

BATTLETECH

HARDWARE
HANDBUCH

3

0

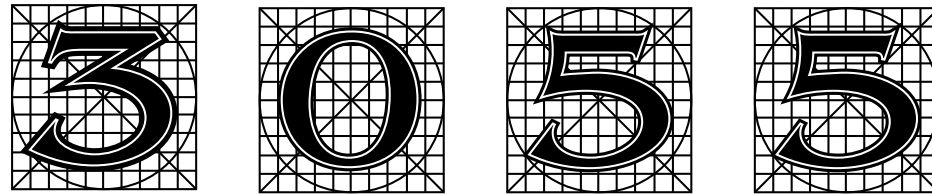
5

5



▼▼▼▼▼
H A R D W A R E

H A N D B U C H



ULISSES SPIELE

EINLEITUNG	4	Berserker	80	Spatha	158
INNERE SPHÄRE BATTLEMECHS	6	Grand Titan	82	Morpheus	160
Fireball	8	CLAN OMNIMECHS	84	Hachiwara	162
Dart	10	Phantom	86	Onslaught	164
Tarantula	12	Pouncer	88	Cudgel	166
Battle Hawk	14	Linebacker	90	Sasquatch	168
Hammer	16	Naga	92	Juggernaut	170
Hitman	18	INNERE SPHÄRE "PHOENIX" BATTLEMECHS	94	Colossus	172
Jackal	20	Nexus	96	Great Turtle	174
Scarabus	22	Raijin	98	CLAN OMNIJÄGER	176
Hollander	24	Grand Crusader	100	Bashkir	176
Venom	26	CLAN "PHOENIX" BATTLEMECHS	102	Vandal	178
Daimyo	28	Baboon	104	Avar	180
Watchman	30	Vixen	106	Batu	182
Komodo	32	Jenner IIC	108	Sulla	184
Snake	34	Peregrine	110	Turk	186
Stealth	36	Hellhound	112	Visigoth	188
Huron Warrior	38	Goshawk	114	Jagatai	190
Nightsky	40	Galahad	116	Sabutai	192
Apollo	42	Viper	118	Jengiz	194
Grim Reaper	44	Behemoth	120	Scythia	196
Wraith	46	Kraken	122	Kirghiz	198
Anvil	48	SOLARIS VII BATTLEMECHS	124		
Tempest	50	Porcupine	126		
Daikyu	52	Koto	128		
Gallowglas	54	CopperKopf	130		
Hercules	56	Flashfire	132		
Thunder	58	Mantis	134		
Bandersnatch	60	Longshot	136		
Falconer	62	Silver Fox	138		
Penetrator	64	Tsunami	140		
Rakshasa	66	Werewolf	142		
War Dog	68	Daedalus	144		
Salamander	70	Volkh	146		
Gunslinger	72	Aquagladus	148		
Albatross	74	Bombard	150		
Cerberus	76	Ronin	152		
Naginata	78	Prowler	154		
		Paladin	156		

HARDWARE-HANDBUCH 3055

TECHNICAL READOUT: 3055 ORIGINAL EDITION

Design

RealTime Associates:

Mike Bently	Mike Pellicciotti
Dave Coriveau	Jerry Stenson
Brent Carter	Bryan Nystul
Eric Gravis	Blaine Pardoe
Christine Mackay	Bob Charette
Laurie Mair	Chris Hartford
Gene Marcil	Ashley Watkins
Stephané Matis	

Development

Mike Nystul

Editorial Staff

Senior Editor

Donna Ippolito

Assistant Editor

Sharon Turner Mulvihill

Production Staff

Art Director

Jeff Laubenstein

Project Manager

Jeff Laubenstein

Cover Art

Steve Venters

Kazuhiko Miyake

Cover Design

Jeff Laubenstein

Color Plates

Dana Knutson

Nobuyuki Ikigame

Atsushi Takeuchi

Illustration

Dana Knutson

Mike Nielsen

Joel Biske

Layout

Tara Gallagher

Keyline and Pasteup

Ernie Hernandez

TECHNICAL READOUT: 3055 UPGRADE

Writing

Herbert A. Beas II
Randall N. Bills
Loren Coleman
Warner Doles
Chris Hartford
David L. McCulloch
Christoffer "Bones" Trossen
Clan Omnijägers
Chris Hartford

Product Development

Randall N. Bills

Product Editing

Diane Piron-Gelman
BattleTech Line Developer
Randall N. Bills

Production Staff

Art Direction

Randall N. Bills

Cover Art

Klaus Scherwinski

Cover Design

Jason Vargas

Layout

Jason Vargas

Illustrations

Doug Chaffee

Earl Geier

Chris Lewis

Matt Plog

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion

Michael Mingers

Übersetzung

Daniel Mayer

Layout

Nadine Hoffmann

Lektorat

Matthias Heß

CATALYST GAME LABS REPRINT

Product Development

Randall N. Bills

BattleTech Line Developer

Herbert A. Beas II

Production Staff

Art Direction

Brent Evans

Cover Design

Ray Arrastia

Errata Coordinator

Johannes Heidler

Cover Art

Alex Iglesias

Layout

Ray Arrastia

Proofers and Core Fact Checkers

Joel Bancroft-Connors, Rich Cencarik, Joshua Franklin, William Gauthier, Keith Hann, Glenn Hopkins, Daniel Isberner, Chris Marti, Luke Robertson, Eric Salzman, Chris Smith, Sam Snell, Chris Wheeler, Patrick Wynne.

©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.

www.battletech.de
feedback@ulisses-spiele.de

In der Zeit nach der Invasion der Inneren Sphäre durch die Clans bemühten sich beide Seiten, ihre Position zu stärken und sich auf das vorzubereiten, was viele heute das Ende des Waffenstillstands nennen. Einheiten der Inneren Sphäre und der Clans verfügen über neue BattleMechs. Technologische Fortschritte, die 3050 noch in den Kinderschuhen steckten, sind jetzt voll zur Blüte gelangt und werden in wagemutigen neuen Modellen verwendet. Unser Gesegneter Orden hat mir diese Aufgabe zugedacht, dieses Handbuch vorzubereiten, um unsere Mitglieder über die umwälzenden Veränderungen der Kriegsmaschinen zu informieren, die für den Tag vorbereitet werden, wenn Innere Sphäre und Clans wieder aufeinander treffen. Wie jeder weiß ist der Frieden von Tukayyid nur eine kurze Ruhepause. Die Clans werden ihren Traum, Terra einzunehmen, niemals aufgeben, und ebenso wenig wird unser Eifer nachlassen, die Geburtswelt der Menschheit zu verteidigen.

Dieses Dokument beinhaltet unseren aktuellen Wissensstand über diese neue Technologie. Der erste Abschnitt des Buches beschreibt 38 BattleMechs, die die Großen Häuser der Inneren Sphäre als Antwort auf die scheinbar unaufhaltsame Kriegsmaschinerie der Clans entwickelt haben. Der zweite Teil beschreibt jene neuen Clan-BattleMechs, die wir identifizieren konnten, darunter auch vier OmniMechs von Clan Wolf und zehn BattleMechs aus der Garnisonsklasse. Außerdem liefert dieses Dokument Informationen zu zwölf OmniJägern, die von den Clans während der Invasion am häufigsten eingesetzt wurden.

Mein Stab und ich erkennen voller Dankbarkeit die Unterstützung von Präzentor Martialum Anastasius Foht an, dessen unmittelbare Kenntnis der Clans dieses Buch erst möglich gemacht hat. Es war mir eine große Ehre, für fast zehn Jahre mit ihm zusammenzuarbeiten, und ich begrüße seinen Aufstieg vom Commander der ComGuards zum Retter der Inneren Sphäre. Er ist für uns alle eine große Inspiration.

– Merle Jimmus
Adept XXII-sigma.
ComStar-Archive, Terra.
15. Juli 3055

Als ich das überarbeitete Hardware-Handbuch: 3057 eingereicht hatte, dachte ich nicht, so schnell wieder eine solche Aufgabe zu erhalten. Glücklicherweise erhielt ich dieses Dokument in weitgehend vollständiger Form, so dass ich es nur auf Basis meiner großen Erfahrung in der Bearbeitung von ComStar-Dokumenten organisieren und absegnen musste.

Allerdings ist dieses Werk anders als die bisherigen Dokumente, die mein Team zusammengestellt und überarbeitet hat. In diesen anderen Dokumenten haben wir die meisten Informationen behalten, wie sie waren, und haben sie nur zur besseren Übersicht korrigiert und neu organisiert. Dieses Buch ist allerdings ein vollständiges Update, das (soweit meine Fähigkeiten es erlauben) hervorragend durchgeführt worden ist. Es wurden neue Informationen in den bestehenden Text aufgenommen und Daten, die nicht mehr als relevant betrachtet werden, entfernt. Zusatzmaterial umfasst so unterschiedliche Themen wie aktuelle Schlachten, in denen ein besonderer BattleMech eine entscheidende Rolle spielte, neue Varianten, die häufig eingesetzt werden und MechKrieger, die das Modell verwenden und in der ganzen Inneren Sphäre zu Anerkennung gelangt sind. Auch aufgenommen wurden zusätzliche Modelle aus „Projekt Phönix“ [mehr Informationen hierzu einzusehen im Projekt-Phönix-Dokument, das von ComStar erlangt werden konnte (Datei WN007-Sep67)].

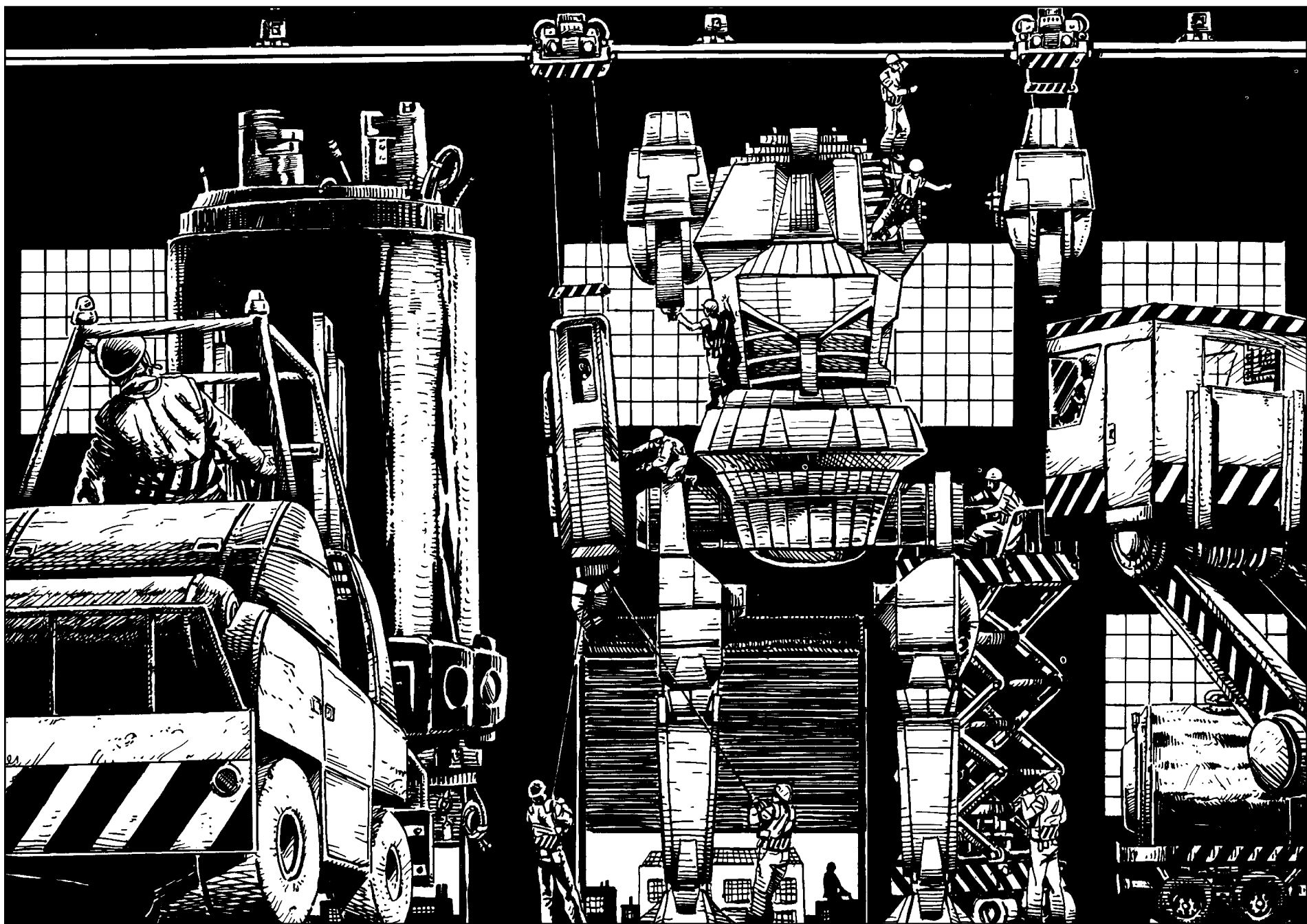
Die ungewöhnlichste Ergänzung dieses Upgrades ist die Aufnahme der neuesten BattleMech-Modelle, die von einer Vielzahl kleinerer Firmen auf Solaris VII entwickelt worden sind, wie beispielsweise Innovative Design Concepts, Omnitech Industries, O'Neals BattleMechs, Solaris Arms und Vinning VinningEngineering and Salvage Team. Im Gegensatz zu anderen Einrichtungen stellten diese Firmen BattleMechs her (und testeten sie ausführlich in den Spielen) und verkaufen sie dann an größere Werke, um eine Produktion in kleiner Stückzahl (oder, seltener, in voller Stückzahl) zu beginnen. Das ursprüngliche ComStar-Dokument, das 3055 veröffentlicht wurde, beinhaltete die erste relevante Erwähnung dieser Modelle (insbesondere VEST). Gerade einmal zwölf Jahre später sind sie ein ernstzunehmender Faktor. Andere Veränderungen: Es gab zu einem Zeitpunkt Pläne, die OmniJäger, die ursprünglich Teil des ComStar-Dokuments waren, zu entfernen, doch ich überdachte meine Entscheidung in letzter Minute. Ich habe die Daten entsprechend angepasst und als Anhang in das Dokument aufgenommen.

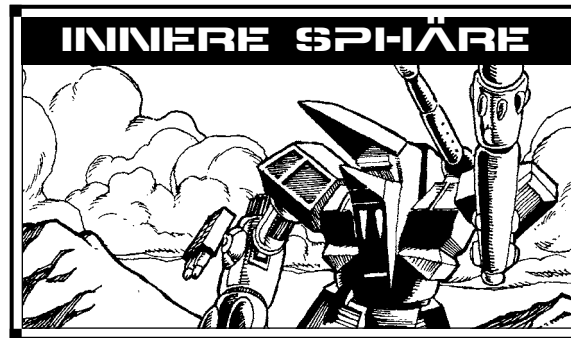
Außerdem gehört dieses Dokument eigentlich Ryn Nikoli, die den Löwenanteil dieses Dokuments auf sich genommen und meine Arbeit unendlich viel einfacher gemacht hat. Jeglicher Lob für dieses Dokument steht Ryn und ihrem hingebungsvollem Team zu.

– Generalmajor Margaret Tulliver.
Stellvertretende Direktorin, Wolfnet
20. Oktober 3067

SPIELANMERKUNGEN

Alle Mechs im Abschnitt zu den Solaris-VII-BattleMechs wurden mit ausgewählter Ausrüstung gebaut, die du in *Tactical Operations* findest. Die Mechs in diesem Abschnitt sind nicht für Turniere zugelassen.





Als die Clans zurückkehrten, um die Innere Sphäre einzunehmen, wurde die Innere Sphäre von ihrer ersten Angriffswelle überrascht. Die Regierenden der Herrscherhäuser waren nicht auf die überlegene Technologie und das Können der Invasionsstreitmacht vorbereitet. Glücklicherweise gelang es Anführern wie Theodore Kurita und Hanse Davion, sich anzupassen und das Blatt zu wenden. Die heldenhaften Anstrengungen der ComGuards und die Genialität unseres Präzeptors Martialum schaffte es kurzfristig, die Invasion bei Tukayyid zum Erliegen zu bringen, doch können wir uns nicht weiterhin auf unser Glück verlassen.

Während der Invasion wurden für die Streitkräfte der Inneren Sphäre zahlreiche neue BattleMechs verfügbar, wie ich es in meinem Bericht von 3050 geschildert habe. Die meisten dieser Modelle waren nachträglich aufgerüstete Standard-Mechs oder Prototypen, die in panischer Reaktion auf die Bedrohung der Clans verfrüht in Produktion gingen. Die ComGuards haben der Inneren Sphäre einen fünfzehnjährigen Waffenstillstand im Krieg mit den Clans verschafft, so dass neue Modelle jetzt vollständig getestet werden können, ehe ihre Produktion beginnt.

Die meisten Herrscherhäuser waren sich bewusst, wie dringend sie die technologische Kluft zu den Clans schließen mussten, und machten daher die Produktion fortschrittlicher Modelle zur Priorität. Die „NeoTech“-Produktionsrate von 3050 kann die gewaltige Nachfrage aber nicht erfüllen. Die meisten dieser neuen BattleMechs können daher noch für eine ganze Weile nicht in der notwendigen Zahl eingesetzt werden.

Zu Beginn waren die Elementare die erschreckendsten Clan-Einheiten. Viele MechKrieger sahen sie als zum Leben erweckte Alpträume. Einige Anti-Elementar-Mechmodelle, wie der *Komodo* des Draconis-Kombinats, wurden sofort in Produktion gegeben, doch als die MechKrieger immer vertrauter mit den „Kröten“ wurden und entdeckten, wie man sie effektiv bekämpfen konnte, wurden den meisten der BattleMechs, die ursprünglich zur Jagd auf Elementare entwickelt worden waren, andere Aufgaben zugewiesen.

Die meisten dieser Modelle wurden das erste Mal Ende 3054 und Anfang 3055 im Kampf eingesetzt. Die Herrscherhäuser werden die Feuerpause wahrscheinlich dazu benutzen, die weitere Entwicklung neuer Modelle vorerst einzustellen. Stattdessen werden sie die Effektivität der neuen Mechs testen und versuchen, die Integration der fortschrittlichen Technologien zu verbessern. Im Augenblick sorgen sich die Anführer der Inneren Sphäre mehr darum, den technologischen Vorteil der Clans mit innovativen Strategien auszuhebeln.

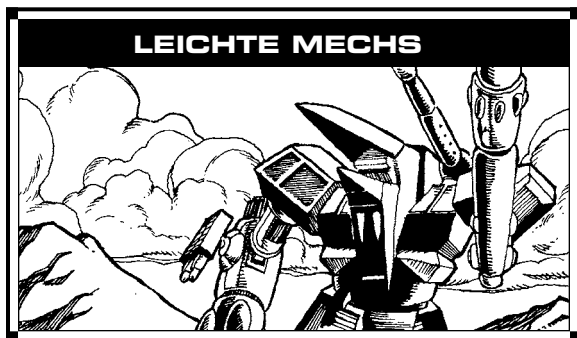
Für viele Jahrhunderte waren *Warhammer*, *Marauder* und *Shadow Hawk* die vorherrschenden Bilder auf den Unsterblicher-Krieger-Holovids. Milliarden von Kindern spielten mit ihren Mech-Spielzeugen auf hunderten von Welten. Weniger als zwölf Jahre später kann man sich kaum noch eine Zeit vorstellen, in denen *Venom*, *Wraith* und *Goshawk* nicht Seite an Seite mit diesen klassischen Modellen standen.

Da im Augenblick mehr neue BattleMech-Modelle von den Fertigungsstraßen kommen als zur Glanzzeit des Sternenbundes, ist eine regelrechte Schwemme neuer Waffen entstanden, aus denen die Herrscherhäuser und Clans auswählen können. Die Mechs, die in diesem Dokument beschrieben sind, sind die verdienten Veteranen der „NeoTech“ geworden. Diese Modelle sind keine Feldanpassungen. Sie sind dafür maßgeschneidert, vom Reißbrett bis zum Feldtest, um mit neu entdeckten Technologien eingesetzt zu werden und wurden getestet, um neue Stufen der Effektivität auf dem Schlachtfeld zu erreichen.

Zwölf Jahre später sind sie auf allen Schlachtfeldern gefährlicher denn je und haben ihren Platz in den Streitkräften aller großen Mächte eingenommen.

– Captain Ryn Nikoli
Militärischer Nachrichtendienst, Wolfnet
7. Juli 3067





Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Corean Model 334AA Endostahl

Reaktor: DAV 220 XL

Reisegeschwindigkeit: 119 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Nova

Bewaffnung:

1 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafette

1 LFN Lindblad Maschinengewehr

Hersteller: Corean Enterprises

Hauptherstellungsort: New Avalon

Kommunikationssystem: Lynx-Shur

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech

ÜBERSICHT

Während sie versuchten, eine effektive Strategie gegen den Ansturm der Clans zu entwickeln, führten die Herrscher des Vereinigten Commonwealth mehrere Gespräche mit den Konstrukteuren des New-Avalon-Instituts für Wissenschaften. Ein Ergebnis dieser Gespräche war die Entscheidung, einen leichten BattleMech zu entwickeln, der schwerere Einheiten gegen die erstaunlich tödlichen Clan-Elementare unterstützen konnte. Corean Enterprises erhielt den Produktionsvertrag für das, was schließlich der ALM-7D *Fireball* werden sollte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Fireball*, eine Folge der Panik, die die Innere Sphäre ergriff, als sich die Clans das erste Mal zeigten, wurde als schneller Mech erdacht, der für ein langes Gefecht eine hohe Feuerrate aufrechterhalten sollte. Da er allerdings nur mit einem Hovertec-Blitz-KSR-2-Lafette und einem Lindb-

lad-Maschinengewehr bewaffnet war, war der *Fireball* der Aufgabe unglücklicherweise nicht gewachsen – tatsächlich beschwerten sich viele MechKrieger über die mangelnde Feuerkraft, wenn sie es mit einer Meute marodierender Kröten zu tun hatten (das war der Spitzname, den die Elementare zuerst von den VerCom-Truppen erhielten).

Die einzige Lichtblick des Modells war seine herausragende Geschwindigkeit. Aus diesem Grund setzten Kommandeure an der Front den *Fireball* schon bald als Kundschafter und in Überfalltruppen ein.

EINSATZ

Das Vereinigte Commonwealth testete die Leistung des ALM-7D in Gefechtssituationen, in denen Veteranen-Einheiten an der Front auf die Clans trafen. Sie wiesen den Mech Pilotenanfängern zu, um so ihre Einsatzerfahrung schnell auszubauen. Das Konzept erwies sich als effektiv, so dass die Vereinigten Sonnen diese Strategie fortführten.

Aufgrund ihrer großen Erfahrung mit leichten Mechs erhielten die Regimenter der Crucis Lancers, der Deneb Light Cavalry und der Ceti-Husaren im Jahre 3054 die ersten Lieferungen des Mechs. Aufgrund der ständigen Überfälle entlang der ganzen Clan-Front war es nur eine Frage von Wochen, bis Berichte zeigten, dass der *Fireball* seine geplante Aufgabe nicht erfüllen konnte. Allerdings war der Mech als leichte Einheit, die es sogar mit dem unfassbar schnellen *Dasher* der Clans aufnehmen konnte, eine hervorragende Wahl für Überfall- und Kundschaftermissionen.

Es ist ironisch dass die heftigsten Gefechte, in die der *Fireball* verwickelt wurde, auf dem Fabrikgelände von Corean Enterprises auf New Avalon stattfanden. Während der Kampagne um die Kontrolle über New Avalon während des VerCom-Bürgerkriegs ließ Corean Enterprises Mechs so schnell es geht vom Band laufen, erst für die Loyalisten und später für die Alliierten.

Der *Fireball* entwickelte sich so schnell zum Hauptstandbein der Aufklärungstruppe der Alliierten. Nach dem Ende des VerCom-Bürgerkriegs, wurde der *Fireball* ein entscheidendes Element beim Wiederaufbau der ausgeweideten Regimenter der Deneb Light Cavalry und der Ceti-Husaren.

VARIANTEN

Seit der Einführung des *Fireball* haben erfolgreiche Modifikationen im Feld zwei Varianten hervorgebracht, die beide die Feuerkraft des Mechs ausbauen. Die erste Variante, bezeichnet als ALM-8D, ersetzt die Blitz-KSR-2 und zugehörige

Munition im linken Torso durch zwei mittelschwere Laser und zusätzliche Panzerung. Ein anderer Techniker in der gleichen Firma ersetzte das Maschinengewehr im rechten Torso des *Fireball* samt Munition durch einen mittelschweren Laser und zusätzliche Panzerung, was als ALM-9D bekannt wurde.

Beide Varianten schlugen sich tapfer, so dass Corean Enterprises mehrere Produktionsläufe von beiden durchgeführt hat.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Sonja Dekkered: Sonja, die direkt der 10. Deneb Light Cavalry zugeteilt wurde, als sie 3055 das NAIW verließ, war zur Aufklärungs-Kompanieführerin aufgestiegen, als der Kampf um die Kontrolle über New Avalon während des VerCom-Bürgerkriegs begann.

Captain Dekkered ist sehr modebegeistert und sieht so aus, als würde sie eher auf einen Laufsteg als auf ein Schlachtfeld gehören. Sie hat lange und hart daran gearbeitet, etwas zu kultivieren, was manche eine bemerkenswerte Ähnlichkeit zur verstorbenen Melissa Steiner-Davion nennen. Ihre Kritiker behaupten oft, dass ihre Unterstützung für Katherine Steiner-Davion eher auf einem ähnlichen Modegeschmack als auf der Politik der Archon-Prinzessin basiert.

MechKrieger Robert Grey: Grey, der einzelgängerisch und launisch ist, wenn er nicht in seinem Mech steckt, ist ein Jäger, der nur in der Schlacht zum Leben erwacht. Er genießt die langen, ermüdenden Stunden beim Nachstellen von anderen Mechs. Er ist auch ein begabter Kundschafter und als Veteran von McKinnons Kompanie der 7. Crucis Lancers (auch bekannt als McKinnon's Raiders, oder die „Fox's Teeth“) hat er viel zu ihren anhaltenden Erfolgen beigetragen. Grey war zunächst begeistert, seinen alten, verbeulten *Stinger* endlich gegen einen glänzenden, neuen Mech eintauschen zu können. Die leichte Bewaffnung des *Fireball*, den er erhalten hatte, beeindruckte ihn aber nicht gerade. Er wechselte somit schnell zur Feldmodifikation ALM-8D über.

McKinnons Kompanie wurde als unabhängige Überfallereinheit von den 7. Crucis Lancers abgelöst und entging so dem Schicksal des Regiments. Während sie überfallartige Angriffe durchführten, um die Truppen zu schwächen, die Victor Steiner-Davion in der ganzen Lyranischen Allianz verfolgten, verließen sich die Fox's Teeth sehr auf Robert Greys Können, um zu überleben.

Typ: **Fireball**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 20 Tonnen

Kampfwert: 385

Ausrüstung

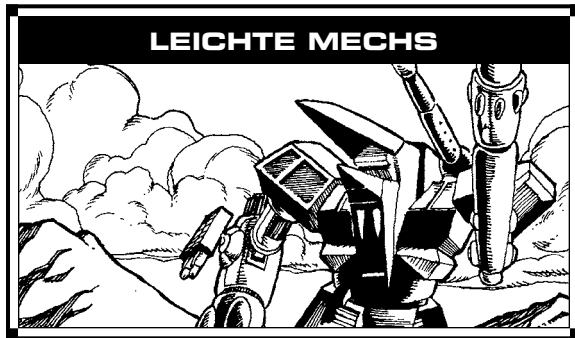
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	220 XL	5
BP Gehen:	11	
BP Rennen:	17	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	64	4
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	6	9
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	5	8
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	5
R/L Bein	4	7

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LT	1	1
Maschinengewehr	RT	1	0,5
Munition (MG) 200	RT	1	1





Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Coventry Metal Works Model D-3

Reaktor: VOX 225

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Lexington Limited

Bewaffnung:

3 Magna 200P Leichte Impulslaser

Hersteller: Coventry Metal Works

Hauptherstellungsort: Coventry

Kommunikationssystem: Cyclops 14

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops Multi-Tasker 10

ÜBERSICHT

Der 25 Tonnen schwere *Dart* wurde entworfen und gebaut, als das Vereinigte Commonwealth mehr leichte Mechs anforderte, die nicht auf Munition angewiesen waren. Er war somit wenig mehr als ein Versuch von Coventry Metal Works, als einer der wichtigsten Rüstungskonzerne des Commonwealth im Rampenlicht zu bleiben. Der *Dart* verwendete nur ein Minimum neuer Technologie, um die Kosten gering zu halten. Er erlangte schnell einen Platz in den VCS und viele sind weiterhin im Einsatz in den Streitkräften der Lyranischen Streitkräfte und der Vereinigten Sonnen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Dart* ist schnell und beweglich. Um bei seiner Aufgabe als leichter Überfallmech treffsicherer zu sein, hat er drei leichte Impulslaser an Bord. Auch wenn diese Waffen nur minimalen Schaden bei den meisten feindlichen Einheiten verursachen, arbeitet der *Dart* in Schwärmen oder mit anderen schnellen, leichten Einheiten zusammen und kann so langsamere, schwerere Beute überwältigen, die an statischen Missionszielen wie Versorgungsdepots und Kommandoposten stationiert sind.

EINSATZ

Der erste *Dart* hatte seine Premiere während der Clan-Invasion und wurde in Regionen der Peripherie eingesetzt, wo sie unter Geheimhaltung auf Herz und Nieren geprüft werden konnten, während sie Piraten und dergleichen jagten. Nach der Schlacht von Tukayyid wurden die meisten dieser Prototypen, sowie die Ergebnisse der ersten Produktionsläufe von Coventry, in VCS-Einheiten eingesetzt, die an der Clangrenze eingesetzt wurden. Dort wurden sie während der 3050er und 3060er als Überfallmechs eingesetzt. Experten glauben, dass die angreifenden Clans während dieser Zeit mehrere *Darts* erbeuteten und die „unterlegene Technologie“ untereinander tauschten. Sie behielten die Maschinen nur, um ihre Garnisonstruppen während der Jahre nach der Invasion in Stand zu halten. Diese Theorie erklärt am besten warum die Streitkräfte der Inneren Sphäre während der Invasion von Huntress, Hauptwelt der Nebelparder, auf *Darts* trafen, die die Farben der Parder zeigten, auch wenn es aus der Zeit nach Tukayyid keine Berichte über Verluste von *Darts* an den Clan gab.

VARIANTEN

Beide Varianten 4S und 6S des *Dart* ersetzen seine Bewaffnung durch mittelschwere Laser, was zu besserer Reichweite und Durchschlagskraft führt, ohne auf Kosten der Beweglichkeit zu gehen. Der 6S opfert einen dieser Laser, um eine weitere Tonne Ferrofibrilpanzerung einbauen zu können. Zwar können beide Varianten auch mit bestehenden Ressourcen im Feld aufgebaut werden, doch bietet Coventry alle drei Modelle mittlerweile als Optionen direkt aus der Fabrik an.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKriegerin Magda: MechKriegerin Magda war Mitglied eines leichten Sturmsterns der Nebelparder, der während der Schlacht um Huntress an den 63. Solahma-Sternhaufen ihres Clans angehängt wurde. Ihr erbeuteter DRT-3S *Dart* wurde zusammen mit dem Rest ihres Sterns der Verteidigung von Myer und der nahe gelegenen Fabriken zugewiesen, wo sie auf Elemente der 1. Kathil-Uhlanen trafen. Während der harten Verteidigung gehörte Magda zu mehreren Parderkriegern, die die Aufgabe erhielten, die Infanterie- und Fahrzeug-Abteilungen der Uhlanen zu zerstören. Sie wurde persönlich dafür ausgezeichnet, eine Lanze von Schwebepanzern der Uhlanen zu zerstören, ehe Schäden ihre Maschine entwarfnete.

Nachdem ihr Mech während eines verzweifelten Sturmangriff auf einen Uhlan-*Wolfhound* zerstört wurde, wurde Magda von den Streitkräften der Inneren Sphäre gefangenengenommen. Auch wenn sie ihre beste Zeit schon fünfzehn Jahre hinter sich hatte, erwies es sich als unglaublich schwierig, die Gefangene zu brechen. Am Ende entkam sie aus einem improvisierten Gefangenenlager in Looteria. Ihr aktueller Aufenthaltsort ist nicht bekannt.

Leutnant Jonah Keffer: Leutnant Jonah Keffer von den 1. Alarion-Jägern sah sich selbst als stolzer Loyalist, als Mitglied eines Regiments, das mehrere Male während des VerCom-Bürgerkriegs gegen Truppen auf der Seite von Victor kämpfte. Während Gefechten auf Tikonov, wo die Jäger und mehrere andere Loyalisten-Einheiten eintrafen, während sie die Truppen von Victor Steiner-Davion verfolgten, dienten Keffer und sein DRT-6S *Dart* „Shadowstalker“ als Teil einer schnellen Eingreifereinheit, die während der Verteidigung der Earthwerks-Anlagen nahe Tikograd zwischen Aufklärungs- und Störaktionen gegen alliierte Einheiten wechselte.

Keffer holte das meiste aus der Geschwindigkeit, der verbesserten Panzerung und den mittelschweren Lasern seines Mechs heraus und schoss dabei mindestens einen Mech und drei Fahrzeuge in verschiedenen Ausfällen gegen alliierte Einheiten vor Tikograd ab. Während der letzten Schlachten um Tharkad hielt ihn sein Können gerade so am Leben, als er sich mit einem *Cougar* der Kell Hounds anlegte.

Typ: **Dart**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25 Tonnen

Kampfwert: 436

Ausrüstung

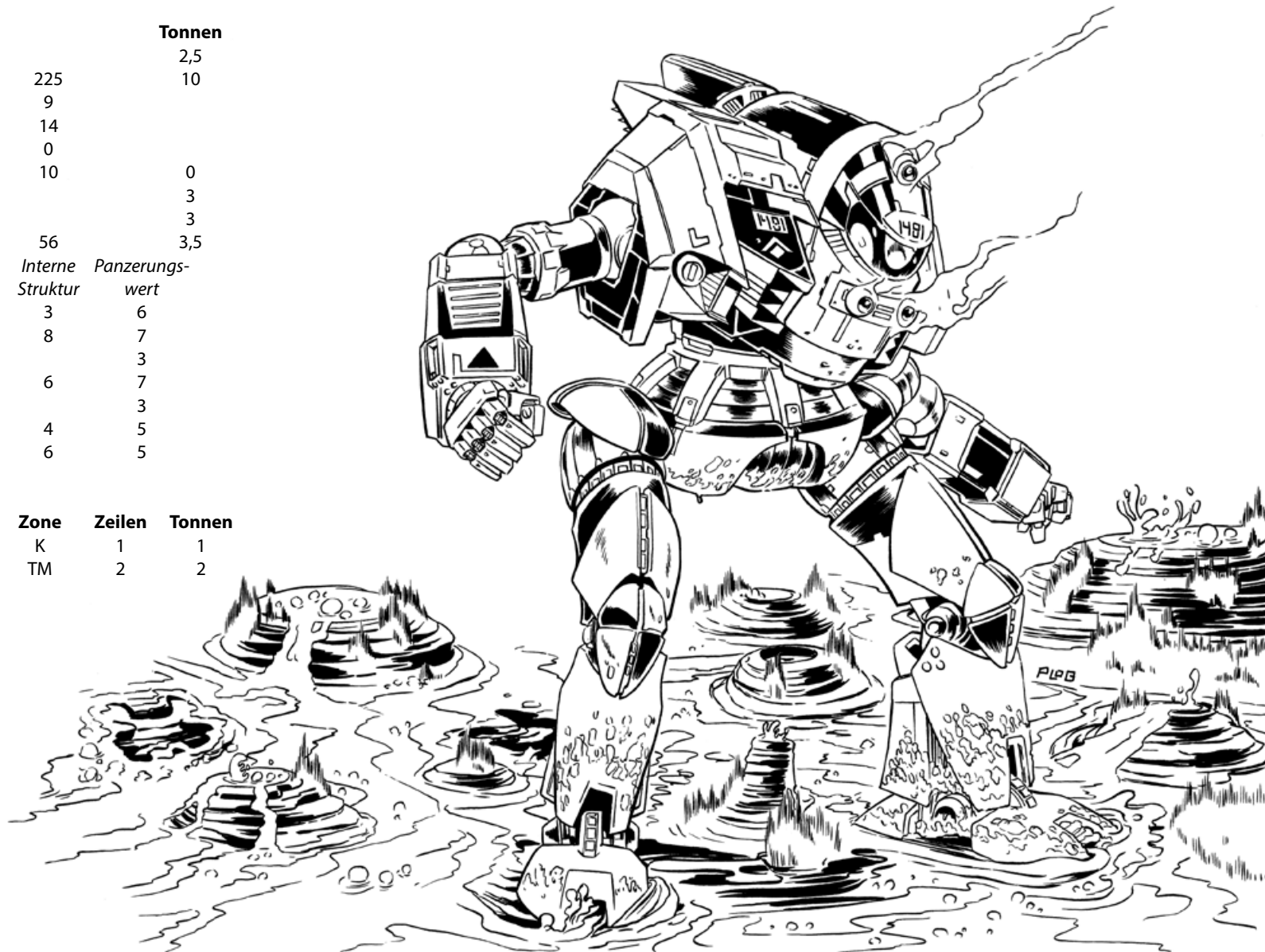
		Tonnen
Interne Struktur:		2,5
Reaktor:	225	10
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	56	3,5

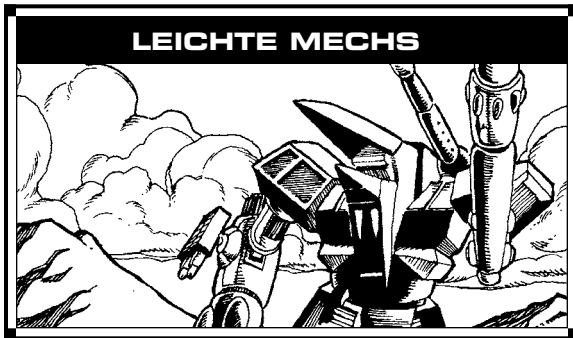
	Interne Struktur	Panzerungs- wert
Kopf	3	6
Torso-Mitte	8	7
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	6	7
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	4	5
R/L Bein	6	5

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Leichter Impulslaser	K	1	1
2 Leichte Impulslaser	TM	2	2





Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Corean IX Standard

Reaktor: Nissan 200 XL

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 75

Sprungreichweite: 240 Meter

Panzerung: StarSlab/2

Bewaffnung:

1 Hovertec Blitz-KSR-2

2 Magna Mk II Mittelschwere Laser

Hersteller: Corean Enterprises (MacAdams-Suharno)

Hauptherstellungsort: Stewart

Kommunikationssystem: Garret T-10B

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean CalcMaster

ÜBERSICHT

Der Erfolg des GOL-3M *Goliath* führte zum Entschluss von Corean Enterprises, sich weiter mit vierbeinigen Mech-Modellen zu beschäftigen. Als Versuch, die Probleme des schlecht angenommenen *Scorpion* zu beheben entschieden die Konstrukteure, einen ganz neuen Verwendungszweck für das vierbeinige Gestell zu finden. Der *Tarantula* soll als leichter Aufklärungsmech dienen und ist das erste vierbeinige Modell, das mit Sprungdüsen ausgestattet ist.

EIGENSCHAFTEN

Die Entwickler von Corean zogen große Nutzen aus der Stabilität und Manövrierbarkeit des vierbeinigen Rahmens und bauten so einen extrem beweglichen Aufklärungsmech. Das daraus hervorgehende Modell verband das gedrungene,

vierbeinige Aussehen des *Scorpion* mit den schlanken Linien des *Mercury*. Der bemerkenswert angenehme Ritt, die verbesserte Stabilität und die gute Bedienbarkeit sind subtile, aber wichtige Faktoren, die dazu beigetragen haben, Piloten von diesem ungewöhnlichen Modell zu überzeugen. Sobald sich ein Pilot tatsächlich an das andere Gefühl eines vierbeinigen Mechs gewöhnt hat, ist der *Tarantula* einem zweibeinigen Mech mit ähnlichen Spezifikationen, wie dem *Spider*, deutlich überlegen.

Die Hauptwaffen des *Tarantula* sind zwei mittelschwere Laser Modell Magna Mark II, die in erhöhten Modulen auf der Oberfläche am linken und rechten Torso angebracht sind. Der *Tarantula* verfügt außerdem über eine Hovertec-Blitz-KSR-2 im mittleren Torso, direkt unter dem Cockpit.

EINSATZ

Da der *Tarantula* zunächst mit Skepsis aufgenommen wurde, musste er auf freiwilliger Basis zugewiesen werden. Corean Enterprises entwickelte eine umfassende Marketingkampagne mit Freiwilligen, Werbehologids, die an entsprechende Einheiten verteilt wurden und wirkliche Aufnahmen aus Gefechten mit Aussagen von MechKriegern. Die Firma spendete sogar mehrere der Maschinen. Allerdings war der *Tarantula* seiner Zeit so weit voraus, dass erst die Entwicklung von vierbeinigen Aufklärungsmodellen in den 3060ern – darunter der *Sirocco* und der *Barghest* – es möglich machten, dass er akzeptiert wurde.

Es mag seltsam erscheinen, doch haben die wilden Heldentaten des 17. Scout-Regiments im Draconis-Kombinat Corean Enterprises erlaubt, eine neue 4A-Variante bei ihrem bisher größten Markt zu bewerben: den Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinats. Das Oberkommando der VSDK akzeptierte widerwillig die Effektivität des *Tarantula* und wies in letzter Zeit mehrere der Maschinen bekannten Einheiten wie der Legion Wega und den Proserpina-Husaren zu. Corean ist mehr als glücklich, die Ironie auszunutzen, dass ein so undisziplinierter Söldnerhaufen wie das 17. Scoutregiment es geschafft hat, eine Nachfrage für den langjährigen Ladenhüter zu erschaffen, und das noch in Haus Kuritas allgemein geradliniger, Söldnerfeindlicher Kultur.

VARIANTEN

Als mittelschwere Extremreichweitenlaser verbreiteter wurden, entstand die Variante 2A, die die mittelschweren Laser durch Extremreichweiten-Versionen ersetzt. Eine radikalere Variante, der 3A, tauscht alle Waffen gegen zwei mittelschwere Impulslaser aus, verzichtet auf die Sprungdüsen

und setzt auf Endostahl. Diese Veränderung erlaubt es, die Panzerung auf eindrucksvolle 6,5 Tonnen anzuheben.

Die jüngste und extremste Variante basiert auf einer Maßanfertigung von Leutnant Rosita Ramirez von Camacho's Caballeros. Die Variante 4A sieht zunächst aus wie der 3A, tauscht aber alle Waffen und die Sprungdüsen gegen eine Extremreichweiten-PPK und eine K³-Dienereinheit. Außerdem werden eineinhalb Tonnen Panzerung aufgegeben, um ein MASC einzubauen und so den Verlust der Sprungfähigkeit auszugleichen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant (JG) Rosita Gavila „La Wolverine“ Guadalupe

Ramirez: Wäre Rosita eine Schönheit, wäre sie nahezu die perfekte Femme Fatale. Ihre fast schon übernatürlich scheinenden Fähigkeiten haben dafür gesorgt, dass manche Mitglieder von Camacho's Caballeros sie „Kleine Cassie“ nennen, als Tribut an Cassie Suthorn – die den Ruf hat, eine der gefährlichsten lebenden Frauen zu sein. Allerdings ist „Schönheit“ nicht gerade ein Wort, das man verwenden würde, wenn man Ramirez das erste Mal sieht. Unansehnlich trifft es auch nicht. Hässlich ist das einzig passende. Ramirez kämpfte schon ihr ganzes Leben wie ein Tier im Käfig gegen diese gläserne Decke. Sie konzentrierte ihre Wut auf ihre Fähigkeiten als Pilotin und ihren Hass auf Vergleiche mit Suthorn. Ihre Wut in der Schlacht erlaubte es ihr, die Dezimierung von Komtur Bar-Kochbas Bataillon auf Luzerne während des Kriegs zwischen Clan Geisterbär und dem Kombinat zu überleben und sich widerwilligen Respekt in den VSDK zu erlangen. Ihre Weigerung, aufzugeben, egal wie schlecht die Chancen stehen, hat sie sogar zu einer kleinen Berühmtheit werden lassen.

Rekrut Jacob Nelson: Auch wenn er mit seinem augenblicklichen Mech unzufrieden ist, ist sich Jacob der Alternative schmerzhaft bewusst. Nach der Tracht Prügel, die die Dragonslayers auf Mogyorod und dann Conquista erhalten haben, hatte er Glück, nicht entrechtet worden zu sein. Trotz der verbesserten Leistung seines *Tarantula*-3A kann er den negativen Eindruck nicht abschütteln, den das ursprüngliche Modell bei so vielen MechKriegern hinterlassen hat. Er kann es gar nicht abwarten, einen „echten“ Mech abzuschließen und zu übernehmen.

Typ: **Tarantula**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25 Tonnen

Kampfwert: 666

Ausrüstung

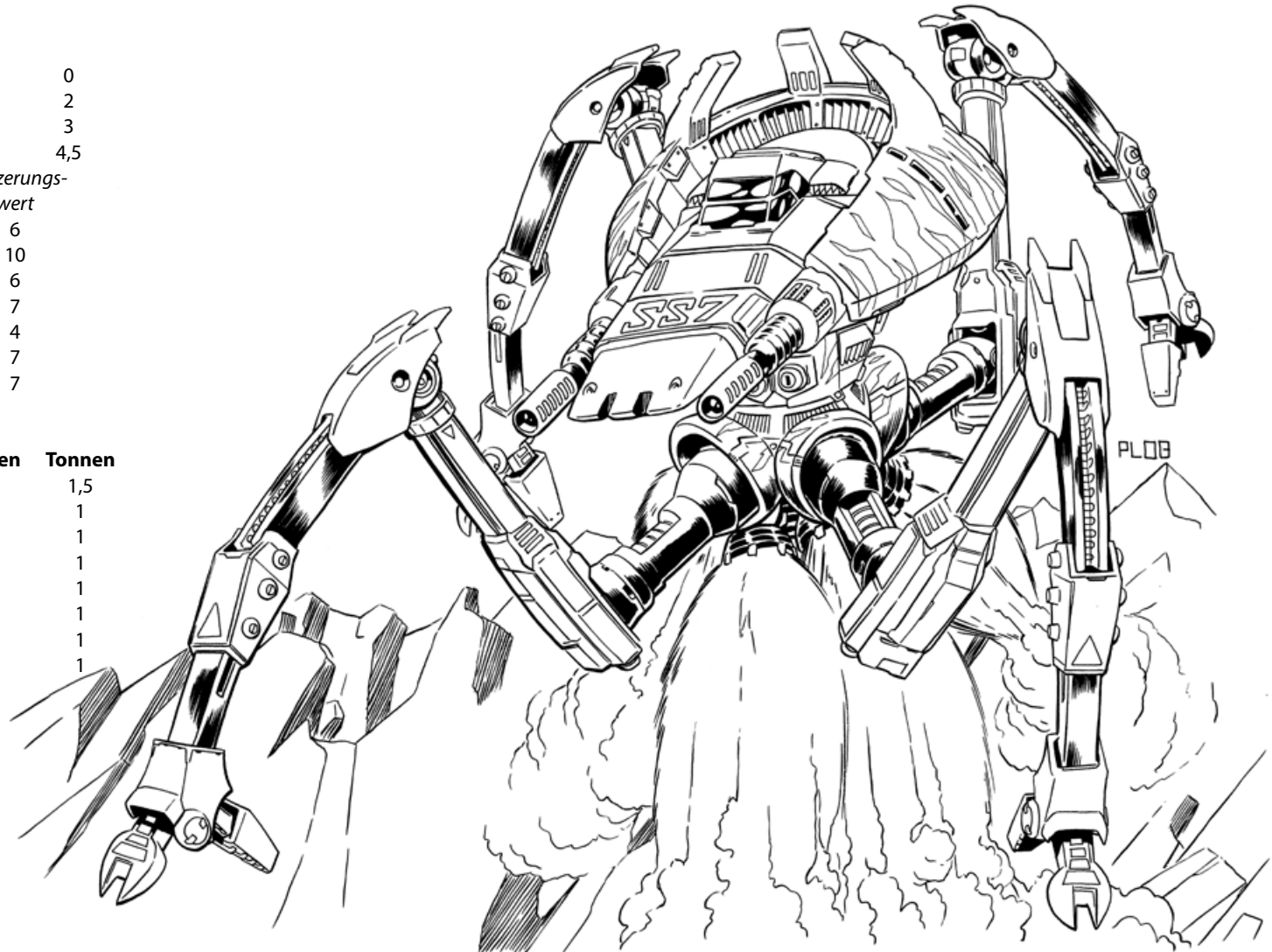
		Tonnen
Interne Struktur:		2,5
Reaktor:	200 XL	4,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	8	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	72	4,5

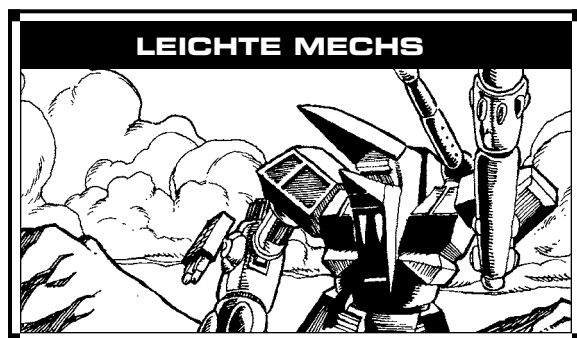
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	6
Torso-Mitte	8	10
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	6	7
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	7
R/L Bein	6	7

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-2	TM	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	TM	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	LVB	2	1
Sprungdüsen	RVB	2	1
Sprungdüsen	LHB	2	1
Sprungdüsen	RHB	2	1





Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Maltex 40

Reaktor: GM 150 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Luxor 2/Q

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Paulina Schwere Ferrofibril

Bewaffnung:

1 McArthur Raketenabwehrsystem

1 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafette

3 Defiance P5M Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Defiance Industries

Hauptherstellungsort: Hesperus II

Kommunikationssystem: TharHes Thalia HM-22

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-5B

ÜBERSICHT

Defiance Industries galten einmal als das wichtigste Konstruktions- und Bauunternehmen für BattleMechs in der Inneren Sphäre. Als sie jedoch immer wieder von der Liga Freier Welten ausgestochen wurde und auch nicht mit den Produktionsmöglichkeiten mithalten konnten, machte Defiance einen wagemutigen Schachzug und rüstete die Produktionsanlage auf Hesperus II auf. Unter den neuen Produktionsstraßen war auch eine, die für den Bau des neuen *Battle Hawk* ausgelegt war.

EIGENSCHAFTEN

Viele Techniker und MechKrieger hinterfragten zunächst die Qualität der Bauweise des *Battle Hawk*, weil die Produktion dermaßen schnell aufgenommen wurde.

Der mit schwerer Panzerung und Impulslasern ausgerüstete *Battle Hawk* hat sich allerdings als verzeihendes Fahr-

zeug für MechKrieger-Anfänger herausgestellt. Auch wenn er für einen leichten Mech relativ langsam ist, stellt die Verwendung von wieder entdeckter Verteidigungstechnologie aus der Zeit des Sternenbundes – insbesondere des McArthur-Raketenabwehrsystems – und Ferrofibrilpanzerung sicher, dass der *Battle Hawk* deutlich mehr Treffer einstecken kann. Wie beim *Hatchetman* ist auch beim *Battle Hawk* der ganze Kopf als Schleudersitzsystem ausgelegt, was ihn besonders beliebt bei MechKriegern macht, denen Einsätze im feindlichen Gebiet zugewiesen worden sind.

EINSATZ

Defiance Industries wollte unbedingt ihr neues Modell demonstrieren und die Verkäufe steigern. Aus diesem Grund setzten sie die VCS unter Druck, so dass sie den Mech-Prototypen im Kampf einsetzten. Zwei Lanzen des *Battle Hawk* wurden an die 1. Robinson Rangers geschickt, die Überfallmissionen in der Clan-Besatzungszone zugeteilt worden waren.

Die Verluste unter den *Battle Hawks* waren minimal, die Berichte über ihre Leistung sehr ermutigend. Unglücklicherweise war die Mission selbst ein schlecht geführtes Desaster. Die Rangers wollten nicht, dass man die Schuld ihren Soldaten gab, und machten den „ungetesteten“ *Battle Hawk* verantwortlich. Defiance Industries versuchten alles, um das negative Medienecho dieses Zwischenfalls abzuschwächen, doch nützte es alles nichts. Bereits vom Vereinigten Commonwealth bestellte *Battle Hawks* wurden jetzt verwendet, um Garnisonstruppen aufzustocken.

Es ist ironisch, aber der *Battle Hawk* schaffte es, an diesen Posten seinen Wert zu beweisen. Während des VerCom-Bürgerkrieges garantierte der robuste *Battle Hawk* das Überleben vieler unerfahrener MechKrieger der Alarion PAM bei den Kämpfen auf York. Ihre Erfahrung war ihnen bei den späteren heftigen Gefechten auf Tikonov und Thorin von großem Nutzen.

Nachdem die kriegerischen Handlungen ein Ende gefunden hatte, zogen die LAS viele Veteranen aus diesen Truppen ab, um prestigeträchtige Einheiten wieder aufzubauen. Anderswo hielt die Koniz PTM drei Monate gegen eine Galaxie der Jedefalken aus, indem sie ihre überlegene Kenntnis ihrer Heimatwelt mit der Beweglichkeit und Robustheit des *Battle Hawk* kombinierten.

Zwar haben die LAS weiterhin wenig Interesse am *Battle Hawk* (da sie es vorziehen, schwere und überschwere Mechs ins Feld zu führen), doch haben seine relativ niedrigen Kosten und die hohe Robustheit ihn bei Söldnerkommandos beliebt gemacht.

VARIANTEN

Nach dem wenig vielversprechenden Start hat Defiance Industries das Modell umgearbeitet und besonders darauf geachtet, die entscheidenden Verkaufsargumente des *Battle Hawk* noch weiter auszubauen. Indem sie den XL-Reaktor durch ein leichtes Modell ersetzten, konnten sie die neue Version *BH-K306* sogar noch zäher machen. Der schwerere Reaktor macht es erforderlich, die Impulslaser durch ER-Modelle zu ersetzen, was ihre effektive Reichweite verdoppelt. Das im Arm montierte Blitz-KSR-System wird durch das neueste Vierrohr-Modell von Hovertec ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Hauptmann Klaus Davis: Der unscheinbare Hauptmann Davis scheint eher in ein Klassenzimmer zu gehören als ins Cockpit eines BattleMechs. Tatsächlich quittierte er im Jahre 3047 den Dienst bei den VCS, um auf seiner Heimatwelt Koniz zu unterrichten, bis die Rho-Galaxie der Jedefalken in die Welt eindrang.

Nachdem sein Vetter Oberst Konrad Davis ihn aus dem Ruhestand geholt hatte, war Klaus zurück in Uniform und befehligte einen zusammengewürfelten Haufen von Truppen, die Konrad vage als Kompanie beschrieb. Nachdem ihre Söldnerunterstützung schnell ausgeschaltet worden war, nutzte Klaus seine Kenntnis des Geländes und einige Manöver aus seinen staubigen Geschichtsdatenchips, um dem Eindringling für drei Monate schmerzhaft Stiche zuzufügen, bis die Koniz PTM sich am Ende zurückziehen musste.

MechKriegerin Yana Gilmor: Als einige überlebende Mitglieder der Ritter St. Camerons im Jahre 3053 wieder auftauchten, war Yana eine von vielen, die Mortimer Deweys Aufruf nach passenden Rekruten folgte. Auch wenn sie nicht viel Erfahrung hatte, arbeitete sie sich durch die Innere Sphäre, um das Lager der Ritter zu erreichen. Colonel Dewey nahm sie sofort in die Einheit auf und stellte ihr einen *Battle Hawk* aus den scheinbar unerschöpflichen Ausrüstungslagern der Ritter zur Verfügung.

Wie die Ritter St. Camerons selbst, werden heute nur noch wenige Yana Gilmor erkennen. Sie ist niemals als bemerkenswerte MechKriegerin wahrgenommen worden, und so schafften sie es alle Beobachter (und der Rest der Ritter) vollkommen zu überraschen. Die wiederbelebten Ritter, die eigentlich nur als Witz gesehen wurden, besiegten ohne Schwierigkeiten die Regimentskampfvverbände der 4. Davion-Garde auf Ft. Loudon.

Typ: **Battle Hawk**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 771

Ausrüstung

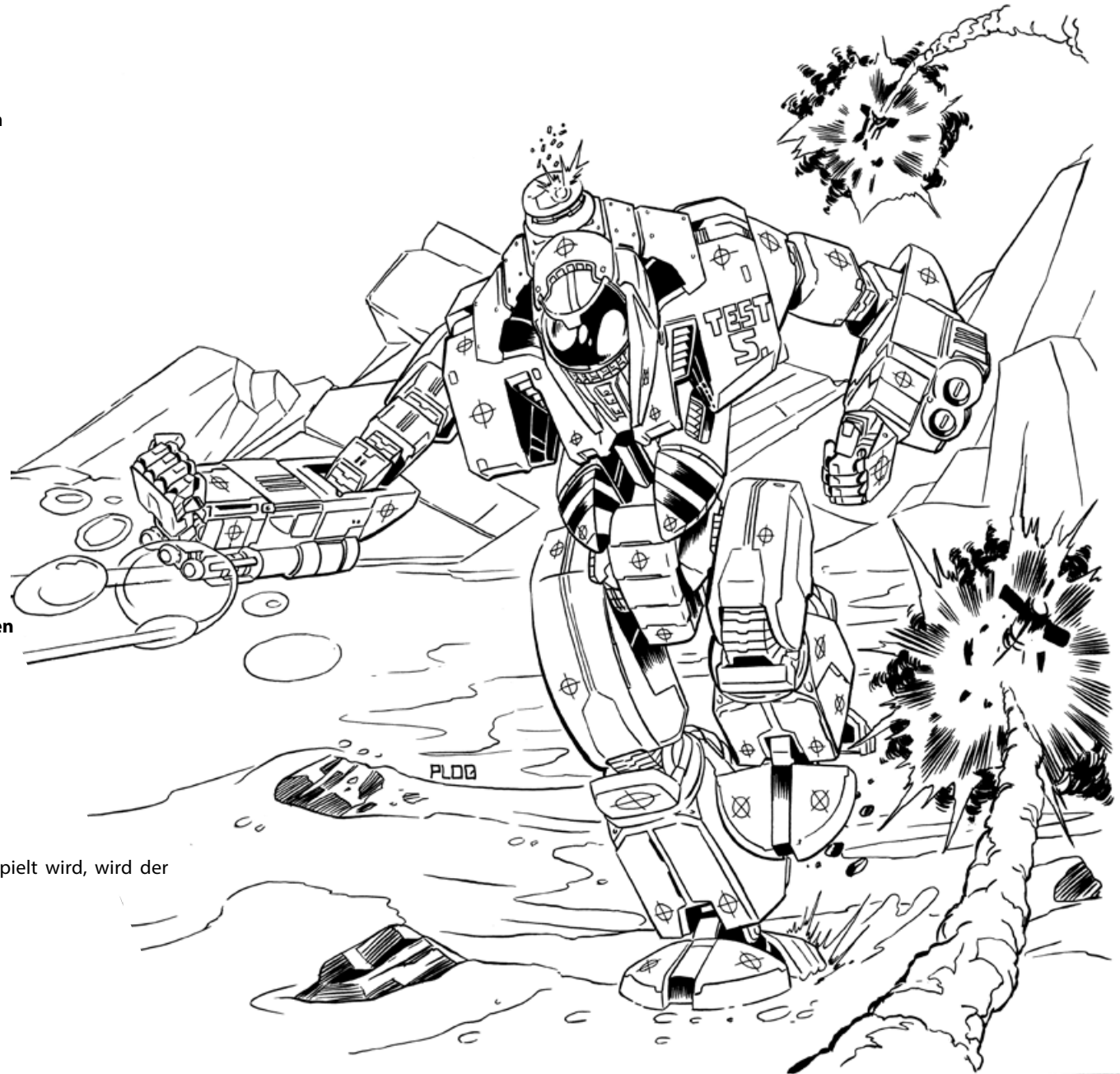
		Tonnen
Interne Struktur:		3
Reaktor:	150 XL	3
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	98	5,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	16
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	7	11
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	5	9
R/L Bein	7	12

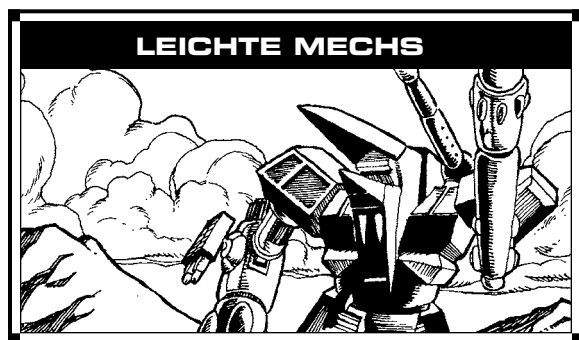
Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	TM	1	1
Blitz-KSR-2	LA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LA	1	1
3 Mittelschwere Impulslaser	RA	3	6
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5

Anmerkung: Falls mit den Erweiterten Regeln gespielt wird, wird der gesamte Kopf statt eines Schleudersitzes ausgelöst.





Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Duralyte 299 Endostahl

Reaktor: 150 GM

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Jolassa-325

Bewaffnung:

2 Coventry LSR-5 mit Artemis-IV-FLS

3 Martell Mittelschwere Laser

Hersteller: Free Worlds Defense Industries

Hauptherstellungsort: Gibson

Kommunikationssystem: Datacom 50

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 1122

ÜBERBLICK

Die Anführer und hohen Militärs der Liga Freier Welten haben sehnsüchtig auf den Tag gewartet, an dem die Mächte der Inneren Sphäre sich nicht mehr auf den gemeinsamen Feind der Clans konzentrierten, sondern wieder untereinander kämpfen würden. Um darauf vorbereitet zu sein hat das LFW-Militär Free Worlds Defense Industries damit beauftragt, einen BattleMech zu entwickeln und zu bauen, der ein effektives Gegengewicht zur *Valkyrie* des Vereinigten Commonwealth darstellen sollte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hammer* verfügt über zwei LSR-5-Lafetten, jeweils mit einem Artemis-Feuerleitsystem für verbesserte Treffsicherheit. Jeder LSR-Werfer ist mit ausreichend Munition ausgestattet, um im Kampf 24 Salven abfeuern zu können. Drei mittelschwere Laser, das bewehrte Martell-Modell, das in der ganzen Inneren

Sphäre bekannt ist, ergänzen die Langstreckenraketen.

Die Maximalgeschwindigkeit des Hammers liegt bei 86 Kilometern pro Stunde und entspricht so der Höchstgeschwindigkeit der *Valkyrie*. Techniker hebelten schnell den einzigen möglichen Ausgleich für die hohe Geschwindigkeit aus, als die Sprungdüsen, die sie testeten, den Rumpf des BattleMechs zu sehr belasteten. Diese Tests überzeugten die Techniker auch von der Verwendung von Endostahl. Was dadurch an Gewicht an der internen Struktur eingespart werden konnte, machte es möglich, die empfindlichen Waffensysteme im Torso des Mechs stärker zu panzern. Das Kommunikationssystem ist gleichermaßen kampferprobt: Das Datacom 50 ist in der ganzen Inneren Sphäre im Einsatz, aber besonders in der Liga Freier Welten.

Der *Hammer* wurde bevorzugt zusammen mit einem anderen neuen Modell eingesetzt, das passenderweise den Namen *Anvil* (Amboss) trägt. Gefechtssimulationen und Einsätze (letztere während des Aufstands auf Gibson, Operation Guerrero und Operation Bulldogge) haben gezeigt, dass diese Kombination sehr effektiv sein kann.

EINSATZ

Das Herzogtum Andurien hatte in jüngster Vergangenheit immer wieder unter rebellischen Beamten, Piratenüberfällen und Invasionen durch benachbarte Staaten zu leiden. Als die Regierung der Freien Welten ihre Kontrolle über das Herzogtum gefestigt hatte, entschied das Oberkommando des MLFW, die neuen Mech-Modelle in diesem Gebiet einem Feldtest zu unterziehen. Allen Einheiten im Grenzgebiet der Freien Welten wurden einige der neuen Modelle zugeteilt. Trotz dieser beträchtlichen Förderung hat der Rest des MLFW nur langsam begonnen, den *Hammer* zu übernehmen, und die Exportzahlen des Mechs sind gleichermaßen bescheiden. Blakes Wort ist bislang der größte Abnehmer dieses Modells.

Der *Hammer* zeichnet sich vor allem darin aus, Kompanien aus leichteren Mechs Deckungsfeuer auf weite Entfernung zu liefern, die normalerweise im Kampf nicht auf allzu viele Raketen zugreifen können. Er hat zwar nicht ansatzweise die Feuerkraft des *Archers*, der eine ähnliche Aufgabe zur Feuerunterstützung erfüllt, doch kann der *Hammer* den Gegner dennoch in eine nachteilige Position drängen.

VARIANTEN

Eine Variante mit dem Spitznamen *Slammer* ist für ausge dehnte Einsätze hinter den feindlichen Linien ausgelegt. Diese Version verdoppelt die Munition für die Raketenwerfer, verzichtet dafür aber auf zwei der drei mittelschweren

Laser. *Slammer*-Umbauten erfordern beträchtliche Mengen an Zeit und Mannstärke und sind somit relativ selten. Eine zweite Variante, der *Kralle-Hammer*, opfert einen LSR-Werfer und das Hilffssystem und baut dafür vier zusätzliche mittelschwere Laser ein. Um mit der entstehenden Hitze umzugehen, werden die Wärmetauscher der Variante zu Doppelwärmetauschern aufgerüstet. Die letzte Variante, der *Pein-Hammer*, ist die radikalste Variante. Die Laser werden auf zwei Extremreichweiten-Laser und zwei leichte Impulslaser aufgerüstet, die Langstreckenraketen werden durch zwei Blitz-KSR-4-Werfer, ein Zielerfassungssystem und zehn Doppelwärmetauscher ersetzt. Da für solche Umbauten unglaublich viel Arbeit erforderlich ist, sind sie nur als in der Fabrik gebaute Maßanfertigungen verfügbar.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Nicholas Paget: Der kurze, aber brutale Aufstand auf Gibson war eine Feuertaupe für den *Hammer*. Nicolas Paget, ein MLFW-Pilot, der zu Free Worlds Defense Industries versetzt worden war, fand sich mitten in den Kämpfen wieder. Als Rebellen kurz vor dem dramatischen Eingreifen von Thomas Marik das FWDI-Anwesen angriffen, war Paget der einzige Verteidiger mit Kampferfahrung. Auch wenn er ein Offizier des dritten Ranges war, übernahm er die Einsatzkontrolle über die Truppen, die die Fabrik verteidigten. Sein *Hammer* war für solche Polizeiaktionen nicht optimal geeignet, doch das Können, mit dem er die Maschine lenkte – und dabei den Schaden am Komplex und den nahen zivilen Distrikten einschränkte – brachte ihm nach dem Ende der Auseinandersetzung eine posthume Belobigung ein. Paget gehörte zu den Toten der letzten Konfrontation, als die Rebellen eine Atomwaffe auf dem Schlachtfeld entfesselten.

Soldatin Gemma Jackson: Als Veteranin der Intervention auf Arcadia während es VerCom-Bürgerkrieges ist Gemma Jackson auf ihrer Heimatwelt Tamarind eine Berühmtheit geworden. Zusammen mit ihrem *Slammer* spielte sie eine entscheidende Rolle in dem Medienspektakel um Marshal Brett und verlieh seinem unautorisierten militärischen Abenteuer ein menschliches Gesicht. Jackson gehörte zu den ersten Soldaten auf dem Boden und wurde bei einer Mission, die die Rettung der Söldner der Krushers zum Ziel hatte, verwundet. Dadurch wurde sie zum Aushängeschild für alle, die sich Generalhauptmann Thomas Marik widersetzen. Sie zieht die interventionistischere Politik durchaus vor, empfindet die Aufmerksamkeit aber als beunruhigend.

Typ: **Hammer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 787

Ausrüstung

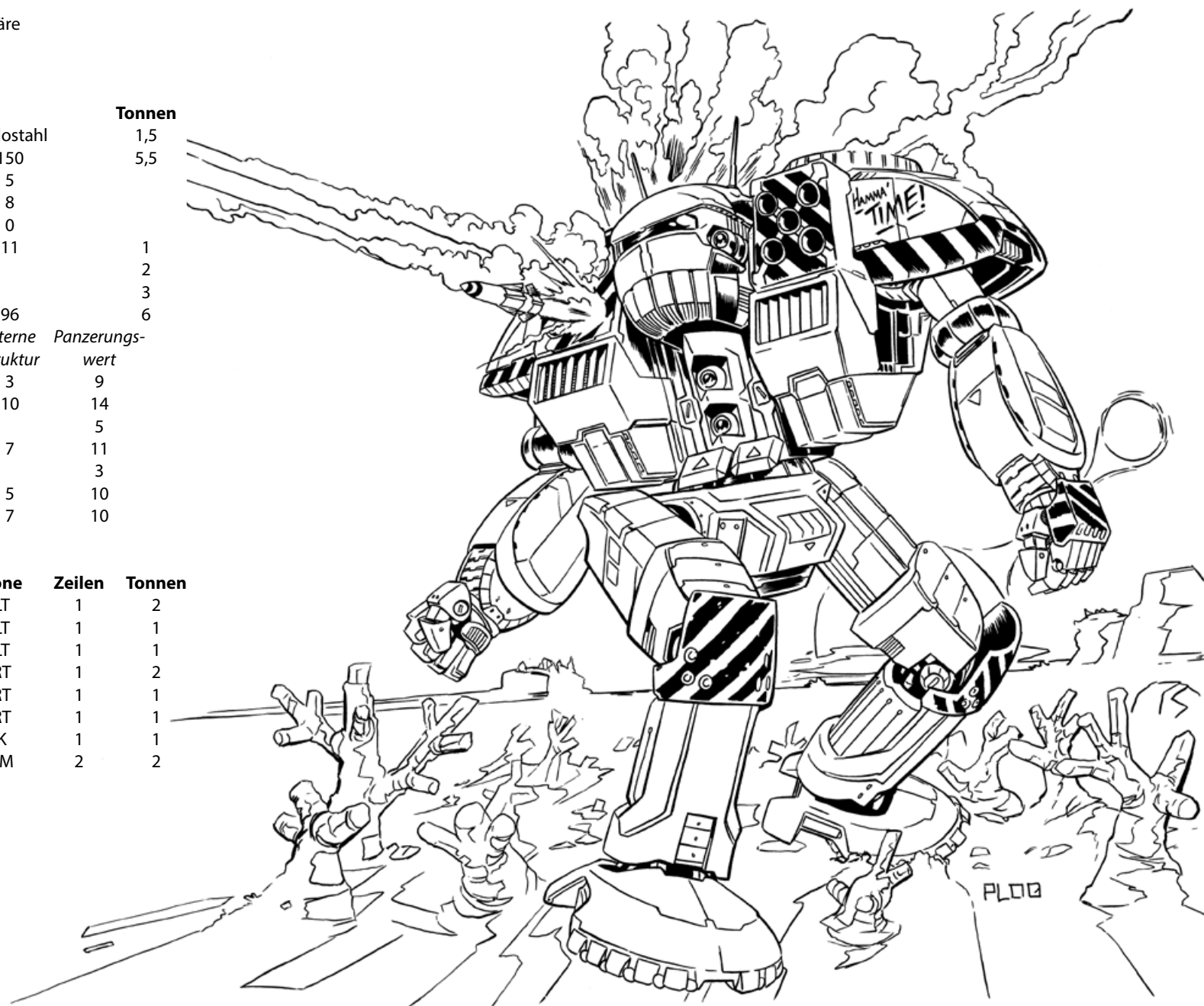
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	150	5,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6

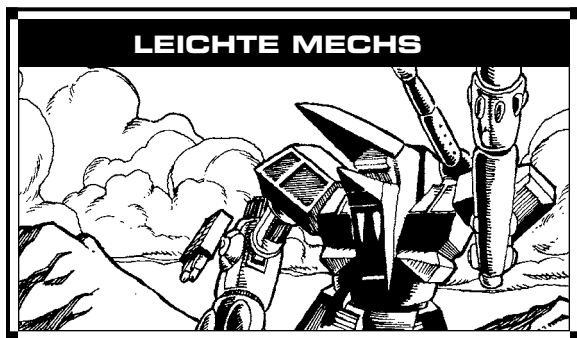
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	14
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	7	11
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	5	10
R/L Bein	7	10

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	K	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM	2	2





Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Chariot Typ I
Reaktor: GM 210 XL
Reisegeschwindigkeit: 75 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h, 151 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Starshield A
Bewaffnung:
1 Thunderstroke-L LSR-5 Rack
3 Argra 3L Mittelschwere Laser
Hersteller: Diplan 'Mechyards
Hauptherstellungsort: Aix-la-Chapelle
Kommunikationssystem: Sipher CommCon SCU-4
mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Katzenaugen 5
mit Vorraus 1 und Artemis-IV-FLS

ÜBERSICHT

Als Regiment um Regiment unter dem Moloch der Clans fiel, suchten die VSDK verzweifelt nach einer Taktik, um die technologischen Vorteile des Gegners auszuhebeln. Als sie bemerkten, dass die Clans nur sehr wenig Artillerie verwendeten, kamen die Analysten zum Schluss, dass ein schneller Kundschafter erforderlich war, der ein Zielerfassungssystem an Bord hatte. Diplan Mechyards reichte den HM-1 *Hitman* ein, um diese Aufgabe zu übernehmen.

Als Hersteller der bekannten Modelle *Jenner* und *Mon-goose* war Diplan Mechyards ein bedeutender Hersteller von leichten Mechs während des Zeitalters des ersten Sternenbundes. Allerdings sorgte die Zerstörung der Fertigungsanlagen während der Nachfolgekriege dazu, dass Diplan nur noch kaum mehr als eine Holdinggesellschaft war. Nach dem Angriff der Clans konnte Diplan finanzielle

Unterstützung von Hachiman Taro Electronics Limited sichern und rüstete die Fabrik einer Tochterfirma auf Aix-la-Chapelle, die sich auf die Produktion von Bauteilen konzentriert hatte, zu einem Produktionszentrum auf, das dazu imstande war, den *Hitman* herzustellen.

EIGENSCHAFTEN

Diplans *Hitman* nutzt zentrale Merkmale der bisherigen Modelle der Firma und ist ein extrem beweglicher und schneller leichter Mech, der kurzfristig Geschwindigkeiten von 150 Kilometern pro Stunde erreichen kann.

Sollte der *Hitman* auf einen Gegner treffen, dem er nicht davonlaufen kann, ist er mit drei mittelschweren Lasern und einem Fünfrohr-LSR-Raketenwerfer ausgerüstet, die mit einem verbesserten Artemis-IV-Feuerleitsystem verbunden sind. Unter dem Schutz eines vollen Störsenders kann sich der *Hitman* unbemerkt an gegnerische Einheiten anschleichen und dann seine aktive Beagle-Sonde nutzen, um Daten zu sammeln oder präzise Artillerie- oder Luftangriffe mit seinem ZES-System ins Ziel lenken.

EINSATZ

Nach ausgedehnten Tests auf dem Übungsgelände von New Samarkands Sun-Zhang-Akademie wurde der *Hitman* von den Truppen des wiedergeborenen Sternenbundes das erste Mal im größeren Ausmaß bei der Kampagne gegen Clan Nebelparder eingesetzt. Als endlich zahlreiche Fahrzeuge und Mechs (so wie der *O-Bakemona*) mit Arrow-IV-System die Front erreichten, begannen die VSDK sie zusammen mit dem *Hitman* einzusetzen. Die Ruyken-Regimenter nutzten ihre neue Ausrüstung mit vernichtendem Effekt gegen die Parder. Ihre perfekte Taktik diente den VSDK gut, als die Geisterbären später ihren Angriff gegen das Kombinat begannen.

Chandrasekhar Kurita erwarb die Mehrheitsbeteiligung bei Tandi Computers und entsandte das 17. Scout-Regiment (eine Söldnereinheit, informell als Camacho's Caballeros bekannt, unter einem lange stehenden Vertrag) um die Ressourcen von Tanadi auf Welten zu schützen, die der Kontrolle der Nebelparder entrissen worden waren. Die Söldner wurden auf Luzerne stationiert, als die Geisterbären über die Grenze kamen. Die 1. Bear Regulars zermalmt Komtur Bar-Kochbas Bataillon, als die Söldner versuchten, die Landezone des Clans zu umkämpfen. In einem Vergeltungsschlag setzte das 17. seine Aufklärungselemente ein (zu denen mehrere *Hitman*-Mechs gehörten) – und ließen vernichtendes Artilleriefeuer auf den geschwächten Geisterbär-Sternhaufen niedergehen.

VARIANTEN

Zunächst erreichten wesentlich mehr *Hitman*-Mechs die Fronteinheiten als Arrow-IV-Plattformen verfügbar waren.

Weil sie den Rest der hervorragenden Fähigkeiten des *Hitman* nicht vergeuden wollten, indem sie ihn nur in den wenigen Einheiten einsetzten, die die erforderlichen Artillerieraketensysteme verfügten, erschufen die VSDK eine Feldmodifikation. Indem sie das ZES durch ein K³-Dienermodul ersetzten und anstelle des LSR-5 eine NARC-Raketenboje einbauten, erschufen sie mit dem HM-2 *Hitman* den perfekten „Vorreiter“ für leichte und mittelschwere Einheiten mit K³-Systemen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Jenna Ahrmram: Jenna, die Enkelin des berühmten Kommandeurs der 3. Proserpina-Husaren, war geehrt, als ihr ein Posten im Regiment angeboten wurde. Jenna ist sich absolut darüber im Klaren, dass es Theodore Kuritas Reformen möglich gemacht hatten, dass sie in die Fußstapfen ihres Großvaters treten konnte, und ist dem Koordinator somit fanatisch loyal ergeben.

Jenna sieht den anhaltenden Einfluss der Schwarzen Drachen im Kombinat mit Sorge und will ihre Unterstützer bloßstellen. Zwar haben ihre unsanktionierten Ermittlungen ihr die Missbilligung ihrer Vorgesetzten eingebracht, doch haben sie auch die Aufmerksamkeit von Ninyu Indrahara erweckt.

Unterleutnant Duane „Pog“ Montablan: Wie viele Mech-Krieger in der 17. ist Duane eine Eingeborene von Calisteo in der Liga Freier Welten. Duane hat auch eine Tendenz zu unkonventionellem Verhalten mit den anderen Caballeros gemein. Montablan ist ein fanatischer Sammler von Western aus der Zeit vor der Raumsprungtechnologie und übernimmt viele der Manierismen der Charaktere, die in seiner Sammlung dargestellt werden. Duane wechselt je nach Situation und Laune zwischen den verschiedenen Charakteren hin und her und bombardiert alle, die ihn umgeben, mit einem Kaleidoskop kitschiger, zweidimensionaler Rollen.

Zwar findet man den fortschrittlichen *Hitman* selten außerhalb der VSDK, doch gehörte Duanes Mech zu den ersten geborgenen Maschinen, die Camacho's Caballeros auf Towne in ihren Besitz brachten, nachdem sie die abtrünnigen 15. Dieron Regulars besiegt hatten. Auf Luzerne nutzte Montablan voller Freude die vollen Fähigkeiten ihres *Hitman*, um einen Todesteppich auf die „Schlammschädel“ herabregnen zu lassen (wie die Caballeros alle Clansmitglieder abwertend nennen).

Typ: **Hitman**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 925

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	210 XL	4,5
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11 (14)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	80	5

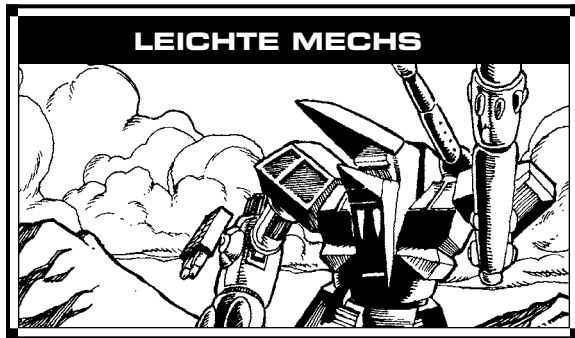
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	10	10
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	7	8
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	5	7
R/L Bein	7	9

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Wächter-ECM	LT	2	1,5
MASC	RB	2	2
Beagle-Sonde	RT	2	1,5
LSR-5	LT	1	2
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
3 Mittelschwere Laser	LA	3	3
ZES	K	1	1





Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Hollis Mark VI – Alpha (Endostahl)

Reaktor: GM 210 XL

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: York Industries CTC-0

Bewaffnung:

1 Aberdovey Mark XXX Extremreichweiten-PPK

1 Burow Raketenabwehrsystem

1 Holly Blitz-KSR-2-Lafette

Hersteller: Earthwerks

Hauptherstellungsort: Keystone

Kommunikationssystem: Sipher Security Plus

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hartford S2000A

ÜBERSICHT

Vining Engineering and Salvage Team auf Solaris VII entwarf den *Jackal* zusammen mit Earthwerks BattleMechs auf Keystone in der Liga Freier Welten. Dabei entstand der erste von Grund auf entwickelte Mech, der von der Firma ersonnen wurde, die heute zu den begehrtesten Entwicklern gehört. Der *Jackal* basiert auf unmittelbarer Erforschung von Vest-Technikern und war für das Schlachtfeld gedacht, nicht die Arena. Er kann tatsächlich mit der Geschwindigkeit und Bewaffnung der Clans mithalten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Jackal* nutzt einen leichten Reaktor und einen Endostahl-Rahmen, um seine Beweglichkeit zu maximieren und noch Platz für schwere Waffen zu lassen. Eine Extremreichweiten-Partikelkanone des Modells Aberdovey Mk XXX verleiht ihm eine Reichweite, die mit den meisten Clan-Waffen vergleichbar ist und hat eine für einen leichten Mech beeindruckende Feuerkraft. Die Partikelkanone wird ergänzt durch ein munitionseffizientes Holly-Blitz-KSR- und ein Raketenabwehrsystem, um gegnerischen Beschuss abzuwehren. Diese Mischung aus Geschwindigkeit, Feuerkraft und Punktverteidigung erlaubt es dem *Jackal*, als extrem mobiler Scharfschütze auf lange Entfernung zu dienen und dabei den gegnerischen Beschuss zu minimieren.

EINSATZ

In einem Versuch, einen interessierten Käufer für das neue Modell zu finden, stellte VEST den Prototypen des *Jackal* in den Arenen von Solaris VII vor, wo die hervorragende Leistung des Mechs schnell die Aufmerksamkeit mehrerer wetteifernder BattleMech-Fabriken erweckte. Earthwerks – mit Abstand der bedeutendste Interessent – traf ein Abkommen mit VEST und erwarb die Rechte, den Mech in der Earthwerks-Fabrik auf Keystone zu produzieren. Seitdem liefert Earthwerks den *Jackal* an verschiedene interessierte Käufer aus, die meisten in den Streitkräften Capellas und der Freien Welten, sowie an Dutzende von Söldnerkommandos in der gesamten Inneren Sphäre.

Das Abkommen mit Earthwerks erlaubte es VEST außerdem, eine geringe Zahl von *Jackals* für eigene Verkäufe zu produzieren, solange sie sie nur an Staaten oder Söldner verkauften und nicht an andere Konzerne zur Nachkonstruktion. Somit betreibt VEST bescheidenen Handel mit seinem BattleMech-Flaggschiff, vor allem mit den verschiedenen Ställen auf Solaris VII.

VARIANTEN

Eine neue Variante, die VEST auf Solaris enthüllt hat, verzichtet auf das Burrow-Raketenabwehrsystem und die zugehörige Munition und setzt dafür auf einen Feuerleitcomputer im rechten Torso. Die Variante rüstet außerdem die Wärmetauscher des *Jackals* auf doppelt starke Versionen auf und erhöht leicht die Panzerung an den Armen und Beinen des Mechs.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sir Colin van Dench: Sir Colin van Dench diente während der Invasion von Huntress im Jahre 3060 im 3. Bataillon der 1. Ritter der Inneren Sphäre. Während der Kämpfe um die Kontrolle des Ausbildungslagers von New Andery trafen Sir van Dench und seine Lanze auf eine gemischte Gruppe von Mechs und ProtoMechs der Nebelparder. Während des resultierenden Feuergefechts kämpften van Dench und sein *Jackal* gegen etwas, was ein Mitglied seiner Lanze „Super-Elementare“ nannte, während die Mechs der Parder immer näher kommen.

Dank der Manövrierfähigkeit des *Jackals* und seiner eindrucksvollen Mischung aus seiner PPK und den KSR konnte van Dench die ProtoMechs für fast eine Minute binden. Er tötete zwei *Centaurs*, einen *Roc* und einen *Hydra*, ehe die schweren Schäden, die die Protos ihm zugefügt hatten, es einem eintreffenden *Hellhound* möglich machten, seinen Reaktor zu zerstören. Auch wenn er sich zum Stützpunkt zurückziehen konnte, wurde van Dench während des Gefechts schwer verwundet und benötigte Jahre der Therapie. Er ist erst vor kurzer Zeit mehr oder minder in den Dienst zurückgekehrt.

Shannon „Scarlet“ Shrike: Shannon Shrike war bereits eine erfahrene MechKriegerin, als sie ein Angebot von VEST erhielt, ihren neuen BattleMech in den Arenen von Solaris VII zu testen. Sie erhielt die klaren Anweisungen, „eindrucksvoll, aber effektiv“ zu sein. Shrike erlangte am Steuer ihres „Bloody Anubis“, dem *Jackal*-Prototypen, den VEST ihr für ihre Demonstration zur Verfügung gestellt hatte, eine Reihe von Siegen.

Shrikes Triumphe waren mehr als eindrucksvoll genug, um ihren Geldgebern bei VEST einen Produktionsvertrag mit Earthwerks, Incorporated einzubringen. Tatsächlich waren Tanya und Elizabeth O'Bannon beeindruckt vom Stil dieser freien MechKriegerin und traten mit dem großzügigen Angebot an Shrike heran, den Gemini-Ställen beizutreten, sobald ihr Vertrag mit VEST endete.

Typ: **Jackal**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 918

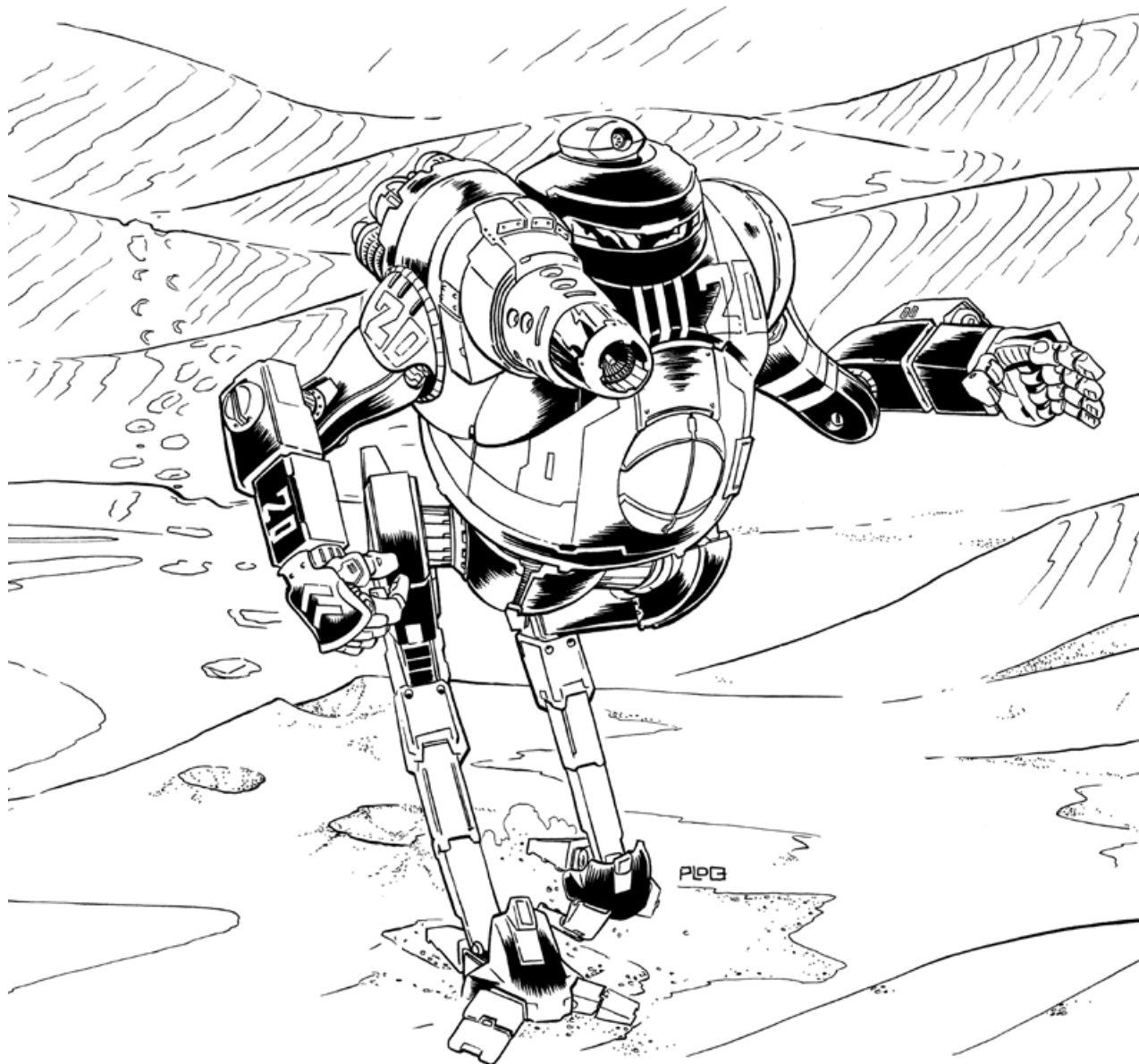
Ausrüstung

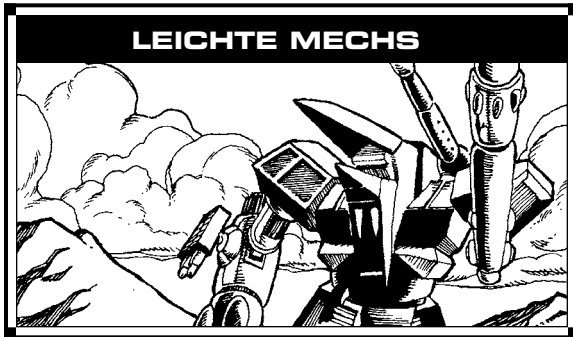
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	210 XL	4,5
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	96	6
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	10	15
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	7	10
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	5	8
R/L Bein	7	12

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RT	3	7
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	TM	1	1
Blitz-KSR-2	LA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LT	1	1





Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Small Bug-B

Reaktor: Vlar 300 XL

Reisegeschwindigkeit: 108 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Gauntlet Ferrofibrat

Bewaffnung:

2 Defiance B3M Mittelschwere Laser

2 Defiance B3S Leichte Laser

Hersteller: Coventry Metal Works

Hauptherstellungsort: Coventry

Kommunikationssystem: Wilson Silicon Siren

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Winston Coral Snake
mit CherrySeed Bullseye ZES

ÜBERSICHT

Vining Engineering and Salvage Team (VEST), die ihren Stützpunkt auf Solaris VII haben, haben sich mit einer Reihe innovativer Modelle einen Namen gemacht. Die kleine Firma hat aber nicht die Produktionsanlagen für die Massenerstellung ihrer Schöpfungen. Da die VCS fortschrittliche BattleMechs anforderten, schnappte sich Coventry Metal Works VESTs *Scarabus*-Modell und nahm sofort die Produktion auf. Der SCB-9A ist als Kundschafter und vorgeschobener Beobachter gedacht. Als der *Scarabus* im Jahre 3053 enthüllt wurde, galt er als Vorzeigeobjekt der Technologie des Vereinigten Commonwealth.

EIGENSCHAFTEN

Neu entdeckte Sternenbund-Technologie erlaubte es dem *Scarabus*, die Anforderungen zu erfüllen, ein Modell zu erschaffen, das schneller und kampfstärker als der *Locust* war. Da VEST wusste, dass seine geplante Rolle aus Scout-Mech es erforderlich machen würde, dass er für längere Zeit auf isolierten Einsätzen überleben musste, beschränkte sich VEST bei diesem Mech nur auf Energiewaffen. Mit seiner auffälligen „Viermodul“-Laseranordnung im linken Arm ist der *Scarabus* schnell und gut bewaffnet. Unglücklicherweise kann die komplexe Energiekopplung, die für diese Anordnung erforderlich ist, gelöst werden. Techniker im Feld verloten daher oft die Kopplung, was Reparaturen erschwert, dafür die Einheit aber stabilisiert.

Um den *Scarabus* zu einem effektiveren Kundschafter zu machen, wurde ein leistungsstarkes Störsender-System eingebaut, das die Bewegungen einer ganzen Lanze verschleiern kann. Der Einbau eines ZES hatte zunächst wenig offensichtlichen Nutzen, da das Vereinigte Commonwealth nicht über die erforderlichen Arrow-IV-Plattformen verfügte. Das änderte sich endlich, als eine Artillerversion des *Thunder Hawk* vorgestellt wurde. Um den Arenen von Solaris VII ein wenig entgegen zu kommen, wurde am rechten Arm außerdem ein kleines Beil eingebaut, das im Nahkampf verwendet werden kann.

EINSATZ

Die ersten Produktionsläufe des *Scarabus* wurden sehr schnell an Einheiten ausgegeben, die es mit den Clans zu tun hatten. Einheiten aus den Vereinigten Sonnen des Vereinigten Commonwealth (wie die Leichte Deneb-Kavallerie und die Ceti-Husaren) waren nur allzu gerne bereit, das Modell anzunehmen. Eher traditionelle Ilyranische Einheiten waren nicht ganz so begeistert. Viele der Mechs wurden an Miliztruppen weitergereicht, um schwerere (wenn auch ältere) Modelle einsetzen zu können.

Als Coventry Metal Works früh im VerCom-Bürgerkrieg beträchtliche Schäden erlitt, musste die Produktion erst einmal eingestellt werden.

Die Thorin Freedom Theater Militia war ein Empfänger dieser unbeabsichtigten Großzügigkeit und erhielten mehrere *Scarabus*-Mechs. Während des VerCom-Bürgerkrieges kämpfte die Thorin FTM (besser bekannt als Archer's Avengers) eine Reihe von Kampagnen über Dutzende von Welten gegen Katherine Steiner-Davions Loyalisten und Clan Jade-falke. Der *Scarabus* erwies sich gegen beide dieser Gegner immer wieder als Aufklärer und Überfallmech.

Wie bei vielen anderen Ilyranischen leichten Modellen hatte Coventry nur wenig Erfolg dabei, den *Scarabus* an die LAS zu vermarkten. Die Forma schickt den Großteil der Produktion an die Vereinigten Sonnen und an Söldnereinheiten, die dringend auf neuere Ausrüstung aufrüsten wollen.

VARIANTEN

Das VEST-Modell hat den *Scarabus* mit einem Beil ausgerüstet, weil die Entwickler hofften, die Mode von Klingen und Klauen auf Solaris VII ausnutzen zu können. Es wurden verschiedene Varianten mit einer Vielzahl experimenteller Beile, Vibroklingen, Stacheln und Schilde entwickelt, doch keine davon erreichte die Massenproduktion.

Das Vereinigte Commonwealth stattete viele *Scarabus*-Mechs mit Dreifach-Myomeren aus. Dieser verbesserte SCB-9T war auf beiden Seiten des VerCom-Bürgerkrieges sehr beliebt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Simon Ghant: Ghant, der sich im Scherz selbst als „Wochenendkrieger“ bezeichnet, wurde bei ihrer Gründung ein Mitglied der Thorin FTM. Auch wenn er entschlossen war, gegenüber dem (damaligen) Vereinigten Commonwealth seine Pflicht zu erfüllen, wollte er eigentlich nur ungern seine Kanzlei aufgeben, um an der Front zu dienen. Ironischerweise sorgten die Ereignisse dafür, dass Simon Ghants Milizeinheit weite reiste und härter kämpfte als die meisten aktiven Ilyranischen Kommandos.

MechKrieger Carjo Yance: Yance, ein Experte für elektronische Kriegsführung, steuert einen *Scarabus* in der einzigen BattleMech-Kompanie der Killer Bees. Wenn er nicht am Störsender seines Mechs arbeitet, kann man Carjo dabei beobachten, wie er an einer bizarren Auswahl elektronischer Geräte herumschraubt, von denen manche noch nicht einmal einen praktischen Nutzen haben.

Die Killer Bees sind ein Söldnerkommando, das sich auf Aufklärungsmissionen spezialisiert hat und unterstehen dem Nachrichtendienst der SBVS. Als Kernstück des größten Fury-Teams der Division für Besondere Umstände haben sich Carjos Kenntnisse als wertvoll erwiesen. Operation Sternenfall machte es erforderlich, dass das Team in die Besatzungszone der Jedefalken eindrang und ein Terrorakt verhinderte, der blutige Vergeltung durch die Clans ausgelöst hätte, und all das, ohne dass die Clans ihre Gegenwart bemerkten.

Typ: **Scarabus**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 846

Ausrüstung

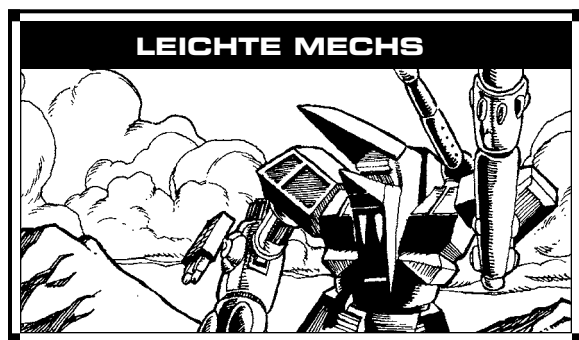
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	10	
BP Rennen:	15	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	98	5,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	12
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	7	10
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	5	9
R/L Bein	7	13

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Wächter-ECM	TM	2	1,5
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
2 Leichte Laser	LA	2	1
Beil	RA	2	2
ZES	K	1	1





Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Coventry BZK-III

Reaktor: Omni 175

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Lexington Ltd. High Grade Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Poland Main Model A Gaussgeschütz

Hersteller: Coventry Metal Works

Hauptherstellungsort: Coventry

Kommunikationssystem: TharHes Muse 54-58K

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops 9

ÜBERSICHT

Coventry Metal Works' BZK-F3 *Hollander* entstand als Teil einer laufenden Bemühung der VCS, der überlegenen Reichweite und Feuerkraft der Clans in einem leichten Rahmen zu begegnen. Der *Hollander* mag zwar etwas unorthodox sein, doch erfüllte er das Versprechen der Entwickler, alle Anforderungen zu erfüllen. Er ist ein leichtes Jagdmodell, das fast alle anderen leichten Mechs mit einem einzigen Schuss auf weite Entfernung ausschalten kann und eine ernstzunehmende Bedrohung für die meisten schwereren Modelle darstellt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hollander* ist letztlich eine laufende Kanone. Das Design des Mechs ist so geradlinig wie extrem. Der ganze Rumpf ist nur darauf ausgelegt, ein einziges gewaltiges Gaussgeschütz aufzunehmen.

Das Modell verfügt über keinerlei andere Waffen, setzt aber auf eine Konstruktion aus Endostahl und Ferrofibrilpanzerung, um seine Optionen zu maximieren. Es nutzt einen Standard-Reaktor, um in einem hitzigen Gefecht höhere Überlebenschancen zu haben. Diese Entscheidung beschränkte allerdings die Bodenbewegung des *Hollanders* auf die eines durchschnittlichen schweren Clan-Mechs, so dass die meisten seiner Ziele einen beträchtlichen Geschwindigkeits- und Beweglichkeitsvorteil haben. Dennoch führte die Möglichkeit, eine Waffe, die so durchschlagkräftig wie ein Gaussgeschütz ist, in einem relativ kostengünstigen Rumpf einzubauen, zur vermehrten Produktion des Modells und zum Fronteinsatz gegen die Clan-Invasoren.

EINSATZ

Die 17. Skye Rangers und die 1. Kearny Highlanders vom Söldnerkommando der Northwind Highlanders waren die ersten, die die neuen *Hollanders* erhielten, nachdem Coventry Metals die volle Produktion des Modells aufgenommen hatte.

Kurze Zeit später erhielten auch mehrere bekannte Söldnerkommandos in den Diensten der Lyraner und des Vereinigten Commonwealths diese eindrucksvollen Scharfschützen, als das Wettrüsten in der Inneren Sphäre weiterging.

VARIANTEN

Seit der Markteinführung des *Hollanders* gingen drei Varianten in Produktion, die Kritikpunkte früherer Piloten des Mechs beheben sollten. Das erste dieser Modelle, das BZK-G1, entspricht dem Wunsch nach Backup-Waffen und zusätzlicher Panzerung, indem es das Gaussgeschütz durch eine LB-10-X-Autokanone und zwei mittelschwere Laser in den Armen ersetzt und zwei zusätzliche Tonnen Ferrofibrilpanzerung einbaut, um den Schutz zu erhöhen.

Die radikalere Variante geht die gleichen Sorgen auf dramatischere Weise an, indem sie die Gesamtmasse des *Hollanders* um 10 Tonnen erhöht. Aufgrund dieser radikalen Veränderungen tragen beide dieser Modelle – der BZK-F5 und der BZK-F7 – die Bezeichnung *Hollander II*. Beim Modell F5 erlaubte es die zusätzliche Tonnage den Technikern, neben dem Gaussgeschütz Poland Main Model A eine Blitz-Raketenlafette und einen mittelschweren Laser einzubauen.

Der F7, der in den Monaten vor dem VerCom-Bürgerkrieg entstand, setzt auf ein einzelnes schweres Gaussgeschütz, um noch durchschlagkräftiger zu sein. Allerdings führt diese Veränderung einfach zu einem „großen Bruder“ des ursprünglichen *Hollanders* – ein Mech mit den gleichen Problemen, was Beweglichkeit und Panzerung angeht und nur auf eine einzelne Waffe setzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Bernard Mallins: Bernard Mallins, jetzt ein Leutnant im 7. Einsatzbataillon (11. Kompanie) der Eridani Light Horse, nutzt immer noch den BZK-F3 *Hollander*, den er während der Schlacht auf Huntress im Einsatz hatte. Während der Schlacht gehörte Mallins Lanze zu den Truppen der Light Horse, die es in den sanften Hügeln und leichten Wäldern der Lootera-Ebenen mit den eintreffenden Verstärkungen der Nebelparder zu tun hatten. Die Clansmitglieder waren erzürnt, weil die Kämpfer aus der Inneren Sphäre Artillerie verwendeten, und griffen mit der Wut eines Berserkers an.

Mallins Lanze, die von zwei mittelschweren OmniMechs und einem Stern Elementare angegriffen wurden, erlitt beim Anturm der Clans schwere Schäden. In der Eröffnungssalve kam Kommandeur Porter Cormany ums Leben. Als Mallins gezwungen war, sich zurückfallen zu lassen, nutzt er sein Gaussgeschütz, um auf die Jaguar-Omnis zu feuern, während der Rest seiner Lanze die gegnerischen Gefechtsrüstungen auf Abstand hielt. Bei dieser Aktion gelang es Mallins, einen *Ryoken* der Parder mit einem glücklichen Cockpit-Treffer auszuschalten und einen gegnerischen *Black Hawk* mit einem Beintreffer bewegungsunfähig zu machen. So verschaffte er seiner Lanze Zeit, bis die Verstärkung der 12. Kompanie der Light Horse eintreffen konnten.

MechKrieger Georgio Eicher: Eicher, der während des VerCom-Bürgerkriegs ein MechKrieger der Loyalisten bei den 1. Chisholm's Raiders war, verdiente sich mit seinem BZK-F7 *Hollander II* den zweifelhaften Spitznamen „Spürhund“, als sein Mech während eines Gefechts gegen Herzog Sandovals Truppen auf New Valencia fünf mal kritisch durch Donner-Minen beschädigt wurden, die die Truppen der Alliierten gelegt hatten.

Typ: **Hollander**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35 Tonnen

Kampfwert: 953

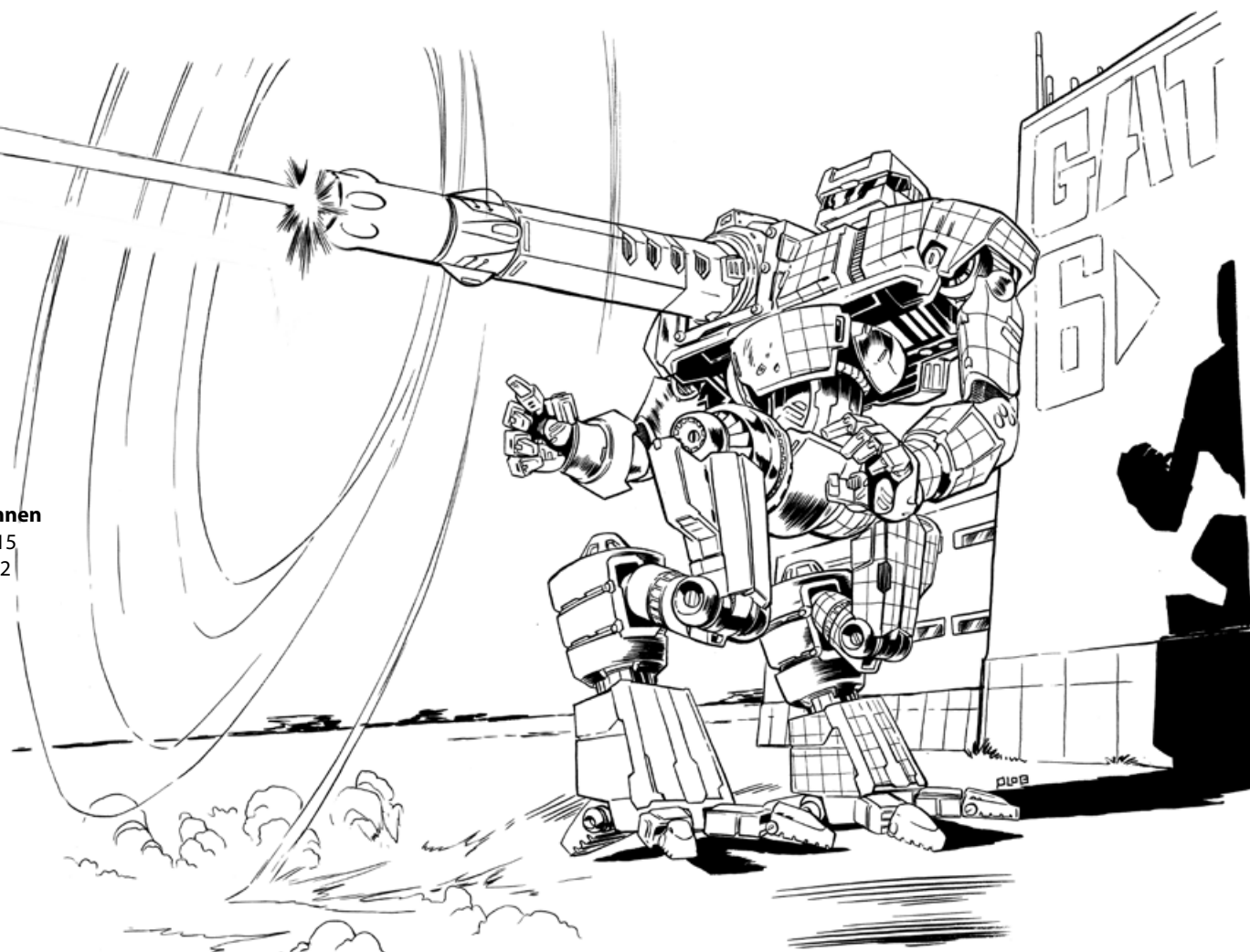
Ausrüstung

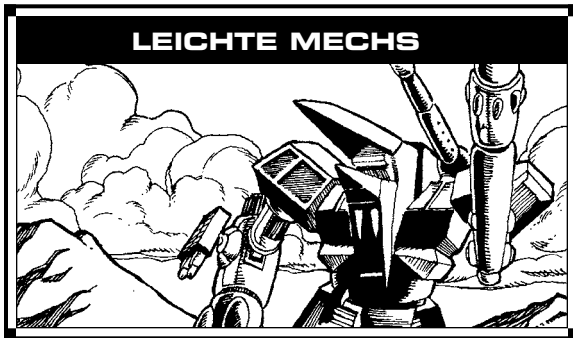
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	175	7
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	71	4
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	11	10
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	8	8
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	6	6
R/L Bein	8	8

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 16	TM	2	2





Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Crucis-II, Newhart Refit Standard

Reaktor: VOX 280 XL

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 75

Sprungreichweite: 240 Meter

Panzerung: Kallon FWL Spezialferrofibrat

Bewaffnung:

4 Tronel XII Mittelschwere Impulseler

Hersteller: Nimakachi Fusion Products Limited

Hauptherstellungsort: Lapida II

Kommunikationssystem: Omicron 4002

Networking Channel

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS Eagle Eye

ÜBERSICHT

Während der Invasion im Draconis-Kombinat wurden viele Mechs des Kombinats in Gefechten zerstört, ohne dass Bergungen vorgenommen werden konnten, um den Wiederaufbau zu unterstützen. Entsprechend ordnete Koordinator Takashi Kurita starke Produktionssteigerungen an, um die gefallenen Einheiten zu ersetzen.

Nimakachi wollte unbedingt von diesen Umständen profitieren und entschied, dass es nicht ausreichen würde, einfach die Produktionsanlagen des *Spiders* auszubauen, um zukünftige Aufträge zu garantieren, wenn die Kämpfe abnehmen sollten. Die Firma entwickelte mit den knappen

verfügbaren Ressourcen ein neues Modell. Um das Unternehmen für die Zukunft zu stärken wollte Nimakachi so viel neue und wiederentdeckte Technologie verwenden, wie sie vom Draconis-Kombinat bekommen konnten. Das war die Geburtsstunde des *Venom*.

EIGENSCHAFTEN

Der *Venom* ist eine schwerere Version des *Spiders*, die auf Tematagi hergestellt wird. Er wiegt 35 Tonnen und verwendet spezielle Kallon-FWL-Ferrofibratpanzerung. Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des neuen Modells entsprechen zwar dem *Spider*, doch setzten die Techniker von Tematagi auf einen ultraleichten VOX-280-Reaktor, um Platz für mehr Feuerkraft zu schaffen. Der *Venom* verwendete den neuen mittelschweren Tronel-XII-Impulseler. Beim ersten Produktionslauf zeigen sich zwei Nachteile: die leichte Panzerung und der ultraleichte Reaktor des Mechs erhöhten beide das Risiko, dass der Mech in der Schlacht zerstört wurde. Die Entwickler konnten das Reaktorproblem bislang nicht lösen, doch angeblich soll eine Variante in Arbeit sein, die den neuen, leichten Iyranschen Reaktor verwendet. Die bestehenden Varianten 9KA und 9KC bieten zusätzliche Panzerung, um den Schutz im Vergleich zum ursprünglichen *Venom* zu verbessern.

EINSATZ

Der erste *Venom* verließ die Produktionsstraße Ende Dezember 3050 und wurde vor allem nahe der Peripherie eingesetzt. Dort schützte er die Grenze gegen Banditen und hielt Stellung, um für mögliche Vergeltungsschläge eingesetzt werden zu können. Seit dieser Zeit ist das Ansehen des *Venoms* unter den Streitkräften des Kombinats immer weiter gewachsen. Er wird als tödlicher leichter Mech betrachtet. Dass die VSDK schon seit langer Zeit den *Panther* als Rückgrat ihrer leichten Mech-Truppen bevorzugen, ist weiterhin ein Hindernis für allgemeine Akzeptanz für den *Venom*. Dennoch trifft man diesen Mech in fast allen Linienregimentern des Kombinats an, darunter die Ruyken, die Genyosha und sogar das Schwert des Lichts. Der Wettbewerb durch neuere Modelle wie dem *Kabuto* und dem *Raptor*-OmniMech haben der Verwendung des *Venom* bislang noch keinen Schaden zufügen können.

VARIANTEN

Die Variante SDR-9KA verzichtet auf einen der mittelschweren Impulseler, um Platz für mehr Panzerung zu schaffen. Der SDR-9KB stellt eine radikalere Abkehr vom ursprüng-

lichen Design dar. Zwei Sprungdüsen und ein Impulseler werden entfernt. Dafür werden ein Maschinengewehr, Munition, ein Wärmetauscher und Panzerung eingebaut.

Der erst kürzlich vorgestellte 9KC ist einer der ersten leichten Mechs des Kombinats, der Doppelwärmetauscher verwendet. Der 9KC *Venom* verfügt über elf Doppelwärmetauscher, einen Rumpf aus Endostahl und sieben Tonnen Ferrofibratpanzerung. Ein mittlerer Impulseler macht Platz für eine K³-Dienereinheit.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Tai-i Yuko Nogami: *Tai-i* Nogami ist ein perfektes Beispiel für den Erfolg von Theodore Kuritas Militärreformen. Bei der Schlacht um Garstet während Operation Bulldogge erwiesen sich die 17. Regulars der Nebelparder als härterer Feind, als die angreifenden Truppen der Ruyken-go ursprünglich erwartet hatten. Es kam zu Verlusten, die das Kombinat nicht so einfach ersetzen konnte. Weil es erforderlich war, auf verfügbare Ressourcen zurückzugreifen, fiel der damalige *Gunsho* Yuko Nogami auf seine Erfahrung zurück, die er gesammelt hatte, als er in der Reaches-Arena auf Solaris VII einen *Venom* führte. Er zeigte bei der letzten Schlacht um den Planeten im Nürnberg Canyon eindrucksvolle Leistungen als Teil einer Beta-Kompanie des 3. Bataillons der Ruyken-go.

Nogami bewies wieder und wieder seine Tapferkeit, bei der Befreiung von Matsuida und An Ting während des VerCom-Bürgerkriegs und während der Vergeltungsschläge auf Cassias. Im Lauf von weniger als einem Jahrzehnt stieg Nogami zum Kommandeur der Kompanie auf, in der er einst ohne Rang gekämpft hatte. Er ist somit ein begeisterter Anhänger von Theodore Kurita.

Jason „The Clyde“ Marshall: Da der *Venom* ursprünglich an Posten in der Nähe der Grenze zur Peripherie aufgestellt wurde, fiel das Modell unweigerlich auch Piraten in die Hände. Ein solcher Bandit, Jason „The Clyde“ Marshall, ist ein Mitglied der New Belt Pirates. Er überlebte, als seine Kompanie von Clan Wolfs Omega-Galaxie abgeschlachtet wurde, doch befand er sich auf dünnem Eis, weil er den enteigneten Morgan Fletcher II unterstützt hatte. Ob er Susie „One-Eye“ Morgaine-Ryan überleben kann, steht auf einem anderen Blatt.

Typ: **Venom**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 35 Tonnen

Kampfwert: 798

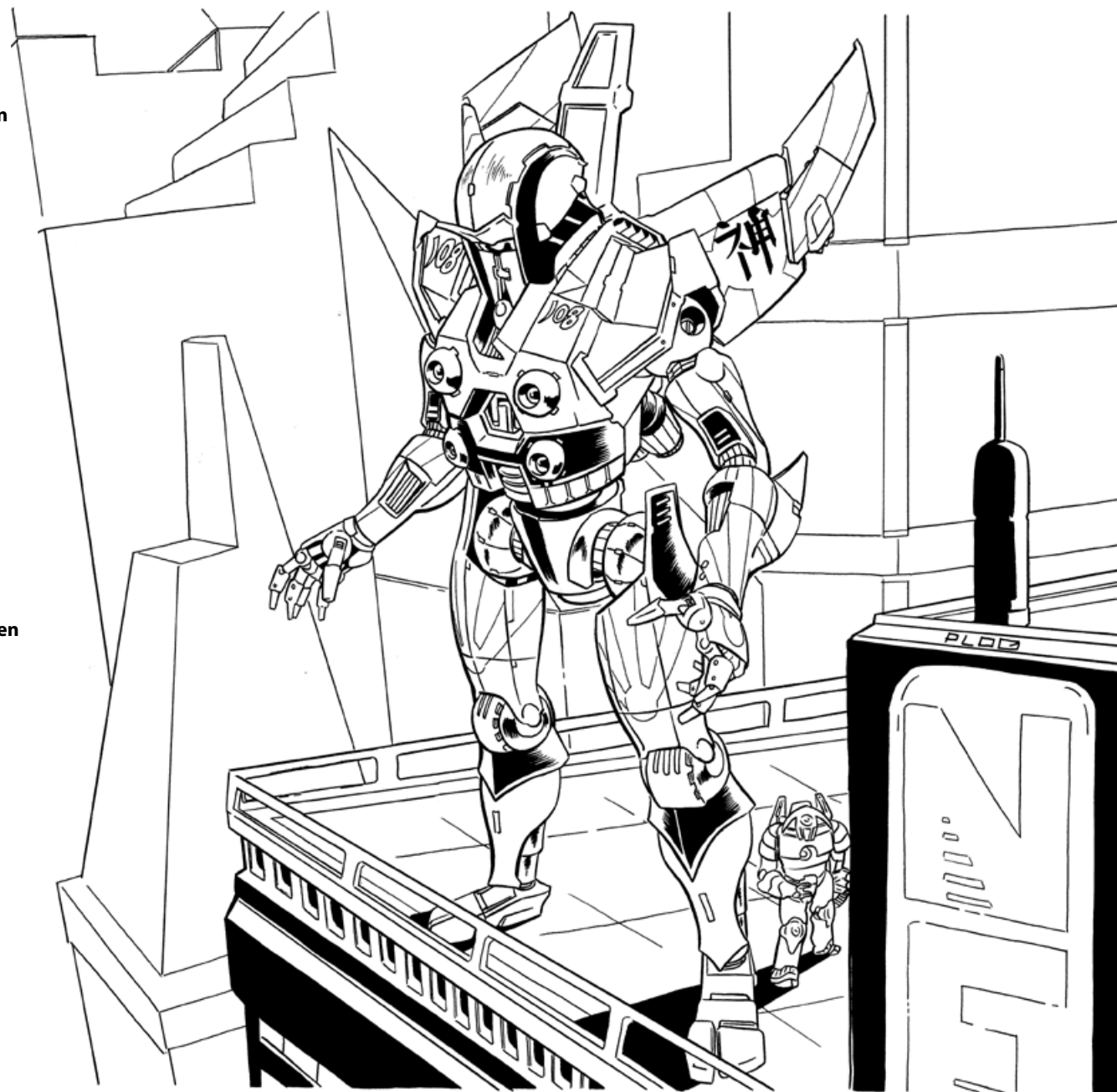
Ausrüstung

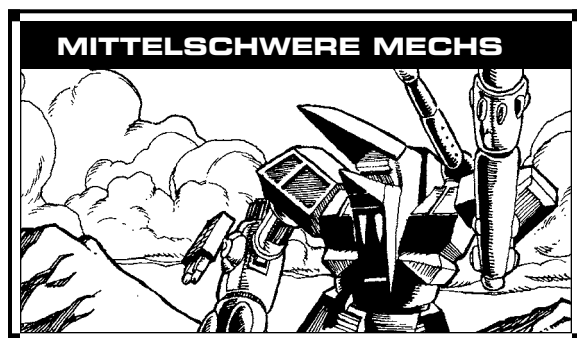
Interne Struktur:		Tonnen	3,5
Reaktor:	280 XL		8
BP Gehen:	8		
BP Rennen:	12		
BP Springen:	8		
Wärmetauscher:	12		2
Gyro:			3
Cockpit:			3
Panzerungswert (Ferro):	62		3,5
	Interne Struktur	Panzerungswert	
Kopf	3		8
Torso-Mitte	11		7
Torso-Mitte (Rücken)			3
R/L Torso	8		7
R/L Torso (Rücken)			3
R/L Arm	6		6
R/L Bein	8		6

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
2 Mittelschwere Impulslaser	RT	2	4
Sprungdüsen	RT	4	2
Sprungdüsen	LT	4	2





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Alshain Typ 59-40M

Reaktor: Nissan 200

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield mit Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Lord's Light 2 Extremreichweiten-PPK

2 Victory 23R Mittelschwere Laser

1 Shannon SH-60 KSR-6-Lafette

Hersteller: Luthien Panzerung Works

Hauptherstellungsort: Luthien

Kommunikationssystem: Sipher CommSys 4

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye SY10-10

ÜBERSICHT

Im Jahre 3052 erlitten die Fabriken der Luthien Armor Works während des geeinten Angriffs der Nebelparder und Novakatzes schwere Schäden. Die Clans schafften es zwar nicht, die Hauptwelt des Draconis-Kombinats einzunehmen, doch brauchten die VSDK dringend jeden BattleMech, den sie bekommen konnten. Entsprechend hatte die Reparatur der Anlagen oberste Priorität. Selbst während des Wiederaufbaus entwickelten die Luthien Armor Works weiterhin neue Mech-Modelle, wobei sie sie sowohl auf neue als auch auf wiederentdeckte Technologie setzten.

Der *Daimyo* hat hierbei die Ehre, das erste neue Mech-Modell zu sein, das in den wiederaufgebauten Luthien-Werken produziert wurde.

EIGENSCHAFTEN

Der *Daimyo* ist robust, aber nicht spektakulär und seine Bewaffnung umfasst alle Reichweiten. Die Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone in seinem linken Arm verleiht ihm Durchschlagskraft auf hohe Entfernung, während die beiden mittelschweren Laser im rechten Arm und eine KSR-6-Lafette im rechten Torso ordentlichen Schaden auf kurze Reichweite verursachen können.

Nach der Unzufriedenheit, die entstand, als sie bei der Aufrüstung ihres PNT-10K *Panther* weiterhin auf Standard-Wärmetauscher setzten, entschieden sich die Luthien-Rüstungswerke, dieses Mal Doppelwärmetauscher zu nutzen. Dennoch müssen MechKrieger, die den *Daimyo* lenken, immer auf einen möglichen Hitzestau achten.

Der *Daimyo* ist vergleichsweise schnell, doch verfügt er nicht über die Sprungfähigkeit vieler anderer leichter und mittelschwerer Mechs. Die Verwendung eines Standard-Reaktors und Starshield-Ferrofibrilpanzerung ermöglicht es dem Mech, beträchtlichen Schaden für seine Größe einzustecken. Einige betrachten allerdings den Umstand, dass auf ein CASE für den großzügigen Munitionsvorrat des KSR verzichtet wurde, als potentiell tödlichen Makel.

EINSATZ

Der *Daimyo* nahm im Februar 3053 die Produktion auf. Die Regimenter des Schwerts des Lichts waren die ersten, die den *Daimyo* in einer öffentlichen Vorstellung, die den Bürgern des Kombinats die Entschlossenheit des Drachen beweisen sollte, erhielten. Der *Daimyo* wird als KommandoMech in leichten und mittelschweren Lanzen eingesetzt und arbeitet gut mit den BattleMechs *Panther* und *Wolftrap* zusammen, die das Schwert des Lichts bereits im Einsatz hat. Seitdem haben viele andere Formationen der VSDK den Mech erhalten, um mittelschwere Einheiten zu ersetzen, die an die Clans verloren wurden.

Die 15. Dieron Regulars setzten den *Daimyo* häufig bei ihren Gegenangriffen auf die Truppen der Mark Draconis ein, die einen unsanktionierten Überfall auf das Kombinat durchgeführt hatten. Während ihrer Kampagne auf der Welt Addicks im Vereinigten Commonwealth konnten die Regulars nur durch die Ankunft der 12. Deneb Light Cavalry und der Söldner der 12. Vegan Rangers zurückgedrängt werden.

Als Teil der vereinten Front gegen die Clans, die auf Outre-ach beschlossen wurde, hat es Theodor Kurita der bedrängten Freien Republik Rasalhaag gestattet, Ausrüstung aus dem Kombinat zu erwerben. Viele der *Daimyos* der Republik wurden dabei den 2. Freeman zugeteilt.

VARIANTEN

Luthien Armor Works haben seit der Markteinführung des *Daimyo* mit mehreren Varianten experimentiert. Der DMO-2K und DMO-4K *Daimyo* versuchen beide, das Problem der Überhitzung in den Griff zu bekommen. Die erste Variante ersetzt die PPK durch einen schweren ER-Laser und zwei Wärmetauscher, die zweite tauscht die KSR-6 gegen einen mittelschweren Laser und vier weitere Wärmetauscher ein.

Die aktuellste und beliebteste Variante – der DMO-5K – ersetzt die KSR-Lafette durch einen K³-Mastercomputer, so dass der *Daimyo* den Beschuss einer mit K³ ausgerüsteten Lanze koordinieren kann.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Samuel Halman: Samuel tritt in die Fußstapfen seines Vaters Marco Halman und ist Abgänger der angesehenen Sung-Zhang-Militärakademie. Samuel ist bis ins Mark traditionell, erkennt aber dennoch, dass die VSDK durch die Reformen des Koordinators gewonnen haben. Halman kommandiert eine gemischte Lanze aus *Panthers* und *Daimyos* und kämpfte an vorderster Front des Angriffs, den die 15. Dieron Regulars auf Addicks durchführten. Marco Halman und Gavro Kent waren Jahrzehnte zuvor erbitterte Feinde gewesen, und als Samuel Funksprüche abging, die zeigten, dass Kents Sohn zu den Reihen der 12. Deneb Light Cavalry gehörte, führte er einen nicht autorisierten Überfall durch. Unter lautstarken Herausforderungen stellte sich Samuel Halman Leftenant Johnson Kents *Wolfhound*, während ihre Lanzen um sie herum kämpften. Ihr persönliches Gefecht hielt für Minuten an, doch keiner von beiden konnte die Oberhand gewinnen. Die Beweglichkeit von Kents leichterem Mech hebelte Halmans größere Reichweite aus. Die Pattsituation wurde aufgebrochen, als die 12. Vegan Rangers das Loch in der Schlachtreihe der Dieron Regulars entdeckten, wo Halmans Lanze sein sollte. Als sein Regiment sich ungeordnet zurückzog, befahl Halman seiner eigenen Lanze widerwillig sich anzuschließen.

Kapten Sev Rasmusen: Sev Rasmusen, ein liebenswerter Gauner, ist einer der „Charaktere“ der 2. Freeman der Freien Republik Rasalhaag. Als er eine mittelschwere Kompanie bei Angriffen auf das Gebiet der Republik anführte, das von den Geisterbären gehalten wurde, gelang es Rasmusen irgendwie, ein Geisterbärenjunges in seinen Besitz zu bekommen.

Snuggle wurde als Maskottchen der 2. Freeman adoptiert. Man findet ihn oft in der Offiziersmesse, wo er sich (nicht wirklich erfolgreich) als Teppich tarnt und versucht, unachtsame Personen zu überraschen.

Typ: **Daimyo**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40 Tonnen

Kampfwert: 1.148

Ausrüstung

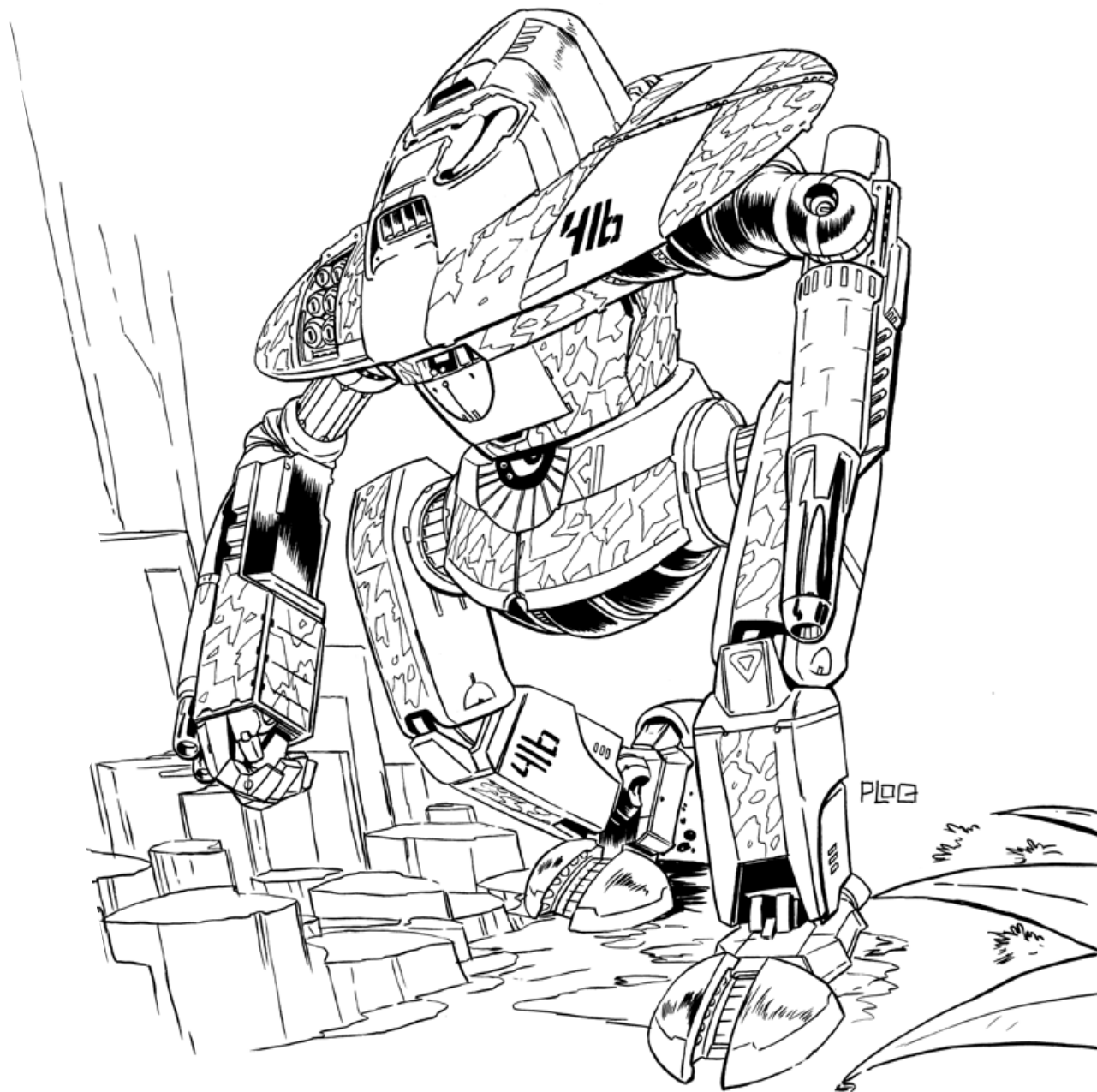
		Tonnen
Interne Struktur:		4
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	134	7,5

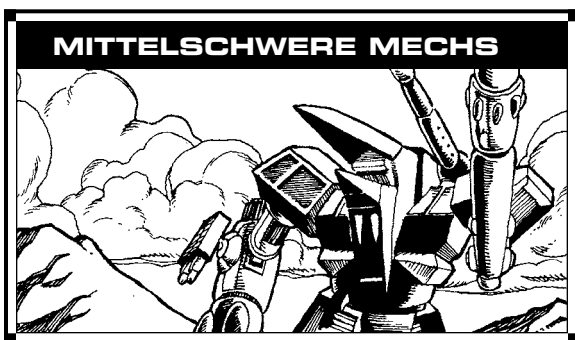
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	16
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	10	15
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	19

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Dorwinion Standard

Reaktor: Nissan 200

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: HildCo Model 12

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Starshield A

Bewaffnung:

1 ChisComp 43 Schwerer Speziallaser

2 ChisComp 39 Mittelschwere Laser

2 SperryBrowning Maschinengewehre

Hersteller: Robinson Standard BattleWorks

Hauptherstellungsort: Robinson

Kommunikationssystem: Achernar Electronics HICS-11

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter

ÜBERSICHT

Als die Clan-Invasion überraschend zuschlug, zog Prinz Hanse Davion Fronttruppen aus dem gesamten Vereinigten Commonwealth ab und stellte sie vor den anrückenden Moloch der Clans, in der Hoffnung, das unaufhaltsame Vorrücken der Invasoren zu verlangsamen. Unglücklicherweise waren aus diesem Grund viele Grenzregionen unterbesetzt. Dies galt auch für die Mark Draconis, deren Anführer Herzog Sandoval eine Entschädigung verlangte. Prinz Hanse war nicht willens und nicht dazu in der Lage, Einheiten von der Front abzuziehen. Er brachte somit den Herzog zum Schweigen, indem das Design und die Produktionskosten des *Watchman* mit ihm teilte.

EIGENSCHAFTEN

Um die Kosten zu senken, verlangten die Anforderungen der VCS-Quartiermeisterabteilung, dass der *Watchman* auf einem bereits basierenden Duell basierte. Die Entwickler entschieden sich schnell für den *Enforcer* als Grundlage für den neuen BattleMech. So konnten sie riesige Lager von alten Bauteilen für das Modell verwenden.

Die Entwickler des *Watchman* verzichteten auf die Autokanone des *Enforcers*. Stattdessen bauten sie zwei mittelschwere ChisComp-30-Laser ein, die vor allem im älteren *Dervish* eingesetzt wurden.

Die beiden SperryBrowning-Maschinengewehre wurden später hinzugefügt, als die VCS Infanterieabwehrwaffen für den Mech verlangte.

Die Bedienelemente des Cockpits wurden vereinfacht, um die Ausbildung unerfahrener MechKrieger zu erleichtern. Die Entwickler ersetzten auch die Panzerung des *Enforcers* durch Starshield-A-Panzerung mit CASE und bauten neue Sprungdüsen ein, um dem Mech eine Sprungreichweite von 150 Metern zu verleihen. All diese Änderungen verringerten das Gewicht des *Watchman* auf schlanke vierzig Tonnen, was den Preis des Mechs sogar noch attraktiver machte.

EINSATZ

Der *Watchman*, der als einfacher und solider Mech betrachtet wird, war für Jahre nicht besonders erfolgreich und wurde fast ausschließlich in der Mark Draconis eingesetzt. Erst durch den Ausbruch des VerCom-Bürgerkrieges und Herzog Sandovals Ausfall in das Draconis-Kombinat erlaubten es dem *Watchman*, seine Robustheit zu beweisen.

Der Mech machte sich 3062 und 3063 auf Proserpina einen Namen als zäher und extrem verzeihender BattleMech, besonders für die Schüler der Robinson-Kampfabademie. Selbst auf dem modernen Schlachtfeld, das von LosTech dominiert wird, konnte der *Watchman* noch beträchtlichen Schaden verursachen. Nach der Schlacht waren die Mechs leicht zu reparieren und konnten somit schnell wieder ins Gefecht geschickt werden, besonders als ihre MechKrieger lernten, keine volle Munitionsladung an Bord zu nehmen - aber selbst wenn sie es taten, war es einfacher, einen Torso wiederaufzubauen, der durch eine Munitionsexplosion zerstört worden war, als es bei einem Mech mit fortschrittlicher Technologie wie Endostahl oder einem XL-Fusionsreaktor gewesen wäre.

Als Berichte über seine Leistung sich verbreiteten, überstieg die Nachfrage nach dem Mech schon bald die Produk-

tionsmöglichkeiten. Herzog Sandoval gab die Produktionsläufe nur mit Bedacht heraus. Er tauschte die Mechs nur gegen politische oder logistische Unterstützung bei seiner Kampagne gegen den „alten Feind“ seines Volkes. Am Ende des Krieges hatte sich der Mech in fast allen Einheiten verbreitet, die in den Vereinigten Sonnen kämpften, sowie in einigen Regimentern des Kombinati.

VARIANTEN

Der VerCom-Bürgerkrieg brachte dem *Watchman* neue Beliebtheit ein, doch stellte sich schnell heraus, dass er im Vergleich zu anderen Mechs, denen er auf dem Schlachtfeld begegnete, zu schlecht bewaffnet war. Die Techniker von Robinson Standard BattleWorks modifizierten die Bewaffnung, indem sie den schweren Laser und die Maschinengewehre durch eine Magna-Hellstar-PPK und einen weiteren mittelschweren Laser ersetzten. Sie steigerten die Kampfeffektivität weiter, indem sie das Wärmesystem nachträglich durch Doppelwärmetauscher austauschten und StarGuard-Ferrofibrilpanzerung einbauten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Seri Toht: Toht war eine Kadettin im zweiten Jahr an der Robinson-Kampfabademie war, als im Jahre 3062 ein Angriff des Kombinati Robinson traf. Sie schlich sich an Bord eines Landungsschiffs der Akademie, ehe es die Welt im Dezember verließ. Als sie entdeckt wurde, wurde sie unter Hausarrest gestellt, doch als die 1. Robinson Rangers die ersten Verluste erlitten, gab man ihr den *Watchman* eines gefallenen Kameraden, den sie lenken sollte. Sie nannte den Mech den *Vengeful Lucifer* und machte sich einen Namen, indem sie Sturmangriffe direkt in Gegenangriffe des Kombinati hinein führte. Sie wurde schnell auf dem Schlachtfeld befördert. Als die Verluste der 1. Rangers zunahmen, stieg sie weiter im Rang auf, bis sie schließlich während des letzten Angriffs auf New Avalon als Batallionsführerin bei den 2. Rangers diente.

MechKrieger Piotr Vukovich: MechKrieger Vukovich hat während seiner zwanzigjährigen Karriere beim MLFW fast genauso viel Zeit in der Brigg wie draußen verbracht. Nur sein unbestreitbares Können am Steuer eines BattleMechs haben verhindert, dass er entlassen oder dauerhaft eingesperrt wurde - das, und der Umstand, dass sein Onkel ein wichtiges Parlamentsmitglied ist. Er erbeutete seinen *Watchman* 3057 auf Wasat von einem Leutnant der Zweiten Republik, den er bewusstlos geprügelt hatte. Seine eigenen Leutnants in der 13. Marik-Miliz behandelt er in der Tat ganz ähnlich.

Typ: **Watchman**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 40

Kampfwert: 1.067

Ausrüstung

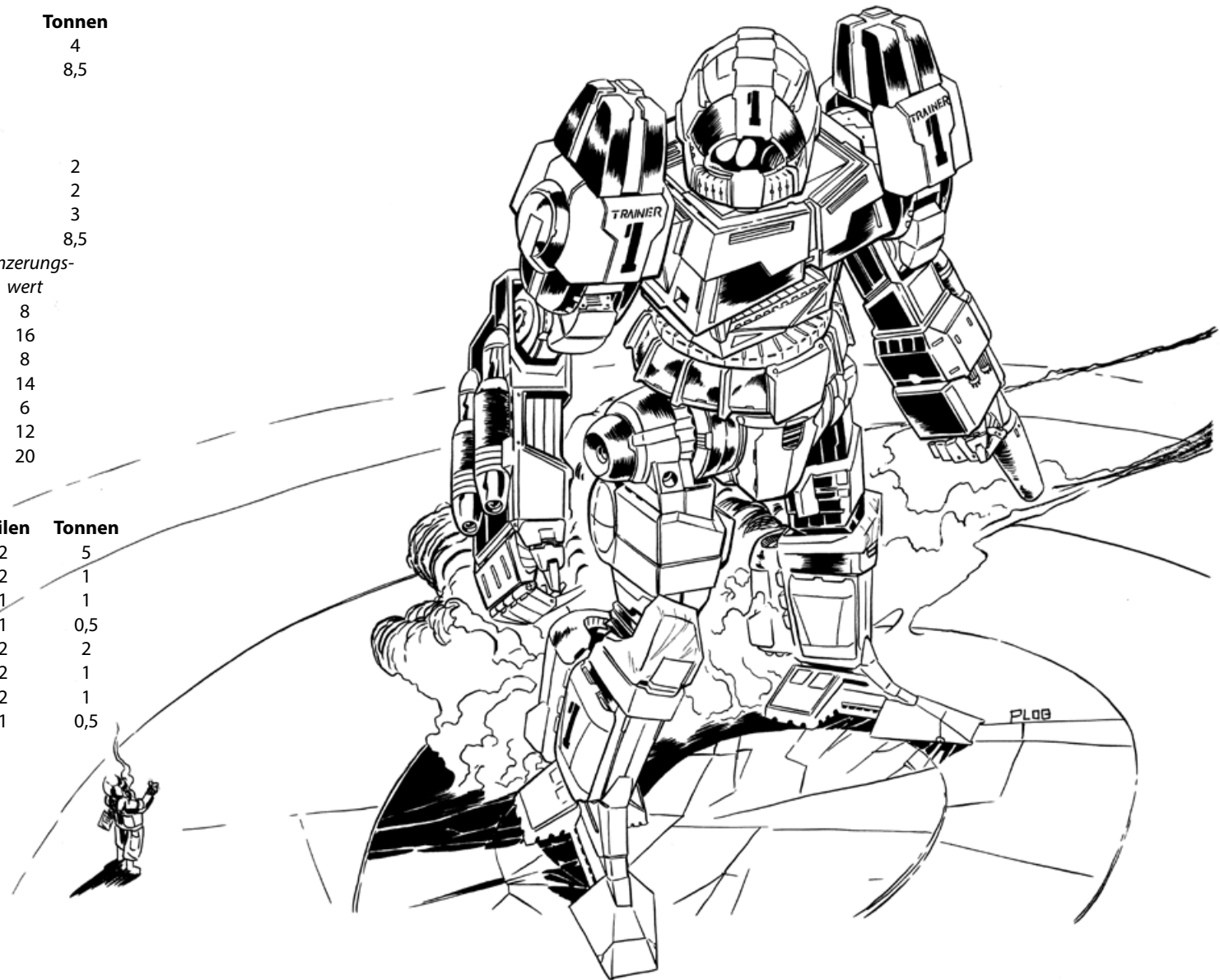
		Tonnen
Interne Struktur:		4
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	136	8,5

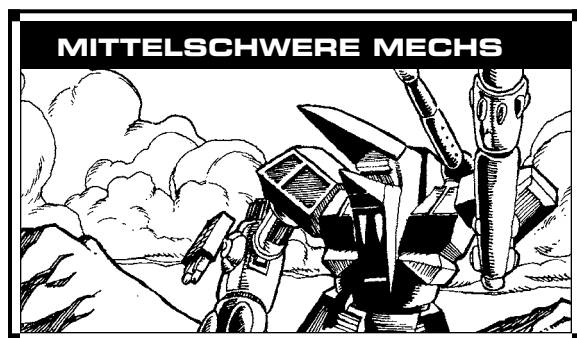
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	12	16
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	10	14
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	20

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Large Laser	LA	2	5
2 Maschinengewehre	LA	2	1
Munition (MG) 200	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5





Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Alshain Typ Chi
Reaktor: VOX 225 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Icarus 81
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Valiant Lamellor
Bewaffnung:
10 Victory 23R Mittelschwere Laser
2 Yori Flyswatter Raketenabwehrsystems
Hersteller: Luthien Panzerung Works
Hauptherstellungsort: Luthien
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus
mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye 410 XX
mit ZES

ÜBERSICHT

Mehr als jede Auseinandersetzung förderte die Clan-Invasion die Entwicklung neuer Mech-Modelle, da die verzweifelten Nationen der Inneren Sphäre darum kämpften, den Gegner zurückzuhalten, der zunächst fremdartig und unaufhaltsam erschien. Neue Modelle, die bewusst erschaffen wurden, um bestimmte Vorteile der Clans auszuhebeln, entstanden schnell. Ihre Konzeption und Produktion wurde oft mit unglaublicher Geschwindigkeit umgesetzt, um extreme Konfigurationen von Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft zu erschaffen - immer fokussiert auf ein Ziel auf dem Schlachtfeld.

Der *Komodo*, den das Draconis-Kombinat im Jahre 3051 entwickelte, war ein solches Modell. Dieser Mech, der nicht einmal ein Jahr nach ComStars Sieg auf Tukayyid in einer klei-

nen Satelliten-Forschungs- und Entwicklungsstation auf New Samarkand entwickelt und von Luthien Armor Works gebaut wurde, nutzte zwei Jahre der Analyse auf dem Schlachtfeld, um überall an der Clan-Front in den Reihen der VSDK eingesetzt wurde. Er war insbesondere darauf ausgelegt, die furchterregende Elementar-Infanterie der Clans zu bezwingen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Komodo* ist explizit darauf ausgelegt, einen ganzen Strahl von Elementaren zu jagen und mit einer Salve zu töten. Seine Beweglichkeit, Panzerung und Bewaffnung sind alle auf das Ziel ausgelegt, die Gefechtsrüstungen der Clans auf dem Schlachtfeld zu besiegen. Seine durchschnittliche Bodengeschwindigkeit und Sprungdüsen beispielsweise sind im Vergleich zu den meisten mittelschweren Mechs eher langsam, aber gegen gepanzerte Infanterie bieten sie genug Geschwindigkeit und Beweglichkeit, um Hindernissen in städtischen Umgebungen oder Wäldern aus dem Weg zu gehen, wo Elementar-Einheiten Deckung suchen könnten.

Die beiden Gruppen von mittelschweren Lasern, die der *Komodo* verwendet - fünf an jedem Arm - liefern dem Modell akzeptable Feuerkraft auf mittlere Entfernung gegen schwerere Mechs, kann aber in weniger als 10 Sekunden die Panzerung von einem ganzen Strahl Standard-Elementare schälen. Zwei Raketenabwehrsysteme, ein Wächter-Störsender, genug Panzerung, um mehrere Treffer von leichteren Direktfeuerwaffen zu überstehen sowie eine ZES-Einheit, um als Beobachter für verbündete Artillerie zu dienen stellen sicher, dass der *Komodo* in jeder Auseinandersetzung mit Elementaren weitaus weniger schwer beschädigt wird als seine Opfer.

EINSATZ

Der *Komodo* wurde eilig ins Feld geschickt, nachdem seine Produktion begonnen hatte. Er wurde in den Reihen so gut wie aller VSDK-Einheiten eingesetzt, die an der Clan-Front kämpften, wobei viele auf Wolcott stationiert wurden, um Überfälle gegen Clan Nebelparder und Novakatzé durchzuführen. Die Produktion des Modells muss aber noch die Größenordnung erreichen, die erforderlich ist, um die Verluste von Operation Bulldogge, dem Krieg zwischen Clan Geisterbär und Kombinat und die Grenzkonflikte im VerCom-Bürgerkrieg auszugleichen. Viele Generäle des Kombinats hoffen, mindestens eine exklusive *Komodo*-Lanze in jedem Frontkommando unterzubringen, um schwereren und mächtigeren VSDK-Truppen ausreichend spezialisierten Schutz vor gepanzelter Infanterie zu bieten.

VARIANTEN

Die KIM-2A-Variante, die vor allem als Feuerunterstützung für andere *Komodos* ausgelegt ist, behebt die fehlende Feuerkraft des Basismodells auf lange Entfernung, indem sie die Gruppe von mittelschweren Lasern im linken Arm durch einen schweren Extremreichweiten-Laser ersetzt. Die Beliebtheit des originalen KIM-2 und der Variante 2A lassen allerdings nach, seit die Luthien-Rüstungswerke gegen Ende des Jahres 3064 zwei neue *Komodo*-Varianten auf den Markt gebracht hat.

Diese neuen Varianten, die schon überall entlang der Grenze zu den Geisterbären aufgestellt worden sind, nutzen das leistungsstarke K³-Computersystem des Kombinats, um ihre Effektivität gegen Gefechtsrüstungen-Infanterie noch zu erhöhen. Von den beiden Modellen ist die Variante KIM-2C weiter verbreitet. Sie ersetzt das ZES des Originals durch eine K³-Dienereinheit. Die Variante KIM-3C verzichtet auf das ZES und einen mittelschweren Laser pro Arm, sowie auf zwei Doppelwärmetauscher, um Platz für einen K³-Meistercomputer im rechten Torso zu schaffen. Lanzen des *Komodo* 2C haben sich, in Kombination mit dem 3C „Meister-Komodo“ als ultimativer Infanterieabwehr-Mech erwiesen und werden immer beliebter bei den Fronttruppen der VSDK.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Hidekazu Moriyama: Im kurzen und brutalen Kampf bei der Rückeroberung von Asgard während Operation Bulldogge nahm Hidekazu Moriyama, ein Lanzenführer bei den 3. Benjamin Regulars, an mehreren Gefechten auf den Ragnarok-Ebenen gegen die 4. Jaguar Dragoons und den Kommando-Trinärstern der Epsilon-Galaxie der Nebelparder teil. Nachdem die Truppen des Kombinats, die die Speerspitze des Angriffs auf Asgard darstellten, die 4. Dragoons erfolgreich zurückgedrängt hatten, zog sich das Kommando der Epsilon-Galaxie direkt in den Pfad einer verbündeten Kompanie der Schweren Davion-Garde, mit Moriyamas Kompanie dicht auf den Fersen.

Als Moriyamas Lanze die Gegend erreichte, in der die Streitkräfte der Nebelparder und der Davion kämpften, wurde es deutlich, dass die technologische Überlegenheit der Clans und ihre starke Elementar-Unterstützung ein großer Nachteil für die Garde war. Moriyama stürmte mit seiner Lanze - zu der zwei *Komodos* gehörten - gegen die Elementar-Einheiten der Parder und begann zu wüten. Sie töteten dabei fast zwei volle Sterne Parder-Elementare und zerstörten zwei schwere OmniMechs.

Typ: **Komodo**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45 Tonnen

Kampfwert: 1.533

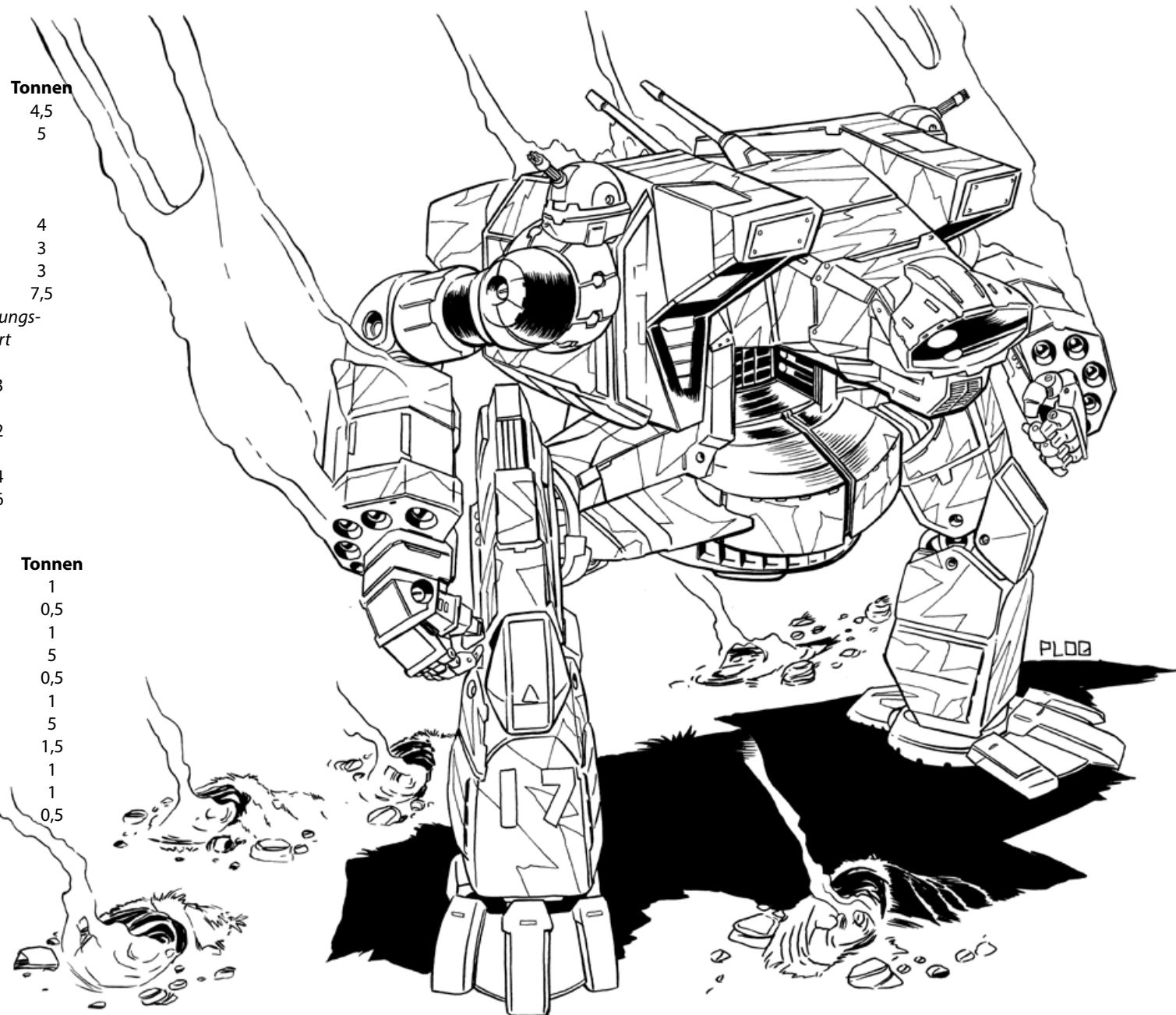
Ausrüstung

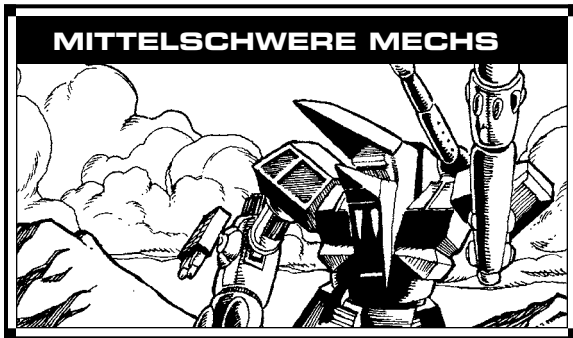
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	225 XL	5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	120	7,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	13
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	11	12
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	16

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ZES	K	1	1
Raketenabwehrsystem	RA	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	RA	1	1
5 Mittelschwere Laser	RA	5	5
Raketenabwehrsystem	LA	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	LA	1	1
5 Mittelschwere Laser	LA	5	5
Wächter-ECM	RT	2	1,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5





Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Ceresplex IV
Reaktor: VOX 225 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Anderson Propulsion 30
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Starshield mit CASE
Bewaffnung:
1 Mydron Excel LB-X/10 Autokanone
3 Hovertec Blitz-KSR-2-Lafetten
Hersteller: Ceres Metals Industries
Hauptherstellungsort: Capella
Kommunikationssystem: CeresCom Model 21-Rs
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dwyerson Mark XII

ÜBERSICHT

Der *Snake* basiert auf dem gleichen Ceresplex-IV-Rumpf wie der *Vindicator* und gehört zu den BattleMechs der Inneren Sphäre, die zur Abwehr der furchterregenden Clan-Elementare entwickelt wurden. Das ist zumindest die offizielle Geschichte. In Wirklichkeit wurde der *Snake* so entwickelt, dass er so effektiv wie möglich gegen Gefechtsrüstungen der Inneren Sphäre war. Da die Forschungs- und Entwicklungsprogramme Capellas den anderen Nachfolgerstaaten hinterher hingen, legte Kanzler Sun-Tzu Liao großen Wert auf die Entwicklung eines Mechs zur Abwehr von Gefechtsrüstungen. Die Verwendung eines bestehenden Rumpfs hätte die Entwicklung beschleunigen sollen, doch vergeudete das

Designteam Zeit, indem sie über die Waffenauswahl stritten. Erst nach dem Eingreifen der Maskirovka schafften es die überlebenden Entwickler, endgültige Vorschläge abzuliefern.

EIGENSCHAFTEN

Da er nur eine Waffe hat mit ausreichend Durchschlagskraft hat, um einen Clan-Elementar auszuschalten, scheint der *Snake* für seine angebliche Aufgabe viel zu leicht bewaffnet zu sein. Gegen leichte Gefechtsrüstungen der Inneren Sphäre hingegen, wie den *Sloth* und den *Infiltrator*, wie das Vereinigte Commonwealth sie einsetzt, ist die Kombination einer Mydron-Excel-LB-X/10-Autokanone und drei Hovertec-Streak-KSR-2 extrem effektiv. Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit wurden sorgfältig gegen die geplanten Gegner des *Snake* abgewogen. Die Entwickler empfanden sieben Tonnen Panzerung auch als ausreichenden Schutz gegen die Langstreckenangriffe von Gefechtsrüstungen.

Da er zahlreiche Bauteile mit dem allgegenwärtigen *Vindicator* teilt, sind für den *Snake* (im Gegensatz zu anderen neuen Modellen) ausreichend Ersatzteile verfügbar. Techniker genießen es, an dem Mech zu arbeiten. Unglücklicherweise ist der *Snake* nicht gerade eindrucksvoll, wenn er es mit aktuellen BattleMech-Modellen aus der Inneren Sphäre zu tun hat. Sein Mangel an Energiewaffen, seine Abhängigkeit von Munition, relativ leichte Panzerung und mittelmäßige Geschwindigkeit machen den Mech abhängig von Unterstützung durch die anderen Mitglieder seiner Lanze, wenn er es mit BattleMech-Streitkräften zu tun hat.

In einiger Hinsicht ist der *Snake* obsolet geworden, jetzt wo das capellanische Gefechtsrüstungsprogramm endlich funktionierende Modelle hervorbringt. Was noch schlimmer ist, ist dass die nächste Generation von Gefechtsrüstungen erhöhte Feuerkraft verspricht, gegen die der *Snake* zu schwach gepanzert sein könnte.

EINSATZ

Als der *Snake* vorgestellt wurde, hatte die Konföderation nur wenig Gelegenheiten, sich mit den Clans anzulegen. Da Gefechtsrüstungen in der Inneren Sphäre noch relativ selten waren, erwies es sich als schwierig, den *Snake* effektiv einzusetzen. Viele versauerten in Fahrzeugabwehr- oder Infanterieunterstützungsaufgaben, manche wurden sogar in die Liga Freier Welten versetzt (wo sie auf Wing in der 13. Marik-Miliz dienten). Ceres hoffte, das Modell an das Draconis-Kombinat ausliefern zu können, doch scheiterten die Gespräche mit den VSDK nachdem diese sich stattdessen für

den *Komodo* aus eigener Fertigung entschieden. Nach der Gründung der Dreifaltigkeitsallianz steigerte Ceres die Produktion. Viele der neuen *Snakes* werden an die Truppen des Taurus-Konkordats und des Magistrat Canopus' geliefert, die an der Seite von capellanischen Einheiten auf St. Ives und in den Chaosmarken kämpfen.

VARIANTEN

Im Versuch, eine neue Rolle für das Modell zu finden, experimentierte Ceres mit dem Einbau von Tarnkappenpanzerung in den *Snake*. Die Neupositionierung der Sprungdüsen erwies sich als komplexe Modifikation, und ein Blitz-KSR-2 wurde entfernt werden, um Platz für den Störsender zu schaffen. Diese Variante ist als SNK-2B bekannt und kann ihre maximale Feuerrate aufrechterhalten, während sie sich bewegt, was nur wenige Mechs mit Tarnkappenpanzerung leisten können.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sang-wei Tyler Alban: Als Mitglied der Wild Ones, der 3. MAC, erlangte *Sang-wei Alban* den wenig zu beneidenden Ruf, während des Konflikts von St. Ives schwere zivile Verluste verursacht zu haben. Da gegnerische Gefechtsrüstungseinheiten nur sehr selten waren, wurden Alban und sein *Snake* in den Sicherheitsdienst in der Reserve versetzt. Da Alban keine Gelegenheit bekam, an der Front zu kämpfen, belud er seinen Mech oft mit Bündelmunition und machte sich auf, um „aufständlerische Aktivitäten zu unterdrücken“.

Kurz nach der Kapitulation von St. Ives wurde Albans grauenhafte verstümmelter Leichnam in seinem Quartier gefunden. Auch wenn Freies Capella niemand die Verantwortung für Albans Tod übernommen hat, bezweifeln nur wenige, dass die Organisation ihn ermordet hat.

Commander Amanda Lackburn: Amanda Lackburn, Abgängerin des Liao-Konservatoriums für Militärische Künste, entschied sich, bei Haus Liaos 6. Konföderation-Reservekavallerie zu dienen, wo sie an der Seite der Hustain Warriors während der bitteren Gefechte um St. Ives kämpfte. Nachdem sie viele Erfahrungen auf den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre gesammelt hatte, kehrte Lackburn in ihre Heimat, das Magistrat Canopus, zurück, wo sie den 2. Raventhir-Kürassieren zugeteilt wurde. Lackburn ist der Dreifaltigkeitsallianz treu ergeben und arbeitet mit den anderen Kriegern zusammen, um ihre Taktik in die ihrer capellanischen Verbündeten einzufügen. Sie wurde mit der Ehre ausgezeichnet, einen der wenigen fortschrittlichen Mechs der Kürassiere zu steuern, und viele erwarten, dass ihr bald ein Bataillon unterstellt werden wird.

Typ: **Snake**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45 Tonnen

Kampfwert: 980

Ausrüstung

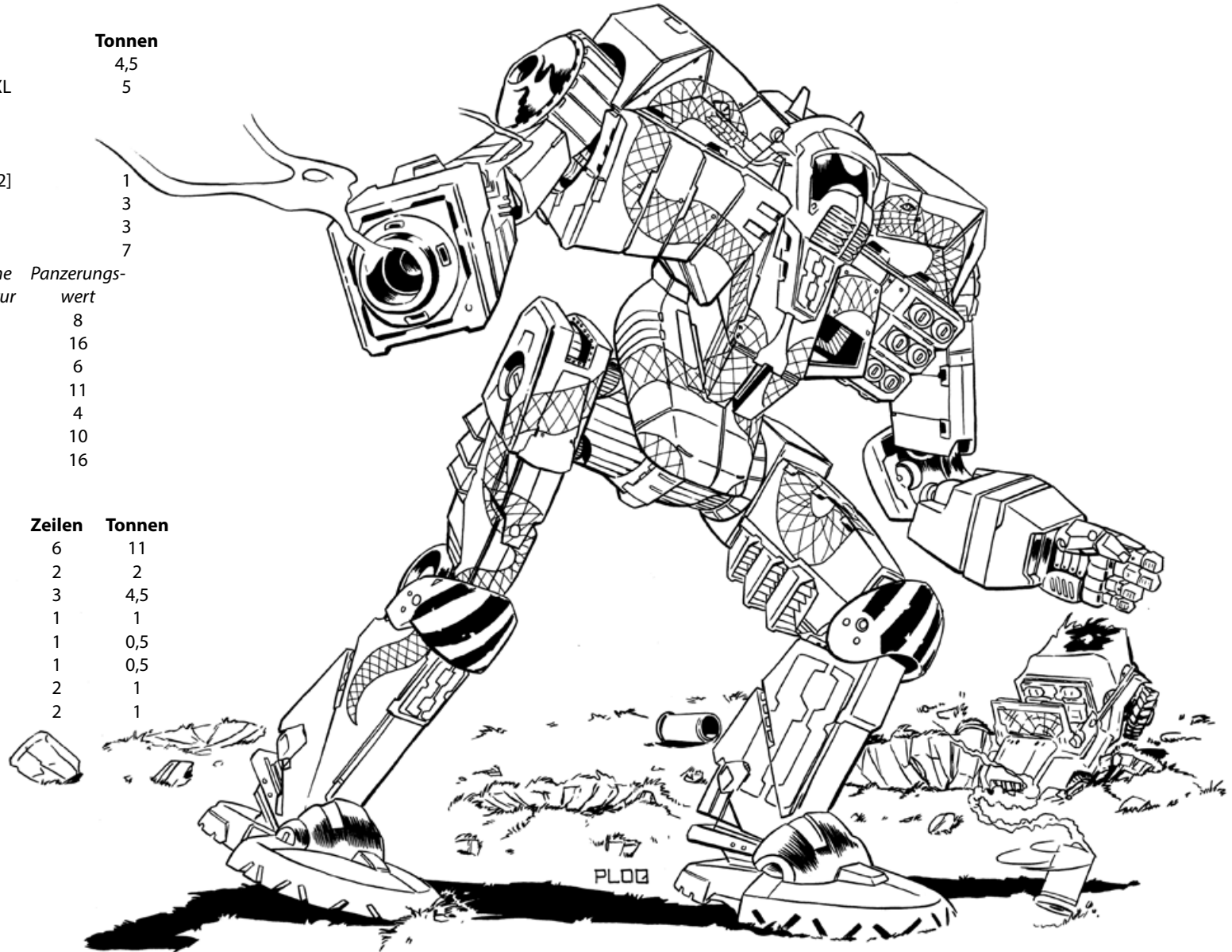
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	225 XL	5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	112	7

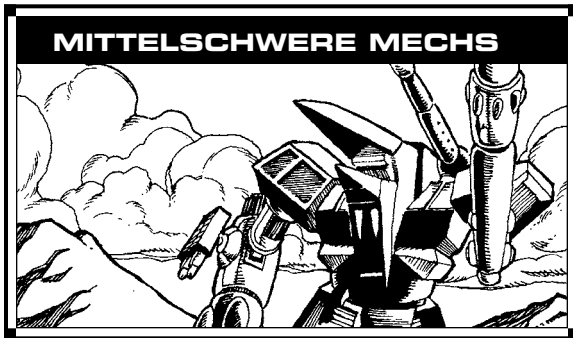
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	14	16
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	11	11
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	7	10
R/L Bein	11	16

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB-X-AK/10) 20	RT	2	2
3 Blitz-KSR-2	LT	3	4,5
Munition (Blitz) 50	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1





Masse: 45 Tonnen

Rumpf: GM Stealth Endostahl

Reaktor: GM 315 XL

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h, 151 km/h mit MASC

Sprungdüsen: 100AFVTA

Sprungreichweite: 210 Meter

Panzerung: Durallex Medium

Bewaffnung:

1 Shannon SH-60 KSR-6-Lafette

1 Federated SuperBlitz-KSR-2-Lafette

2 Diplan M3 Mittelschwere Laser

Hersteller: General Motors

Hauptherstellungsort: Kathil

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez

ÜBERSICHT

Der 45 Tonnen schwere *Stealth* ist ein weiterer Mech aus der langen Liste, die GM im Lauf der Jahre für die Lyransische Allianz und die Vereinigten Sonnen produziert hat. Der *Stealth* ist wahrscheinlich einer der schwersten Mech, die jemals exklusiv als Kundschafter eingesetzt worden sind, und seine fortschrittlichen Eigenschaften machen ihn zu einem der besten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Stealth* ist ein dynamischer mittelschwerer Mech, der vom Augenblick seiner Konzeptionierung an oft missver-

standen wurde. Ein MASC-System und Sprungdüsen, die den Mech mehr als 200 Meter weit transportieren können, machen ihn schneller und manövrierfähiger als die meisten Scout-Mechs. Sein Endostahl-Rahmen und der extraleichte Fusionsreaktor erlauben es ihm, schwere Panzerung zu nutzen und sich gleichzeitig schwer mit Waffen und Ausrüstung zu beladen.

Die Ausstattung wird oft irrtümlich als mangelhaft abgetan, doch wurde der *Stealth* niemals als Nahkämpfer konzipiert. Seine einzelnen KSR-6- und Blitz-2-Lafetten, unterstützt von zwei mittelschweren Lasern, sind mehr darauf ausgelegt, Verfolger abzuschütteln als harte Treffer auszuteilen. Sie geben Piloten des *Stealth*, die für Einsätze tief hinter den gegnerischen Reihen eingesetzt werden, mehr als genug Feuerkraft, um in der gegnerischen Reserve schweren Schaden anzurichten. All das ist sekundär zur aktiven Beagle-Sonde, die mit einem fortschrittlichen Sensor- und Kartografierungssystem kombiniert wird, um den *Stealth* zu einem idealen Aufklärungsmech zu machen.

GM hat den *Stealth* auf Herz und Nieren geprüft, ehe die ersten Produktionsmodelle die Fabriken verließen und von den VCS zertifiziert wurden. Auch wenn die Firma die Tests als erfolgreich erachtet hatte, zeigen nach mehr als einem Jahrzehnt im Einsatz einige der *Stealths* doch deutliche Belastungsschäden an ihrer Endostahl-Struktur.

EINSATZ

Seit der Markteinführung hat sich der *Stealth* zum wichtigsten Scoutmech in der LAS und VCS entwickelt. Am häufigsten wird der *Stealth* von Einheiten eingesetzt, die ihren Dienst in der Mark Capella verrichten. Tatsächlich durchlief der Mech seine Feuertaufe im Jahre 3054 bei einem capellanischen Überfall auf das St.-Ives-Pakt. Der Überfalltrupp traf die Welt Ambergrist, breitete sich schnell aus und traf auf kaum Widerstand. Sie hatten keine Ahnung, dass zu Testzwecken eine *Stealth*-Einheit auf dem Planeten stationiert war. Die angreifenden Capellaner hatten keine Gelegenheit, die treffend benannten *Stealths* zu sehen, die jeden Schritt der Überfalltruppe verfolgten, bis die Kavallerie – in diesem Fall die 59. Einsatzeinheit der Illician Lancers – eintraf. Durch die Unterstützung der Aufklärungsdaten der *Stealths* konnten die MechKrieger des Vereinigten Commonwealth vernichtende Luftschläge auf die capellanischen Stellungen niedergehen lassen.

Es gibt immer noch Gerüchte, dass die AVS ein Elite-Kommandoteam aufgebaut hat, das ausschließlich mit dem

Stealth ausgerüstet ist. Aufstellungsberichte unterstützen diese Spekulationen nicht, doch gab es einige nicht bestätigte Sichtungen der Einheit während des VerCom-Bürgerkriegs auf capellanischen Welten.

VARIANTEN

Nur eine offizielle Variante des *Stealth* hat jemals die Produktionsstraßen verlassen. Der STH-2D ersetzt die vollständige Bewaffnung durch einen Blitz-KSR-6 und drei mittelschwere ER-Laser, behält aber die aktive Sonde (es existiert ein Feldumbau in einigen gut ausgerüsteten Regimentern, der einen der Laser gegen eine K³-Dienereinheit oder ein ZES austauscht). Es gibt nach wie vor Gerüchte über einen experimentellen *Stealth*, der eine nachgebaute Prototypen-Tarnkappenpanzerung sowie eine einzige Waffe verwendet, vermutlich eine Extremreichweiten-PPK.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Regiments-Sergeant-Major James Rand Xavier Garnett:

Regiments-Sergeant-Major Garnett ist ein MechKrieger der dritten Generation in der 1. FedSuns Armored Cavalry und auch der erste Sergeant des Regiments, und das schon seit zehn Jahren. Er gewann die Syrtis-Tapferkeitsmedaille und die Diamantsonne für seine Heldentaten auf Kathil. Mehr als jeder sonst ist er das Herz und die Seele des Regiments und die rechte Hand und der Leibwächter des Kommandeurs. Garnett führt auch eine improvisierte Spezialeinsatz- und Aufklärungstruppe in der Armored Cavalry an, die eine entscheidende Rolle bei der Rückeroberung von Radcliffe und letztlich der Befriedung von Katil gespielt hat.

Sergeant „Anxious“ Andrea Reimer: Wenige MechKrieger

wurden so oft von Einheit zu Einheit versetzt wie Sergeant Andrea Reimer. Allerdings haben auch nur wenige die nervösen Ticks und die Hyperaktivität, die Reimer nicht nur ihren Spitznamen, sondern auch die vielen Versetzungen eingebracht haben. Außerhalb ihres Mechs sieht sie aus, als wäre sie auf einem Adrenalin- oder Zuckerhigh, verbunden mit einer Koffein- oder Amphetamin-Überdosis – was die Unfälle, die sie verfolgen, zu bestätigen scheinen. Sobald sie sich in ihrem *Stealth* – dem *Lightning* – befindet, scheint sie mit dem Mech zu verschmelzen und ist so gut wie unaufhaltsam, auch wenn ihr Mech interessanterweise viele ihrer einzigartigen Manierismen übernimmt.

Typ: **Stealth**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 45 Tonnen

Kampfwert: 1.231

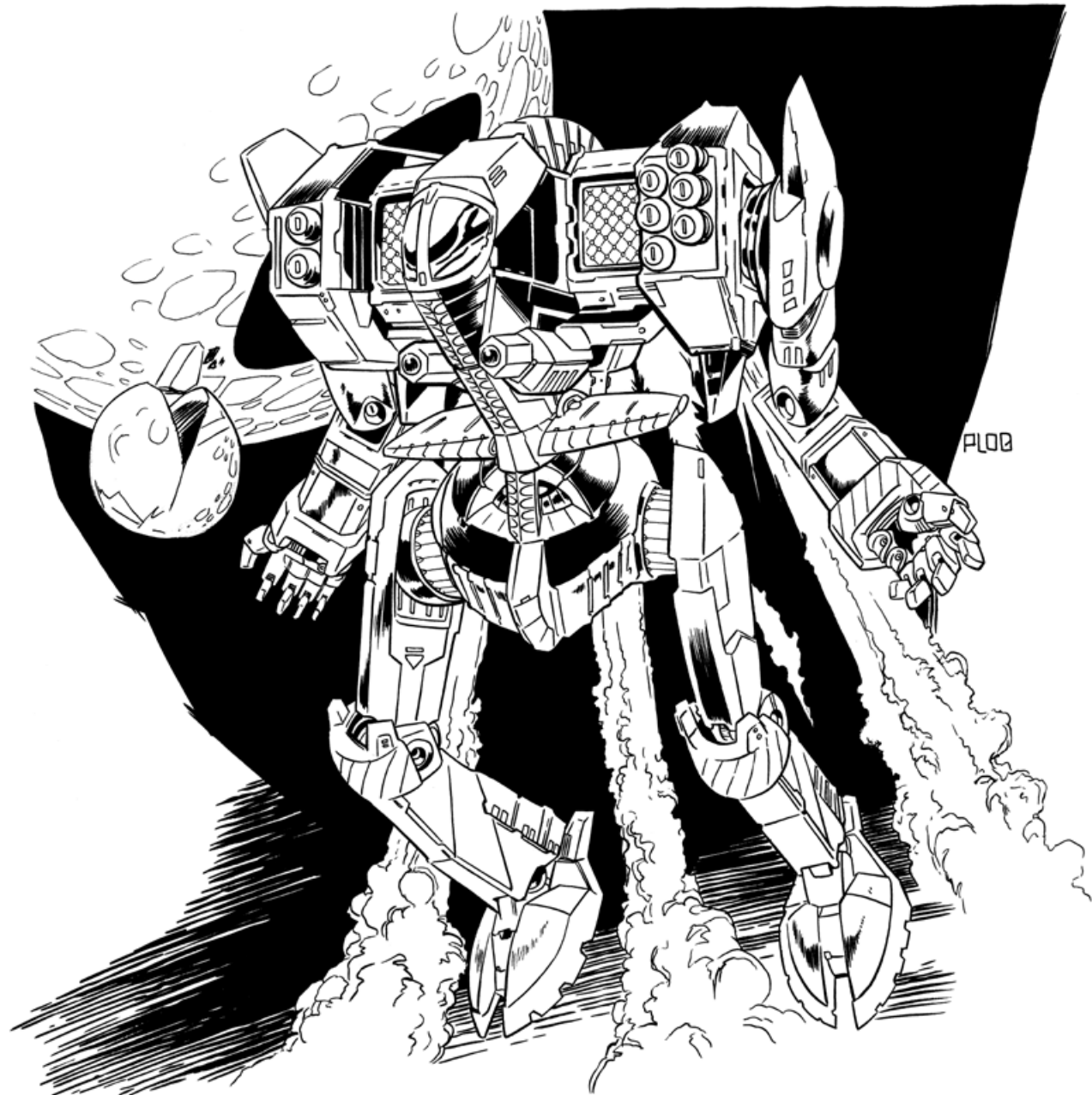
Ausrüstung

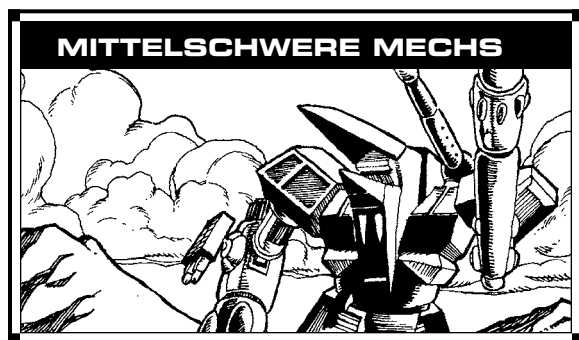
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	315 XL	11
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11 (14)	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	21
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	11	17
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	7	12
R/L Bein	11	20

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
Blitz-KSR-2	RT	1	1,5
Munition (Blitz) 50	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
MASC	LT	2	2
Beagle-Sonde	RT	2	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüse	TM	1	0,5





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Geometric 590 Endo Class HC (Hard Core)

Reaktor: Magna 250 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

1 Grizzard Gaussgeschütz (Modifizierte 210 Version)

1 Martell Schwerer Extremreichweiten-Laser

1 Martell Mittelschwerer Impulslaser

Hersteller: Hollis Incorporated

Hauptherstellungsort: Corey

Kommunikationssystem: O/P COM-500

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P Scanoptics Model 5

ÜBERSICHT

Hollis Incorporated entwickelte den *Huron Warrior* ursprünglich als mittelschwere Feuerunterstützung, ganz ähnlich wie der *Dervish* oder der *Trebuchet*. Aufgrund der eher mäßigen Kampfberichte, die von der Clan-Front zurück kamen, sowie der zunehmenden Verfügbarkeit wieder entdeckter Technologie aus der Zeit des Sternenbundes wurde das Modell grundlegend überholt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Huron Warrior* wurde umgestaltet, um ein Gegengewicht für mittelschwere Clan-OmniMechs wie den *Black Hawk* darzustellen. Schwere Panzerung und XL-Reaktortechnologie

verleihen Hollis' Modell Robustheit und Beweglichkeit, und das verbunden mit einer effektiven Bewaffnung.

Der *Huron Warrior* ist um ein modifiziertes Grizzard-Modell-210-Gaussgeschütz aufgebaut und hat somit die Reichweite und Durchschlagskraft, die jeder Gegner respektieren muss. Ein mittelschwerer Impulslaser und ein Extremreichweitenlaser unterstützen das Hauptgeschütz. Ein Designelement, das stark kritisiert wurde, ist die Verwendung von Standard-Wärmetauschern bei so schwerer Laserbewaffnung.

EINSATZ

McCarron's Armored Cavalry war die erste Einheit, die den *Huron Warrior* erhielt. Diese Vorzugsbehandlung trug sicherlich zur Entscheidung bei, ihren Status als Söldnereinheit aufzugeben und zu capellanischen Haustruppen zu werden. Als der *Huron Warrior* später in den ganzen SKC eingesetzt wurde, wurde seine Schwächen während der Kämpfe offensichtlich, die den St.-Ives-Pakt wieder in die Konföderation absorbieren sollte. Die Kämpfe im Pakt zogen sich oft in die Länge, was dazu führte, dass viele Warriors in der Hitze des Gefechts stillgelegt wurden, weil sie keine Doppelwärmetauscher hatten. Erfahrene Soldaten konnten zwar mit der Hitzeentwicklung der Laser umgehen, doch zu viele junge capellanische MechKrieger konnten nicht ohne die Krücke von Sternenbund-Kühlsystemen arbeiten.

Seit der Gründung der Dreifaltigkeitsallianz taucht der *Huron Warrior* auch in den Reihen der Verbündeten der Konföderation auf und wird jetzt in eindrucksvoller Zahl von den Light-Horse-Regimentern des Magistrats Canopus und den taurischen Pleiades Hussars eingesetzt. Haus Mariks 2. Sirian Lancers bestellten ebenfalls Exemplare des *Huron Warriors*, um einige ihrer älteren Mech zu ersetzen. Blakes Wort erwarb das Modell, während der Vorbereitung ihrer Kampagne zur Rückeroberung Terras.

Einige *Huron Warriors* werden von Söldnereinheiten ins Feld geführt und wurden auch gegen die Clans eingesetzt. Während Operation Schlange stellten die Northwind Highlanders bei der Invasion von Huntress fest, dass die Grizzard 210 eine ausgezeichnete Waffe gegen ProtoMechs ist.

VARIANTEN

Ehe die Beziehungen zwischen der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten abkühlten testeten die Marik-Streitkräfte eine modifizierte Version des *Huron Warriors* unter der Bezeichnung HUR-WO-R4M. Diese Version ersetzt den mittelschweren Impulslaser durch einen mit-

telschweren Standardlaser und baut eine zusätzliche Tonne Valiant-Lamellor-Panzerung an Beinen und Torso ein.

Bei der Überarbeitung des ursprünglichen Modells des *Huron Warriors* hat Hollis Incorporated eine Variante erschaffen, die elf Tonnen Tarnkappenpanzerung aus der Konföderation verwendet. Der HUR-WO-R4N hat eine LSR-15-Lafette und zwei mittelschwere Laser in jedem Arm, mit vier Tonnen LSR-Munition in einem mit CASE geschütztem Magazin im linken Torso. Zehn Doppelwärmetauscher erlauben es dieser Variante, konstanten Beschuss mit den LSR aufrechtzuerhalten und gleichzeitig die Tarnkappenpanzerung zu aktivieren.

Die ursprüngliche Version hat mehrere Feldmodifikationen unterlaufen, die Doppelwärmetauscher hinzufügten. Der HUR-WO-R40 tauscht außerdem einen Wärmetauscher gegen eine zusätzliche Tonne Munition für das Gaussgeschütz ein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Colonel William MacLeod: William McLeod, der perfekt dafür geeignet ist, die „Bösen Jungs“ der Northwind Highlanders anzuführen, hat ein Talent für unvorhersehbare Taktiken und ist dafür bekannt, sich einfach nicht hoffnungslosen Situationen einschüchtern zu lassen. Dies bedeutete den Untergang für die Nebelparder, die auf Huntress auf seine Truppen trafen.

Colonel MacLeods *Huron Warrior* war ein Geschenk an die Söldner vom capellanischen Kanzler Sun-Tzu Liao. Dieser kaum verborgene Versuch, die Gunst der Söldner zu erlangen, bedeutete nicht, dass sie das Geschenk nicht angenommen hätten, doch werden sich die Highlanders immer an die Lügen und die Täuschung erinnern, mit denen sich die Konföderation während der Nachfolgekriege ihre Dienste sicherte.

Revisor Maxwell Albritten: Albritten ist ein enger Freund von Protektor Grover Shraplen und seine Beförderung zum Kommandeur der Pleiades Hussars ist ganz klar als politisch motiviert zu betrachten. Die Gunst des Protektors zeigt sich auch in der Qualität der Ausrüstung, die die Einheit erhalten hat, besonders als Albritten einen hochmodernen *Huron Warrior* als seinen persönlichen BattleMech erhielt.

Als Grover Shraplen sein III. Corps gegen die Vereinigten Sonnen schickte, träumte Albritten davon, als erobernder Held nach Taurus zurückzukehren. Monate der Gefechte in den Pleiaden haben Maxwells Kampffertigkeiten und Führungsqualitäten geschärft, aber der Sieg für die Taurianer ist immer noch weit entfernt.

Typ: **Huron Warrior**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 1.530

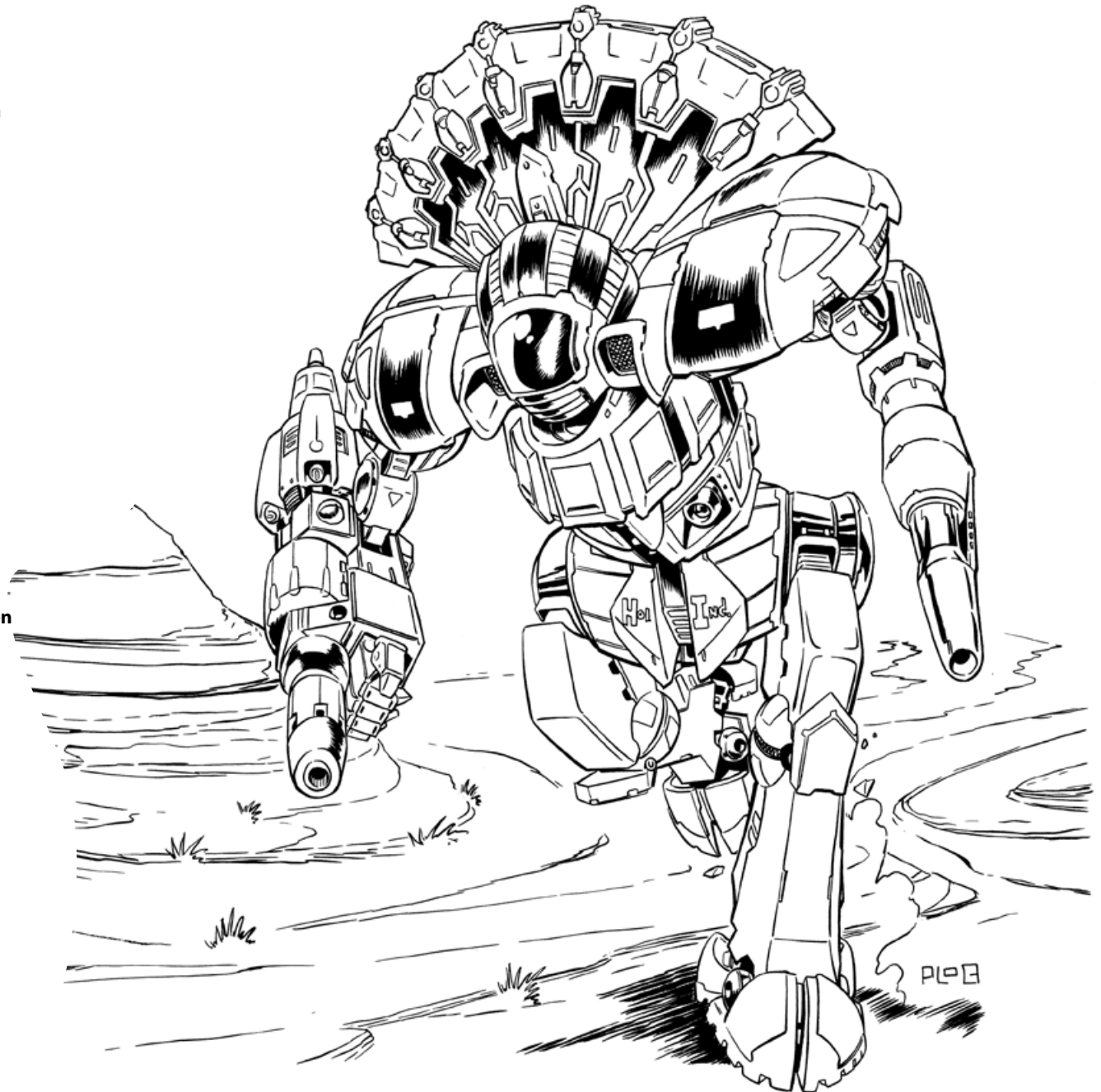
Ausrüstung

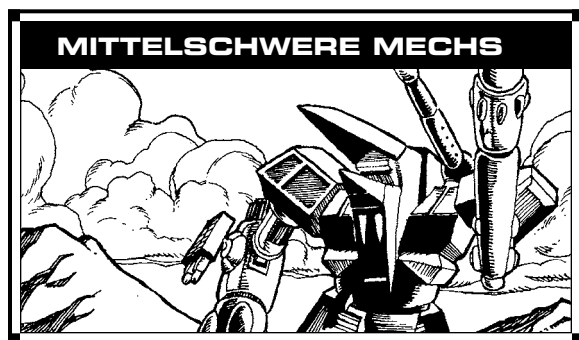
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	250 XL	6,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	22
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	12	17
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	20

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2





Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Dorwinion Standard

Reaktor: Vlar 300 XL

Reisegeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: HildCo Model 13

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Kallon Royalstar

Bewaffnung:

- 1 Sutel Precision Line Schwerer Impuls laser
- 2 Sutel Precision Line Mittelschwere Impuls laser
- 1 Sutel Precision Line Leichter Impuls laser

Hersteller: Defiance Industries

Hauptherstellungsort: Hesperus II

Kommunikationssystem: TharHes Calliope Hm10

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-8a

ÜBERSICHT

Der *Nightsky* war eine ausgeglichene Fortführung der erfolgreichen *Hatchetman/Axman*-Reihe, die Nahkampfwaffen auf dem modernen Schlachtfeld als durchschlagskräftige und wärmeeffiziente Nahkampfoption für erfahrene MechKrieger etablierten. Bei der Entwicklung dieses Mechs, der auch Geschwindigkeit und Feuerkraft liefern sollte, spielte die Abscheu der Clans gegenüber dem Nahkampf auch eine

wichtige Rolle bei der Entscheidung, diesen Mech zu entwickeln. Er sollte für einen ausgeglicheneren Kampf sorgen, indem er einen der wenigen Bereiche ausbaute, in dem die Mechs der Inneren Sphäre einen Vorteil gegenüber ihren Gegenstücken aus den Clans hatten.

EIGENSCHAFTEN

Der grundlegende *Nightsky*, der auf Hesperus II hergestellt wird, setzt auf viele der gleichen Merkmale wie die bekannten mit Beil ausgerüsteten Mechs aus dem Vereinigten Commonwealth. Er ist sprunghaf und der ganze Kopf ist als Schleudersitzsystem ausgelegt (auch wenn der Kopf des *Nightskys* beim Auswurf nicht die gleiche Entfernung erreicht, wie seine aerodynamischeren Vorgänger).

Der *Nightsky* ist mit einem Beil am rechten Arm ausgerüstet (es kann für linkshändige MechKrieger auch am linken Arm angebracht werden) und kann im Nahkampf ein außerordentlich gefährlicher Gegner sein. Außerdem verfügt er über die Beweglichkeit, um unter den meisten Bedingungen auf dem Schlachtfeld an den Gegner heranzukommen. Diese Waffe wird von vier Impuls Lasern unterstützt – einer schwer, zwei mittelschwer und einer leicht – die dem Piloten tödlich treffsichere Feuerkraft verleihen, während er das meiste aus der Beweglichkeit des Mechs herausholt.

EINSATZ

Nightskys verbreiteten sich schnell im Vereinigten Commonwealth, nachdem sie 3053 vorgestellt wurden. Viele von ihnen ersetzten *Hatchetmen* oder *Axmen*, die in den ersten Jahren der Clan-Invasion verloren worden waren. Zur Zeit der Lyranischen Sezession vom Commonwealth hatte sich der *Nightsky* gleichmäßig auf die beiden ehemals verbündeten Staaten verteilt, so dass der Mech während des VerCom-Bürgerkriegs sowohl auf der Seite von Victor Davion als auch auf der von Katherine Steiner kämpfte.

VARIANTEN

Seit der *Nightsky* in Produktion gegangen ist, sind vier Varianten entstanden, die alle das Beil als primäre Nahkampfwaffe verwenden. Die Variante 4T verwendet einen schweren Extremreichweitenlaser anstelle des schweren Impuls Lasers. Die frei werdende Tonnage wird verwendet, um ein Raketenabwehrsystem und einen leichten Standardlaser einzubauen. Die auf niedrige Wärmeentwicklung ausgelegte Variante 5S verzichtet auf die Sprungdüsen des *Nightsky* und baut dafür zusätzliche Wärmetauscher ein. Der NGS-5T liegt am anderen Ende des Spektrums. Er behält die ursprüngliche Beweg-

lichkeit und die Wärmetauscher des Mechs, ersetzt aber den schweren Impuls laser durch eine Extremreichweiten-PPK.

Die neueste *Nightsky*-Variante, das Modell 6S, ist deutlich am radikalsten. Sie ersetzt den XL-Reaktor durch einen leichten Fusionsreaktor mit dem gleichen Wert, was die Überlebenschancen des Mechs erhöht und den Preis leicht reduziert. Außerdem wurden die Waffen der Variante durch sieben mittelschwere Extremreichweitenlaser in den Torsoseiten, dem Kopf und dem Arm ohne Beil ersetzt. Auch wenn diese Konfiguration ein Hitzemonster ist, könnte sie sich doch als recht effektive Gefechtsrüstungsjagdeinheit erweisen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutenant Osias Eisenberg: Osias Eisenberg, der in der lyranischen Hälfte des Vereinigten Commonwealth geboren und aufgewachsen ist, diente bei den Davion Heavy Guards, als Archontin Katherine Steiner-Davion die Lyranische Allianz erschuf und sich aus der Union löste.

In den brutalen Kämpfen auf Asgards Ragnarok-Ebenen während Operation Bulldogge war Eisenberg Lanzenführer im 2. Bataillon der Guards. Während dieses Gefechts gerieten Elemente des Kommando-Trinärsterns der Nebelparder- Episolon-Galaxie in Panik und rannten vor den 3. Benjamin Regulars davon. Ihr Fluchtweg führte sie genau zur Stellung, wo Eisenbergs Kompanie stationiert war. Innerhalb von Minuten wurden die Guards von schweren Clan-Omnimechs und Elementaren überrannt, was die Davion-Truppen zwang, das überlegene Können und die fortschrittliche Technologie der Clan-Angreifer in einer brutalen Verzögerungsaktion zu binden, während sich die Verstärkungen des Kombinati näherten. Eisenberg holte das meiste aus den Fähigkeiten seines *Nightskys* heraus und wandte sich einem Clan-*Ferris* zu. Er nutzte seine Sprungdüsen, um an den Gegner heranzukommen, während seine Impuls laser die Panzerung des Clankriegers schwächten, ehe er ihn mit einem gut gezielten Beiltreffer ins gegnerische Cockpit zur Strecke brachte. Erst später, nachdem die Parder in die Flucht geschlagen worden waren, erfuhr Eisenberg, dass sein Gegner einer der Anführer des Trinärsterns der Jaguare gewesen war.

Typ: **Nightsky**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 1.159

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:		5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	23
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	12	18
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	8	14
R/L Bein	12	20

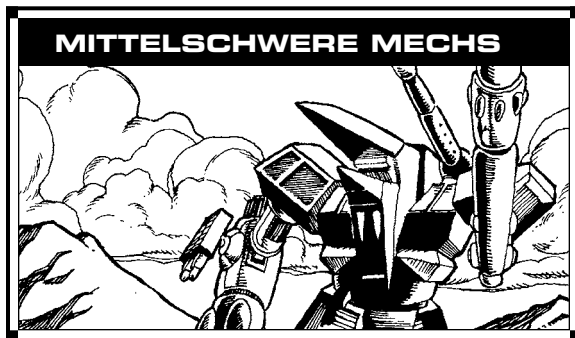
Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Beil	RA	4	4
Schwerer Impuls laser	LA	2	7
Mittelschwerer Impuls laser	LT	1	2
Mittelschwerer Impuls laser	RT	1	2
Leichter Impuls laser	K	1	1
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1

Anmerkung: Falls mit den Erweiterten Regeln gespielt wird, wird der gesamte Kopf statt eines Schleudersitzes ausgelöst.





Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Earthwerks APL I

Reaktor: DAV 220

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Maximillian 44

Bewaffnung:

2 Zeus LSR-15 mit Artemis-IV-FLS

2 Sunglow Prism-Optic Leichte Impulslaser

Hersteller: Earthwerks Incorporated

Hauptherstellungsort: Keystone

Kommunikationssystem: Neil 6000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret A6

ÜBERSICHT

Earthwerks Incorporated auf Keystone begann die Produktion des *Apollo*, als das Militär der Liga Freier Welten einen neuen mittelschweren Mech für Feuerunterstützung anforderte. Earthwerks geht davon aus, diese Mechs für eine ganze Weile beständig zu produzieren und plant, die Produktionsanlage auf Keystone für dieses Modell umzubauen.

Das Draconis-Kombinat drückte Interesse am Mech aus und gab in der Vorbereitung von Operation Bulldogge eine große Bestellung auf. Earthwerks erhielt zusätzliche

Bestellungen nach dem Gegenangriff gegen die Clans und dem Konflikt des Kombinats mit Clan Geisterbär. Die VCS erwarben auch einige *Apollos*, doch der Zusammenbruch der Allianz nach der Affäre um Joshua Marik verhinderte Pläne, den Mech an die Heere der Steiners und Davions zu liefern. Nach dem VerCom-Bürgerkrieg haben allerdings die Streitkräfte beider Häuser neues Interesse am *Apollo* zum Ausdruck gebracht.

EIGENSCHAFTEN

Die Entwickler des Mechs gaben ihm dem Spitznamen „Mini-Archer“, weil sie den *Archer* als Mech, der effektive Feuerunterstützung leisten kann, als Vorbild genommen haben. Der neue Entwurf verwendet zwei LSR-15-Lafetten mit Artemis-Feuerleitsystem und zwei leichte Impulslaser zur Unterstützung auf kurze Entfernung. Der *Apollo* ist 15 Tonnen leichter als der *Archer*, entsprechend sind seine Raketenlafetten kleiner und er trägt weniger Munition bei sich. Kritiker haben den neuen Mech mit dem *Trebuchet* verglichen. Sie behaupten, dass der *Apollo* eine kostengünstigere Earthwerks-Raubkopie ist, doch die Firma weist diese Vorwürfe scharf zurück.

EINSATZ

Earthwerks produziert weiterhin eine noch nicht dagewesene Zahl von *Apollos*, um aktuelle und zukünftige Bestellungen zu erfüllen. Im Lauf des letzten Jahrzehnts wurde das Draconis-Kombinat der größte auswärtige Käufer des Modells, doch das MLFW und verbündete Streitkräfte (wie die Miliz des Worts Blakes) sind weiterhin der primäre Nutzer. Der Umstand, dass die LAS und die AVS seit kurzem nicht mehr auf der Liste der Parteien stehen, an die nicht verkauft werden darf, hat zu Spekulationen über neue Exporte geführt. Verkäufe an ComStar, die Freie Republik Rasalhaag und die CCAF unterliegen nach wie vor einem Embargo.

Apollos werden in Einheiten im ganzen MLFW eingesetzt, doch am häufigsten sind sie in Grenzregionen zu finden, wo sie zusätzliche mobile Feuerunterstützung gegen Plünderer darstellen. *Apollos* dienen erfolgreich in Kampfpflanzen, in denen sie von alten *Rifleman*-Modellen unterstützt werden. Feldtests zeigen eine bemerkenswerte Kompatibilität zwischen Mechs, deren primäre Bewaffnung die Autokanone darstellt. *Vulcans*, *Crabs* und manchmal auch *JagerMechs* wurden auch schon zusammen mit *Apollos* in Lanzen eingesetzt.

VARIANTEN

Auch wenn der *Apollo* mittlerweile ein etabliertes Modell ist, hat Earthwerks bislang noch keine offiziellen Varianten sanktioniert. Feldmodifikationen sind aber weit verbreitet. Eine davon basiert darauf, das Artemis-System zu entfernen und dafür mehr Munition an Bord zu nehmen. Eine weitere entfernt einen Teil der Panzerung und die kleinen Impulslaser und ersetzt sie durch mittelschwere Standardlaser und zusätzliche Wärmetauscher. Eine dritte Veränderung verkleinert die Raketenlafette zu Gunsten von zusätzlicher Munition und Mittelstreckenwaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Thomas Chian: Chian, ein Veteran von Operation Bulldogge, wurde einer der wenigen, die neu in den Kettenorden aufgenommen wurde, nachdem er Marik-Stellungen auf Matamoras so tapfer verteidigt hatte. Obwohl er die Hälfte des Torsos seines Mechs und einen Arm an eine Munitionsexplosion verloren hatte – ein Ereignis, das manche Analytiker als Argument für den Einbau von CASE und den Verzicht auf XL-Technologie nutzten – kämpfte Chian die ganze Kampagne durch weiter, bis die Ryuken-yon eintrafen und die Gegenoffensive der Parder zerstörten. Chian trat im Jahre 3060 aus medizinischen Gründen seinen Ruhestand aus dem MLFW an, doch ist er nach wie vor ein aktiver Reservist, der noch immer seinen altherwürdigen *Apollo* (der noch immer die Spuren der Clan-Kampagne trägt) bei verschiedenen MLFW-Werbeveranstaltungen in der ganzen Liga lenkt.

Captain Harmony Lear: Captain Lear, eine weitere Veteranin von Matamoras, erweckte nicht die gleiche öffentliche Aufmerksamkeit wie Thomas Chian, ist aber dennoch in MLFW-Militärkreisen wohl bekannt. Während eines Zusammenstoßes mit dem 19. Einsatzsternhaufen organisierte Lear eine Reihe von Überfällen zusammen mit den irregulären Truppen des Kombinats gegen die Stellungen der Parder. Dabei hat sie unter Umständen eine entscheidende Rolle in der Kampagne gespielt. Unglücklicherweise haben die zivilen Verluste dieser Einsätze – die manche im Oberkommando Lears Anstrengungen zuschreiben, Ruhm für sich selbst zu erlangen – die Erfolge stark gedämpft, sehr zu Lears Missfallen.

Typ: **Apollo**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55

Kampfwert: 1.207

Ausrüstung

Interne Struktur:		Tonnen
Reaktor:	220	5,5
BP Gehen:	4	10
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5

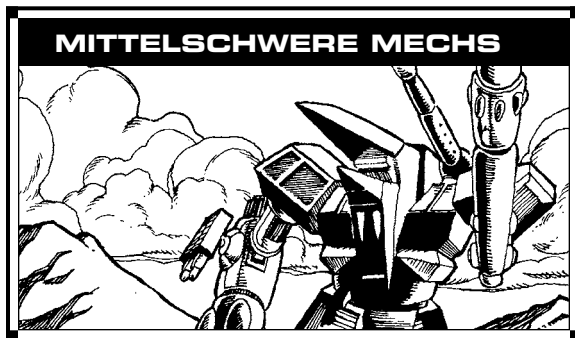
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	28
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	13	20
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	26

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR) 16	LT	2	2
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR) 16	RT	2	2
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
2 Leichte Impulslaser	TM	2	2





Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Gigi 200

Reaktor: Core Tek 275 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard 3056 Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Holly LSR-20-Lafette

1 Holly KSR-6-Lafette

1 Blankenburg Schwerer Extremreichweiten-Laser

1 McArthur II Raketenabwehrsystem

1 Blankenburg Mittelschwerer Impulslaser

Hersteller: Blankenburg Technologies

Primary Factories: Germany, Terra

Kommunikationssystem: Marshall 333

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P Scanoptics 400BP

ÜBERSICHT

Bis zur Clan-Invasion und dem Gemetzel von Tukayyid hatten ComGuards niemals solche Verluste erlitten, dass sie die volle BattleMech-Produktion beginnen mussten. Stattdessen dienten ihnen Maschinen aus der Zeit des Sternensystems als Ersatz, die ComStar gelagert hatte. Große Verluste auf Tukayyid und die Abtrünnigen, die sich nach dem Schisma der Miliz von Blakes Wort anschlossen, zwangen ComStar jedoch, ein gewaltiges Wiederaufbauprogramm zu

beginnen, um ihre Reihen mit einer neuen Generation von BattleMechs aufzufüllen. Blankenburgs Fabrik auf Terra war die erste Fabrik, die die volle Produktion aufnahm und die ersten Modelle hervorbrachte. Der *Grim Reaper* war eines der besten davon.

EIGENSCHAFTEN

Die größte Stärke des *Grim Reapers* ist seine durchgemischte Bewaffnung. Die LSR-20-Lafette und der schwere Extremreichweitenlaser erlauben es dem *Reaper*, so gut wie jedes Ziel auf weite Entfernung zu zermürben, sowie Feuerunterstützung auf weite Entfernung zu liefern. Der Mech ist auf kurze Entfernung sogar noch tödlicher, weil er mit einem KSR-6 und einem mittelschweren Impulslaser ausgerüstet ist. Raketenmunition wird im linken Torso aufbewahrt, der mit CASE versehen ist.

EINSATZ

Der *Grim Reaper* hat sich in seinen wenigen verzeichneten Kampfeinsätzen bemerkenswert gut geschlagen. Während Operation Odysseus stellten sich die Überbleibsel der 201. Division der ComGuards – ein Level II, das vor allem aus *Grim Reapers* bestand – in Zentralafrika Elementen des Alpha-Bataillons der Shadow Lancers. Die Lancers waren eine gemischte Streitmacht aus Panzern und Infanterie, unterstützt von einem *Black Knight* und einem *Bombardier*.

Die ComGuards fanden sich in einem Flusslauf wieder, wobei der Gegner eine erhöhte Stellung hielt. Sie waren in einen klassischen Hinterhalt geraten und hielten ihre Position, während sie schwer von den Lancers beharkt wurden. Als der *Black Knight* und der *Bombardier* versuchten, ihren Rückzugsweg abzuschneiden, stellten sich vier *Grim Reapers* der neuen Bedrohung. Ein *Nexus* und ein *Raijin* rückten auf die Fahrzeuge und Infanterie der Lancers vor, während die *Grim Reapers* auf die Mechs der Blakisten zustürmten. Ein *Grim Reaper*, der unter Beschuss durch PPK und Laser stand, erlitt einen katastrophalen Reaktortreffer und wurde desintegriert. Die drei verbleibenden Reapers drängten nach vorne, um ihre Angriffe auf den *Black Knight* zu konzentrieren. Innerhalb von Minuten hatten sie ihn in geschmolzenen Metallschrott verwandelt und rückten dann auf den *Bombardier* vor. Nachdem drei Salven ausgetauscht worden waren, explodierte der schwere Mech. Die verbleibenden ComGuards entkamen in den Dschungel.

Im Augenblick setzen alle Divisionen der ComGuard und der Miliz von Blakes Wort eine bescheidene Anzahl von

Reapers ein. Die neue Variante aus der Herstellung der Blakisten werden die älteren Varianten ersetzen und sollen im Sommer 3067 fertiggestellt werden. Der originale PR29 wird ebenfalls weiterhin hergestellt und vor allem an Söldnereinheiten verkauft.

VARIANTEN

Spät im Jahre 3065 wandte sich Cameron St. Jamais hilfesuchend an Giovanni De la Sangre, weil der *Grim Reaper* aufgerüstet werden sollte. Vicore war zu der Zeit auf Terra und rüstete alle Fabriken für die Produktion der neuen Mechs von Projekt Phönix auf, die Anfang 3066 begann. Der PR30 ersetzt den schweren Extremreichweitenlaser durch eine Extremreichweiten-PPK, den mittelschweren Impulslaser durch eine Extremreichweitenversion und die LSR-20-Lafette durch ein LSR-15 mit Artemis-System, wobei das Raketenabwehrsystem entfernt wird. Die Entwickler von Vicore entfernten die Holly-KSR-6-Lafette durch eine neue Blitz-KSR-6-Lafette und installierten ein K³-System, um den Mech besser in eine Kommando- und Kontrollfunktion zu integrieren. Sie bauten außerdem Dreifachmyomere ein, die sie kurze Zeit zuvor bei den Capellanern erworben hatten, als Maßnahme gegen die zusätzliche Hitze und zur Steigerung der Leistung des Mechs. Der PR31 ersetzt die LSR-15-Lafette und die Blitz-KSR-6-Lafette durch ein LSR-20 mit einem Artemis-IV-Feuerleitsystem und zwei Tonnen Munition. Diese Variante verfügt außerdem über nach hinten ausgerichtete leichte Extremreichweitenlaser, um das Heck des Mechs zu schützen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Demipräzentorin Rebek Craines: Demipräzentorin Rebek Craines ist eine Institution. Sie hat schon immer gern Streiche gespielt und liebt es, Spam-Hyperpulsnachrichten zu verschicken, die bislang noch niemand direkt auf sie zurückführen konnte. Im Cockpit allerdings wird sie tödlich ernst. Unter anderem hat sie ihr Kommando während eines katastrophalen Versuchs gerettet, Dr. Rick Raisley gefangenzunehmen, als sie auf Acamar auf die DropShip Irregulars trafen. Zusammen mit ihrer Beförderung war Dämipräzentorin Craines die erste, die einen neuen PR30 erhielt, den sie „Blue Marsupial“ taufte.

Typ: **Grim Reaper**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55 Tonnen

Kampfwert: 1.469

Ausrüstung

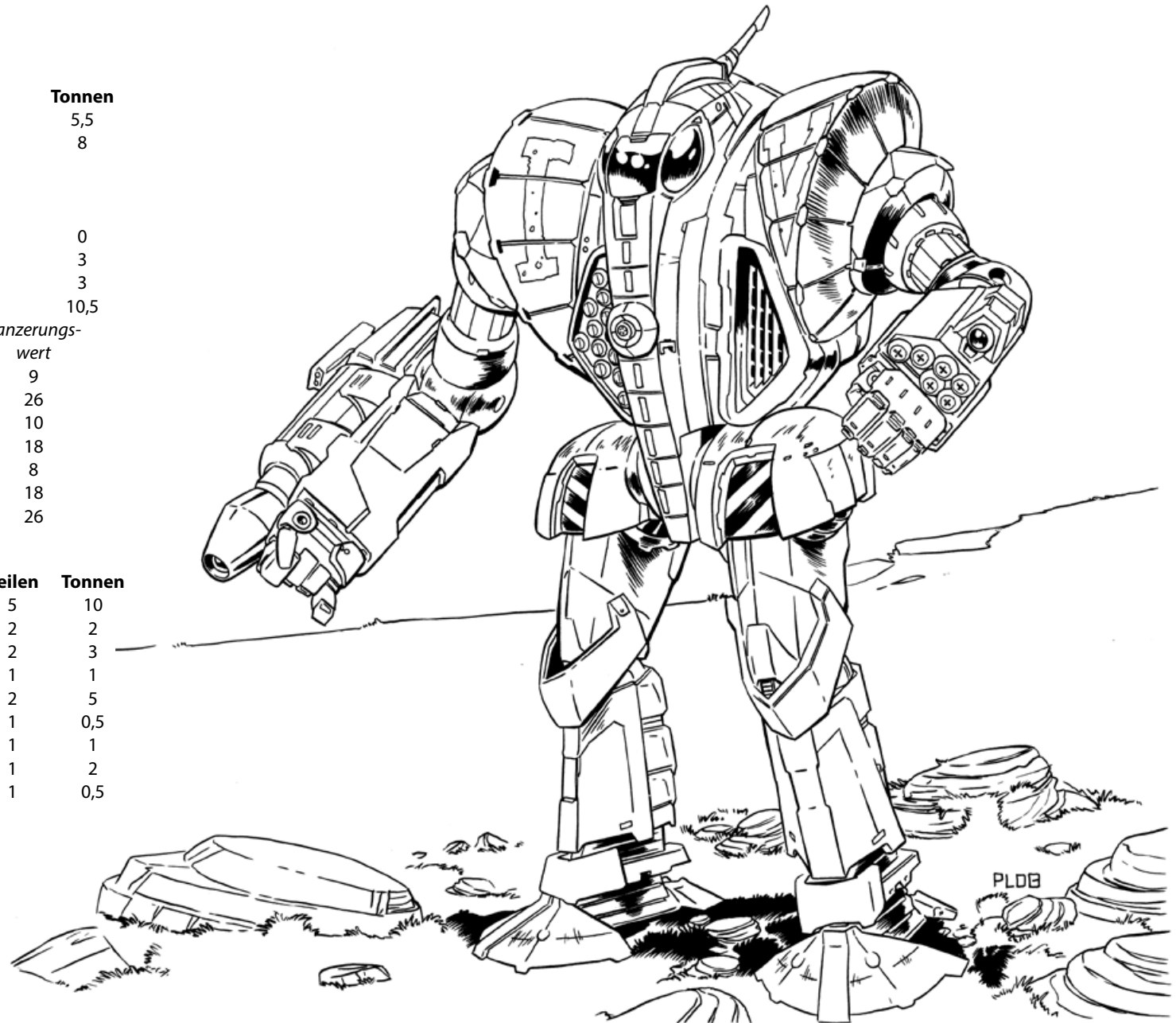
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	275 XL	8
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	188	10,5

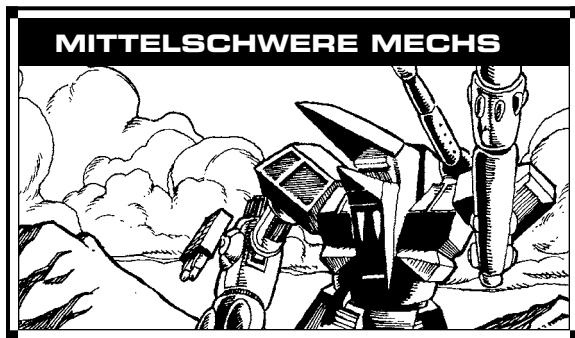
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	26
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	13	18
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	26

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR) 12	RT	2	2
KSR-6	LA	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	RT	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
CASE	LT	1	0,5





Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Curtiss Wraith

Reaktor: LTV 385 XL

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: CurtissJet 55

Sprungreichweite: 210 Meter

Panzerung: Kallon FWL Spezialferrofibrat

Bewaffnung:

1 Tronel XIII Schwerer Impuls laser

2 Tronel XII Mittelschwere Impuls laser

Hersteller: Curtiss Militech

Hauptherstellungsort: Paradise

Kommunikationssystem: CurtissComm Mk I

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 2780

ÜBERSICHT

Curtiss Hydrosystems war lange als der primäre Produzent für Wasserreinigungssysteme in der Liga Freier Welten bekannt, schaute aber aufgrund unkontrolliert steigender Kosten einer ungewissen Zukunft ins Auge. Curtiss wollte in profitablere Märkte vorstoßen und gründete eine neue Abteilung. Der neue Zweig Curtiss Militech verschrieb sich der Aufgabe, die wiederentdeckte Technologie zu verwenden, um hochaktuelle militärische Ausrüstung zu produzieren und erstellte schnell die Spezifikationen für ihr erstes BattleMech-Modell. Analytiker, die die Vorstellung, dass Curtiss in den Rüstungsmarkt einsteigen wollte, belächelt

hatten, waren überrascht, als die neue Abteilung den TR1 *Wraith* vorstellten – er war weit weg von dem „Wasserkühler auf Beinen“, den einige Experten prophezeit hatten.

EIGENSCHAFTEN

Die wichtigsten Eigenschaften des Designs des *Wraith* waren Geschwindigkeit und Beweglichkeit. Bewaffnung und Panzerung kamen an zweiter Stelle, nachdem der gigantische LTV-385-XL-Reaktor in den mittelgroßen Rumpf gezwängt worden war. Durch die interne Struktur aus Endostahl und mehr als acht Tonnen fortschrittlicher Ferrofibratpanzerung ist der Innenraum des Mechs extrem beengt.

Die Entwickler von Curtiss quetschten noch fortschrittliche Tronel-Impuls laser in den Mech, um ihm auf kurze Entfernung starke und treffsichere Feuerkraft zu bieten. Da sie so Reichweite für Treffsicherheit opferten zwingen die Impuls laser den *Wraith* dazu, seine Geschwindigkeit zu nutzen und an den Gegner heranzukommen, zuzuschlagen, und sich wieder zurückzuziehen. Weil er nur über zehn Wärmetauscher verfügt erlauben es nur solche Taktiken dem Mech, die Hitze abzuleiten, die entsteht, wenn er gleichzeitig seine Laser und die kompakten CurtissJet-Sprungdüsen verwendet.

Zunächst behaupteten die Kritiker des *Wraiths*, dass das einzigartige Design des Mechs Reparaturen auf dem Schlachtfeld so gut wie unmöglich machen würde. Curtiss konterte diese Argumente mit einer großzügigen Garantie und produzierte Ersatzteile, die mit jeder Einheit ausgeliefert wurden.

EINSATZ

In der Praxis hat es sich als schwierig herausgestellt, den *Wraith* gut einzusetzen. Wie der CGR-1A1 *Charger*, mit dem Kritiker das Modell oft vergleichen, hat der *Wraith* die Geschwindigkeit und Robustheit, um als schwerer Scout eingesetzt zu werden, aber nicht die Feuerkraft auf große Entfernung, um sich um leichtere (und weniger kostspieligere) Scout-Jäger zu kümmern. Der gleiche Mangel an Durchschlagskraft auf weite Entfernung macht ihn kaum dafür geeignet, an der vorderen Front zu dienen.

Da Einheiten der Liga Freier Welten entlang der Marik-Steiner-Grenze noch immer Probleme damit haben, eine Nische für den *Wraith* zu finden, hatte Curtiss mehr Erfolg damit, das Modell auf dem offenen Markt zu verkaufen. Die Konföderation Capella und das Draconis-Kombinat haben beide den *Wraith* erworben, ebenso wie Blakes Wort und unabhängige Söldnerkommandos. In letzter Zeit haben Kommandeure begonnen, den *Wraith* unabhängigen (oder schwierigen) MechKriegern zuzuweisen. Sie dienen

als Plänkler oder schnelle Überfalltruppe und es scheint, als hätte es die Innere Sphäre endlich geschafft, Curtiss' ungewöhnliches Modell effektiv einzusetzen. Ein Bataillon von Hannibal's Hermits setzte ein perfektes Beispiel dieser Taktik gegen ein Nest von Banditen ein, die in der Chaosmark aktiv waren. Während der schnelle *Wraith* die Banditen in ein Scharmützel verwickelte und sie so an der Stelle festnagelte, fiel der Rest der Söldner seitlich in ihre Position ein und griff sie von hinten an.

VARIANTEN

Curtiss scheint mit seiner Entwicklung zufrieden zu sein und hat keine offiziellen Varianten herausgegeben. Manche haben den Mech im Feld modifiziert, wobei oft der schwere Tronel-XIII-Impuls laser durch eine Extremreichweiten-PPK ersetzt wird. Blakes Wort hat den *Wraith* ebenfalls modifiziert. Sie ersetzen die mittelschweren Impuls laser und eine Sprungdüse durch zwei mittelschwere Extremreichweiten-laser und ein K³v-System. Beide Versionen erfordern zeitaufwendige Modifikationen der Panzerung, deren unschöne Beulen das schlanke Profil des *Wraith* verderben.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lien-zhang Aris Sung: Der forsche, dreiste und eigen-sinnige Aris Sung ist für die Aufgabe, seinen *Wraith* zu steuern, wie gemacht. Sung ist ein Mitglied von Haus Hiritsu und trat dem capellanischen Kriegerhaus durch die unkonventionelle Methode bei, die Sicherheitssysteme von Hiritsu zu überwinden und sich dann absichtlich gefangennehmen zu lassen.

Sung ist Haus Hiritsu und der Konföderation Capella treu ergeben und war eine der wenigen gemäßigten Stimmen während des St-Ives-Konflikts. Seine Aktionen verschonten das Leben vieler Zivilisten, die ansonsten von fanatischen Liao-Truppen abgeschlachtet worden wären.

Major Charles DuVaul: DuVaul, der Ausführende Offizier der Söldner Einheit Hannibal's Hermits, befiehlt das erste Bataillon der Hermits vom Cockpit seines *Wraith* aus. Der Mech ist einer von vielen, die das Regiment erworben hat, seit es sich Blakes Wort unterstellt hat.

Der sprunghafte DuVaul und sein *Wraith* passen gut zueinander. Der Major führte sein Bataillon an, als die Banditen aus der Chaosmark vertrieben, die Keid bedroht hatten, bis sich die Welt zu Beginn des Jahres 3056 dem neuem „Protektorat von Blakes Wort“ anschloss.

Typ: **Wraith**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 55 Tonnen

Kampfwert: 1.287

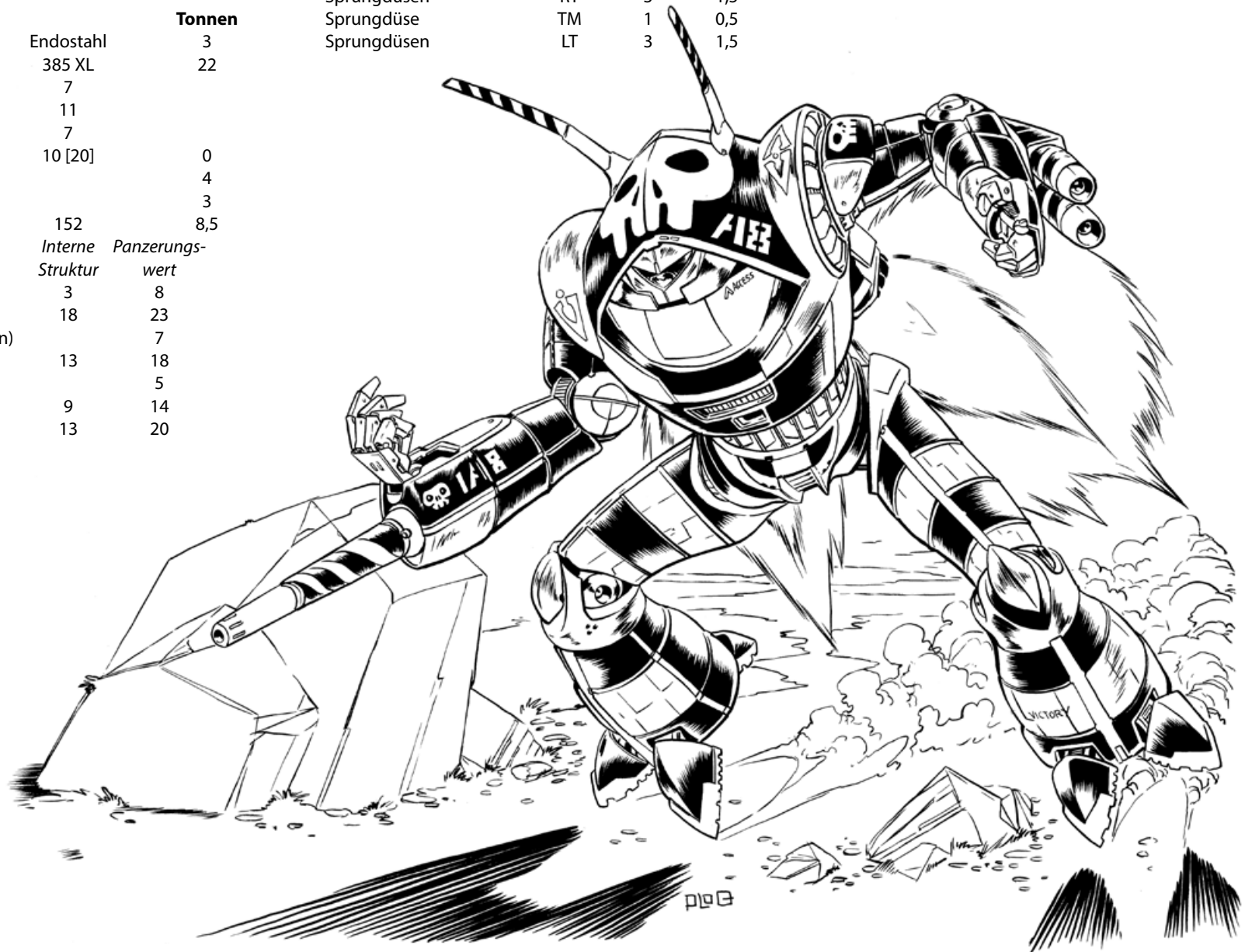
Ausrüstung

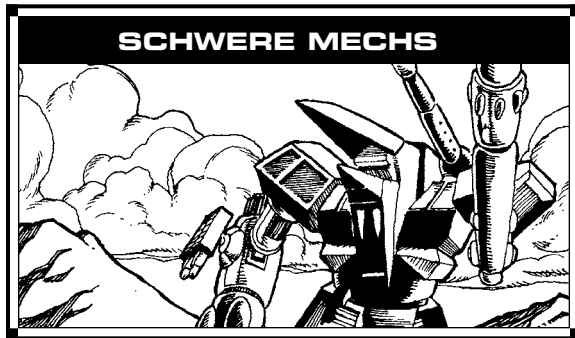
	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:	3	
Reaktor:	385 XL	22
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	152	8,5

	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	18	23
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	13	18
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	9	14
R/L Bein	13	20

Waffen und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer Impuls laser	RA	2	7
2 Mittelschwere Impuls laser	LA	2	4
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5





Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Duralyte 314 Endostahl
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Chilton 365
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: Jolassa-325
Bewaffnung:
2 Sutel Precision Line Schwere Impulslaser
2 Martell Mittelschwere Laser
Hersteller: Free Worlds Defense Industries
Hauptherstellungsort: Gibson
Kommunikationssystem: Datacom 50
mit Wächter-ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 1122

ÜBERSICHT

Der Einsatzbereich des *Anvils*, der ursprünglich als unabhängiger Kampf-Mech geplant gewesen war, änderte sich während der Entwicklung deutlich. Nach frühen Tests bemerkte ein Techniker, dass ein noch nicht getaufter Mech eine passende Ergänzung zu einem anderen Modell sein könnte, das gerade produziert wurde, dem *Stingray*. Nach der Überprüfung der Analyse des Technikers verschmolz die Liga Freier Welten Elemente der beiden Modelle und benannte den *Stingray* in *Anvil* um. Zusammen mit dem *Hammer* wird der *Anvil* („Amboss“) Teil eines effektiven Kampfduos, das eine große Auswahl von Waffen einsetzen kann und beweglich genug ist, um schnell Gelände zu durchqueren. Die Feuerkraft des *Hammers* auf weite Entfernung zermürbt gegnerische Mechs, die sich dann den tödlich treffsicheren schweren Impulslasern des *Anvils* im Nahkampf stellen müssen.

EIGENSCHAFTEN

Als der *Anvil* das erste Mal eingesetzt wurde, war seine Technologie das fortschrittlichste, das das MLFW zu bieten hatte. Er verfügte über eine interne Struktur aus Endostahl, Doppelwärmetauscher und einen Wächter-Störsender. Auch die Hauptwaffen des *Anvils* waren sehr weit entwickelt: zwei schwere Impulslaser an beiden Torsoseiten, unterstützt von zwei konventionellen mittelschweren Martell-Lasern. Der Mech verfügt über eingeschränkte Sprungfähigkeiten, um seine Beweglichkeit im Nahkampf zu verbessern. Panzerung und Reaktor hingegen unterscheiden sich kaum von Modellen, die vor dem Vierten Nachfolgekrieg eingesetzt wurden.

EINSATZ

Der *Anvil* und der *Hammer* haben zusammen gedient, seit Piloten festgestellt haben, wie kompatibel sie als Team sind. Ein einzelner *Anvil* wird nur selten eingesetzt. Wie der *Hammer* wurde der *Anvil* in verschiedenen Kompanien innerhalb der Liga Freier Welten beobachtet, besonders im Herzogtum Andurien. Die *Hammer-Anvil*-Kombination erwies sich auch als effektiv während Operation Guerrero, dem blitzartigen Überfall auf die Mark Sarna im Vereinigten Commonwealth, sowie in der Kampagne gegen die Nebelparder. In letzterem Konflikt drohte allerdings der technologische Vorteil der Clans die Innere Sphäre zu überwinden. Nur der Störsender des *Anvils* und die Hartnäckigkeit seiner Piloten erlaubte es der Inneren Sphäre, den Sieg davonzutragen.

VARIANTEN

Ein Jahrzehnt nachdem der *Anvil* in Dienst gestellt wurde, ist er immer noch ein effektiver Mech, auch wenn neuere Modelle und Systeme seine technische Entwicklung hinter sich gelassen haben. Free Worlds Defense Industries hat mehrere Optionen zur Aufrüstung des *Anvils* zum Erhalt seiner Nützlichkeit für das MLFW untersucht, darunter Feldumbausets und Fabrikmodifikationen. Eine Option, die augenblicklich erwogen wird, ist die Entfernung von drei Sprungdüsen, um Platz für zusätzliche Panzerung zu schaffen. Eine andere ist es, die schweren Impulslaser auf mittelschwere Impulslaser herabzustufen, um Tonnage für mehr Waffen oder Sprungdüsen freizumachen. Einige Techniker haben vorgeschlagen, den Wächter-Störsender zu entfernen, aber diese Modifikation würde den Wert des Mechs drastisch verringern. Es ist auch eine beliebte Feldmodifikation, die auch als Fabrikumbau verfügbar ist, einen mittelschweren Laser zu entfernen, um Platz für ein ZES zu schaffen. So kann der schnelle und zähe Mech als Artillerie-

riebebeobachter dienen. Mehrere Fronteinheiten des MLFW besitzen mindestens einen solchen *Anvil*. Deren Piloten sind augenblicklich in die Marine der LFW versetzt worden, um zu lernen, wie man ein Orbitalbombardement ordert.

Der letzte und radikalste Fabrikumbau stuft den Reaktor auf einen Wert von 240 herunter, hat ein MASC, und tauscht einen schweren Impulslaser, zwei Doppelwärmetauscher und die Sprungdüsen für ein Arrow-IV-System aus. Die anderen schweren Impulslaser werden durch einen Extremreichweitenlaser ersetzt, während die beiden mittelschweren Laser auf eine Extremreichweiten-Version aufgerüstet werden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Komtur Sally „Terminal“ McDonnaugh: Die hitzköpfige Sally McDonnaugh war eine der ersten Piloten, die mit dem *Anvil* ausgebildet wurden. Sie war auch die erste, die die Zusammenarbeit zwischen den Artilleriekompanien und der LFW-Marine vorschlug. Basierend auf Berichten von der Huntress-Kampagne entwickelte sie Methoden, die von den Beobachtern eingesetzt wurden und testete sie in Übungen. Ihr Rufzeichen entstand während dieses Ablaufs, als ein Koordinationsfehler dazu führte, dass scharfer Orbit-Oberflächen-Beschuss auf McDonnaughs abgefeuert wurde. Sie und ihr Stab überlebten den Zwischenfall, der den Beobachtern und den Schützen mehrere wertvolle Lektionen lehrte. Seit diesem Zeitpunkt wird unabsichtliches oder absichtliches Ausrichten von Standard- oder Orbitalartillerie auf die eigene Positionen im MLFW als „McDonnaugh-Kuss“ bekannt.

Captain Sirian Lanark: Captain Lanark, ein Sohn von Exilanten aus den Sirian-Festen – was auch der Grund für seinen ungewöhnlichen Vornamen ist – hat sich schon lange für die Befreiung seiner Heimatwelten eingesetzt. Die Enttäuschung von Operation Guerrero und die folgende knapp vermiedene Revolte unter den Sirian Lancers, an der Lanark teilnahm und die zur späten Befreiung von Sirius und Procyon führte, vergällte Lanarks Sicht auf die Liga Freier Welten und Thomas Marik. Er wurde dem Kommandostab der Lancers zugeteilt und dient im Augenblick als Marineverbindungsoffizier. Seine Unzufriedenheit mit der aktuellen Situation (darunter auch mit der Führung der Sirian-Festen) hat dazu geführt, dass er viele seiner lange gehegten Prinzipien in Frage stellt und gleich gesinnte Individuen in den befreiten Welten sucht. SEKURA hält diesen „Held der Befreiung“ genau im Auge, stellt aber immer wieder fest, dass ihre Aktivitäten vom Misstrauen der Liga-Regierung behindert werden.

Typ: **Anvil**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 60 Tonnen

Kampfwert: 1.441

Ausrüstung

	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:	3	
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	152	9,5

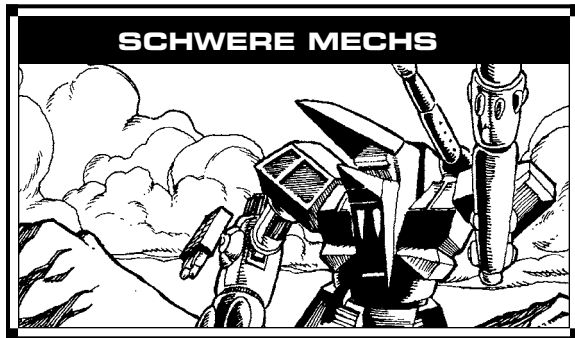
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	24
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	14	19
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	10	15
R/L Bein	14	15

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer Impulslaser	LT	2	7
Schwerer Impulslaser	RT	2	7
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Mittelschwerer Laser	TM	1	1
Wächter-ECM	RT	2	1,5
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	TM	1	1





Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Technicon Typ H Endostahl

Reaktor: Magna 260 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Chilton 465

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Maximillian 100

Bewaffnung:

- 1 Zeus Slingshot Gaussgeschütz
- 1 Sutel Precision Line Schwerer Impuls laser
- 3 Diplan M3 Mittelschwere Laser
- 1 Irian Weapons Works 60mm KSR-6-Lafette

Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited

Hauptherstellungsort: Irian

Kommunikationssystem: Irian Technologies HMR-35s

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Watchdog W100

ÜBERSICHT

Das Design des *Tempests* entstand in den späten 3040ern und verwendet nur wenig fortschrittliche Technologie. Die Clan-Invasion und die daraus entstehenden gewaltigen Forschungs- und Entwicklungsbemühungen führten dazu, dass das Modell modifiziert wurde. Die endgültige Version, die 3055 zum ersten Mal ins Feld geschickt wurde, war deutlich anders als das ursprüngliche Konzept. Kampfeinsätze haben zu weiterer Verfeinerung und der Entwicklung neuer Varianten geführt, die als Feldmodifikationen und Fabrikmodelle verfügbar sind.

EIGENSCHAFTEN

Die ursprünglichen Pläne für den *Tempest* verwendeten zwei PPKs, die im Produktionsmodell durch ein Zeus-Slingshot-Gaussgeschütz und einen schweren Sutel-Impuls laser ersetzt wurden. Der *Tempest* erhält zusätzliche Feuerkraft durch drei mittelschwere Diplan-M3-Laser und ein 60mm-KSR-6 von Irian Weapons Works. Das Gaussgeschütz verfügt über zwei Tonnen Munition, so dass es insgesamt sechzehn mal schießen kann, während die KSR-6 über eine Tonne Munition für insgesamt 15 Salven verfügt. Die Entwickler von Irian bauten auch den neuen Magna-260-XL-Reaktor ein, sowie Doppelwärmetauscher und einen Endostahl-Rumpf Modell Technicon Type H. Der sprungfähige *Tempest* kann bis zu 120 Meter auf einmal springen, so dass er auf dem Schlachtfeld mit vielen leichteren Mechs mithalten kann, auch wenn sein Reaktor und seine Reisegeschwindigkeit eher mittelmäßig sind. Feinabstimmung und Tests in Irians verschiedenen Landschaften sorgten dafür, dass Irian BattleMechs behauptete, dass der *Tempest* ohne Einschränkung in jeder Art von Gelände eingesetzt werden konnte, die das MLFW sich wünschen konnte. Das Militär der Liga hat diese Behauptung bei mehreren Gelegenheiten getestet.

EINSATZ

Die Militärstrategen der Liga Freier Welten setzen den *Tempest* im ganzen MLFW ein, einzeln sowie in Gruppen. In einem Manöver, das auf die SBVS zurückging, setzten sie mehrere Einheiten in Lanzen- und Kompaniegröße von *Tempests* ein, die in einigen Fällen von leichteren SHD-5M *Shadow Hawks* unterstützt wurden. Diese Kombination von mobilen Mechs stellen eine flexible Eingreiftruppe dar, die je nach Bedarf offensiv oder defensiv eingesetzt werden kann. Die größte Konzentration von *Tempests* befindet sich in den Marik-Milizen, doch die Free Worlds Legions und die Fusiliers of Oriente schicken auch einige von ihnen ins Feld. Der *Tempest* hat seinen größten Eindruck allerdings bei den Sirian Lancers hinterlassen. Sein Gleichgewicht von Feuerkraft und Beweglichkeit erwies sich als essentiell für den Erfolg der Einheit in Operation Guerrero und bei der folgenden Befreiung von Sirius und Procyon.

VARIANTEN

Bislang gibt es keine offiziellen Varianten des *Tempests*, auch wenn die Variante 3M2 gerade von Irian getestet wird. Unter den *Tempests* allerdings gibt es eine Reihe temporä-

rer Modifikationen, die vom Ersatz des Gaussgeschützes durch eine Autokanone bis hin zur Verkleinerung der KSR-6-Lafette reichen, um mehr Munition aufzunehmen. Die Variante 3M2 *Storm Tempest* soll vor Ende des Jahres eingeschränkte Produktion aufnehmen. Die Waffensysteme werden massiv überarbeitet, während der Hauptrumpf und die Ausrüstung des Ausgangsdesigns beibehalten werden. Die Verkleinerung des Gaussgeschützes auf eine leichte Gausswaffe vergrößert die Reichweite und Ausdauer, verringert aber das Schadenspotential. Techniker haben das allerdings im gewissen Maße kompensiert, indem sie die mittelschweren Laser auf Extremreichweiten-Versionen aufrüsten und das KSR-System durch ein entsprechendes Blitz-System ersetzen. Ein zusätzlicher Wärmetauscher und ein leichter Extremreichweitenlaser, der am Gaussgeschütz befestigt worden ist, rundet das Waffensystem ab, und kleinere strukturelle und elektronische Modifikationen (die für den bestehenden *Tempest* als Teil des regulären Wartungszyklus verfügbar sind) vervollständigen die Aufrüstung.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Komtur Joseph „Jumpin’ Jack“ Huda: Komtur Huda, der auf Regulus in einen einflussreichen Händlerclan geboren wurde, sorgte für Entrüstung in seiner Familie, als er auf das Familiengeschäft verzichtete und sich für eine Laufbahn im Militär entschied. Seine frühe Dienstzeit bei den First Regulan Hussars waren unspektakulär, doch er erhielt endlich die Chance, sein Können zu zeigen, als seine Einheit während Operation Bulldogge auf Hyner in Gefechte geriet. Als Huda in einen erbitterten Nahkampf mit dem *Mad Cat* eines Parders gezogen wurde, nutzte er die Beweglichkeit und Widerstandskraft seines *Tempests*, der *Black Rose* geschickt aus. Er wich den Angriffen seines schwereren Gegner lange genug aus, dass es dem Rest seiner Kompanie gelang, den Clan-Stern zu umzingeln und zu zermalmern. Seine andauernden Sprünge, um dem Clankrieger zu entkommen, brachten Huda seinen Spitznamen ein, legten dem Mech aber auch eine große Belastung auf, was Irian BattleMechs dazu brachte, den *Rose* zurückzukaufen. Techniker der Firma nahmen den Mech auseinander, um die Auswirkungen der Schlacht auf den Rumpf auszuwerten. Die Daten führten zu verschiedenen Aufrüstungen, die in der Variante 3M2 resultierten.

Typ: **Tempest**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 65 Tonnen

Kampfwert: 1.786

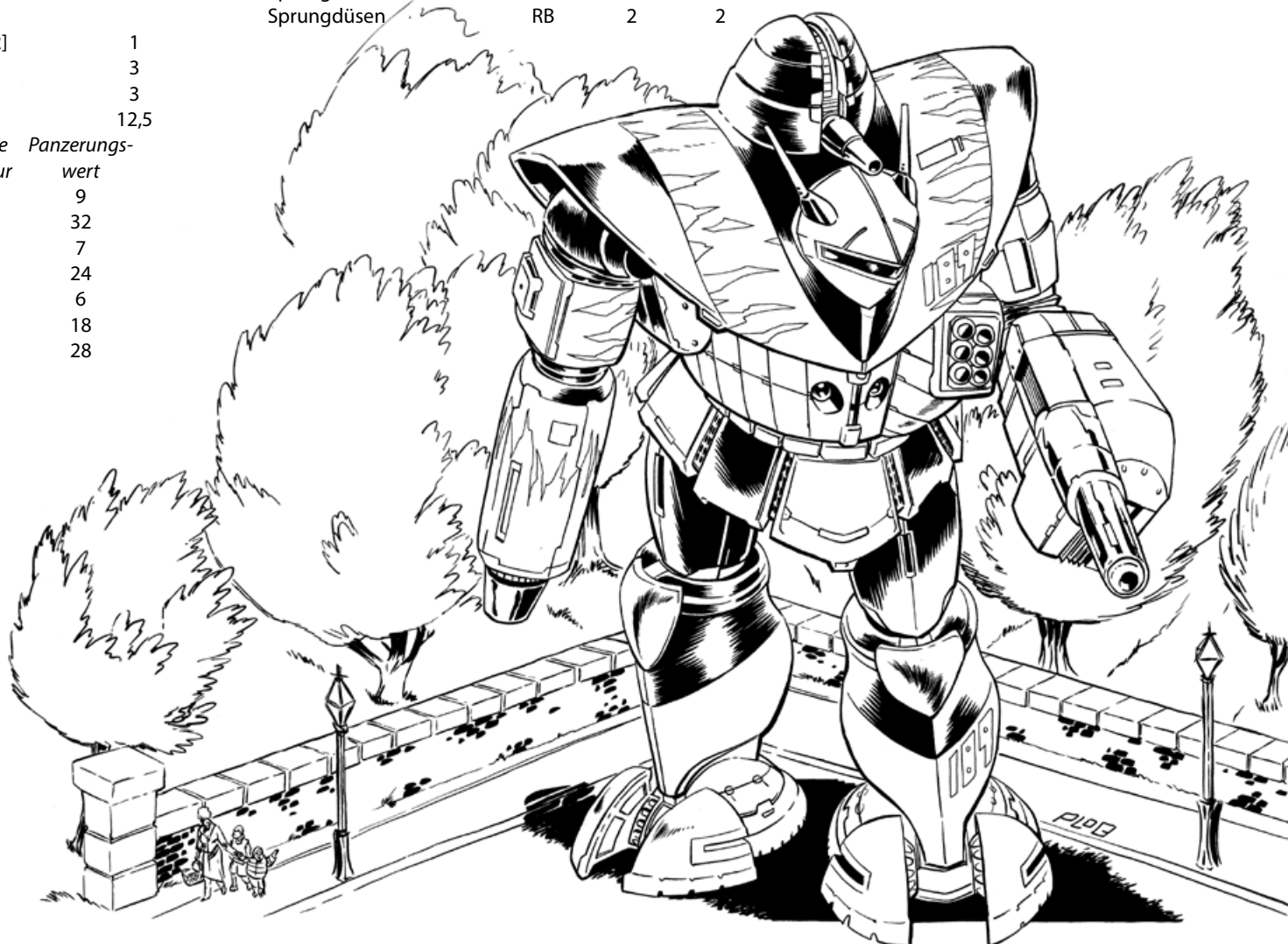
Ausrüstung

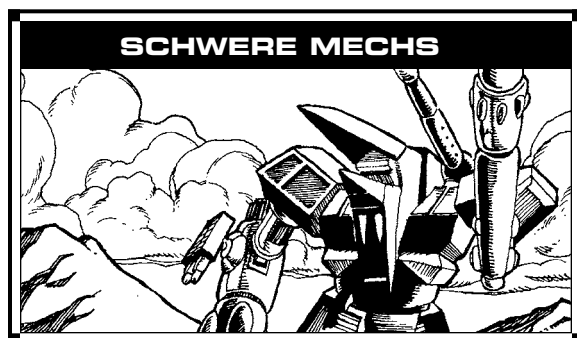
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	260 XL	7
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	Interne Struktur	Panzerungs- wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	32
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	15	24
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	18
R/L Bein	15	28

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
Schwerer Impulslaser	LA	2	7
Mittelschwerer Laser	K	1	1
2 Mittelschwere Laser	TM	2	2
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2





Masse: 70 Tonnen

Rumpf: Luthien DAI

Reaktor: Magna 350 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield A mit CASE

Bewaffnung:

1 Lord's Light 2 ER-PPK

2 Imperator Ultra-AK/5

1 LongFire V LSR-5

1 Diverse Optics Typ 20 Mittelschwerer Laser

Hersteller: Luthien Panzerung Works

Hauptherstellungsort: Luthien

Kommunikationssystem: Sipher Security Plus

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Während der Clan-Invasion hatten es die VSDK mit einem beweglicheren Gegner zu tun, dessen Feuerkraft und Wärmeableitung ihre eigenen Möglichkeiten weit überschritten. Das Oberkommando erson Pläne, einen neuen, manövrierfähigeren Mech zur Feuerunterstützung zu erschaffen, der den alternden *Archer* und andere seiner Art unterstützen oder ersetzen sollte. Luthien Armor Works schlug ein revolutionäres Design vor, das auf der neuen Ultra-Autokanone basierte. Die Entwickler nannten ihn *Daikyu*, nach dem uralten japanischen Langbogen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Daikyu* bietet Feuerunterstützung auf weite Entfernung für mittelschwere Mech-Einheiten. Er ist mit einem Magna-350-CL-Reaktor ausgerüstet, der dem Mech größere Manövrierfähigkeit verleiht als andere Mechs seiner Klasse erreichen. Er ist mit zwei Imperator-Ultra-5-Autokanonen ausgerüstet; der rechte Torso ist mit einem CASE ausgestattet, was den Piloten vor Munitionsexplosionen schützt. Die Autokanone wird durch eine Extremreichweiten-PPK Lord's Light 2 im linken Arm unterstützt. Die sekundären Waffensysteme umfassen eine LongFire-V-LSR-5-Lafette und einen mittelschweren Laser Modell Diverse Optics Type 20.

EINSATZ

Der *Daikyu* wurde zusammen mit anderen neuen High-tech-Modellen ursprünglich dazu eingesetzt, die VSDK von ihrer Abhängigkeit von ComStar-Mechs zu lösen, die während des Vierten Nachfolgekriegs erbeutet worden waren. Auch wenn der Mech ursprünglich nur an Einheiten auf Luthien geschickt wurde, hat Luthien Armor Works die Produktion während Operation Bulldogge gesteigert, um andere Einheiten zu versorgen.

Auch wenn der *Daikyu* mittlerweile in den meisten Linienregimentern des Kombinati dient, nehmen langsam neuere Modelle wie der *No-Dachi* und der *Ninja-To* seinen Platz in so prestigeträchtigen Einheiten wie den Genyosha und den Ryuken ein. Luthien Armor Works arbeitet daran, diesen Trend umzukehren.

VARIANTEN

Seit der ursprünglichen Markteinführung des *Daikyu* sind zwei Varianten in Produktion gegangen. Der DAI-02 wurde kurz nach dem Ende von Operation Bulldogge veröffentlicht und sprach direkt viele der Probleme an, die Piloten des Mechs festgestellt hatten, besonders den Mangel an Feuerkraft der schwerfälligen Autokanone und die fehlende Sprungfähigkeit.

Luthien Armor Works tauschte die beiden Ultra-AK/5 durch zwei Blitz-KSR-6-Lafetten aus, und die LSR-5 und einen mittelschweren Laser durch zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser, Sprungdüsen und eine K³-Dienereinheit aus. Die Veränderungen machten den DAI-02 zu einem der tödlichsten schweren Mechs des Kombinati.

Die zweite Variante erreicht erst jetzt Kommandos auf dem Schlachtfeld, nicht aufgrund von Auswertungen von Schlachtfelddaten, sondern aufgrund von Wettbe-

werb. Luthien Armor Works hat den DAI-03 erschaffen, um Marktanteile von Cosby BattleMech Research zurückzuerlangen, deren *No-Dachi* Kapital aus dem „Dämonenmasken“-Erscheinungsbild und dem Schwert (was auf die Samurai-Geisteshaltung anspielt). Zusammen mit dem *Ninja-To* und dem *Shugenja* von Independence Weaponry drohte dieses Modell, die älteren *Daikys* auf die Ersatzbank zu schicken. Um dies zu verhindern integriert der hochmoderne DAI-03 den neuen leichten Reaktor und die fast schon allgegenwärtige K³-Dienereinheit. Diese Variante erkennt die wachsende Beliebtheit von Mittelstreckenraketen unter den MechKriegern des Kombinati an und ersetzt die beiden Ultra-Autokanonen und die LSR-5-Lafette durch eine MSR-20-Lafette, während der Mittelschwere ER-Laser auf eine Extremreichweiten-Version aufgerüstet wird. Die Entwickler haben auch ein MASC integriert, sowie vierzehn Doppelwärmetauscher und Ferrofibritpanzerung.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-i Arno Mbeki: Als Mitglied von Shigeru's Assault Company, 4. Bataillon des 2. Schwerts des Lichts ist *Chu-i Mbeki* einer der wenigen Krieger, die das Debakel der Kelian-Heiden auf der Welt Hyner in ersten Welle von Operation Bulldogge überlebt hat. Dort entwickelte er einen Hass auf Jo Gipps (der ebenfalls überlebt hat), für etwas, das er „grobes Fehlverhalten, das einem Samurai des Draconis-Kombinati nicht würdig ist“ nennt. Auch wenn beide Krieger während des Krieges zwischen Geisterbären und Kombinat mit Auszeichnung dienten – und im 4. Bataillon aufgestiegen sind – ist ihr gegenseitiger Hass doch so angewachsen, dass sie zwei Ehrenduelle ausgetragen haben, um ihre Differenzen beizulegen.

Das erste war ein waffenloser Kampf, während das zweite ein Gefecht zwischen Mbekis *Daikyu* und Gipps' *No-Dachi* darstellte. Der Kampf legte nur wenig bei, aber Cosby BattleMech Research nutzte die Aufmerksamkeit der Medien, die den Krieger in einem so bemerkenswerten Kampf zuteil wurde, und verwendet sie, um Luthien Armor Works' *Daikyu* Marktanteile wegzuschnappen. Luthien Armor Works startete sofort eine konkurrierende Werbekampagne und produzierte ihre aktuellste *Daikyu*-Variante. Die Kompanie schickte den ersten DAI-03 an *Chu-i Arno Mbeki*, als Geschenk für seine „treue Unterstützung des Kombinati und der Tradition der Samurai“.

Typ: **Daikyu**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70 Tonnen

Kampfwert: 1.603

Ausrüstung

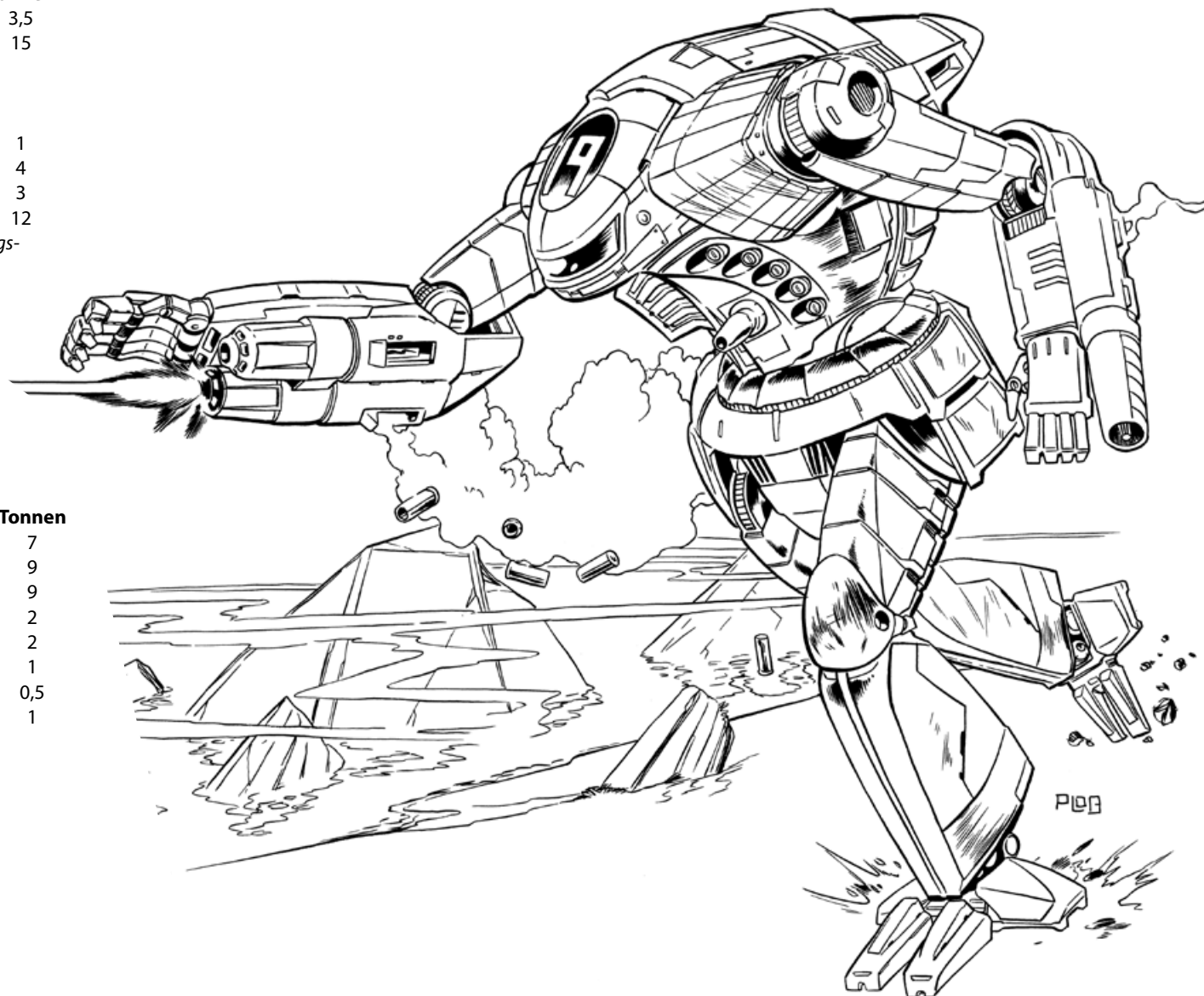
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12

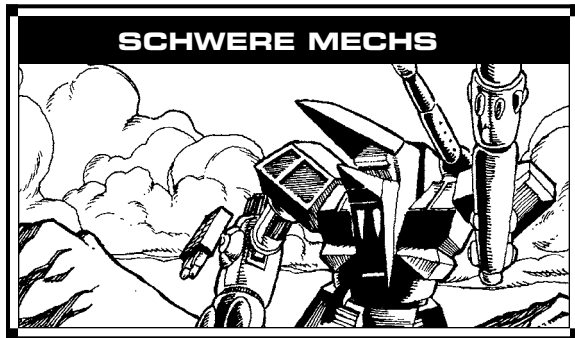
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	27
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	15	20
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	11	19
R/L Bein	15	26

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
Ultra-AK/5	LA	5	9
Ultra-AK/5	RA	5	9
Munition (Ultra) 40	RT	2	2
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1





Masse: 70 Tonnen

Rumpf: GLKWL-52gls

Reaktor: VOX 280

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Geotec 300

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung:

- 1 Tiegart Magnum Extremreichweiten-PPK
- 2 Sunglow Large Lasers
- 2 Magna Quasar Mittelschwere Impulslaser
- 1 Magna Starglow Leichter Laser

Hersteller: Blackwell Heavy Industries

Primary Factories: Outreach

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez II

ÜBERSICHT

Der *Gallowglas*, ein aktueller Entwurf von Blackwell Heavy Industries, verfügt über ein Arsenal aus Energiewaffen, die ihn zu einem eindrucksvollen Gegner auf kurze und weite Entfernungen machen – was bei der Bedrohung durch die Clans auch erforderlich ist. Das Modell, das von Blackwell verkauft wird, unterscheidet sich von der Variante, die häufig von den Wolf's Dragoons ins Feld geschickt wird, doch auch die Dragoons verwenden einige der neuen *Gallowglas*-Mechs. Die Unterschiede zwischen den beiden Versionen stammen von geschützter Technologie, die die Dragoons bislang noch nicht mit der Inneren Sphäre geteilt haben, doch selbst die schwächere *Gallowglas*-Variante ist eine beliebte Ergänzung für die Arsenale der Inneren Sphäre.

EIGENSCHAFTEN

Der Rumpf des *Gallowglas* besteht aus Endostahl und ist mit mehreren Schichten von Valiant-Cerametall-Platten gepanzert. Seine Geschwindigkeit ist typisch für seine Gewichtsklasse, doch seine Geotec-300-Sprungdüsen verleihen ihm eine Beweglichkeit, die schwereren MechS oft fehlt. Die Tiegart-Magnum-Extremreichweiten-PPK, die vor kurzer Zeit wieder eingeführt worden ist, ist die Hauptwaffe des *Gallowglas* und wird von einer eindrucksvollen Ansammlung von Lasern unterstützt. Blackwell installierte erstklassige Elektronik, während Dalban Micronics die Kommunikations- und Feuerleitsysteme beisteuerte. Beide lassen sich leicht an ein K³-Netzwerk anpassen.

EINSATZ

Die Dragoons haben vor kurzer Zeit alle älteren *Gallowglas*-Mechs in Beta- und Epsilon-Regimenter versetzt, um Verluste zu ersetzen. Die drei Dragoons-Regimenter im Einsatz verwenden die neueren Varianten 3GLS und 4GLS. Beta und Epsilon sollten im späten Dezember 3067 neue Varianten erhalten.

VARIANTEN

Blackwells Kunden waren überrascht (und ein bisschen verärgert), als sie entdeckten, dass die Version, die die Firma exklusiv für die Dragoons herstellt, Clantech verwendet. Die Dagoon-Variante verwendet einen 350er-Reaktor, entfernt drei Wärmetauscher und tauscht die schweren Laser durch mittelschwere Clan-ER-Modelle aus. Die in den Armen montierten Impulslaser werden durch leichte Clan-Impulslaser und eine Clan-Extremreichweiten-PPK ausgetauscht, so dass der Mech über Feuerkraft auf weite Entfernung verfügt.

Blackwell produziert auch den GAL-2GLS für den offenen Markt. Dieses Design ersetzt die ER-PPK durch ein Gaussgeschütz und zwei Tonnen Munition. Es verzichtet auf acht Wärmetauscher, den im Kopf montierten leichten Laser und einen mittelschweren Impulslaser. Im rechten Torso wird ein CASE eingebaut, um den Reaktor und das Gyroskop zu schützen, falls es zu einer Explosion des Gauss-Kondensators kommt.

Nachdem das Beta-Regiment auf Episolon Eridani besiegt worden ist, ordnete General Maeve Wolf eine Neubewertung der Kampfdoktrin und Ausrüstung der Dragoons an. Sie wollte, dass ihre Streitkräfte schlanker, schneller und dazu imstande sein sollten, mehr Schaden auf den sich entwickelnden Schlachtfeldern der Inneren Sphäre zu verursachen. Blackwell Industries reagierte mit zwei neuen *Gallowglas*-Varianten, die auf ihre Bedürfnisse eingingen.

Der 3GLS verwendet den neuen leichten Reaktor, um Tonnage freizumachen und die Geschwindigkeit des MechS zu erhöhen, und Blackwells Entwickler haben auch ein neues Dalban-HiRez-II-Feuerleitsystem, das mit einem fortschrittlichen Feuerleitcomputer verbunden ist. Alle Laser wurden auf Extremreichweiten-Versionen aufgerüstet. Dreifachmyomere erhöhen die allgemeine Leistung. Außerdem ist der 3GLS mit mehr Panzerung ausgestattet, um seine Überlebenschancen zu erhöhen.

Die Variante 4GLS ist mit Extremreichweitenlasern bewaffnet und mit Sprungdüsen ausgerüstet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Leutnant Sarah McCallan: Leutnant Sarah McCallan, ein Highlander, die ihre Abstammung in die ferne Vergangenheit Terras zurückverfolgen kann, ist stolz auf ihr Wissen über ihr Volk und seine Geschichte. Ihr Urgroßvater, Major Ian MacIntosh, war einer der letzten Überlebenden der Royal Black Watch, die während des Amaris-Coup verschwunden sind. Auf Wayside V lenkte sie den *Gallowglas* – auf den Namen „Bannockburn“ getauft – den ihr Major Loren Jaffrey nach der berühmten Schlacht des Kastells auf Northwind geschenkt hatte. McCallan kämpfte entschlossen und zerstörte fünf Parder-OmniMechs, ehe sie in der letzten Schlacht verwundet wurde. 3061 kämpfte sie auf Huntress und überlebte. Sie steuert heute ihren 3GÖS, den sie von den Wolf's Dragoons zu Ehren ihres Könnens und ihres Wagemuts erhalten hat.

Typ: **Gallowglas**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70 Tonnen

Kampfwert: 1.695

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	18 [36]	8
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12

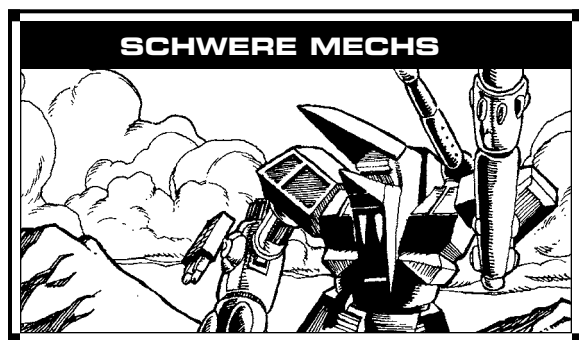
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	30
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	15	23
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	11	20
R/L Bein	15	22

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	3	7
2 Schwere Laser	RT	4	10
2 Mittelschwerer Impulslaser	LA	2	4
Leichter Laser	K	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	TM	1	1





Masse: 70 Tonnen

Rumpf: Northrup-502

Reaktor: Magna 350 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Aldis Schwere Ferrofibrat

Bewaffnung:

1 Fusigon Model XI Extremreichweiten-PPK

1 Imperator Code Red LB-X/10 Autokanone

1 Holly Blitz-KSR-2-Lafette

1 Burow Raketenabwehrsystem

2 Martell Leichte Impuls laser

1 Aberdovey Mittelschwerer Impuls laser

Hersteller: Kali Yama/Alphard Trading Corp.,

Kali Yama Weapons Industries

Hauptherstellungsort: Kendall, Kalidasa

Kommunikationssystem: Irian Orator-5K

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Irian 511

ÜBERSICHT

Als Haus Marik den *Hercules* in Auftrag gab, wollten sie einen Mech haben, der über ebenso viel Beweglichkeit wie Feuerkraft verfügte. Sie wollten ein neues Modell mit einer Vielzahl von Waffen, das eine Vielzahl von Rollen auf dem Schlachtfeld übernehmen konnte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hercules* ist vor allem als mobile Feuerplattform gedacht. Der schwere Mech verfügt über einen Magna-350-XL-Fusionsreaktor und bewegt sich mit einer Standardgeschwindigkeit von 54 Kilometern pro Stunde. Er ist einer der wenigen

Mechs seiner Gewichtsklasse, der sich so schnell bewegen kann. Die Verteidigungsfähigkeit des Mechs ist gleichermaßen beeindruckend. Ausgestattet mit elf Tonnen Aldis-Ferrofibratpanzerung übersteht der *Hercules* die tödlichsten Salven seiner Gegner, sei es von Clan-OmniMechs oder ihren Pendants aus der Inneren Sphäre. Mit dem Burow-Raketenabwehrsystem im mittleren Torso kann der *Hercules* auch angreifenden Raketen entgehen.

Die Feuerkraft des Mechs ist genauso beeindruckend wie seine Verteidigung. Die verlässliche Extremreichweiten-PPK Fusigon Model IX dient als Hauptwaffe des Mechs und wird von der LB-X/10-Autokanone Imperator Code Red unterstützt. Außerdem verfügt der *Hercules* über eine Blitz-KSR-2-Lafette, einen mittelschweren Impuls laser und zwei nach hinten ausgerichtete Martell-Impuls laser. Diese leichten Laser wurden zum ursprünglichen Design hinzugefügt, um Schwarmangriffe von Elementaren abzuwehren und haben sich als signifikantes Verkaufsargument herausgestellt.

Trotz dieser eindrucksvollen Auswahl von Verteidigungsmaßnahmen und Waffen leidet der *Hercules* unter kleineren Problemen. Zum Beispiel überlädt sich das elektrische System, wenn die PPK abgefeuert wird. Auch wenn mehrere Dämpfungsschaltkreise eingebaut worden sind, beschweren sich manche MechKrieger immer noch über diese Schwäche, doch die Konstrukteure von Kali Yama behaupten, das Problem korrigiert zu haben.

EINSATZ

Die Außenweltallianz hat zwei dutzend *Hercules*-Mechs gekauft, was diese Peripherie-Nation zum drittgrößten Käufer nach dem MLFW und Söldnertrupps macht. Bedenkt man die höheren Kosten des *Hercules* im Vergleich zu der älteren Technologie, die normalerweise an Peripherie-Regierungen verkauft wird, erscheint diese Erwerbung etwas ungewöhnlich. Die Vermutung, dass die Allianz die Mechs gekauft hat, um sie auseinander zu nehmen und ihre fortschrittliche Technologie zu analysieren, stellten sich als unbegründet heraus, auch wenn der Standort nur von 19 der 24 ausgelieferten Mechs nachvollzogen werden können. Mit der Ausnahme von Operation Bulldogge, wo sich der Mech gegen die Nebelparder beweisen konnte, war das beste Testgebiet für diesen Mech bislang die Teilnahme an den Spielen auf Solaris VII. Repräsentanten von Kali Yama Weapons Industries haben einige Ställe und Kooperativen davon überzeugt, den *Hercules* zu benutzen und bislang hat er sich in allen Kämpfen gut geschlagen.

VARIANTEN

Die allgemeine Unzufriedenheit mit dem Burrows-Raketenabwehrsystem sorgte für eine beliebte Feldmodifikation des *Hercules* die das Raketenabwehrsystem entfernt und dafür eine zweite Blitz-KSR-2-Lafette einbaut. Kali Yama sieht diese Modifikationen nicht gern, besonders weil es oft zu Fehlern in der Raketeneinspeisung gibt, weil ein Munitionslager zwei Lafetten versorgt. Das MLFW spricht sich gegen diese Modifikation aus, doch bei Söldnertrupps ist sie weiterhin beliebt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Captain Jatinder Singh: Die Beteiligung der Regularischen Husaren am einseitigen Kampf um Hyner während der Kampagne gegen die Nebelparder erwies sich als Sternstunde des *Hercules*. Er hatte sich zwar während Operation Guerrero zufriedenstellend geschlagen, doch konnte er in diesem kurzen Konflikt nicht glänzen. Gegen die Clans allerdings erwies sich die Kombination aus durchschlagskräftigen Kurzstrecken- und Langstreckenwaffen als verheerend. Der damalige Leutnant Jatinder Singh gehörte zu den bekanntesten *Hercules*-Piloten in der Hyner-Auseinandersetzung. Sie steuerte dabei ihren maßgeschneiderten Mech, den sie *Kali-ma* nannte, wie ein Avatar des Gottes, den sie anrief. Die unverblümte Captain Singh spricht sich lautstark gegen Thomas Marik aus und befürwortet regionale Autonomie, was vielleicht erklärt, warum sie fast ein Jahrzehnt nach ihrem Ruhm auf Hymer immer noch Captain ist. Auf ihrer Heimatwelt Regulus ist sie zu einer Kultfigur geworden und soll Gerüchten zufolge auf der Warteschlange für einen Posten in Prinz Camerons Stab stehen.

MechKriegerin Chloe: MechKriegerin Chloe vom Clan Schneerabe wurde in die Magnus-Blutlinie geboren und wurde in ihrem Clan berüchtigt, weil sie einen Mech aus der Inneren Sphäre einsetzt, auch wenn er im Vergleich zu den Clan-Modellen der zweiten Reihe relativ schwach ist. Chloe ignoriert die Kommentare und sagt, dass ihr „Handicap“ nur ein weiterer Antrieb ist, sich hervorzutun. Ihre Leistung in ihrem erbeuteten *Hercules* hat sie in der nahen Zukunft zu einem Hauptkandidaten für einen Blutnamen gemacht.

Typ: **Hercules**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70 Tonnen

Kampfwert: 1.561

Ausrüstung

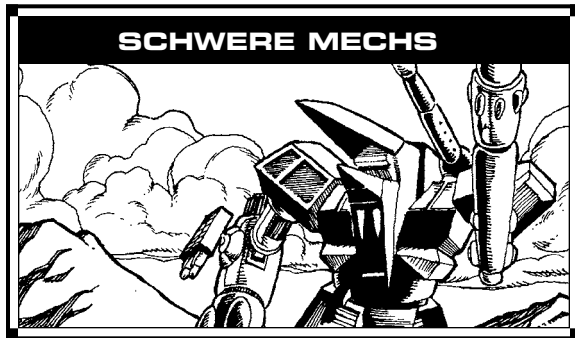
		Tonnen
Interne Struktur:		7
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	197	11

	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	34
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	15	22
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	11	18
R/L Bein	15	24

Weapons and Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RT	3	7
LB-X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB-X-AK/10) 20	RT	2	2
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Munition (Blitz) 50	LT	1	1
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	LT	1	1
Leichter Impulslaser	RT (R)	1	1
Leichter Impulslaser	LT (R)	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2





Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Hollis Mk III
Reaktor: Magna 350 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Ceres Heavy mit CASE
Bewaffnung:
1 Kali Yama Big Bore Autokanone
1 Sian/Ceres Jaguar LSR-5-Lafette
3 Ceres Arms Model W Mittelschwere Impuls laser
Hersteller: Ceres Metals Industries
Primary Factories: Sian, Capella and St. Ives
Kommunikationssystem: Ceres Metals Model 21-Rs
Ortungs-/Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

ÜBERSICHT

Nach dem Vierten Nachfolgekrieg war das capellanische Militär in einem erbarmungswürdigen Zustand, besonders da das Vereinigte Commonwealth mehrere Welten eingenommen hatte, auf denen sich die meisten der militärischen Produktionsanlagen von Haus Liao befanden. Ceres Metals war eine der wenigen verbleibenden Firmen, die das capellanische Militär wiederaufbauen sollten. Sie arbeitete mit Feuereifer daran, die erschöpften SKC wieder aufzurüsten. Sie erweiterten ihre Produktionsanlagen, um die Aufgabe erfüllen zu können. Weniger als zwei Jahrzehnte später brachte die Clan-Invasion der Inneren Sphäre neue Technologien, wobei ein Großteil aus Nachbauten von geborgenen Clan-OmniMechs basierte. Ceres Metals erwarb diese Informationen durch die Liga Freier Welten und verwendete

sie, um den *Thunder* zu entwerfen. Die Entwickler von Ceres wollten einen Mech, der über überwältigende Feuerkraft verfügte, ohne dafür seine Beweglichkeit zu opfern.

Der *Thunder* war der erste Mech, der mit neuer Technologie produziert wurde und diese Ziele auch erreichte. Kanzler Romano Liao verlieh den Entwicklern eine Auszeichnung, als das Modell zuerst in den Reihen der SKC eingesetzt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Der THR-1L *Thunder* ist der erste schwere Mech, der nach der Clan-Invasion von einem capellanischen Hersteller entwickelt und produziert wurde. Der siebzig Tonnen schwere Rumpf des *Thunders* erlaubte es den Technikern, die Big-Bore-Autokanone von Kali Yama und drei Tonnen Munition einzubauen. Die Autokanone wird durch eine LSR-5-Lafette im linken Torso unterstützt, mit einer Tonne Munition. Drei mittelschwere Impuls laser stellen Unterstützung für den Nahkampf dar. Die Entwickler installierten auch ein CASE, um vor Munitionsexplosionen zu schützen.

Magnas neuer XL-350-Fusionsreaktor verleiht dem Mech eine Geschwindigkeit von 86 Kilometern pro Stunde, was es ihm erlaubt, mit gegnerischen Einheiten mitzuhalten, die nur halb so schwer sind. Elf Doppelwärmetauscher kümmern sich um die hohe Wärmeentwicklung. Der *Thunder* verfügt außerdem über eindrucksvolle dreizehneinhalb Tonnen schwerer Durallex-Panzerung.

EINSATZ

Während der Schlacht von Denbar gerieten Elemente der Hustain Warriors in einem Spalt in der Wüste in einen Hinterhalt des 2. Bataillons der wiederhergestellten Blackwind Lancers. Da sie nicht entkommen konnten und Stück für Stück zerstört wurden, schulden die Warriors ihre fast schon wundersame Rettung den zwei *Thunders* und ihrer Big-Bore-Autokanone von Kali Yama. Die *Thunders* stürmten ins Freie, um sich zwei Lanzen von leichten und mittelschweren Mechs der Lancers zu stellen. Die Piloten der *Thunders* standen Seite an Seite und erlitten schweren Beschuss. Sie hielten die Stellung und drängten die Lancers zurück, indem sie einen ihrer Mechs nach dem anderen aufs Korn nahmen. Die leichteren Einheiten der Lancers taumelten im vernichtenden Autokanonen-Beschuss und erlaubten es den Warriors so zu entkommen. Die Lancers verloren die Hälfte ihrer Mechs, konnten aber nur einen der *Thunders* unschädlich machen.

Da Ceres die Produktion auf Sian und St. Ives ausgeweitet hat, dienen *Thunders* im Augenblick in den ganzen SKC. Gerüchten zufolge werden auch einige Lanzen von *Thunders* auch in Einheiten aus dem Freien Capella eingesetzt.

VARIANTEN

Ceres hat den *Thunder* vor Kurzem aufgerüstet. Dabei wurde der Großteil der ursprünglichen Ausrüstung des Mechs erhalten, während die Bewaffnung vollständig überarbeitet wurde. Die Variante 2L verwendet die neue LB-X/20-Autokanone Mydron Devastator, zusammen mit zwei mittelschweren Extremreichweitenlasern, den neue Harpoon-Blitz-KSR-6-Lafette von Sian/Ceres und einen leichten Extremreichweitenlaser. Der 2L wird von 13 Tonnen Tarnkappenpanzerung geschützt und verfügt außerdem über Dreifachmyomere, einen Wächter-Störsender und CASE. Die Variante 3L dient als Mech zur Feuerunterstützung. Er ersetzt die LB-X/20 und den leichten Extremreichweitenlaser durch ein Arrow-IV-Raketenartilleriesystem. Der 3L soll irgendwann in den meisten SKC-Linienregimentern den älteren C-3 *Catapult* ersetzen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sang-wei Benj Dashin: *Sang-wei Benj Dashin* begann seine Karriere als Mitglied von Hustains planetarer Reservemiliz. Er steuert einen *Hunchback*, der während eines Angriffs auf das 2. Bataillon der Blackwind Lancers zerstört wurde. Für seine Aktionen auf Hustaing erhielt er einen THR-1L *Thunder* und das Kommando über eine Lanze. *Sao-wei Dashins* wagemutiger Angriff besiegte den Hinterhalt auf Denbar und tötete drei Mechs der Lancers. Am Ende des Krieges hatte er eindrucksvolle 24 Abschüsse in der Schlacht angehäuft und die höchsten militärischen Ehren der Konföderation Capella gesammelt. Sein loyaler Dienst sorgte dafür, dass er der erste war, der einen neuen 2L *Thunder* erhielt, einen Mech, den er voller Zuneigung „Stephanie“ nennt.

Typ: **Thunder**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 70 Tonnen

Kampfwert: 1.471

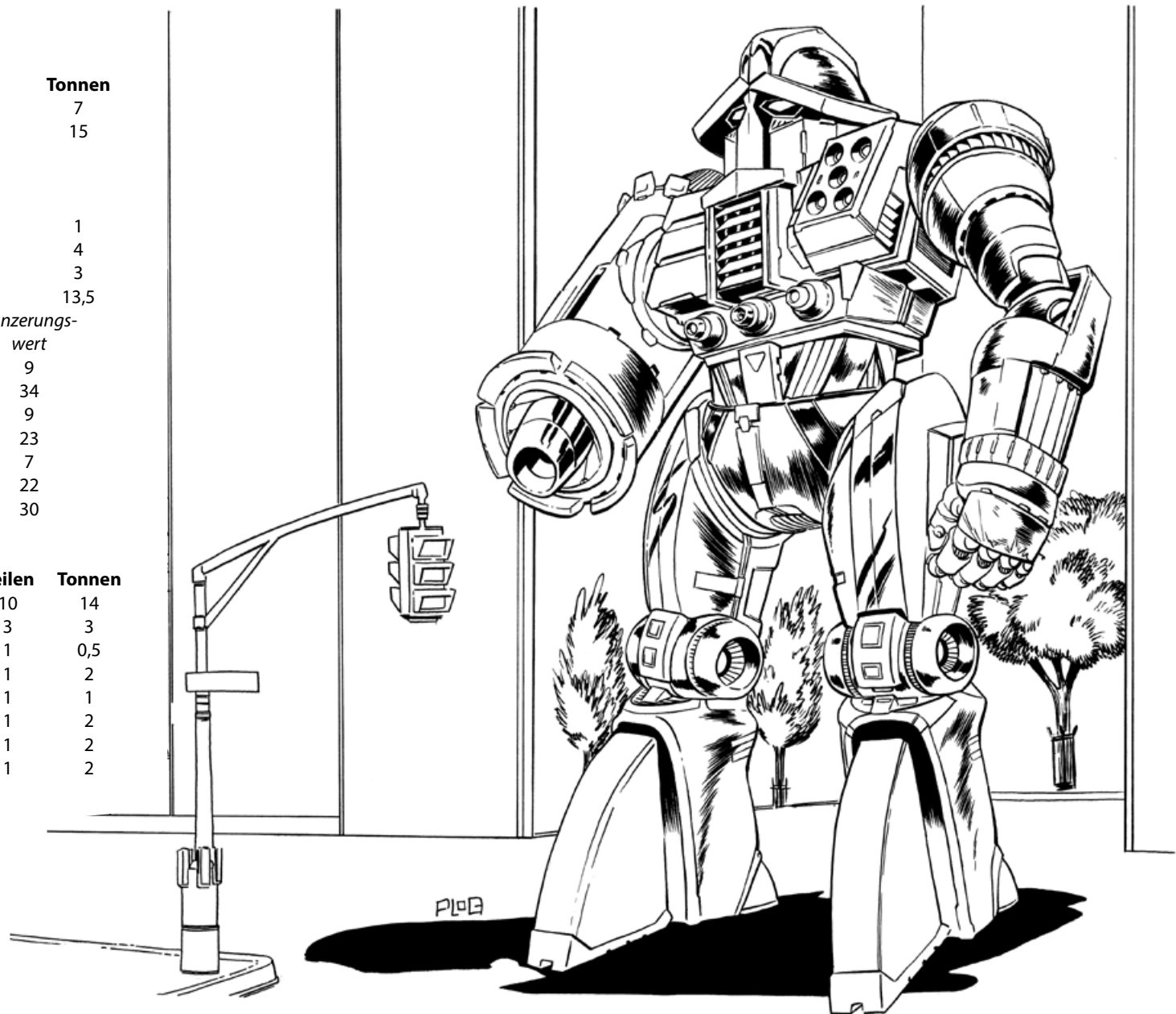
Ausrüstung

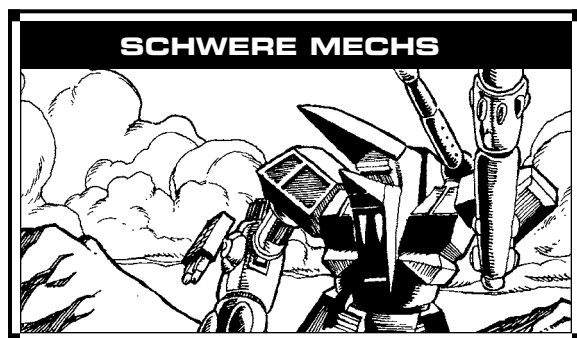
		Tonnen
Interne Struktur:		7
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	216	13,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	34
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	15	23
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	11	22
R/L Bein	15	30

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/20	RT/RA	10	14
Munition (AK/20) 15	LT	3	3
CASE	LT	1	0,5
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Mittelschwerer Impuls laser	LT	1	2
Mittelschwerer Impuls laser	TM	1	2
Mittelschwerer Impuls laser	RT	1	2





Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Bander Custom 1

Reaktor: Vlar 300 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Chainmail

Bewaffnung:

2 Armstrong Class-B Cluster-Kanonen

6 Magna Mk II Mittelschwere Laser

3 Holly LSR-5-Lafetten

Hersteller: Bander BattleMechs, Kressly WarWorks

Hauptherstellungsort:

Terra Firma (Bander BattleMechs),

Epsilon Eridani (Kressly WarWorks)

Kommunikationssystem: Winston Mega Boozee Mark IX

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Winston Sidewinder

ÜBERSICHT

Felifous Bander, der ehemalige Cheftechniker der 12. Star Guard, nutzte seinen beträchtlichen Ruf, um ehemalige Söldnertechniker anzuwerben, die (wie Bander) durch die Zerstörung ihrer Einheiten durch die Clans verwaist waren. Sein Ziel war es, Söldnern die Waffen anzubieten, die sie brauchten, und zwar zu einem Preis, den sie sich leisten konnten. Bander BattleMechs begann, ältere BattleMechs mit der wiederentdeckten Technologie aufzurüsten, die nach der Clan-Invasion verfügbar wurde. Der *Bandersnatch* wurde von Felifous Bander entworfen und war das erste originäre Modell, das die Firma anbot.

EIGENSCHAFTEN

Bander baute die Waffenkombination auf den Mech-Umbauten auf, die am meisten von seinen Kunden angefragt wurden. Das Modell basierte auf dem beliebten *Marauder*, so dass der *Bandersnatch* ein ähnliches Profil und einen ähnlichen Stil hat und auf einen großen Vorrat kompatibler Ersatzteile zurückgreifen kann. Zwei Armstrong-Cluster-Kanonen Class-B und drei Holly-LSR-5-Lafetten bieten Feuerkraft auf weite Entfernung. Sechs mittelschwere Magna-Laser Mk II, zwei in jedem Arm und zwei nach hinten ausgerichtet, bieten Kurzstreckenunterstützung für die ballistischen Waffen und Raketenwaffen. Da der Mech über sehr viel Munition verfügt, wurden die Munitionsdepots im Torso mit CASE-Technologie ausgestattet.

Während der anfänglichen Tests schmolzen die beiden rückwärtigen Laser ihre Wärmeummantlung. Bander konnte den Fehler nicht finden und ließ die Laser einen halben Meter höher installieren, doch rät die Firma dazu, dass Feldtechniker den Zustand der Wärmeummantlungen genau im Auge behalten sollen.

EINSATZ

Bander BattleMechs fing mit so gut wie gar nichts an und hatten nicht die Produktionsanlagen, wie sie beispielsweise Defiance Industries oder Irian BattleMechs zur Verfügung stehen. Jeder *Bandersnatch* musste sorgfältig mit der Hand zusammengesetzt werden, was Monate dauerte, bis es abgeschlossen war.

Bander konnte keinen der größeren Hersteller für das Modell interessieren und wandte sich an Kressly Warworks auf Epsilon Eridani. Da Kressly seine Produktpalette nach dem Erfolg des Modells *Lineholder* erweitern wollte, waren sie an schweren Mechs interessiert, deren Design einfach genug war, dass eine Firma, die so eingeschränkt war wie Bander BattleMechs sie herstellen konnte. Es sind vor allem Söldner, die den *Bandersnatch* verwenden, und der Umstand, dass kompatible Ersatzteile so leicht verfügbar sind, ist ein weiteres Verkaufsargument für den Mech. Viele der überlebenden Welten aus der Chaosmark haben auch einige Exemplare des Modells erworben, was die Versuche der Konföderation Capella und der Dreifaltigkeitsallianz, die Region zu sichern, nur erschwert hat.

VARIANTEN

Nachdem Felifous Bander die Kooperation von Kressly WarWorks gewonnen hatte, suchte er nach Möglichkeiten, das Modell weiter zu verbessern. Er konzentrierte sich dabei auf den Faktor, der für seine Kunden am wichtigsten war: den

Preis. Vor kurzer Zeit führte Bander nun den BNDR-01B *Bandersnatch* ein.

Die Verwendung der neuen leichten Reaktortechnologie verringerte den Preis um mehr als drei Millionen C-Noten und erhöhte gleichzeitig die Überlebenschancen des Mechs – besonders weil auch ein CASE im linken Torso eingesetzt wurde. Die Waffenanordnung wurde ebenfalls modifiziert. Die Armstrong-Autokanone wurde durch eine Magna-Hellstar-PPK im rechten Arm und eine Ultra-AK/10 Modell Imperator Automatic im linken ersetzt. Eine Holly-Blitz-KSR-2-Lafette ersetzt das LSR-5 im Kopf. Die problematischen rückwärtigen Laser wurden durch Panzerung ersetzt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Simon Verhoeven: Simon Verhoeven, der Ausführende Offizier von Greenberg's Godzillas, war ebenso sehr an den filmischen Großtaten der Einheit wie an ihren Einsätzen auf dem Schlachtfeld beteiligt. Simon ist ein Experte in der Planung und Durchführung visueller Effekte und entwickelte das System, durch das das Regiment schnell seine anderen BattleMechs verkleiden kann, so dass sie wie andere Modelle aussehen. Dies war zwar ursprünglich dazu gedacht, Kampfsequenzen im Epos „Der dreizehnte MechKrieger“ zu filmen, doch nutzen die Godzillas ihre einzigartigen Fähigkeiten auch im Kampf. Die Söldner wurden eingesetzt, um VSDK-Linieneinheiten für die Kampagne gegen die Nebelparder freizumachen und waren über fünf Welten verteilt. Als eine große Banditentruppe Salford angriff, bauten die beiden Söldnerkompanien ihre Mechs so um, dass sie wie Clan-OmniMechs aussahen. Da sie sich nicht mit einer anscheinend Übermacht anlegen wollten, zogen sich die Banditen zurück, ohne auch nur einen Schuss abzufeuern.

Verhoevens Lieblingsauftrag war seine Teilnahme an einem Sci-Fi-Monsterholofilm, in dem sein *Bandersnatch* (entsprechend maskiert) ein maßstabsgetreues Modell der Kaiserstadt auf Luthien in Trümmer trampelte.

MechKrieger Devin Monroe: Niemand weiß genau, woher Devin Monroe stammt. Er trat das erste Mal als Mitglied der Hsien Hotheads in Erscheinung, als die Söldner im Jahre 3061 auf Gibson wieder auftauchten. Devin sieht nichtssagend aus, mit einem Bart (möglicherweise falsch) und einem Northfield-Akzent (möglicherweise vorgetäuscht). Seine taktischen Fähigkeiten sind nicht beeindruckend, und mehr als einmal wurde er in tödliche Situationen hineingezogen, mit denen er sich nur mit seinem herausragenden Können als Schütze retten konnte.

BNDR-01A BANDERSNATCH

SCHWERE MECHS

61

Typ: **Bandersnatch**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 1.478

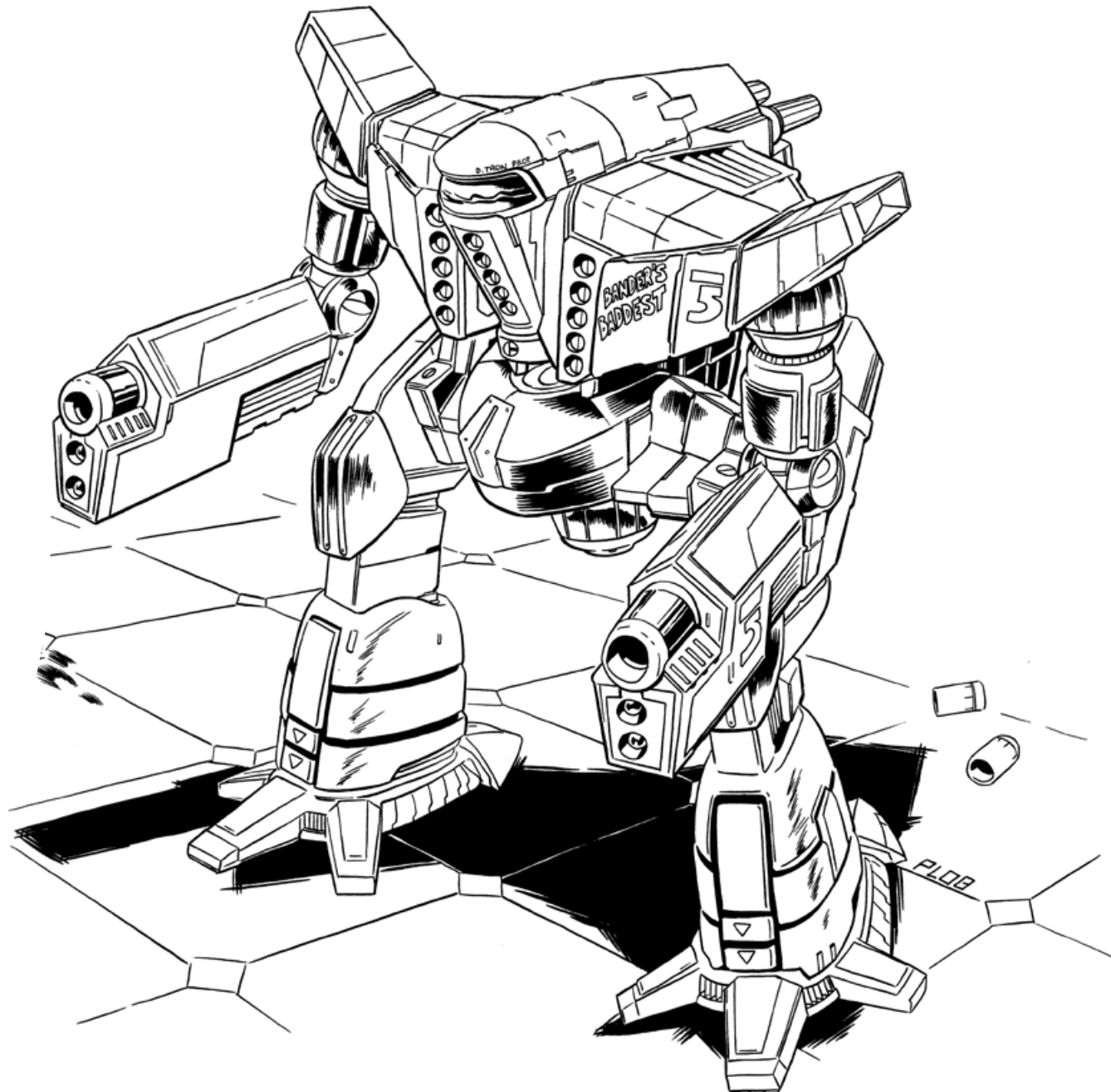
Ausrüstung

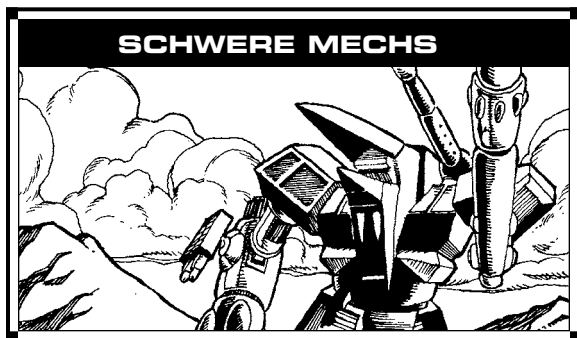
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	176	11
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	23
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	16	23
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	12	18
R/L Bein	16	18

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
LB-X-AK/10	LA	6	11
Munition (LB-X/10) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2
LB-X-AK/10	RA	6	11
Munition (LB-X/10) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
2 Mittelschwere Laser	TM (R)	2	2
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
LSR-5	K	1	2





Masse: 75 Tonnen

Rumpf: McLaren-75B

Reaktor: GM 375 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Devil A7

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Valiant Chainmail

Bewaffnung:

1 Defiance 1001 Extremreichweiten-PPK

4 Defiance B3M Mittelschwere Laser

1 Poland Main Model A Gaussgeschütz

Hersteller: TharHes Industries, General Motors

Primary Factories: Tharkad, New Valencia

Kommunikationssystem: TharHes Calliope ZE-2

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-7i

ÜBERSICHT

Hanse Davion wollte kurz vor seinem tragischen Tod im Jahre 3052 die Jedefalken mit ihren eigenen Waffen schlagen. Er verlangte nach einem Modell, das die „Jadefalken zähmen“ könnte. Niemand weiß ob der Name *Falconer* („Falkner“) ein Witz war, aber er blieb hängen.

EIGENSCHAFTEN

Die Spezifikationen für den *Falconer* verlangten nach einem Mech, der einen Clan-OmniMech im Kampf besiegen konnte. TharHes Industries war in dieser Zeit zwar nicht dazu in der Lage, OmniMechs zu produzieren, doch ahmten die Techniker Merkmale von mehreren Clan-Modellen nach und verbanden sie mit der besten wiederentdeckten Tech-

nologie, die zur Verfügung stand. Die Valiant-Chainmail-Panzerung und der modifizierte Endostahl-Rumpf des *Falconers* machen ihn zu einer ordentlich geschützten Maschine. Der extraleichte Reaktor zusammen mit der Sprungfähigkeit machen ihn zu einem der wendigsten schweren Battle-Mechs der Inneren Sphäre.

Das Poland-Gaussgeschütz und die Defiance-ER-PPK liefern treffsichere und tödliche Feuerkraft auf weite Entfernung. Für den Nahkampf verfügt der *Falconer* über vier verlässliche mittelschwere Defiance-Laser. Die einzige wirkliche Schwäche des Mechs ist seine Wärmeableitung; seine zehn Doppelwärmetauscher sind nicht genug, um ihm anhaltendes Feuer zu erlauben.

In den Jahren seit seiner Markteinführung haben viele versucht, das Modell des *Falconers* zu verbessern oder seine wenigen Schwächen auszugleichen. Alle bisherigen Versuche sind gescheitert, was nur beweist, wie optimiert der ursprüngliche *Falconer* schon ist.

EINSATZ

Einheiten wie die Davion Heavy Guards, die 10. Deneb Light Cavalry und die 23. Arkturusgarde gehörten zu den ersten, die den *Falconer* ins Feld schickten. Seit dem hat er an Beliebtheit zugelegt und hat sich in den Streitkräften der Vereinigten Sonnen und der Lyraner verbreitet, da er ausgezeichnete Erfolge bei Einsätzen wie dem VerCom-Überfall auf Sudeten im Jahre 3054 erzielt hat. Auch wenn der Angriff der 5. und 12. Davion Light Cavalry letztlich als militärischer Fehlschlag betrachtet wurde, befreite er doch hunderte von Kriegsgefangenen. Vor allem bewies er allerdings, dass der *Falconer* seinem Namen gerecht werden konnte. DLC-Mech-Krieger, die die fünf *Falconer*-Prototypen steuerten, waren dem Regiment zugeteilt und erzielten eindrucksvolle 21 Abschüsse. Zwar verließ nur ein *Falconer* Sudeten intakt, doch waren das Schicksal und die Legende des Mechs besiegelt, als die VCS sofort seine volle Produktion forderten.

Auch wenn der Mech ursprünglich von TharHes Industries entworfen und produziert wurde, lizenzierte das Werk von General Motors auf New Valencia die Produktion des *Falconers* nachdem Archon Katherin Steiner-Davion die Kontrolle über New Avalon übernommen hatte. Dieser Schachzug machte den *Falconer* zu einem der wichtigsten neuen BattleMech-Modelle sowohl in den AVS als auch in den LAS. Außerdem begannen die ComGuards und die SBVS den *Falconer* kurz nach Gründung des neuen Sternbundes aufzukaufen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKriegerin Rebekah: Unter MechKriegern gibt es Helden und Bösewichte. Und dann gibt es solche wie Rebekah, deren Taten im vergangenen Jahrzehnt berüchtigt sind. Bekannt wurde sie zunächst während Operation Guerrero. Sie diente bei der 1. McCarron's Armored Cavalry auf Hsien und zerstörte eigenhändig sechs Mechs des 2. VerCom. Da sie für ihre Aktionen keinen Respekt erhielt, entfernte sie sich unerlaubt von der Trupp, schlich in das Lager des Feindes und stahl den *Falconer* des gegnerischen Kommandeurs. Dafür stellte sie ihr eigener Kommandeur unter Arrest. Sie entkam, tötete einen Wächter und schickte vier weitere ins Krankenhaus, schnappte sich ihren *Falconer* und verschwand in die Chaosmark.

Sie wechselte für einige Jahre von Welt zu Welt, verdiente sich ihren Lebensunterhalt als Söldnerin und trug weiter zu ihrer blutrünstigen Reputation bei. Dann hatte sie die Begegnung ihres Lebens. Als sie zwei MechKrieger auf beiden Seiten eines Kampfes auf Kathil nachsetzt, traf sie auf den Kopfgeldjäger in seinem grünen *Mad Cat*. Sie erkannte nicht, wer er war, und versuchte den einsamen Clan-Mech auszuschalten. Stattdessen machte der Kopfgeldjäger ihr den kurzen Prozess. Anstatt Rebekah zu töten machte er ihr jedoch ein Angebot, das sie nicht ablehnen konnte. Innerhalb einer Woche wurde ihr Mech repariert und sie schloss sich dem Team des Kopfgeldjägers an. Seitdem ist ihre Reputation für Grausamkeit nur noch gewachsen, zusammen mit ihrer Abschussrate und ihrem Bankkonto.

Akoluth X Epsilon Robert Mykelby: Akoluth Mykelby schloss sich einige Monate vor Operation Schlange den ComGuards an. Er wurde der 2. Division zugeteilt und erlebte die blutigen Kämpfe auf Huntress. Im Gegensatz zu den meisten seiner Kameraden überlebte er, trug aber schwerwiegende emotionale Narben davon. Auf dem Schlachtfeld sind er und sein *Falconer* eine ernstzunehmende Größe. Abseits vom Schlachtfeld ist er ein lautstarker Gegner von Victor Steiner-Davion, den er nicht nur für den Tod seiner Freunde auf Huntress verantwortlich macht, sondern auch für die Verluste von ComStar während des VerCom-Bürgerkriegs.

Typ: **Falconer**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 2.231

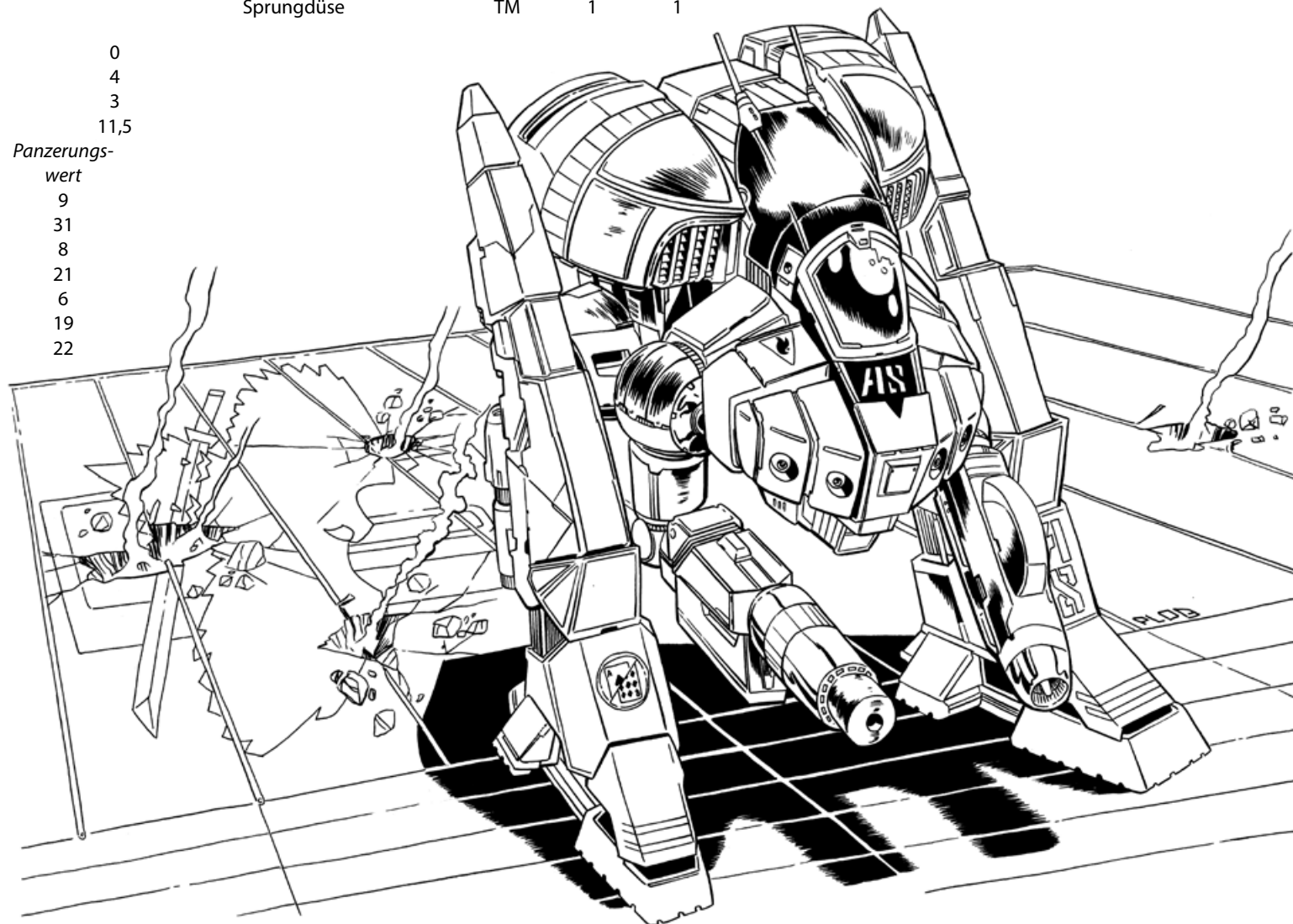
Ausrüstung

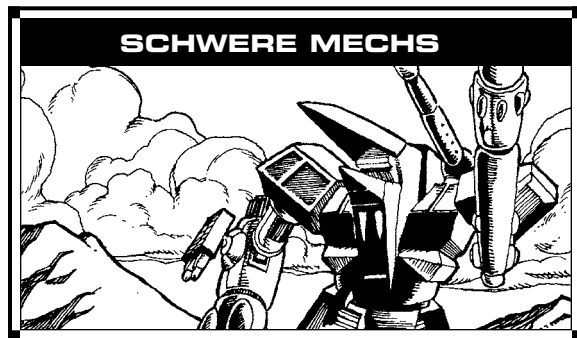
	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:	4	
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	184	11,5

	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	31
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	16	21
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	12	19
R/L Bein	16	22

Waffen und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
2 Mittelschwere Laser	LT	2	2
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
2 Mittelschwere Laser	RT	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüse	TM	1	1





Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Crucis G

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Anderson 398

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

2 Diverse Optics Sunbeam Schwere ER-Laser

6 Sutel Precision Line Mittelschwere Impuls laser

1 Yori Flyswatter Raketenabwehrsystem

Hersteller: Kallon Industries

Hauptherstellungsort: Talon

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

ÜBERSICHT

Nachdem sie Kampfaufzeichnungen von der Clan-Front analysiert hatten, basierten Kallon Industries auf Talon das Design ihres neuen *Penetrators* auf dem vernichtenden OmniMech *Black Hawk*. Als die ersten *Penetrators* im Juli 3053 von den Produktionsstraßen kamen, stimmte Kallon Industries zu, das Vereinigte Commonwealth als Exklusivkunden für diesen schweren Mech zu betrachten.

In einem spektakulär erfolgreichen Marketingschachzug präsentierte Kallon einen dieser Mechs den Cenotaph-Ställen auf Solaris VII. Als Cenotaphs Besitzer, der legendäre Kai Allard-Liao, den *Penetrator* in der Arena von Sieg zu Sieg führte, hatte Kallon Schwierigkeiten, mit der Nachfrage der VCS nach dem Modell mitzuhalten.

EIGENSCHAFTEN

In einem Zeitalter der internen Endostahl-Strukturen, der XL-Reaktoren und Ferrofibrilpanzerung ist der *Penetrator* eher ungewöhnlich. Die Basisstruktur des Mechs verwendet nichts von der wiederentdeckten Technologie, die so häufig bei anderen Mechs eingesetzt wird. Das macht den *Penetrator* relativ langsam, aber auch robust, belastbar und kostengünstig. Der Einbau von Sprungdüsen gleicht die etwas lethargische Höchstgeschwindigkeit von 65 Kilometern pro Stunde des *Penetrator* ein wenig aus.

Nur die Waffen und Wärmetauscher des *Penetrators* verwenden fortschrittliche Technologie. Zwei schwere Extremreichweitenlaser von Diverse Optics liefern respektable Durchschlagskraft auf weite Entfernung, während sechs mittelschwere Precision-Line-Impuls laser von Sutel auf kurze Entfernung vernichtenden Beschuss ermöglichen. Als Verteidigung verwendet der Mech dreizehn Tonnen schwerer Durallex-Panzerung, unterstützt von einem Raketenabwehrsystem im mittleren Torso. *Penetrator*-Piloten kritisieren oft, dass das Magazin dieses Systems direkt unter dem Reaktor liegt, doch bislang hat Kallon Industries noch keinen Versuch unternommen, das Modell zu modifizieren.

EINSATZ

Da die allgegenwärtige Bedrohung immer über dem Vereinigten Commonwealth hängt, wurden viele *Penetrators* an Einheiten geschickt, die im Iyranschen Raum stationiert sind. Nach der Sezession der Iyranschen Hälfte des Commonwealth und der Entstehung der Iyranschen Allianz unter Katherine Steiner-Davion im Jahre 3058 endeten viele *Penetrators* in den Reihen der LAS. Im VerCom-Bürgerkrieg dienten auf beiden Seiten viele *Penetrators*, so wie wieder einmal ihre Robustheit unter Beweis stellten. Da er nur wenig Munition braucht, ist der Mech ideal für die mobilen Kampagnen, die diesen Konflikt prägten. Alliierte Einheiten wie die Archer's Avengers kämpften eine Kampagne, die auf Sprüngen von Planet zu Planet basierte, wobei sie den Truppen der Loyalisten, die sie verfolgten, immer einen Schritt voraus waren. Da es so gut wie keine verlässlichen Versorgungslinien gab, mussten die Avengers vom Land leben. Da der *Penetrator* nur wenig Munition und kaum fortschrittliche Komponenten benötigte, erwies er sich als ideale Einheit für diese Gefechte.

Während des VerCom-Bürgerkriegs fielen viele *Penetrators* in die Hände von Söldnereinheiten. Es gibt Gerüchte, dass

Kallon Industries ihre Verkaufsbeschränkung an das Vereinigte Commonwealth und jetzt die Vereinigten Sonnen bald lockern wird.

VARIANTEN

Seit 3053 wurden mehrere Varianten vorgestellt. Der PTR-6M verzichtet auf eine Tonne Panzerung und zwei mittelschwere Impuls laser, um fünf Wärmetauscher hinzuzufügen, während der PRT-6S eineinhalb Tonnen Panzerung entfernt und einen Wächter-Störsender einbaut. In einem Versuch, eine kühlere Version zu erstellen, experimentierte Kallon mit einer Variante, die mit Raketen bewaffnet ist. Der PTR-4F ersetzt die schweren Extremreichweitenlaser und zwei Impuls laser durch zwei Federated-10er-Lafetten und ein integriertes Artemis-IV-Feuerleitsystem. Diese Version erwies sich allerdings als unbeliebt und wurde nur in geringer Stückzahl produziert. Der PTR-6T ist eine interessante Feldmodifikation, die während des VerCom-Bürgerkriegs entstand. Techniker der Davion Guards ersetzten die mittelschweren Impuls laser durch mittelschwere Extremreichweitenlaser und konnten zwei zusätzliche Wärmetauscher und einen fortschrittlichen Feuerleitcomputer einbauen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

General Archer Christifori: Archer Christifori, ein hoch ausgezeichneter Veteran der Kampagne gegen die Nebelparder, zog sich in der Hoffnung, Frieden zu finden, auf seine Heimatwelt zurück. Unglücklicherweise wurde Thorin zum Brennpunkt des VerCom-Bürgerkriegs und Christifori führte schon bald die Thorin-Miliz gegen Elemente der 15. Arktusgarde an. Als seine Welt vom Joch von Katherine Steiner-Davions Lakaian befreit war, führte Archer sein zusammengewürfeltes Kommando (bekannt als Archer's Avengers) auf eine Kampagne durch die vom Krieg gebeißelte Iyransche Allianz, ehe er einen wagemutigen Gegenangriff gegen die eindringenden Jedefalken durchführte.

In zahllosen Schlachten hat Archers *Penetrator* ihm gut gedient, besonders nachdem Archer nach den Kämpfen auf Huntress die schweren Diverse-Optics-Laser durch Clantech-Bergungsgut ersetzt und zwei zusätzliche Wärmetauscher eingebaut hat. General Christifori ist jetzt der Anführer der neu gegründeten Thorin Freedom Theater Militia und hat die Chance, zu einem überschweren Mech gemäß seines neuen Ranges ausgeschlagen.

Typ: **Penetrator**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 1.687

Ausrüstung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Rennen:

BP Springen:

Wärmetauscher:

Gyro:

Cockpit:

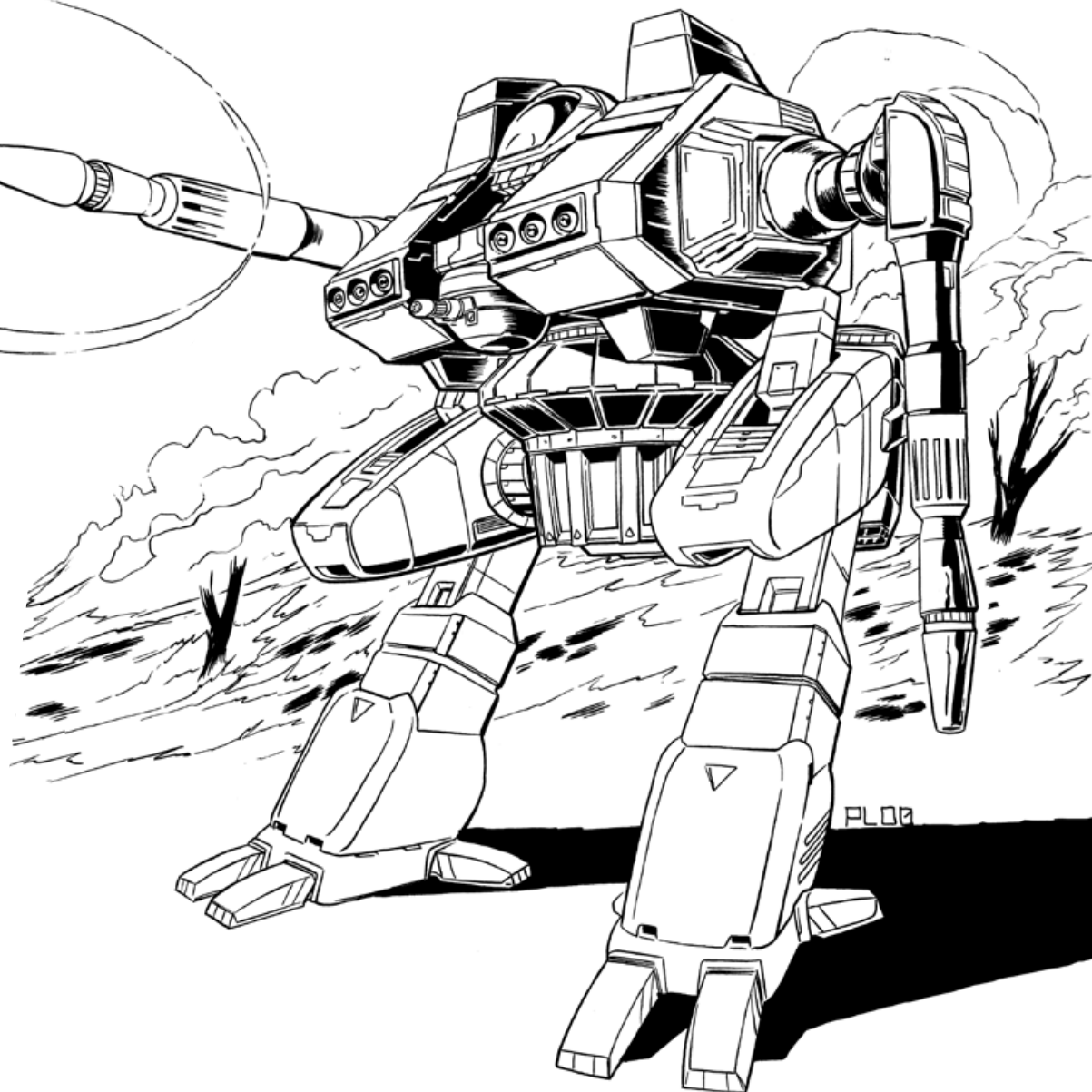
Panzerungswert:

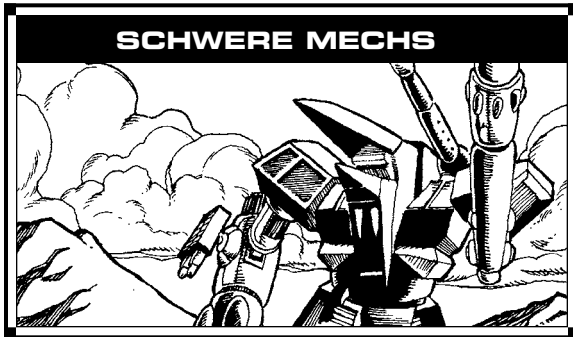
	Tonnen
	7,5
300	19
4	
6	
4	
12 [24]	2
	3
	3
208	13
Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3
Torso-Mitte	23
Torso-Mitte (Rücken)	
R/L Torso	16
R/L Torso (Rücken)	
R/L Arm	12
R/L Bein	16

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
3 Mittelschwere Impulslaser	LT	3	6
3 Mittelschwere Impulslaser	RT	3	6
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	TM	1	1
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2





Masse: 75 Tonnen

Rumpf: GM Marauder Special MD

Reaktor: GM 375 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard Ferrofibrat

Bewaffnung:

2 Federated LSR-10-Lafetten

2 ExoStar Schwerer Extremreichweiten-Lasern

2 Martell Mittelschwere Laser

1 Martell Mittelschwerer Impuls laser

Hersteller: General Motors

Hauptherstellungsort: Kathil

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sync Tracker (39-42071)
mit Artemis IV System

ÜBERSICHT

Techniker im NAIW waren beeindruckt von der Leistung des *Mad Cats* und arbeiteten fünf Jahre daran, das Profil dieses Mechs nachzuahmen. Am Ende stellten sie den *Rakshasa* vor, benannt nach dem mythischen Wesen, das das Aussehen und die Eigenschaften seiner Widersacher nachahmen kann.

EIGENSCHAFTEN

Der Mech basiert auf einem stark modifizierten GM-Marauder-Rumpf und verwendet Endostahl-Technologie und einen extraleichten Fusionsreaktor, um so viel Masse wie möglich für seine Bewaffnung frei zu halten. Natürlich kommt auch heute die Technologie der Inneren Sphäre nicht

an die Standards der Clans heran, was die Entwickler des *Rakshasa* zwang, einige Kompromisse einzugehen.

Der Biss des *Rakshasa* kommt von zwei an den Schultern montierten Federated-LSR-10-Lafetten, die jeweils über ein Artemis-IV-Feuerleitsystem verfügen, sowie von den in Armen montierten schweren ExoStar-ER-Lasern, die jeweils mit einem mittelschweren Martell-Laser gekoppelt sind. Ein einzelner mittelschwerer Martell-Impuls laser rundet die Bewaffnung des *Rakshasa* ab, so dass er so nahe an den *Mad Cat* herankommt, wie es die Entwickler nur schaffen konnten. Seine Waffenreichweite und Feuerkraft sind dem Clan-Vorbild eindeutig unterlegen, doch verglichen mit anderen Modellen aus der Inneren Sphäre ist der *Rakshasa* ein eindrucksvoller Mech mit überlegener Feuerkraft, Geschwindigkeit und Wendigkeit.

EINSATZ

Auch wenn er in vielen Einheiten überall im ehemaligen Vereinigten Commonwealth im Einsatz ist, ist der *Rakshasa* nicht zu dem Prestige-Mech geworden, den seine Entwickler erhofft und erwartet hatten. Die ersten Kampftests erwiesen sich als vielversprechend, so wie seine ersten Gefechtseinsätze. Als eine vereinte Einsatztruppe von VerCom und Clan Wolf im Jahre 3055 gegründet wurde, um den Roten Korsaren zu besiegen, wurden zwei *Rakshasas* eilig an die Kell Hounds geliefert, die sie sehr erfolgreich auf Arc-Royal und Elyssa einsetzten.

Unglücklicherweise hat der Mech zwei Jahre später während Operation Guerrero einen unverdienten Ruf erlangt. Das 18. VerCom RKG schickten während ihrer Verteidigung von Second Try drei dieser Mechs ins Feld, von denen zwei der Kommandokompanie der RKG zugeteilt wurden. Es ergab sich so, dass die 8. weit verstreut war.

Ihr Kommandeur, Hauptmann General Mitchell Weintraub, wurde von einem capellanischen Bataillon in die Ecke gedrängt. Weintraubs Leibwächter kämpften hart für mehr als eine halbe Stunde, bis Verstärkungen eintrafen, doch bis dahin waren beide *Rakshasas* durch Hitze ausgelösten Munitionsexplosionen zum Opfer gefallen.

Obwohl Weintraub auch einen dritten Mech, einen *Crusader*, auf diese Weise verloren hatte, kritisierte er öffentlich den *Rakshasa*. Er versprach, den Mech niemals wieder in seine RKG zu lassen.

VARIANTEN

Noch ehe der erste *Rakshasa* die Fabrik verließ, legten Feldtests eine signifikante Veränderung nahe – den Austausch

der schweren Extremreichweitenlaser durch schwere Standardlaser. Diese Variante MDG-1B wurde niemals von einer Fabrik produziert, doch ist die Umrüstung relativ beliebt und kann leicht im Feld durchgeführt werden.

Der MDG-2A ist eine extrem beliebte in der Fabrik hergestellte Variante. Er konzentriert sich auf ein Arsenal aus Nahkampfwaffen und verwendet eine einzelne Multi-AK/5, einen schweren Impuls laser und vier mittelschwere Impuls laser. Diese Variante des *Rakshasa* kann nicht nur deutlich durchschlagskräftigere Salven abgeben, sie ist außerdem weitaus hitzeeffizienter. Sie wurde zum Höhepunkt der fast drei Jahre dauernden Schlacht um Kathil vorgestellt und wurde sehr beliebt bei MechKriegern der Mark Capella.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sergeant-Major Jessica Nim: Sergeant Nim gilt nur deshalb als MechKriegerin, weil sie einen Mech steuern konnte, als die Verluste der 1. Capella-Dräger dafür sorgten, dass sie unterbesetzt waren. Sie ist eigentlich eine Technikerin der AVS, die GMs Anlagen auf Kathil zugeteilt worden ist. Sie führte ein freiwilliges Team von Technikern an, konfigurierte den ersten MDG-2A und führte ihn in die Schlacht. Auch wenn sie im ersten Kampf ausgeschaltet wurde, erwies sich die Konfiguration als Erfolg. Nim wurde ausgezeichnet, befördert und koordiniert nun die Produktion der *Rakshasa-2A*. Ihre kurze Karriere als MechKriegerin ist somit so gut wie vorbei.

Gunsho Haruhiko Namona: Haruhiko Namona, der von der Schule der Weisheit des Drachens graduierte, verbrachte zehn Jahre im Dienst für den Drachen, ehe er seinen Dienst quittierte. Er war unzufrieden mit den Kommandeuren der VSDK, die keinen Wert auf die Eigenschaften legten, die einen „wahren Samurai“ ausmachten. Er entdeckte schließlich eine kleine Gruppe gleich gesonnener Krieger auf Solaris VII. Er hatte in den Ligen nur wenig Glück, bis er seinen *Rakshasa* in einem Duell gewann. Von diesem Punkt an stiegen Namona und *Raiju*, wie er seinen Mech nannte, beständig die Ränge empor und bauten eine beträchtliche Anhängerschaft auf. Diese Anhängerschaft, die aus professionellen Glücksspielern und Mochtegern-Kriegern bestand, zwang ihn, wieder sein Glück bei den VSDK zu suchen. Er schrieb sich mit dem bescheidenen Rang eines *hojuhei* bei den Ryken-go ein, gerade rechtzeitig, um das Gefecht gegen die Geisterbären und dann gegen Herzog James Sandovals Invasoren miterleben. Als Verkörperung des „wahren Samurai“ verdiente er sich den Respekt seiner Gefährten und Gegner.

Typ: **Rakshasa**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75 Tonnen

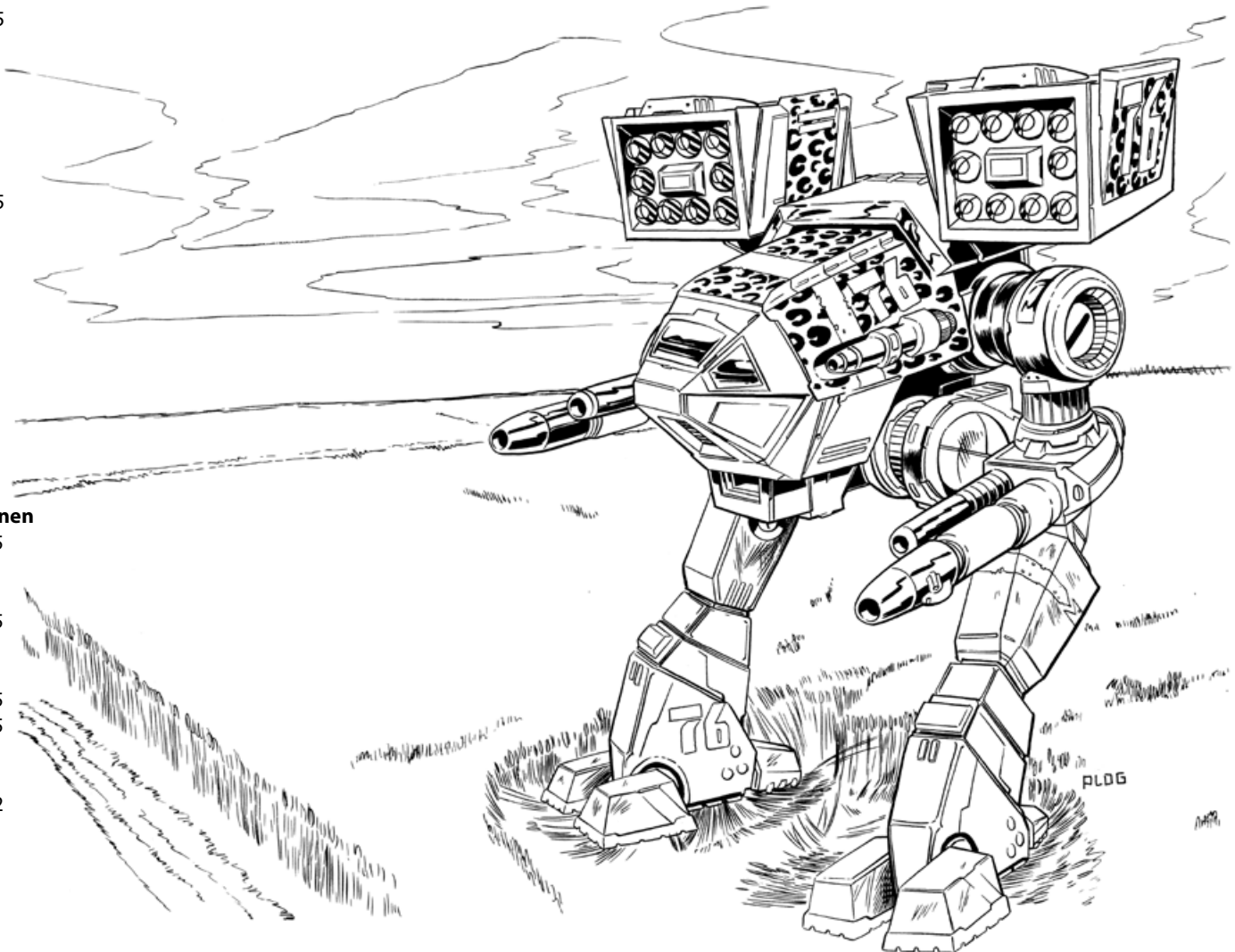
Kampfwert: 1.795

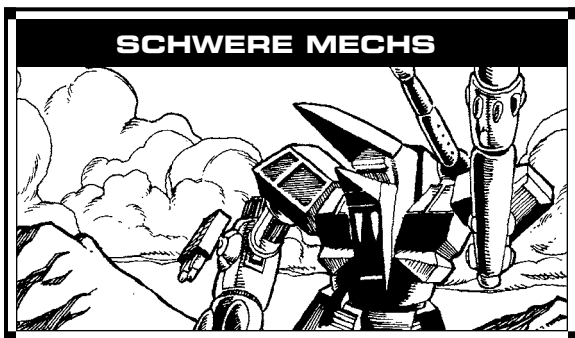
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	206	11,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	32
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	16	22
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	12	21
R/L Bein	16	28

Weapons and Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-10	RT	2	5
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
LSR-10	LT	2	5
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Impuls laser	LT	1	2





Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Arc-Royal KH/9
Reaktor: Vlar 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: StarSlab 511 Ferrofibrat
Bewaffnung:
1 Grizzard Gaussgeschütz
2 Holly Wegwerf-Blitz-KSR-2
1 Blankenburg Schwerer Impuls laser
2 Martell Mittelschwere Impuls laser
1 Martell Leichter Impuls laser
1 Burow Raketenabwehrsystem
Hersteller: Blackwell Corporation
Hauptherstellungsort: Outreach
Kommunikationssystem: Garret T12-A,
Garret/Guardian Interface Model 2B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret O2j

ÜBERSICHT

Der *War Dog* wurde ursprünglich für die SBVS entworfen, doch die Pläne und die Rumpfprototypen verschwanden kurz nach dem Fall des Sternenbundes. Mehrere Rümpfe und ein vollständiger Satz Baupläne, die von Snord's Irregulars im Jahre 3052 geborgen wurden, wurden an GM/Blackwell auf Outreach geliefert. Die dortigen Entwicklungsteams begannen sofort an einem erwarteten Produktionslauf des *War Dogs* zu arbeiten.

EIGENSCHAFTEN

Der Schlüssel zum Erfolg für den *War Dog* sind seine zwölf Tonnen Ferrofibratpanzerung, die es ihm erlauben, den schweren Beschuss zu überstehen, der für ein Zusammenreffen mit den Clans so üblich ist. Im Torso sind ein Raketenabwehrsystem und ein Wächter-Störsender montiert und bieten zusätzlichen Schuss.

Ein Grizzard-Gaussgeschütz stellt die Hauptfeuerkraft des Mechs dar und wird durch einen schweren Blankenburg-Impuls laser und zwei mittelschweren Impuls lasern für Feuerunterstützung auf kurze Entfernung ergänzt. Ein leichter Impuls laser ist nach hinten ausgerichtet im Kopf montiert. Dies stellt die einzige Abwandlung der ursprünglichen Baupläne dar.

Der *War Dog* verfügt auch über ein Waffensystem als Notfallreserve – zwei einschüssige Blitz-KSR-2-Lafetten, die in den Beinen montiert sind. Eines der auffälligsten Merkmale des Mechs ist dass sein rechter Arm besser geschützt ist als sein linker. Dieses Ungleichgewicht erfordert vom Piloten einiges an Geschick mit dem Gyroskop, doch bietet es enormen Schutz für die mächtigste Waffe des *War Dogs*.

EINSATZ

Der *War Dog* wurde zuerst im Dragoons-Bürgerkrieg eingesetzt, als die Truppen, die Jaime Wolf treu ergeben waren, ihn sehr effektiv einsetzten. Früh im Krieg sickerte Videomaterial von den Gefechten, in dem deutlich zwei *War Dogs* zu sehen waren, die fünf gegnerische Mechs zerstörten, zu Harlech und letztlich zum Rest der Inneren Sphäre durch. Seitdem erhielt die Blackwell Corporation Bestellungen für den *War Dog* von allen großen Mächten der Inneren Sphäre, sowie von zahlreichen Söldnereinheiten. Selbst Blakes Wort schickte einige *War Dogs* ins Feld, die ausgeliefert wurden, ehe Wolf's Dragoons ein Verbot von Geschäften mit den Blakisten aussprach. Andererseits wird der *War Dog* von vielen Dragoons abgelehnt, da sie ihn als eine zu große Erinnerung an den Krieg betrachten.

Da der *War Dog* bedrohlich und recht leicht wiederzuerkennen ist, haben viele von ihnen auch ihren Weg nach Solaris VII gefunden, wo der Mech in den Arenen wohl bekannt geworden ist.

VARIANTEN

Es gibt fast so viele Varianten wie *War Dogs* in den Solaris-Arenen kämpfen, aber nur eine wird von Blackwell hergestellt. Die Waffenkonfiguration des 03-FC umfasst ein schweres

Gaussgeschütz, eine Technologie, die von der Lyranischen Allianz „erworben“ wurde, unterstützt von einer ER-PPK, drei mittelschweren ER-Lasern und zwei mittelschweren Impuls lasern. Eine im Kopf montierte K³-Dienereinheit ergänzt die Durchschlagskraft dieses *War Dogs* auf dem Schlachtfeld nur noch weiter.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

MechKrieger Hubert Turanga: Turanga und *Croaker*, sein modifizierter *War Dog*, sind seit mehr als zehn Jahren ein wichtiger Spieler in den Arenen von Solaris.

Auch wenn von *Croaker* fast keine originalen Bauteile aus der Zeit übrig sind, als er vor zwölf Jahren die Fertigungsstraße von GM/Blackwell verließ, ist er doch einer von nur einer Handvoll von Mechs, die seit mehr als zehn Jahren fast ohne Pause im Einsatz sind. Turanga, ein anerkannter Meister der Freistil-Liga, hat *Croaker* so sehr modifiziert, dass er sich schon fast in einen OmniMech verwandelt hat. In nur wenigen Stunden können seine Techniker ihn mit einer Vielzahl von Waffen und Ausrüstungsteilen neu konfigurieren. Wenn sie einen ganzen Tag haben, können sie ihn sogar mit anderer Panzerung ausstatten.

Leutenant Colonel Andrei Zibler: Andrei Zibler ist der Sohn von Ariel Zibler, dem befehlshabenden General der 12. DLC der AVS, und Schwiegersohn von Feldmarschall Andrew Terlecki Jr., Kommandeur der Mark Crucis und der gesamten Deneb Light Cavalry. Außerdem sind mehr als zwei Dutzend seiner engsten Verwandten auf beiden Seiten der Familie AVS-Offiziere im Ruhestand. Andrei Zibler war vor dem VerCom-Bürgerkrieg ein bloßer Leutenant und kämpfte mit Auszeichnung in der 8. DLC. Am Ende des Krieges allerdings kamen das Gewicht so vieler verlorener Freunde mit dem Erfolgsdruck seiner Familie zusammen. Er verlor sein Selbstvertrauen und gab sein Offizierspatent in der 8. DLC auf. Er ging stattdessen in den „Ruhestand“ auf New Avalon, wo seine Frau und Kinder ihren Eltern näher sein konnten. Generalmajor Jean-Henri de Jeruc, sein befehlshabender Offizier in der 8. DLC und jetzt Mitglied des AVS-Generalstabs, behält ihn immer noch in den Büchern. Ziblers *War Dog*, der *Promise*, steht in einem Hangar im Fox's Den und wartet auf seinen Meister.

Typ: **War Dog**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 1.814

Ausrüstung

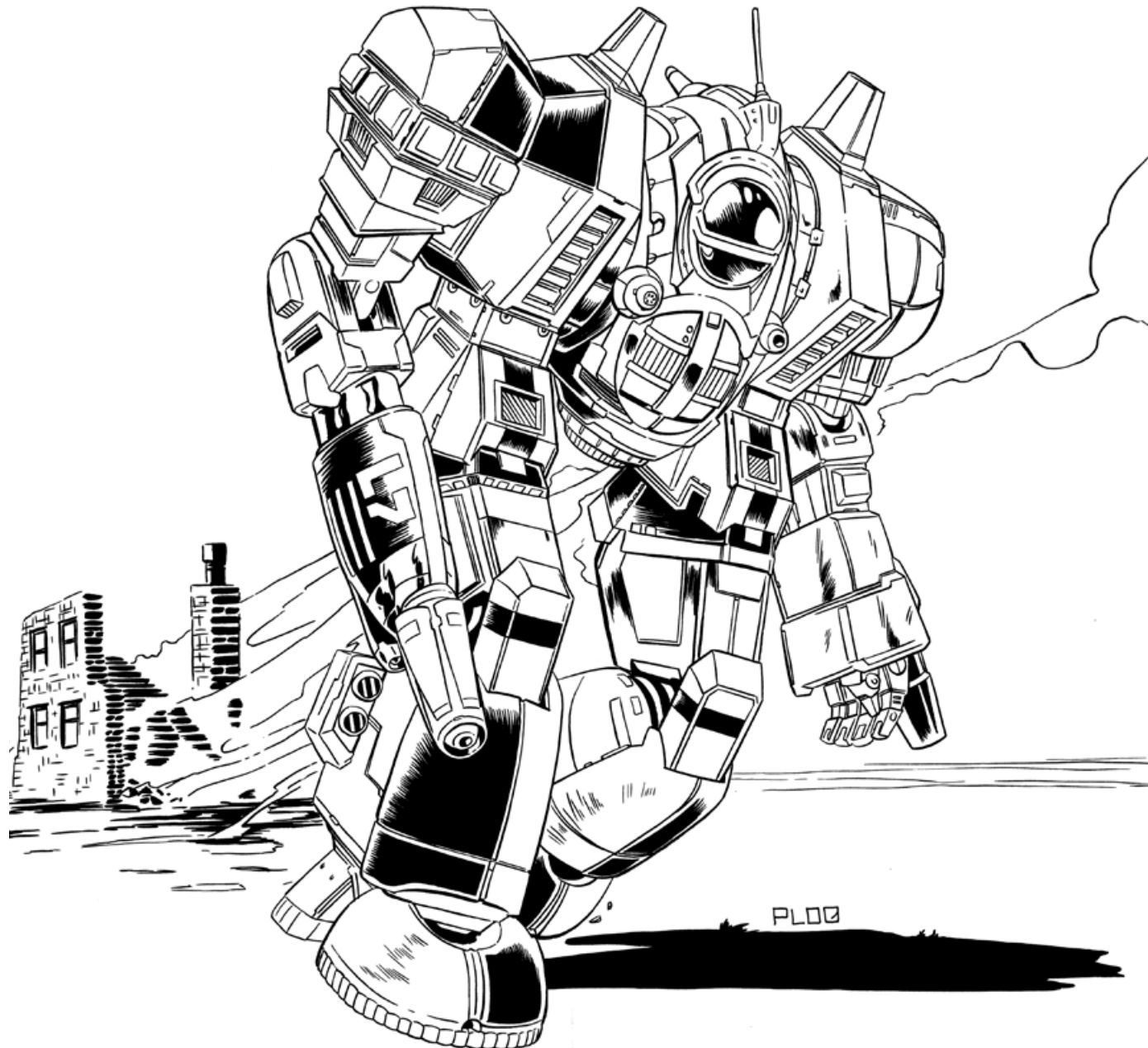
		Tonnen
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	215	12
	Interne Struktur	Panzerungs- wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	36
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	16	23
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	12	24/16*
R/L Bein	16	28

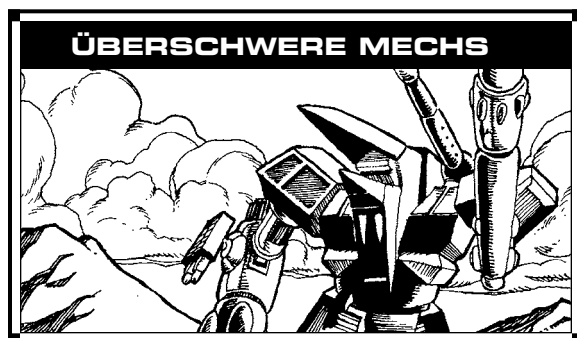
*Rechter Arm hat 24 Panzerung, Linker Arm hat 16

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
Munition (Gauss) 24	LT	3	3
Blitz-KSR-2 (Wegwerf)	RB	1	2
Blitz-KSR-2 (Wegwerf)	LB	1	2
Schwerer Impuls laser	LA	2	7
Wächter-ECM	TM	2	1,5
Mittelschwerer Impuls laser	LT	1	2
Mittelschwerer Impuls laser	RA	1	2
Leichter Impuls laser	K (R)	1	1
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	RT	2	2





Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Chariot Typ IV mit Endostahl
Reaktor: Pitban 320 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Glasgow Limited mit CASE
Bewaffnung:
3 Doombud LSR-20-Lafetten
2 Defiance B3M Mittelschwere Laser
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Kommunikationssystem: TharHes Hm-10
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-7

ÜBERSICHT

Defiance Industries' Produktionsteam ist stolz auf das radikale Aussehen, Design und Leistung ihres PPR-5S *Salamander*, einem überschweren Unterstützungsmech. Kritiker haben jedoch im Lauf der Jahre seit seiner Markteinführung das Modell als raketenbasierten Abklatsch des altherwürdigen *Awesome* verlacht. Auch wenn an diesen Anschuldigungen, die, wie manche sagen, aus einer Fehde zwischen dem größten Mechproduzenten der Lyranischen Allianz und seinen Geschäftsrivalen basierte, nur wenig dran ist, musste die Öffentlichkeitsabteilung von Defiance feststellen, dass die Gerüchte ärgerlich hartnäckig sind und müssen oft bei Pressekonferenzen die „kreative Integrität“ des Entwicklungsteams der Firma verteidigen.

EIGENSCHAFTEN

Auch wenn der Rumpf drastisch anders ist, teilt das Design des *Salamanders* mehrere Gemeinsamkeiten mit dem AWS-9M *Awesome*. Wie der *Awesome* wiegt der *Salamander* 80 Tonnen und hat die gleiche Beweglichkeit und schwerfällige Gestalt, und auch er verwendet einen Großteil seiner Tonnage für seine primären Waffensysteme. Wie der *Awesome* ist auch der *Salamander* vor allem für Belagerungs- und Unterstützungsmissionen ausgelegt. Er soll in der Entfernung stehen und die Gegner unter einem unermüdlichen Sturm von Waffenbeschuss begraben. Der *Awesome* erreicht seine Mission durch hitzeintensive Partikelkanonen; der *Salamander* nutzt stattdessen drei LSR-20-Lafetten, die jeweils mit drei Tonnen Munition ausgerüstet sind.

EINSATZ

Die Produktion startete nur langsam, weil die Anordnung des linken Arms so ungewöhnlich konzipiert war, doch der *Salamander* ist in den Kommando-, Sturm- und Unterstützungssektionen verschiedener LAS-Einheiten, die in der ganzen Allianz stationiert sind, immer weiter verbreitet. Auch wenn diese Maschinen ursprünglich zur schweren Feuerunterstützung an der Clan-Front gedacht waren, wurden sie kürzlich auch während des VerCom-Bürgerkriegs eingesetzt, wo ihre Piloten ihre vernichtende Feuerkraft gegen viele MechKrieger einsetzten, die sie nur ein Jahrzehnt zuvor Landsleute genannt hätten.

VARIANTEN

Seit seiner Markteinführung sind vier Varianten des *Salamanders* entstanden. Die erste davon, die den Namen PPR-5T trägt, nutzt drei LSR-15-Lafetten anstelle der normalen 20er-Lafetten und stuft die mittelschweren Laser herunter. Die eingesparte Tonnage wird für einen größeren Reaktor verwendet, um die Bodengeschwindigkeit des Mechs um dreiunddreißig Prozent zu steigern.

Die Modelle PPR-6S und PPR-6T behalten den gleichen Reaktor und das Bewegungsprofil, tauschen aber eine der LSR-20-Lafetten durch ein anderes Waffensystem aus. Beim 6S wird der Mittelschwere ER-Laser zu einem Impulslaser aufgerüstet. Außerdem wird eine KSR-6-Lafette sowie ein Artemis-IV-Feuerleitsystem für alle Raketenlafetten montiert. Beim Modell 6T werden ebenfalls die mittelschweren Laser auf Impulslaser aufgerüstet, während ein schwerer Impulslaser hinzugefügt wird, um auf mittlere Entfernung treffsicher und durchschlagskräftig angreifen zu können.

Während der Kämpfe auf Melissia gegen die Jedefalken im August 3064 stellte sich heraus, dass General Sharon Bryans *Salamanders* dem Gelände nicht gewachsen waren, so dass sie einen großen Teil ihrer Langstreckenfähigkeiten vergeudeten. Um dies auszugleichen installiert die radikal neue Version 7S einen lyranischen „leichten“ Reaktor. Die LSR-20-Lafetten werden durch mit Artemis ausgerüstete LSR-15 ersetzt, die mittelschweren Laser durch Extremreichen-Versionen. Außerdem erlaubt die Entfernung einer halben Tonne Panzerung den Einbau von Sprungdüsen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kommandant Jim Wendt: Jim Wendt, ein Bataillonsführer in der 8. RCT des Vereinigten Commonwealth, war ein vorbildlicher Offizier der VSC, auch wenn er sich immer eher als Lyraner und nicht so sehr als Mitglied des Vereinigten Commonwealth sah. Weil er sich ehrlich durch die Ränge gearbeitet hatte, bemerkten viele seiner im Vereinigten Commonwealth geborenen Kollegen, dass der kultivierte und taktisch geniale Offizier ganz anders war als die Stereotypen „Sozialen Generäle“, die vor und während der Zeit des Vereinigten Commonwealth ein solches Problem für die lyranische Kommandostruktur waren. Obwohl Wendt diese Kommentare öffentlich als freundliche Spitzen betrachtete, verabscheute er doch seine Kameraden aus dem Vereinigten Commonwealth. Als allerdings die Steiner-Davion-Feindseligkeiten im Jahre 3062 auf Kathil zu einem Bürgerkrieg wurden, wich er nicht vor den Kämpfen zurück.

Während der Schlacht um die Stadt Radcliffe führte Wendt am Steuer seines *Salamanders* einen Sturmangriff gegen Elemente der Kathil CMM an und verstrickte den Anführer der Miliz, Damien Zibler, in ein Duell bis zum Tod. Die Ankunft von Wendts Kompanie ließ das Schlachtenglück fast gegen die Miliz umschlagen, als die beiden Kommandeure kämpften, doch gerade als Wendt und seine Truppen Ziblers *Victor* ausschalteten, bedeckte ein Geschwader von Luft-/Raumjägern der Miliz seinen *Salamander* mit Brandbomben. Da der Mech bereits durch das Feuergefecht überhitzt war, explodierten Wendts Munitionsdepots, so dass er gezwungen war, sich in das tobende Inferno auswerfen zu lassen, wodurch er umkam.

Auch wenn seine Niederlage in Radcliffe zur Zerstörung seines übrigens Kommandos führte – und somit letztlich zum Verlust von Kathil selbst – erhielt Jim Wendt eine posthume Auszeichnung für Tapferkeit im Angesicht des Feindes für seine letzten Taten auf Kathil.

Typ: **Salamander**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80 Tonnen

Kampfwert: 1.769

Ausrüstung

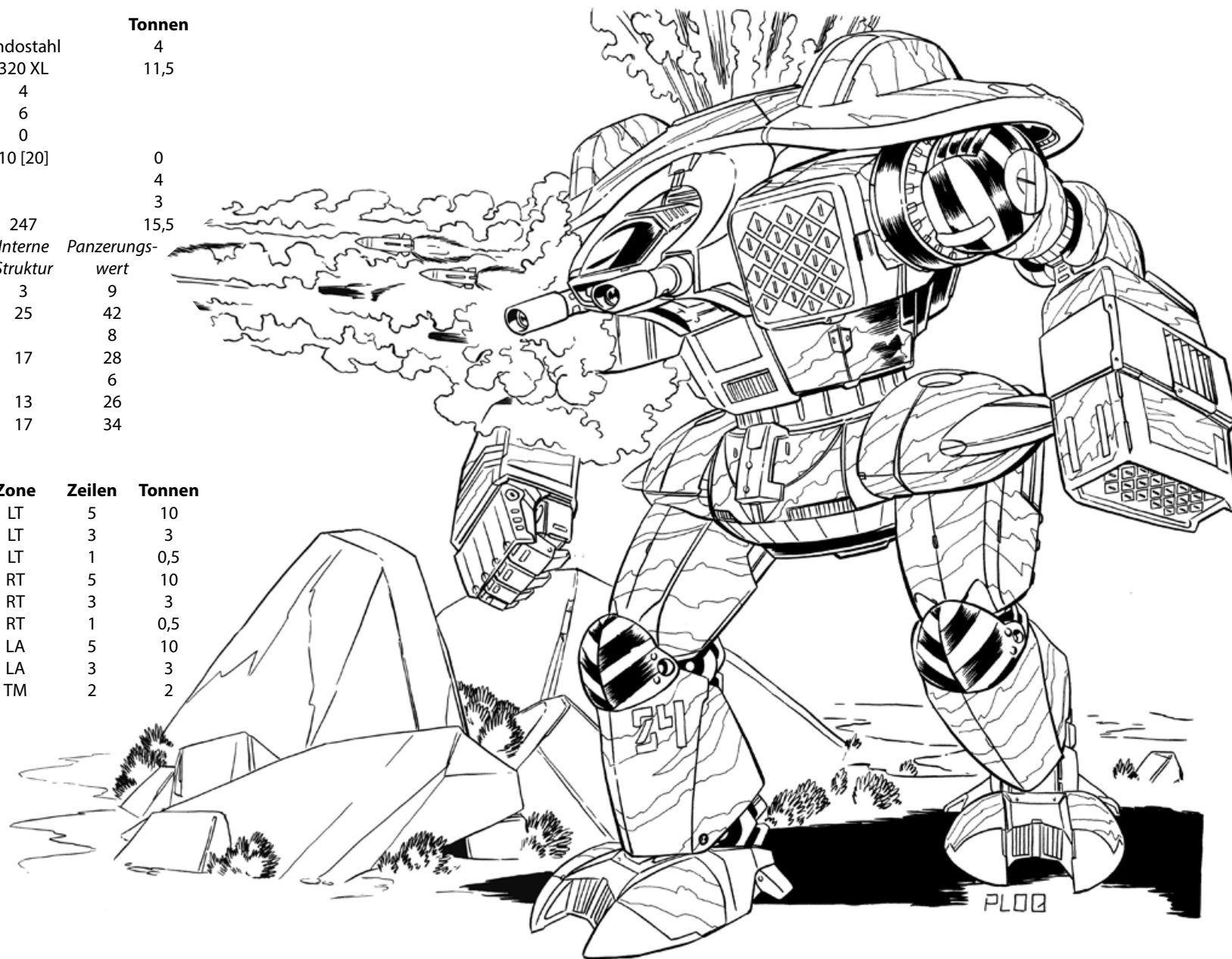
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	320 XL	11,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	247	15,5

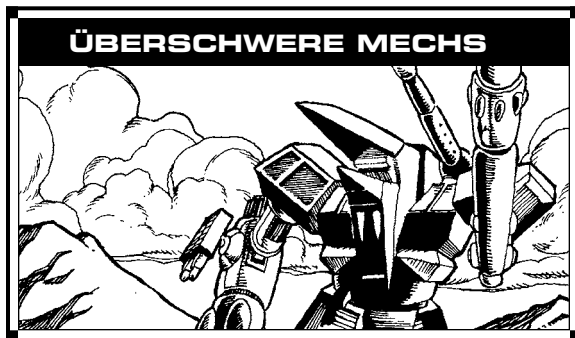
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	42
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	17	28
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-20	LT	5	10
Munition (LSR-20) 18	LT	3	3
CASE	LT	1	0,5
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 18	RT	3	3
CASE	RT	1	0,5
LSR-20	LA	5	10
Munition (LSR-20) 18	LA	3	3
2 Mittelschwere Laser	TM	2	2





Masse: 85 Tonnen

Rumpf: Star League XT

Reaktor: VOX 255 XL

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: HildCo Model 12

Sprungreichweite: 60 Meter

Panzerung: Kevlar 5000

Bewaffnung:

2 Poland Main Model A Gaussgeschütze

2 Defiance P5M Mittelschwere Impulslaser

4 Defiance B3M Mittelschwere Laser

1 Defiance A5L Leichter Laser

Hersteller: Defiance Industries,
Independence Weaponry

Primary Factories: Hesperus II (Defiance),
Quentin (Independence)

Kommunikationssystem: Nashan Quartet ComSy
mit Guardian ECM

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Nashan Diana
Mark II Zielcomputer

ÜBERSICHT

Die Clan-Invasion führte zu einigen merkwürdigen Bündnissen. Das unwahrscheinlichste davon war die Quasi-Allianz zwischen dem Vereinigten Commonwealth und dem Draconis-Kombinat. Auch wenn diese Beziehung im Lauf des vergangenen Jahrzehnts abgekühlt ist, bleibt der *Gunslinger* ein bestehender Beweis für das, was passierend kann, wenn zwei erbitterte Feinde ihren gegenseitigen Hass überwinden und zusammen auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten.

EIGENSCHAFTEN

Das vereinte Team aus Kombinat und VerCom entwickelte diesen Mech um zwei Gaussgeschütze herum, die einzige Waffe, bei der der Vergleich mit dem Clan-Gegenstück positiv ausfiel. Sie bauten auch eine Auswahl von Sekundärwaffen ein, die an den lange beliebten *BattleMaster* erinnerte; sie platzierten vier mittelschwere ER-Laser in den Torso und zwei zusätzliche mittelschwere Impulslaser in die Beine, um das Heck des Mechs zu schützen.

Das Team rüstete den langsamen Mech mit fast maximaler Panzerungskapazität aus und bauten zur zusätzlichen Sicherheit einen Wächter-Störsender und eine aktive Beagle-Sonde ein. Zu guter Letzt installierten sie noch Sprungdüsen, um seine Wendigkeit zu erhöhen und ihn effektiver im Gelände zu machen. Sie trugen den Mech zwar nur sechzig Meter weit, doch gingen die Entwickler davon aus, dass diese Entfernung es dem *Gunslinger* erlauben würde, die gebräuchlichsten Geländemerkmale zu überwinden.

EINSATZ

Der erste *Gunslinger* des Vereinigten Commonwealth verließ die Fertigungsstraße von Defiance Industries am 5. Dezember 3053. Es dauerte fast zwei weitere Jahre, bis der erste *Gunslinger* des Kombinats das Werk auf Quentin verließ, weil es Probleme mit den Gausswaffen gab. Beide Werke haben seitdem jedes Jahr so viele *Gunslingers* wie möglich gebaut. Sie holten so viel wie möglich aus ihren Ressourcen heraus, um Jahr für Jahr den Produktionsrekord zu brechen. Seit Operation Guerrero im Jahre 3057 und der Jedefalken-Invasion der Lyranischen Allianz im Jahre 3058 kann der *Gunslinger* seine Stärken beweisen, auch in allen anderen bedeutenden militärischen Einsätzen der Inneren Sphäre, die seitdem stattgefunden haben. Entsprechend ist die Nachfrage nach dem *Gunslinger* noch immer sehr hoch.

Eine Aktion fand hierbei während Operation Bulldogge auf Pesht statt. Das 7. Schwert des Lichts setzte zwei Lanzen von *Gunslingers* ein. Sie wurden vom dritten Sturm-Sternhaufen der Nebelparder angegriffen. Das Schwert des Lichts war gezwungen, auf die Bewegungen der Parder zu reagieren. Das Schwert des Lichts warf die beiden *Gunslinger*-Lanzen vor dem 3. Sturm-Sternhaufen ab und erwischte die Parder so in vernichtendem Kreuzfeuer. Als das Schwert des Lichts die Parder von hinten aus vorwärts drängte, hielten die *Gunslingers* ihre Bewegung einfach auf. Dabei zerstörten sie mehr als ein Dutzend Clan-Mechs. Zwar verließen nur

zwei dieser *Gunslingers* das Schlachtfeld, doch die Schlacht festigte den Ruf des Mechs.

Im Augenblick dient der *Gunslinger* in Regimentern der LAS, VSDK und VCS, wobei Prestigeeinheiten wie die Davion Assault Guards, die 1. Royal Guards und das 1. Schwert des Lichts jeweils mehrere *Gunslingers* im Einsatz haben.

VARIANTEN

Nur eine wirkliche Variante ist im Einsatz, und das auch nur in geringer Zahl. Der GUN-2ERD behält die bewehrte Konfiguration mit zwei Gaussgeschützen sowie den Störsender, ersetzt aber die mittelschweren Laser durch ER-Versionen und verzichtet auf den Rest der Ausrüstung, um Platz für einen K³-Meistercomputer und zusätzliche Sprungdüsen zu schaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kommandant Rayne Irialis: Rayne Iralis, die 3056 von der Armstrong-Fliegerakademie abging, verbrachte zwei Jahre als Jägerpilotin in den 4. Alliance Guards (damals bekannt als 12. VerCom RCT). Als die LFW-Invasion der Mark Sarna Marcus erreichte, wurde die damalige Leutnant Irialis schwer verwundet; sie überlebte drei Tage lang in ihrem abgestürzten *Slayer*, bis eine Patrouille der Liga sie erreichte. Sie wurde gut versorgt und erholte sich schnell, doch verhinderten ihre Verletzungen, dass sie wieder eine Flugerlaubnis erhielt. Irialis verbrachte das nächste Jahr damit, zu lernen, wie man einen Mech steuert. Sie wurde ins Mechregiment der 4. Guards versetzt. Sie ist zwar nicht die beste Mech-Kriegerin, doch ist sie die unbestrittene Scharfschützin ihres Regiments, wie es ihre Zuweisung eines *Gunslingers* beweist, den sie *Defiance Peacemaker* getauft hat.

Kashira Daniel Shen: Ryuken-ni MechKrieger Daniel Shen, der während Herzog James Sandovals Invasion des Draconis-Kombinats auf Quentin aus seinem *Hatamoto-Chi* geschossen wurde, übernahm einen *Gunslinger* der direkt aus der Fabrik von Independence kam – er war noch nicht einmal grundiert und lackiert worden.

Er wurde schnell wurde er zum rächenden Geist seines Regiments. In einem Monat der Gefechte auf Quentin und später vier Monaten auf Addicks sammelte Shen unglaubliche 31 Mech-Abschüsse, wodurch er das Katana-Cluster, den Orden des Drachen und die Silberne Klaue gewann.

Typ: **Gunslinger**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 85 Tonnen

Kampfwert: 2.286

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255 XL	6,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	2	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	248	15,5

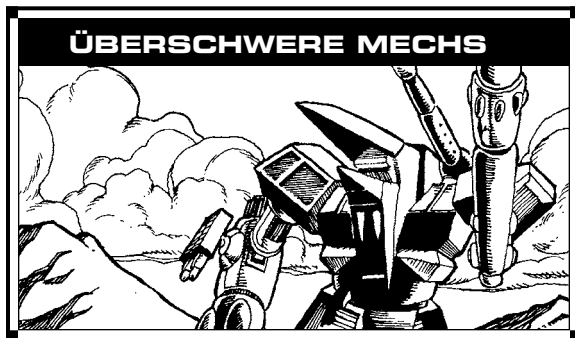
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	34
Torso-Mitte (Rücken)		19
R/L Torso	18	25
R/L Torso (Rücken)		11
R/L Arm	14	25
R/L Bein	18	32

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Wächter-ECM	RT	2	1,5
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 24	RT	3	3
Gaussgeschütz	LA	7	15
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
Mittelschwerer Impuls laser	RB (R)	1	2
Mittelschwerer Impuls laser	LB (R)	1	2
2 Mittelschwere Laser	RT	2	2
2 Mittelschwere Laser	LT	2	2
Beagle-Sonde	TM	2	1,5
Leichter Laser	K	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1





Masse: 95 Tonnen

Rumpf: Albat-50

Reaktor: GM 380 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab/3 mit CASE

Bewaffnung:

1 Oriente Model O LB-X/10 Autokanone

1 Diverse Optics Sunbeam Schwerer ER-Laser

1 Irian Weapons Works V7 LSR-15-Lafette

1 Irian Weapons Works 60mm KSR-6-Lafette

1 Tronel PPL-20 Schwerer Impulslaser

2 Irian Weapons Works Super 6 Mittelschwere Laser

Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited

Hauptherstellungsort: Irian

Kommunikationssystem: Irian Technologies HMR-35s

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Omicron TrackerKeeper

ÜBERSICHT

Die blitzschnelle Invasion der Inneren Sphäre durch die Clans hat Militärexperten aus allen Herrscherhäusern zum Nachdenken gebracht. Viele Leute glaubten, dass die Menschheit bereits den Zenit ihrer Zerstörungsmöglichkeiten erreicht hatte, doch bewiesen die Clans, dass diese Überzeugung technologisch und militärisch falsch gewesen war. Die Liga Freier Welten hatte die einzigartige Gelegenheit, sich zurückzulehnen und zuzusehen, wie die Clans ihre Feinde zerstörten, während sie Profit aus dem Konflikt schlugen, indem sie die umkämpften Häuser mit Ausrüstung versorgten, um gegen die Clans zu kämpfen.

Die Strategen der Liga wussten allerdings, dass diese Situation nicht so bleiben würde. Sie glaubten, dass die Clans, wenn sie das Vereinigte Commonwealth bezwungen hatten, sich als nächstes die Liga holen würden. Aus diesem Grund ließ das Oberkommando der Liga Ende 3052 Projekt Omega anlaufen, um einen überschweren Mech zu erschaffen, der dazu in der Lage war, sich den OmniMechs der Clans zu stellen und sie zu bezwingen. Nach nur fünf Monaten der Entwicklung und der Tests lieferte das Omega-Team den ersten *Albatross*.

EIGENSCHAFTEN

Irian BattleMechs Unlimited erhielt den Auftrag, den *Albatross* zu produzieren, während sie gleichzeitig Umbauten für die Truppen des Vereinigten Commonwealth produzierten. Das Omega-Team nutzte die bekannten Vorlieben ihrer Kunden und einige wenige Berichte über den Kampfstil der Clans und machte sich an die Arbeit.

Mit seinen 95 Tonnen gehört der *Albatross* zu den schwersten Mechs, die Haus Marik jemals produziert hat. Dank seines GM-380-XL-Reaktors kann er Geschwindigkeiten von bis zu 65 Kilometern pro Stunde erreichen. Die Entwickler der Freien Welten hielten es für das Beste, den *Albatross* nicht mit einem Endostahl-Rumpf oder Ferrofibrilpanzerung zu beladen, um Raum für für die Bewaffnung frei zu halten.

Die eindrucksvolle Bewaffnung des Mechs ist darauf ausgelegt, auf alle Entfernungen eingesetzt zu werden. Die LSR-Lafette und der schwere Extremreichweitenlaser Diverse Optics Sunbeam verleihen ihm beträchtliche Feuerkraft, während die LB-X/10-Autokanone, der schwere ER-Impulslaser und die mittelschweren Laser Gegner auf kürzere Entfernung beschäftigen. Gegner, die an den *Albatross* herankommen können MechKrieger mit der KSR-6-Lafette attackieren. Dreizehn Tonnen Panzerung lassen den *Albatross* auf dem Schlachtfeld lange überleben. Da die Maschine allerdings nur über 14 Doppelwärmetaucher verfügt, neigt sie dazu zu überhitzen.

EINSATZ

Der erste *Albatross* rollte 3053 vom Band, nur zehn Monate, nachdem er in Auftrag gegeben worden war. Von der ersten Charge erhielten reguläre Linieneinheiten aber keine Exemplare. Statt dessen wurde der *Albatross* zunächst zum ikonischen Mech der Ritter der Inneren Sphäre. Später führten Operation Guerrero und der Gegenangriff gegen die Clans zu einer weiteren Verbreitung. Der Mech ist nach wie vor vor allem auf Eliteeinheiten des MLFW beschränkt, aber einige wenige Exemplare wurden an die engen Verbündeten der Liga ausgeliefert.

VARIANTEN

Die einzige bekannte Variante, der 4U, ersetzt die LB-X/10-Autokanone durch ein leichtes Gaussgeschütz, die mittelschweren Laser durch Extremreichweiten-Versionen, die Standard-KSR-Lafette durch eine Blitz-Lafette und entfernt den schweren ER-Laser vollständig. Dafür wird ein leichter Extremreichweitenlaser hinzugefügt und 16,5 Tonnen Ferrofibrilpanzerung verwendet.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Serge Bernstein: Major Bernstein, der einst ein ranghoher Offizier in der Söldnereinheit Kristen's Krushers war, gilt jetzt allgemein als abtrünnig. Er ist irgendwo in der Lyranschen Allianz und führt seinen eigenen Privatkrieg, um das Gemetzel auf Coventry zu rächen. Gerüchte am Hof von Atreus und in Tharkad besagen, dass sein privater Krieg heimlich von Kriegstreibern in der Regierung der Liga finanziert wird. Bernsteins Familienbande mit den Mariks scheinen dieses Gerücht zu bestätigen. Seine Ehefrau war Ana Marik, eine der sogenannten Märtyrer von Coventry, und seine Schwägerin ist die schwierige Alys Rousset-Marik. Bernstein und seine kleine Schar haben verschiedene Ziele in der Allianz angegriffen, die alle mit Problem zusammenhängen, die die Söldner hatten. Sie greifen ohne Gnade an und verschwinden, ehe die LAS einen Gegenangriff starten können. Dass Bernstein solche Überfalltaktiken mit einem Monster von 95 Tonnen bewerkstelligt, ist ein Beweis für sein Können und seine Entschlossenheit.

Ritter Nicholas Kirby: Selbst unter den prestigeträchtigen Rittern der Inneren Sphäre ragt der „Fels von Huntress“, Sir Nicholas Kirby, heraus. Seine grimmige Verteidigung von Stellungen der Liga Freier Welten während Operation Schlange wurde legendär. Kirby überstand wiederholte Angriffe und weigerte sich, seinen Posten zu verlassen, selbst als ihm die Kanonen- und Raketenmunition ausging und er kritischen Schaden erlitten hatte. Er entschied stattdessen, sich zu opfern, damit seine Kameraden Zeit hatten, sich neu zu gruppieren. Der Kampf-ROM, das am Ende der Kampagne in seinem abgeschossenen Mech geborgen wurde, zeigt Kirbys ruhmreiche letzte Augenblicke gegen einen ganzen Parden-Stern und am Ende seinen Fall gegen einen Ansturm von ProtoMechs. Kirbys Leiche wurde im Wrack nicht gefunden, und niemand weiß, was mit ihm geschehen ist.

Typ: **Albatross**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 95 Tonnen

Kampfwert: 1.668

Ausrüstung

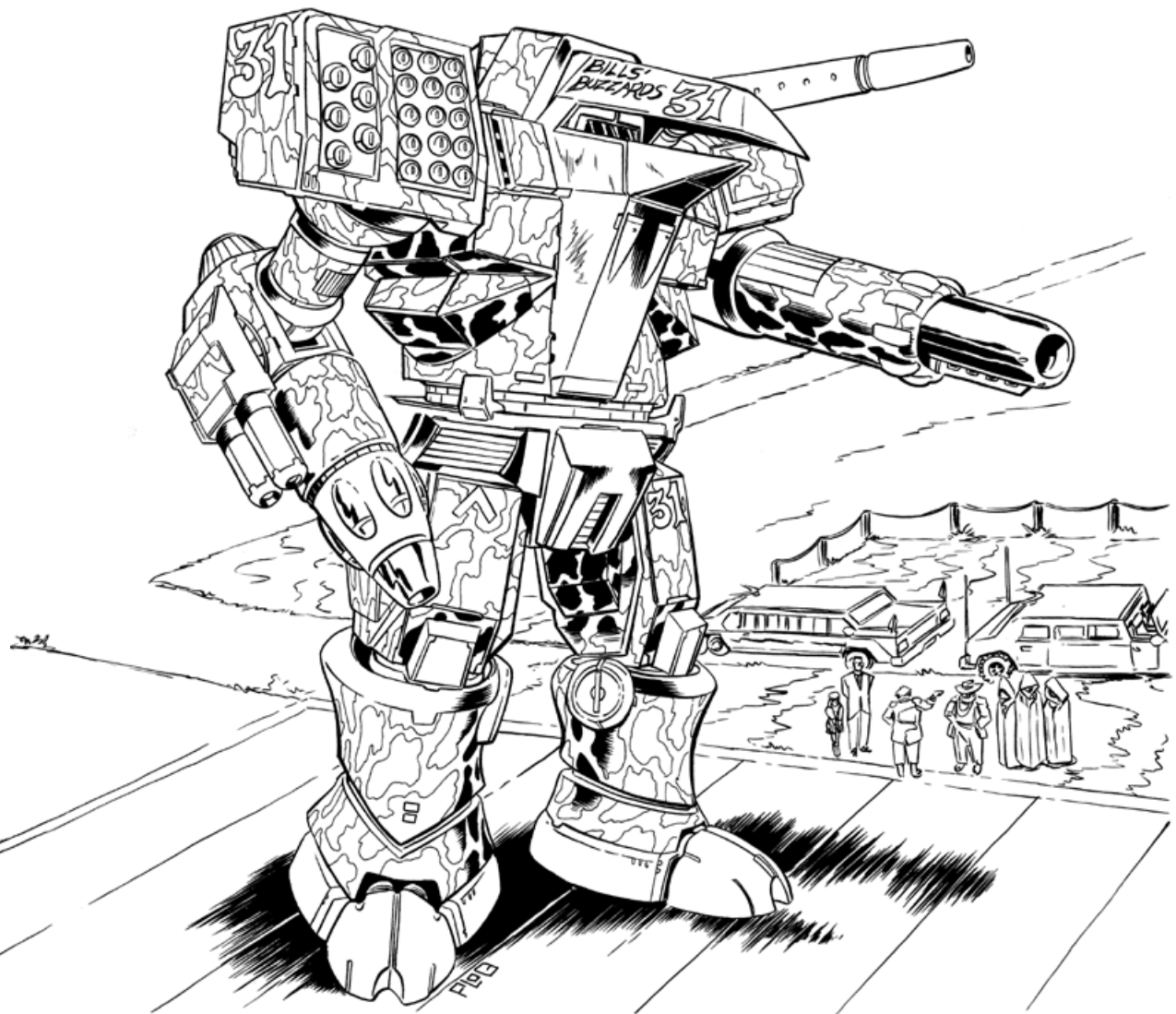
		Tonnen
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	380 XL	20,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	208	13

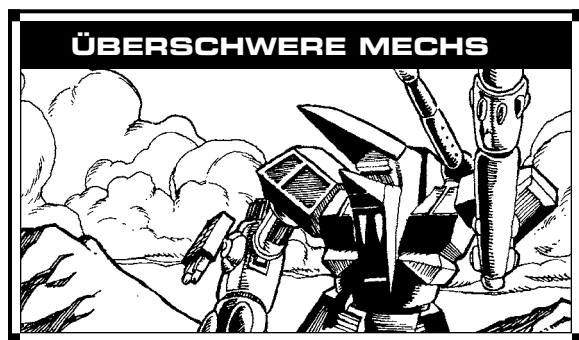
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	37
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	20	24
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	16	21
R/L Bein	20	23

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X-AK/10	LA	6	11
Munition (LB-X-AK/10) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Schwerer ER-Laser	LT	2	5
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 16	RT	2	2
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Schwerer Impuls laser	RA	3	7
2 Mittelschwere Laser	RA	2	2





Masse: 95 Tonnen

Rumpf: TermoElectron II

Reaktor: GM 380 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Aldis Schwere Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Grizzard Model 200 Gaussgeschütz

4 Blankenburg Mittelschwere Impulslaser

1 McArthur Raketenabwehrsystem

2 Sperry Browning Maschinengewehre

Hersteller: LexaTech Industries

Hauptherstellungsort: Hun Ho

Kommunikationssystem: O/P 3000 OSJ

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P PulseTrack III

ÜBERSICHT

Der *Cerberus*, das Ergebnis von mehr als einem Jahr Arbeit, ist das Resultat des Versuchs der Techniker von LexaTech, einen mächtigen und bedrohlichen Mech zu erschaffen, der der Tradition des *King Crab* und des *Atlas* des Sternenbundes folgt. Mit seinem im Vergleich zu anderen überschweren Mechs schmalen Profil und seinem verstärkten Unterleib und Beinen bietet der *Cerberus* eine starke stabile Feuerplattform. Zusammen mit seiner eindrucksvollen Bewaffnung macht das den Mech zu einem würdigen Gegner für jeden Feind aus den Clans oder der Inneren Sphäre.

EIGENSCHAFTEN

Feuerkraft scheint das einzige Ziel der Entwickler des *Cerberus* gewesen zu sein. Für Angriffe auf mittlere und weite

Entfernung verfügt der Mech über zwei Grizzard-Gaussgeschütze. Obwohl diese mächtigen Waffen während der Entwicklungsphase nur eingeschränkt verfügbar und teuer waren, wog der unbestreitbare Vorteil dieser gewaltigen Feuerkraft schwerer als jedes Argument gegen ihre Verwendung. Der *Cerberus* kann mit einigen gut platzierten Schüssen jeden Gegner kampfunfähig machen. Hinter gut verborgenen Feuerluken auf dem oberen Torso des Mechs lauern vier mittelschwere Blankenburg-Impulslaser, um die schweren Waffen zu unterstützen. Im Kampf können die Klappen sich öffnen und die Laser werden herausgefahren, um das Schussfeld zu vergrößern. Es ist eine beliebte Taktik unter *Cerberus*-Piloten, zu warten, bis der arglose Gegner auf Kernschussreichweite herangekommen ist, um dann erst diese Nahkampfwaffen einzusetzen. Die Entwickler bauten zwei nach hinten ausgerichtete Maschinengewehre zur Infanterieabwehr ein, sowie ein im Kopf angebrachtes Raketenabwehrsystem, das dringend benötigten Schutz gegen Raketenangriffe bietet.

Der *Cerberus* ist mit einem leistungsstarken GM-380-XL-Reaktor ausgerüstet und erstaunlich schnell für einen überschweren Mech. Diese Geschwindigkeit hat allerdings den Preis, dass der Rumpf mit bescheidenen 11 Tonnen Ferrofibrilpanzerung geschützt ist.

EINSATZ

Da die Innere Sphäre immer noch unter der Clan-Invasion litt, fand LexaTech einen bereitwilligen Markt für das neue Modell. LexaTech profitierte vom Wiederaufrüstungswahn und war mehr als bereit, an jeden zu verkaufen, von den Herrscherhäusern der Inneren Sphäre bis hin zu unbedeutenden Adligen und finanzstarken Söldnerkommandos. Heute findet man den *Cerberus* in der ganzen Inneren Sphäre und darüber hinaus. Zwar hat sich der anfängliche Enthusiasmus über die schiere Feuerkraft des Mechs etwas verflüchtigt, doch ist die Nachfrage nach wie vor hoch.

VARIANTEN

Die Variante MR-V3, eine verbreitete Feldmodifikation in der ganzen Inneren Sphäre, entfernt die Maschinengewehre und baut den Panzerungsschutz aus, vor allem an Armen und Beinen. Haus Marik und Blakes Wort setzen eine Variante ein, die als MNT-A-RY-5M (oder MR-5M unter den Blakisten) bekannt ist. Indem sie das Gaussgeschütz im rechten Arm durch eine Extremreichweiten-PPK und zwei zusätzliche mittelschwere Impulslaser ersetzt haben, ist es

den Technikern gelungen, drei zusätzliche Wärmetauscher und drei Tonnen Panzerung einzubauen.

Vor kurzer Zeit hat Blakes Wort eine neue Modifikation namens MR-6B vorgestellt. Indem sie die Maschinengewehre entfernt und die mittelschweren Impulslaser im rechten Torso durch mittelschwere Extremreichweitenlaser ersetzt haben, konnten die Blakisten Platz für ein K³v-Modul und eine zusätzliche Tonne Panzerung an Armen und Beinen schaffen. Diese Modifikation macht es erforderlich, dass die Techniker das Raketenabwehrsystem in den linken Torso bewegen, um Platz für das K³v-System zu schaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Major Eván Greene: Green ein ehrgeiziger und politisch scharfsinniger Offizier, hielt den Rang des Kommandanten in der 8. VerCom RCT. Während des Bürgerkriegs im Vereinigten Commonwealth musste Eván mit ansehen, wie sein Kommando von den brutalen Kämpfen, die die Welt Kathil heimsuchten, verschlungen wurde. Greene wurde von alliierten Truppen gefangen genommen und sagte später in den Prozessen über Leutnant General Fallons Kriegsverbrechen aus. Als sich die Lage beruhigte, wurde Greene mit seinem wieder aufgebauten *Cerberus* vereint. Ihm wurde die Führung eines Bataillons bei den neu gegründeten First Royal Cavaliers angeboten. Dies ist ein Beweis für seine immer noch starken Verbindungen.

Die Ereignisse der vergangenen Jahre haben Greenes Ehrgeiz nicht verringert. Wer ihn kennt, weiß, dass er weit kommen wird, und wer ihn nicht kennt, sollte besser auf seinen Rücken achten.

Colonel Sandra Barclay: Sandra Barclay, Kommandeurin des 27. Light Horse Regiment der Sternenbundesverteidigungstreitkräfte, ist die Stieftochter des legendären Captain „Dashing John“ MacAllister. Nach ihrem Abschluss am prestigeträchtigen NAIW diente sie bei den 7. Crucis Lancers, ehe sie sich den Eridani Light Horse anschloss. Als Anführerin des 27. hat Colonel Barclay die zweifelhafte Besonderheit, dass ihr Kommando zweimal dezimiert worden ist. Das erste Mal war auf Coventry durch die Klauen der Jedefalken. Der zweite Verlust fiel den Nebelpardern auf Huntress zu. Das wiederaufgebaute 27. dient im Augenblick als SBVS-Garnison auf Huntress. Colonel Barclay macht sich zunehmen Sorgen wegen des ungewöhnlichen Interesses, das Krieger von Clan Goliathskorpion für ihre Einheit zeigen.

Typ: **Cerberus**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 95 Tonnen

Kampfwert: 2.001

Ausrüstung

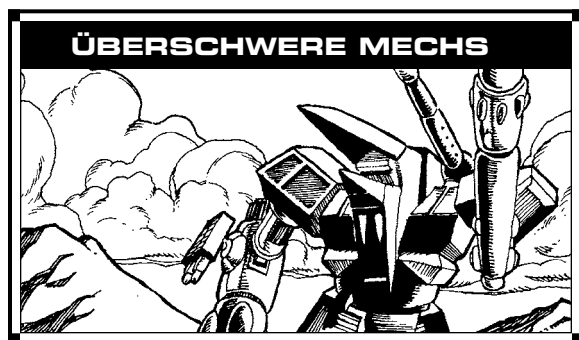
		Tonnen
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	380 XL	20,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	197	11
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerungswert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	35
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	20	21
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	16	19
R/L Bein	20	19

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
Gaussgeschütz	LA	7	15
Munition (Gauss) 16	LA	2	2
2 Mittelschwere Impulslaser	RT	2	4
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	TM	1	1
Maschinengewehr	LT (R)	1	0,5
Maschinengewehr	RT (R)	1	0,5
Munition (MG) 100	TM	1	0,5





Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 101a
Reaktor: Pitban 285
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Schweres Spezialdurallex mit CASE
Bewaffnung:
3 Coventry Sternenfeuer LSR-15-Lafetten
1 Lord's Light 2 Extremreichweiten-PPK
Hersteller: Independence Weaponry
Hauptherstellungsort: Quentin
Kommunikationssystem: Garret T19-G
mit K³-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5
mit Artemis IV System

ÜBERSICHT

Im Jahre 3050 perfektionierte das Draconis-Kombinat das revolutionäre Kommando-/Kontroll-/Kommunikations-Computersystem (K³). Dieses Wunder der modernen Technologie erlaubt bislang unmögliche Koordination von Mechs und Lanzen, erhöhte Treffsicherheit und integrierte Zielerfassung. Nicht einmal die grundsätzlich überlegene Clan-Technologie kommt an dieses System heran. Allerdings sorgten kostspielige und zeitaufwendige Umbauten dafür, dass diese neue und mächtige Kriegstechnologie für fünf Jahre fast ungenutzt blieb. Das änderte sich endlich im Jahre 3055, als Independence Weaponry einen Mech vorschlug, der einen K³-Computer als integralen Teil des Designs verwendete. Sie entschieden sich als Plattform für einen über-

schweren Mech von 95 Tonnen, was die Rolle der Maschine als Kommando-Feuerunterstützungseinheit nur noch verbesserte. Sie nannten den Mech *Naginata*, nach der alten japanischen Stangenwaffe.

EIGENSCHAFTEN

Das Herz der *Naginata* ist der K³-Computer. Um dieses entscheidende System herum baute Independence Weaponry ein entsprechendes Arsenal auf. Die Hauptbewaffnung des Mechs besteht aus drei Langstreckenraketen-Lafetten des Modells Coventry Star Fire, die zusätzliche Treffsicherheit durch ein Artemis-IV-Feuerleitsystem erhalten. Der *Naginata* verfügt außerdem über eine weitere Waffe mit langer Reichweite, die Extremreichweiten-PPK Lord's Light 2, die eine verlässliche Ersatzwaffe darstellt. Die Waffenaufhängung am linken Arm ist von zwei doppelt starken Kühleinheiten umgeben, die dazu beitragen sollen, die gewaltige Hitzeentwicklung unter Kontrolle zu bringen.

EINSATZ

Die VSDK haben die Bedeutung, diese Einheit so schnell wie möglich zu verteilen, nicht unterschätzt: *Naginas* wurden zuerst bei den 12. Dieron Regulars, den 11. Benjamin Regulars und den 17. Galedon Regulars eingesetzt, sowie in einigen Geisterregimentern. Es war allerdings nicht der *Naginata*, der die Einstellung der VSDK zum K³-System umschlagen ließ. Stattdessen kam es zu einer Situation, die aus drei Schritten bestand und die sich über mehrere Jahre erstreckte, die das System endlich in die allgemeine Verwendung brachte. Zum einen wurde nach der Markteinführung eines Mechs, der um einen K³-Meistercomputer aufgebaut war, eine Reihe von Feldumbauten verfügbarer und beliebter, darunter auch Dienereinheiten in so altherwürdigen Modellen wie dem *Panther*, *Grand Dragon* und *Atlas*, sowie Meistercomputer an Modellen wie dem *Hatamoto-Hi* und *Katana*. Zum anderen nutzten die VSDK, jetzt, wo die Grundlage dafür geschaffen war, das System zum ersten Mal im großen Stil während Operation Bulldogge. Das System konnte sein zerstörerisches Potential sehr deutlich gegen Clan Nebelparder unter Beweis stellen. Zu guter Letzt besiegelten Hohiro Kurita und die berühmten Genyosha die Akzeptanz des Systems. Da die Genyosha ab Kompanie-Ebene aufwärts mit K³-Computern ausgerüstete Kommandolizen verwendeten, erzielten sie einen spektakulären Sieg auf Kiamba und auf dem brutalen Schlachtfeld von Schuyler.

Beim Krieg des Kombinati gegen die Geisterbären wurden *Naginas* in fast jedem Regiment des Konflikts eingesetzt.

VARIANTEN

Während der intensivsten Zeit des Geisterbären-Kombinati-Krieges, als Einheiten der Vereinigten Sonnen weit hinter der Grenze zuschlugen, verlangten die VSDK die gesteigerte Produktion von *Tai-shos* – einem BattleMech mit vollen Kompanieführungseigenschaften – um Technologie nutzen zu können, um den Zweifrontenkrieg abzuschwächen. Independence Weaponry konnte die Produktionsquote nicht erfüllen und entwickelte stattdessen einen Satz zur Feldmodifikation der *Naginas*, die sie Mitte des Jahres 3063 auslieferten. Der Umbau verwandelte den NG-C3A in den mit Doppel-K³ ausgerüsteten NG-C3B. Eine LSR-Lafette wurde geopfert, um Platz für einen Störsender sowie einen mittelschweren und leichten Extremreichweitenlaser zu schaffen.

Eine neue und ungewöhnliche Variante, der NG-C3C, ist erst seit kurzer Zeit im Einsatz. Er ersetzt den K³-Meistercomputer und 2 Tonnen LSR-Munition durch eine K³-Dienereinheit und Sprungfähigkeit.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Chu-sa Lainie Shimazu: Lainie Shimazu wuchs reich und verwöhnt auf. Ihr Vater, ein Oyabun der Yakuza, gab Unsummen aus, um sie in die besten Schulen auf einem halben Dutzend von Welten einzukaufen. Sie hatte allerdings kein Interesse daran, eine „Dame“ zu sein, und wurde aus all diesen Schulen herausgeworfen. Dann wurde ihr scheinbar wundervolles Leben auf den Kopf gestellt, als ihr Vater entmachtet wurde und sie plötzlich auf der Flucht war. Von dieser Zeit bis zum Zeitpunkt, als sie um 9. Geisterregiment auftauchte, gibt es keine Aufzeichnungen über sie. Allerdings erlaubten es ihr ihre hervorragenden Führungsqualitäten, das Kommando über das gesamte Regiment zu übernehmen.

Im Juli 3058 spielte das 9. Geisterregiment eine entscheidende Rolle bei der Vereitelung eines Attentatsversuchs auf den Koordinator, doch der Großteil der Einheit wurde dabei zerstört. Nach der Säuberung der Otomo (von denen viele einer Beteiligung an dem Mordversuch beschuldigt wurden) füllten die Überreste des 9. Geisterregiments die entstandenen Lücken, was den Trend der Loyalität der Yakuza gegenüber dem Koordinator, der vor Jahrzehnten begonnen hatte, nur noch verstärkte.

Bei ihrem Tod vermachte Tomoe Sakade – die Ehefrau von Theodore Kurita – ihren *Naginata* an Chu-sa Shimazu für „alle Zeit“, als Anerkennung der wichtigen Rolle, die Shimazu bei der Rettung von Theodore gespielt hatte. Shimazu befiehlt augenblicklich das 3. Bataillon der Otomo.

Typ: **Naginata**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 95 Tonnen

Kampfwert: 1.954

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	285	16,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	240	15

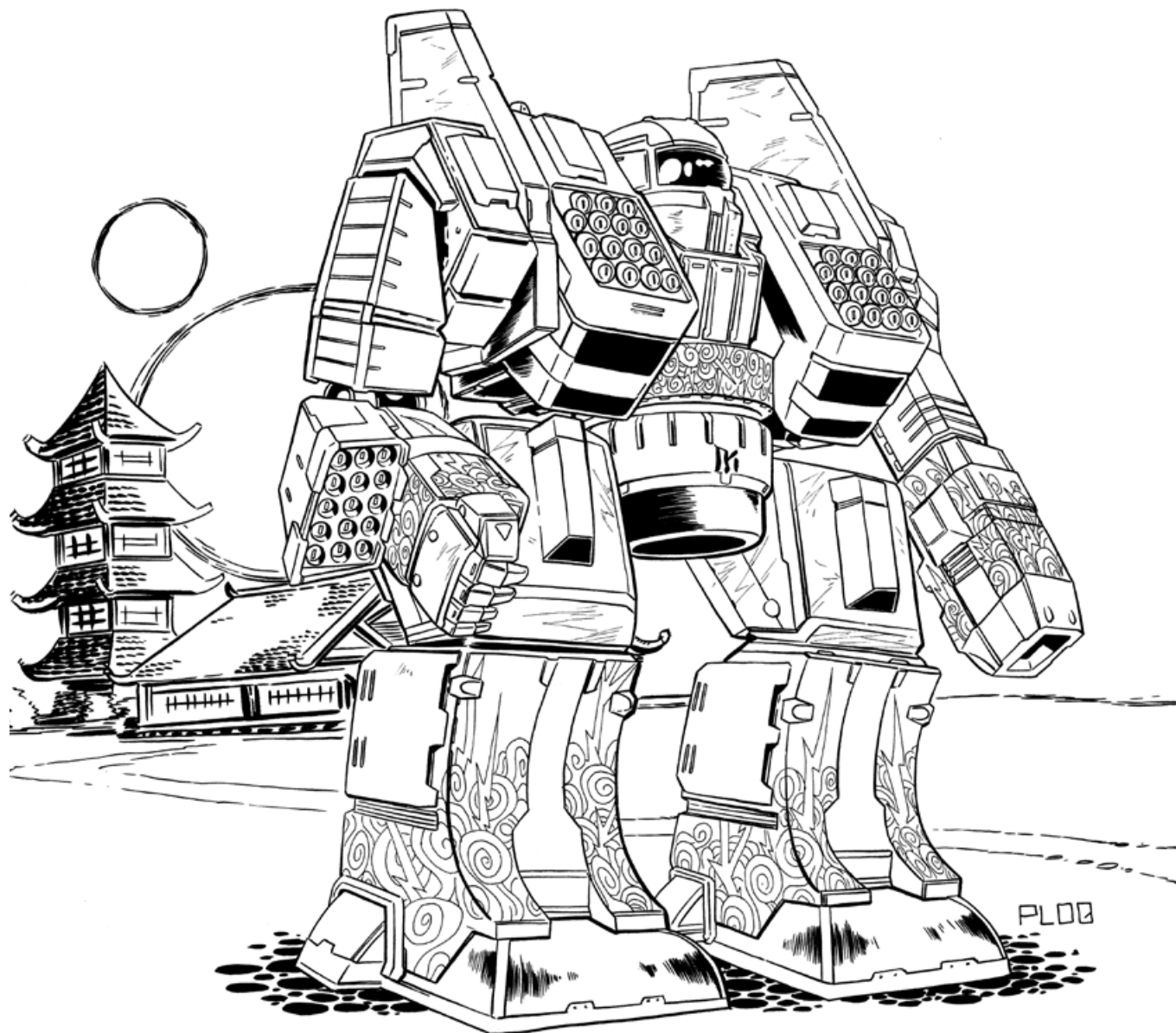
Interne Struktur Panzerungswert

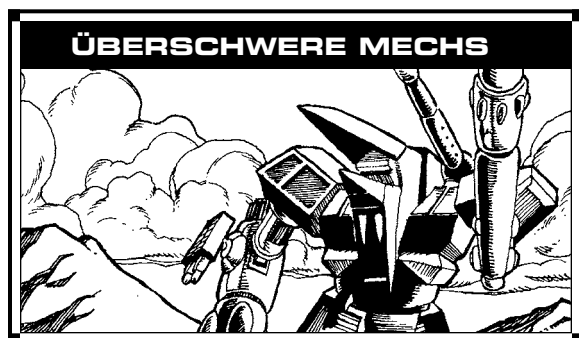
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	35
Torso-Mitte (Rücken)		14
R/L Torso	20	26
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	16	25
R/L Bein	20	32

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
K' Computer	LT	5	5
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 32	RT	4	4
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
ER-PPK	LA	3	7
LSR-15	RA	3	7
Artemis-IV-FLS	RA	1	1





Masse: 100 Tonnen

Rumpf: Defiance Berserker

Reaktor: LTV 400 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h, mit MASC 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Schweres Spezialdurallex

Bewaffnung:

- 1 Defiance 1001 Extremreichweiten-PPK
- 1 Zippo Flammer
- 2 Sutel Precision Line Schwere Impulslaser
- 1 MainFire Point Defense Raketenabwehrsystem

Hersteller: Defiance Industries

Hauptherstellungsort: Hesperus II

Kommunikationssystem: Neil 9000

mit Guardian Störeinheit

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Angst Clear View 2A

ÜBERSICHT

Gewaltige Verschwendung während der Forschungs- und Entwicklungsphase sorgten fast dafür, dass der BRZ-A3 *Berserker* niemals das Zeichenbrett verließ. Defiance Industries konzentrierte sich fast so sehr auf das Aussehen wie auf die Technik im Inneren und scheute keine Ausgaben bei der Entwicklung dieses hochmodernen Kolosses.

Der *Berserker* litt unter großen Problemen bei der Entwicklung und nahm im Jahre 3056 die volle Produktion auf. Da dieser mächtige überschwere Mech die gesamte Stärke von Defiance Industries' Marketingabteilung im Rücken hatte, wurde er fast augenblicklich zum Erfolg.

EIGENSCHAFTEN

Der *Berserker* wiegt unglaubliche 100 Tonnen. Er ist der schnellste Mech in seiner Gewichtsklasse, der jemals gebaut worden ist. Er speit Feuer und schwingt eine wirklich große Axt. Er ist auch einer der teuersten BattleMechs, die es gibt.

Der unfassbare *Berserker* ist eine Auflistung von Superlativen. Wie der klassische *Atlas* vor ihm wurde der *Berserker* sorgfältig darauf ausgelegt, einschüchternd auszusehen. Der Mech hat einen im Kopf montierten Zippo-Flammer. Nur wenige, die die Erfahrung überleben, können jemals den Anblick eines 100 Tonnen schweren Mechs vergessen, der Feuer speit und ein sieben Tonnen schweres Beil schwingt, während er in die Reihen seiner Feinde bricht. Wenn ein *Berserker* nicht gerade seine Feinde in Stücke hackt, fällt er auf zwei außerordentlich treffsichere schwere Sutel-Precision-Line-Impulslaser und eine Defiance-1001-Extremreichweiten-PPK zurück. Die massive Panzerung des *Berserkers* wird außerdem noch mit einem Wächter-Störsender und einem Raketenabwehrsystem unterstützt. Der Schlüssel für den Erfolg des *Berserkers* (und der Grund für seinen erstaunlich hohen Preis von 32 Millionen C-Noten) ist sein gewaltiger LTV-400-XL-Reaktor. Der Reaktor ist imstande, diesen Berg aus Waffen und Panzerung mit mehr als 65 Kilometern pro Stunde zu bewegen und nutzt fortschrittliche Myomerbeschleuniger-Signalschaltkreise (MASC) um seine Leistung auf unglaubliche 86 Kilometer pro Stunde anzuheben.

EINSATZ

Bedenkt man, dass das lyranische Militär schon lange in überschwere Mechs verliebt ist, erstaunt es nicht, dass Defiance Industries es als seinen Primärmarkt betrachtet. Die ehrfurchtgebietende Vorstellung eines *schnellen* 100-Tonnen-Mechs wog weit schwerer als das kleine Argument, dass man für das gleiche Geld drei AS7-S *Atlas* kaufen konnte. Die KungsArmée der Freien Republik Rasalhaag bevorzugt aus Tradition Mechs, die mit einem Beil bewaffnet sind, und erwarb somit sofort mehrere *Berserkers* zum Einsatz an der Seite ihrer *Axmen* und *Hatchetmen* im 1. Tyr- und 3. Drakøns-Regiment. Es erstaunt nicht, dass sich der *Berserker* auch in den Arenen von Solaris als beliebt herausgestellt hat. Mehrere Ställe haben diesen unvergesslichen Publikumsliebbling gekauft.

VARIANTEN

Defiance Industries ersetzte für das BRZ-B3-Modell die schweren Impulslaser durch Coventry-StarFire-LSR-10-Lafetten und Munition, doch ist diese Variante nicht übermäßig beliebt. Da das lyranische Heer nach dem VerCom-Bür-

gerkrieg die schwierige Aufgabe hat, seine Truppen wieder aufzubauen, entwickelten Defiance Industries eine zweite Variante, die das Problem der exorbitanten Kosten des *Berserkers* angeht. Der BRZ-C3 kostet sechs Millionen C-Noten weniger. Er ersetzt den 400-XL-Reaktor durch einen brandneuen leichten LTV-400-Reaktor. Die beiden schweren Impulslaser werden durch sechs mittelschwere Extremreichweitenlaser ersetzt und Dreifachmyomere ersetzen das sperrige MASC-System (somit kommt der Mech auf die gleiche eindrucksvolle Höchstgeschwindigkeit, während das Beil sogar noch furchterregender wird). Außerdem wird ein Wärmetauscher entfernt, um Platz für eine K³-Dienerinheit zu schaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Överste Gordon Jorgensson: Die Last, die 3. Drakøns der Freien Republik Rasalhaag anzuführen, fiel auf Jorgenssons Schultern, nachdem Överste Joan Dahlstrom während eines nicht sanktionierten Überfalls in die Besatzungszone von Clan Wolf auf Thun ums Leben kam. Da sein Offizier gefallen war und die Wölfe immer näher kamen, führte Jorgensson einen brillanten kämpfenden Rückzug aus. Överste Jorgensson wurde als Anführer der Drakøns bestätigt und hat entschieden, die „*Berserker*“-Mentalität zu nutzen, die Antrieb für den Angriff in die Clan-Besatzungszone war. Er hat Ersatz-Mechs angefragt, die Beile oder andere Nahkampfwaffen verwenden.

Gavin „Hacker“ Hastings: Hastings, ein aufstrebender Stern in den Kampfarenen von Solaris VII, verdiente sich seinen Namen, weil er Mechs bevorzugt, die für den Nahkampf ausgerüstet sind. Als ihm Marcus Nevil einen Vertrag beim Silver-Dragons-Stall anbot, nahm Hastings diesen sofort an.

Da Hastings Zugriff auf die Art von Ressourcen hatte, über die nur die besten Ställe auf Solaris verfügen, konnte er seinen ultimativen BattleMech erwerben – einen *Berserker* frisch von der Produktionsstraße auf Hesperus II.

Hastings ist am meisten für seinen spektakulären Kampf gegen Richard „Fury“ Fulton im Jahre 3066 im Gedächtnis geblieben. Er setzte Fultons *Juggernaut* durch ein holographisches Gelände-Kaleydoskop in den Boreal Reaches. Am Ende erlaubten es die unglaubliche Panzerung des *Berserkers* und Hastings' grimmige Entschlossenheit, an seinen Gegner aus den Bromley-Ställen heranzukommen. Der Kampf endete, als „Hacker“ Hastings mit dem berühmten Beilangriff traf, dessen Bild jetzt den Titelschirm der beliebten Show „MechTalk“ zierte.

Typ: **Berserker**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100 Tonnen

Kampfwert: 2.117

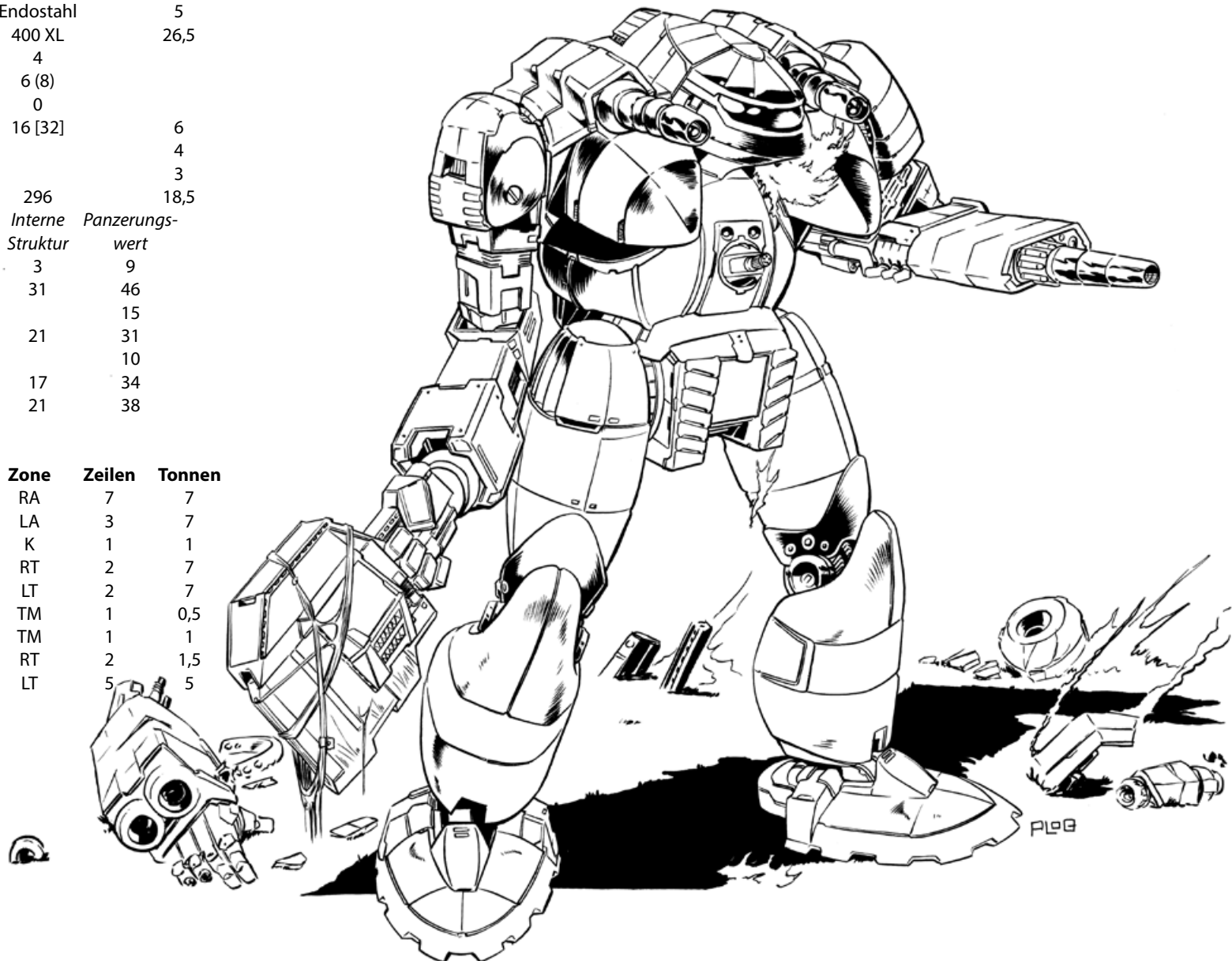
Ausrüstung

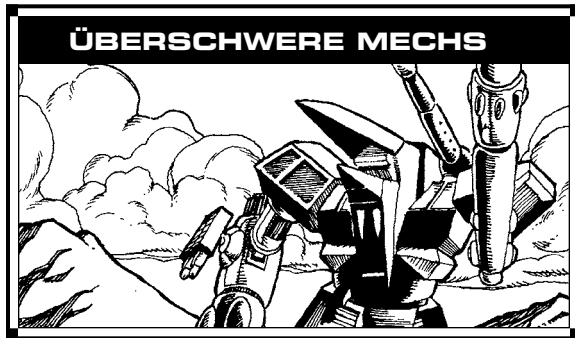
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	5
Reaktor:	400 XL	26,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6 (8)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	296	18,5
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	46
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	21	31
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	17	34
R/L Bein	21	38

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Beil	RA	7	7
ER-PPK	LA	3	7
Flammer	K	1	1
Schwerer Impulslaser	RT	2	7
Schwerer Impulslaser	LT	2	7
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	TM	1	1
Wächter-ECM	RT	2	1,5
MASC	LT	5	5





Masse: 100 Tonnen

Rumpf: Corean Model 101BLP Endostahl

Reaktor: LTV 400 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

2 Diverse Optics Typ 20 Schwere Impulslaser

1 Holly LSR-15-Lafette

2 Holly KSR-6-Lafetten

2 Diverse Optics Mittelschwere Impulslaser

2 Diverse Optics Leichte Impulslaser

1 McArthur Raketenabwehrsystem

Hersteller: Earthwerks Ltd.

Primary Factories: Keystone Plant #3

Kommunikationssystem: Hartford JEA-1

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P FiberFeed 201
mit Artemis-IV-FLS Interface

ÜBERSICHT

Der Konzernvorsitz von Vining Engineering and Salvage Team (VEST) beauftragten seine Techniker damit, einen Mech zu entwickeln, der es mit den besten Maschinen der Inneren Sphäre und der Clans aufnehmen konnte. Unglücklicherweise ändert sich die Anforderungen des Projekts ständig, was dem *Grand-Titan*-Team große Schwierigkeiten machte, wo sie doch ohnehin schon unter technischen Komplikationen und Problemen beim Design litten. In der Mitte des Entwicklungsprozesses verkaufte das VEST-Marketingteam Earthwerks (die den Mech bauen sollten) ein Design, das sich drastisch vom Endergebnis unterschied.

Dennoch gelang es dem Team, einen *Grand Titan* zu entwickeln, der zwar vielleicht nicht der ultimative überschwere Mech war, dennoch aber ein kompetenter Beitrag in der überschweren Kategorie ist.

EIGENSCHAFTEN

Der *Grand Titan* bewegt sich dank seinem LTV-400-XL-Fusionsreaktor schnell genug, um schnell ins Kampfgeschehen eingreifen und sich wieder zurückziehen zu können. Dieser Reaktor sorgte allerdings in den ersten Stufen der Entwicklung zu Designproblemen. Der Mech benutzt ein Skelett aus Endostahl und trägt 18 Tonnen Panzerung, dies es ihm zusammen mit dem Raketenabwehrsystem und Doppelwärmetauschern erlauben, länger als seine Vorgänger im Gefecht zu bleiben.

Die Offensivmöglichkeiten des *Grand Titan* waren darauf ausgelegt, selbst die erfahrensten MechKrieger mit Angst und Schrecken zu erfüllen. Letztlich mussten die Entwickler 10 Tonnen Ausrüstung vom ursprünglichen Design entfernen, um die Abnahme zu erhalten. Andererseits ist das endgültige Design ein besser fokussierter Nahkämpfer, der auch auf größere Entfernung noch ordentlich Biss besitzt. Zwei schwere Impulslaser und mittelschwere Impulslaser, unterstützt von zwei KSR-6-Lafetten und bieten große Durchschlagskraft auf kurze Reichweite, während eine Standard-LSR-15-Lafette dem *Grand Titan* Angriffskraft auf Distanz verleiht. Außerdem sind die Raketenlafetten jeweils mit einem Artemis-IV-Feuerleitsystem ausgerüstet. Außerdem verfügt das Modell noch über zwei nach hinten feuerende leichte Impulslaser, um Nahkampfangriffe abzuwehren.

EINSATZ

Die Liga Freier Welten hat immer die meisten Exemplare aller Earthwerk-Produktionsläufe aufgekauft. Blakes Wort war über Jahre hinweg ein knapper zweiter Platz, so dass für andere Käufer nur eine sehr geringe Stückzahl übrig blieb. Die Ritter der Inneren Sphäre sind bei weitem der angesehenste Nutzer dieses gewaltigen BattleMechs, doch haben die weißen *Grand Titans*, die in der 1. Division von Blakes Wort dienen, die meisten Leute in der Inneren Sphäre in Angst und Schrecken versetzt.

Ein Beispiel dafür: die „friedliche Besatzung“ von Epsilon Eridani. Als die Truppen von Blakes Wort eintrafen, erwies sich die Bewaffnung des *Grand Titans* als dazu in der Lage, ganze Städte in Schutt und Asche zu legen und gegnerische Mechs zu vernichten. Als endlich die Wolf's Dragoons unter dem Banner des Alliierten Söldnerkommandos eintrafen, hatten

sie es mit einem ebenbürtigen Gegner zu tun. Als sich die Dragoons in den Ruger-Ödlanden einer überschweren Kompanie stellten, die von drei *Grand Titans* angeführt wurden, mussten sie sich zurückziehen. Sie ließen wertvolles Bergungsgut für die Blakisten zurück, die, was noch wichtiger war, einen Sieg errungen hatten, der durch die gesamte Innere Sphäre widerhallte.

VARIANTEN

Das Modell N11M wurde als Reaktion auf den Kritikpunkt entwickelt, dass es dem *Grand Titan* an Durchschlagskraft auf Entfernung mangelte. Mit seiner ER-PPK und einem leichten Gaussgeschütz schießt er weiter als die meisten Gegner auf dem Schlachtfeld, bewahrt aber auch beträchtliche Angriffskraft auf kurze Distanz. Diese Variante hat allerdings ihre eigenen Probleme, wobei die sichtbarste eine Marketingbroschüre ist, die ihn den „Grant“ *Titan* nennt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Oberleutnant Dame Petra Antonsen: Petra Antonsen ist das erste Mitglied der zweiten Generation bei den Rittern der Inneren Sphäre. Ihre Mutter, Colonel Dame Clarisse Boyer, war eine der ersten Freiwilligen und befehligt jetzt die Ersten Ritter. Nachdem sich Petra vor drei Jahren den Zweiten Rittern angeschlossen hatte, schenkte Colonel Boyer ihrer Tochter ihren eigenen *Grand Titan*, den *Mithril Sword*, den Mech, der es ihr erlaubt hat, Operation Schlange zu überleben. *Mithril Sword* ist immer noch mit Boyers Abschussmarkierungen von Huntress sowie einer riesigen Schlange verziert, sie sich um einen auf der linken Seite gemalten Jaguar schlingt. Zusammen mit ihm bewegt sich seine Pilotin wie der Sensenmann über das Schlachtfeld.

Demipräsident Goran Schutter: Epsilon Eridani wird schnell zu dem Funken, der ein weiteres Pulverfass sprengen könnte. MechKrieger wie Demipräsident Schutter sind der Feuerstein. Er ist angeblich für ein Feuer verantwortlich, das eine kleine Stadt auslöschte und 102 Personen tötete, als er auf einen Hilfskonvoi der Wolf's Dragoons feuerte und wird auch mit zwei Massenhinrichtungen von politischen Gefangenen in Verbindung gebracht. Außerdem wird er verschiedener grausamer und zerstörerischer Akte beschuldigt, die er bei der Verfolgung der Dagoon-„Invasoren“ begangen haben soll. Bislang liegt das Kopfgeld auf Schutters Kopf bei 10 Millionen C-Noten. Es gibt aber nur wenige, dies beanspruchen wollten, die den Kontakt mit seinen Milizoffizieren aus Blakes Wort überlebt hätten.

Typ: **Grand Titan**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 100 Tonnen

Kampfwert: 1.817

Ausrüstung

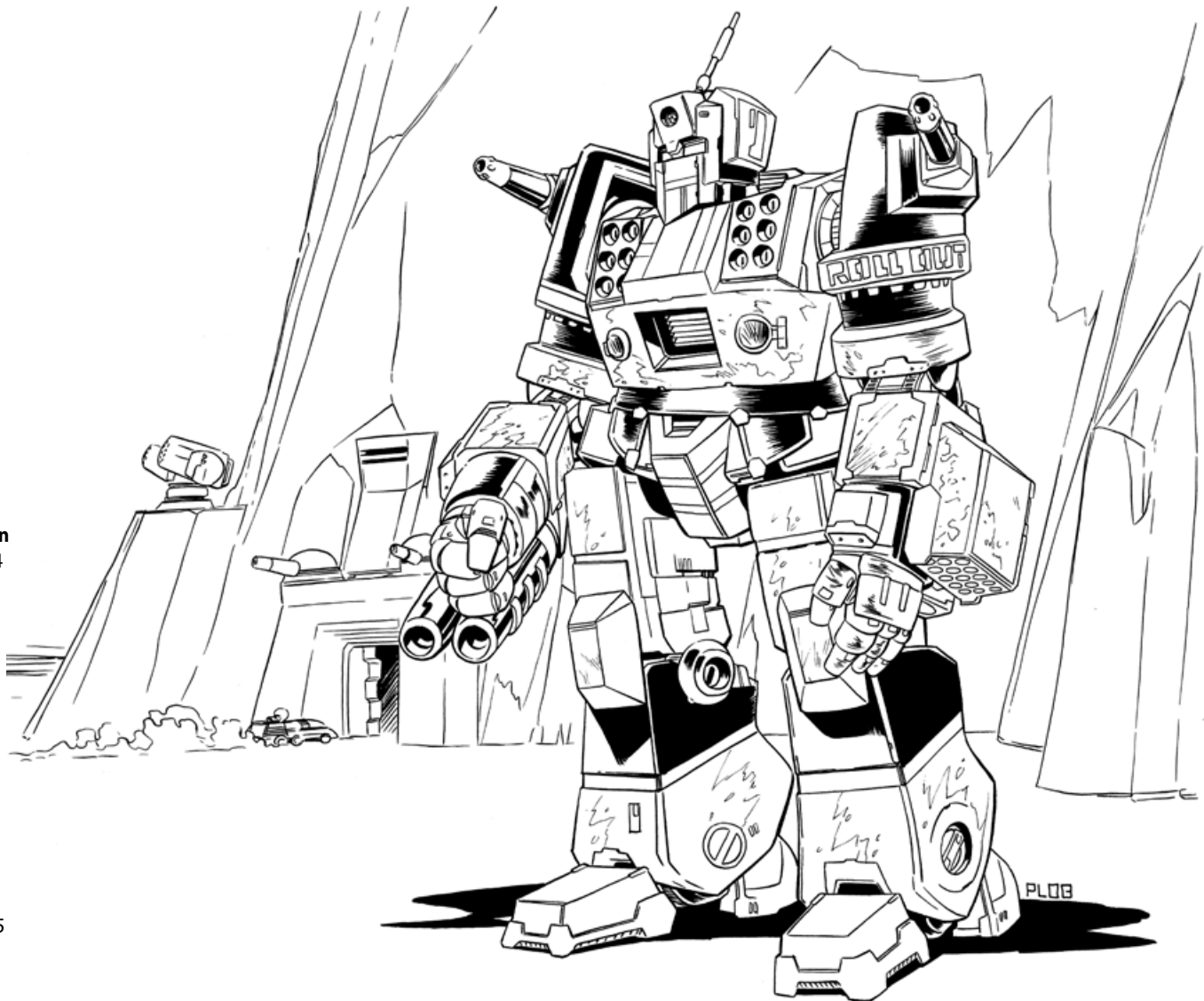
Tonnen

Interne Struktur:	Endostahl	5
Reaktor:	400 XL	26,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	288	18
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	42
Torso-Mitte (Rücken)		19
R/L Torso	21	31
R/L Torso (Rücken)		11
R/L Arm	17	29
R/L Bein	21	38

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Schwere Impulslaser	RA	4	14
LSR-15	LA	3	7
Artemis-IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
KSR-6	RT	2	3
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
KSR-6	LT	2	3
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Mittelschwerer Impulslaser	RA	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	LA	1	2
Leichter Impulslaser	RT (R)	1	1
Leichter Impulslaser	LT (R)	1	1
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 12	TM	1	1





Das Auftauchen der revolutionären OmniMechs auf dem Schlachtfeld des 31. Jahrhundert war eine Überraschung, die viele Krieger der Inneren Sphäre nicht überlebten. Die Erfolge des Militärs der Clans während Operation WIEDERGEBOURT war zum Teil Ergebnis ihres technologischen Vorteils, zum Teil ihrer brutalen Aufzugs- und Ausbildungsprogramme. Die Clans wurden für kurze Zeit vom Waffenstillstand von Tukayyid aufgehalten. So konnten die Clans endlich Bilanz über ihre Tourniers ziehen und für die folgenden fünfzehn Jahre planen, wenn sie endlich ihre militärische Macht wieder gegen die Innere Sphäre entfesseln könnten.

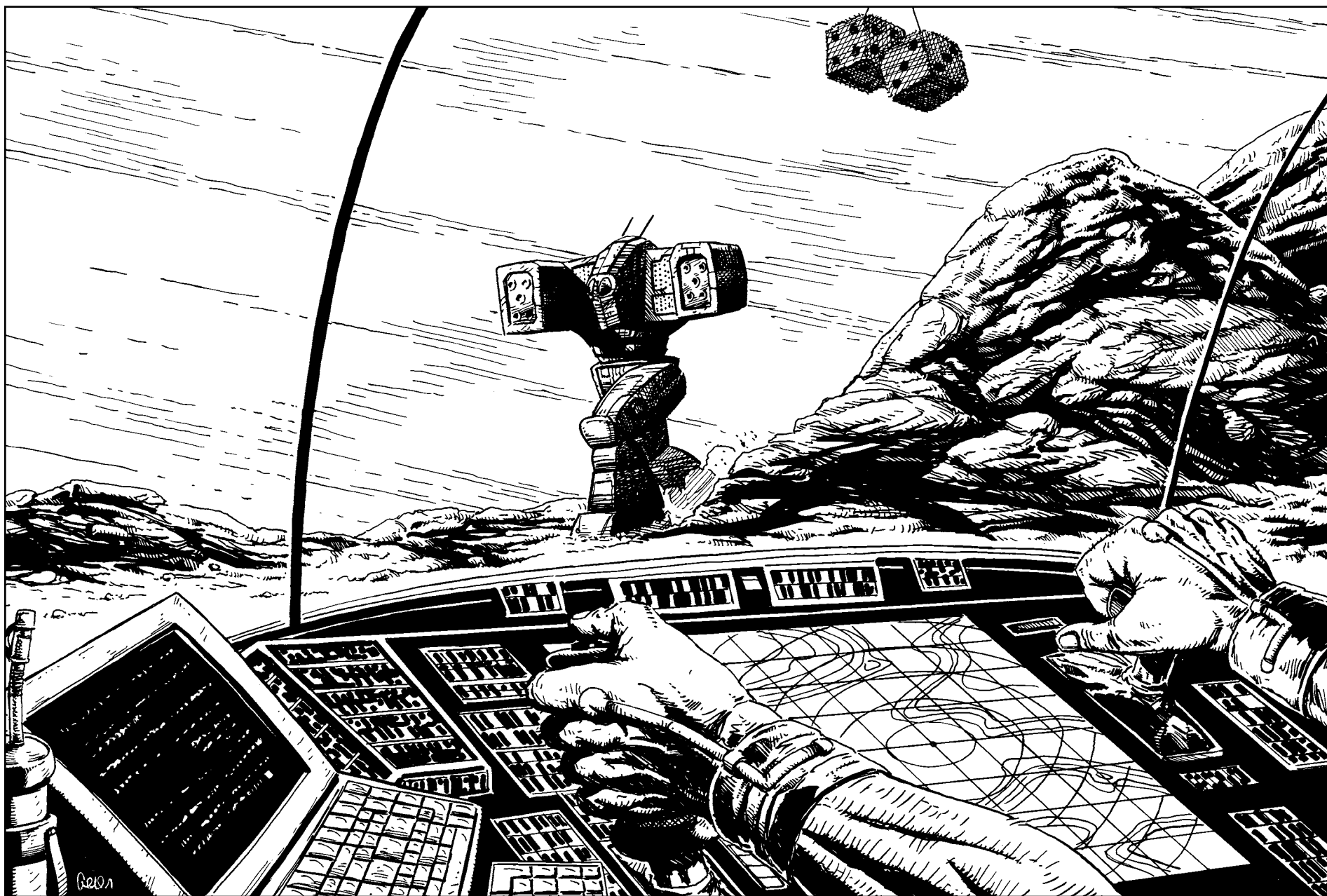
Clan Wolf war am schnellsten angriffsbereit. Während der ganzen Invasion hatte sich Clan Wolf als die flexibelsten und anpassungsfähigsten ihrer Brüder erwiesen. Das war auch der Grund, aus dem die Wölfe auf Tukayyid einen Sieg davontrugen, wo sie viele ihrer Clansbrüder gescheitert waren. Khan Kerensky und Khan Ward waren mit der Taktik der Inneren Sphäre wohl vertraut. Die Niederlagen der anderen Clans auf Twycross, Wolcott und Luthien zeigten, dass sich die Nachfolgerstaaten angepasst hatten, nachdem der erste Schock der Invasion abgeklungen war. Unter der Führung ihres Khans stellten die Wissenschaftler der Wölfe schnell eine neue Generation von OmniMechs vor und fanden neue Verwendungsmöglichkeiten für alte Modelle. Die anderen hatten Schwierigkeiten, neue Waffen zu produzieren, um ihre angeschlagenen Streitkräfte wieder aufzubauen, doch Clan Wolf waren die ersten, die nach Tukayyid neue OmniMechs ins Feld führten.

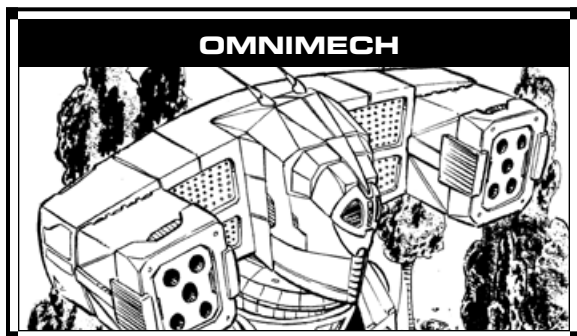
Seit der ersten Vorstellung dieser Maschinen hat sich die politische und strategische Situation fast zur Unkenntlichkeit verändert. Die Geheimdienste der Inneren Sphäre haben mehr Informationen über diese OmniMechs gesammelt. Khan Phelan Kell (zuvor bekannt als Phelan Ward) lieferte sogar noch mehr Details, nachdem sein Clan Wolf im Exil zur neu gegründeten Lyranschen Allianz übergelaufen war. Tatsächliche Kampferfahrung gegen Gegner aus den Clans und der Inneren Sphäre haben neue Konfigurationen inspiriert. Handel und Konflikte zwischen den Clans haben dazu beigetragen, diese Modelle unter den anderen Clans zu verbreiten. Die Entwicklung neuer Waffen hat die größte Stärke der OmniMechs klar zum Vorschein gebracht und gleichzeitig neue Waffenkonfigurationen auf dem Schlachtfeld entstehen lassen.

Da unser Wissen über die Clans gewachsen ist, können wir endlich ein bisschen Fleisch auf die Knochen packen und unsere technischen Informationen ausfüllen. Anstatt generischer Begriffe wie „schwerer Impulslaser“ oder das ärgerlich uninformative „unbekannt“ können wir jetzt endlich viele der Details eintragen. Vor allem dank Khan Kell wissen wir jetzt viel mehr über die Kriegstechnologie der Clans als zuvor.

All diese neuen Informationen finden sich in den aktualisierten technischen Auswertungen, die folgen. Alle identifizierten Fehler, die auf fehlerhafter Information basierten, wurden korrigiert, und neu identifizierte Waffenkonfigurationen wurden angehängt.

– William Connelly
Adept XV-Delta
ComStar-Stützpunkt, Arc-Royal
02. Oktober 3067





Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Typ-A Endostahl

Reaktor: Light Force 360 (XL)

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Komposit A-2 Ferrofibril

Bewaffnung:

6,5 Tonnen verfügbarer Modulraum

Hersteller: W-5 Facilities, Wolf Clan Site 1

Hauptherstellungsort: Eden, Arc-Royal

Kommunikationssystem: Howler 79

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Model 92 "Stalker"

ÜBERSICHT

Seine beträchtliche Erfahrung mit leichten Mechs und sein Insiderwissen über die Taktiken der Inneren Sphäre brachte Khan Phelan Ward (Kell) dazu, das Konzept eines schnellen, mittelschweren Scout-Mechs an die Grenzen des Machbaren zu treiben. Der *Phantom* teilt viele technische Details mit dem *Ice Ferret*, tauscht aber Waffen und Panzerung für Geschwindigkeit ein.

EIGENSCHAFTEN

Die Standardkonfiguration ist mit genug Elektronik vollgestopft, um sich abzuschirmen und den Gegner zu entdecken, doch wurden die Waffen dadurch auf ein Minimum beschränkt. Einsatzeinheiten, in denen andere Mechs Aufklärungsaufgaben übernehmen, verwenden Alternativkonfiguration A. Diese Konfiguration mischt LSR-Lafetten und Laser, ist aber immer noch schwach im Vergleich zum *Ice Ferret*. Alternativkonfiguration B tauscht einen großen Teil der Elektronik der Standardversion ein, um eine waffenstärkere Scout-Einheit zu erschaffen. Zwei Kurzstreckenraketen-Lafetten und ein mittelschwerer Laser machen diese Konfiguration beliebt.

Wie der *Phantom-B* ist auch Alternativkonfiguration C relativ waffenstark und verknüpft neun leichte Laser und einen mittelschweren Laser mit einem Feuerleitcomputer. Ein Krieger der Inneren Sphäre hat gesagt, dass eine Niederlage gegen einen *Phantom-C* so ist, als würde man „an hunderten von Papierschnitten verbluten“. Der *Phantom-D* nutzt drei mittelschwere Laser für Gefechte auf mittlere Distanz, unterstützt von einem leichten Laser und einer Lafette von Blitz-Kurzstreckenraketen.

Der *Phantom-E* verfügt über die schwerste Bewaffnung. Er baut acht Mikro-Impuls laser und ein TakRak-3 in seinen beschränkten Modulraum ein. Der TakRak-Werfer verliert allerdings einen großen Teil seiner Flexibilität, weil er nur eine Art von TakRak-Munition verwenden kann.

Alternativkonfiguration H ist eindeutig vom *Phantom-C* inspiriert und verbindet sechs leichte Ultra-Laser und einen mittelschweren Impuls laser mit einem Feuerleitcomputer.

EINSATZ

Da es ihm an Feuerkraft mangelte, war die Zukunft des *Phantoms* in Clan Wolf ungewiss, bis zum Zurückweisungskrieg und der folgenden Spaltung von Kreuzrittern und Wächtern. Da beide Gruppierungen dringend Ausrüstung brauchten, um die Fronteinheiten wieder aufzubauen, wurde die Produktion des *Phantoms* fortgesetzt.

Die Wölfe im Exil bewiesen den Wert des *Phantoms* während Operation Bulldogge und während des kürzlichen Eindringens von Clan Jafefalke in den Raum der Lyranischen Allianz. Khan Vlad Wards Wölfe sind weniger beeindruckt von dem Modell, das von einer „Freigeiburt“ eingeführt worden ist, doch ihre chronische Ausrüstungsknappheit zwang sie, diesen OmniMech weiter zu verwenden.

Die Gletscherteufel, Wolkenkobras, Schneeraben und Goliathskorpione sicherten sich *Phantoms* von den Clans Höllenross und Jafefalke, die ihre Ausrüstung wiederum bei den Wölfen erbeutet hatten. Die Skorpione waren so vom *Phantom-C* beeindruckt, dass sie das Modell nachbauten und jetzt den OmniMech selbst produzieren.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncommander Roberto: Roberto, ein Mitglied des Hall-Bluthauses und ein hingebungsvoller Anhänger von Phelan Kell, befiehlt einen leichten Aufklärungsstern bei den 1. Wolf Strike Grenadiers. Dass er sein zerbrechliches Kommando relativ intakt durch die brutalen Kämpfe auf Melissia und Blair Atholl gebracht hat, ist ein Beweis für sein Können.

MechKriegerin Sela: Sela, eine alternde Kriegerin, die verbitert vom Fall der Kreuzritter ist, erlitt die Schmach, im 103. Einsatz-Sternhaufens eine Unterstützungsrolle zu spielen. Auch wenn die Feuerkraft ihres *Phantoms* weit unter dem liegt, was ihrem vorherigen OmniMech, einem *Timber Wolf* zur Verfügung stand, können dennoch Selas überlebende Gegner Zeugnis von ihrem Können und ihrer Aggressivität ablegen.

Typ: **Phantom**

Technologieniveau: Clan OmniMech

Tonnage: 40 Tonnen

Kampfwert: 1.159

Ausrüstung		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	115	6
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	12
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	10	11
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	13

Gewichts- und Raumverteilung

Position	Fest montiert	Freie Zeilen
Kopf	1 Ferrofibril	0
Torso-Mitte	1 Endostahl	1
Rechter Torso	2 Reaktor	8
	1 Endostahl	
	1 Ferrofibril	
Linker Torso	2 Reaktor	8
	1 Endostahl	
	1 Ferrofibril	
Rechter Arm	1 Endostahl	6
	1 Ferrofibril	
Linker Arm	1 Endostahl	6
	1 Ferrofibril	
Rechtes Bein	1 Endostahl	0
	1 Ferrofibril	
Linkes Bein	1 Endostahl	0
	1 Ferrofibril	

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1
Störeinheit	RT	1
LSR-5	LA	1
Munition (LSR-5) 24	LA	1
ZES	LT	1
Leichter ER-Laser	LT	0,5
Sonde	TM	1

Alternativkonfiguration A

2 Leichte ER-Laser	RA	2	1
LSR-5	RT	1	1
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
2 Leichte ER-Laser	LA	2	1
LSR-5	LT	1	1
Leichter ER-Laser	LT (R)	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 1.410			

Alternativkonfiguration B

KSR-4	RA	1	1
Munition (KSR-4) 25	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RT (R)	1	0,5
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR-4) 25	LA	1	1
Sonde	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 1.096			

Alternativkonfiguration C

4 Leichte ER-Laser	RA	4	2
Flammer	RT (R)	1	0,5
4 Leichte ER-Laser	LA	4	2
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Zielcomputer	TM	1	1
Kampfwert: 1.590			

Alternativkonfiguration D

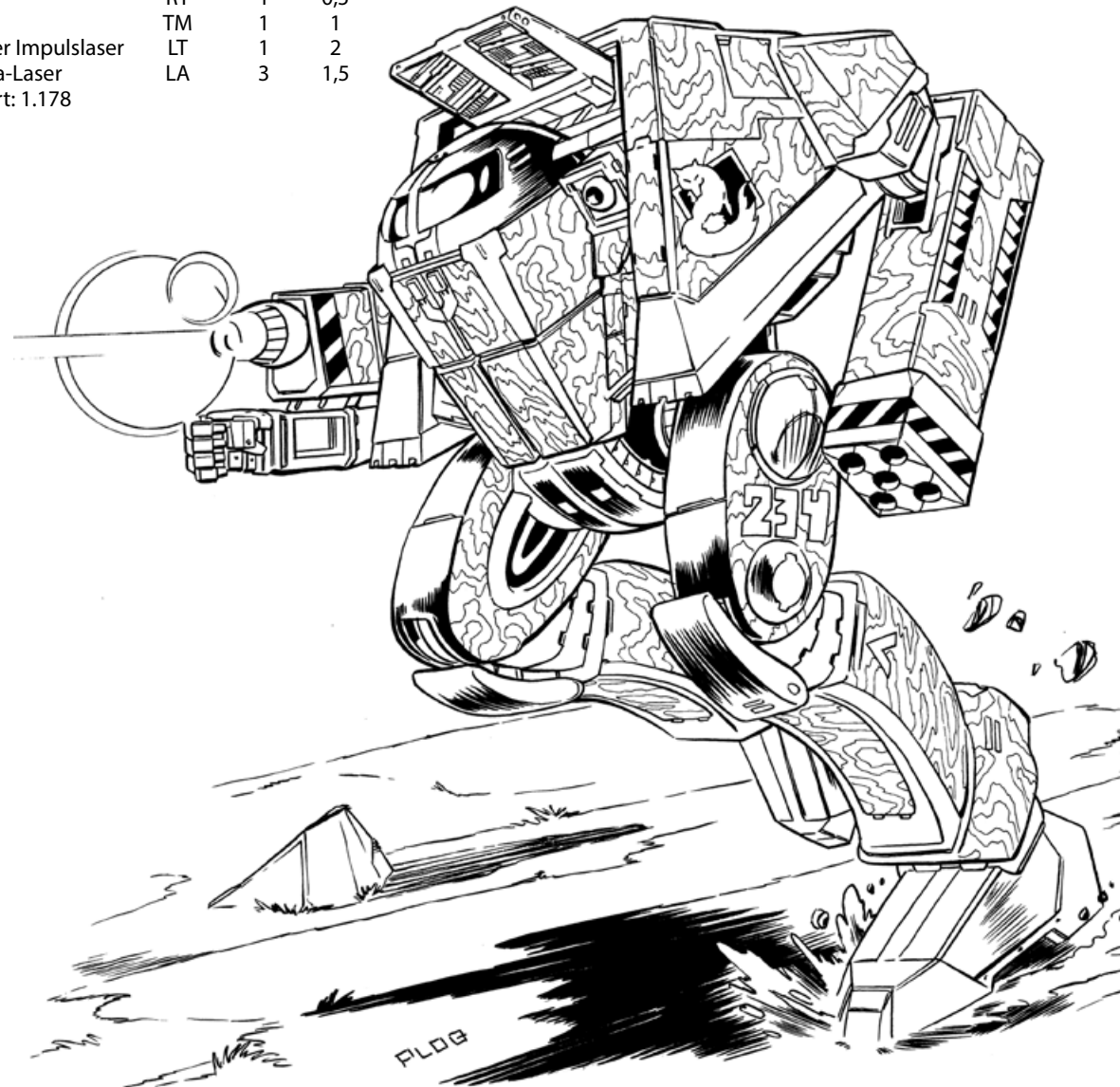
Blitz-KSR-4	RA	1	2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 1.581			

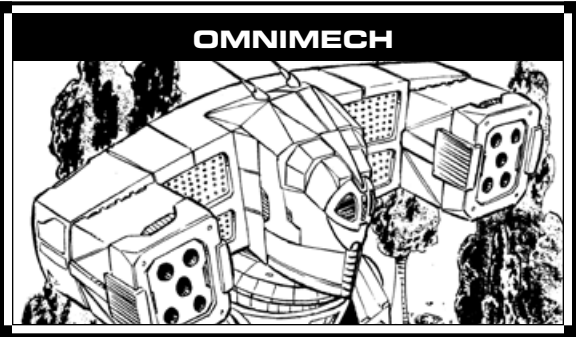
Alternativkonfiguration E

4 Mikro-Impuls laser	RA	4	2
TakRak-3	LT	2	1,5
Munition (TakRak-3) 20	LT	1	1
4 Mikro-Impuls laser	LA	4	2
Kampfwert: 975			

Alternativkonfiguration H

3 Leichte Ultra-Laser	RA	3	1,5
Flammer	RT	1	0,5
Zielcomputer	TM	1	1
Mittelschwerer Impuls laser	LT	1	2
3 Leichte Ultra-Laser	LA	3	1,5
Kampfwert: 1.178			





Masse: 40 Tonnen
Rumpf: DSAM Endo 4
Reaktor: Fusion 240 XL
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Grandthrust Mk. 4
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Forging ZM15 Ferrofibril
Bewaffnung:
15,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: WC Primary Facility 5, Tiber
Kommunikationssystem: Megaband System 21
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dtrac Suite 4

ÜBERSICHT

Als die Clans feststellten, dass sie ihre Kampfweise ändern mussten, wenn sie die Innere Sphäre erfolgreich erobern wollten, befahl Wolf-Khan Ulric Kerensky seinen Technikern, seine MechKrieger mit sprunghafigen OmniMechs zu versorgen, darunter auch mit einem alten Testmech, der den Namen *Pouncer* trug. Der *Pouncer* wurde für härtere Gefechte modifiziert und erfüllte seine Aufgaben im Feld sehr effektiv.

EIGENSCHAFTEN

Der *Pouncer* ist letztlich eine aufgerüstete Variante des *Pumas*. Da er fünf Tonnen schwerer als sein Vorgänger ist, verfügt der *Pouncer* über dauerhafte Sprungdüsen und zwei Wärmetauscher mehr als der *Puma*. Die zusätzliche Sprunghöhe macht den *Pouncer* zu einem gefürchteten Gegner. Die Primärkonfiguration imitiert beinahe das Primärmodell des *Pumas*, tauscht aber den Flammer durch einen Extremreichweitenlaser aus. Alternativkonfiguration A ist ein effizienter OmniMech zur Feuerunterstützung mit großer Durchschlagskraft auf kurze Entfernung. Er nutzt zwei LSR-15-Lafetten und vier mittelschwere Extremreich-

weitenlaser sowie einen leichten ER-Laser, der nach hinten ausgerichtet ist.

Alternativkonfiguration B, ein weiterer Feuerunterstützungs-OmniMech, hat eine LSR-10-Lafette im Torso und zwei schwere Extremreichweitenlaser in den Armen. Für den Nahkampf verlässt er sich auf zwei in den Armen montierte LSR-4-Lafetten, doch macht ein chronischer mechanischer Fehler in der KSR-Einspeisung diese Variante zu der am wenigsten beliebten unter MechKriegern. Der *Pouncer-C* soll als Teil eines Kampfteams eingesetzt werden und kombiniert eine schwere Autokanone mit verschiedenen Energiewaffen. Konfiguration D, die im Kampf sehr respektiert wird, verfügt über eine vernichtende Anordnung von sechs mittelschweren ER-Lasern, deren Durchschlagskraft durch einen Feuerleitcomputer verbessert wird. Außerdem nutzt die Version zwei Blitz-KSR-6-Lafetten.

Die letzten beiden signifikanten Konfigurationen setzen auf brandneue Technologie und können auf kurze Entfernung großen Schaden verursachen. Der *Pouncer-E* nutzt zwei TakRak-9-Lafetten, unterstützt von einem mittelschweren ER-Laser und zwei Mikro-ER-Lasern. Die H-Konfiguration, ein Rückgriff auf den *Pouncer-D*, installiert zwei mittelschwere Laser in jedem Arm, unterstützt von zwei Blitz-KSR-6-Lafetten und einem leichten Ultra-Laser.

EINSATZ

Der *Pouncer* hatte sein Kampfdebüt in der Inneren Sphäre im Jahre 3050, doch der Einsatz auf Zoetermeer während des Widerspruchskrieges brachte ihm Anerkennung in allen Clans ein. Der *Pouncer* ist nur noch im geteilten Clan Wolf verbreitet, doch die Goliathskorpione nutzen auch einige dieser Mechs. Die Clans Coyote und Sternennatter setzen einige wenige *Pouncers* ein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncolonel Craig Fetladral: Craig Fetladral war einst ein Elementarkrieger, erlitt aber auf Wotan Verletzungen, die verhinderten, dass er jemals wieder einen Elementar-Anzug anlegen würde. Stattdessen machte er die Prüfung zum MechKrieger und steuerte seinen *Pouncer*, bis er im Clan Wolf im Exil berüchtigt war. Er befiehlt den 16. Gefechtssternhaufen der Wolf Guards und hat sich die Fortführung seines genetischen Vermächnisses mehr als verdient.

Sterncaptain Oren: Sterncaptain Oren, eine Abtakha-Kriegerin, die von Clan Gletscherteufel adoptiert wurde, fand dort Akzeptanz für ihre ungewöhnliche taktische Perspektive, die sie im Clan Wolf zur Ausgestoßenen machte. Sie

bevorzugte Geschwindigkeit und Beweglichkeit gegenüber roher Feuerkraft und hat eine Heimat bei den Gletscherteufeln gefunden, die ihren persönlichen *Pouncer* mit einem MASC-System ausgestattet haben.

Typ: **Pouncer**
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 40 Tonnen
Kampfwert: 2.557

Ausrüstung	Tonnen	
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	115	6
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	12
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	10	11
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	6	12
R/L Bein	10	13

Gewichts- und Raumverteilung

Position	Fest montiert	Freie Zeilen
Kopf	1 Ferrofibril	0
Torso-Mitte	1 Endostahl	0
	1 Sprungdüse	
Rechter Torso	2 Reaktor	3
	1 Endostahl	
	2 Ferrofibril	
	2 Sprungdüsen	
	Doppelwärmetauscher	
Linker Torso	2 Reaktor	5
	1 Endostahl	
	2 Ferrofibril	
	2 Sprungdüsen	
Rechter Arm	1 Ferrofibril	5
	Doppelwärmetauscher	
Linker Arm	1 Ferrofibril	5
	Doppelwärmetauscher	
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Waffen und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2	6
Zielcomputer	RT	3	3
ER-PPK	LA	2	6
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5

Alternativkonfiguration A

LSR-15	RA	2	3,5
Munition (LSR-15) 16	RA	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2	2
Leichter ER-Laser	RT (R)	1	0,5
LSR-15	LA	2	3,5
Munition (LSR-15) 16	LA	2	2
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2	2
Kampfwert: 2.081			

Alternativkonfiguration B

Schwerer ER-Laser	RA	1	4
KSR-4	RA	1	1
Munition (KSR-4) 25	RA	1	1
LSR-10	RT	1	2,5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
Schwerer ER-Laser	LA	1	4
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR-4) 25	LA	1	1
Kampfwert: 1.836			

Alternativkonfiguration C

Ultra-AK/10	RA	4	10
Munition (Ultra-AK/10) 20	RT	2	2
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2	2
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Kampfwert: 1.653			

Alternativkonfiguration D

3 Mittelschwere ER-Laser	RA	3	3
Blitz-KSR-6	RT	2	3
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
3 Mittelschwere ER-Laser	LA	3	3
Zielcomputer	LT	2	2
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Leichter ER-Laser	LT (R)	1	0,5
Kampfwert: 2.246			

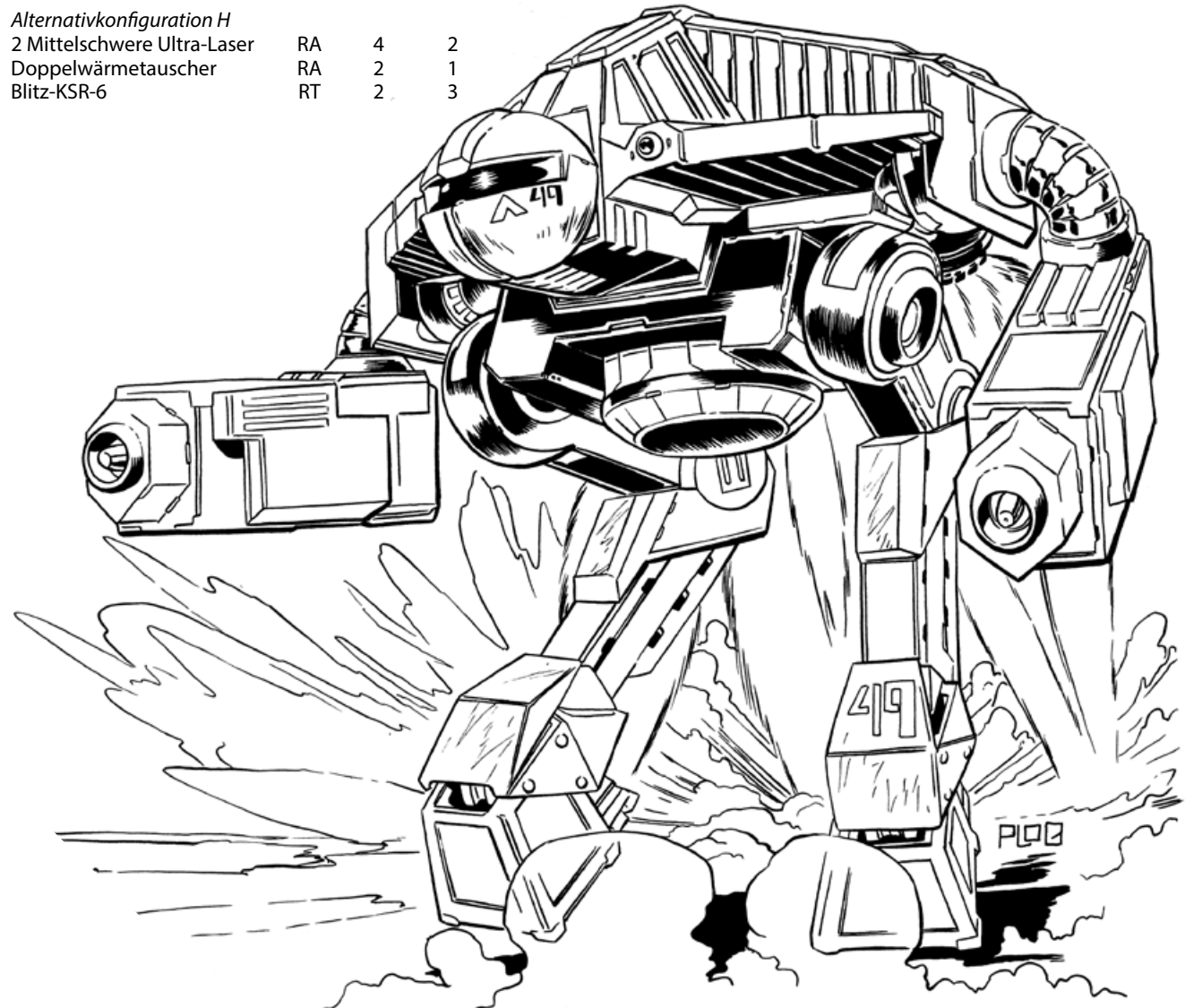
Alternativkonfiguration E

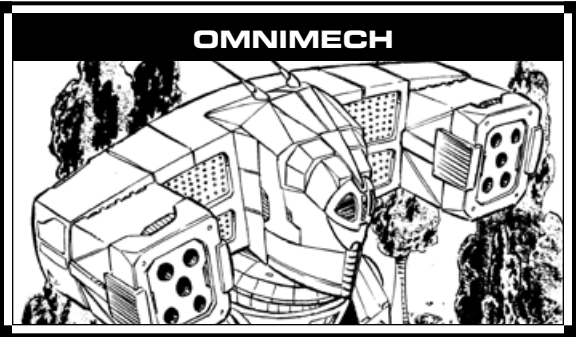
TakRak-9	RA	4	5
Munition (TakRak-9) 14	RT	2	2
Mikro-ER-Laser	RT	1	0,25
TakRak-9	LA	4	5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Mikro-ER-Laser	LT	1	0,25
Munition (TakRak-9) 14	LT	2	2
Kampfwert: 1.632			

Alternativkonfiguration H

2 Mittelschwere Ultra-Laser	RA	4	2
Doppelwärmetauscher	RA	2	1
Blitz-KSR-6	RT	2	3

Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
2 Mittelschwere Ultra-Laser	LA	4	2
Doppelwärmetauscher	LA	2	1
Leichter Ultra-Laser	LA	1	0,5
Blitz-KSR-6	LT	2	3
Zielcomputer	LT	1	1
Doppelwärmetauscher	LT	2	1
Kampfwert: 1.784			





Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Typ W4 Endostahl
Reaktor: Heavy Force 390 (XL)
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Composit A-4 Ferrofibril
Bewaffnung:
17,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Wolf Clan Site 2, Wolf Clan Site 1
Hauptherstellungsort: Strana Mechty, Arc-Royal
Kommunikationssystem: Khan Series (Typ 3)
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Series V OPT

ÜBERSICHT

Die Khans Phelan Ward Kell und Natasha Kerensky sorgten sich, weil der *Timber Wolf* bei geschwindigkeitsbasierten Kämpfen mit seinen Sterngefährten nicht mithalten konnte. Daher forderten sie die Entwicklung des *Linebackers*, um ihn zu ergänzen und irgendwann zu ersetzen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Linebacker* tauscht zehn Tonnen Modulraum gegen Geschwindigkeit ein. Selbst mit weniger Waffen macht die Geschwindigkeit dieses OmniMechs ihn zu einem eindrucksvollen Feind. In seiner Standardkonfiguration kann der *Linebacker* Bedrohungen aus Entfernung ausschalten. Alternativkonfiguration A kann ebenfalls Schaden auf Entfernung verursachen, verwendet aber eine Mischung aus Waffen, die mehr auf Raketen basiert. Die ungewöhnliche Positionierung des Gaussgeschützes im rechten Torso von Alternativkonfiguration B hat sich als böse Überraschung für MechKrieger der Inneren Sphäre erwiesen, während Kon-

figuration C den Schwerpunkt auf nach hinten feuernde Waffen legt. Khan Natasha Kerensky entwickelte Konfiguration D für Nahkämpfe, mit haufenweise KSR-Lafetten und mittelschweren Lasern. Alternativkonfiguration E wurde erst vor kurzer Zeit eingeführt und verwendet zwei TakRak-Lafetten mit einer Magazinkapazität, die es erlaubt, die Flexibilität unterschiedlicher Munitionsarten auch auszunutzen. Ein schwerer Laser ist die einzige Reservewaffe der E-Variante. Alternativkonfiguration H setzt auf die neue Technologie der Ultra-Laser. Sprungdüsen verleihen dieser Version sogar noch bessere Wendigkeit.

EINSATZ

Der 2945 von Clan Wolf eingeführte *Timber Wolf* galt als das optimale Gleichgewicht für einen schweren OmniMech. Entsprechend wird der *Linebacker* außerhalb von Einsatzsternen nur selten eingesetzt. Selbst die herausragende Leistung des neuen OmniMechs – erst im Widerspruchskrieg und dann wieder gegen die Nebelparder – reichten nicht aus, dass er den *Timber Wolf* im Geist vieler Exil-Wölfe ersetze. Khan Vlad Wards Wölfe haben noch weniger Respekt für das Modell, da sie es für das Geistesprodukt einer Freigeburt und eines Greises halten; nur dass sie so dringend Ausrüstung benötigen, hat dafür gesorgt, dass das Modell weiterhin bei ihnen in Produktion bleibt.

Vor dem Widerspruchskrieg teilten die Wölfe das Design des *Linebackers* mit den Clans Schneerabe und Coyote. Die Verluste der Wölfe haben seitdem das Design des OmniMechs unter den Clans Höllenross und Jadedalke verbreitet. Die Gefechte auf Lum erlaubten es den Stahlvipern, *Linebackers* in ihren Besitz zu bekommen. Viele von diesen fielen später auf Homer an die Wolkenkobras.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncommander Judd: Als Mitglied des 11. Gefechtssternhaufens ist Judd ein Wächter, der sich nach der Spaltung des Wolfs-Clans auf der anderen Seite wiedergefunden hat. Zum Glück für Judd hat sich der *Linebacker*, den er steuert, als weitaus effektiver erwiesen, als seine Kritiker glauben, denn Khan Vlad Ward sucht nach sogar noch einfallsreicheren Methoden, um die Wächter der 11. in den Tod zu schicken.

Sterncaptain Kilian Sender: Seit er das Kommando über einen Einsatztrinärstern bei den 1. Wolf Strike Grenadiers erhielt, hat Sterncaptain Sender Gefallen an taktischen Manövern gezeigt. Auf Albiero verwendete er die Geschwindigkeit des *Linebackers* unter seinem Befehl tödlich effektiv

gegen die 11. Jaguar Regulars. Da die Parder damit rechneten, dass die schnelleren Elemente der Wölfe aus leichteren Modellen wie dem *Ice Ferret* bestehen würden, waren sie nicht auf die Feuerkraft der *Linebackers* vorbereitet, als ihnen die Strike Grenadiers immer wieder in die Flanke fielen.

Typ: **Linebacker**
Technologieniveau: Clan OmniMech
Tonnage: 65 Tonnen
Kampfwert: 2.390

Ausrüstung	Tonnen	
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	390 XL	23
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	192	10
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	25
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	10	22
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	24

Gewichts- und Raumverteilung

Position	Fest montiert	Freie Zeilen
Kopf	1 Ferrofibril	0
Torso-Mitte	1 Endostahl	1
Rechter Torso	2 Reaktor	8
	1 Endostahl	
	1 Ferrofibril	
Linker Torso	2 Reaktor	8
	1 Endostahl	
	1 Ferrofibril	
Rechter Arm	1 Endostahl	6
	1 Ferrofibril	
Linker Arm	1 Endostahl	6
	1 Ferrofibril	
Rechtes Bein	1 Endostahl	0
	1 Ferrofibril	
Linkes Bein	1 Endostahl	0
	1 Ferrofibril	

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2 6
Blitz-KSR-4	RT	1 2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	1 1
ER-PPK	LA	2 6
LSR-5	LT	1 1
Munition (LSR-5) 24	LT	1 1
Leichter ER-Laser	RT (R)	1 0,5

Alternativkonfiguration A

Schwerer ER-Laser	RA	1 4
2 Mittelschwere ER-Laser	RT	2 2
LSR-5	RT	1 1
Munition (LSR-5) 24	RT	1 1
Schwerer ER-Laser	LA	1 4
LSR-15	LT	2 3,5
Munition (LSR-15) 16	LT	2 2
Kampfwert: 2.264		

Alternativkonfiguration B

Mittelschwerer ER-Laser	RA	1 1
Gauggeschütz	RT	6 12
Munition (Gauss) 16	RT	2 2
2 Mittelschwere ER-Laser	LA	2 2
Leichter ER-Laser	LT	1 0,5
Kampfwert: 2.048		

Alternativkonfiguration C

Ultra-AK/5	RA	3 7
Munition (Ultra-AK/5) 20	RA	1 1
Maschinengewehr	RT	1 0,25
Maschinengewehr	RT (R)	1 0,25
Munition (MG) 100	RT	1 0,5
Flammer	RT(R)	1 0,5
2 Mittelschwere ER-Laser	LT	2 2
Mittelschwerer ER-Laser	LT(R)	1 1
Schwerer ER-Laser	LA	1 4
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1 1
Kampfwert: 2.075		

Alternativkonfiguration D

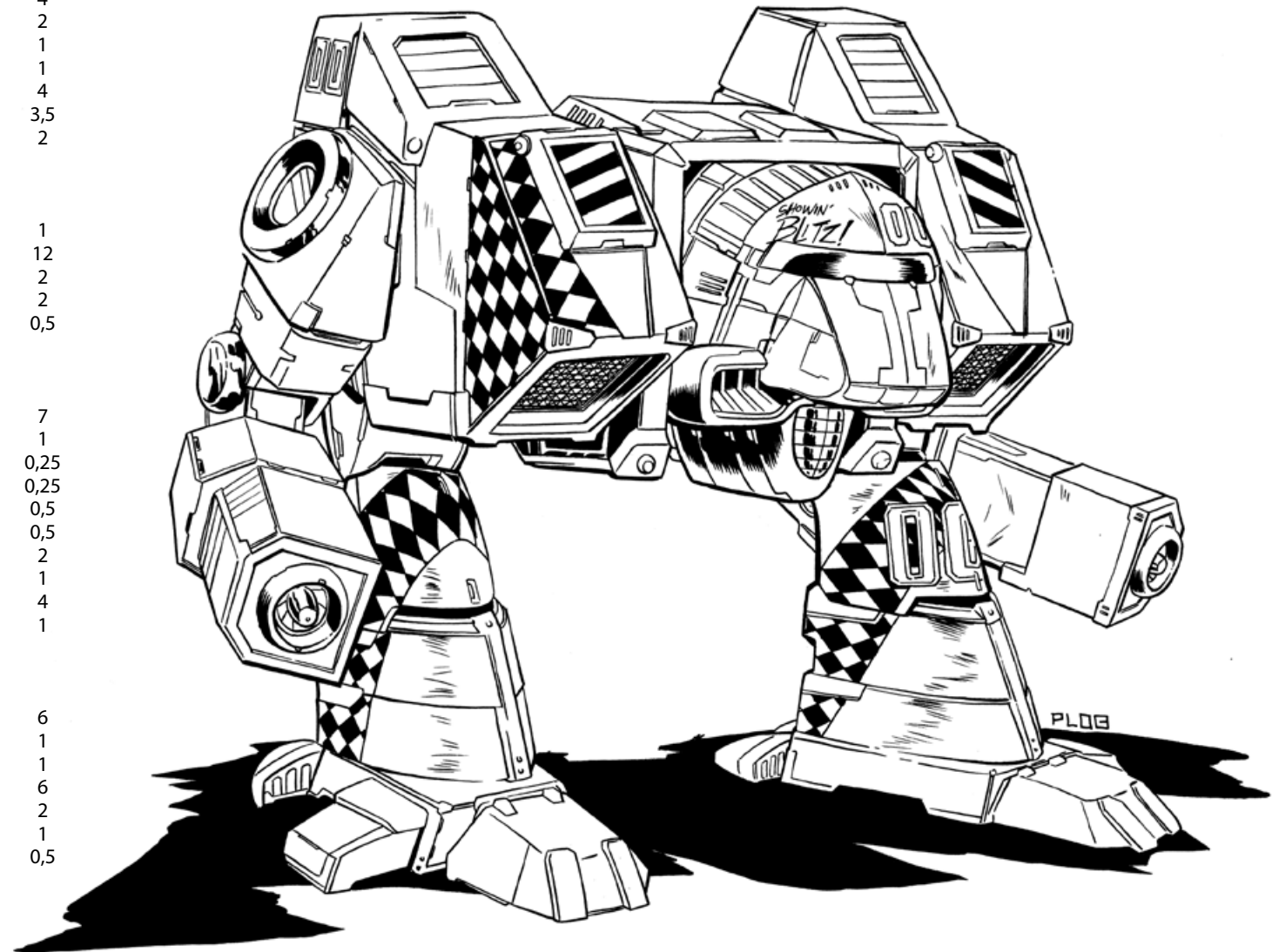
2 Blitz-KSR-6	RA	4 6
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RA	1 1
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1 1
2 Blitz-KSR-6	LA	4 6
Munition (Blitz-KSR-6) 30	LA	2 2
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1 1
Leichter ER-Laser	LT (R)	1 0,5
Kampfwert: 2.039		

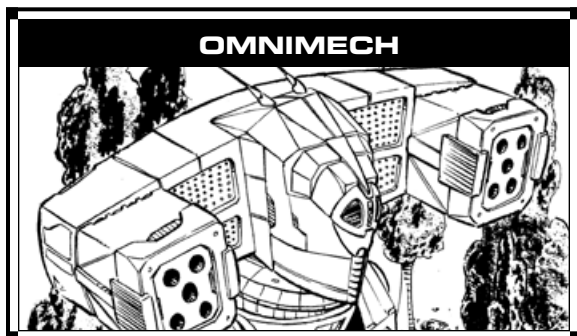
Alternativkonfiguration E

TakRak-6	RA	3 3,5
Munition (TakRak-6) 30	RA	3 3
Schwerer ER-Laser	RT	1 4
Leichte Aktive Sonde	TM	1 0,5
TakRak-6	LA	3 3,5
Munition (TakRak-6) 30	LA	3 3
Kampfwert: 1.846		

Alternativkonfiguration H

Schwerer Ultra-Laser	RA	3 4
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1 1
3 Sprungdüsen	RT	3 3
Leichter ER-Laser	TM	1 0,5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1 1
Doppelwärmetauscher	LT	2 1
3 Sprungdüsen	LT	3 3
Schwerer Ultra-Laser	LA	3 4
Kampfwert: 2.097		





Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Typ BMH-7 Endostahl
Reaktor: Fusion 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Forged Typ 34 Standard
Bewaffnung:
 2 Arrow-IV-Systeme
 7,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Manufacturing Plant WA3, Arcadia
Kommunikationssystem: Typ G3, Mk. XII
Ortungs-/Zielerfassungssystem: ArTrack 2 TTS

ÜBERSICHT

In einer Kriegerkultur, die Wert auf persönlichen Ruhm und rituellen Kampf legt, ist die *Naga* – die diesen Namen trägt, weil ihr Torso an den Nackenschild einer mythischen Kobra erinnert – ein Gräuel. Als allerdings eine Gruppe von Technikern des Wolf-Clans einen *Woodsmen* mit zwei Arrow-IV-Lafetten modifizierten, sahen die Clanskrieger dennoch bald das Potential.

EIGENSCHAFTEN

Der *Naga* wurde darauf ausgelegt, anhaltenden taktischen Artilleriebeschuss zu liefern und gleichzeitig beweglich zu bleiben. Die Standardkonfiguration, die sechs Tonnen Raketen mit sich führt, ist am besten für die Mission geeignet, doch trägt sie nur drei leichte Laser, um Gegner abzuwehren, die zu nahe kommen. Alle Alternativkonfigurationen verleihen dem *Naga* mehr Schutz auf kurze Entfernung. Alternativkonfiguration A opfert eine Tonne Raketen für zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser und einen leichten ER-Laser. Alternativkonfiguration B, die unter *Naga*-Piloten am beliebtesten ist, verfügt nur über vier Tonnen Raketen, dafür aber einen

leichten ER-Laser und drei mittelschwere ER-Laser. Alternativkonfiguration C nutzt eine KSR-6-Lafette und zwei leichte ER-Laser, um Gegner auf Abstand zu halten. Alternativkonfiguration D nutzt eine KSR-4-Lafette und ergänzt den leichten Extremreichweitenlaser durch einen mittelschweren ER-Laser.

EINSATZ

Die *Naga* wurde zuerst Mitte der 2900er in geringer Stückzahl eingesetzt. Sie verbreitete sich langsam von Clan Wolf zu den anderen Clans, aber selbst Clan mit relativ liberaler Kampfdoktrin haben diesen Mech bis zur Schlacht von Tukayyid nicht akzeptiert. Dort allerdings konnte die *Naga* ihren Wert beweisen. Während der Kampagne auf Brzo und Skupo dezimierten mit Nagas ausgerüstete Artilleriesterne des Wolf-Clans ComStars Formationen der 10. Armee. Nachdem Skupo fiel fügten die Wolf-Nagas den ComGuards auf dem Rückzug immer noch großen Schaden zu. Die Wölfe konnten allein bei dieser Aktion mehr als zweihundert Kriegsgefangene nehmen. Kurze Zeit später begannen die Höllenrösser mit Nagas ausgestattete Artillerieeinheiten einzusetzen, gefolgt von den Schneeraben, Sternennattern, Wolkenkobras und sogar den Jaded Falken – letztere in extrem geringer Zahl.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sterncaptain Istal: Istal schloss sich als freigebohrte Kriegerin den Touman von Clan Wolf an. Nachdem ihr Positionstest ihr einen OmniMech einer Fronteinheit eingebracht hatte, erhielt sie die „Ehre“, eine *Naga* im Artilleriebinärstern des ausgezeichneten 328. Sturmsternhaufens zu lenken. Sie wurde bis Tukayyid nur wenig eingesetzt und musste feststellen, dass sie danach auch kaum gebraucht wurde. Sie wurde in einem Überfall der Höllenrösser gefangen genommen und dient nun als Chefartillerieausbilderin für ihren neuen Clan.

Sterncaptain Coaler Gastopiv: MechKrieger Coaler war kaum ein Welp aus den Geschkos, als Clan Sternennatter York im Jahre 3063 angriff. Er lenkte einen *Stormcrow*, bis er aus seinem Mech geschossen wurde. Er übernahm eine erbeutete *Naga* der Blutgeister und kehrte voller Rachsucht auf das Schlachtfeld zurück. Während seiner vier Jahre auf York stieg er zum Range eines Sterncaptains auf. Ihm werden mehr als achtzig Abschüsse zugeschrieben, wobei die Hälfte aus Mechs besteht, die durch Minenfelder, die er über seine Artilleriewaffen ausgelegt hat, ausgeschaltet worden sind. Er teilt den Rest mit MechKrieger Shawn, dem Beobachter für seinen Unterstützungstrinärstern.

Typ: **Naga**

Technologieniveau: Clan OmniMech (Fortschrittlich)

Tonnage: 80 Tonnen

Kampfwert: 1.840

Ausrüstung	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:	400 XL	4
Reaktor:		26,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	144	9
	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	17
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	17	15
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	13	14
R/L Bein	17	16

Gewichts- und Raumverteilung

Position	Fest montiert	Freie Zeilen
Kopf		1
Torso-Mitte	1 Endostahl	1
Rechter Torso	2 Reaktor	7
	1 Endostahl	
	Arrow-IV-System	
Linker Torso	2 Reaktor	7
	1 Endostahl	
	Arrow-IV-System	
Rechter Arm	Arrow-IV-System	0
Linker Arm	Arrow-IV-System	0
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Waffen und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Primärkonfiguration			
Munition (Arrow IV) 15	RT	3	3
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5

Waffen und Munition

Alternativkonfiguration A

	Zone	Zeilen	Tonnen
Munition (Arrow IV) 10	RT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 1.988			

Alternativkonfiguration B

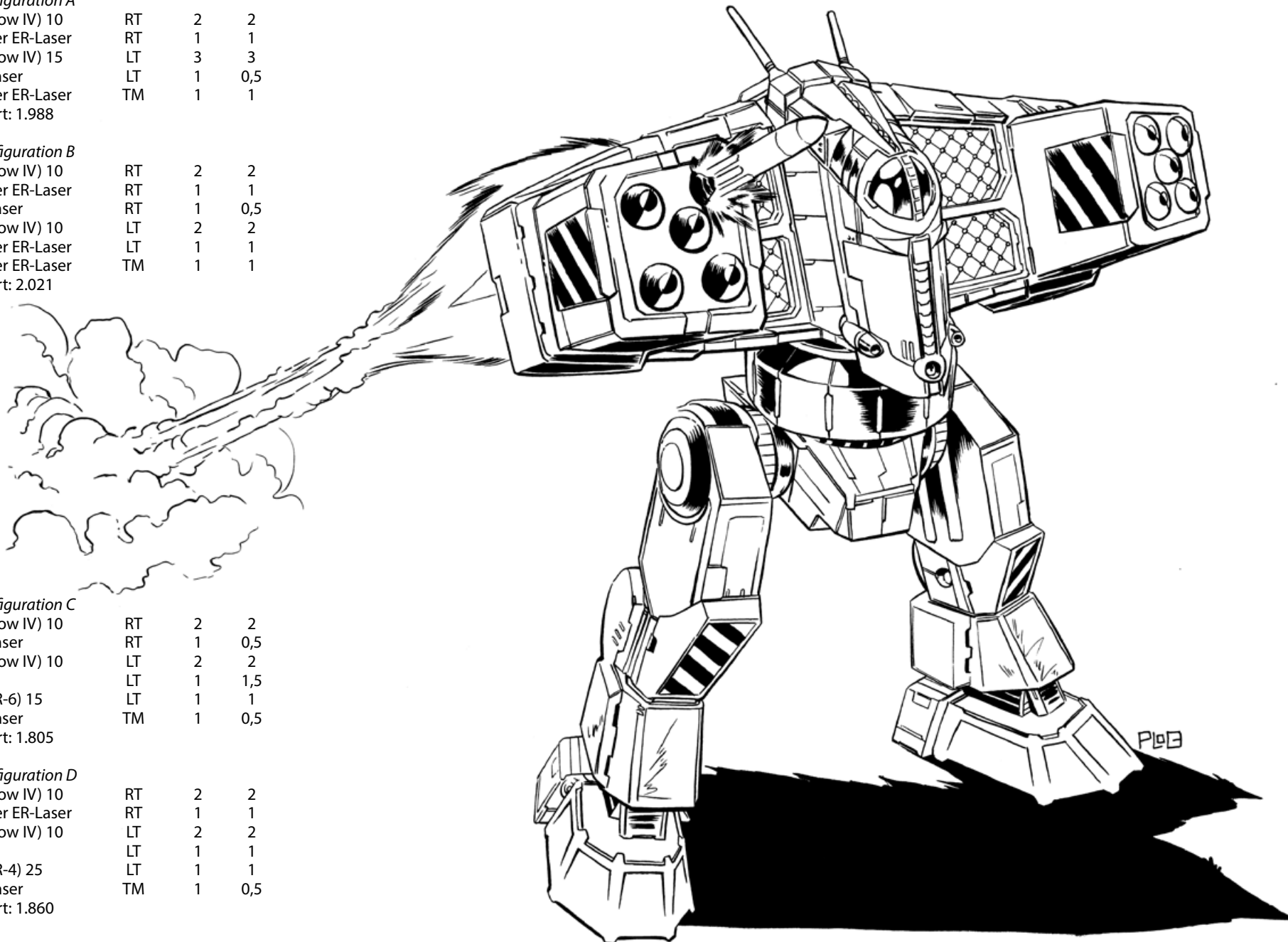
	Zone	Zeilen	Tonnen
Munition (Arrow IV) 10	RT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Munition (Arrow IV) 10	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Kampfwert: 2.021			

Alternativkonfiguration C

	Zone	Zeilen	Tonnen
Munition (Arrow IV) 10	RT	2	2
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Munition (Arrow IV) 10	LT	2	2
KSR-6	LT	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 1.805			

Alternativkonfiguration D

	Zone	Zeilen	Tonnen
Munition (Arrow IV) 10	RT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Munition (Arrow IV) 10	LT	2	2
KSR-4	LT	1	1
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
Leichter ER-Laser	TM	1	0,5
Kampfwert: 1.860			



„PHÖNIX“-BATTLEMECHS DER INNEREN SPHÄRE

Die folgende Datei wurde mir erst vor kurzer Zeit vorgelegt. Auf Befehl von Major Hayz habe ich die Daten gereinigt und alle Informationen, die zu unserer Quelle führen könnten, entfernt. Ich kann die meisten Daten aus dieser Hologrid-Datei nicht verifizieren; viel davon scheint, gelinde gesagt, unwahrscheinlich. Und wenn es jemanden gibt, dessen Informationen du niemals vertrauen solltest, dann ist es der Mann, den du gerade umbringen wolltest. Dennoch bestätigen die technischen Daten zu den „neuen“ Mechs von Blakes Wort unsere eigenen auf dem Schlachtfeld gesammelten Informationen, was der Gesamtdatei eine gewisse Glaubwürdigkeit verleiht. Wir müssen extrem vorsichtig sein, was die Verwendung dieser Informationen und die Planung von Aktionen angeht, die auf ihnen basieren.

– Captain Ryn Nikoli
Militärischer Nachrichtendienst, Wolfnet
1. September 3067

Vertraulich: Nur zur eigenen Ansicht.

Von: Präsentor XIV-Delta Tempest Stryker An: Präsentor ROM Victoria Parrdeau Datum: GELÖSCHT

Videoaufzeichnungs-Datenkristall – Ometa 1A24B

Starte Datei X399-04: (Aktiviere Videoaufzeichnung)

Hallo Victoria, Überrascht, von mir zu hören? Mein Team und ich haben diesen kleinen Landausflug überlebt, auf den du uns geschickt hast. So belohnst du uns für unsere Loyalität, Victoria? Du hast versucht, uns umzubringen! Das werden wir dir nicht vergessen.

Du hast es fast geschafft. Aber du hast uns unterschätzt. Ich habe nicht so lange überlebt, indem ich denen vertraue, die die Missionen entwerfen. Wir haben uns gedacht, dass es einen Grund gab, uns auf einen weiteren Auftrag zu schicken, der mit Projekt *Phoenix* zusammen hängt. Soweit sind wir gekommen? Wir töten loyale Agenten, weil sie die Wahrheit sagen?

Hier sind einige interessante Informationen, die deine kleine Mission hervorgebracht hat. Kali Liao führt die Bewegung Sechster Juni an! Sie und St. Jamais planen etwas Großes, doch konnten wir nicht viele Details darüber halten, was es ist. Hier ist noch eine kleine Info, die ein paar mehr Details hat. Blakes Wort verwendet drei neue BattleMechs ... tatsächlich einige alte Mechs, die unter *Phönix* aufgerüstet worden sind. Die spezifischen Mechs sind der *Grand Crusader*, der *Raijin* und der *Nexus*. Sie wurden alle nicht auf Gibson gebaut; sie stammen aus Terras Mech-Fabriken. Und es sieht so aus, als wäre Vicore tiefer involviert als nur bei den Verhandlungen um Lizenzrechte. Vicore ist für die Aufrüstungen verantwortlich. Genauere Informationen findest du in den Datenkuben, die ich dir mitgeschickt habe.

Wir haben Episolon Eridani infiltriert, da wir der Ansicht waren, dass eine Blakisten-Festung einen guten Startpunkt darstellen würde. Als wir da waren, haben wir einige sichere Stützpunkte entdeckt, von denen wir dachten, sie würden zu Elementen ihrer 1. Division gehören. Wir begannen eine verdeckte Überwachung. Es dauerte nicht lange, bis wir einige interessante Sachen sahen. Zum einen sind diese Stützpunkte keine normalen Garnisonen; es handelt sich um Ausbildungslager. Die Blakisten trainieren neue Rekruten, wahrscheinlich in der Größenordnung von drei bis vier Level III in Soldaten. Aber welche Blakisten führen diese Lager? Als wir erkannten, dass viele dieser Rekruten Thuggees waren, hatten wir unsere Antwort. Thuggees sind leicht zu erkennen; sie beten viermal am Tag, schreien Kali Liaos Namen, als wären sie von höchster Leidenschaft ergriffen. Diese Stützpunkte werden nicht von der Miliz von Blakes Wort kontrolliert; sie werden vom Sechsten Juni kontrolliert und betrieben. Nachdem wir das bestätigt hatten, zogen wir uns schnell zurück und bewegten uns zur Sammelstelle.

Auf dem Weg zum Treffpunkt stolperten wir buchstäblich über ein verborgenes Mech-Lager. Wir standen darauf, ehe wir begriffen hatten, was es war. Wir überwältigten schnell die Wachen und ich befahl meinem Team, die Gegend zu durchsuchen. Zunächst konnte keiner von uns die Mechs identifizieren. Bei genauerer Betrachtung begriffen wir, worum es sich handelte. Wir verschwendeten keine Zeit mit Gaffen. Mein Team kletterte auf die Mechs, hackte die Computersicherheit und lud ihre Informationen herunter. Wir brachten unschädlich machende Sprengladungen an allen Mechs an. Um sicherzustellen, dass niemand sie bergen konnte, legten wir noch einen Hochexplosiv-Sprengsatz von ein paar Kilogramm, um das Lager zum Einsturz zu bringen, wenn jemand die Tür öffnete. Wir bewegten uns zum Extraktionspunkt und gerieten in einen Hinterhalt. Ich habe an diesem Tag zwei gute Leute verloren, *Präzessor-Rom*, als wir uns herauskämpften. Das Seltsame an Hinterhalten ist aber, dass man sie immer umdrehen kann, wenn man weiß, was man tut. Ich ließ einen Angreifer lange genug leben, dass ich herausfinden konnte, dass sein „Team“ von einem unserer Anwerber angeheuert worden war. Also hab ich den Hurensohn ausfindig gemacht und die Information aus ihm herausgeholt – bevor ich ihm die Kehle durchgeschnitten habe – dass *du* unsere Auslöschung beauftragt hast.

Da unser letzter Auftrag jetzt abgeschlossen ist, betrachte dies als meine Kündigung. Wir sind jetzt unabhängige Agenten. Seit ComStar es für nötig erachtet hat, alle Informationen über *Projekt Phönix* als streng geheim einzustufen und nichts zu tun, werde ich das übernehmen. Ich habe bereits Vorkehrungen getroffen, diese Informationen öffentlich zu machen. Mach dir keine Sorgen. Ich werde keine Agenten in Gefahr bringen, so wie du es getan hast. Die Innere Sphäre muss wissen was ihr versteckt, und ich werde dafür sorgen, dass sie es erfahren.

Eins noch, Parrdeau. Ich weiß, dass du Verbindungen zu St. Jamais hast. Ich habe noch keine Beweise. Aber sei dir sicher, ich werde sie bekommen. Und wenn es soweit ist, dann wird mein Schwert schneller zuschlagen als die Blakisten.

Stryker out...

Beende Datei **X399-09** (Beende Vid-Aufnahme)

NXS2-A NEXUS II

Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Skobel 100-ROB Endostahl

Reaktor: Vox-LE 200 Leichter Reaktor

Reisegeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 55

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Krupp 200



ÜBERSICHT

Insgesamt hat sich der *Nexus* im Kampf nicht gut geschlagen. Wie beim *Raijin* sorgten seine dünne Panzerung und sein Mangel an Langstreckenwaffen zu ungewöhnlich hohen Verlusten während Operation Odysseus. Auch wenn seine Geschwindigkeit diese Schwächen irgendwie kompensierte, verlor der *Nexus* diesen Vorteil, wenn er sich einem Gegner näherte. Viele *Nexus*-Piloten haben sich bitterlich darüber beschwert, es mit dem *Mongoose* zu tun zu bekommen, einem Mech mit größerer Reichweite und Wendigkeit.

Nexus-Piloten ersuchten Präsentor Martialum St. Jamais um eine sofortige Überarbeitung des *Nexus*, um ihn besser für den Kampf an der Front geeignet zu machen. Nachdem St. Jamais alle gesammelten Daten ausgewertet hatte, stimmte er zu, die Probleme des Mechs anzugehen, wenn die Zeit es erlaubte. Während der letzten Aufrüstungsphase hat auch der *Nexus* endlich Aufmerksamkeit erhalten. Aufgrund des geringen internen Raums des Mechs beschlossen die Techniker der Blakisten, den *Nexus* komplett neu zu entwerfen anstatt Veränderungen vorzunehmen, die auf Kosten der Integrität des bestehenden Modells gehen könnten. St. Jamais stimmte dem Plan zu und ordnete an, die Produktionslinien für den *Nexus II* umzubauen.

Bewaffnung:

- 2 Diverse Optics Sunbeam
- Mittelschwere Extremreichweiten-Laser
- 2 Diverse Optics Sunbeam
- Leichte Extremreichweiten-Laser

Hersteller: Skobel MechWorks

Primary Factories: Russland, Terra

Kommunikationssystem: Exeter Longscan 200 mit K³v-Computer

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret T15J

Techniker der Blakisten können Katrina Steiner-Davion für die Behebung des Raumproblems danken, das die meisten leichten Mechs plagt. Um die Geschwindigkeit des *Nexus II* zu verbessern bauten sie den neuen leichten Reaktor ein, den sie über ein von der ehemaligen Archon-Prinzessin der Allianz abgesegnetem Technologieaustausch erhalten hatten.

EIGENSCHAFTEN

Der Einsatz des XL-Reaktors verringert normalerweise im Gegensatz zu einem Standardreaktor die Überlebensrate eines Mechs deutlich. Allerdings stellt der lyranische leichte Reaktor einen nicht ganz so extremen Nachteil dar. Der neue Reaktor erlaubte es den Technikern, die Geschwindigkeit des *Nexus II* zu erhöhen, so dass er den meisten Mechs aus seiner Klasse gleich kommt oder sie sogar übertrifft. Sie behielten die Sprungdüsen des ursprünglichen Modells, um zusätzliche Beweglichkeit zu erhalten und bauten ein K³v-System ein, um die präzise Koordination bei Stufe-II-Einsätzen zu ermöglichen.

Die Einschränkungen von Gewicht und Raum führten zu einem weiteren Problem: der Bewaffnung des Mechs. Nach einer Besprechung mit *Nexus*-Piloten bauten die Techniker mittelschwere und leichte Extremreichweitenlaser ein, um die Geschwindigkeit des Mechs zu unterstützen. Sie bewahrten die Endostahlstruktur, ersetzten aber die 3,5 Tonnen Ferrofibratpanzerung durch Stan-

dardpanzerung, was den Schutz des Mechs fast verdoppelte und ihn optisch veränderte.

EINSATZ

Die 3. Division ersetzte ihre verlorenen *Nexus* bis 3066 mit dem Großteil der ersten beiden Produktionsläufe. Die übrigen Divisionen erhielten die neue Variante kurze Zeit später.

VARIANTEN

Die Variante NXS1-B, die auf dem ursprünglichen NXS1-A basiert, ist ein Vorläufer zum *Nexus II*. Die mittelschweren Impulslaser werden durch Extremreichweiten-Versionen ersetzt. Ein leichter ER-Laser, das TakRak und der mittelschwere Standardlaser wird komplett entfernt; das erlaubt den Einbau einer weiteren Sprungdüse, eines verbesserten K³-Computers sowie von vier Tonnen Ferrofibratpanzerung.

Im Augenblick ist nur die Existenz einer Variante des *Nexus II* bekannt. Der NXS2-B ersetzt beide leichten Extremreichweitenlaser und die Sprungdüsen mit einem Wächter-Störsender, einer aktiven Beagle-Sonde und einem ZES. Die Verwendung von Tarnkappenpanzerung macht den NXS2-B zu einem fortschrittlichen Aufklärungsmech.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

NXS2-A NEXUS II

Typ: **Nexus II**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 25 Tonnen

Kampfwert: 702

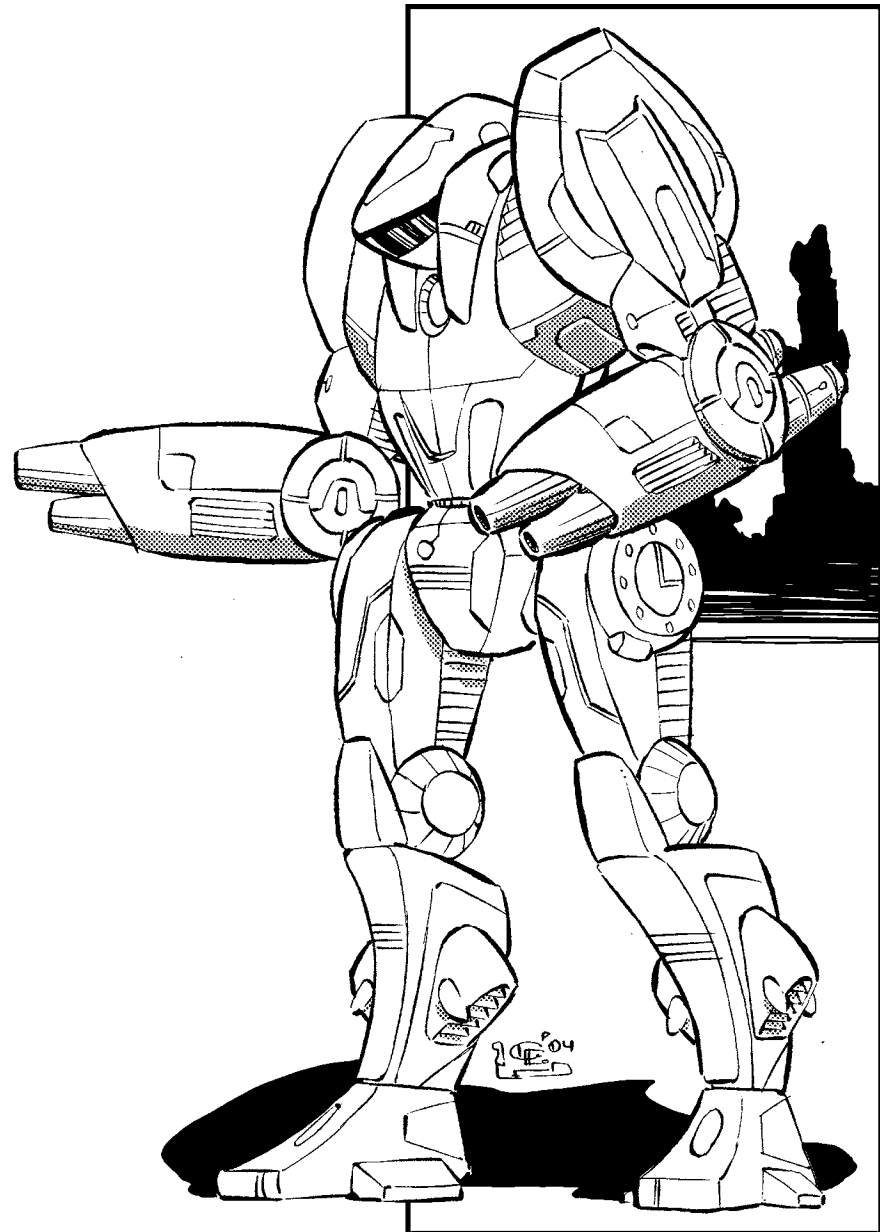
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	200 Leicht	6,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	56	3,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	8
Torso-Mitte	8	7
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	6	5
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	4	5
R/L Bein	6	7

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichter ER-Laser	RA	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Leichter ER-Laser	LA	1	0,5
Kv-Computer	TM	2	2,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



RJN-200-A RAIJIN II



Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Krupp 200-ES Endostahl

Reaktor: Vlar 300 XL

Reisegeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, 119 km/h mit Dreifachmyomer

Sprungdüsen: Rawlings 60

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Krupp Standard Platte mit CASE

Bewaffnung:

- 1 Blankenburgs Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone
- 3 Diverse Optics Sunbeam Mittelschwere Extremreichweiten Laser
- 1 Holly Blitz-KSR-4-Lafette

Hersteller: Krupp Bewaffnung Works, Martinson Bewaffnungs

Primary Factories: Deutschland (200A), Australien (200B & C), Terra

Kommunikationssystem: Exeter Longscan 200 mit K³v-Computer

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret T12A

ÜBERSICHT

Während Operation Odysseus erlitten die Truppen der Blakisten schwere Verluste bei ihren mittelschweren Mechs, besonders beim *Raijin*. Nachdem sie für Monate geborgene Kampf-ROMS analysiert und mit überlebenden *Raijin*-Piloten gesprochen hatten, stellten die Techniker von Blakes Wort drei Hauptgründe für diese Verluste fest: dünne Panzerung, die Abhängigkeit von Munition und ein Mangel an Langstreckenwaffen. Der *Raijin* verwendete eine ER-PPK, hatte aber nicht ausreichend Sekundärwaffen mit vergleichbarer Reichweite. Außerdem befanden sich in den Munitionsdepots des *Raijin* zu wenige Wiederbeladungen für die Waffen. Diese Erkenntnisse brachten Präzessor Martialum St. Jamais dazu, die Aufrüstung des *Raijin* für die nahe Zukunft zu planen. Bei der Entwicklung des *Raijin II* verwendeten die Techniker der Blakisten einen Prozess, der dem ähnelte, den das Draconis-Kombinat bei der Aufrüstung des *Wolverine* verwendete. Alle bestehenden Einheiten im Feld erhielten Aufrüstungspakete, doch mit wesentlich vereinfachten Installationsanforderungen, um die Ausfallzeit der Einheit zu verringern. Die ersten Aufrüstungspakete wurden ab Juni 3066 ausgeliefert. In der Zwischenzeit wurde die Produktion auf Krupp angehalten, um die neuen Aufrüstungen zu integrieren. Es war überraschend, dass die Techniker der Blakisten die neueste Tech-

nologie der Konföderation Capella, die Tarnkappenpanzerung, in die Varianten *Raijin* 200-B und 200-C einbauten. Ob sie diese Technologie legal von der Konföderation erworben hatten oder sie auf andere Weise erlangt haben ist nicht bekannt.

EIGENSCHAFTEN

Für den 200-A bewahrten die Blakisten-Techniker nur die ER-PPK vom Ursprungsmodell. Sie ergänzten sie mit drei mittelschweren Extremreichweitenlasern und einem einzelnen Blitz-KSR-4-System, um den für Munition erforderlichen Raum zu verringern. Sie integrierten auch das neue K³v-System zur besseren Integration in die Einheit. Außerdem nutzt der *Raijin II* einen Rahmen aus Endostahl, mit Doppelwärmetauschern, die die zusätzliche Hitze der Laser ableiten können.

Die Entwickler nutzten Dreifachmyomere, um die Geschwindigkeit des Mechs zu erhöhen. Elf Tonnen Standardpanzerung ersetzen die Ferrofibrilpanzerung des Originals, so dass sich das Erscheinungsbild des *Raijin* vollständig ändert.

EINSATZ

Alle *Raijins*, die augenblicklich der Blake-Miliz zugeteilt sind, erhalten 200-A-Aufrüstungen, während die 5. und 6. Division den Großteil der 200-B- und 200-C-Varianten erhielt.

Die Varianten 200-B und 200-C beinhalten beide den neuen leichten Reaktor und Tarnkappenpanzerung. Die Variante 200-B ist eine

schwere Scout-Einheit, die vier mittelschwere ER-Laser mit sich führt, einen leichten Laser und elektronische Aufspür- und Störsysteme, darunter eine ZES-Einheit. Der 200-C ähnelt dem 200-A, verwendet aber keine Raketenwaffen und nur zwei mittelschwere Laser.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

RJN-200-A RAIJIN II

Typ: **Raijin II**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 1.763

Ausrüstung

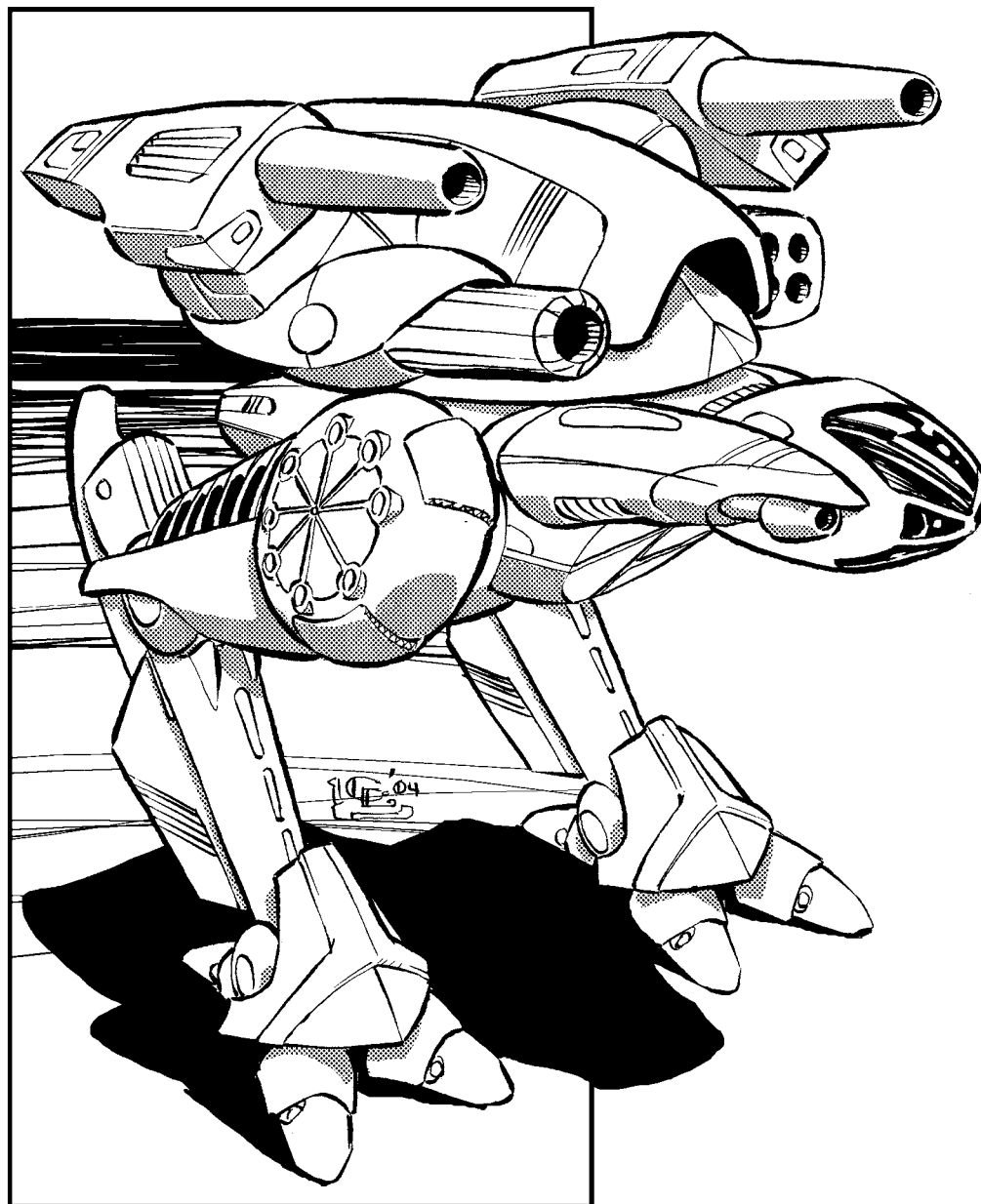
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	6 (7)	
BP Rennen:	9 (11)	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	169	11

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	24
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	12	18
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	24

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
ER-PPK	RT	3	7
Blitz-KSR-4	LT	1	3
Munition (Blitz) 25	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
K'v-Computer	TM	2	2,5
CASE	LT	1	0,5
Dreifachmyomer	RA/LA/RB/LB1/1/2/2		0
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5



GRN-D-04 GRAND CRUSADER II

Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Skobel Template 8 Endostahl

Reaktor: Pitban 320 Light Fusion

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64 km/h, 86 km/h mit Dreifachmyomer

Sprungdüsen: CurtissJet 80

Sprungreichweite: 120 Meter



ÜBERSICHT

Während der letzten Monate des Jahres 3065 hatte die Blakisten-Miliz ihre Neuorganisation ihrer Streitkräfte fast vollständig abgeschlossen. St. Jamais arbeitete unermüdlich daran, seine Miliz wieder aufzubauen, mit einer Geschwindigkeit, die Terras bereits angespannte Produktionsmöglichkeiten an die Grenze brachte. Drei Mechs mussten überarbeitet werden. Um dieses Problem zu beheben kontaktierte St. Jamais den Geschäftsführer von Vicore, um die Produktionsschwierigkeiten zu lösen. Vicores Besitzer, Giovanni De la Sangre, ein bekanntes Genie, wenn es um Produktion und Herstellung ging, reiste mit zahlreichen Technikern und Ingenieuren nach Terra. Nachdem sie die Lage einige Woche inspiziert hatten, konnte das Team St. Jamais einige Ratschläge geben, die er sofort umsetzte.

Der neue Prozess straffte die Produktionsprozesse und erhöhte die Produktivität, so dass Terras Produktionsfirmen die Produktionsquote übertreffen konnten. Jetzt wo die Produktion wieder erfolgreich lief, hatten die Techniker der Blakisten die Zeit, den ersten Mech, den Gibson Federated BattleMechs jemals für Blakes Wort hergestellt hatte zu überarbeiten: den *Grand Crusader*. Vicores Techniker machten Vorschläge, wie die Möglichkeiten des Mechs ausgebaut werden konnten, ohne dass der ohnehin schon knapp kalkulierte Produktionsplan Einschränkungen

Panzerung: Aldis Plate mit CASE

Bewaffnung:

- 1 Krupp Strumfurer Leichtes Gaussgeschütz
- 1 Blankenburg Extremreichweiten-Partikelprojektoranone
- 2 Diverse Optics Sunbeam Mittelschwere Extremreichweiten-Laser
- 1 Guided Technologies 2nd Gen Blitz-6-KSR-Lafette

Hersteller: Skobel MechWorks and Krupp

Bewaffnung Works

Primary Factories: Russland und Deutschland, Terra

Kommunikationssystem: Skobel Wave VII Comm mit K³v-Computer

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Falcon 15 Watcher

erleiden müsste. Ein Vorschlag, der schnell umgesetzt wurde, war eine zusätzliche Produktionslinie zu den Skobel- und Krupp-Werken auf Terra hinzuzufügen und Ausrüstung und Wehrmaterial für Mechs wie den *Vanquisher* und den *Legacy* zu verwenden. Weil der *Legacy* der gleichen Gewichtsklasse angehörte, konnte der neue *Grand Crusader* die Bauteile des Legacys verwenden, um Geld und Ressourcen zu sparen. Der erste Produktionslauf des *Grand Crusader II* begann früh im März 3066 und endete im späten Juni. Sechs weitere folgten bis zum späten August 3067.

EIGENSCHAFTEN

Die größte Beschwerde der Blakisten-MechKrieger über den *Grand Crusader* war seine beschränkte Feuerkraft auf große Entfernung und der extra-leichte Reaktor, der ihn auf dem Schlachtfeld verwundbar machte. Um diese Probleme zu beheben entschieden die Techniker, den leichten Reaktor zu verwenden, den sie vor kurzer Zeit von den Lyranern erworben hatten und den die Blakisten seit einiger Weile vor Ort produzierten. Die Techniker ersetzten außerdem das ganze Waffenpaket und bauten stattdessen eine ER-PPK und ein leichtes Gaussgeschütz ein, die sie von der Liga Freier Welten erhalten haben. Für den Kampf auf kurze Distanz verfügt der *Grand Crusader II* über zwei mittelschwere ER-Laser und eine Blitz-KSR-6-Lafette, was ihm ordentliche Durchschlagskraft

verleiht. Um die erhöhte Hitze der Waffen abzubauen bauten die Techniker Dreifachmyomere ein, was dem Mech zusätzliche Stärke im Nahkampf verleiht, wie man es bei einem überschweren Mech normalerweise nicht sieht. Die Installation eines K³v-Systems stärkte Einsätze und Kontrolle auf Level-II-Ebene. Außerdem verleiht der Einbau von Sprungdüsen dem *Grand Crusader II* erhöhte Wendigkeit. Das neue Upgrade setzt weiter auf Endostahl und Standardpanzerung. Da der Mech allerdings die gleiche Panzerung und den gleichen Endostahlrahmen benutzt wie der *Legacy* erhält er eine stromlinienförmigere Form als die fassförmige Silhouette des Vorgängers.

EINSATZ

Im Augenblick verwenden alle Divisionen die neuen Varianten und ersetzen die alten Modelle.

VARIANTEN

Der GRN-D-03 ist mit zwei schweren ER-Lasern und drei mittelschweren Extremreichweitenlasern bewaffnet, sowie mit einer LSR-15-Lafette mit Artemis-Feuerleitsystem und einer Blitz-KSR-6-Lafette. Gerüchte deuten darauf hin, dass eine OmniMech-Version in Entwicklung ist, deren Produktion früh im Jahre 3070 beginnen soll.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

GRN-D-04 GRAND CRUSADER II

Typ: **Grand Crusader**

Technologieniveau: Innere Sphäre

Tonnage: 80 Tonnen

Kampfwert: 2.292

Ausrüstung

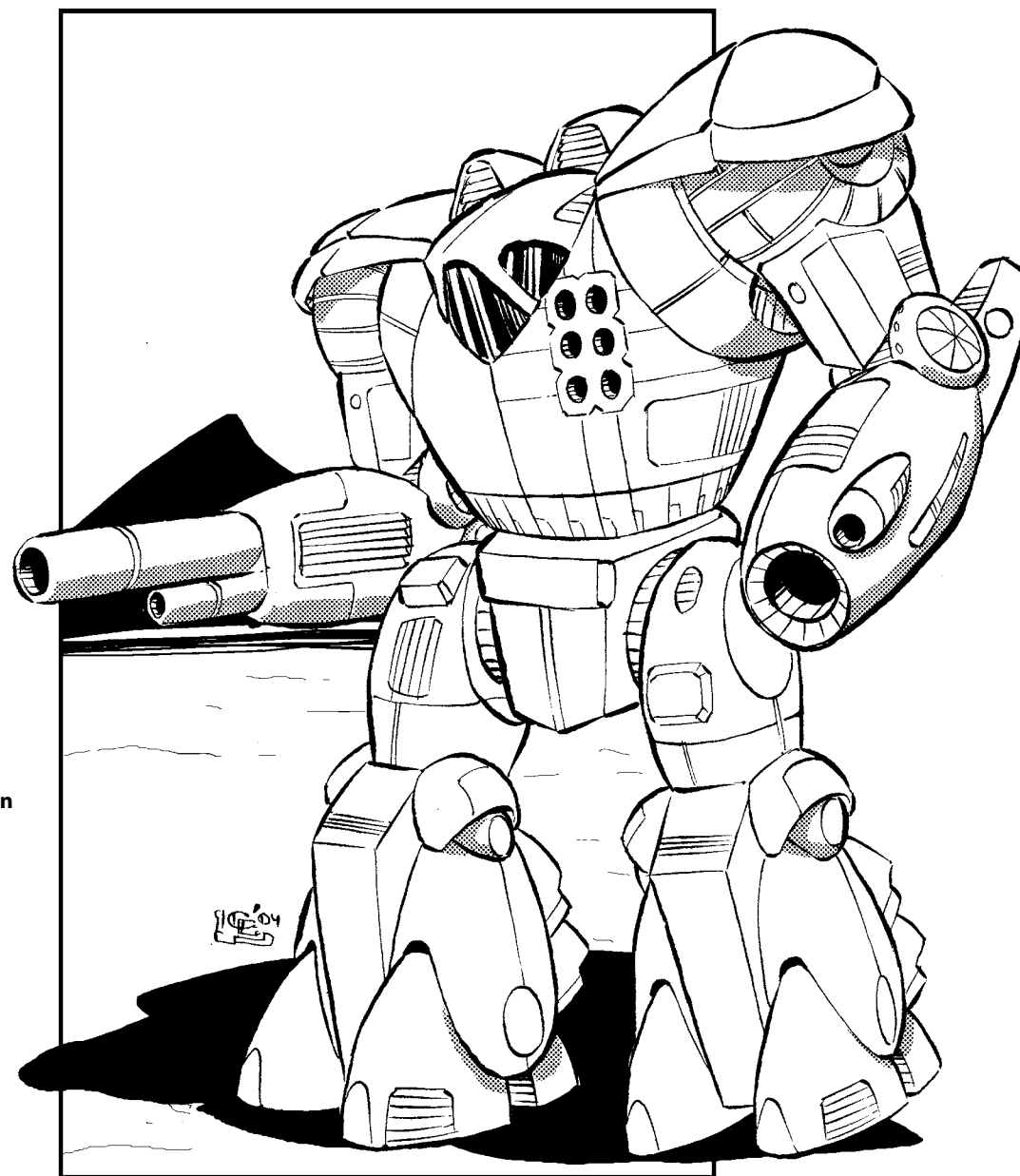
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	320 Leicht	17
BP Gehen:	4 (5)	
BP Rennen:	6 (8)	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	247	15,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	35
Torso-Mitte (Rücken)	15	
R/L Torso	17	24
R/L Torso (Rücken)	10	
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	3	7
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Leichtes Gaussgeschütz	LA	5	12
Munition (Leichtes Gauss) 32	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Blitz-KSR-6	LT	2	4,5
Munition (Blitz) 15	LT	1	1
K ^v -Computer	TM	2	2,5
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2
Dreifachmyomer	RA/LA/RT/LT	1/1/2/2	0



„PHÖNIX“-BATTLEMECHS DER CLANS

Präzentor Bhaoil:

Vergeben Sie mir für diese Verzögerung, aber erst nach meiner Ankunft in der Botschaft der Inneren Sphäre auf Strana Mechty war ich dazu imstande, diese Ergänzung zu meinem vorherigen Bericht abzuschicken. Auf meiner Reise entlang der Handelsrouten der Diamanthaie habe ich weitaus mehr gesehen, als diese drögen Berichte Ihnen erzählen können, und ich könnte für Tage davon schwatzen.

Jetzt wo ich die Heimatwelt der Clans gesehen habe, habe ich allerdings das Gefühl, dass die Zeit vorüber ist, Sie mit Geschichten meiner Erkundungen zu ergötzen. Ein Sturm braut sich zusammen, und ich konnte ihn sogar unter den Kaufleuten spüren, die mich den Raum der Clans gebracht haben. Die Clans als Ganzes scheinen auf diesen ihren Heimatwelten sehr angespannt zu sein, und einige der Haie sagen, dass sie „zu viel Blut im Wasser riechen“.

Die Mitglieder des Eridani Light Horse, die der Botschaft zugeteilt worden sind, scheinen auch nervös zu sein und haben mich dringlich aufgefordert, ihre Berichte an diesen anzuhängen. Einige wenige Offiziere rieten sogar dazu, diesen Posten bei der ersten sich bietenden Gelegenheit zu verlassen. Wie meine Clan-Führer können auch sie nicht sagen, was das Problem ist. Sie spüren nur, dass etwas kommt, etwas, das alle Clans darauf warten lässt, dass der Sturm endlich beginnt.

Dämipräzentorin Rochelle Capetturn.

<<<Übertrage Datei: XXXXXXXX>>>

Präzentor Parrdeau:

Wir empfangen den vorangegangenen Bericht einige Tage zuvor und er enthielt – neben anderen Dingen – einen Zusatz zu Capetturns Briefing zu kürzlich erfolgten Aktualisierungen von klassischen Clan-BattleMechs durch Clan Diamanthai. Neben anderen Modellen der Garnisionsklasse, die sich bereits in der Besatzungszone befinden, hebt der Bericht auch eine neue Bedrohung durch die Clans hervor: es hat den Anschein, dass sie sich in einer neuen Produktionswelle von Militärgütern befinden. Neue BattleMech-Designs überschwemmen die Clan-Heimatwelten, was nicht nur an den Werbemaßnahmen des Clans Diamanthai liegt. Diese neu ausgestatteten Maschinen aus diesem Bericht werden mit einer Geschwindigkeit produziert, die der Zahl neuer Krieger zu überholen droht.

Dieser Schub suggeriert, dass die Clans Rücklagen aufbauen, als würden sie einen langen Feldzug erwarten. Nicht nur, dass solch eine langfristige Strategie einen signifikanten Wechsel in der Philosophie der Clans darstellen würde, es könnte auch bedeuten, dass sie ihre Ressourcen der Brian-Kastelle der Heimatwelten aufgebraucht haben. Oder aber, dass die Clans eine neue Phase mit Kriegen erwarten, vielleicht sogar einen erneuten Invasionsversuch der Inneren Sphäre.

Ich möchte daher den Bedarf nach weiteren Aufklärungsmissionen bekräftigen. Wir können uns nicht nur auf eine Handvoll Agenten verlassen, falls eine neue Invasion bevorstehen sollte.

Präzentor XXIV Padraig O Bhaoil
Direktor, Explorationsdienste

BABOON 2

Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Typ-A Endostahl

Reaktor: General Systems 120 XL

Reisegeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97
km/h, 130 km/h mit MASC



ÜBERSICHT

Der *Howler* (oder *Baboon*, wie die Innere Sphäre ihn nennt) wurde zuerst in den Garnisionsklasse-Sternhaufen von Clan Jafefalke beobachtet. Zunächst wurde davon ausgegangen, dass das Modell einzigartig für diesen Clan ist, doch seitdem ist es auch unter den Schneeraben, Sternennattern und Stahlvipern aufgetaucht. Nachdem die Jafefalken die Stahlvipern aus der Besatzungszone in der Inneren Sphäre verjagt hatten, kehrten die Vipern in ihre Clan-Heimatwelt zurück und organisierten ihre Touman neu. Neben den Veränderungen in den Fronteinheiten erhielten viele Einheiten der Garnisionsklasse einen Zustrom von neuem Personal und Ausrüstung. Mit Entwicklungen wie dem *Matador*, dem *Scylla*, mit mit Ultra-Lasern ausgerüsteten Variante des *Phoenix Hawk IIC* und der neuen Version der *Viper* gingen die Stahlvipern auf die Bedürfnisse ihrer schweren Truppen ein. Allerdings hingen die leichteren BattleMech-Formationen hinterher. Die Khans der *Viper* suchten nach passenden Modellen, um dieses Ungleichgewicht zu beheben und entschieden sich letztendlich für den erfolgreichen *Baboon*.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Typ 2 Ferrofibril mit CASE

Bewaffnung:

4 CC 3-rack Taktische Raketensysteme (TakRak)

Hersteller: Novy Minsky Bewaffnungs Plant

Hauptherstellungsort: New Kent

Kommunikationssystem: Mercer 973

Ortungs-/Zielerfassungssystem: GEG Pattern
490/1

EIGENSCHAFTEN

Das neue erweiterte taktische Raketensystem hat sich als unglaublich flexible Waffe herausgestellt, so sehr, dass einige Clan-Wissenschaftler glauben, dass es irgendwann KSR und LSR ersetzen könnte. Die Fähigkeit, eine Auswahl verschiedener Raketen abhängig von der taktischen Situation verwenden zu können, macht das TakRak zur perfekten Wahl vor BattleMechs der Garnisionsklasse, die nicht über die OmniMech-Fähigkeit verfügen, ihre Waffensysteme anzupassen.

Der neue *Baboon* ersetzt die LSR-Lafetten mit vier TakRak-3, mit denen es Gegner aus extremer Entfernung stören oder auf kurze Entfernung vernichtende Angriffe ausführen kann. Mit seinem erweiterten Magazin kann der Mech eine Mischung aus TakRak-Munition mit sich führen, doch hat er nicht ausreichend Kapazitäten, um die ganze Auswahl auf einmal zu verwenden.

Um vier der neuen Waffen in einen Rumpf von nur 20 Tonnen zu stopfen, installierten die Wissenschaftler der Stahlvipern den kleineren 120-XL-Reaktor, verwendeten aber auch ein MASC, um die Geschwindigkeit des Mechs noch weiter zu erhöhen. Diese Modifikationen umfassten eine Reihe subtiler Anpassungen des Aussehens des *Baboons*. Wenn er nicht als leichte Feuerunterstützungseinheit dient, wird der *Baboon* oft für Aufklärung oder Abtastung in die Pflicht genommen, eine Aufgabe, in der das robuste Sensorsystem GEG Pattern 490/1 hervorsticht.

EINSATZ

In den unaufhörlichen Kämpfen mit den Schneeraben hat der *Baboon* seinen Wert wieder und wieder unter Beweis gestellt. Der *Baboon* wird in Garnisionseinheiten eingesetzt, vor allem in Zeta- und Rho-Galaxien, und verwendet seine TakRak-Lafetten, um effektiven Luftabwehrbeschuss für ihre Sternkameraden zu liefern. Mehrere aufgerüstete *Baboons* sind in die Hände der Schneeraben gefallen, wo sie in der neuen Zeta-Galaxie der Raben dienen. Das TakRak ist eine ideale Waffe zur Unterstützung von ProtoMech-Formationen.

VARIANTEN

Die Schneeraben haben mehrere erbeuteter *Baboons* umgebaut. Diese Version ist als *Devil* bekannt und ersetzt die TakRak-Lafetten mit einer Extremreichweiten-PPK und einem Feuerleitcomputer.

CLANS

BABOON 2

Typ: **Howler**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Baboon**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 20 Tonnen

Kampfwert: 757

Ausrüstung

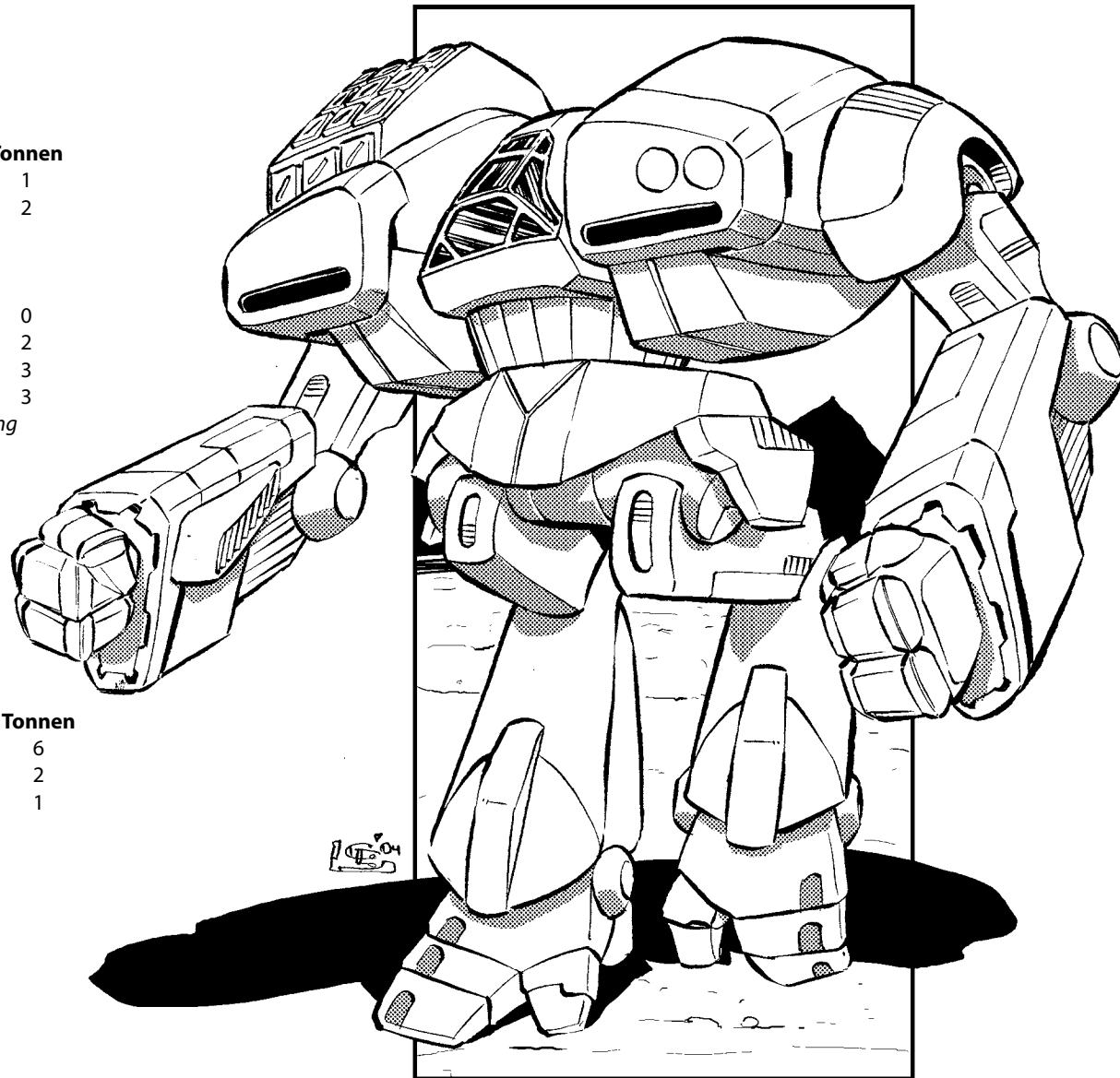
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	120 XL	2
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9 (12)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	57	3

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	7
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	5	7
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	5
R/L Bein	4	6

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
4 TakRak-3	RT	8	6
Munition (TakRak-3) 40	RT	2	2
MASC	TM	1	1



VIXEN 4

Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Model MH-26 Endostahl

Reaktor: Light Force 270 (XL)

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine



ÜBERSICHT

Als die Militäranalytiker der Inneren Sphäre den Mech, den sie als *Vixen* bezeichneten, zum ersten Mal bei Clan Jedefalke beobachteten, konnten sie seine potentiellen Einsatzmöglichkeiten nicht ergründen. Diese Antwort liegt in der Clantradition, Meinungsverschiedenheiten zwischen Kriegerern durch Zweikampf-Tests beizulegen. Diese Kämpfe können waffenlose Auseinandersetzungen sein, Schwertkämpfe, Pistolenduelle oder sogar BattleMech-Gefechte. Der *Vixen*, von den Falken auch *Incubus* genannt, dient als Duell-Mech in Garnisonstruppen, wo die Langeweile der Pflicht häufig zu Meinungsverschiedenheiten führte. Die anderen Clan-Invasoren nutzen den *Vixen* auf ähnliche Weise, doch findet man ihn auch in Kampfformationen in den Truppen der Garnisionsklasse, denen die Ausrüstung ausgeht.

Als Clan Höllenross nach der Wiedereroberung der Tokasha MechWorks Alpha ihre Mech-Streitkräfte wieder ausbaute, integrierten sie einige der neuesten Waffentechnologien in die neue Version dieses Modells.

EIGENSCHAFTEN

Inspiziert von Clan Diamanthais Erfolg bei der Überarbeitung neuer Modelle arbeiteten die Höllenrösser die Bewaffnung des *Vixen* um, während sie die Kosten pro Einheit verringerten. Das Endergebnis sah deutlich anders aus als das

Panzerung: Compound H17 Ferrofibril mit CASE

Bewaffnung:

1 General Systems Schwerer Ultra-Laser

2 Series 14a Mittelschwere Impulslaser

2 Raid Mikro-Impulslaser

2 Mustang 4,5 Mikro-ER-Laser

Hersteller: Tokasha Mechworks Alpha

Hauptherstellungsort: Tokasha

Kommunikationssystem: CH2 Series Integrated

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Version Gamma-V TTS

ursprüngliche Modell. Diese Version des *Vixen*, die für Gefechte und verstärkte Tests zwischen MechKriegern und anderen Truppen gedacht war, kann auf die Anforderungen des Kampfes angepasst werden, indem eine beliebige Kombination von Waffen deaktiviert wird. Beim von Elementaren geprägten Touman der Höllenrösser können Kämpfe zwischen MechKriegern und den technologisch verstärkten Supersoldaten des Clans möglich gemacht werden, indem die aktiven Waffensysteme des *Vixen* auf die Extremreichweiten-Mikrolaser oder Mikro-Impulslaser reduziert werden. Die große Auswahl von Energiewaffen in einem relativ kleinen Rumpf kann dem *Vixen* auf dem Schlachtfeld große Hitzeprobleme bereiten. Das wird während Tests selten zum Problem, da diese oft mit weniger aktiven Waffen ausgetragen werden.

EINSATZ

Der neue *Vixen* marschiert von den Alpha-Fertigungsstraßen von Tokasha MechWorks und in die Reihen von Epsilon- und Theta-Galaxien. Die 108. Panzergrenadiere verwenden den *Vixen*, um Infanterie und ProtoMechs zu unterstützen. Der 49. BattleMech-Sternhaufen verwendet die mit schweren Lasern bewaffneten *Vixens* erfolgreich als ProtoMech-Jäger. Die Gletscherteufel sind stark von leichten Mechs abhängig und verwenden den *Vixen* daher schon lange in einer aggressiveren Rolle. Die Teufel haben die Modifikationen der

Höllenrösser kopiert (nachgebaut von erbeuteten und durch Handel erworbenen Exemplaren), um ihre eigene Variante zu erzeugen, die sie mit Zeta-, Zeta-Prime- und Theta-Galaxien einsetzen.

Die unglückselige Handelsmission der Gletscherteufel ins Tanis-System brachte den Clans Wolkenkobra und Sternennatter (die ihre provisorische Rho-Galaxie dort stationiert hatten, um zusätzliche Garnissonssoldaten zur Verfügung zu haben) einige *Vixens* ein. Anscheinend beeindruckte die hervorragende Leistung des *Vixen 5* beide Clans, auch wenn die Teufel als Ganzes nicht den Sieg davontragen konnten.

VARIANTEN

Clan Gletscherteufel hat eine neue Version des schnellen *Vixen* eingeführt, in dem ein sechs-läufiger TakRak-Werfer und zwei Tonnen Munition den schweren Ultra-Laser ersetzen. Zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser und vier leichte Maschinengewehre unterstützen das Raketensystem.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

VIXEN 4

Typ: **Incubus**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Vixen**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 1.581

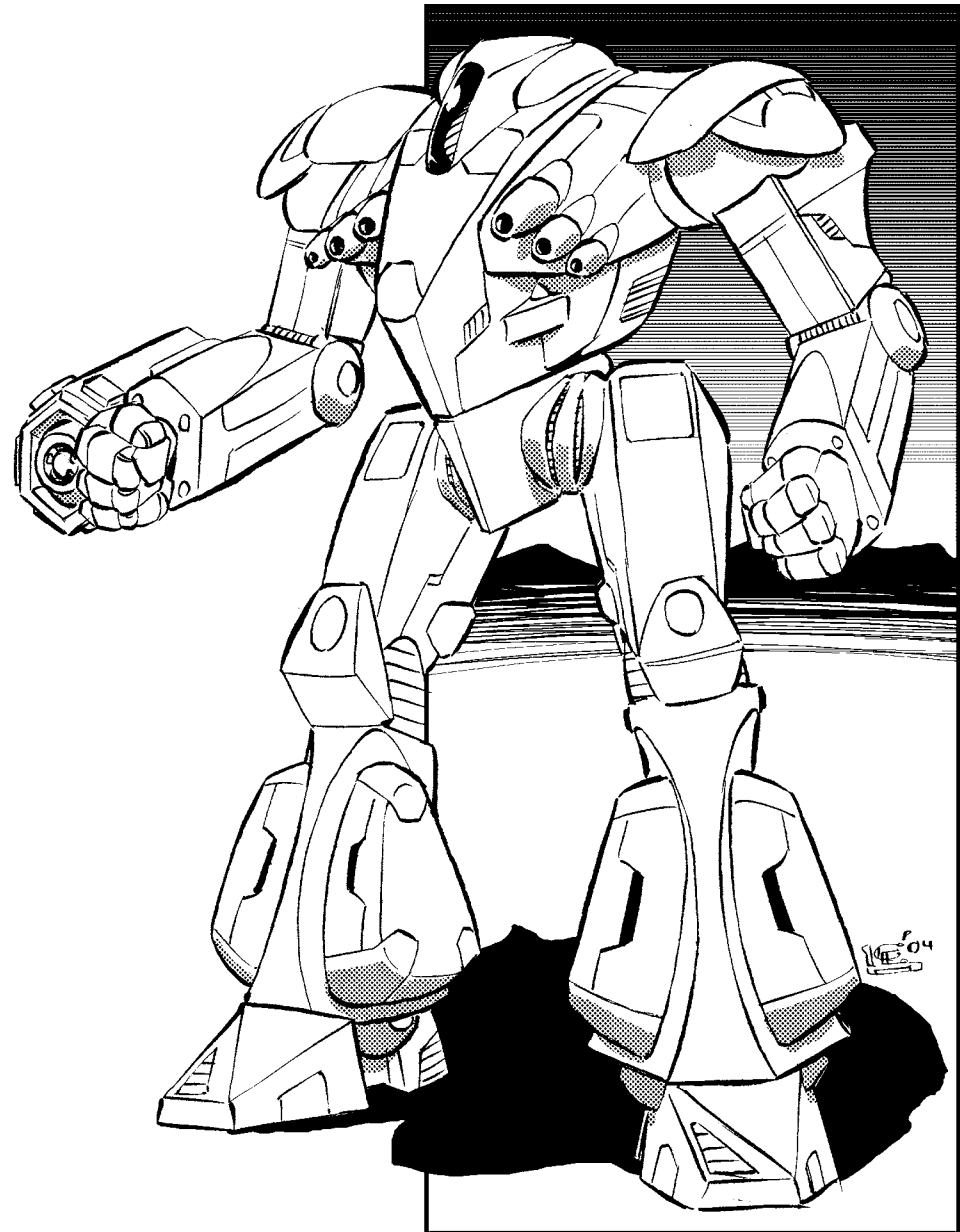
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	105	5,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	15
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	7	10
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	5	10
R/L Bein	7	14

Waffen

und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
Mikro-Impulslaser	RT	1	0,5
Mikro-ER-Laser	RT	1	0,25
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Mikro-Impulslaser	LT	1	0,5
Mikro-ER-Laser	LT	1	0,25



JENNER IIC4

Masse: 35 Tonnen

Rumpf: Typ D-SA Modified Endostahl

Reaktor: Series V Fusion 315 XL

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Clan Typ 2 Light

Sprungreichweite: 210 Meter



Panzerung: Epsilon Compound 31 Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Pattern C4 Blitz-KSR-4-Lafetten

2 CC 3-rack Taktische Raketensysteme (TakRak)

Hersteller: Irece Alpha

Hauptherstellungsort: Irece

Kommunikationssystem: NCO System 7

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Build 1 HLF
TTS

ÜBERSICHT

Die Existenz und Entwicklung des leichten Mechs *Jenner IIC* durch die Clans war seit seinem ersten Auftauchen Mitte der 3050er ein kleines Geheimnis für Analytiker der Inneren Sphäre.

Entsprechend gibt es mehrere Theorien, wie viel Kontakt die Kinder Kerenskys zwischen ihrem Verschwinden 2781 und ihrer Rückkehr im Jahre 3050 mit der Inneren Sphäre hatten. Eine der faszinierenderen Theorien besagt, dass der Minnesota-Tribe-Zwischenfall von 2825 in Wirklichkeit eine Aufklärungsmission der Clans war, in der die Krieger der Novakatzten, die als Spione für die Clans dienten, Kombinat-Krieger in Gefechte auf Jarret verwickelten und einige *Jenners* erbeuteten, die sie studieren konnten. Wie alle Theorien erklärt dies nur einige der Geheimnisse der Geschichte, ist aber wenig mehr als ein Gerücht.

Auch wenn die ursprüngliche Entwicklung immer noch in Geheimnisse gehüllt ist, kann die neueste Inkarnation eindeutig Clan Novakatzte zugeschrieben werden. Nach dem Erfolg der Ausrüstungen *Griffin IIC* und *Shadow Hawk IIC* leitete Clan Novakatzte schnell Schritte ein, um auch den *Jenner IIC* aufzurüsten. Es ist eine bizarre Entscheidung der Novakatzten, weiterhin das Basismodell des *Jenner IIC* – neben dem neuesten Modell *IIC 4* – zu produzieren, aber mit dem neuen, angepassten

Aussehen. Es wird spekuliert, dass die Novakatzten nur eingeschränkte Ressourcen besitzen, aber sich stark präsentieren wollen. Dies mag der Wahrheit entsprechen, da selbst das neueste Modell fast identisch zum Original ist. Am Ende machen es die immer geheimnisvollen Novakatzten und ihre Visionen unmöglich herauszufinden, warum genau sie diesen Weg eingeschlagen haben.

EIGENSCHAFTEN

Dank der Clan-Technologie verfügte der ursprüngliche *IIC* im Vergleich zum normalen *Jenner* verbesserte Wendigkeit und höhere Durchschlagskraft mit seinen zwei KSR-6- und einer Blitz-KSR-4-Lafette im mittleren Torso. Diese Kombination aus Feuerkraft, die weitaus weniger energieintensiv als der *Jenner* der Kuritas war, erlaubt es dem Mech, kühl zu bleiben und ist ideal für Fahrzeug- und Infanterieabwehr. Auch wenn die Abhängigkeit von Munition seine Effektivität in langen Gefechten einschränken kann, sind die meisten Clankämpfe doch deutlich kürzer und brutaler.

Die aktuelle Version rüstet das Äußere des *Jenner IIC* im Einklang mit dem *Griffin/Shadow-Hawk*-Programm auf, behält aber das gleiche Bewegungs- und Schutzprofil. Der einzige nennenswerte Unterschied ist, dass die KSR mit TakRak-3 ersetzt werden.

EINSATZ

Clan Novakatzte ist nach wie vor der Hauptnutzer des *Jenner IIC*. Sie nutzen das ursprüngliche Modell, seine Varianten und die aktuelle Version, wo die meisten anderen Clans nur das Originalmodell verwenden. Tatsächlich ist die Abhängigkeit der Novakatzten von der Maschine so groß, dass beträchtliche Ressourcen darauf verwendet wurden, neue Produktionsanlagen fertig zu stellen, um die Produktion der neuesten Version dieses schnellen und vielseitigen Scouts aus der Inneren Sphäre zu beginnen.

VARIANTEN

Seit seinem ersten Auftreten wurden zwei Varianten des *Jenner IIC* bei den Clans beobachtet. Die ersten, die außerhalb der Novakatzten ungewöhnlich ist, nutzt eine LSR-5-Lafette, einen schweren ER-Laser und leichte Impulslaser anstelle der Blitz-4- und KSR-6-Lafetten. Die zweite, weniger radikale Anpassung ersetzt die Blitz-Lafette durch eine NARC-Boje und die armmontierten KSR-Lafetten durch vier Leichte ER-Impulslaser. Keine dieser Varianten scheint außerhalb der Novakatzten sonderlich beliebt zu sein.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

JENNER IIC 4

Typ: **Jenner IIC**
 Technologieniveau: Clan
 Tonnage: 35 Tonnen
 Kampfwert: 1.052

Ausrüstung

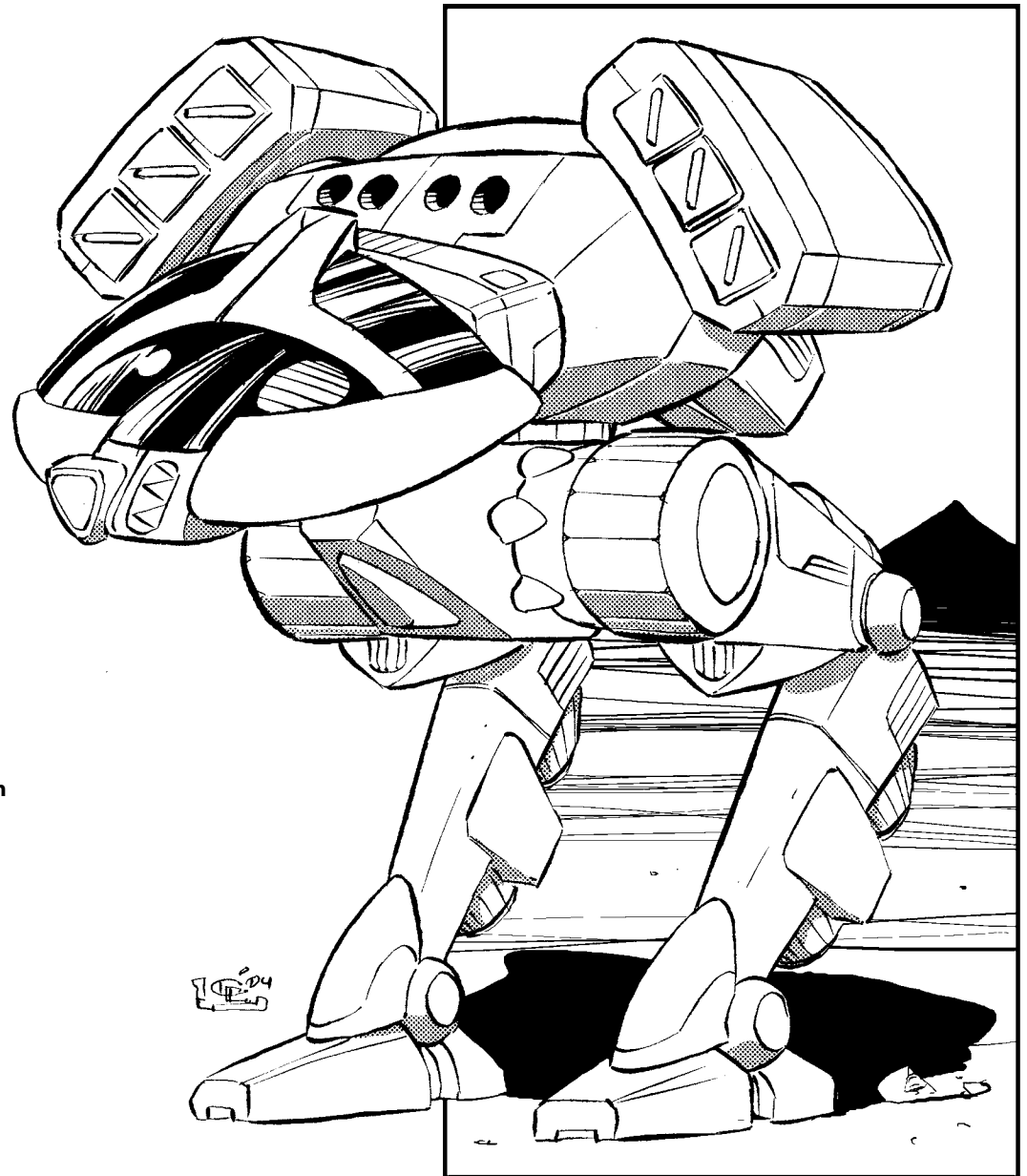
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	315 XL	11
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	67	3,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	7
Torso-Mitte	11	13
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	8	6
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	6	3
R/L Bein	8	8

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-4	TM	1	2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	2	1
TakRak-3	RA	2	1,5
Munition (TakRak-3) 20	RA	1	1
TakRak-3	LA	2	1,5
Munition (TakRak-3) 20	LA	1	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	0,5



PEREGRINE IV

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Coriolis Class IIIb Endostahl
Reaktor: LightForce 210
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Clan Light Series Mk. II
Sprungreichweite: 180 Meter



Panzerung: Compound Alpha
Bewaffnung:
4 Remer Series Beta TakRak-3-Lafetten
1 General Systems Mittelschwerer ER-Laser

Hersteller: Abysmal Manufacturing Complex
Hauptherstellungsort: Huntress
Kommunikationssystem: JNE Integrated
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRTTS Mark II

ÜBERSICHT

Nach der Vernichtung von Clan Nebelparder leiteten die Goliathskorpione schnell Schritte ein, um den Abysmal-Kontinent auf Huntress, der ehemaligen Heimatwelt der Parder, zu sichern. Dieser mutige Schachzug brachte den Skorpionen technische Daten zu ProtoMechs ein und ebenso die Kontrolle über den Abysmal Manufacturing Complex, einer isolierten Anlage, die aufgebaut wurde, als sie zurest Huntress besiegelten. Die Parder hatten den Komplex vernachlässigt, da er nur leichte Mechs herstellen konnte. Die Goliathskorpione betrachteten ihren Preis als wichtige Ressource, und haben die Anlage umgebaut, um den *Peregrine IV* produzieren zu können. Dies war als begrenzter Produktionslauf gedacht, um die Macken der renovierten Fertigungsstraßen zu beheben, doch erwies sich der überarbeitete *Peregrine* als so erfolgreich, dass die Skorpione entschieden haben, die volle Produktion aufzunehmen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Peregrine 4* verzichtet auf die Impulslaser-Technologie. Seine neue Bewaffnung nutzt die jüngste Waffenentwicklung, das Taktische Raketen-system. Mit zwei TakRak-3-Lafetten in jedem Arm verfügt der *Peregrine* über tödliche und vielseitige Angriffskraft. Drei Tonnen TakRak-Munition verleihen dem *Peregrine* große Flexibilität, weil man die

Raketauswahl für jede Mission maßschneidern kann. Ein mittelschwerer Laser auf der Mittellinie dient als Ausweichwaffe, wenn die Munition aufgebraucht ist.

Außerdem haben die Techniker von Clan Goliathskorpion das alte, abgerundete Panzerungsdesign aufgegeben, um Produktion und Wartung zu vereinfachen. Clan Schneerabe verwendet einen *Peregrine*-Rumpf, der identisch zur Überarbeitung der Goliathskorpione ist, was auf eine Übereinkunft zwischen den beiden Clans hindeutet.

EINSATZ

Überraschenderweise haben viele Skorpion-Krieger den neuen *Peregrine* nicht gut aufgenommen. Stattdessen fand der Mech anderswo einen Markt, vor allem in den Garnisonssternhaufen von Clan Schneerabes Kappa-Galaxie. Die unvorhersehbare Ankunft einer schnellen TakRak-Plattform war eine böse Überraschung für Clan Wolf, was kurzfristig ihre Kampagne zur Eroberung von Gebiet auf Circe zum Erliegen brachte.

Wie in der Vergangenheit haben die Schneeraben den Clan der Blutgeister mit dringend benötigten BattleMechs versorgt, und mehrere *Peregrines* sind in der Iota-Galaxie der Geister gelandet. Obwohl die fortschrittliche (und teure) Artillerie, die diese neuen Mechs verwenden, gegen die Standard-Kampfdoktrin der

Blutgeister verstößt, haben sich TakRak-Werfer als effektive Gegenmaßnahme gegen die Ultra-Laser der Sternennattern erwiesen. Eine Variante des *Peregrine 4*, die ausschließlich mit Energiewaffen ausgerüstet ist, ist ansprechend für Duellanten und recht beliebt bei Kriegern der neu gegründeten Chi-Galaxie und der mystischen Sucher. Die Suche nach Sternenbund-Artefakten kann diese Skorpione weit von der Versorgungslinie entfernen, eine Situation, in der es sehr wertvoll ist, keine Ersatzmunition mit sich führen zu müssen. Die 35. Skorpion-Husaren haben diese Variante ebenfalls erhalten und setzen sie oft in „freundschaftlichen“ Übungskämpfen mit der 71. Light Horse (von der Eridani Light Horse) ein, die vor kurzer Zeit den Posten als SBVS-Garnison in der Botschaft des Sternenbundes auf Huntress übernommen haben.

VARIANTEN

Die Variante, die bei den Skorpion-Kriegern so wohlwollend aufgenommen wurde, tauscht das TakRak-3 für einen schweren ER-Laser in jedem Arm ein, während ein einzelner mittelschwerer Ultra-Laser in der Torsomitte zusätzliche Durchschlagskraft auf kurze Entfernung liefert.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

PEREGRINE 4

Typ: **Horned Owl**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Peregrine**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 35 Tonnen

Kampfwert: 1.198

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	210	9
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	96	5

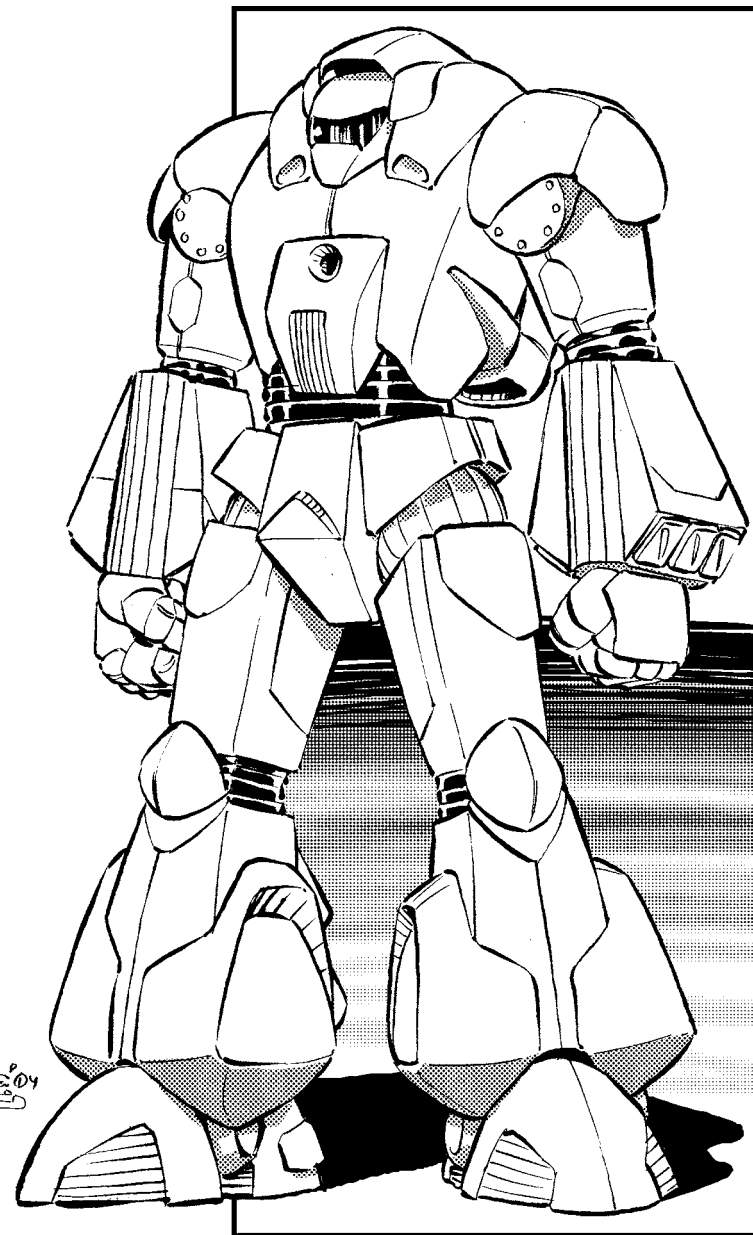
	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	13
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	8	10
R/L Torso (Rücken)		4
R/L Arm	6	9
R/L Bein	8	11

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 TakRak-3	RA	4	3
Munition (TakRak-3) 20	RT	1	1
2 TakRak-3	LA	4	3
Munition (TakRak-3) 40	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	LT	1	0,5

1984



HELLHOUND 2

Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Puma Typ Medium Endostahl

Reaktor: Consolidated Fusion 350 XL

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: BMP Mk. XXI

Sprungreichweite: 210 Meter



ÜBERSICHT

Einen zerstörten Touman wieder aufzubauen ist für jeden Clan eine große Herausforderung, selbst wenn er über eine etablierte Infrastruktur verfügt. Für die Novak Katzen, deren Infrastruktur kaum dazu in der Lage war, bestehende Einheiten im Feld einsatzbereit zu halten, geschweige denn Einheiten ersetzen konnte, die nach dem Krieg zwischen Geisterbären und Kombinat verloren gegangen waren, erwies es sich als fast unlösbare Aufgabe. Die Abhängigkeit der Novak Katzen vom Draconis-Kombinat könnte bald enden. Sie verletzt ihren Stolz und droht sie auf lange Sicht zu demoralisieren. Khan Santin West und seine Novak Katzen müssten diese Herausforderung überwinden, wenn sie als Clan überleben wollten.

Wissenschaftler, Techniker und Galaxiecommander der Novak Katzen suchte eine alternative Methode, ihren erschöpften Touman wieder aufzubauen. Weil sie keine großen Zahlen verlorener OmniMechs ersetzen konnten, rüsteten sie stattdessen bestehende BattleMechs auf. Der erste solche Kandidat war der *Hellhound*, weil er einen soliden Kampfbericht hatte und sein Name gewisse Implikationen mit sich brachte. Alle stimmten zu, dass die Überarbeitung dieses Mechs viel dazu beitragen könnte, die angeschlagenen Truppen der Novak Katzen wieder aufzubauen.

Panzerung: Alpha Platte Spezialferrofibrit

Bewaffnung:

1 Typ 9 Series 1 Taktisches Raketensystem (TakRak)

2 Series 14NC Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Irece Alpha

Hauptherstellungsort: Irece

Kommunikationssystem: JNE II Integrated

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Build 4 CAT
Fortschrittliches TTS

Das Leistungsprofil des *Hellhounds* musste überarbeitet werden, um der Kampfdoktrin der Novak Katzen zu entsprechen. Das bedeutete, dass die Katzen Unterstützung von ihren alten Freunden und Verbündeten, Clan Diamanthaï, benötigten. Khan West kontaktierte den Hai-Khan Barbara Sennet über das Chatterweb und bot drei Schiffe der Klasse *Carrack Merchant* und die Rechte an dem neuen *Hellhound* an, im Austausch für alle notwendigen Materialien und Komponenten, um ihn auch bauen zu können. Khan West forderte auch Unterstützung beim Wiederaufbau der Infrastruktur der Katzen an, darunter auch von Fabriken auf Irece und Avon. Die Diamanthaï stimmten dem Abkommen erfreut zu.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hellhound 2* zieht seine Energie aus einem großen extraleichten 350er-Reaktor, was ihm eine Geschwindigkeit verleiht, die den meisten mittelschweren Mechs überlegen ist. Seine Sprungdüsen Mk. XXI verbessern die Wendigkeit dieses neuen *Hellhounds* drastisch.

Diese neue Variante kann mit dem vernichtenden Type-9-TakRak-System einen effektiven Raketenregen auf Gegner herabgehen lassen. Das TakRak-9 wird von zwei mittelschweren Impulslasern unterstützt, die mit einem fortschrittlichen Feuerleitcomputer verknüpft sind. Ein Rahmen aus Endostahl erlaubt es diesem mittelschweren

Mech, seine eindrucksvolle Bewaffnung aufzunehmen. Außerdem verfügt der Mech über neun Tonnen Ferrofibritpanzerung. Diese Veränderungen haben sein Aussehen im Vergleich zu seinem Vorgänger drastisch verändert.

EINSATZ

Im Augenblick setzen alle Novak Katzen-Galaxien den neuen *Hellhound* ein. Die Spina-Galaxien der Diamanthaï führen einige dieser Mechs ins Feld, ebenso Clan Wolf im Exil und Clan Coyote. Die Novak Katzen ehrten auch die 2. Arkab-Legion und die Ryuken-ni mit einigen *Hellhounds*.

VARIANTEN

Eine dritte Variante des ursprünglichen *Hellhounds* ist mit mittelschweren Ultra-Lasern und einem schweren ER-Laser bewaffnet, der von einem Feuerleitcomputer unterstützt wird. Variante 4, die auf Elementare und Gefechtsrüstungen ausgelegt ist, verwendet mittelschwere Ultra-Laser, leichte Maschinengewehre, einen mittelschweren Impulslaser, Blitz-KSR-6-Lafetten und einen Feuerleitcomputer. Die Delta-Galaxie setzt die meisten Exemplare dieser Variante ein, was ihre Möglichkeiten zur Infanterieabwehr verstärkt. Die fünfte Variante, die schnell Beliebtheit bei den Kriegern der Novak Katzen erlangte, setzt TakRak-6-Lafetten und mittelschwere ER-Laser ein.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

HELLHOUND 2

Typ: **Conjurer**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Hellhound**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 2.097

Ausrüstung

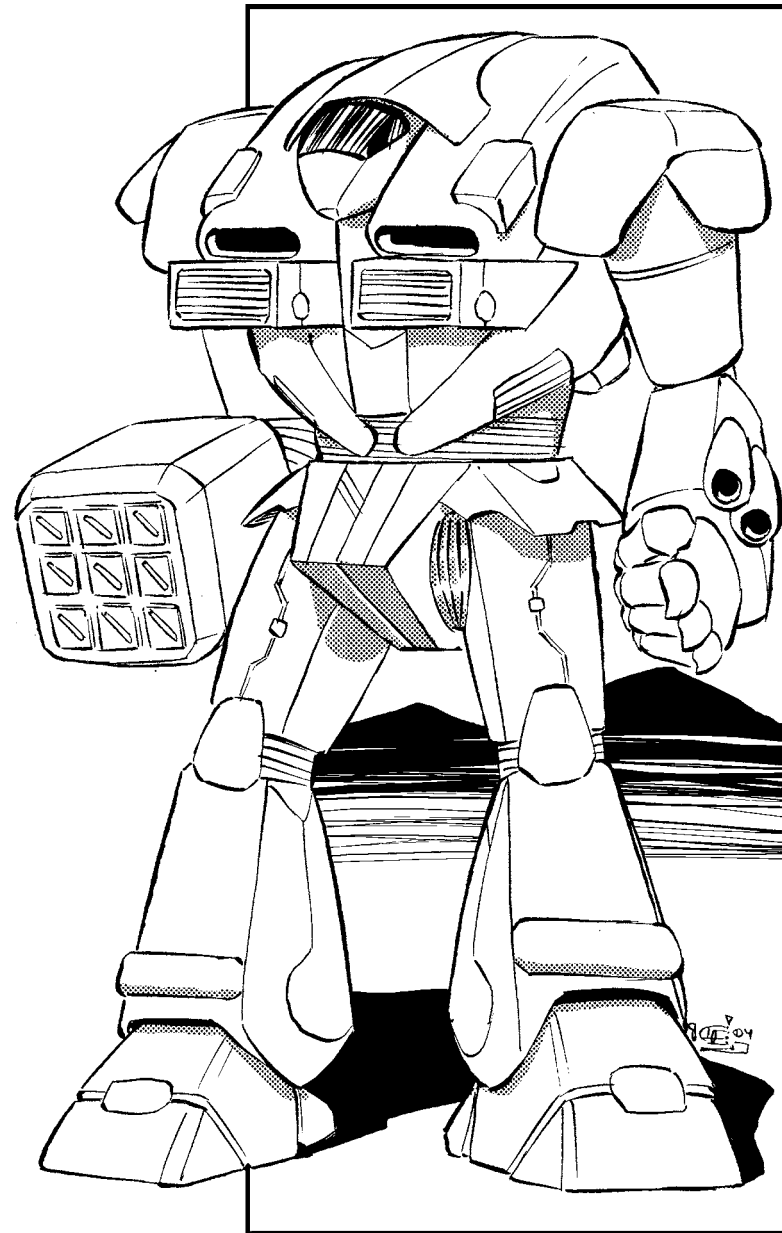
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	169	9

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	25
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	12	19
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	24

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
TakRak-9	RA	4	5
Munition (TakRak-9) 21	RA	3	3
2 Mittelschwere Impulslaser	LA	2	4
Zielcomputer	K	1	1
Sprungdüsen	LT	3	1,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüse	TM	1	0,5



GOSHAWK 3

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Viper MR6 Endostahl

Reaktor: New Kent Typ 105 330 XL

Reisegeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Pryzhok WM 5

Sprungreichweite: 180 Meter



ÜBERSICHT

Auch wenn er für die Clan-Agenten, die ihn in der Clan-Besatzungszone sahen, nicht zu ergründen war, hat das seitdem gewonnene Wissen über die Clans Licht auf den Daseinszweck und die Entwicklung des *Goshawks* (*Vapor Eagle*) geworfen, einem Mech, der vor allem von Clan Stahlviper verwendet wird. Das Basismodell ist grundsätzlich als Duell-Mech und nicht als Frontkampfeinheit ausgelegt. Es verlässt sich auf seine herausragende Manövrierbarkeit und mehrere Impulslaser, die mit einem Feuerleitcomputer verbunden sind, um in Kämpfen Mann gegen Mann maximale Effektivität zu zeigen. Die Lektionen der letzten Jahre haben die Vipern allerdings dazu gebracht, Mechs einzusetzen, die für größere und wechselhaftere Gefechte ausgelegt waren. Dies führte zur Entstehung dieser neuesten Variante.

EIGENSCHAFTEN

Die Stahlvipern ließen die Wendigkeit und das grundsätzliche Rumpfdesign des *Goshawks* intakt, rüsteten aber seine Feuerkraft mit den aktuellsten und mächtigsten Waffen auf, die ihnen zur Verfügung standen. Sie ersetzten den schweren Impulslaser im rechten Arm mit einer verheerenden Extremreichweiten-PPK und den mittelschweren Impulslaser mit der gefährlicheren Ultra-Ver-

Panzerung: Compound V133/b Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Clan Mk. XVII Extremreichweiten-PPK

1 Fang Series-A 3-rack Taktisches Raketen-system (TakRak)

3 Series 5K Mittelschwere Ultra-Laser

2 Pattern D-II KSR-2-Werfer

Hersteller: Clan Steel Viper

Kommunikationssystem: Mercer 950

Ortungs-/Zielerfassungssystem: GEG Pattern 500/3 mit Zielcomputer

sion. Allerdings war die mit Abstand effektivste Veränderung der Ersatz des Maschinengewehrs im linken Arm durch ein TakRak-3-System. Zwar verringert diese neue Waffenkonfiguration etwas die Treffsicherheit, die der *Goshawk* im Duell zeigt, doch erlaubt die stärkere Durchschlagskraft dieser Waffen dem Piloten, Gegner schneller und gründlicher auszuschalten.

EINSATZ

Die Stahlvipern begannen die Produktion des neuen *Goshawk*-Modells kurz nachdem sie von Clan Jadefalke aus der Inneren Sphäre vertrieben worden waren. Dies hat zur Spekulation geführt, ob diese neue Variante das Ergebnis der weiteren Perspektive zum Kampf ist, die die Vipern durch ihre Niederlage erlangt haben. Bislang scheinen viele dieser Maschinen Lücken in den Reihen mehrerer Fronteinheiten zu füllen, wo sie im Kampf gegen rivalisierende Clans wie die Schneeraben und Sternennattern in der laufenden Kampagne der Vipern, eine Vormachtstellung in den Clan-Heimatwelten zu erlangen, eingesetzt worden sind.

VARIANTEN

Der ursprüngliche *Goshawk* ist unter den Vipern nur noch als Duell-Mech beliebt und wird selten außerhalb des Garnisonsdienstes eingesetzt. Eine zweite Variante, mit einer im Torso montierten

Ultra-Autokanone/10, spielt eine ähnliche Rolle, ist aber weit weniger beliebt. Eine weitere, weit aus radikalere Variante – der *Goshawk 4* – tauscht die ursprüngliche Bewaffnung und den Feuerleitcomputer durch eine Mischung aus sieben Extremreichweitenlasern und zwei TakRak-6-Lafetten aus. Die Hitze, die durch dieses brutale Arsenal erzeugt wird, wird von dem Umstand, dass die vertrauten Sprungdüsen entfernt worden sind und durch die zusätzlichen Wärmetauscher des Mechs kaum aufgewogen.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

GOSHAWK 3

Typ: **Vapor Eagle**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Goshawk**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 55 Tonnen

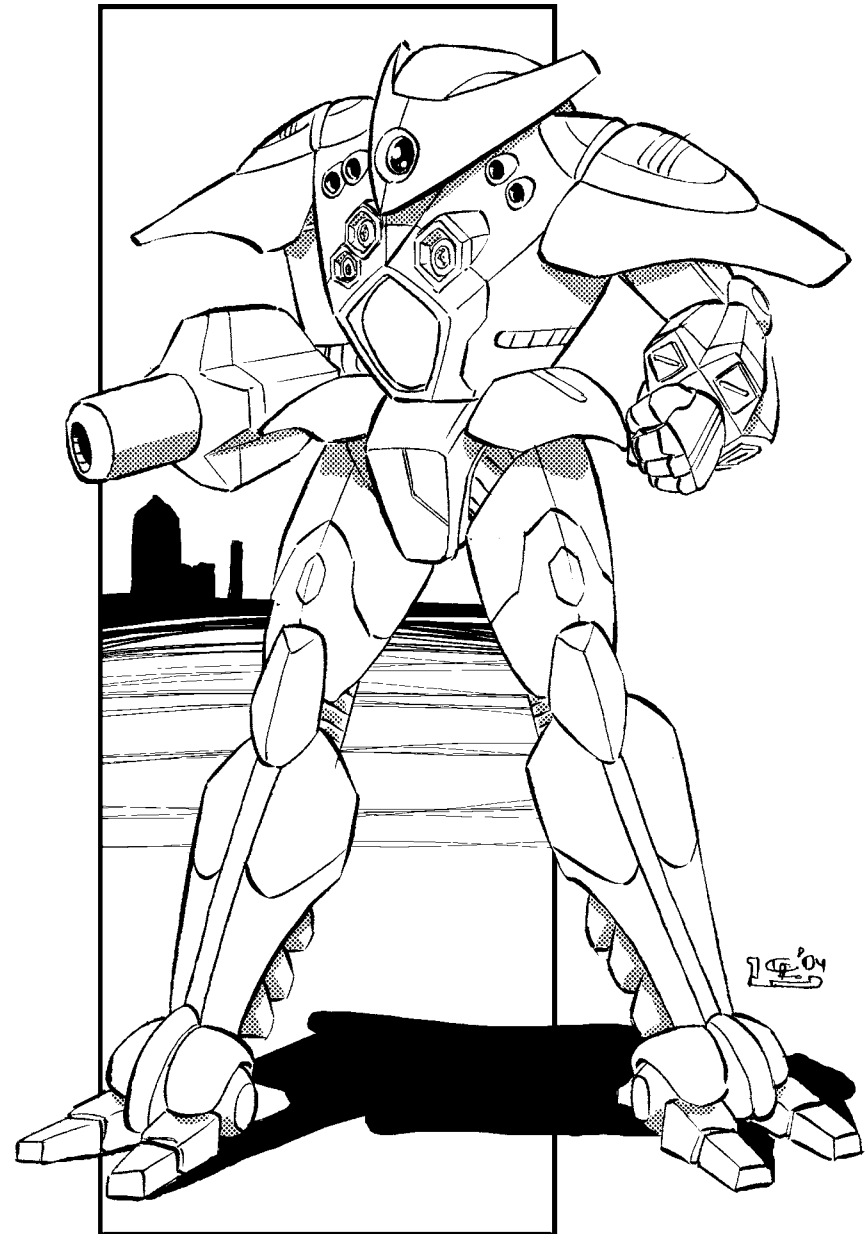
Kampfwert: 2.466

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	330 XL	12,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	172	9
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	28
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	13	20
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	9	16
R/L Bein	13	24

Waffen

und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2	6
Mittelschwerer Ultra-Laser	LT	2	1
KSR-2	LT	1	0,5
Munition (KSR-2) 50	LT	1	1
2 Mittelschwere Ultra-Laser	RT	4	2
Zielcomputer	RT	2	2
KSR-2	RT	1	0,5
TakRak-3	LA	3	1,5
Munition (TakRak-3) 20	LA	1	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5



GALAHAD 3



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Heavy-Series LX Endostahl
Reaktor: Fusion 240 Mk. V
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Forging ZM15 Ferrofibril
Bewaffnung:
2 Typ DDS Kingston Extremreichweiten-PPK
3 Series 6A Mittelschwere Ultra-Laser
2 Series PPS-XIX Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Dagda Industriplex Zeta
Kommunikationssystem: XS-485 Mk. IV
Ortungs-/Zielerfassungssystem: GH D8j TTS

ÜBERSICHT

Der *Galahad* gehört zu den am weitesten verbreiteten BattleMechs der Garnisionsklasse, die von den Clans eingesetzt werden. Der *Galahad* der Clans, der direkt von einem frühen Mech des Sternbundes abstammt und wenig mehr als eine Umarbeitung des altehrwürdigen *Rifleman* ist (dieser wurde im 29. Jahrhundert in *Glass Spider* umgetauft) wurde zu einem typischen Mech für Truppen der Garnisionsklasse. Wie alle anderen Modelle, die aus dem Sternbund stammen, begann der *Galahad* schließlich sein Alter zu zeigen. Die meisten Clans waren damit zufrieden, den gleichen alten *Galahad* zu produzieren, doch Clan Sternennatter entschied sich, neue Technologien in das alte Modell einzubauen und seine Systeme aufzurüsten.

EIGENSCHAFTEN

Natter-Techniker bauten diese neue Inkarnation des *Galahads* auf einem beliebten Feldumbau auf, dem *Galahad 2*. Er verwendet zwei Kingston-Extremreichweiten-PPKs, die ihm fast die gleiche Reichweite und Schadenspotential verleihen wie die ursprüngliche Konfiguration des Mechs. Diese neue Konfiguration verfügt außerdem über beträchtliches Arsenal für den Nahkampf. Sie behält die beiden im Torso montierten mittelschweren Laser des *Galahad 2* und ersetzt die drei leichten Impulslaser durch drei schwere Ultra-La-

ser. Wie der *Galahad 2* verbindet diese neue Konfiguration alle Strahlenwaffen mit einem fortschrittlichen Feuerleitcomputer.

Dieses einschüchternde Arsenal, ein System von aktiven und passiven Sensoren, die mehr als hundert Ziele in der Luft und am Boden nachvollziehen kann und ein unnachahmliches Kommunikationssystem machen diesen *Galahad* zu einem der gefährlichsten Mechs auf dem heutigen Schlachtfeld. Er kann ohne Schwierigkeiten ein großes Gebiet kontrollieren, ohne gegenüber Angriffen aus unerwarteter Richtung anfällig zu sein.

EINSATZ

Zwar haben alle Clans viele *Galahads* in ihrem Touman, doch der *Galahad 3* dient nur im Touman von Clan Sternennatter, die den Mech das erste Mal früh im Jahre 3065 auf York eingesetzt haben. 27 *Galahad 3s* wurden dafür abgestellt, die wichtige Blutgeister-Stadt Monamora anzugreifen, sechs von ihnen aus den beiden Unterstützungstrinärsternen, die für die Luftabwehr zuständig waren. Insgesamt hat sich der neue *Galahad* extrem gut geschlagen, doch die sechs Maschinen, die sich um die Luftabwehr gekümmert haben, gewannen letztendlich die Schlacht. Diese *Galahads* wurden an der Seite von Unterstützungsmechs wie dem *Rifleman IIC* und dem *Kraken* eingesetzt und verknüpften ihre Sensoren mit ihren

Sterngefährten, um vollständige Kontrolle über den Himmel über Monamora zu erlangen.

Das RADAR- und LIDAR-System des *Rifleman* entdeckte die Kämpfer der Blutgeister lange bevor diese das Schlachtfeld erreichten. Unter der Führung der *Galahads* schossen die beiden Trinärsterne 29 Jäger ab, während die Angriffstruppe der Nattern weitere 17 vom Himmel holte. Das besiegelte das Schicksal von Monamora, wo mehr als ein Sternhaufen der Blutgeister ausgelöscht wurde.

VARIANTEN

Der *Galahad 3* ist die dritte signifikante Variante des *Galahad*, die eingesetzt wird, doch die meisten Mechs verwenden die primäre Konfiguration. Sie verwendet ein einzelnes Gaussgeschütz in jedem Arm, gespeist von fünf verbundenen Munitionsdepots, die insgesamt 40 Schuss Munition aufnehmen. Der *Galahad 2*, den Clan Wolf vor mehr als hundert Jahren vorgestellt hat, verwendet ein Arsenal von Impulslasern: zwei schwere, zwei mittelschwere und drei leichte, alle mit einem Feuerleitcomputer verbunden. Diese Variante ist im Großen und Ganzen die beliebtere von den beiden, doch ist sie weitaus weniger verbreitet.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

GALAHAD 3

Typ: **Glass Spider**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Galahad**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 60 Tonnen

Kampfwert: 2.508

Ausrüstung

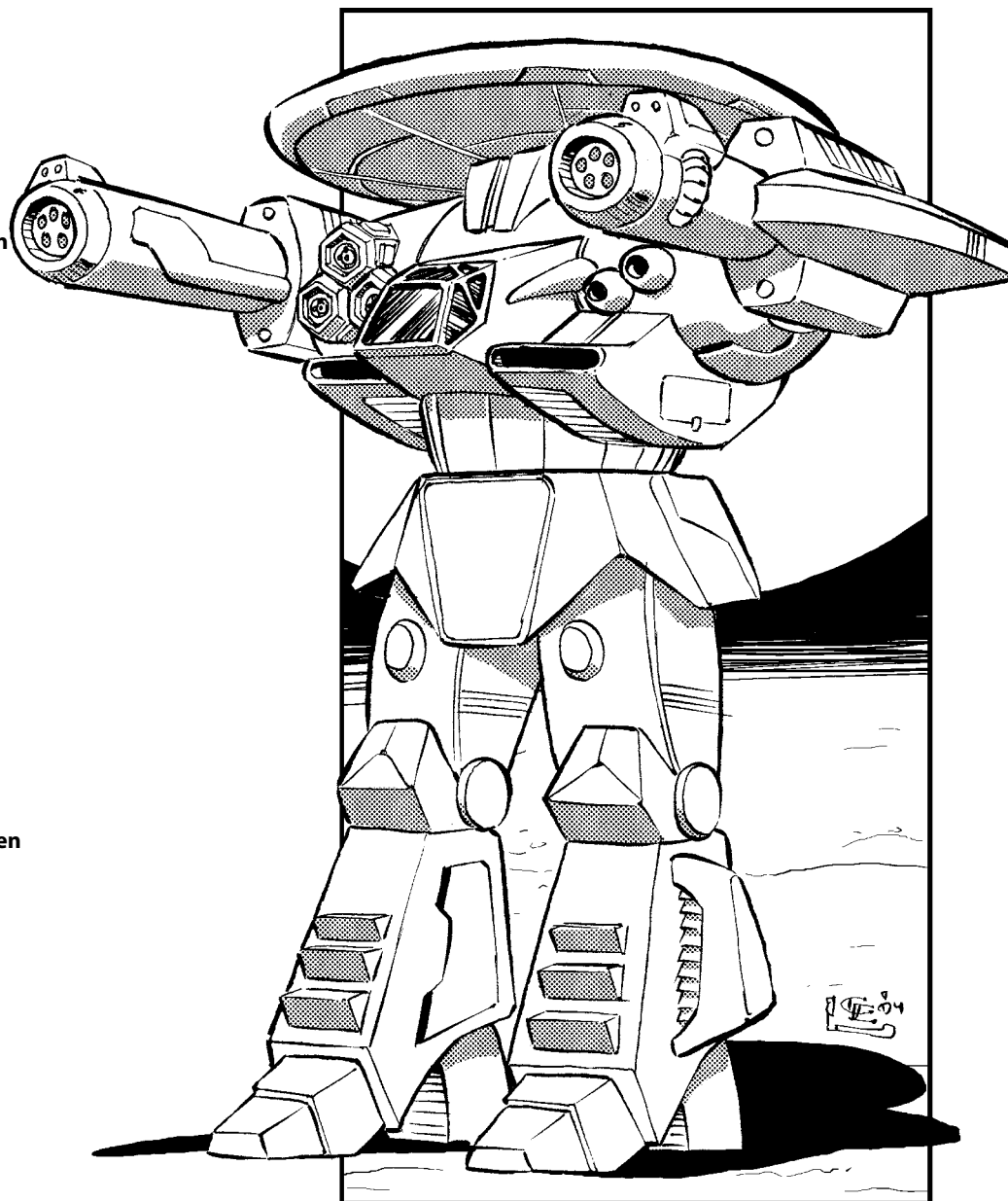
	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:	240	3
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	201	10,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	30
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	14	20
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	10	20
R/L Bein	14	28

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2	6
ER-PPK	LA	2	6
3 Mittelschwere Ultra-Laser	RT	6	3
2 Mittelschwere Impulslaser	LT	2	4
Zielcomputer	LT	4	4



VIPER 3



Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Viper Endostahl BP2

Reaktor: New Kent Model VII 375 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Pryzhok Sprungdüsen

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Panzerungweave NK 62 Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Omega Schwere Ultra-Laser

2 Lambda Mittelschwere Impulslaser

4 Chi Series Leichte Impulslaser

2 Series Xlb Maschinengewehre

Hersteller: New Kent Panzerungworks

Kommunikationssystem: Mercer 974

Ortungs-/Zielerfassungssystem: GEG Pattern 491/8

ÜBERSICHT

Den *Viper*, der niemals zufriedenstellende Ergebnisse für seine Entwickler erzielt hat, umzuarbeiten, wurde zu einer wichtigen Priorität für Clan Stahlviper, als sie in den Clanraum zurückgekehrt waren. Die Entwicklungsvorarbeit, die den Mech mit verfügbarer Technologie integrieren sollte, hatte bereits in der Inneren Sphäre stattgefunden, doch die Rückkehr in den Clanraum führte zu einem umfassenderen Umdenken, das vollständig auf Clan-Technologie basierte. Die resultierenden Modifikationen erhielten die Stärken des *Vipers*, während sie gleichzeitig seine Schwächen verringerten. Das Ergebnis war nicht nur vergleichbar mit Mechs wie dem *Warhammer* oder *Marauder* aus der Inneren Sphäre, es übertraf sie sogar deutlich und konnte leicht mit schwereren Designs wie dem *BattleMaster* und *Albatross* mithalten. Die Kombination aus Panzerung und Feuerkraft, unterstützt von seiner außergewöhnlichen Geschwindigkeit und Wendigkeit für seine GröÙte, machen den *Viper 3* (oder *Black Python*, wie die Clans ihn nennen) zu einem tödlichen Gegner.

EIGENSCHAFTEN

Der *Viper* ist ein großer, schneller, schwerer Mech. Die Standardbewaffnung besteht aus zwei schweren Ultra-Lasern und mittelschweren Impulslasern in jedem Torso, unterstützt von zwei leichten Impulslasern an jeder Seite der Vorderseite des Mechs. Zwei Maschinengewehre – eines in jedem Arm – bieten zusätzliche Feuerkraft auf kurze Entfernung, die besonders tödlich gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge ist. Alle Waffen sind mit einem Feuerleitcomputer verbinden, der im schwer gepanzerten Torso sitzt und dem Mech tödlich treffsicheres Feuer erlaubt. Der aufgerüstete *Viper* behält die Sprungfähigkeit seines Vorgängers und verbindet fortschrittliche Elektronik mit einer robusten, aerodynamischen Form, um maximale Leistung aus den Düsen herauszuholen. Das Profil des *Viper 3* ist zwar immer noch speziell, sieht aber robuster aus als die bisherige Version, die oft als dürr und unbalanciert verspottet wurde. Auch wenn er den gleichen Grundrumpf verwendet, ist der psychologische Vorteil des „neuen und verbesserten“ *Viper* doch entscheidend für einen Clan, der seine Identität und sein Schicksal wieder neu definieren möchte.

EINSATZ

Auch wenn er technisch gesehen ein Design aus der Garnisionsklasse ist und somit von den wahrgeborenen Stahlvipern verachtet wird, hat doch die Effektivität des *Viper 3* – zusammen mit den letzten Reformen in den Clans – dazu geführt, dass er im ganzen Touman angenommen wurde. Es gibt Exemplare des Mechs in jeder Galaxie, doch am häufigsten ist er in den Garnisonen um das Mercer-Gebäude, wo seine auffällige Gestalt zum Synonym für Clan Stahlviper geworden ist.

VARIANTEN

Der klassische *Viper* bleibt in einem großen Teil des Stahlviper-Toumans im Dienst, doch wird er langsam durch das Upgrade ersetzt. Dieses alte Modell verwendet zwei schwere Impulslaser anstelle der Ultra-Laser. Eine Variante dieser überholten Version ersetzt fast alle Waffen außer den Maschinengewehren und leichten Impulslasern. Anstelle der Doppellaser-Kombination in den Torsos verwendet diese Variante eine Ultra-2-Autokanone und einen schweren Extremreichweitenlaser.

Die Variante *Viper 4* verwendet einen mittelschweren Extremreichweitenlaser anstelle der Maschinengewehre. Das macht ihn effektiver im Einsatz gegen Fahrzeuge, aber anfällig gegenüber Infanterie. Diese Variante benötigt keine Munition, was sie ideal für unabhängige Missionen macht.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

VIPER 3

Typ: **Black Python**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Viper**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 2.421

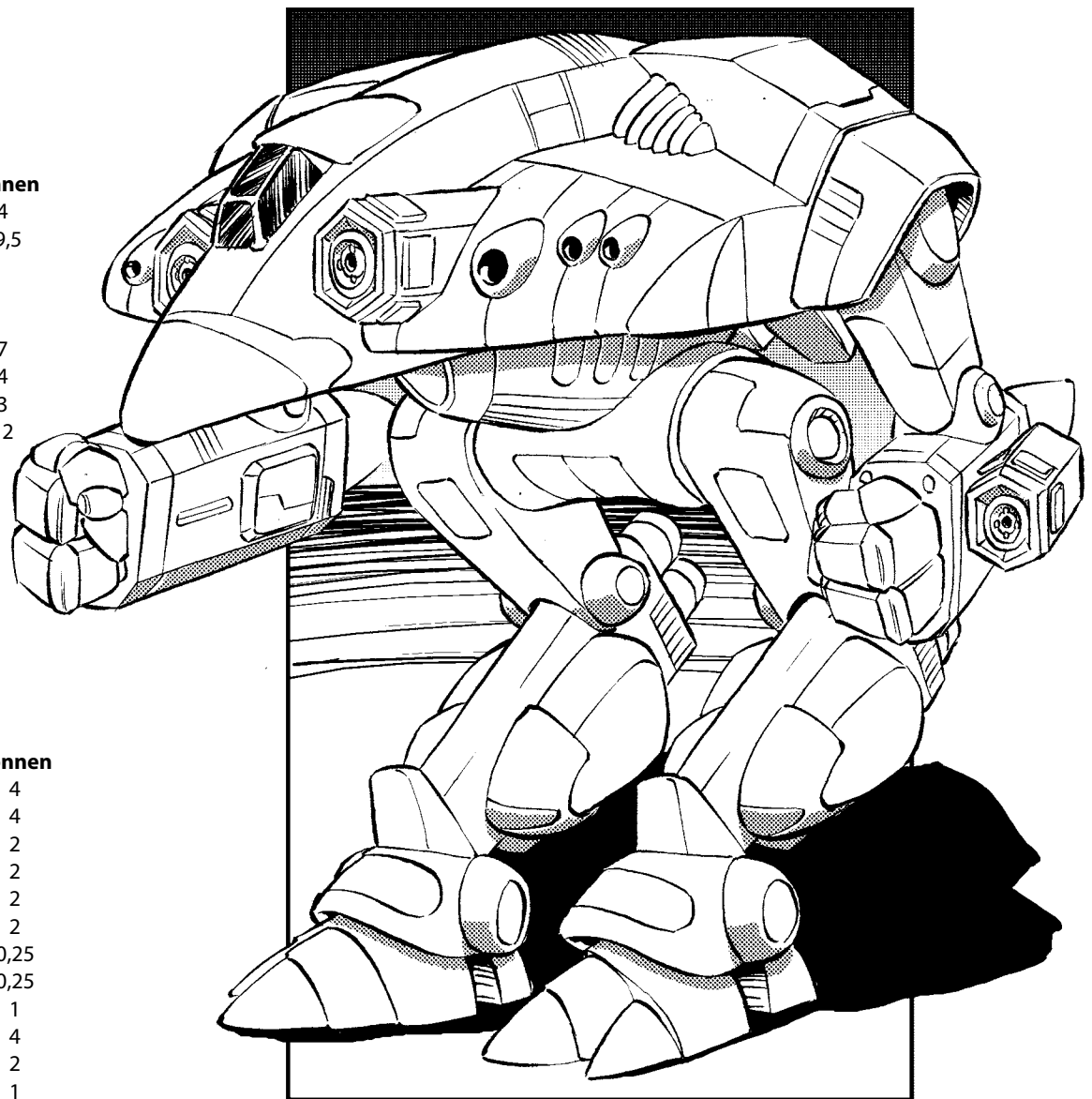
Ausrüstung

Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	17 [34]	7
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	230	12
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	34
Torso-Mitte (Rücken)		11
R/L Torso	16	24
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	12	24
R/L Bein	16	32

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer Ultra-Laser	LT	3	4
Schwerer Ultra-Laser	RT	3	4
Mittelschwerer Impulslaser	LT	1	2
Mittelschwerer Impulslaser	RT	1	2
2 Leichte Impulslaser	LT	2	2
2 Leichte Impulslaser	RT	2	2
Maschinengewehr	RA	1	0,25
Maschinengewehr	LA	1	0,25
Munition (MG) 200	LA	1	1
Zielcomputer	RA	4	4
Sprungdüsen	TM	2	2
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	RB	1	1



BEHEMOTH 2



Masse: 100 Tonnen

Rumpf: Star League Monster

Reaktor: General Systems 300 XL

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Grandthrust Mk 5

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Compound 12A1 Standard mit CASE

Bewaffnung:

2 Series 4D-2 Schwere Ultra-Laser

4 Series 22a Mittelschwere Ultra-Laser

2 General Systems Leichte Ultra-Laser

2 Thunderstroke Series 2b Gaussgeschütze

1 Shield-3 Raketenabwehrsystem

2 Splitterkapseln

Hersteller: Tokasha Mechworks

Hauptherstellungsort: Tokasha

Kommunikationssystem: Garret L15

Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instatrac
Version 8a

ÜBERSICHT

Während Clan Goliathskorpions Kampagne, mit der sie den Besitz der mittlerweile ausgelöschten Nebelparden an sich bringen wollten, ihnen wichtige Ressourcen und Gebiete eingebracht hat, hinterließ sie doch auch ein beträchtliches Loch in ihrem Touman. Khan Suvorov stopfte die Löcher in den Frontformationen schnell indem sie die beste Ausrüstung aus ihren Einheiten der Garnisionsklasse abzog, doch brauchte sie eben diese Truppen, um die Eroberungen des Clans auch zu halten.

Auf Weisung seines Khans stürzte sich der Wissenschaftler Burk in die historischen Aufzeichnungen der Skorpione, die in dem riesigen Museum auf Roche aufbewahrt wurden. Dort entdeckte er die Baupläne für den mächtigen *Behemoth*, einen überschweren Mech, den die Clans später in den *Stone Rhino* umwandelten. Mithilfe dieser Pläne gelang es Burk schnell, die Spezifikationen für einen mächtigen neuen Mech zu entwickeln, dessen Produktion in den Tokasha Mechworks sofort aufgenommen werden konnte.

EIGENSCHAFTEN

Der ursprüngliche *Behemoth*, ein Relikt aus dem Amaris-Bürgerkrieg, der den ersten Sternenbund zu Fall gebracht und letztlich die Clans hervorgebracht hat, stammt aus einem der letzten verzweigten Waffenentwicklungsprogramme von Stefan

Amaris. Er war als überschwerer Mech konzipiert, der eine ganze BattleMech-Kompanie ausschalten können sollte. Der schwerfällige Prototyp war so gigantisch, dass seine Beinaktivatoren während seines einzigen Probelaufs versagten. Das Projekt wurde aufgegeben und „Amaris' Narrheit“ ging in die Legenden ein. General Kerenskys Truppen entdeckten Aufzeichnungen über den Mech, nachdem sie Terra befreit hatten und nahmen Kopien davon mit ins Exil. Die Nebelparden (wie die Goliathskorpione nach ihnen) verwendeten diese alten Pläne als Grundlage neuer Modelle. Als die Truppen der Inneren Sphäre zuerst auf den *Stone Rhino* trafen, kamen sie ganz von selbst auf die Bezeichnung *Behemoth*.

Die neue Inkarnation des *Behemoths* verwendet die vernichtenden neuen Ultra-Laser, einen mittelschweren und einen leichten in jedem Arm. Diese Waffengruppe kann in die schwer gepanzerten, schockabsorbierenden Hauben eingefahren werden, so dass der Pilot die Arme als Rammböcke verwenden kann. Zwei weitere mittelschwere Ultra-Laser schützen den Rückenbereich des Mechs; zwei gigantische, wie eine Rückenflosse montierte Gaussgeschütze liefern Feuerkraft auf weite Entfernung. Das Raketenabwehrsystem und die an den Beinen montierten Sprengkapseln schützen vor Raketen und Infanterieangriffen. Im Versuch, das Aktivator-Problem zu beheben, das den Untergang für den ursprünglichen *Behemoth* bedeutete,

haben die Goliathskorpion-Wissenschaftler die ganze Beinanordnung neu entwickelt. Das neue Format gibt dem Mech ein höheres Profil, absorbiert aber auch besser die Erschütterung von Landungen, wenn der *Behemoth* seine mächtigen GrantThrust-Sprungdüsen verwendet.

EINSATZ

So gut wie alle Sternhaufen der Garnisionsklasse bei den Skorpionen erhielten den neuen *Behemoth*, als diese die Tokasha Mechworks verließen. Der Verlust der Skorpion-Anlage auf Tokasha an die Höllenrösser hat den Einsatz der Mechs für kurze Zeit aufgehalten, bis die Skorpione eine andere Produktionsstraße freimachen können. Clan Höllenross produziert den *Behemoth* weiter in geringer Stückzahl. Die meisten dieser Mechs dienen in der Zeta-Galaxie des Clans.

VARIANTEN

Gerüchten zufolge sollen die Höllenrösser gerade eine alternative Waffenkonfiguration für den *Behemoth* entwickeln. Diese Version soll über vier in den Armen montierte Impulslaser verfügen und Berichten zufolge die Gaussgeschütze durch Tak-Rak-9-Lafetten ersetzt, während sie die die nach hinten ausgerichteten Waffen durch ER-Mikrolaser ersetzt. Zusätzliche Wärmetauscher ersetzen das Raketenabwehrsystem und die Sprengkapseln.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

BEHEMOTH 2

Typ: **Stone Rhino**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Behemoth**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 100 Tonnen

Kampfwert: 3.107

Ausrüstung

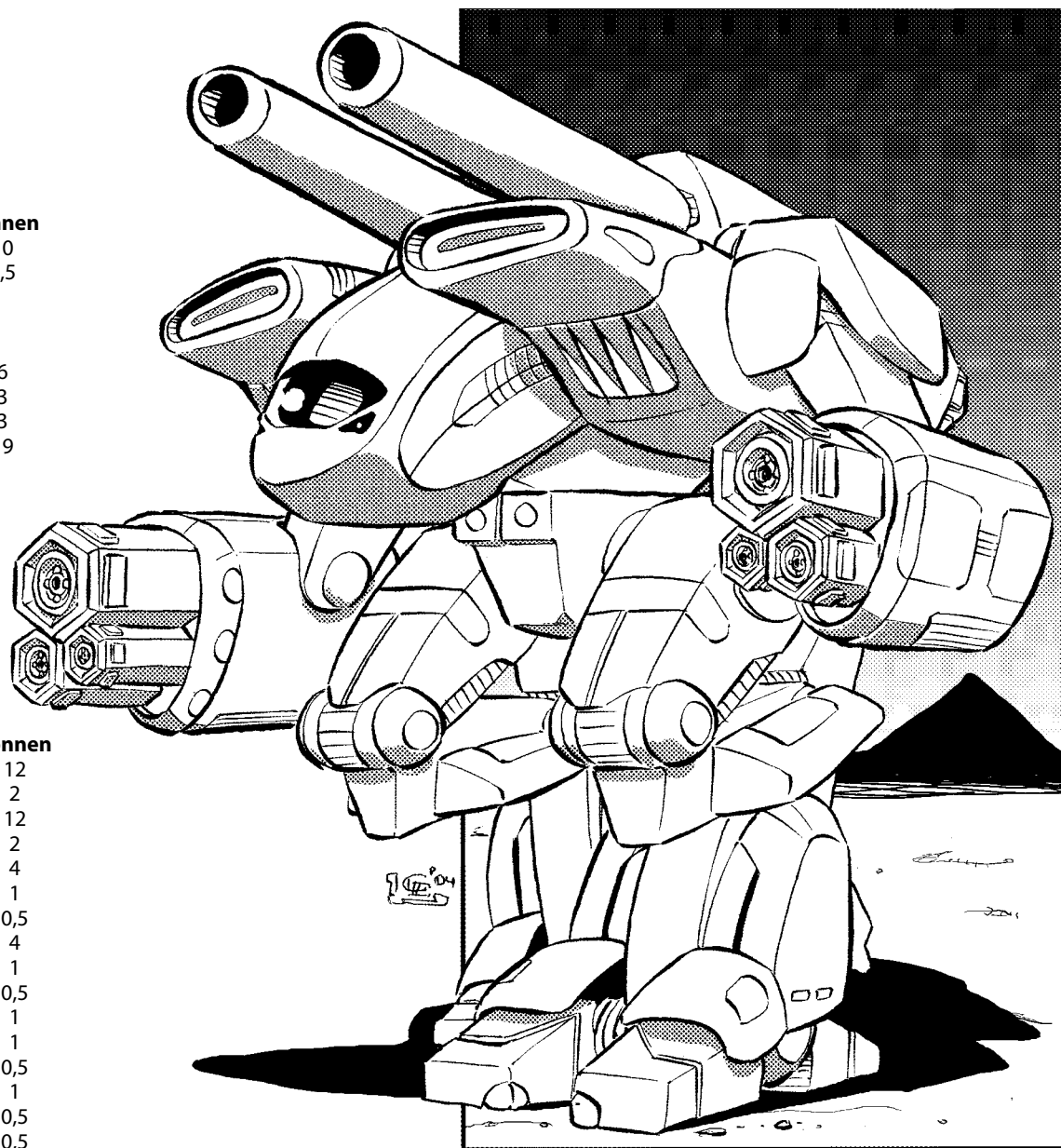
		Tonnen
Interne Struktur:		10
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	304	19

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	44
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	21	32
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	17	34
R/L Bein	21	42

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RT	6	12
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
Gaussgeschütz	LT	6	12
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
Schwerer Ultra-Laser	RA	3	4
Mittelschwerer Ultra-Laser	RA	2	1
Leichter Ultra-Laser	RA	1	0,5
Schwerer Ultra-Laser	LA	3	4
Mittelschwerer Ultra-Laser	LA	2	1
Leichter Ultra-Laser	LA	1	0,5
Mittelschwerer Ultra-Laser	RT (R)	2	1
Mittelschwerer Ultra-Laser	LT (R)	2	1
Raketenabwehrsystem	K	1	0,5
Munition (RakAbw) 24	TM	1	1
Splitterkapsel	RB	1	0,5
Splitterkapsel	LB	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	LB	1	2
Sprungdüse	RB	1	2



KRAKEN 4



Masse: 100 Tonnen

Rumpf: Typ AXT, Mk. XX

Reaktor: Fusion 300 XL

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging C745

Bewaffnung:

2 Model SH Ultra-AK/20

3 System 4 TakRak-6-Lafette

1 Series 7K Schwerer Extremreichweitenlaser

Hersteller: Tokasha MechWorks Alpha;

Olivetti Weapons, Sudeten

Kommunikationssystem: JNE Integrated

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Series VI TTS

ÜBERSICHT

Der *Kraken*, unter den Clans *Bane* genannt, wurde das erste Mal im 29. Jahrhundert gebaut. Er basiert auf Plänen für einen Sternenbund-BattleMech, der niemals das Prototypenstadium erreicht hat. Der *Kraken* diente als wichtiger überschwerer Mech im Arsenal der Clans. Im Lauf der Zeit begann er nur noch eine sekundäre Rolle zu spielen, doch nichtsdestotrotz ist er ein entscheidendes Mitglied vieler Abwehreinheiten der Clans. Ihn aufzurüsten war also eine logische Wahl.

EIGENSCHAFTEN

Beim Aufrüsten dieses BattleMechs haben die Techniker und Ingenieure der Clans mehr als nur optisch verändert. Sie haben das ganze Design überarbeitet und zweihundert Jahre Verbesserungen, kleinerer Updates und Feldumbauten mit einfließen lassen. Sie haben auch den Rumpf, der die Basis darstellt, an entscheidenden Punkten verstärkt, so dass eine stabile Feuerplattform entstand, die in der Hitze des Gefechts weniger anfällig für kritische Fehler ist. Die meisten internen Komponenten bleiben unverändert, doch passte das Entwicklungsteam die Position einiger Subsysteme an. Deshalb und wegen seiner neuen Waffenkonfiguration sieht der *Kraken 4* deutlich anders aus als sein Vorgängermodell.

Wie der ursprüngliche *Kraken* nutzt dieses Upgrade eine Bewaffnung, die auf der Autokanone der Ultra-Reihe aufbaut. Anstatt allerdings eine Anordnung der leichtesten Autokanonen einzubauen nutzt der neue *Kraken* zwei der schwersten Ultra-Autokanonen, die es gibt, eine in jedem Arm. Diese Anordnung gibt den Piloten des *Kraken*, der traditionell eher defensiven Missionen zugeteilt wird, die notwendige Durchschlagskraft, um schwer gepanzerte Angreifer zu vernichten. Im Gegensatz zu den anderen Konfigurationen des *Kraken* trägt der *Kraken 4* eindrucksvolle Sekundärwaffen mit sich.

Drei TakRak-6-Lafetten erhöhen den Biss des *Kraken* auf kurze Distanz und erlauben es ihm, effektiv Ziele auf jeder Entfernung anzugreifen. Ein schwerer Extremreichweitenlaser rundet die Bewaffnung ab.

EINSATZ

Der *Kraken 4* wurde von den Jedefalken im Clanraum und in ihrer Besatzungszone gebaut und ersetzt schnell die älteren Versionen im ganzen Touman dieses Clans. Auch wenn sie zu spät einsatzbereit waren, um beim Eindringen der Falken in die Lyranische Allianz im Jahre 3064-65 mitzuwirken, wurde der *Kraken* doch häufig gegen lyranische Truppen auf der Welt Blair Atholl eingesetzt, sowie während der folgenden

lyranischen Angriffe auf Pandora. Auf beiden Welten überrumpelte das erste Auftreten des Mechs die lyranischen Angreifer, riss sie in Stücke und zwang sie zum Rückzug. Auf dem Schlachtfeld von Arc-Royal hat der neue *Kraken* bereits den Ruf als tödlicher und mächtiger Gegner.

VARIANTEN

Drei andere *Kraken*-Varianten dienen gut in den Garnisionsklasse-Streitkräften des Clans. Die häufigste Variante ist mit fünf Ultra-2-Autokanonen in jedem Arm bewaffnet, zusammen mit vier Maschinengewehren zur Infanterieabwehr. Der *Kraken 2* verwendet zwei Ultra-AK/10 in jedem Arm und behält die vier Maschinengewehre. Mit unglaublichen vierzehn Tonnen Munition kann dieser Mech auch über längere Gefechte hinweg starken Beschuss leisten.

Die dritte Variante besitzt vier LSR-15-Lafetten in jedem Arm. Sechzehn Tonnen Munition erlauben es diesem Mech, bei den meisten Feuerunterstützungsmissionen die ganze Zeit zu feuern. Ein einschüssiger Blitz-KSR-4 ist allerdings die einzige Waffe für den Notfall.

LEICHT

MITTEL
SCHWER

SCHWER

ÜBER
SCHWER

KRAKEN 4

Typ: **Bane**

Innere Sphäre Bezeichnung: **Kraken**

Technologieniveau: Clan

Tonnage: 100 Tonnen

Kampfwert: 2.709

Ausrüstung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen: 3

BP Rennen: 5

BP Springen: 0

Wärmetauscher: 17 [34]

Gyro:

Cockpit:

Panzerungswert:

300 XL

3

5

0

17 [34]

3

3

304

Interne
Struktur

Panzerung
wert

Kopf

Torso-Mitte

Torso-Mitte (Rücken)

R/L Torso

R/L Torso (Rücken)

R/L Arm

R/L Bein

3

31

21

17

21

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

3

SOLARIS-VII-BATTLEMECHS

Wir haben die folgenden Berichte von unseren Agenten auf Solaris VII erhalten. Nach sorgfältiger Überlegung, aufwendiger Verifikation und Nachprüfung bei unseren eigenen Leuten reiche ich es unverändert zur Aufnahme in dieses Dokument ein. Ich komme zu dem Schluss, dass ComStar entweder ihre Qualitätskontrolle deutlich erhöht hat oder dass ihre Behauptung, offener mit ihren Informationen umzugehen, wahr ist ... natürlich nur im gewissen Maße.

– Captain Ryn Nikoli
Militärischer Nachrichtendienst, Wolfnet
17. August 3067

Seit dem allerersten Duell zwischen einem *Phoenix Hawk* von Orguss Industries und einem *Sentinel* von Defiance Industries im Jahre 2695 ist Solaris Heimat einer Industrie, die die ultimativen Kriegswaffen der Menschheit mit dem Nervenkitzel des Wettkampfs und der brutalen Unterhaltung verbindet.

Die Spiele, die ursprünglich nichts anderes waren als dramatische Demonstrationen, die von professionellen Testpiloten ausgetragen wurden, haben der Öffentlichkeit Zugang zu einer neuen Art des Gladiatorenkampfes ermöglicht, der von gigantischen, pseudo-humanoiden Kriegsmaschinen ausgetragen wird. Heute wird dies auf dutzenden von Welten in der ganzen Inneren Sphäre nachgeahmt. Selbst die Clans – auch wenn sie natürlich Gegenteiliges behaupten – ahmen ohne es zu wissen diese Spiele mit ihren ritualisierten Duellbräuchen und ausgefeilten Übergangsriten nach.

Die meisten BattleMechs sind für das Schlachtfeld gebaut, wo alles passieren kann und es um den Aufstieg und Fall ganzer Sternenimperien geht. Aus diesem Grund entsprach es bislang nicht den Grundsätzen von ComStar, die einzigartigen und experimentellen Maschinen zu besprechen, die im Hochofen der Arena von Solaris VII geschmiedet und zerstört werden. Tatsächlich würde es bei all diesen einzigartigen Anpassungen und bunt zusammengewürfelten Modellen eine ganze Reihe von Bänden notwendig sein, um all diese Maschinen zu dokumentieren, doch würde das wahrscheinlich nur den armen Leser mit unnötigen Details überfordern. Schließlich würden nur wenige dieser Mechs heutzutage auf dem echten Schlachtfeld auftauchen.

Dennoch, die Zeiten ändern sich. Heutzutage ist nicht mehr jede Maschine, die die Aufmerksamkeit der Medien unter Blitzlichtgewitter vor kreichenden, blutgeilen Massen erringt ein Schnellschuss, der bald wieder aufgegeben wird. Tatsächlich ist Solaris VII die Heimat vieler Ingenieurbüros und kleiner Produktionsstätten – Firmen wie Viking Engineering and Salvage Team (VEST), Omnitech, Solaris Arms und Innovative Design Concepts (IDC) – die sich mit ihren maßgeschneiderten Mechs für die Arenen einen Namen gemacht haben. Viele ihrer Entwürfe benutzen Technologien, die so neu, ungeprüft, teuer oder schwer zu warten sind, dass selbst die Armeen der Großen Häuser sie für sie aufwändig erachten, um sie auf dem Schlachtfeld einzusetzen. Ein Umstand, der sich nicht für ewig halten wird.

Ich widme den folgenden Bericht daher der Erkundung unüblicher MechDesigns als mögliche Vorboten der Zukunft. Auch wenn einige von ihnen bereits in knappen Memos vorgestellt wurden, so haben doch viele ihr Erscheinungsbild und auch ihre Möglichkeiten in den Jahren und Jahrzehnten seit der letzten Analyse durch fortschreitende Modifikationen, neue Waffentechnologien und Fertigungsprozesse verändert. Immerhin produzieren viele der Firmen diese Maschinen nur in kleinen Stückzahlen, so dass sie zwischen den Produktionszyklen immer wieder die Gelegenheit haben, auf die Wünsche der Designer und Kunden einzugehen und Änderungen vorzunehmen. Als Ergebnis haben viele dieser selbstgebauten ArenaMechs zwar die gleichen Grundlagen, sind aber vielmehr Produkte von Kunst und Handwerk, als Wunder von Ingenieurskunst und Militärtechnologie.

– Anthony Scaglioni
Demi-Präzentor IX-Omega
ComStar-Gelände, Solaris VII
20. Januar 3067

PRC-1N PORCUPINE



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: IDC-PRC01 Lite Endostahl
Reaktor: Edasich Motors 180 XL
mit Turbolader
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h, 194 km/h
mit Turbolader

Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Lexington Limited High Grade
Ferrofibril mit Stacheln
Bewaffnung:
4 Defiance B3M Mittelschwere Laser

Hersteller: Innovative Design Concepts
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Angst Clear
Channel 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Angst Clear
View 2A

ÜBERSICHT

Die Solaris-BattleMech-Entwicklungsfirma Innovative Design Concepts (IDC) hat vor einiger Zeit den *Porcupine* als das erste experimentelle BattleMech-Modell der Firma vorgestellt, das für die leichtgewichtigen Arenen der Klasse 2 ausgelegt ist. Diese kleine Maschine ist als „Geschwindigkeitsteufel mit fieser Einstellung“ beschrieben und spart nicht, wenn es um Struktur, Panzerung oder Reaktorleistung geht, um dem Piloten den besten Schutz und die beste Geschwindigkeit zu liefern, die bei seinem Gewicht möglich sind. Doch wo der Werbetext den blitzschnellen Spezialisten für Sturmangriffe als effektiven Mitbewerber in den modernen Arenen bezeichnet, haben Kritiker bereits begonnen, den *Porcupine* als „wirbelnde Todeskugel“ für jeden MechKrieger zu bezeichnen, der wahnsinnig genug ist, einen zu lenken.

EIGENSCHAFTEN

Im Gegensatz zu konventionellen leichten BattleMechs, die normalerweise als Scouts oder Patrouillen in militärischen Einheiten dienen, ist der *Porcupine*, der für die Arenen auf Solaris entworfen worden ist, nicht einfach nur als schneller Scharfschütze konzipiert. Tatsächlich macht die Kombination eines leistungsstarken extraleichten Reaktors, eines experimentellen Turboladers und verstärkten Stacheln, die den gesamten Oberkörper bedecken den *Porcupine* als Ganzes zu einer Waffe, die weitaus gefährlicher ist als seine vier mittelschweren Laser. Mit seiner Geschwindigkeit von beinahe 200 Kilometern pro Stunde und den verstärkten Stacheln, die die meisten Nahkampfangriffe ablenken können, die den Untergang für andere leichte Mechs bedeuten würden, ist der *Porcupine* wirklich schwer zu treffen und für seine Größe außerordentlich zäh. Der größte Vorteil der Kombination aus Stacheln und Geschwindigkeit ist allerdings die schiere Zerstörung, die der *Porcupine* beim Stur-

mangriff verursacht – eine zweifelhafte Ehre bei einer so leichten Maschine. Mit einem einzigen, gut abgestimmten Ramm-Manöver können die Stacheln des *Porcupine* ohne Schwierigkeiten Panzerung zerfetzen, die von den mittelschweren Lasern des Mechs bereits zermürbt worden ist. Die größte Herausforderung für *Porcupine*-MechKrieger ist es, lange genug zu überleben, um einen solchen Angriff durchführen zu können.

EINSATZ

Die Zelazni-Ställe haben vor kurzer Zeit zwei *Porcupines* erworben und sind somit der erste wichtige Stall, der diese Maschine im echten Kampf ausgetestet hat. Unglücklicherweise sucht Victor Zelazni Berichten zufolge nach der alles andere als überzeugenden Leistung eines der beiden in einem Kampf zwischen den Zelazni- und Tandrek-Ställen jemanden, der Interesse hat, ihm den anderen *Porcupine* abzunehmen.

VARIANTEN

IDC bietet eine praktischere und tödlichere Variante des *Porcupine* her, der einen großen Teil seines Aussehens behält, aber im Inneren deutlich umgebaut worden ist. Diese Version, die die Bezeichnung PRC-2N trägt, verwendet einen kleineren – aber weitaus teureren – 160er-IDC-VX-XXL-Reaktor anstelle des Edasich 180 mit Turbolader und verwendet den gleichen Endostahlrumpf wie das Modell 1N. Er tauscht auch die verstärkten Stacheln und die Ferrofibrilpanzerung gegen kosmetisch aufgewertete Standardpanzerung auf, um den maximalen Schutz gegen Waffenbeschuss zu bieten. Außerdem macht ein kleineres, engeres Cockpit Platz für viel Innenraum frei. In diesen Innenraum stopft das Modell zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser, zwei experimentelle leichte X-Impuls laser

und leichten Extremreichweitenlaser, das alles zusätzlich zu den vier normalen mittelschweren Lasern des Originals.

Unglücklicherweise macht diese Bewaffnung diese Variante des *Porcupines* zwar besonders tödlich im Nahkampf, doch können selbst die aufgerüsteten Doppelwärmetauscher nicht mehr als die Hälfte der Hitze ableiten, die diese Waffen erzeugen. Zusammen mit den gesteigerten Kosten des Reaktorprototypen kann dieser Faktor allein den *Porcupine*-2N zu einem leichten Abschuss für seinen Gegner machen, und ein teurer Tod für einen übermäßig wagemutigen – oder einfach nur dummen – MechKrieger.

PRC-1N PORCUPINE

Typ: **Porcupine**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 20 Tonnen

Kampfwert: 870

Ausrüstung

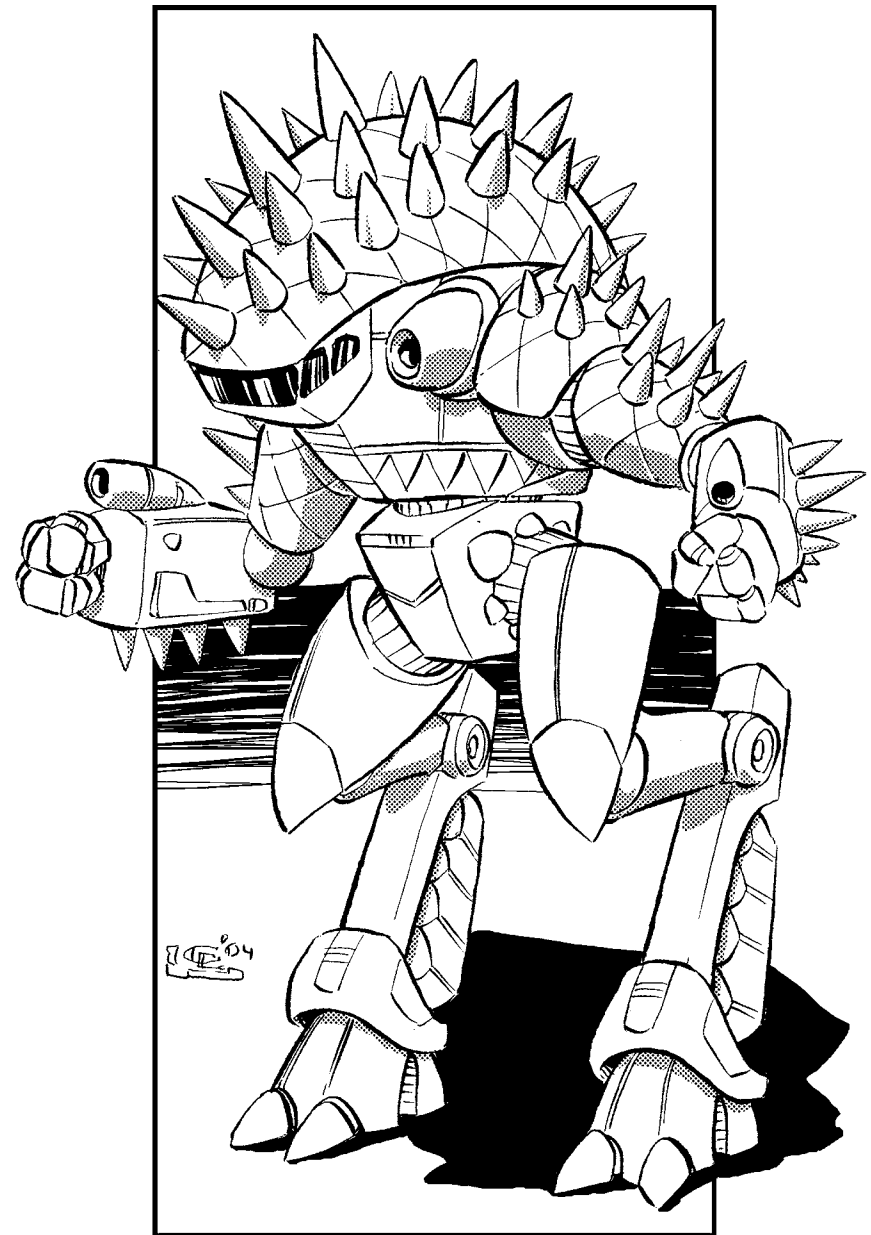
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	180 XL	3,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14 [18]	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	62	3,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	6	8
Torso-Mitte (Rücken)		2
R/L Torso	5	7
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	3	6
R/L Bein	4	7

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Stacheln	RA	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Stacheln	LA	1	0,5
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Stacheln	RT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Stacheln	LT	1	0,5
Turbolader	TM	1	0,5
Stacheln	K	1	0,5



KTO-2A KOTO



Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Bergan/OmniTekk Light
Endostahl 2,5
Reaktor: Nissan 200 Extralight II
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Solaris Spezialferrofibril GTL-5
Bewaffnung:
1 Diverse Technology Labs Schwere X-
Impuls-Laser
2 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 Diverse Optics Leichter ER-Laser

Hersteller: Omnitech Industries
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Garret T-10B.2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 911,
OT Mod 3

ÜBERSICHT

Arena-Ligen haben schon lange den abgelegten Maschinen der Streitkräfte der Herrscherhäuser einen Platz geboten, den BattleMechs, die nicht mehr als kampftauglich galten. Viele dieser Maschinen werden demilitarisiert und in einen BattleMech-Friedhof gebracht oder als Altmetall verkauft. Dabei finden viele ihren Weg nach Solaris, wo sie als Ersatzteillager oder zur Wiederaufbereitung gekauft werden. Auf diese Weise entstand der *Koto*.

Früh im Jahre 3050 wollte Omnitech Industries einen neuen Mech entwickeln, der in den Arenen der Klasse 2 mithalten konnte. Da den Technikern der Firma ein scheinbar endloser Vorrat an alten *Locusts* zur Verfügung stand, basierten sie ihren Prototypen auf den allgegenwärtigen leichten BattleMechs. Zwei Jahre später stellten sie das neue Modell *Koto* vor.

EIGENSCHAFTEN

Die Entwickler von OnniTech glaubten, dass der Mech-Krieger, der den ersten erfolgreichen Treffer landet, wahrscheinlich die Runde gewinnen wird. Um den Mechpiloten diese Möglichkeit zu geben, versuchten sie eine Reihe verschiedener Waffen und entschieden sich letztendlich für ein Laserarsenal, das um einen Prototypen aufgebaut war, den sie durch ein einzigartiges Abkommen mit Diverse Optics erhalten hatten. Diese Firma, die zu den angesehensten Herstellern von Laserwaffen gehört, wollte ihre experimentellen Laser unter Feldbedingungen testen und versorgte Omnitech exklusiv mit ihren Laser-Prototypen. Um Kapital aus dem Prototypen zu schlagen und ihn zu demonstrieren überarbeitete Omnitech das Aussehen des *Kotos* radikal, um seinen Kunden einen gefährlicher aussehenden Mech zu präsentieren.

Ein einzelner schwerer Impuls-Laser ist die Primärwaffe des *Kotos*. Unterstützt wird dieser von zwei mittelschweren Extremreichweitenlasern und einem leichten Extremreichweiten-Laser. Der *Koto* verfügt nicht über ausreichend Wärmetauscher, dass sein MechKrieger alle Waffen die ganze Zeit über abfeuern kann, doch hat er die Geschwindigkeit, um aus der Reichweite der gegnerischen Waffen zu spuren und wieder zurück. Die Hauptschwäche des *Kotos*, abgesehen von denen, die er mit jedem leichten Mech teilt, ist seine Elektronik. Er verwendet die gleichen Subsysteme wie sein Vorgänger, Ausrüstung, die als Überangebot aufgekauft worden ist. Die Omnitech-Techniker überholten die Elektronik und werteten sie mit maßgeschneiderten Verbesserungen auf, doch manchmal kommt es zu signifikanten Ausfällen, darunter auch ein tödlicher Zwischenfall, bei dem das Zielerfassungs- und Verfolgungssystem mitten im Kampf vollständig ausfiel.

EINSATZ

Dank des dreimaligen Klasse-2-Champions Mercury Sdeidt, die ihren *Koto* in ihren letzten Gefechten in den Jahren 3059, 3060 und 3061 führte, blieben die Bestellungen für den *Koto* so zahlreich, dass Omnitech zwei andere Mech-„Werkstätten“ angeworben hat, um sie bei der Konstruktion zu unterstützen. Siebzig Prozent der Bestellung stammen von MechKriegern und Ställen aus Solaris. Ungefähr die Hälfte der übrigen enden in anderen Spielwelten, während der Rest von Söldnern eingesetzt wird.

VARIANTEN

Omnitech Corporation baut den *Koto* aus Maßfertigung. Sie bieten Aufrüstungen wie verschiedene Panzerungsarten, MASC und/oder Turbolader und sogar experimentelle superleichte Reaktoren und Gyroskope für das Basis-

modell an. Vor einer Weile hat Omnitech begonnen, den *Koto* an militärische Kunden zu vermarkten. Einige wenige *Koto*-3A-Prototypen, die über einen schweren Impuls-Laser und konventionelle mittelschwere und leichte Laser verfügen, sind bei Söldnern gelandet.

Die Omnitech-Entwickler denken auch über *Koto*-Varianten nach, die den X-Impuls-Laser entweder durch einen schweren Impuls-Laser oder eine ER-PPK ersetzen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Mercury „Quicksilver“ Sdeidt: Mercury Sdeidt, die sich buchstäblich von den Straßen von Solaris City hochgekämpft hat, ist eine Heldin und ein wahrer Champion für die tausenden von entrechteten MechKrieger auf Solaris. Sie traf 3053 in Solaris ein und hatte nicht mehr als die Kleider am Leib und ein paar C-Noten in ihren Taschen. Innerhalb von sechs Jahren stieg sie zur Spitze der Klasse-2-Ligen auf. Mercury ging offiziell 3064 in den Ruhestand, führt ihren *Koto* aber immer noch ein paar Mal jedes Jahr in die Arenen – ohne Frage mit der Unterstützung von Omnitech.

Jose „Dead Head“ Eriqui: Jose Eriqui führt mit seinem maßgeschneiderten *Koto* „RamblinRamblin’ Rupert“ per Anhalter durch die Innere Sphäre. In den letzten 14 Jahren diente er bei 19 verschiedenen Söldnereinheiten und arbeitete als gedungener Kämpfer für verschiedene Auftraggeber – er bleibt immer gerade lange genug, um die Reise zur nächsten Welt zu bezahlen oder an einer Mission teilzunehmen, ehe er sich einen neuen Kontrakt sucht. Er ist nunmehr seit fünf Monaten bei den Wilson’s Hussars und zeigt nun langsam Anzeichen, sich wirklich bei einer Einheit niederlassen zu wollen anstatt nur weiterzuziehen.

KTO-2A KOTO

Typ: **Koto**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 25 Tonnen

Kampfwert: 977

Ausrüstung

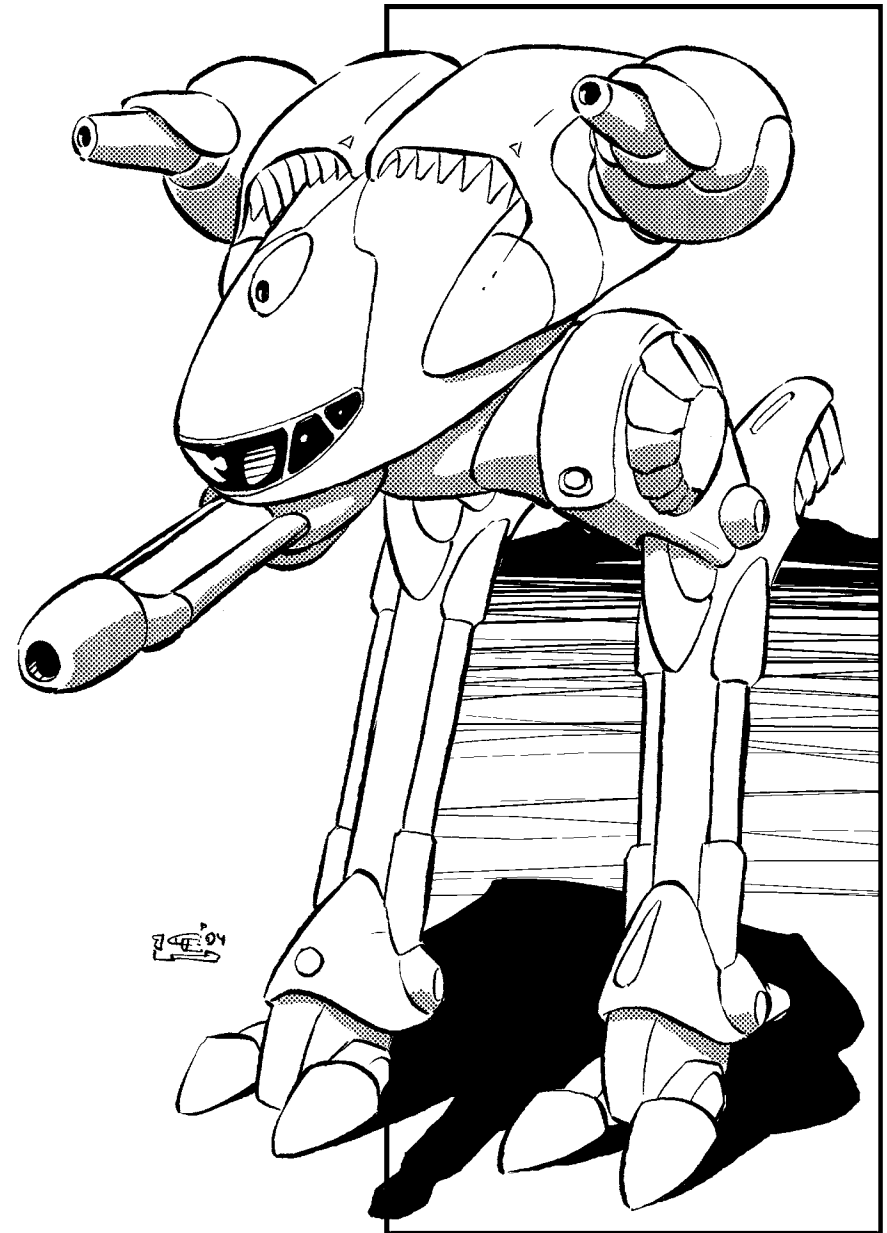
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	200 XL	4,5
BP Gehen:	8	
BP Rennen:	12	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	80	4,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	8	12
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	6	10
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	4	6
R/L Bein	6	10

Weapons

And Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Schwerer X-Impulslaser	TM	2	7
Leichter ER-Laser	K	1	0,5



CPR-HD-003 COPPERHEAD



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Castelli 211CTC
Reaktor: GM 180 XL mit Turbolader
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, 130 mit Turbolader
Sprungdüsen: Luxor 2/Q-EX
Sprungreichweite: 60 Meter

Panzerung: ArcShield Reflektiv
Bewaffnung:
1 Holly Blitz-KSR-4-Lafette
1 Sutel Precision Line Mittelschwerer
Impulslaser mit Bethel Labs X-Pulse
3 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
1 Poland Main Model C Magshot
Hersteller: Solaris Arms
Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Garret T-11B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated
Hunter

ÜBERSICHT

Der im Jahre 3054 von Solaris Arms vorgestellte *Copperhead* hat vielen Ställen in Solaris VII gedient. Das Modell wurde wirklich bekannt, als MechKrieger Brendon Frazer seinen *Copperhead*, den „Silver Snake“, in die besten zwanzig Plätze des Silver-Dragon-Stalls führte – eine eindrucksvolle Leistung für einen leichten Mech. Nach Frazers Tod beauftragten die Silver Dragons Solaris Arms, das Modell zu modifizieren. Das Ergebnis war der CPT-HD-003 *Copperhead*. Die Silver Dragons verwenden diese Variante, die vollgestopft mit der neuesten Technologie ist, um einen neuen Angriff auf die heiß begehrten Top 20 zu starten.

EIGENSCHAFTEN

Als leichter Mech hat es der *Copperhead* normalerweise mit anderen leichten oder mittelschweren Mechs zu tun. Auf Solaris sind solche Gegner vor allem mit Energiewaffen ausgerüstet, gegen die die neue reflektive ArcShield-Panzerung den *Copperhead* zu einem erstaunlich zähen Gegner macht. Der *Copperhead* ist mit einem GM-180-XL-Reaktor mit Turbolader ausgerüstet. Er ist schnell, doch die entstehende zusätzliche Hitze kann die dreizehn Doppelwärmetauscher des Mechs leicht überlasten, wenn der Pilot einen vernichtenden Angriff durchführt. Solaris Arms folgte dem Vorbild von Omnitech Industries und verwendete den X-Impulslaser, der von Bethel Labs eingeführt worden ist. Ein modifizierter mittelschwerer ER-Laser aus der Sutel Precision Line ist in den linken Arm eingebaut und wird von drei mittelschweren Extremreichweitenlasern im Torso unterstützt. Eine Holly-Blitz-KSR-4-Lafette und ein im Kopf montiertes Magshot stellen eine böse Überraschung für jeden Gegner dar, der zu nahe kommt. Um all diese Ausrüstung in einen Rumpf mit 30 Tonnen zu packen, nutzte Solaris Arms ein

kompaktes Cockpit. Diese beengten Bedingungen sind auf dem Schlachtfeld zwar unzumutbar, doch verringert der geplante und kurze Kampf in der Arena die Zeit, die ein MechKrieger in der klaustrophobischen Enge des *Copperhead* verbringen muss.

Ein Problem, das diese Variante nicht angeht, ist die eingeschränkte Sprungfähigkeit des Mechs, die nur bescheidene sechzig Meter beträgt. Kritiker sind der Meinung, dass Solaris Arms ganz auf die Sprungdüsen hätte verzichten sollen, aber *Copperhead*-Piloten wie Sharon Wu sind anderer Meinung. Oft nutzen sie einen kurzen „Düsenprung“, um in den hinteren Bereich ihres Gegners zu gelangen.

EINSATZ

Die Clan-Invasion schränkte die Rolle des leichten BattleMechs im Arsenal der Inneren Sphäre stark ein. Da sie es mit den mächtigen Clan-OmniMechs zu tun hatten, zogen es die Regierungen der Nachfolgerstaaten vor, schwerere Maschinen zu nutzen. Das Draconis-Kombinat hat allerdings den älteren CPR-HD-002 aufgekauft, um ihn auf dem Schlachtfeld zu nutzen. Aufgrund seines spezialisierten Designs und des engen Cockpits ist es allerdings unwahrscheinlich, dass diese neue Version des *Copperheads* außerhalb der Arenen von Solaris eingesetzt werden wird. Die Silver Dragons wollten ursprünglich exklusive Rechte an dem Modell, doch zwangen die endgültigen Kosten bei der Entwicklung einer fortschrittlichen Variante sie dazu, Verhandlungen zu eröffnen, um die finanzielle Last zu verteilen.

VARIANTEN

Der CPR-HD-002 verzichtet auf den Turbolader und das kleine Cockpit. Er verwendet Durallex-Ferrofibrilpanzerung anstelle der fortschrittlichen reflektiven ArcShield-Panzerung und verfügt nur über zwölf Wärmetauscher. Drei mittelschwere Laser unterstützen einen im linken Arm montierten mittelschweren und leichten Impulslaser. Die Variante setzt außerdem auf eine Standard-KSR-4-Lafette anstelle des Blitz-Systems. Ein im Kopf montierter einschüssiger Blitz-KSR-2 dient als der Überraschungsangriff des 002 *Copperhead*. Einige Besitzer haben ihre CPR-HD-003-Modelle abgeändert. Sie entfernen die Sprungdüsen und bauten mehr Panzerung ein, um so die Variante CPR-HD-004 zu erzeugen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Sharon „Laser Bait“ Wu: Die führende leichte Mechpilotin der Silver Dragons (und eine ziemlich Primadonna) Sharon diente als der Testpilotin des neuen *Copperheads*. Sharon Wu steuerte den ersten Prototypen und zerfetzte ihre Opposition in der Klasse-2-Liga diesen Jahres. Wus erster Auftritt im verheißungsvoll getauften „Silver Snake II“ stand in der Factory-Arena gegen Heinrich Strasser statt. Der MechKrieger der Skye Tigers war früher im gleichen Jahr gegen einen *Silver Fox* angetreten – ein weiteres Modell, das reflektive Panzerung verwendet – und er wusste, dass er nur gewinnen konnte, wenn er so schnell wie möglich an Wu heran kam. Allerdings gab der mit Turbolader versehene Reaktor des *Copperheads* Wu den Vorteil in Sachen Beweglichkeit. Da die Laser des *Wolfhounds* so gut wie wirkungslos waren, erlitt Strasser eine weitere Niederlage.

CPR-HD-003 COPPERHEAD

Typ: **CopperKopf**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 1.117

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:		3
Reaktor:	180 XL	3,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9 (12)	
BP Springen:	2	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		2
Cockpit (Klein):		2
Panzerungswert (Reflektiv):	72	4,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	10	10
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	7	7
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	5	7
R/L Bein	7	9

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-4	RA	1	3
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Magshot	K	2	0,5
Munition (Magshot) 50	LT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Mittelschwerer X-Impulslaser	LA	1	2
Turbolader	TM	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5



FLS-P5 FLASHFIRE



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Omnitech FF-X Endostahl
Reaktor: GM 180 XL
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 52
Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Durallex Tensile-4 mit Stacheln
Bewaffnung:
1 Holly KSR-6-Lafetten
2 Omnitech Firehose Flüssiggeschütze
4 Diverse Optics Leichte Extremreichweiten-Laser

Hersteller: Omnitech
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Garret T15B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret 500S

ÜBERSICHT

Omnitechs FLSP2 *Flashfire*, der über ordentliche Geschwindigkeit und Panzerung verfügt und mit einem Arsenal aus Flammern, mittelschweren Lasern und KSR-Lafetten ausgerüstet ist, die ideal für Kämpfe auf kurze Entfernung sind, wurde Mitte der 3050er ein beliebter Mech in den Arenen der Klasse 1. Unglücklicherweise führte die Flut neuer Mechs, die kurze Zeit später entwickelt wurde dazu, dass der Neuigkeitswert des *Flashfires* schnell schwand und die Verläufe im Jahrzehnt nach seiner Einführung stetig abnahmen. Allerdings verschaffte die Entwicklung neuer Waffensysteme, die speziell für die Arenen von Solaris ausgelegt sind, Omnitech die hervorragende Gelegenheit, dieses einst beliebte Modell aufzurüsten. So hauchten sie einem Mech, der scheinbar verdammt war, in die Mittelmäßigkeit abzurutschen, neues Leben ein.

EIGENSCHAFTEN

Durch den Einbau von Sprungdüsen behebt der FLS-P5 *Flashfire* eine der wenigen Schwächen, die Kritiker beim ursprünglichen Modell P2 zu bemängeln hatten. Die Entwickler von Omnitech entschieden sich auch dafür, die Bewaffnung vollständig auszutauschen. Sie tauschten die Gruppen aus Flammern und mittelschweren Lasern an beiden Armen durch leichte Laser und Flüssiggeschütze aus, was den neuen *Flashfire* auf kurze Entfernung zu einem weitaus unberechenbareren Gegner macht. Weil das Flüssiggeschütz einige taktische Optionen abhängig von der Munition bietet, hat Omnitech diese ungewöhnlichen Waffen mit den gleichen semi-modularen Aufhängungen, die die Omni-Technologie der Clans inspiriert haben, wie sie auch beim *Mercury* verwendet worden sind. Das erlaubt es Technikern, zwischen Duel-

len leichter die Schläuche und Flüssigkeitstanks auszutauschen, was ein Ausmaß von Flexibilität erlaubt, das unvorbereitete Gegner überrumpeln kann. Korrosive und Rauch produzierende Flüssigkeiten gehören zu den beliebtesten Flüssigkeitskombinationen für den *Flashfire*, doch manche Piloten haben gute Erfahrungen mit Ölpfützen und feuerfestem Schaum gemacht. Verstärkte Stacheln sowie eine Blindhalterung, die die KSR-6-Lafette nachahmt, die für die neue Konfiguration aufgegeben wurde, runden die Bewaffnung des neuen *Flashfire* ab.

EINSATZ

Der *Flashfire*-P5 hatte sein Debüt vor kurzer Zeit in einem Duell zwischen den Wraiths-Ställen und den Huntsmen in den Hartford Gardens. Sein Pilot, Wraiths-MechKrieger Harley „Hellspawn“ Salazar, kombinierte Ölpfützen und korrosive Flüssigkeitsgeschütz-Angriff, um den Gegner zu zermürben. Viele der Mauern und Bäume der Gardens tragen immer noch die Brandschäden dieses Kampfes.

VARIANTEN

Der ursprüngliche P2-*Flashfire* ist nach wie vor verbreiteter als diese neueste Inkarnation. Mit zwei Flammern und einem mittelschweren Laser in jedem Arm, sowie einer doppelten KSR-6-Lafette auf der rechten Schulter, ist die einzige Schwäche dieses ansonsten soliden Modells sein Mangel an Sprungdüsen. Omnitech erkannte dies und bot vielen *Flashfire*-Besitzern einen Rabatt auf den Umbau an. Üblicherweise nutzen sie die P4-Konfiguration, um das Problem zu beheben. Dabei ersetzen sie eine KSR-Lafette mit Sprungdüsen und bauen dafür einen falschen Ausgang ein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Aaron „Sulphur“ Hall: Aaron Hall, ein Klasse-2-Champion im Ruhestand, lenkte den ersten *Flashfire*, der jemals produziert wurde. Dieser trug den Namen „Brimstone“. Hall wurde zu einem bemerkenswerten Erfolg, nachdem er im Rahmen einer aufwendigen Werbekampagne, die Interesse für das neue Modell erwecken sollte, sechs Kämpfe in Folge gewann.

Omnitech belohnte Halls Anstrengungen mit einem riesigen Bonus und erlaubte es ihm, seinen FLS-P2-Prototypen zu behalten, als er Solaris verließ, um sein Glück als Söldner zu machen.

Harley „Hellspawn“ Salazar: Seit seinem Sieg über einen *Jackal* der Huntsmen in den Hartford Gardens reitet Salazar auf einer Welle der Beliebtheit, die ihm viele Sponsoren eingebracht hat, die ihre Produktlinien an seinen anhaltenden Erfolg anhängen wollen. Aus diesem Grund ist Salazars FLS-P5 *Flashfire*, der den Spitznamen „Spitfire“ trägt, mit Produktlogos von zahlreichen Firmen bedeckt, von Omnitech und Hollis Weapons bis hin zu Grangers Kaffeehaus und Kopek Holophoto Technologies. Zwar betrachten Kritiker Salazar als „Kommerzopfer“, doch weder er noch die anderen Wraiths beklagen sich über die zusätzliche Medienaufmerksamkeit, die sie jetzt genießen.

FLS-P5 FLASHFIRE

Typ: **Flashfire**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 654

Ausrüstung

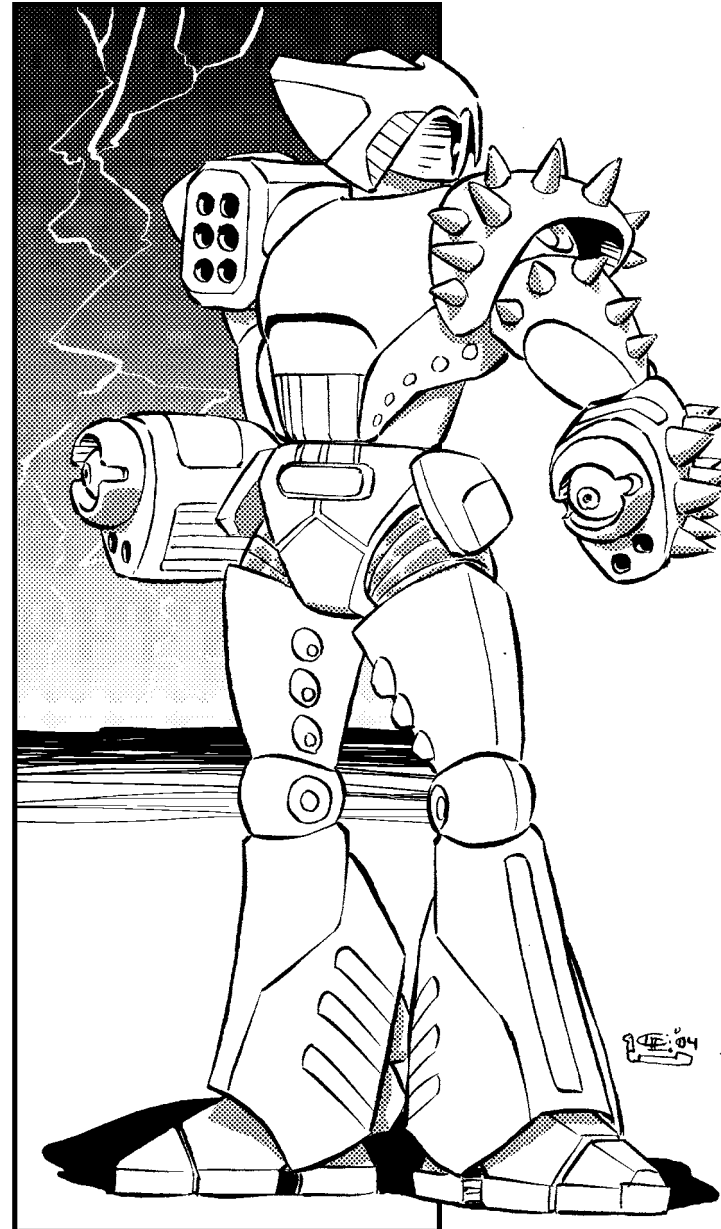
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	180 XL	3,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	88	5,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	12
Torso-Mitte (Rücken)		3
R/L Torso	12	10
R/L Torso (Rücken)		2
R/L Arm	8	8
R/L Bein	12	12

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Leichte ER-Laser	RA	2	1
Flüssiggeschütze	RA	2	2
Munition (Flüssig) 20	RA	1	1
KSR-6	RA	2	3
Munition (KSR-6) 15	RA	1	1
2 Leichte ER-Laser	LA	2	1
Flüssiggeschütze	LA	2	2
Munition (Flüssig) 20	LA	1	1
Stacheln	LA	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



MTS-S MANTIS



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Solaris Arms Special Light Endostahl
Reaktor: GM Rama 270XL
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h, 194 km/h mit MASC
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durralex II Leichte Ferrofibrat
Bewaffnung:
3 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
2 Diverse Optics Leichte ER-Laser

Hersteller: Solaris Arms Industries
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Endicott Typ 22 Master
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Housier DD-Y-7

ÜBERSICHT

Auf Solaris VII ist der Ruf, ein Gewinner zu sein, ebenso wichtig wie tatsächlich Siege einzufahren. Über die „Medienlieblinge“ wird ständig berichtet, selbst wenn sie verlieren, und diese Berichte führen zu den besten Sponsorendeals. Das war der Grund, aus dem Solaris Arms entschied, den *Mantis* – der zuerst Anfang der 3050er vorgestellt wurde – mit der Unterstützung von Plague & Associates vollständig zu überarbeiten. Diese Umarbeitung brachte dem *Mantis* den heiß begehrten Preis „Mech des Jahres“ ein, und das nur ein Jahr, nachdem er vorgestellt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Die Techniker von Solaris Arms begannen mit einem Skelett aus Endostahl, das ursprünglich für einen mittelschweren Mech ausgelegt war, modifizierten es und verstärkten es an wichtigen Belastungspunkten. Um den Rahmen herum bauten sie ein Geflecht aus Leitungen, strukturellen Unterstützungen und Mymomerbündeln auf, das die Stabilität und Belastbarkeit des Mechs noch weiter verstärkte. Dann bauten sie den berühmten extraleichten Fusionsreaktor der „Rama“-Serie von GM ein. Zusammen mit den SuperMASC-III-Schaltkreisen kann dieser Reaktor den Mech auf eine Geschwindigkeit von fast 200 Kilometern pro Stunde bringen.

Auch bei den Waffen sparten die Entwickler nicht. Mittelschwere und leichte Laser von Diverse Optics, die später auf Extremreichweiten-Modelle aufgerüstet wurden, geben dem Mech die Durchschlagskraft, die er braucht, ohne Masse für Langstreckenwaffen zu vergeuden, die ohnehin nur wenig verwendet werden würden. Gleichermaßen stattete das Entwicklerteam den *Mantis* mit der besten verfügbaren Elektronik und anderer Ausrüstung aus. Das Cockpit verkörpert fortschrittliche Technologie

und Bequemlichkeit. Die Primärsysteme wurden gleichermaßen für die Beliebtheit ihrer Marke als für ihre Möglichkeiten ausgewählt.

Zu guter Letzt konstruierte Solaris Arms mit Wolfram verstärkte Kompositklauen für den *Mantis*, was sein insektenartiges Aussehen nur noch verstärkt. Diese Klauen, zusammen mit der unglaublichen Geschwindigkeit des Mechs, seinem mächtigen Arsenal von Laserwaffen und fünf Tonnen Ferrofibratpanzerung, machen ihn zu einem gefürchteten Gegner in den Arenen.

EINSATZ

Plague & Associates hat sich mit der Werbekampagne für den *Mantis* selbst übertroffen. Fünfzehn Jahre, nachdem der erste *Mantis* in der Arena gekämpft hat, und sechs Jahre nach seiner Überarbeitung, ist er der beliebteste leichte Mech, der auf Solaris VII produziert wird. Auch wenn nur wenige „Mech für Champions“ in den Großen Turnieren geworden sind, stellt die Werbekampagne sicher, dass die MechKrieger und Ställe weiter ihr Geld für diese beliebte Kampfmaschine ausgeben.

VARIANTEN

Das aktuelle Produktionsmodell des *Mantis* verwendet ein Arsenal aus Extremreichweitenlasern, die zuerst im Jahre 3056 eingeführt worden sind. Davor verwendete der *Mantis* Standardlaser. Solaris Arms hat mehrere Versionen des *Mantis* maßgefertigt. Die beliebteste verwendet ein leichtes Gyroskop und zusätzliche Panzerung. Danach können die Kunden aus zwei weiteren Optionen auswählen. Die erste passt die Standardkonfiguration durch den Einbau eines Feuerleitcomputers an oder ersetzt die Ferrofibratpanzerung durch laserreflektierende Panzerung oder reaktive Panzerung. Die zweite, radikalere Variante entfernt das MASC-Sys-

tem, um Platz für Dreifachmyomere und einen Turbolader, vier mittelschwere ER-Laser und eine der neu entwickelten Mech-Lanzen zu schaffen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Hadrian „Chupacabra“ Ruui: Nach einem Zwischenfall vor fast zehn Jahren, der mit manipulierten Wetten zu tun hatte, der die Crimson-Voodoo-Ställe fast zerstörte, schleppten sie sich nur voran. Sie hatten kaum mehr Einfluss auf die Liga der Unabhängigen Ställe, bis Hadrian Ruui mit seinem *Mantis* auftauchte. In seiner ersten Saison katapultierte er sich zur Spitze der Liga und ist drei Jahren der MechKrieger auf Platz 1. Crimson Voodoo hat er dabei mit zum Erfolg geführt. Dass niemand weiß, wo er herkommt oder wie er seinen *Mantis* bekommen hat, macht ihn nur noch beliebter.

Vernon „Prince of Pain“ Kell: Nur einmal in seinen acht Jahren auf Solaris schaffte es Vernon Kell in die Top 20 der Klasse-2-Arenen, nur zwei weitere Male in die Top 50. Das hat seiner Beliebtheit aber nicht geschadet. Der prahlische und zu Wutanfällen neigende MechKrieger, der seinen Namen nutzt, um Werbung für sich zu machen, auch wenn seine Verwandtschaft mit Großherzog Morgan Kell und seiner Sippe bestenfalls zweifelhaft ist, ist ein farbenfroher „Bösewicht“, den alle unglaublich gerne hassen – und das sorgt dafür, dass er gut bezahlt wird.

MTS-S MANTIS

Typ: **Mantis**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Fortschrittlich)

Tonnage: 30 Tonnen

Kampfwert: 1.128

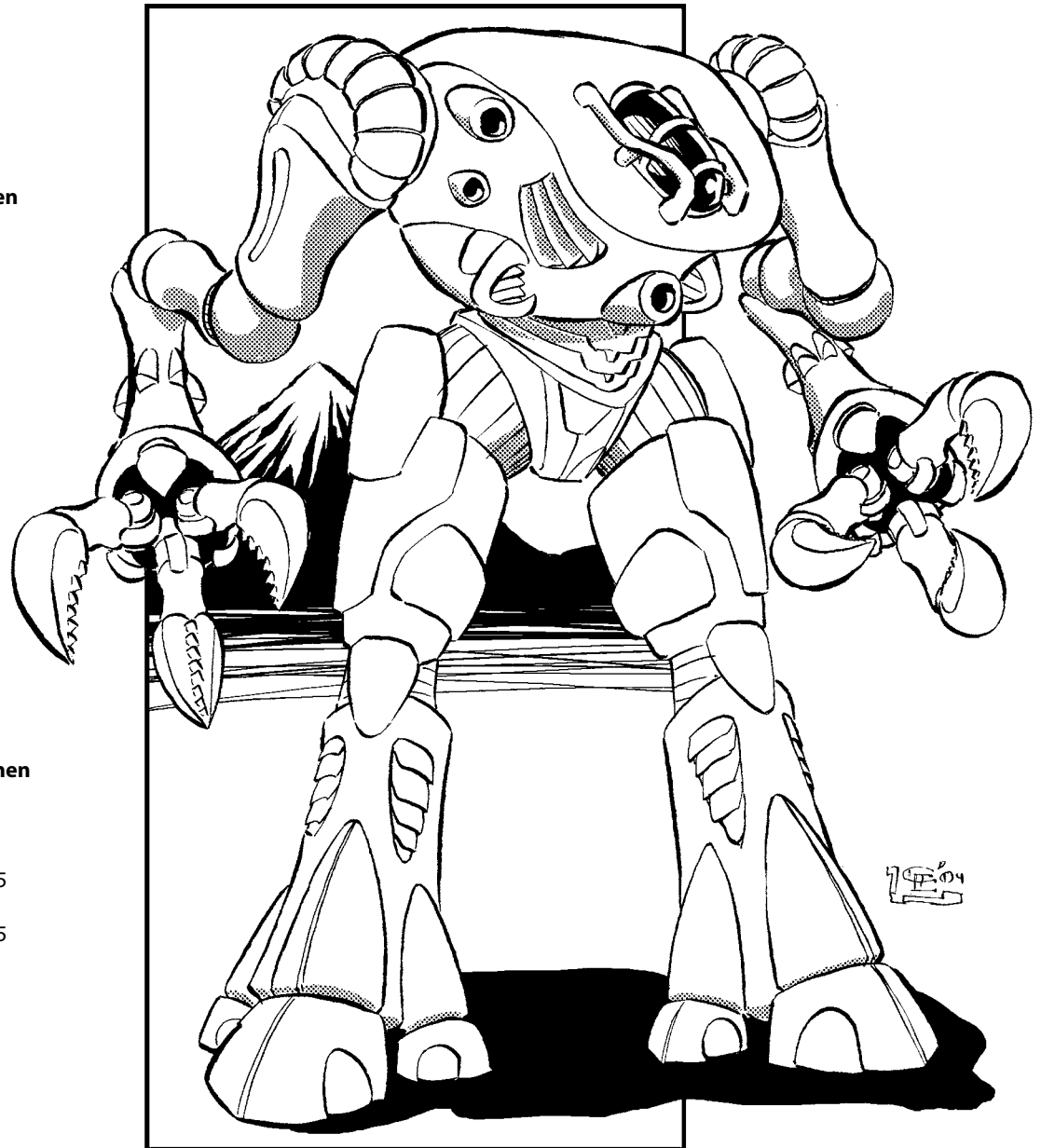
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14 (18)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	90	5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	10	11
Torso-Mitte (Rücken)		4
R/L Torso	7	9
R/L Torso (Rücken)		3
R/L Arm	5	9
R/L Bein	7	12

Waffen und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Kralle	RA	2	2
Kralle	LA	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Leichter ER-Laser	RT	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Leichter ER-Laser	LT	1	0,5
MASC	LT	2	2
Mittelschwerer ER-Laser	TM	1	1



LNG-2 LONGSHOT



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 245 XL
Reisegeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Riese-400 Reactive
Bewaffnung:
2 TharHes Maxi KSR-6 mit Artemis IV
2 IDC Mittelschwerer X-Impulslaser
2 IDC Leichte X-Impulslaser
Hersteller: Innovative Design Concepts
Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: IDC Hailer B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: IDC
ScopeTrak I

ÜBERSICHT

Der *Longshot* wurde ursprünglich in der Mitte der 3050er eingeführt und ist seitdem ein beliebter Mech in den Federgewicht-Kämpfen auf Solaris VII geworden. Zunächst wurde der Mech von MechKriegern schlecht angenommen, doch sein schlankes Profil, seine Geschwindigkeit und Wendigkeit brachten ihm schnell eine loyale Anhängerschaft unter Fans ein, sowie den widerwilligen Respekt der Piloten. Die letzten Aufrüstungen haben begonnen, die Skepsis der Piloten abzubauen. Die große Zahl von schnell getätigten Bestellungen refinanzierte IDCs Kapitalinvestition in das Modell und finanzierte die Forschung und Tests für mehrere andere Modelle und Waffensysteme.

EIGENSCHAFTEN

Da er als Rivale für Schlachtfeldmodelle wie dem *Jenner* und dem *Wolfhound* konzipiert war, kombinierte der grundlegende *Longshot* Geschwindigkeit und Wendigkeit mit Widerstandskraft und für sein Gewicht bemerkenswerter Durchschlagskraft. Da seine Maximalgeschwindigkeit bei 120 Kilometern pro Stunde liegt, können nur wenige Modelle mit ihm auf dem Boden mithalten, doch viele Piloten empfanden den Mangel an Sprungdüsen als unpraktisch in unwirtlichem Gelände. Mit seiner Hauptbewaffnung, die aus zwei KSR-6-Lafetten und zwei mittelschweren Lasern besteht, verschrieb sich der *Longshot* einer niedrigtechnologischen, aber robusten Herangehensweise an die Kriegsführung; die ungewöhnliche Verwendung einer NARC-Raketenboje erwies sich als effektiv in Teamkämpfen, aber eher als Hindernis in Duellen Mann gegen Mann. Zwei leichte Laser bieten zusätzliche Feuer-

kraft auf kurze Entfernung, während sechs Tonnen Panzerung für die Gewichtsklasse des Mechs beträchtlichen Schutz darstellen.

Auch wenn man nur wenig am klassischen LNG-1B *Longshot* Hightech nennen könnte, machten das die Varianten, die später in den 3050er veröffentlicht wurden – der LNG-2 und LNG-3 – mehr als wett. Das kastige Aussehen des LNG-2 *Longshot* war ein erster Hinweis auf seine Modifikation: den Einbau von reaktiven Panzerungspanelen, die Widerstand gegen Projektilangriffe boten. Um den LNG-2 zu einem unabhängigeren Kämpfer zu machen, ersetzten die Entwickler das NARC-System durch ein Artemis-Feuerleitsystem. Die Tonnage, die durch diese Veränderung frei wird, erlaubte die Aufrüstung des mittelschweren Lasers auf X-Impuls-Varianten, und zwei leichte X-Impulslaser ersetzten die beiden leichten Laser.

VARIANTEN

Der auf Bestellung in der Fabrik gebaute LNG-3 *Longshot* basiert auf der Bewaffnung des ursprünglichen Designs, rüstet aber die mittelschweren Laser auf mittelschwere X-Impulslaser und die leichten Laser auf Extremreichweitenlaser auf. Die Entwickler von IDC fanden den Platz für diese Aufwertungen, indem sie den XL-Reaktor durch den sogar noch leichteren XXL-Reaktor ersetzten. Allerdings gerieten die Pläne, die NARC-Raketenboje durch ein vNARC zu ersetzen (und dafür die Raketenlafetten auf KSR-4 zu verkleinern) durcheinander, als ComStar eine Exportlizenz verweigerte. Ein Upgrade auf zwei Blitz-KSR-6-Lafetten ist angeblich in Arbeit und könnte Teil der angekündigten Variante LNG-4 sein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Harmad „The Hudge“ Priety: Harmad Priety lenkte einen der ersten *Longshots*, Spitzname „Lil' John“, und spielte eine wichtige Rolle bei der Entstehung des Rufs des Modells. „Lil' John“ und Priety hatten es oft mit größeren Gegnern zu tun und wurden dabei fürchterlich verdröht. Nur die Robustheit des Mechs und das Können des Piloten erlaubten es ihm, am Ende den Sieg davonzutragen. Selbst wenn es Priety nicht schaffte, zu gewinnen, erwies sich die Gewalt gegen den leichten Mech als extrem beliebt beim Publikum (die oft Wetten abschlossen, wie lange er überleben würde, nicht ob). Der wiederholte Wiederaufbau von „Lil' John“ änderten langsam seine Gestalt, und nach 76 Kämpfen (und 24 Reparaturen) schickte Priety ihn in den Ruhestand. Der Mech wurde zu IDCs Maskottchen und Priety erhielt einen brandneuen *Longshot* für seine Bemühungen für das IDC-Modell. Er zog sich 3061 aus den aktiven Wettbewerben zurück, dient aber noch immer als Teammanager für die Flatirons und als Berater für IDC.

Nia „Ravenger“ Elton: Nia lenkt im Augenblick einen der ersten LNG-2s, die den Dienst aufgenommen haben. Dieser *Longshot* wurde als SRX63-191 registriert und erhielt schnell den Spitznamen „Queenie“, weil er so temperamentvoll war. Eine Reihe von Fehlfunktionen seiner experimentellen Panzerung kosteten mehrere Piloten fast das Leben, und auch wenn die Entwickler der Firma irgendwann das behoben, was sie die „Kinderkrankheiten“ nannten, blieben der Ruf und der Name der Maschine bestehen. Nia Elton erfreut sich an *Queenies* Ruf und hat ihre eigenen divenanartigen Forderungen gemacht. Das macht sie gleichermaßen verabscheut und respektiert in den Klasse-2-Ligen. Die Partnerschaft ist ein Marketingtraum, mit zahlreichen Sponsoren, die Werbe-deals anstreben.

LNG-2 LONGSHOT

Typ: **Longshot**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 35 Tonnen

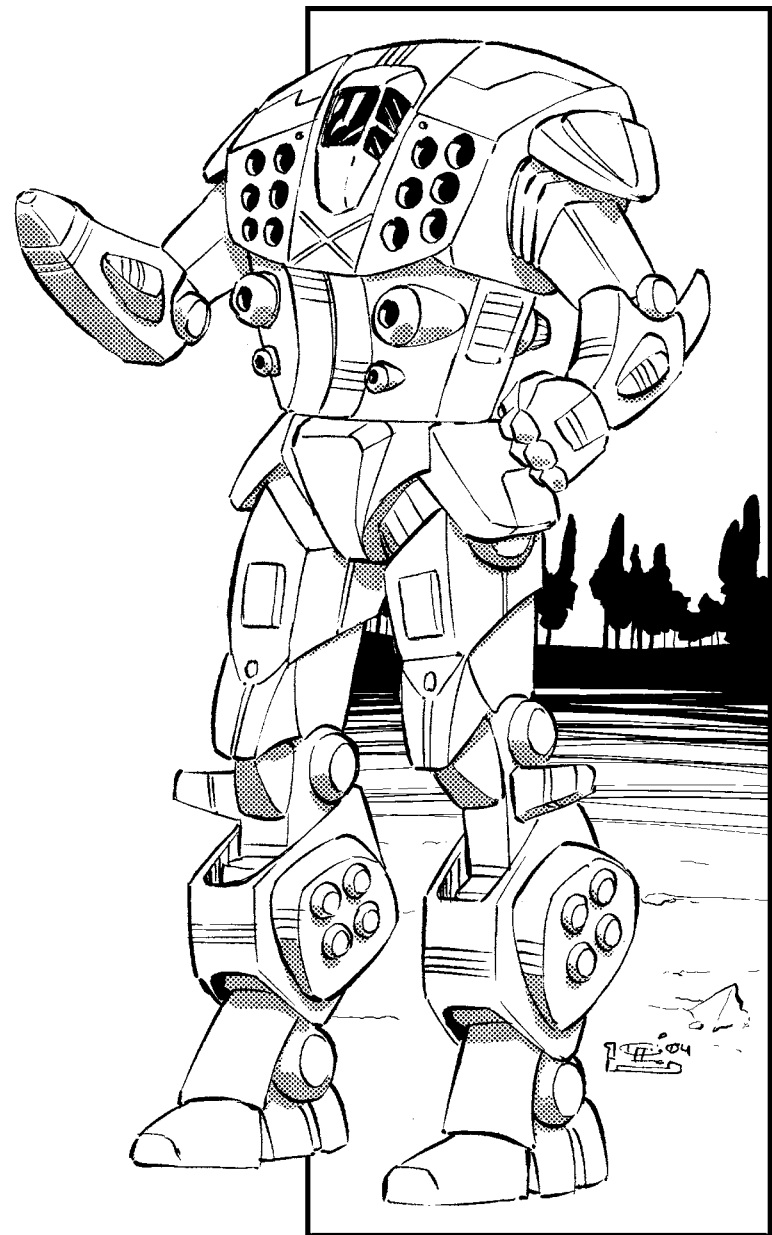
Kampfwert: 1.215

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	245 XL	6
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Reaktiv):	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	14
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	8	11
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	7
R/L Bein	8	10

Waffen und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
KSR-6	RT	2	3
Artemis-IV-FLS	RT	1	1
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
Mittelscherer X-Impulslaser	RT	1	2
Leichter X-Impulslaser	RT	1	1
KSR-6	LT	2	3
Artemis-IV-FLS	LT	1	1
Mittelscherer X-Impulslaser	LT	1	2
Leichter X-Impulslaser	LT	1	1



SVR-5X SILVER FOX



Masse: 35 Tonnen

Rumpf: IDC Fox 1

Reaktor: Edasich Motors 315 XXL

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: ArcShield Reflektiv

Bewaffnung:

2 Diverse Optics Mittelschwere Extremreichweiten-Laser

1 Diverse Optics Leichte Extremreichweiten-Laser

5 Poland Main Model C Magshots

Hersteller: Innovative Design Concepts

Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Cyclops 20 mit CherrySeed Angel ECM

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops 9b mit verbessertem Zielmodul

ÜBERSICHT

Sein auffälliges Äußeres und die extrem spiegelnde Panzerung lassen den *Silver Fox* selbst auf Solaris VII hervorstechen. Innovative Design Concepts' neuestes Modell hat die Kampfiligen im Sturm erobert, seit es aus den Werkstätten von IDC marschiert ist.

EIGENSCHAFTEN

Der *Silver Fox* konzentriert sich auf Geschwindigkeit, da es ihm an der Tonnage mangelt, um schwere Waffen einzubauen. Selbst bei der Verwendung des unglaublich leichten XXL-Reaktors gab es einfach Grenzen bei dem, was IDC in den Rahmen stopfen konnte. Der Einbau eines verbesserten Feuerleitsystems (das stark auf geborgener Clantechnologie aufbaute) erlaubte es IDC, eine Waffengruppe bestehend aus dem neuen leichten Magshot-Gaussgeschütz und drei Extremreichweitenlasern in einen Feuerleitcomputer von zwei Tonnen Gewicht einzubinden. Zwar hat der *Silver Fox* nicht die Durchschlagskraft einer PPK, eines Gaussgeschützes oder einer Autokanone, doch kann er mit Finesse einen Abschuss erzielen, wo andere Mechs auf rohe Gewalt zurückfallen müssen.

Defensiv gehört der *Silver Fox* zu den ersten Mechs, die reflektive Panzerung verwenden, die die Effektivität von Energiewaffen stark einschränkt. Der Kampf gegen einen *Silver Fox* kann eine ermüdende Erfahrung für einen Gegner sein, der sich vor allem auf Laser verlässt. Da er auch über ein fortschrittliches Störsendersystem verfügt, das fortschrittliche Raketen verwirren kann, muss sich der *Silver Fox* nur um ballistische Waffen sorgen.

EINSATZ

Der *Silver Fox* erwies sich als böse Überraschung, als er das erste Mal die Klasse-2-Arenen betrat. Als Richard Blane gegen seinen langjährigen Rivalen, den Skye Tiger Heinrich Strasser kämpfte, schickte er seinen *Silver Fox* gegen Strassers *Wolfhound* ins Feld. Als Strasser entsetzt feststellte, dass sich seine Laser als so gut wie ineffektiv erwiesen, hatte er keine Wahl als zu versuchen, an Blanes Mech heranzukommen und Nahkampfangriffe durchzuführen. In der Weite des Kolosseums nutzte Blane die überlegene Geschwindigkeit seines Mechs, um auf Abstand von seinem Gegner zu bleiben, während er einen anhaltenden Beschuss mit MagShot- und Laserfeuer auf ihn niedergehen ließ. Trotz seiner vielen technischen Verbesserungen kann der *Silver Fox* scheitern. Als Ilsa Lazlo es mit Enrico Galivan aus den Hombres-Ställen und seinem altersschwachen *Javelin* zu tun hatte, musste sie feststellen, dass ihr Geschwindigkeitsvorteil vom dichten Blattwerk der Dschungelarena zunichte gemacht wurde. Schlimmer noch, Galivans alte KSR-Lafetten waren zu primitiv, um sich von Lazlos Engel-Störsender behindern zu lassen. Im wahrscheinlich knappsten Kampf, der im letzten Jahrzehnt in den Ligen stattgefunden hat, wurde Ilsa schließlich von der letzten Raketensalve zur Strecke gebracht, die die Überreste von Galivans *Javelin* abfeuerten.

VARIANTEN

Als Versuch, ein Modell zu erschaffen, das für die Massenproduktion geeignet war, ersetzte IDC den experimentellen 315-XXL-Reaktor von Edasich Motors durch einen leichten 245er-Reaktor und tauschte den fortschrittlichen Engel-Störsender gegen einen normalen Wächter-Störsender aus.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Rich „Black Hill Bandit“ Blane: Rich Blanes Ankunft auf der Welt war nur wenige Wochen vor den Solaris-Aufständen. Blane war ein geschickter Pilot für leichte Battle-Mechs und einer von vielen, die von Katherine Steiner-Davions Aufstieg zur Macht aus den VCS gedrängt wurde. Blane nutzte seine hart erkämpften Fertigkeiten, um sich Quartier bei den White-Hand-Ställen zu verdienen und fand sich in einem Feuergefecht wieder, als die Vandergriff-Searcy-Fehde auf die Straßen überschwappte. Blane und die anderen MechKrieger der White Hand arbeiteten unermüdlich daran, zu verhindern, dass Krankenhäuser und Schulen ins Kreuzfeuer gerieten, indem sie Gegner in Gefechte verstrickten, um sie wegzulocken. Während eines solchen Einsatzes geriet Rich Blane das erste Mal mit Heinrich Strasser von den Skye-Tigers-Ställen aneinander. Strasser ist wütend darüber, immer wieder in seinem Ruhmgewinn behindert zu werden, und hat diesen Groll mit in die Klasse-2-Arenen genommen.

Ilsa „Foxy Fighter“ Laszlo: Ilsa verdiente sich ihren Platz in den Spielen auf die harte Weise – sie arbeitete sich von den Straßen von Solaris City nach oben, um in den Klasse-1-Ligen zu kämpfen, wo ihre Leistung die Aufmerksamkeit der Gemini-Ställe erweckte. Unter der meisterlichen Anleitung von Elizabeth und Tanya O'Bannon hat Ilsa ihre natürlichen Fähigkeiten tödlich geschärft.

Trotz ihrer unerwarteten Niederlage im Dschungel ist Ilsa nach wie vor ein Favorit für den Klasse-2-Titel.

SVR-5X SILVER FOX

Typ: **Silver Fox**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 35 Tonnen

Kampfwert: 1.432

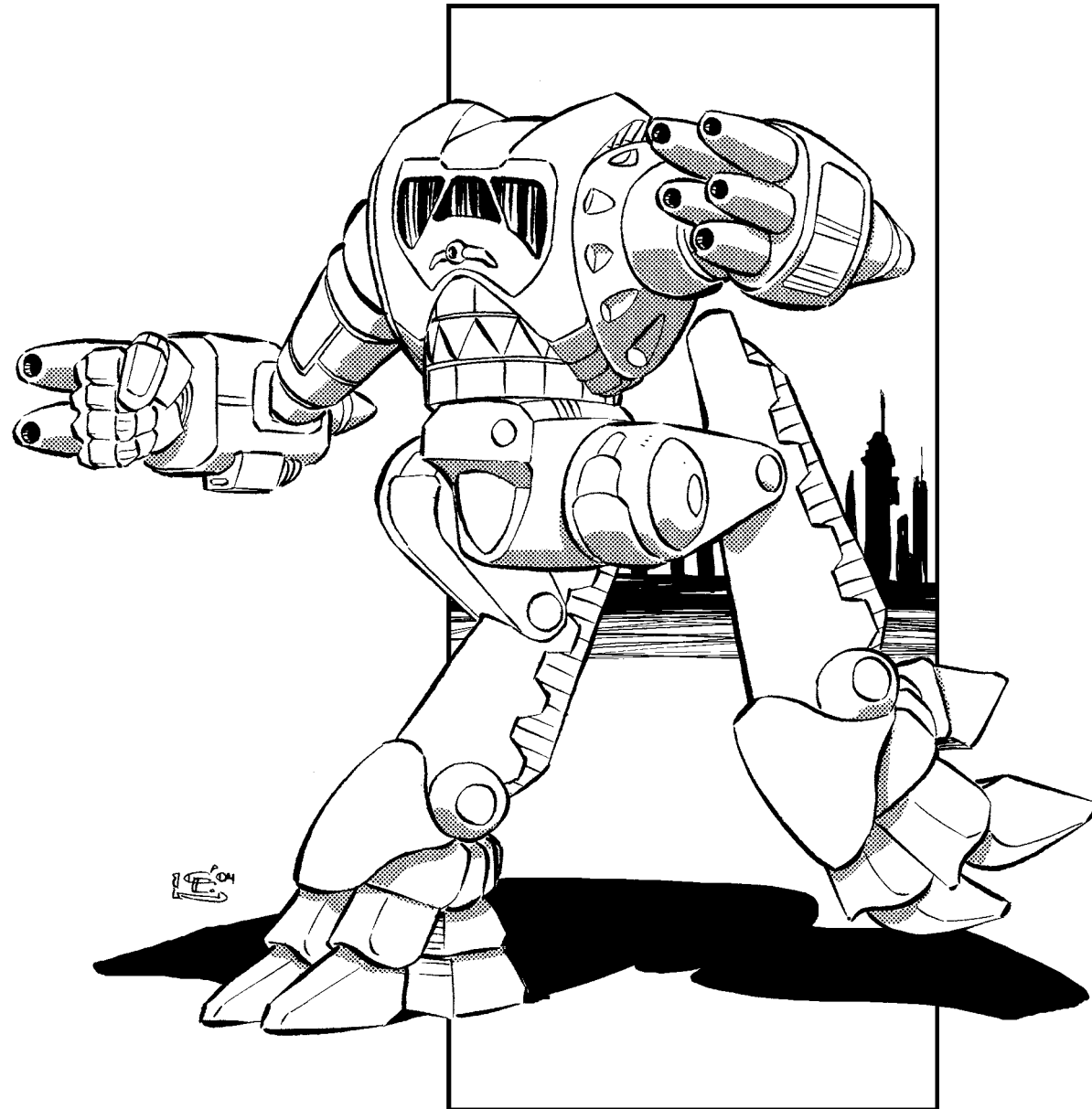
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	315 XXL	7,5
BP Gehen:	9	
BP Rennen:	14	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Reflektiv):	112	7
	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	11	15
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	8	10
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	11
R/L Bein	8	15

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Mittelschwere ER-Laser	RA	2	2
Engel-Störsender	RT	2	2
Leichter ER-Laser	K	1	0,5
Zielcomputer	TM	2	2
Munition (Magshot) 50	LT	1	1
5 Magshots	LA	10	2,5



TS-P1D TSUNAMI



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Omnitech TS-1 Standard
Reaktor: Pitban 240
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, 119 km/h
mit Dreifachmyomer
Sprungdüsen: Luxor 2/Q
Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Lexington Limited High Grade
Ferrofibril mit CASE
Bewaffnung:
2 Federated Barrett Magshots
3 Diverse Optics Mittelschwere Extrem-
reichweiten-Laser
1 Holly Blitz-KSR-4-Lafette

Hersteller: OmniTech
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Garret T15B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret 500S

ÜBERSICHT

Omnitechs originaler *Tsunami*, ein mittelschwerer Mech, war das Flaggschiff der Firma, das in den frühen 3050ern entworfen wurde. Da er zwar gut designt, aber nicht beeindruckend war, behaupteten viele Kritiker, dass er mehr auf das Schlachtfeld gehörte als in die Arenen von Solaris. Die Maschine fand in beiden Einsatzgebieten eine Heimat. Sie wurde im Lauf der letzten fünfzehn Jahre sowohl von kleineren Söldnerkommandos als auch von den Ställen auf Solaris angekauft, obwohl Omnitechs Produktionsgeschwindigkeit relativ gering ist. Die Wiederentdeckung neuerer Technologien hat die Vielseitigkeit des Modells nur noch erhöht, so dass es ein bisschen mehr Stil und Nutzen für gleichermaßen Söldner und die Gladiatoren von Solaris bietet.

EIGENSCHAFTEN

Der TS-P1D ist Omnitechs neuestes Modell für den *Tsunami*. Er verwendet Ferrofibrilpanzerung, um die Tonnage der ursprünglichen Panzerung zu verringern und Dreifachmyomere, um die Bodengeschwindigkeit und Nahkampffähigkeiten des Modells zu erhöhen. Außerdem verzichtet diese Maschine auch auf zwei Sprungdüsen, um die Bewaffnung zu verbessern. In den Armen montierte Magshot-Gaussgeschütze ersetzen die Sperry-Browning-Maschinengewehre im Torso des ursprünglichen P1. Drei mittelschwere Extremreichweitenlaser nehmen den Platz der beiden Standardlaser in der Originalversion ein. Die Bewaffnung wird durch eine Holly-Blitz-KSR-4-Lafette im linken Torso abgerundet, was den auf der Mittellinie angebrachten 2-Rohr-Raketenwerfer des Originalmodells ersetzt.

EINSATZ

Der ursprüngliche *Tsunami* und der P1D werden in mehreren Ställen und Kooperativen in ganz Solaris City und Reaches eingesetzt, wobei die meisten Käufer im Lauf des letzten Jahrzehnts ein oder zwei Modelle erworben haben. Zusätzliche Berichte haben gezeigt, dass mehrere kleine Söldner-einheiten diesen mittelschweren Mech nutzen, darunter die Fighting Intellectuals und Battle Magic.

VARIANTEN

Der ursprüngliche TS-P1*Tsunami* wird noch ab und zu gesehen. Er verwendet Standardpanzerung sowie zwei mittelschwere Standardlaser und Maschinengewehre in beiden Torsoseiten, unterstützt von einer zentral montierten KSR-2-Lafette. Diese Version verfügt nicht über die Dreifachmyomere des Modells P1D und verlässt sich somit mehr auf die Sprungdüsen. Ihre Sprungdistanz von 180 Metern reicht aus, um die meisten Hindernisse zu überwinden.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Elizabeth „Silver“ Dahler: Elizabeth „Silver“ Dahler, eine vielversprechende Hoffnungsträgerin, die vor kurzer Zeit unter den besten fünfzig MechKriegern von Solaris VII geführt wurde, ist eine der neuesten Rekruten der Blackstar-Ställe, aber hat schon Erfahrung mit den Spielen. Sie stammt ursprünglich aus einer kleinen Kooperative in den Reaches, die als die Black Novas bekannt sind. Die Umstände ihres Loyalitätswechsels von den Novas, die mit den Lyranern verbündet waren, zu Blackstar werden heiß diskutiert. Es gibt zahlreiche Gerüchte, dass ihr Wechsel ein Zeichen für

ein unausgesprochenes Bündnis zwischen Blackstar-Stallmeister Nigel Daelun und dem Finanzier der Novas, Kimberley Hasseldorf ist – besonders da Dahlers *Tsunami*, „Rags 2 Riches“, immer noch das Logo der Novas unter dem der Blackstars trägt.

Leutnant Jonas „No Relation“ Davion: Obwohl er den Namen eines der Herrscherhäuser der Inneren Sphäre trägt, besteht Leutnant Jonas Davion, Scout-Lanzenführer für das Söldnerkommando der Fighting Intellectuals, darauf – oft schon bei der Vorstellung – dass er keine Verwandtschaft zum Adel hat. Davion schloss sich den Intellectuals kurz vor ihrer unglückseligen Mission auf Kandersteg an. Sein älterer P1 *Tsunami*, „Laser Dancer“, erlitt großen Schaden, als er den Rückzug der Söldner aus einer verpatzten Mission deckte und ist zum Zeitpunkt, als dies geschrieben wird, noch in Reparatur. Davion ist allerdings während seiner freien Stunden ein begeisterter „Tech-Head“ und hat sich selbst die Aufgabe gestellt, seinen angeschlagenen Mech nach P1D-Spezifikationen neu aufzubauen. Er hat bereits ausreichend Dreifachmyomere besorgt, um die Aufgabe abzuschließen.

TS-P1D TSUNAMI

Typ: **Tsunami**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Fortschrittlich)

Tonnage: 40 Tonnen

Kampfwert: 1.298

Ausrüstung

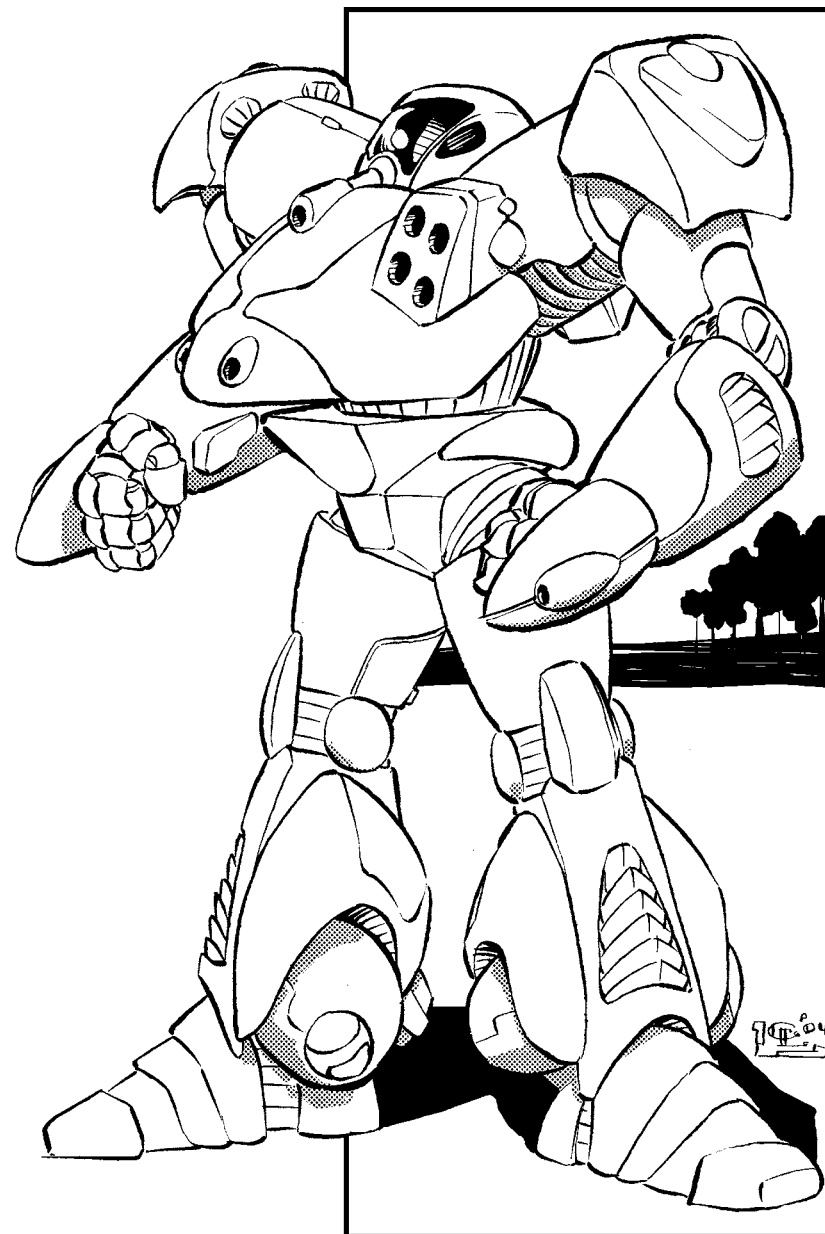
		Tonnen
Interne Struktur:		4
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	6 (7)	
BP Rennen:	9 (11)	
BP Springen:	4	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	125	7

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	16
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	10	13
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	11
R/L Bein	10	18

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Magshot	RA	2	0,5
Munition (Magshot) 50	RT	1	1
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
2 Mittelschwere ER-Laser	TM	2	2
Magshot	LA	2	0,5
Blitz-KSR-4	LT	1	3
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Dreifachmyomer	RA/LA	3/3	0
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5



WER-LF-005 WEREWOLF



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: O'Neil Model II
Reaktor: Nissan 200 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 75
Sprungreichweite: 60 Meter

Panzerung: Starshield/Null Signature System
Bewaffnung:
1 Harpoon Blitz-KSR-6-Lafette
1 Sutel Precision Line
Schwerer X-Impuls laser
2 Poland Main Model C Magshots

Hersteller: O'Neil BattleMechs of Solaris
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Lynx-shur
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye 400XX

ÜBERSICHT

O'Neil BattleMechs führte den *Werewolf* im Jahre 3056 ein. Eine Reihe von Siegen stellte seine Beliebtheit sicher. Das Modell war ideal für den Arenakampf geeignet und wurde gleichermaßen von Unabhängigen und Ställen angekauft. Dann kontaktierten die rachsüchtigen Banshees O'Neil mit der Bitte, mehrere Modifikationen am WER-LF-004 vorzunehmen, für einen bevorstehenden Wettkampf in der Arena Hartford Gardens.

O'Neil war von den angefragten Veränderungen fasziniert und schlug den Einbau zusätzlicher Systeme vor, die die Firma im Feld testen wollte. Die Banshees waren verzweifelt, jeden Vorteil zu erlangen, den sie bekommen konnten und stimmten zu.

EIGENSCHAFTEN

Ein noch nicht produktionsreifer schwerer X-Impuls laser verleiht dem *Werewolf* treffsichere Feuerkraft auf weite Entfernung, und 13 Doppelwärmetauscher leiten die extreme Hitze ab, die diese Primärwaffe erzeugt. Als Zusatz bieten die effiziente Holly-Blitz-KSR-6-Lafette und zwei der revolutionären Magshot-Gausswaffen im Mech-Maßstab eine hervorragende Lösung mit geringer Wärmeproduktion.

Die Komponente, die O'Neil in diesem Modell testen wollte, ist das Nullsignatursystem aus der Zeit des Sternenbundes. Das System ist eine fehlerhafte Kopie, die auf Basis eines geborgenen *Specters* und hat sich als extrem temperamentvoll erwiesen. Wenn es allerdings funktioniert (wie beim Debutkampf in den Gardens) macht diese Tarnfähigkeit den *Werewolf* zu einem gefährlichen Gegner. *Werewolf*-Piloten ziehen Arenen wie den Scrapyard oder Ishiyama vor, wo sie das Nullsignatursystem mit maximaler Effektivität einsetzen können.

Die Rawlings-75-Sprungdrüsen liefern eingeschränkte Sprungfähigkeit und werden oft für einen spektakulären „Todessprung“-Angriff verwendet – entweder als protziger Gnadenstoß oder als letzter, trotziger Akt.

EINSATZ

O'Neil ist es nicht gelungen, Käufer im Militär zu finden. Deshalb haben sie ihre Werbeanstrengung auf Solaris VII verdoppelt, wo mehrere Ställe den überarbeiteten *Werewolf* gekauft haben. Nach dem Erfolg in den Hartford Gardens ist das Modell immer noch sehr beliebt bei den Banshees.

VARIANTEN

Wie das Vining Engineering and Salvage Team (VEST) hat auch O'Neil BattleMechs nur eingeschränkte Produktionsmöglichkeiten. Im Gegensatz zu VEST ist es O'Neil bislang noch nicht gelungen, einen namhaften Hersteller zu überzeugen, seine Modelle massenzuproduzieren. O'Neil fertigt den neuen *Werewolf* nicht nur auf Bestellung an, sie erfüllen auch manchmal Aufträge für den älteren WER-LF-004. Den älteren Versionen fehlt das temperamentvolle Nullsignatursystem und sie sind mit konventionellen mittelschweren Impulslasern und nicht mit den kostspieligen X-Impulslasern ausgerüstet. Er verwendet eine Standard-KSR-Lafette anstelle des Blitz-Systems, zwei leichte Impuls laser ersetzen die Magshot-Gausswaffen. Zwei Maschinengewehre – eines im mittleren Torso und eines im Kopf – verbessern die Feuerkraft des 004 auf kurze Reichweite. Zu guter Letzt kann der WER-LF-004 doppelt so weit springen wie der neuere 005 und trägt eine zusätzliche halbe Tonne Panzerung.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Itsura „Hell Hound“ Mikasai: Dieser unabhängige Mech-Krieger, angeblich ein ehemaliges Mitglied der bekannten Kell Hounds, hat in seinem *Werewolf* „Blood Hound“ eine eindrucksvolle Reihe von Siegen erzielt. Als O'Neil BattleMechs die überarbeitete Version vorstellte, stand Mikasai als erste in der Schlange, um ihre treue Kampfmaschine aufrüsten zu lassen. Itsura ist ein geduldiger Jäger (was unter den Mech-Kriegern von Solaris eine Seltenheit ist) und zieht es vor, seinen Gegner durch die alpträumenhaften Kavernen und sich windenden Tunnel von Ishiyama nachzusetzen.

Alan „Wolfman“ Penkerhman: Penkerham, der durch die unkonventionellen Taktiken der DropShip Irregulars traumatisiert worden war, gab die Unsicherheit des Söldnerlebens auf und kam nach Solaris VII. Wolfman kam in Kontakt mit den Banshees und verfolgt seitdem eine mittelmäßig erfolgreiche Karriere in den Arenen.

Penkerhams Glanzstunde bislang war sein Sieg über Mark „The Shark“ Clark von den Huntsmen in Hartford Gardens. Das Nullsignatursystem des *Werewolfs* gab Wolfman einen entscheidenden Vorteil, was es ihm erlaubte, die reichlich vorhandene Deckung mit vollem Effekt auszunutzen. Penkerham stürmte aus der Deckung vor und zwang Clarks *Hunchback* in den Treibsand.

Clark blieb hoffnungslos stecken und musste seinen Schleudersitz verwenden. Penkerhams Laufbahn wird allerdings vielleicht bald enden; er hat in letzter Zeit Päckchen von einem anonymen Jemand erhalten, der offensichtlich seine verheerende Phobie vor der Pulverwüste entdeckt hat.

WER-LF-005 WEREWOLF

Typ: **Werewolf**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 40 Tonnen

Kampfwert: 1.082

Ausrüstung

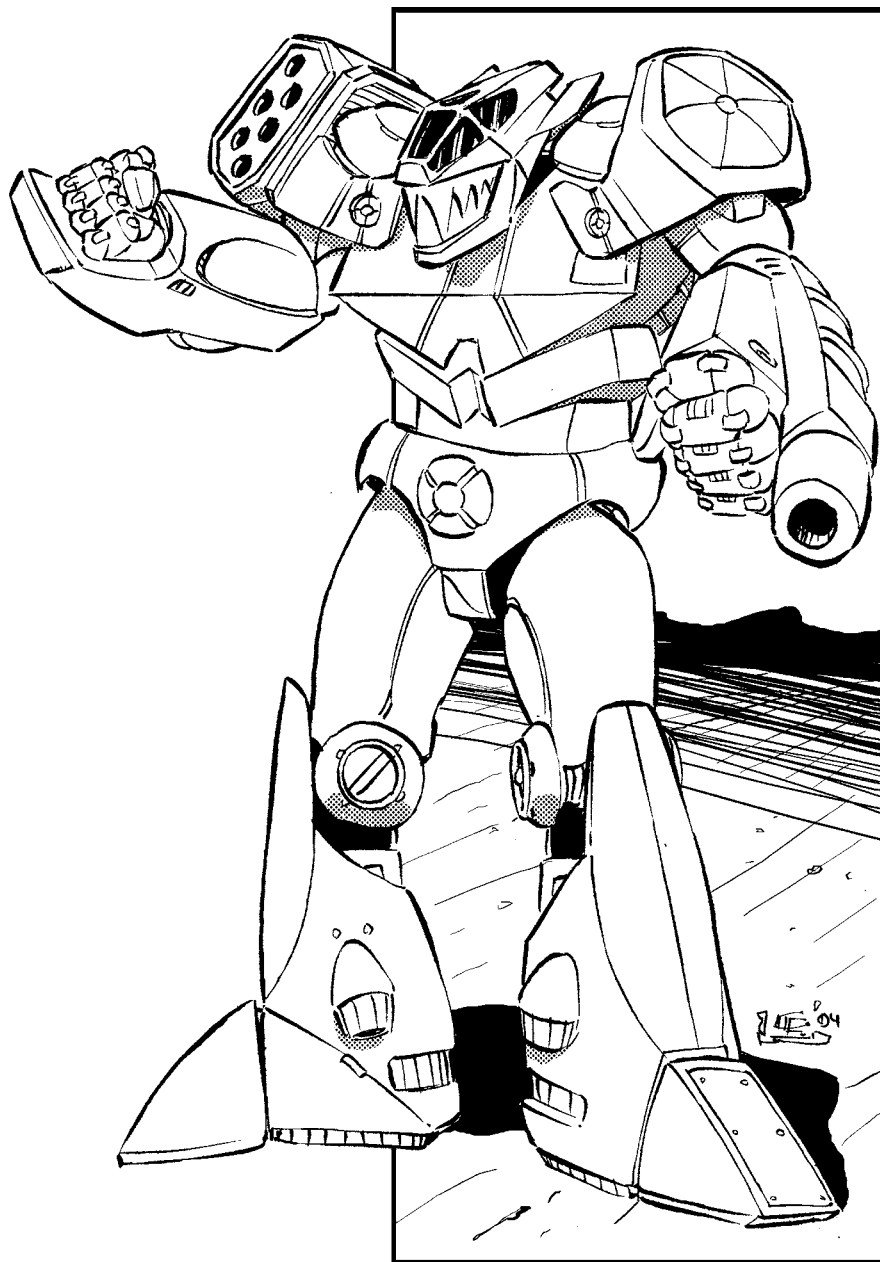
		Tonnen
Interne Struktur:		4
Reaktor:	200 XL	4,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	2	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		2
Cockpit:		3
Panzerungswert:	128	8
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	12	16
Torso-Mitte (Rücken)		5
R/L Torso	10	14
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	6	11
R/L Bein	10	19

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-6	RA	2	4,5
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
Magshot	RT	2	0,5
Munition (Magshot) 50	RT	1	1
Magshot	LT	2	0,5
Schwerer X-Impuls laser	LA	2	7
Null Signature System	*	*	0
Sprungdüse	RB	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5

*1 Zeile in jeder Zone, außer dem Kopf



DAD-3D DAEDALUS



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Earthwerks PXH II Endostahl
Reaktor: Hermes 270 XL
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97, 119 km/h
mit Dreifachmyomer
Sprungdüsen: Rawlings 45
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Durallex Leicht
Bewaffnung:
1 Tronel XIV-EXP Schwerer X-Impulslaser
4 Ramtech 1500Z Mittelschwere ER-Laser
2 Magna Mk IV Leichte ER-Laser
Hersteller: Innovative Design Concepts
Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Dalban VirtuTalk
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban
HiRez III Advanced FCS

ÜBERSICHT

IDC baute auf dem Rumpf eines ursprünglichen PXH-1 *Phoenix Hawk* auf und rüstete den Mech mit technologischen Innovationen wie Endostahl und einem XL-Reaktor auf. Der *Daedalus* war ursprünglich mit einem schweren Impulslaser und mehreren Raketenlafetten ausgerüstet und war somit am effektivsten auf lange Entfernung. Außerdem verfügte er über die Wendigkeit, um Schaden aus dem Weg zu gehen. Allerdings sorgten anhaltende technologische Fortschritte dazu, dass dieser einst hochmoderne Mech bald nicht mehr hinterher kam. Anstatt den *Daedalus* aufzugeben ging IDC ein Risiko ein und rüstete ihn auf. Als neue Fortschritte in der BattleMech-Technologie verfügbar wurden, machte sich IDC daran, den *Daedalus* aufzurüsten und brachten ihn bald zurück als Arena-Mech in Solaris VII. Es dauerte nicht lange bis dieser mittelschwere Mech wieder einen Eindruck in den lokalen Ligen hinterließ.

EIGENSCHAFTEN

Die Entwickler von IDC blieben nahe am ursprünglichen Modell und ersetzten alle Raketensysteme durch neue Extremreichweitenlaser. Außerdem rüsteten sie die ursprünglichen schweren Impulslaser zu Tronels experimentellen X-Impulslasern auf. Beide Veränderungen erhöhten die Reichweite und Durchschlagskraft des Mechs. Um diese Langstreckenwaffen durchschlagskräftiger zu machen, vervollständigte ein fortschrittlicher Feuerleitcomputer die angepasste Elektronik.

Die Entwickler installierten auch ein kompakteres Cockpit, zusammen mit zwei weiteren Doppelwärmetauschern, um die Hitze zu bewältigen die die Energiewaffen erzeugen. Zu guter Letzt bauten sie Dreifachmyomere ein, um zusätzliche Geschwindigkeit zu erhalten.

EINSATZ

Im Augenblick setzen nur die Blackstar-Ställe den neuen *Daedalus* ein, doch findet man das ursprüngliche Modell in vielen Arenen in den Reaches und in weniger bekannten Kooperativen.

VARIANTEN

Neben dem ursprünglichen *Daedalus* gibt es zwei neue Varianten. Der DAD-4A entfernt drei der vier mittelschweren Extremreichweitenlaser und schweren Impulslaser und ersetzt sie durch zwei Blitz-KSR-4-Lafetten und eine Blitz-KSR-6-Lafette. Der neue Turbolader steigert die Leistung des Reaktors, doch dafür müssen eineinhalb Tonnen Panzerung geopfert werden. Der DAD-4B ersetzt die Blitz-KSR-4-Lafette mit mittelschweren Impulslasern und baut einen Wärmetauscher ein, sowie eine Tonne Panzerung. Dafür muss das ZES weichen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Drago „Death From Above“ Alldredge: Drago Alldredge war ein durchschnittlicher Arena-MechKrieger, bis er die Chance bekam, seinen ersten *Daedalus* zu steuern. Er machte sich einen Namen in den lokalen Ligen, als er seinen neuen Mech, den „Grimjet“, steuerte. Er führte Überfallangriffe auf kurze Entfernung aus und gab seinem Gegner oft mit einem spektakulären und gefährlichen „Todessprung“-Angriff den Rest.

Sein Glück war vorbei, als er versuchte, in den großen Ligen mitzuspielen. Alldredge hatte seinen ersten Kampf gegen Victor Vandergriff, der zu einem Publikumsliebbling im Iyranischen Sektor wurde. Victor steuerte einen modifizierten *Wolverine* und griff Alldredges Mech direkt an. Dalgos Träume von Ruhm und einem Titel starben, als

Vandergriffs Angriff „Grimjets“ Gyroskop zerlegte. Nach dieser armseligen Vorstellung wollte niemand mehr Sponsor für Alldredge werden. Während der Aufstände von 3062 kämpfte Alldredge an der Seite von Michael Searcy und schlug sich wacker. Danach kehrte er in die Lokalligen zurück, wo er noch immer die Fans unterhält.

Sandra „The Mystic“ Salmen: Diese junge Dame kam buchstäblich aus dem Nichts und weigert sich, Fragen über ihre Vergangenheit zu beantworten. Man hat sie dabei beobachtet, Rituale durchzuführen, die an die erinnern, die Novakatzten auf Visionsquesten verwenden, was zu dem hartnäckigen Gerücht geführt hat, dass sie einmal zu Clan Novakatze gehört hat. Andere behaupten, sie ist eine ehemalige Kriegerin der ComGuards, die noch immer den Riten dieses mystischen Ordens folgt. Egal was die Leute sagen, sie sind sich in einer Sache sicher – sie ist eine hervorragende Mechpilotin. Nigel Daelun von den Blackstar-Ställen, der zuerst von Sandras gutem Aussehen angelockt worden war, verliebte sich noch weiter in ihre unheimliche Fähigkeit, Schwachpunkte an der Panzerung jedes Mechs, gegen den sie kämpft, zu finden.

Daelun bot ihr einen Platz in seinen Ställen an und wies ihr einen DAD-3D zu, den sie liebevoll „Shaman's Sword“ nennt.

DAD-3D DAEDALUS

Typ: **Daedalus**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 45 Tonnen

Kampfwert: 1.729

Ausrüstung

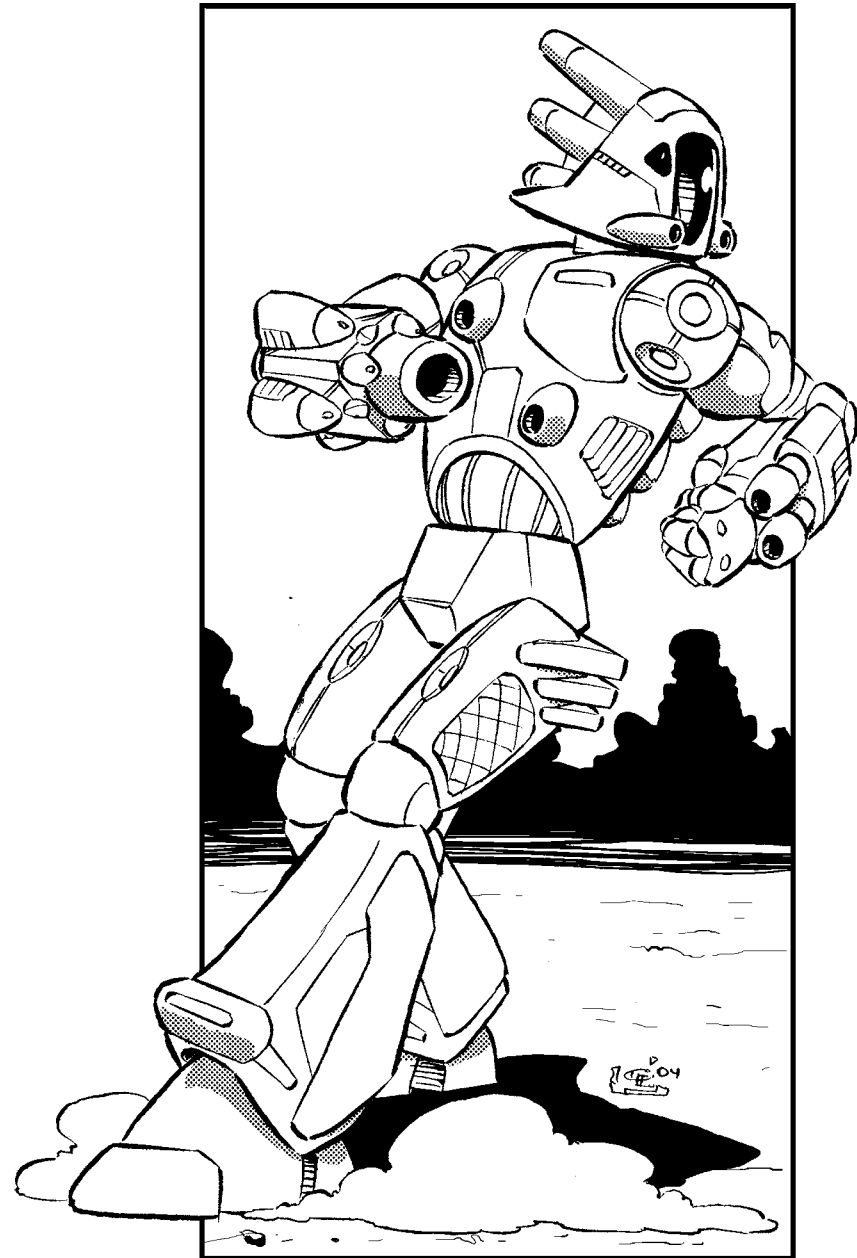
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	6 (7)	
BP Rennen:	9 (11)	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro:		3
Cockpit (Klein):		2
Panzerungswert:	153	10

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	14	21
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	11	16
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	7	14
R/L Bein	11	22

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer X-Impulslaser	RA	2	7
2 Leichte ER-Laser	LA	2	2
2 Leichte ER-Laser	TM	2	2
2 Leichte ER-Laser	K	2	1
Zielcomputer	RT	3	3
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5
Dreifachmyomer	RA/LA/RB/LB	1/1/2/2	0



VKH-1 VOLKH



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: VKH Endostahl
Reaktor: Edasich Motors 225 XXL
mit Turbolader
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 76 km/h, 97 km/h
mit Turbolader

Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Gehärtet
Bewaffnung:
1 Hovertech KSR-4-Lafette
4 Diverse Optics Mittelschwere ER-Laser
2 Lanzen

Hersteller: Vining Reaktorering
and Salvage Team
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Wilson Silicon
Siren (modifiziert)
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Winston
Coral Snake (modifiziert)

ÜBERSICHT

Das Vining Engineering and Salvage Team (VEST) ist bekannt für innovative Designs, die auf dem Schlachtfeld und in der Arena verwendet werden. Sie erschufen den *Volkh* als Testumgebung für fortschrittliche Technologien, ein Konzept, das direkt zu sogar noch radikaleren Modellen wie dem *Great Turtle* führte.

Der *Volkh* war ursprünglich als firmeninternes Projekt geplant, doch sein Erfolg in der Arena steigerte das Interesse der besten Ställe an diesem unkonventionellen Design.

EIGENSCHAFTEN

Wer es schon einmal mit dem *Volkh* zu tun hatte, verwendet Begriffe wie „unaufhaltsam“ und „unmöglich zu töten“ um zu beschreiben, wie dieser mittelschwere BattleMech Schaden absorbiert, der einen überschweren Mech zu Fall bringen würde. Da beinahe die Hälfte des Gewichts des *Volkhs* für unglaublich dichte, gehärtete Durallex-Panzerung verwendet wurde, hat VEST ihrer Schöpfung Panzerung verliehen, die sich mit dem mächtigen *Atlas* messen kann. Indem die Entwickler ein unkonventionelles, im Torso untergebrachtes Cockpit verwendeten haben sie auch dafür gesorgt, dass der Mech nicht durch einen glücklichen Pilotentreffer ausgeschaltet werden kann.

Die Offensivsysteme des *Volkhs* sind nicht minder unkonventionell. Vier Extremreichweitenlaser von Diverse Optics sind dort montiert, wo in einem konventionellen BattleMech das Cockpit wäre. Da er nur noch eine einzelne Hovertech-KSR-4-Lafette besitzt, erscheint der Mech unterbewaffnet. Er ist allerdings für Kämpfe in den Arenen von Solaris ausgelegt und nutzt zwei der neuen Mech-Lanzen, um seine Feuerkraft zu unterstützen. Alles andere am *Volkh* ist darauf ausgelegt, ihn auf Kernschussreichweite heranzubringen

und mit den Lanzen verheerenden Schaden zuzufügen. Um den Mech so schwere Panzerung tragen lassen zu können, verwendete VEST einen unglaublich leichten Edasich-Motors-225-XXL-Reaktor. Die Panzerung schränkt zwar die Beweglichkeit leicht ein, doch der Einbau eines Turboladers erlaubt es dem *Volkh*, schnell an den Gegner heranzukommen.

EINSATZ

VEST hat nicht die Möglichkeit, das Design massenzuproduzieren. Normalerweise wenden sie sich stattdessen an den militärindustriellen Komplex der Inneren Sphäre. Entsprechend muss der *Volkh* handgefertigt werden. Es gibt nur einige wenige Exemplare, und die meisten dienen VEST als experimentelle Varianten.

VARIANTEN

Jeder *Volkh* ist einzigartig, um den VEST-Technikern zu erlauben, mit verschiedenen Waffen- und Reaktorkombinationen zu experimentieren. Eine erfolgreiche Variante entfernt die KSR-4-Lafette und ersetzt drei mittelschwere Extremreichweitenlaser durch einen schweren Extremreichweitenlaser. Der VKH-7 wird aktuell von den Skye Tigers betrieben.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Lorri „Mountain Queen“ Bent: Lorri ist eine erfolgreiche unabhängige Pilotin in den Kampfligen. VEST warb sie an, um den neuen *Sasquatch* in einem Kampf gegen die mittlerweile aufgelösten Vampires zu lenken. Lorri beeindruckte Dr. David Vining dermaßen, dass er ihr eine dauerhafte Anstellung in seiner Firma anbot.

Als Testpilotin für VEST führte Lorri den *Volkh* zum ersten Mal öffentlich vor, in einem Kampf gegen Ivan Menlikov von

den Wraiths-Ställen. Menlikov ging davon aus, dass Lorri einen *Sasquatch* steuern würde und entschied sich für eine *Banshee*. Er war überrascht, als er es mit einer Maschine zu tun hatte, die weniger als halb so schwer war wie die seine. Menlikov erlitt noch eine Überraschung, als Bent in den Nahkampf kam – und dabei einen Sturm von PPK-, Gauss-, Laser- und Raketenbeschuss abschüttelte – und einen Hagel von Lanzenangriffen auf ihn herabgehen ließ. Ihre Schläge begannen die dicke Panzerung des überschweren Mechs zu durchdringen und fügten dem XL-Reaktor des *Banshees* schließlich verheerenden Schaden zu.

Robert „Zombie“ Dalziel: Dalziel ist kein spektakulärer Kämpfer. Er gewinnt, indem er seinen Gegner methodisch zermüht. Er zieht es vor, auf Durchhaltevermögen zu setzen – er zieht Designs vor, die einen Standardreaktor und viel Panzerung verwenden und ausschließlich mit Energiewaffen ausgerüstet sind.

Zwar können Verträge mit den Skye Tigers voller böser Überraschungen sein, doch haben die Ställe auch mit die beste Technologie in der Inneren Sphäre zur Verfügung. Dalziel dient den Tigers als primärer Testpilot für den VLK-7 *Volkh*. Das Modell passt hervorragend zu seinem Kampfstil. Gegner verlieren schnell die Nerven, wenn Dalziels mittelschwerer Mech schrecklichen Schaden erleidet – manchmal sogar enthauptet wird, was bei der Menge sehr beliebt ist – und einfach immer weiter angreift.

VKH-1 VOLKH

Typ: **Volkh**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 45 Tonnen

Kampfwert: 1.635

Ausrüstung

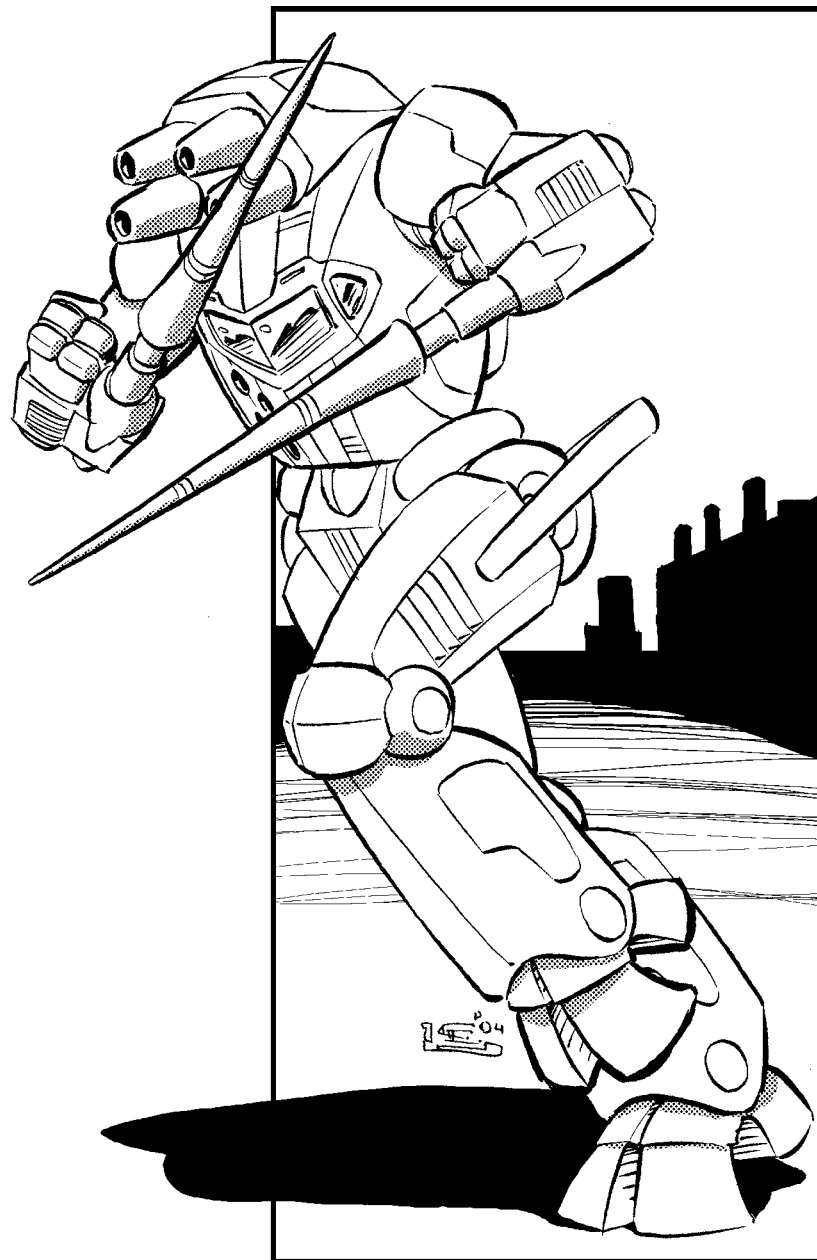
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	225 XXL	3,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	7 (9)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit (Torsomontiert):		4
Panzerungswert (Gehärtet):	140	17,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	8
Torso-Mitte	14	20
Torso-Mitte (Rücken)		6
R/L Torso	11	15
R/L Torso (Rücken)		5
R/L Arm	7	13
R/L Bein	11	20

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Lanze	RA	3	3
KSR-4	RT	1	2
Munition (KSR-4) 25	RT	1	1
Zielcomputer	RT	1	1
4 Mittelschwere Er-Laser	K	4	4
Turbolader	LT	1	0,5
Lanze	LA	3	3



AQS-3 AQUAGLADIUS



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark 2B
Reaktor: VLAR Light 300
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: York Industries CTC-0 Leicht
Ferrofibril
Bewaffnung:
1 Alpha BattleMech-Taser

Hersteller: Vining Reaktorering
and Salvage Team
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hartford
S2000A

ÜBERSICHT

Mitte der 3050er stürmte das Vining Engineering and Salvage Team (VEST) mit ihren innovativen Modellen in die interstellaren Märkte und schlossen große BattleMech-Verträge mit Maschinen wie dem *Jackal* und dem *Grand Titan* (die Modelle werden Earthwerks in der Keystone-Produktionsanlage gefertigt). Andere Entwicklungsfirmen aus Solaris VII, wie Omnitech Industries, Innovative Design Concepts und Solaris Arms, hängten sich schnell an einige der gleichen Konzepte an und stahlen VEST beim Übergang in die 3060er die Schau.

Um den Schlamm von den sprichwörtlichen Stiefeln ihrer Mechs zu schütteln, verbrachte VEST einen großen Teil der frühen 3060er damit, die Möglichkeiten des Mech-Designs neu zu definieren. Sie entwickelten zwei Modelle, die sich drastisch von den üblichen Mechs unterschieden: den *Aquagladus* und den *Great Turtle*. Beide gehen zwar in vollkommen unterschiedliche Richtungen an die Grenzen, aber beide verwenden eine Mischung brandaktueller Technologien.

In letzter Zeit haben öffentliche Bemerkungen von Omnitech Industries und Geschäftsführer Rico Saman von Solaris Arms beide Modelle als Fehlinvestitionen abgetan, deren „Kosten und Wartungsaufwand, zusammen mit den exzessiv fokussierten Entwicklungsparametern, sie zu wenig mehr machen glorifizierten IndustrieMechs“. Trotz der negativen öffentlichen Aufmerksamkeit hat der eingeschränkte Erfolg beider Maschinen in den Arenen für Interesse gesorgt. Wie immer ist es nur die Leistung, die zählt, wenn sich PPKs entladen und Autokanonen knattern.

EIGENSCHAFTEN

Die VEST-Entwickler haben viele der elektronischen Systeme des *Jackals* in den *Aquagladus* eingebaut, aber sein Rumpf basiert auf dem *Crab* von Hollis Mark 1A Cosara Weaponries. Um es mit den Worten eines Entwicklers zu sagen: „Wenn es einen Mech gibt, der unter Wasser kämpfen kann, dann ist der *Crab*.“ VEST nahm zahlreiche Veränderungen an der Flüssigkeitsdynamik und Panzerungsplatzierung vor, doch direkt unter der Oberfläche kann man dem *Aquagladus* immer noch seine Herkunft ansehen. Im inneren der einzigartigen Panzerungsplatzierung belud VEST die Maschine mit zahlreichen neuen Systemen, darunter einem leichten Reaktor (erworben von den Wolf's Dragoons), einem Morgenstern für den Nahkampf, dem radikalen BattleMech-Taser („erworben“ vom NAIW) und einem Prototypen eines BattleMech-HarJel-Systems (um Risssschaden in Unterwasserbedingungen zu vermeiden). Um außerdem dem *Aquagladus* unvergleichliche Bewegungsmöglichkeiten unter Wasser zu verleihen, bauten die VEST-Techniker die innovative Unterwasser-Manövereinheit ein.

EINSATZ

Bislang hat VEST einen AQS-3 und einen AQS-4 verkauft. Der AQS-3 gehört den Banshees-Ställen, wo er sich als wahrer Schrecken in Bracken Swamps Pool-Arena erwiesen hat. Es wird bereits davon gesprochen, das Modell zu Wettzwecken einzuschränken, da viele der Meinung sind, dass es im Pool einen unfairen Vorteil hat. Eine Söldnereinheit, deren Identität VEST nicht herausgeben möchte, hat den AQS-4 gekauft. Scheinbar beinhaltete der Verkaufsvertrag eine Verschwiegenheitsklausel.

VARIANTEN

Der AQS-4 tauscht den BattleMech-Taser gegen einen schweren X-Impuls laser und den Streitkolben für vier mittelschwere Extremreichweitenlaser und eine zusätzliche Tonne Panzerung ein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Ken „Fish-man“ Sanders: Ken Sanders ist ein seltsamer Kauz. Er wurde nicht nur dafür geboren, zu schwimmen, sondern dafür, einen Mech im Unterwasserkampf zu steuern. Er ist auf den Straßen von Bracken Swamp aufgewachsen und hat den größten Teil seiner Kindheit damit verbracht, für einen Kampf in den Pool oder in die Banshees-Ställe zu schleichen. Er wurde schnell beliebt als nützliches Maskottchen und wurde schließlich zum Techniker für die Banshees. Als er die Gelegenheit erhielt, einen Mech zu steuern, nahm er sie mit Begeisterung an. Ken war zwar im Pool schon in einem normalen Mech gefährlich genug, doch war er entscheidend bei der Feinjustierung des *Aquagladus* und ist seitdem seit einer halben Saison unbesiegt. Das hat ihm die Aufmerksamkeit der größeren Ställe und Arenen eingebracht. Bislang hat seine Liebe zum Pool aber dazu geführt, dass er nur in dieser Arena gekämpft hat, was sein Potential für größere Erfolge einschränkt.

AQS-3 AQUAGLADIUS

Typ: **Aquagladius**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 834

Ausrüstung

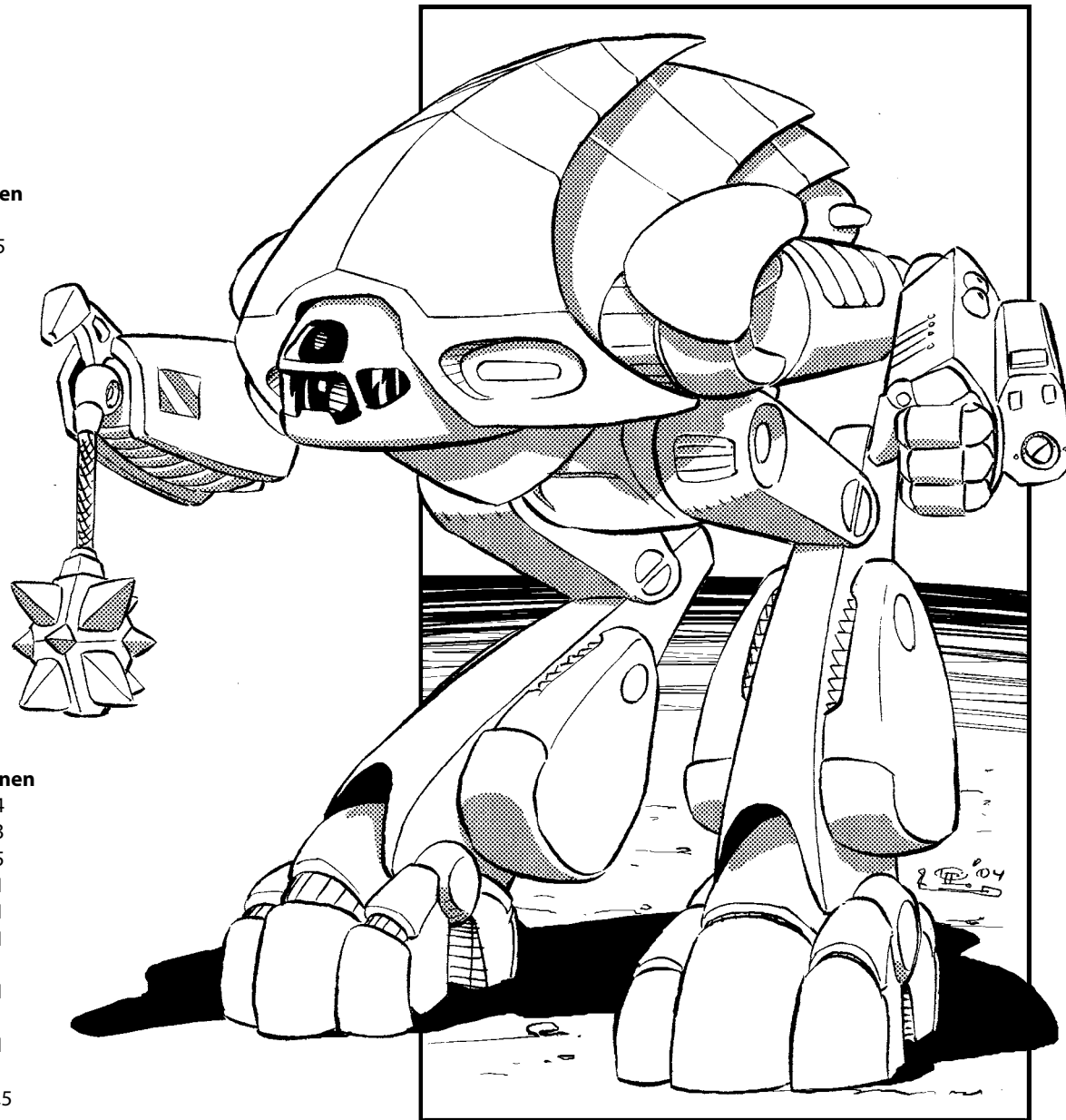
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	300 Light	14,5
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	0	
Underwater MP:	5	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Leichte Ferro):	161	9,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	22
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	12	17
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	8	15
R/L Bein	12	23

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
BattleMech-Taser	LA	3	4
Munition (Taser) 15	LT	3	3
Morgenstern	RA	4	5
HarJel	LT	1	1
HarJel	RT	1	1
HarJel	TM	1	1
Unterwasser- Manövereinheiten (UME)	LT	2	1
Unterwasser- Manövereinheiten (UME)	RT	2	1
Unterwasser- Manövereinheit (UME)	TM	1	0,5



BMB-013 BOMBARD



Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Solaris Arms BX-01 Endostahl

Reaktor: Hermes 100 Extralight

Reisegeschwindigkeit: 22 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: ArcShield Heavy mit CASE und Stacheln

Bewaffnung:

2 Solaris Arms XT-15 Donnerschlag-Lafetten

2 Diverse Optics Mittelschwere Extremreichweiten-Laser

Hersteller: Solaris Arms

Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez

ÜBERSICHT

Der radikale *Bombard* von Solaris Arms hatte sein Debüt im Jahre 3053 und wurde dank seiner sehr eindimensionalen Herangehensweise, die Feuerkraft über Geschwindigkeit und Robustheit setzte, eher mittelpträchtig aufgenommen. Das Interesse an diesem einzigartigen Mech nahm in den 3050ern kurz zu, doch die wenig beworbenen Baufehler des *Bombards* führten 3060 zu einer erniedrigenden Niederlage in der Davion-Arena, was die Entwickler zwang, ans Reißbrett zurückzukehren. Der überarbeitete *Bombard*, der 3063 veröffentlicht wurde, war strukturell wesentlich stabiler, trägt aber noch immer das Stigma, das aus dem Versagen seines Vorgängers resultiert. Das gilt besonders für seine Kritiker, die anmerken, dass sein Leistungsprofil viel zu nahe an dem des ursprünglichen Modells liegt.

EIGENSCHAFTEN

Der umgearbeitete *Bombard* verwendete zwei XT-15-Donnerschlag-Raketenwerfer von Solaris Arms als Prototypen anstelle der superschweren Autokanonen, mit denen das ursprüngliche Modell BMB-010 ausgerüstet war. Das verleiht dem Mech überlegene Reichweite, geht aber kaum auf Kosten seiner Feuerkraft. Die Lafetten werden von zwei mittelschweren Extremreichweitenlasern unterstützt, und verstärkte Stacheln an den Beinen schützen vor Trittangriffen im Nahkampf. Interessant sind die Standard-Wärmetauscher, die die kompakten, aber defekten 3039er „Kühler“ aus dem ursprünglichen BMB-010. Unglücklicherweise ist Kritikern aufgefallen, dass keine dieser Veränderungen die schlechte Beweglichkeit des ursprünglichen *Bombard* behebt, die von den meisten MechKriegern als wahrer Grund für sein Versagen betrachtet wird.

EINSATZ

Solaris Arms konnte nur geringes Interesse für den neuen *Bombard* erwecken, auch wenn dieser in den Reaches seit seiner Markteinführung einige vielversprechende Kämpfe ausgetragen hat. Tatsächlich kam die größte Bestellung des *Bombards* von den Blue Fists, einem unbedeutenden, außerhalb der Liga stehenden, Reaches-Stall, der die Steiners unterstützt. Sie haben vor einer Weile zwei der Maschinen angefordert.

VARIANTEN

Nur wenige der ursprünglichen *Bombards* sind heute noch übrig. Sie verwenden zwei überschwere Autokanonen, die eine große Belastung für die strukturelle Integrität des fehlerhaften Rumpfes darstellen. Diese Modelle verwenden auch die 3039 „Kühler“, um ihre Hitzeableitung zu verbessern. Folglich haben sie durch Verfall und Korrosion schweren strukturellen Schaden erlitten, der sie zu wenig mehr als Museumsstücken macht.

Gerüchte sagen, dass Solaris Arms eine Spezialbestellung erhalten haben und einen radikalere, auf gemischter Technologie basierende Variante des *Bombards* entwickeln. Scheinbar werden die beiden angeforderten „BMB-1X“-Umbauten Clan-Gaussgeschütze anstelle der Donnerschlag-Lafetten verwenden und die Nahkampfwaffen durch drei im Torso montierte Mechkapseln ersetzen, während ein XXL-Reaktor mit Turbolader der Maschine eine Höchstgeschwindigkeit von annähernd 90 Kilometern pro Stunde ermöglichen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Seamus „Mad Dog“ MacNaughton: Der Pilot des ursprünglichen *Bombard*-Prototypen – dem seine Entwickler den Spitznamen „Master Blaster“ gegeben haben – verwendete das Überraschungsmoment seiner beiden Autokanonen in den ersten paar Kämpfen mit großem Effekt und zog so die Aufmerksamkeit eines wichtigen Promoters an. Der Promoter arrangierte im Lauf der nächsten paar Jahre mehrere Duelle, darunter auch MacNaughtons berühmter Kampf in den Boreal Reaches gegen den Clanveteranen Roman Welles. Unglücklicherweise erwies sich Welles als mehr als fähig, sich an den *Bombard* anzupassen, obwohl er einen viel leichteren *Wolfhound* steuerte. MacNaughtons erniedrigende Niederlage gegen Welles war der Untergang für den Mech und seine Laufbahn, da kein Stall und keine Kooperative auf Solaris ihn nach dieser Niederlage noch haben wollte.

Robyn „Backstabber“ Milholland: Milholland ist ein fast unbekanntes Mitglied in einem unbedeutendem Reaches-Stall. Seine Besonderheit ist seine Vorliebe für Hinterhalte, die er während seiner kurzen Zeit als Mitglied der Renegades-Kooperative perfektionierte (ein Streit mit den anderen Rengades führte im Jahre 3056 zu seinem Ausschluss). Er ist jetzt ein Mitglied eines angeschlagenen Stalls in der Breakdown-Division ohne Zugehörigkeit. Seine brutalen Taktiken am Steuer seines BMB-013 *Bombard* „Brutus“ haben ihm in den Medien gleichermaßen Respekt und Spott eingebracht.

BMB-013 BOMBARD

Typ: **Bombard**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 1.019

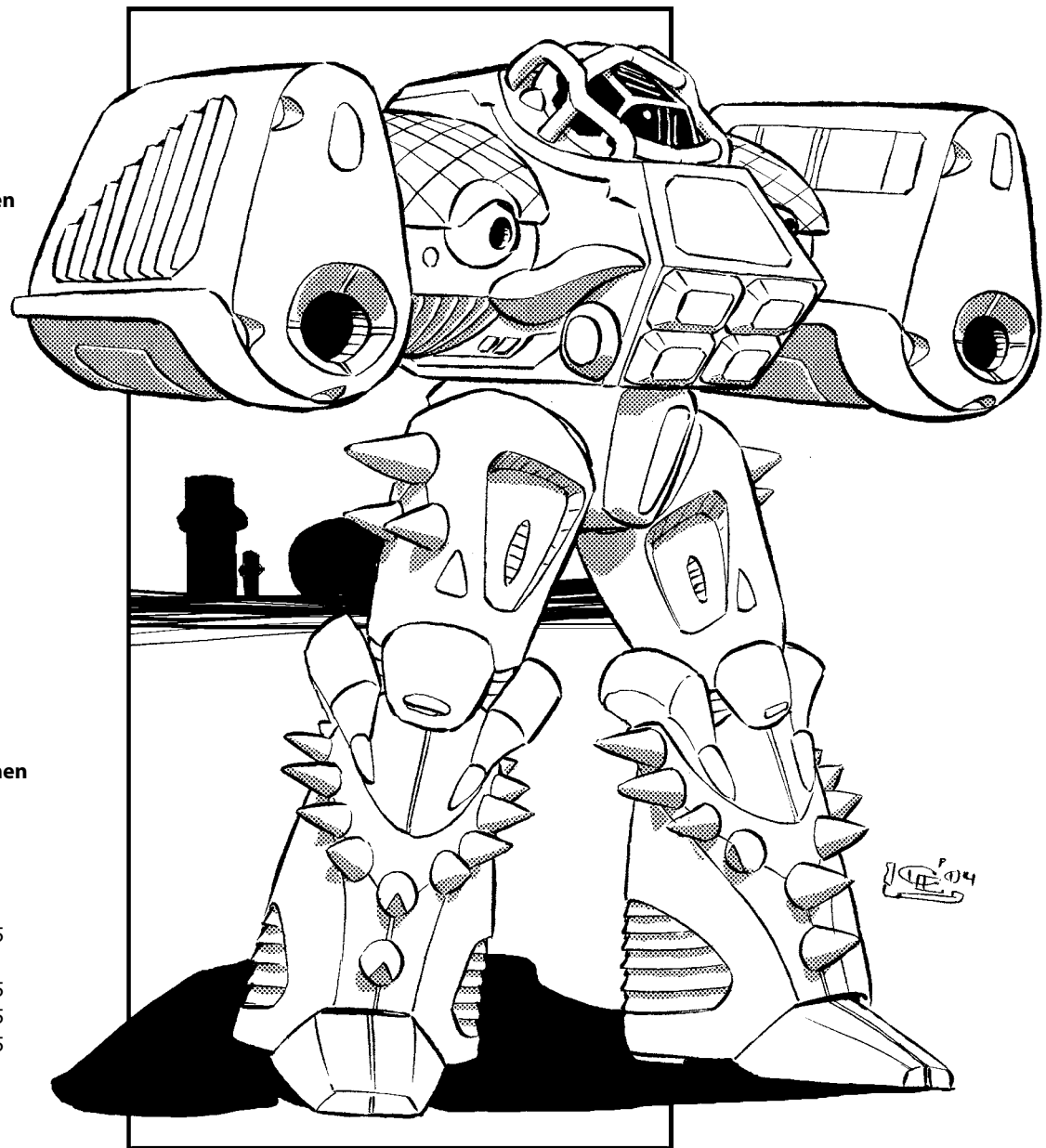
Ausrüstung

Interne Struktur:	Endostahl	Tonnen
Reaktor:	100 XL	2,5
BP Gehen:	2	1,5
BP Rennen:	3	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyro:		1
Cockpit:		3
Panzerungswert:	160	10
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	22
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	12	17
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	8	15
R/L Bein	12	23

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Donnerschlag 15	RA	3	11
Munition (Donnerschlag) 12	RA	3	3
Donnerschlag 15	LA	3	11
Munition (Donnerschlag) 12	LA	3	3
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Stacheln	RB	1	0,5
Stacheln	LB	1	0,5



SA-RN7 RONIN



Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Solaris Arms KL77-Modifizierter Endostahl

Reaktor: Hermes 250 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard CIV Ferrofibrat

Bewaffnung:

1 Sutel Precision Line Schwerer Impulslaser

2 Luxor 3R LSR-10-Lafetten

2 Solaris Arms "Pepperspray" Mechkapseln

1 Diverse Optics Leichter Extremreichweit-
en-Laser

Hersteller: Solaris Arms

Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Corean Transband-J9

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean
B-Tech

ÜBERSICHT

Der SA-RN *Ronin*, Solaris Arms' erstes Angebot im Markt für mittelschwere Mechs, wurde in den Arenen für seine effektive Mischung treffsicherer Feuerkraft auf alle Entfernungen gut angenommen. Dieser Mech, dessen Rumpf und Spezifikationen stark auf dem alten 3050er *Centurion* aufbauen, stellte einen Präzedenzfall für viele der zukünftigen Unternehmungen von Solaris Arms dar. Er erlaubte es der Firma, einzigartige Waffenplattformen mit minimaler Forschung und Entwicklung auf den Markt zu bringen, weil sie eine vertraute Architektur verwendeten.

EIGENSCHAFTEN

Der RN7-*Ronin*, der heute am häufigsten produziert wird, ist eine Aufrüstung des ursprünglichen SA-RN-Modells, das 3051 auf den Markt kam. Dieses *Ronin*-Modell nutzt Waffensysteme, die im letzten Jahrzehnt entwickelt worden sind. So verbessert es die Reichweite und Feuerkraft des Originals, ohne dabei sein Äußeres allzu sehr zu verändern. Anstatt sich für die Durchschlagskraft auf kurze Entfernung auf KSR-Lafetten mit Artemis zu verlassen, setzt der RNZ auf zwei größere LSR-Lafetten für größere Reichweite. So entsteht Raum für zwei Mechkapseln, die im Nahkampf eine böse Überraschung darstellen. Der RN7 *Ronin* verzichtet auf das CASE, um eine zusätzliche Tonne Munition und einen leichten ER-Laser im Kopf einzubauen. Seine überarbeitete Klaue im linken Arm und der schwere ER-Impulslaser im rechten Arm machen diese Version tödlich auf alle Entfernungen und genauso schwer zu besiegen wie ihren Vorgänger.

EINSATZ

Da es für den *Ronin*, wie für alle anderen Modelle von Solaris Arms, keine eigenen Fertigungsanlagen gibt, ist der Mech nicht einmal auf Solaris weit verbreitet und um Rest der Inneren Sphäre so gut wie unbekannt. Dennoch besitzen mehrere größere Ställe in Solaris City mindestens eine dieser Maschinen und der Bedarf ist nach wie vor hoch.

VARIANTEN

Der originale SA-RN *Ronin* ist heute eine wahre Seltenheit. Er verwendete eine Prototypen-Version der Klaue, die den Einsatz des unteren Arm-Aktivators verhinderte. Somit hatte er nicht die Flexibilität des neueren Modells. Das ältere Modell verfügte auch über etwas weniger Panzerung, hatte nicht den Notfall-Laser im Kopf und nutzte vier durch Artemis verbesserte KSR-4-Lafetten, die von einem Munitionsdepot im linken Torso gespeist wurden, das mit CASE geschützt war, anstelle der Kombination aus ungeschütztem LSR und Mechkapseln der neuen Version.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

„Master Po“ Chui: Po Chui, ein MechKrieger aus den Tandrek-Ställen, war der erste MechKrieger in der Top 20, der einen originalen *Ronin* (Spitzname „Mr. Chan“) in der Hauptliga steuerte. Chui erkämpfte sich in mehreren Situationen den Weg zum Sieg dank seiner unheimlichen Finesse mit „Mr. Chans“ Arsenal aus verbesserten KSR. Das hielt an, bis eine zufällige Explosionsmunition ihn 3052 vor einer ausverkauften Menge in der Ishiyama-Arena das Leben kostete. Eine beliebter Theorie nach war Chui ein weiteres Opfer der anhaltenden Fehde zwischen den Tandrek- und Zelazni-Ställen, doch Ermittler konnten die Anschuldigungen der Sabotage in Chuis letztem Kampf nicht bestätigen.

Yvette „Ice Maiden“ McAllister: Die schöne und tödliche Yvette McAllister aus den Hombres-Ställen hat einen fast tollwütigen Hass auf die Lyranische Allianz und die Vereinigten Sonnen, obwohl sie als Bürgerin des Vereinigten Commonwealth geboren und aufgewachsen ist. McAllister, die den Spitznamen „Ice Maiden“ trägt, wegen der mechanischen Präzision, mit der sie ihre Feinde im Kampf ausschaltet, ist verbittert über den Fall ihrer Welt aus dem Tarnpakt während der Clan-Invasion und sieht jene, die für beide Seiten des gescheiterten Commonwealth kämpfen, als „mitleiderregende Schwächlinge“, die keine Gnade verdienen. Ihr RN7-*Ronin*, „Tamar's Revenge“, verwendet oft spezielle Laserlichteffekte, um seine Silhouette zu betonen und ist ein wirklicher Schrecken im Scrapyard, ihrer Lieblingsarena.

SA-RN7 RONIN

Typ: **Ronin**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Fortschrittlich)

Tonnage: 50 Tonnen

Kampfwert: 1.183

Ausrüstung

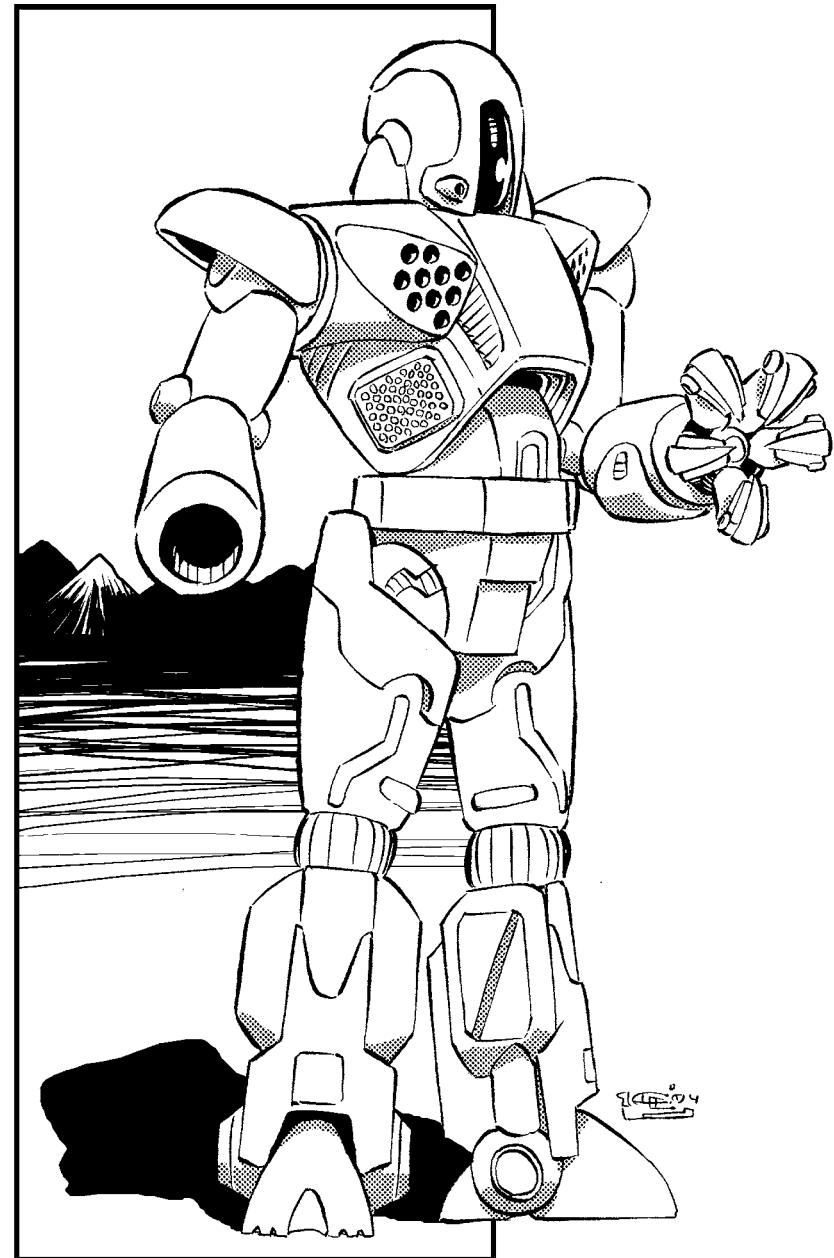
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	250 XL	6,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	169	9,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	16	24
Torso-Mitte (Rücken)		8
R/L Torso	12	18
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	8	16
R/L Bein	12	24

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer Impulslaser	RA	2	7
Kralle	LA	4	4
LSR-10	RT	2	5
Munition (LSR-10) 12	RT	1	1
Mechkapsel	RT	1	1
LSR-10	LT	2	5
Munition (LSR-10) 12	LT	1	1
Mechkapsel	LT	1	1
Leichter ER-Laser	K	1	0,5



PWR-1X PROWLER



Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Crucis-AE Komposit

Reaktor: Core Tek 385 XXL
mit Turbolader

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h, 151 km/h
mit Turbolader

Sprungdüsen: Northrup 12000

Sprungreichweite: 210 Meter

Panzerung: Durallex Mittelschwere Super-Ferrofrit Panzerung

Bewaffnung:

1 Series PPS-XX Schwerer ER-Impuls laser
(Clan)

2 Series PPS-XIX Mittelschwere ER-Impuls laser
(Clan)

2 Series PPS-XVI Leichte ER-Impuls laser
(Clan)

Hersteller: Innovative Design Concepts

Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Dalban StarLink
Classic

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban
HiRez II-a

ÜBERSICHT

Als die Zellbrigen-Ställe ihre Gründung ankündigten, schickte IDC ein Entwicklungsteam, um eine Unterredung mit den Clan-Neuankömmlingen zu führen. Nachdem IDC schnell die Tür gewiesen wurde, warteten sie auf die rechte Zeit, als die Clanner zu ihnen kamen. Irgendwann kommen alle Solaris-Ställe zu IDC. Kurz nachdem Marcin Hammond die Ställe übernommen hatte, kontaktierte sie IDCs Hauptverwalter und eröffnete die Verhandlungen für technische Unterstützung und ein neues Mech-Modell speziell für die Arenen von Solaris VII.

Hammond erklärte dem IDC-Entwicklungsteam, dass seine Krieger kein Problem damit hatten, einen auf Solaris entwickelten Mech zu lenken, solange er Clan-Waffen verwendete. IDCs Entwickler hatten ohnehin schon lange darauf gewartet, Clan-Waffen in die Finger zu bekommen und sie in ihre spezialisierten Modelle einzubauen.

Hammond bestellte zwei mittelschwere Mechs und lieferte sogar zwei Wolverine-Rümpfe, die Grundlage der neuen Maschinen werden sollten. IDC lieferte beide Battle-Mechs voll einsatzfähig und testbereit, und das vor dem Zeitplan. Sie nannten den neuen Mech den *Prowler*.

EIGENSCHAFTEN

Die *Wolverine*-Rümpfe waren in gutem Zustand, aber Arbeit war dennoch erforderlich. Erst einmal ersetzten die IDC-Entwickler die interne Struktur durch ein neues, leichtes Kompositskelett. Das Verbundmaterial wiegt ungefähr 50% weniger und können das gleiche Gewicht tragen, ist aber anfällig für übermäßigen Schaden. Um die verwundbare interne Struktur des Mechs zu schützen, installierte das IDC-Team neuneinhalb Tonnen der neuen schweren Durallex-Ferrofritpanzerung. Das Herzstück des *Prowlers* ist Core Teks neue Reihe von Fusionsreaktoren, der XXL-Reaktor. Der XXL-Reaktor wiegt nur ein Drittel so viel wie ein normaler Fusionsreaktor und produziert die gleiche Energie, nimmt aber viel Raum ein. Um Platz frei zu machen, installierten die Entwickler ein kompaktes Gyroskop und ein kleineres Cockpit. Sie verbanden auch einen Bosch-Turbolader mit dem XXL-Reaktor, was die Geschwindigkeit des Mechs mit einem Tastendruck verdoppelt. Die Vorliebe für Clankrieger für den Kampf auf weite Entfernung bestimmte die Auswahl der Waffen für den *Prowler*. Das 1X-Modell verfügte über ein Standard-Zielerfassungssystem, so dass die experimentellen Extremreichweiten-Impuls laser die Waffe der Wahl war. Die Entwickler installierten einen schweren Impuls laser im mittleren Torso und zwei mittelschwere Laser in jedem Arm. Um das Heck des *Prowlers* zu schützen, montierten die Entwickler zwei nach hinten ausgerichtete Impuls laser. Zu guter Letzt gaben die Sprungdüsen dem *Prowler* größere Manövrierfähigkeit in der Arena.

EINSATZ

Der *Prowler* wurde noch nicht in der Arena eingesetzt, so sein Erfolg (oder Misserfolg) entscheiden wird, ob IDC neue Märkte für seine radikalen Designs finden wird.

VARIANTEN

Die zweite produzierte Variante, der PWR-1X1, erhält ein komplett anderes Waffenpaket. Extremreichweitenlaser ersetzten die schweren und mittelschweren Impuls laser, und zwei KSR-4-Lafetten ersetzten die leichten Impuls laser, um auf kurze Entfernung mehr Durchschlagskraft zu haben. Die Entwickler entfernten auch den Turbolader und installierten einen verbesserten Feuerleitcomputer. Außerdem bauten sie fünf weitere Doppelwärmetauscher ein, um die zusätzliche Hitze abzuleiten, die durch die Extremreichweitenwaffen entsteht.

PWR-1X PROWLER

Typ: **Prowler**

Technologieniveau: Gemischt (Experimentell)

Tonnage: 55 Tonnen

Kampfwert: 2.042

Ausrüstung

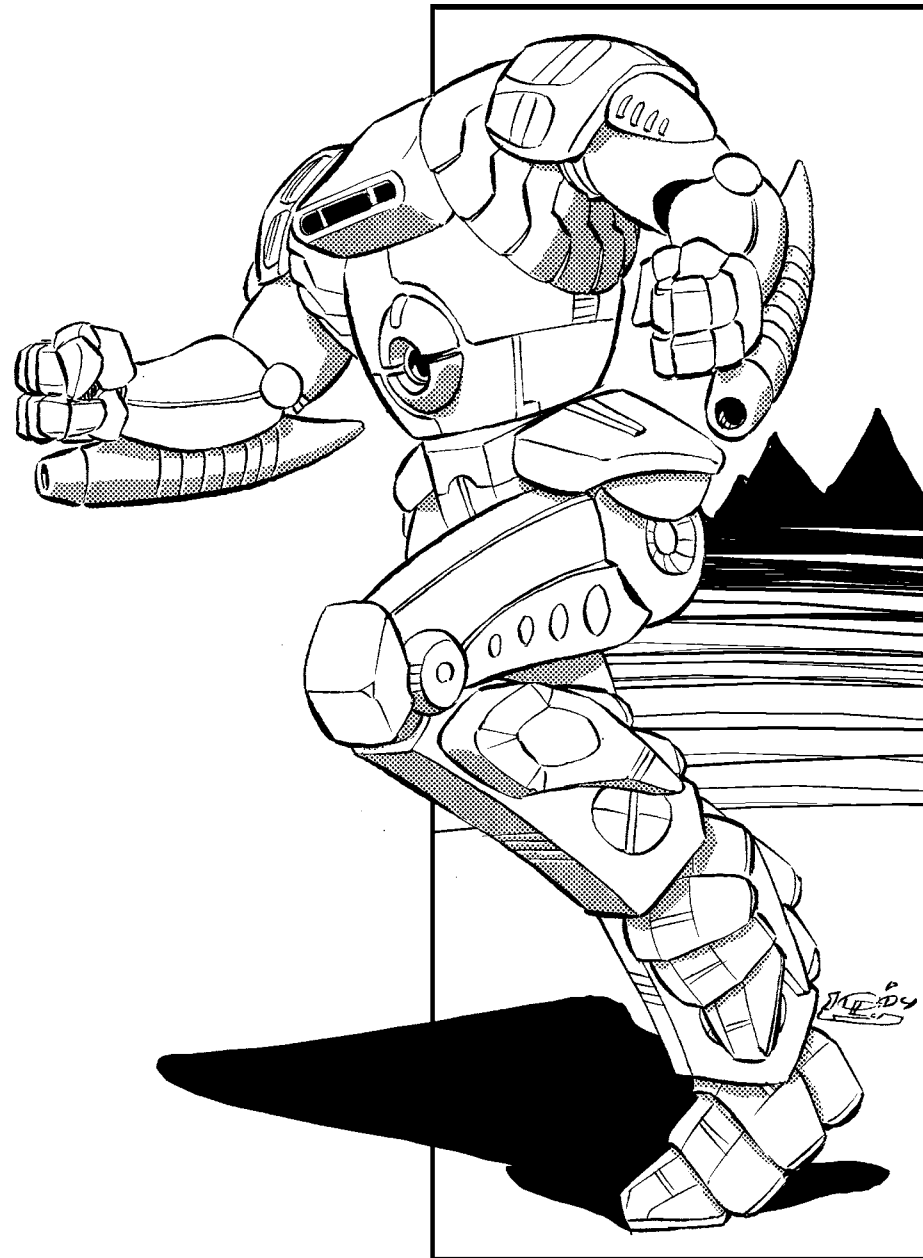
		Tonnen
Interne Struktur:	Komposit	3
Reaktor:	385 XXL	14,5
BP Gehen:	7	
BP Rennen:	11 (14)	
BP Springen:	7	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyro (Kompakt):		6
Cockpit (Klein):		2
Panzerungswert (Schweres Ferro):	185	9,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	18	27
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	13	20
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	9	18
R/L Bein	13	26

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelschwerer ER-Impulslaser (C)	RA	2	2
Mittelschwerer ER-Impulslaser (C)	LA	2	2
Leichter ER-Impulslaser (C)	RT (R)	1	1,5
Leichter ER-Impulslaser (C)	LT (R)	1	1,5
Schwerer ER-Impulslaser (C)	TM	3	6
Turbolader	RT	1	1,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1



PAL-2 PALADIN



Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Crusis-III Deluxe Komposit

Reaktor: GM Super-Lite 360 XXL

Fusion Reaktor

Reisegeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, 119 km/h

mit Dreifachmyomer

Sprungdüsen: HildCo Model 10

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Durallex Leichte Ferrofibrat

Panzerung

Bewaffnung:

1 ExoStar Mittelschwerer X-Impuls laser

1 Mydron Tornado Multi-AK/2

1 Harpoon 6S Blitz-KSR-6-Lafette

1 Harpoon-4S Blitz-KSR-4-Lafette

Hersteller: Innovative Design Concepts

Hauptherstellungsort: Solaris VII

Kommunikationssystem: Omicron 4002

Networking Channel

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS Eagle

Eye Advanced T&T FCS

ÜBERSICHT

Den ursprünglichen *Paladin* exzentrisch zu nennen ist eine Untertreibung. Der *Paladin* war IDCs erster Versuch, einen schweren Mech zu erstellen, der eine Variante des *Hunchbacks* sein sollte, mit einer ungewöhnlichen Abwandlung. Der originale Mech führte sieben schwere Maschinengewehre mit sich, die wie eine Gatling-Kanone funktionierten. Die Waffe verursachte beträchtlichen Schaden, erzeugte aber wenig Hitze. Unglücklicherweise für den *Paladin* reichten die Waffen nicht aus. Der Prototyp, der viele Male verkauft wurde, verdiente sich den Spitznamen „Eviscerator“, bis er in der Factory sein Ende durch einen *Marauder* fand. Einige Jahre später, nachdem IDC einige fortschrittliche Ausrüstungsprototypen erworben hatten, überarbeiteten sie das Modell. Nach intensiver Arbeit vervollständigten sie den neuen *Paladin*, den sie PAL-2 nannten.

EIGENSCHAFTEN

IDC baute den PAL-2 vor allem, um GMs neuen superleichten XXL-Fusionsreaktor zu testen, der angeblich bei einem Drittel des Gewichts dieselbe Energie wie ein Standardreaktor erzeugen konnte. Um den Reaktor zu schützen verwendete IDC eine Kompositlegierung, die von Crucis produziert wurde, sowie die neue leichte Ferrofibratpanzerung von Durallex. Da das IDC-Entwicklungsteam nicht den Fehler des ursprünglichen *Paladins* wiederholen wollten, bauten sie eine Mydron-Tornado-Multi-Autokanone ein, die sie von Kontakten in den Vereinigten Sonnen erworben hatten. Die Autokanone konnte den gleichen Schaden verursachen wie sieben Maschinengewehre, hat aber eine deutlich größere

Reichweite. Diese Langstreckenwaffe wird von einer KSR-6- und einer Blitz-KSR-4-Lafette unterstützt, zusammen mit einem mittelschweren X-Impuls laser. Außerdem baute das Team Dreifachmyomere ein, um der Variante Geschwindigkeit und überlegene Leistung zu ermöglichen.

EINSATZ

Einige wenige originale Paladins tauchen noch in kleineren, unregistrierten Ställen auf, aber noch niemand hat eine der neuen Variante gekauft. IDC hofft diese Situation zu ändern, wenn ihre zwei superheißen Testpiloten in der nächsten Saison die Arena betreten.

VARIANTEN

Es existiert nur ein weiterer Prototyp, der PAL-3. Die Hauptbewaffnung dieser Variante ist eine Ultra-20-Autokanone, die von vier Maschinengewehren und einem mittelschweren X-Impuls laser ergänzt werden. Die Entwickler entfernten die Blitz-Lafette und die Sprungdüsen, um den Einbau der gigantischen Autokanone zu erlauben.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Jim „Buccaneer“ Arnold: Jim Arnold ist ein MechKrieger, der vor seiner Vergangenheit davon läuft. Gerüchten zufolge gehört zu dieser Vergangenheit eine Beziehung zur berühmten „Lady Death“ Paula Trevaline und ihren Marodeuren. Angeblich brach er den Kontakt zu ihr unter fragwürdigen Umständen ab, die ihm immer noch Unbehagen bereiten. Trotz seiner zwielichtigen Vergangenheit ist Arnold ein außergewöhnlicher MechKrieger, der seinen Mech steuern

kann, als wäre er eine Erweiterung seiner selbst. Er bewies seine Fähigkeit in einem geborgten *Shadow Hawk* bei einem von IDC finanzierten Probespiel für neue Testpiloten. Er beeindruckte die Firma so sehr, dass IDC ihm augenblicklich einen Platz in ihrem Programm anboten. Als der PAL-2 fertig für den ersten Testlauf war, prüfte Jim Arnold ihn auf Herz und Nieren. Nach einer Reihe von scharfen Testläufen nannte Arnold den Mech den „Eviscerator II“, nach dem originalen *Paladin*. Arnold muss seinen neuen Mech noch in einer Arena austesten, doch macht er sich bereit, den Eviscerator II in die Arenaliga zu führen, um seinen - und seinen eigenen - Wert zu beweisen.

Jessie „Sweetness“ Watson: Leute beschreiben Jessie Watson als klein, niedlich und leidenschaftlich, doch im Cockpit eines BattleMechs ist sie alles andere als niedlich. Als IDC sie anheuerte, um den PAL-3 zu steuern, zeigte sich schnell, dass die beiden ein Traumpaar waren. Bislang hat Jessie jeden Gegner zerstört und hat ihren Mech den „Obliterator“ genannt. Sie plant, in die Hauptliga einzusteigen, wenn die neue Saison beginnt.

PAL-2 PALADIN

Typ: **Paladin**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 60 Tonnen

Kampfwert: 1.642

Ausrüstung

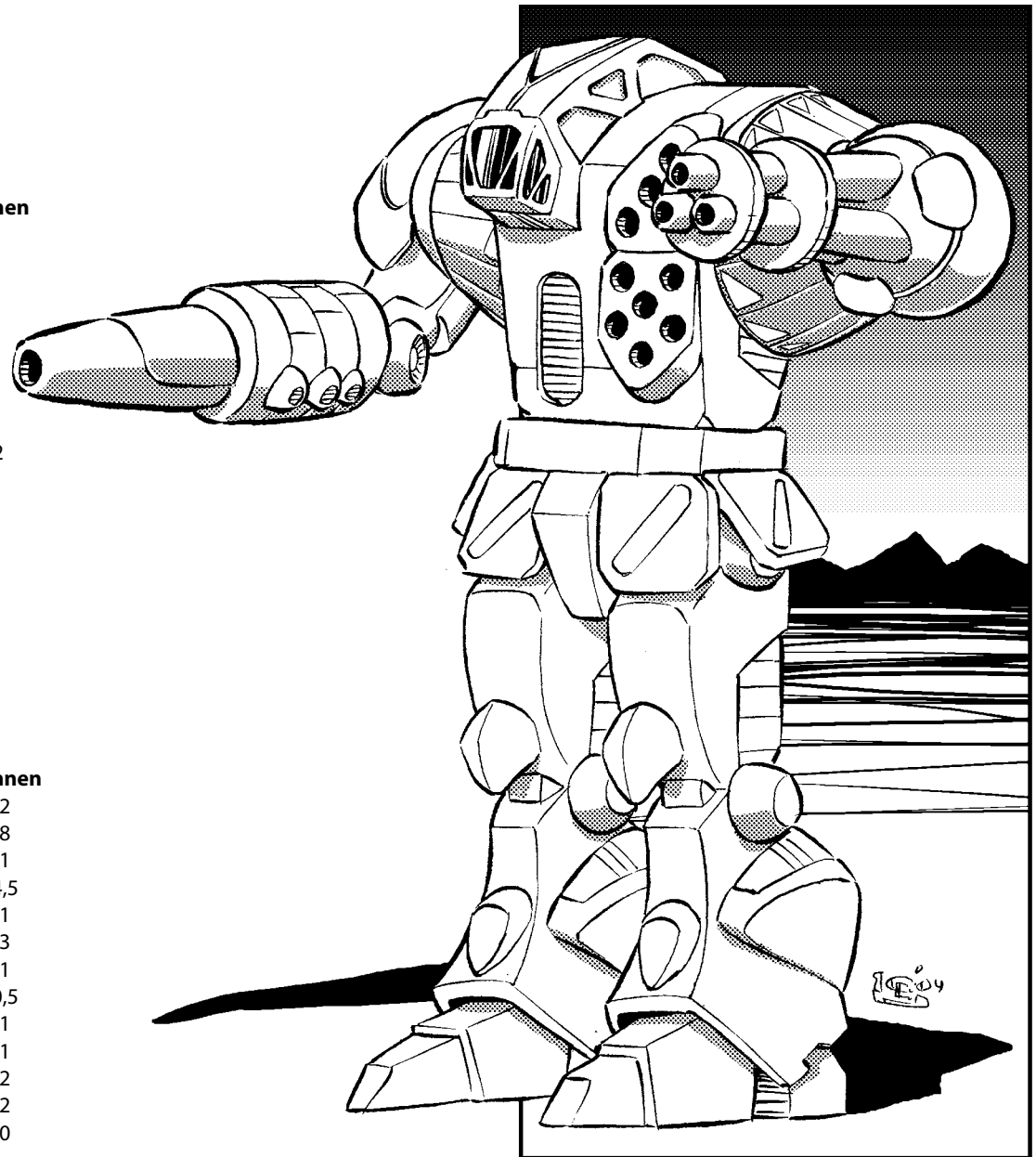
		Tonnen
Interne Struktur:	Komposit	3
Reaktor:	360 XXL	11
BP Gehen:	6 (7)	
BP Rennen:	9 (11)	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		4
Cockpit (Klein):		2
Panzerungswert (Leichtes Ferro):	201	12

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	30
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	14	21
R/L Torso (Rücken)		7
R/L Arm	10	20
R/L Bein	14	28

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Mittelscherer X-Impulslaser	RA	1	2
Multi-AK/2	LA	3	8
Munition (M-AK/2) 45	RT	1	1
Blitz-KSR-6	LT	2	4,5
Munition (Blitz-KSR-6) 15	RT	1	1
Blitz-KSR-4	LT	1	3
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Sprungdüse	RL	1	1
Sprungdüse	LL	1	1
Sprungdüsen	RT	2	2
Sprungdüsen	LT	2	2
Dreifachmyomer	RA/LA/RB/LB	2/2/1/1	0



SP 1-X SPATHA



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Spatha X
Reaktor: Hermes 360 XXL
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, 119 km/h
mit Dreifachmyomer
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Long-Arms Laser Reflect/Max
Bewaffnung:
1 Defiance 1001 ER-PPK
1 Spatha-X PPK-Kondensator
1 Guided Technologies 2. Generation
Blitz-KSR-6-Lafette
2 RAMTech 800P-X Mittelschwerer X-
Impulslaser
1 McArthur Laser-X-Raketenabwehrsystem

Hersteller: Doctor Géné Lyndon
Hauptherstellungsort: Solaris
Kommunikationssystem: Custom
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Custom

ÜBERSICHT

Der *Spatha*, eines der zahlreichen neuen Modelle, die in der 3067er-Saison von Solaris ins Feld geschickt wurde, verwendet topaktuelle Technologie, um einen Duellmech zu erstellen, der ebenso effektiv wie elegant ist. Das einmalige Modell wurde von der angesehenen Entwicklerin Géné Lyndon entworfen. Es ist handgefertigt und wird von einem Team von 15 hingebungsvollen Technikern gewartet. Dieser Arbeitsaufwand ist bislang die größte Schwäche des Designs, da sie die logistischen Kosten zum Betrieb des *Spatha* drastisch erhöhen.

Doktor Lyndon ist allerdings nach wie vor überzeugt von den Tugenden ihres Mechs. „Sie ist ein stürmisches und forderndes Biest, meine Schöpfung, doch wenn man sie liebevoll umsorgt, gibt sie das vielfach zurück. Du bezahlst nicht für Earthwerks- oder Defiance-Müll vom Fließband. Das hier ist topaktuell. So aktuell wie es nur geht. Du kriegst, was du zahlst.“ Doktor Lyndons persönliches Vermögen scheint von den Kosten des Baus und der Wartung des *Spatha* kaum betroffen; verschiedene Gerüchte sagen, dass sie ihr Geld als Kriegsgewinnlerin verdient hat, Verbindungen zum organisierten Verbrechen hat, oder beides.

EIGENSCHAFTEN

Wie viele Solaris-Mechs ist der *Spatha* als Nahkämpfer entwickelt, doch im Gegensatz zu vielen Modellen der letzten Zeit verwendet er Finesse anstelle von roher Kraft, um in der Arena zu überleben. Die meisten Zuschauer sind sofort fasziniert von seiner funkelnden Rüstung, einer fortschrittlichen laserreflektiven Kompositpanzerung, die darauf ausgelegt

ist, die Auswirkungen der gegnerischen Energiewaffen abzuschwächen. Projektilangriffe werden mit einem fortschrittlichen Raketenabwehrsystem abgewehrt, so dass nur Autokanonen und Gaussgeschütze eine wirkliche Bedrohung sind. Das zweite Merkmal, das wirklich auffällig ist, ist das gewaltige Schwert, nach dem der Mech benannt ist. Er führt es in der rechten Hand und kann damit großen Schaden im Nahkampf verursachen. Auf sorglose Gegner wartet noch eine Überraschung: der *Spatha* ist mit Dreifachmyomeren ausgerüstet, die die Effektivität des Schwerts dramatisch erhöhen, wenn sich der Mech erhitzt, und außerdem die Nebenwirkung hat, die bereits beträchtliche Geschwindigkeit und Wendigkeit des *Spathas* zu erhöhen.

Die reguläre Bewaffnung des *Spathas* gehört zu seinen am wenigsten innovativen Elementen, entspricht aber dem aktuellen Standard der modernen Technologie. Nur der im Arm untergebrachte Blitz-KSR-Werfer nutzt reguläre Technologie, doch selbst dieses System ist auf dem Schlachtfeld noch relativ neu. Auf den ersten Blick ist die Extremreichweiten-PPK im linken Arm gleichermaßen banal, doch wird die Waffe von einer zusätzlichen Tonne Kondensatoren unterstützt, die ihre Leistung dramatisch erhöhen. Der ultrareiche Reaktor des Mechs erlaubt es dem *Spatha*, dermaßen massive Waffen zu nutzen und dennoch seine Geschwindigkeit zu erhalten, doch ist er besonders schadensanfällig. Zu guter Letzt sind die in Torso und Kopf montierten Impulslaser X-Impuls-Varianten, die die Treffsicherheit und Reichweite der jüngsten technischen Entwicklungen vereinen. Im Großen und Ganzen ist das Modell tödlich auf Kernschussreichweite und auf bis zu 270 Meter halbwegs effektiv, was für einen Duellanten auf Solaris mehr als ausreicht.

EINSATZ

Es gibt zwar zahlreiche Gerüchte, dass Doktor Lyndon einen weiteren *Spatha* bauen oder einen Vertrag mit einer anderen Solaris-Firma schließen wird, um mehrere Maßanfertigungen zu entwickeln, doch leugnet sie alle entsprechenden Behauptungen.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Darius „Warlord“ Graves: Darius Graves (nicht sein wahrer Name, doch niemand kennt seine Identität vor seiner Ankunft auf Solaris) soll ein Lyraner sein, den es nach dem VerCom-Bürgerkrieg nach Solaris verschlagen hat. Er entwickelte schnell einen Ruf als unbarmherziger und extrem fähiger Duellant. Er arbeitete sich in nur zwei Saisons durch die kleineren Ligen hoch und schloss sich als Ersatz in letzter Minute der Unlimited-Division an, wo er ein Aufwärmmatch vor McGruder gegen Williams austrug. Danach erinnerten sich mehr Leute an Graves hartnäckige Leistung und unerwarteten Sieg gegen seinen erfahreneren Gegner als an den mittelprächtigen Hauptkampf. Seine Leistung zog die Aufmerksamkeit von Doktor Lyndon auf sich, die ihr scheinbar endloses Vermögen nutzte, um ihn als Testpiloten und Gelegenheitsduellanten anzuwerben. Er hat die Maschine an ihre Grenzen (und manchmal darüber hinaus) gebracht, doch missfallen ihm die praktischen Beschränkungen des Testregimes. Er zieht die ungezügelte Action der relativ wenigen Live-Duelle des *Spathas* bei weitem vor.

SP1-X SPATHA

Typ: **Spatha**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 60 Tonnen

Kampfwert: 2.201

Ausrüstung

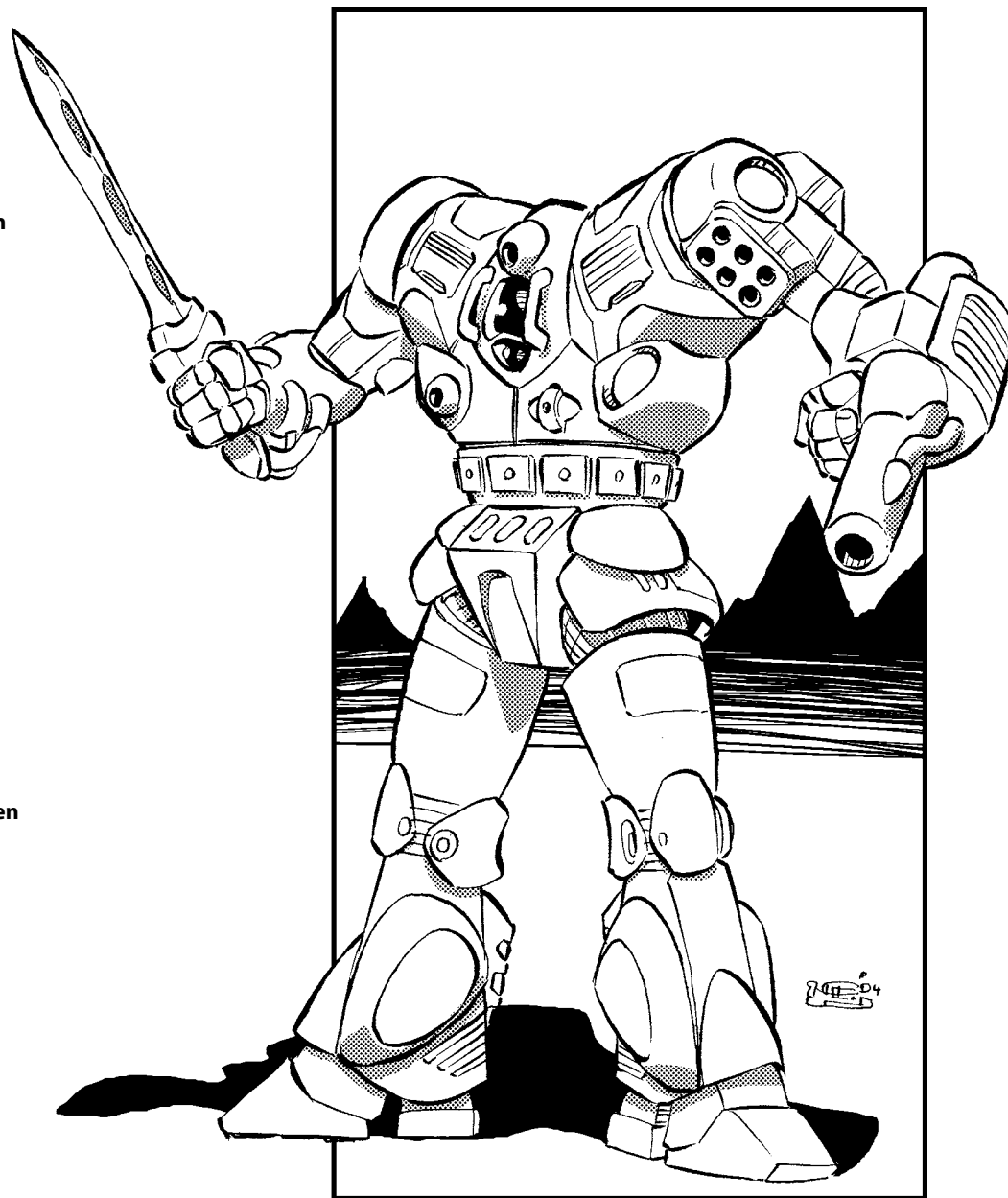
		Tonnen
Interne Struktur:		6
Reaktor:	360 XXL	11
BP Gehen:	6 (7)	
BP Rennen:	9 (11)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Reflektiv):	176	11

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	20	26
Torso-Mitte (Rücken)		9
R/L Torso	14	18
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	18
R/L Bein	14	24

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
ER-PPK-Kondensator	LA	1	1
Blitz-KSR-6	LA	3	4,5
Munition (Blitz-KSR-6) 15	LA	1	1
Mittelscherer X-Impulslaser	RT	1	2
Laserraketenabwehr	TM	2	1,5
Mittelscherer X-Impulslaser	K	1	2
Schwert	RA	4	3
Dreifachmyomer	RT/LT/RB/LB	2/2/1/1	0



MRP-3S MORPHEUS



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Omnitech Morpheus
Reaktor: Edasich Motors 390 XL
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Luxor Load Lifters
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Durallex Schwere Spezialferrofibrit Panzerung mit Stacheln
Bewaffnung:
3 Diverse Optics Mittelschwere Extremreichweiten-Laser
1 Poland Main Model C Magshot

Hersteller: Omnitech Industries
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: TharHes Thalia HM-22
Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instatrak Mark VIII mit Störeinheit

ÜBERSICHT

Omnitech stellte den *Morpheus*, letztlich eine schwerere Version des *Tsunami*, als Versuch vor, ein dynamischer aussehendes Modell zu entwickeln. Nach der eher verhaltenen Reaktion auf den leichteren *Tsunami* hat sich die zusätzliche Aufmerksamkeit ausgezahlt, die in den *Morpheus* gesteckt wurde: der schwere Mech ist beliebt bei MechKriegern und Fans. Omnitech-Geschäftsführer Carl van Holdt hofft, die Verkaufserfolge von Omnitechs *Koto*-Modell wiederholen zu können.

EIGENSCHAFTEN

Der *Morpheus* ist gut gepanzert und schnell, aber für einen schweren Mech relativ schlecht bewaffnet. Um seine Angriffsmöglichkeiten zu verbessern, hat Omnitech das Modell nachträglich mit mittelschweren Extremreichweitenlasern und einem ultraleichten Magshot-Gaussgeschütz ausgerüstet. In einem inspirierten Schachzug installierten die Techniker tödliche Klauen am rechten Handaktivator. Schulterstacheln lassen den BattleMech sogar noch dramatischer aussehen, doch manche betrachten sie als reine Dekoration. Diese Nahkampfverbesserungen machen den *Morpheus* zusammen mit seiner überlegenen Geschwindigkeit zu einem effektiven Kämpfer und haben dem Modell eine gehörige Anhängerschaft unter Nahkampffans eingebracht.

EINSATZ

Der *Morpheus* ist besonders effektiv auf kurze Entfernung und konnte besonders glänzen, als er andere Mechs durch den Albtraum der verdrehten Tunnel in den Ishiyama-Arena verfolgte. In einem erinnerungswürdigen Kampf setzte Jo Davis, eine Lion-City-MechKriegerin

(bekannt als „Silesian Streak“, weil sie so geschickt darin ist, schnelle schwere Mechs zu lenken) Joseph „Lockjaw“ Brendals *War Dog* durch diese Tunnel nach. Fans erlebten eine grausame Darbietung der Tödlichkeit von Mechklauen, als Davis den Mech der DeLon-Ställe ausweidete und Brendal aus dem Kampf um den 3065er Championtitel der Klasse IV nahm.

Eine Variante des *Morpheus*, der von den Banshees verwendet wird, schlug sich auch gut im Pool, einer extremen Arena, in der sich nur wenige BattleMechs gut schlagen. Mit dieser für Unterwassereinsätze ausgerüsteten Version fügten sie den Hombres-Ställen, die bis dahin unbestrittene Könige des Pools gewesen waren, eine Reihe von Niederlagen zu.

VARIANTEN

Wie beim *Nightsky* von Defiance Industries bietet Omnitech eine *Morpheus*-Variante an (für zusätzliche Kosten), die die Klaue für linkshändige Piloten an den linken Arm verschiebt. Omnitech bietet auch eine Version an, die auf die Klauen und Stacheln verzichtet. Sie ist zwar nicht so ein effektiver Nahkämpfer, nutzt aber reaktive Panzerung und kommt so auf eine recht eindrucksvolle Verteidigung. Ein experimentelles Laser-Raketenabwehrsystem ersetzt die Magshot und ein zusätzlicher mittelschwerer Extremreichweitenlaser von Diverse Optics wird in jeden Arm eingebaut. Drei zusätzliche Doppelwärmetauscher helfen dabei, die zusätzliche Hitze zu bewältigen.

Eine andere Variante ersetzt die Sprungdüsen durch die revolutionäre Unterwasser-Manövereinheit und tauscht den im Kopf montierten Laser durch ein Aquatisches MechKrieger-Überlebenssystem (AMÜS) aus.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Jo „Silesian Streak“ Davis: Davis ist relativ neu in der Kampfarena, doch machte ihre Leistung in den Tunneln der Stone Mountains sie sehr beliebt bei der Öffentlichkeit. Viele Kampfliebhaber unterstützen ihren Bemühungen, dieses Jahr den Klasse-IV-Championtitel zu erringen, und einige glauben, sie sollten nächstes Jahr in um den Klasse-VI-Unlimited-Championtitel antreten. Im Gegensatz zu den anderen Lion-City-MechKriegern verzichtet Jo auf die typischen Scharfschützertaktiken des Stalls und zieht kurze Entfernungen und vernichtende Nahkampfangriffe vor. Vernon Singh, Lion Citys Stallmeister, toleriert die Reparaturkosten von dem, was er Davis' „Zerstörungssorgen“ nennen, weil sie ihre Beliebtheit in den Ligen garantieren.

Steve „Aries“ Hendry: Hendry, der der Öffentlichkeit zunächst nur unter seinem Kampfnamen – „Aries“ – bekannt war, lenkte „L'Mort“ (einen *Morpheus* aus einem frühen Omnitech-Produktionslauf, der die Klaue am linken Arm montiert hat) in den Sieg. Er schloss vier Kämpfe ab, in denen er kaum einen Kratzer erlitten hatte. Er entschied sich, aufzuhören, solange er erfolgreich war. Daher zog sich Hendry 3054 aus den Wettkämpfen zurück und ließ „L'Mort“ zerstören. Der Lockruf der Arena erwies sich allerdings als zu stark. Hendry beendete seinen Ruhestand 3060, um für die Galahad-Ställe anzutreten. Er konnte zwar seine alten Erfolge nicht wiederholen, doch hat „L'Mort II“ Hendry eine Reihe von bemerkenswerten Siegen in der Meisterschaft um den 3067er Klasse-VI-Titel eingebracht. Ob er so weit aufsteigen, dass er Schulter an Schulter mit Kriegerinnen wie Kelley Metz stehen kann, bleibt abzuwarten.

MRP-3S MORPHEUS

Typ: **Morpheus**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 65 Tonnen

Kampfwert: 1.437

Ausrüstung

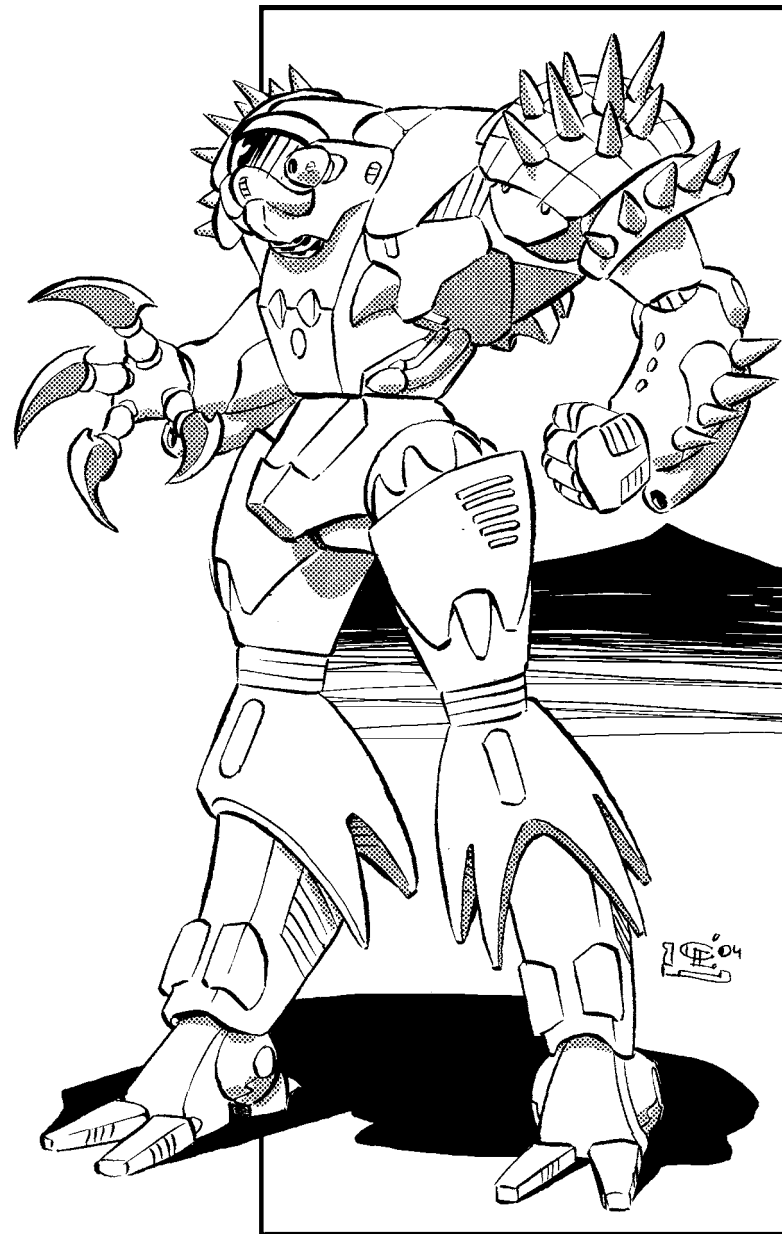
		Tonnen
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	390 XL	23
BP Gehen:	6	
BP Rennen:	9	
BP Springen:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Schweres Ferro):	208	10,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	21	34
Torso-Mitte (Rücken)		7
R/L Torso	15	23
R/L Torso (Rücken)		6
R/L Arm	10	20
R/L Bein	15	30

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Krallen	RA	5	5
Mittelschwerer ER-Laser	RA	1	1
Stacheln	RA	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	K	1	1
Magshot	TM	1	0,5
Munition (Magshot) 50	LT	1	1
Wächter-ECM	LT	2	1,5
Stacheln	LA	1	0,5
Mittelschwerer ER-Laser	LA	1	1
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2



HCA-3T HACHIWARA



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Mithril Wyrms Endo-2
Reaktor: Super Magna 350 Extralight
Supercharged
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h, 108 km/h
mit Turbolader
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield A mit CASE
Bewaffnung:
1 Mydron Excel Typ Ultra-AK/10
2 BrightBloom Mittelschwere Extremreich-
weiten-Laser
1 Mithril Wyrms Experimentelle Vibroklinge
4 ES-MRT "Boomstick II" Mechkapseln

Hersteller: Silver Wyrms, Ltd.
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Garret T11-A
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret D5j

ÜBERSICHT

Für Jahrhunderte ignorierte der Großteil der Kombinati-Gesellschaft die Kriegersubkultur von Kobe auf Solaris VII, da sie die Traditionalisten im Draconis-Kombinat beleidigte. Die Unterschicht ergötzte sich zwar an den Geschichten über Kämpfe auf der Spielwelt und gelegentliche geschmuggelte Holoideos, doch die „wahren Samurai“ im Kombinat weigerten sich, es den Leuten offen zu erlauben, die Solaris-Spiele anzuschauen. Durch den Aufstieg von Theodore Kurita allerdings wurde diese Mauer eingerissen. Das Draconis-Kombinat hat noch viel zu tun, ehe es die Solaris-MechKrieger wirklich akzeptiert, doch das Debüt des *Hachiwara* ist ein wichtiger – und sichtbarer – Schritt in diese Richtung.

EIGENSCHAFTEN

Der *Hachiwara* ist der erste Versuch des Draconis-Kombinats, die Solaris-Samurai, die für die Ehre des Drachen kämpfen, zu belohnen. Zwar haben sich Mechs wie der *Akuma* und der *No-Dachi* gut in den verschiedenen Arenaligen geschlagen, doch hat der Umstand, dass nur wenige speziell auf die Arena ausgelegt sind, hat sie ein wenig behindert. Der *Hachiwara* korrigiert diesen Fehler. Die Silver-Dragon-Ställe haben die Zustimmung der höchsten Riegen der Kombinati-Regierung erhalten und haben einen Vertrag mit Firma Cosby BattleMech Research geschlossen, um einen Nachfolger des erfolgreichen *No-Dachi* zu entwickeln. Was den *Hachiwara* von diesem Mech unterscheidet ist die Verwendung einer mit Turbolader versehenen Version des verlässlichen „Super“-Magna-350-XL-Fusionsreaktors, was MechKriegern das bisschen zusätzliche Geschwindigkeit verleiht, wenn sie es brauchen. Bei der Bewaffnung wusste das Entwickler-

team, dass die Samurai-MechKrieger auf Solaris das Katana des *No-Dachi* als ultimative Verkörperung des Kriegergeists sahen. Unglücklicherweise konnten die Katanas nicht den Schaden austeilen, wie er mit anderen Nahkampfwaffen erzielt werden konnte, die in der Arena verbreitet waren, ohne auf Dreifachmyomere zu setzen. Eine schwere Vibroklinge im Mech-Maßstab allerdings *konnte* diese Art von Schaden verursachen, ohne dass der Krieger genau auf sein Wärmeniveau achten musste. Zusätzlich zur Vibroklinge verleihen dem *Hachiwara* vier Anschlussstellen für Mechkapseln sogar noch größere Durchschlagskraft auf kurze Entfernung.

Der *Hachiwara* greift auf mittlere und weite Entfernung mit einer Mydron-Excel-Ultra-AK/10 an, die im linken Unterarm angebracht ist, sowie mit zwei im Torso installierten mittelschweren BrightBloom-Extremreichweitenlasern. Das Munitionsmagazin von drei Tonnen im linken Torso des Mechs ist mit CASE geschützt, so dass der *Hachiwara* unter Umständen überleben kann, selbst wenn er von einer Munitionsexplosion ausgeschaltet wird.

EINSATZ

Nach zwei Jahren Entwicklung gelangte der erste Prototyp des *Hachiwaras* nach Solaris VII, wo Silver Wyrms, Ltd. – die Mechproduktionsabteilung der Silver-Dragons-Ställe – begann, ihren eigenen *Hachiwara* zu produzieren. Der erste davon verließ den Hangar im März 3064, und die nächsten beiden waren gerade rechtzeitig fertig, um an der erneuten Welle von Kämpfen teilzunehmen, die aus dem VerCom-Bürgerkrieg herrührten.

Der Prototyp und ein letztes Produktionsmodell des *Hachiwaras* bewachten die Silver-Dragons-Ställe, während

die anderen beiden, die von vehement auf der Seite des Kombinati stehenden MechKriegern „gekauft“ worden waren, in die Straßen zogen und eine eindrucksvolle Anzahl von Abschüssen erzielten. Ein berühmtes Video, das zeigte, wie zwei dieser Mechs, die von einem *No-Dachi* unterstützt wurden, zwei Mechs der 17. Arkturus-Garde enthaupteten und neun weitere, die versuchten, sie zur Strecke zu bringen, in Stücke rissen, verbreitete sich in der Inneren Sphäre. Kurz nach diesem Zwischenfall wurde Silver Wyrms mit Bestellungen überschwemmt.

VARIANTEN

Eine *Hachiwara*-Variante verwendet ein extraleichtes Gyroskop, das Platz für eine Aufrüstung auf ein CASE II macht und es erlaubt, den Torso des Mechs mit Stacheln auszustatten. Eine andere Variante nutzt das XL-Gyroskop und ersetzt die Ultra-AK/10 durch eine Ultra-AK/20. Eine dritte Variante, die im Augenblick nur auf dem Papier existiert, behält den Turbolader und die Dreifachmyomere des *No-Dachis*, ersetzt aber die vollständige Bewaffnung. Sie verwendet eine Extremreichweiten-PPK mit Kondensatorsystem, fünf mittelschwere Laser, Stacheln auf dem Torso und eine Lanze am rechten Arm.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Roman „Yojimbo“ Kota: Roman Kota, der augenblicklich in den Top 10 von Solaris ist, hat seinen *Hachiwara* in Dutzende von Siegen geführt, seitdem er ihn besitzt. Das hat die Aufmerksamkeit für diesen einzigartigen Mech nur noch vergrößert. Der Umstand, dass er seine Maschine für jeden Kampf mit einem leicht angepassten Waffenarrangement ausstattet, steigert Kotas Erfolge und die Beliebtheit des *Hachiwaras* nur noch mehr.

HCA-3T HACHIWARA

Typ: **Hachiwara**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 70 Tonnen

Kampfwert: 1.656

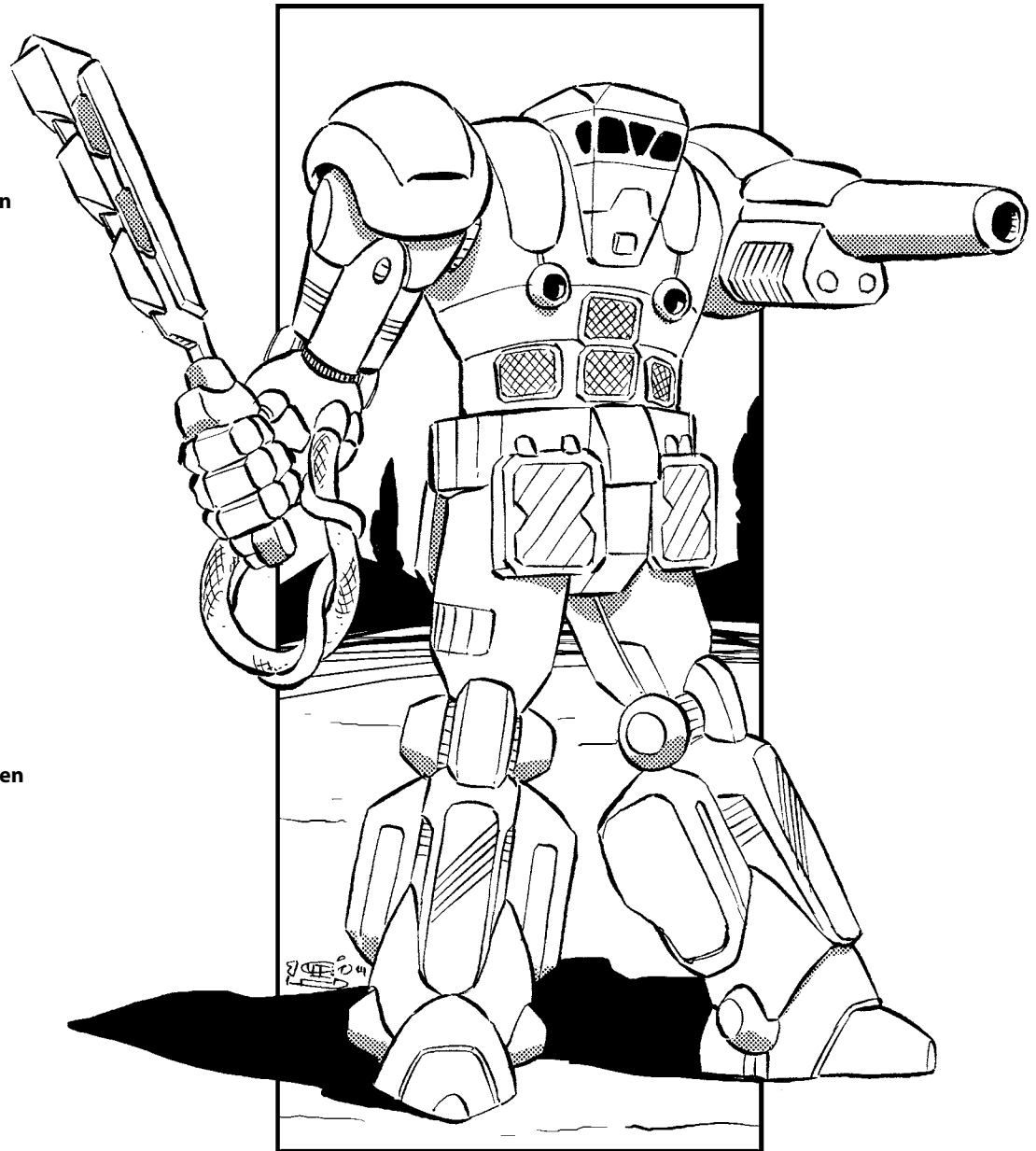
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8 (10)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	200	12,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerung wert</i>
Kopf	3	9
Torso-Mitte	22	33
Torso-Mitte (Rücken)		10
R/L Torso	15	21
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	11	19
R/L Bein	15	26

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Große Vibroklinge	RA	4	7
Ultra-AK/10	LA	7	13
Mittelschwerer ER-Laser	RT	1	1
Mechkapsel	RT	1	1
Turbolader	RT	1	1,5
Mittelschwerer ER-Laser	LT	1	1
Mechkapsel	LT	1	1
Munition (Ultra-AK/10) 30	LT	3	3
CASE	LT	1	0,5
2 Mechkapseln	TM	2	2



SA-OS2 ONSLAUGHT



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 375 XL Fusion
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: 5 Standard Sprungdüsen
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: StarGuard CIII mit Case
Bewaffnung:
1 SA (Experimentell) Leichte AK/5
1 SA (Experimentell) Schwerer X-Impuls laser
6 Voelkers 200 Maschinengewehre
2 SureShot MK VIa KSR-6-Lafetten

Hersteller: Solaris Arms
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Custom
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Custom
(mit Engel-Störsender)

ÜBERSICHT

Dieses Modell, das ursprünglich als Testumgebung nach der Clan-Invasion entwickelt worden war, ging schon bald in volle Produktion. Auch wenn der *Onslaught* von großen Herstellern als kleine Produktion gewertet wird, wurden doch in den eineinhalb Jahrzehnten seiner Existenz mehr als hundert Exemplare gebaut. Erstaunliche 45 davon sind immer noch im Dienst. Viele davon sind „Frankensteins“, Mechs, die aus den zerstörten Überresten von zwei oder mehr anderen Mechs konstruiert worden sind. Die Situation hat zu einer ungewöhnlichen Namenstradition geführt, in der die wieder aufgebauten Mechs die Namen ihrer „Eltern-teile“ übernehmen.

EIGENSCHAFTEN

Nach modernen Standards war der klassische SA-OS *Onslaught* kompetent konstruiert, aber nicht gerade spektakulär. Seine eigene herausragende Eigenschaft waren seine Geschwindigkeit und Wendigkeit, die selbst im Vergleich mit einem Modell, das 10 oder 20 Tonnen leichter war, gut abschnitten. Diese Eigenschaft sorgte allerdings dafür, dass der Mech Panzerung und Bewaffnung nutzte, die adäquat, aber für die Gewichtsklasse nichts besonderes waren. Waffen machten weniger als die Hälfte der Masse des klassischen *Onslaughts* aus, und seine Panzerung kam auf bescheidene 12 Tonnen. Bei der Entwicklung der Modelle SA-OS2 und SA-OS3 (die als Maßanfertigungen begannen) versuchten die Entwickler, diese Probleme zu beheben.

Der SA-OS2, der im Jahre 3062 das Standardmodell wurde, verwendet eine leichte Autokanone anstelle der Ultra-AK des Originals und tauscht den schweren Laser durch eine X-Impuls-Variante aus. Die Masse, die durch diese Verände-

rungen frei wird, erlaubt den Einbau eines Engel-Störsenders, der die elektronische Kriegsführung des *Onslaughts* deutlich ausbaut. Die Bauteile, aus denen der OS2 besteht, sind als Aufrüstungsset für den klassischen *Onslaught* verfügbar, so dass sie ihre Lebensdauer selbst auf den extrem wettbewerbsorientierten Schlachtfeldern von Solaris ausweiten können.

VARIANTEN

Die Version SA-OS3, die weniger weit verbreitet ist als die OS2, da sie grundlegende Veränderungen an der Struktur vornimmt, ist nur als Fabrikmodell, nicht als Feldaufrüstung verfügbar. Der SA-OS3 rüstet die schweren Laser auf mittelschwere X-Impuls laser ab und ersetzt die Ultra-AK/5 durch eine für Solaris gut geeignete Ultra-AK/10. Die größten Veränderungen am *Onslaught*-Design sind auf den ersten Blick nicht zu erkennen: Ferrofibrilpanzerung (die bei weniger Masse den gleichen Schutz wie Standardpanzerung bietet) und ein Kompositrumpf anstelle des Endostahls.

Diese subtilen Anpassungen haben die Verkäufe des *Onslaughts* neu belebt und für das weitere Bestehen von Solaris Arms nach der gerade noch abgewendeten Pleite der frühen 3060er gesorgt.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Jack 'n' Jill: Im Jahre 3059 kaufte der kurzlebige North-Shore-Stall zwei *Onslaughts*, denen sie die Spitznamen „Jack“ und „Jill“ gaben. Die beiden Mechs kämpften in einer Reihe von Gefechten, doch eine Kombination aus schlechten Piloten und finanzieller Fehlkalkulation ruinierten North Shore, so dass die zwei zerstörten *Onslaughts* alt Altmittel verkauft wurden. Nach den Straßenkämpfen auf Solaris VII, die Vor-

bote für den VerCom-Bürgerkrieg waren, kaufte Marik-Unternehmer Connie NicholHalas die beiden Wracks auf und machte sich daran, sie zu restaurieren. Als sich Reparaturen als nicht durchführbar erwiesen, fügte NicholHalas die beiden Wracks zu einer funktionierenden Maschine zusammen. In der wahren *Onslaught*-Tradition wurde dieser „Frankenstein“, „Jack 'n' Jill“ genannt und hat sich gut in verschiedenen Turnieren in den Reaches und Solaris City geschlagen. Aktuell wird „Jack 'n' Jill“ von Jana Tol gelenkt und ist weiterhin der Star des Duos. Jana, die ihre Siegesserie fortsetzt, kann gut damit leben.

Solomon „The Doctor“ Hyde: Das Leben von Solomon Hyde lässt sich mit der klassischen Redewendung „Der Stern der doppelt so hell brennt brennt nur halb so lange“ zusammenfassen. Hyde hatte am Steuer seines *Onslaughts*, der den Spitznamen „Reaper“ trug, einen meteorhaften Aufstieg und fiel gleichermaßen schnell aus der Gunst. Seine Mischung aus Entschlossenheit („ein starrsinniges Schwein“, wenn man seinem ehemaligen Manager glaubt) und Können (oder Glück, wie er selbst behauptete) verschaffte ihm in der Saison von 3053 einen Platz in der Top 10. Als allerdings seine Beteiligung an einem Skandal wegen manipulierter Kämpfe zur Aufhebung seiner Lizenz führte, tröstete er sich mit Alkohol und den gefährlichen, nicht lizenzierten „schwarzen“ Kämpfen in den Reaches. Dort tauchte er in der Bedeutungslosigkeit unter, bis er kurz vor dem VerCom-Bürgerkrieg seine dramatische (und phryrrische) Rückkehr nach Solaris City hatte..

SA-OS2 ONSLAUGHT

Typ: **Onslaught**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 1.693

Ausrüstung

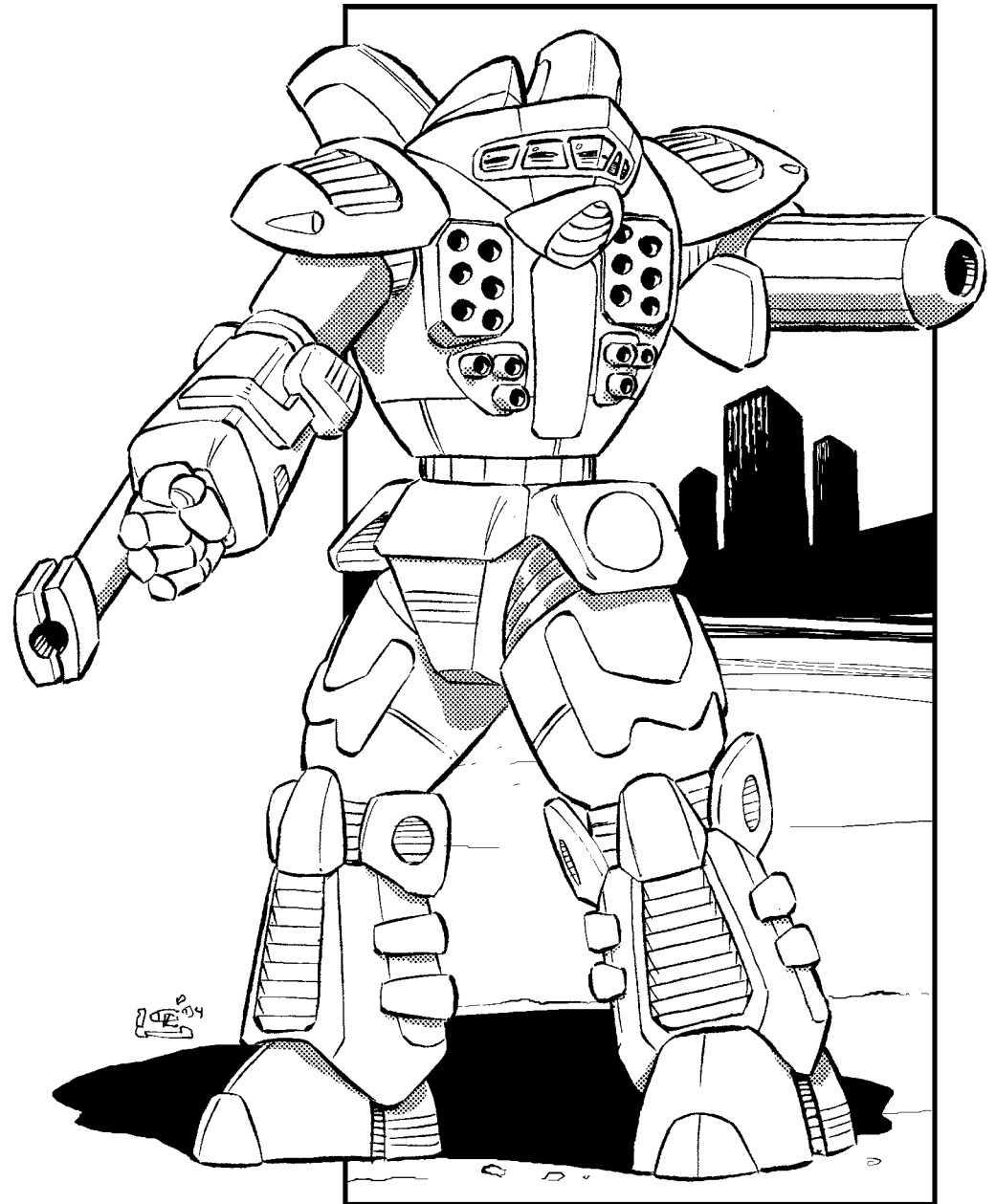
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5	
BP Rennen:	8	
BP Springen:	5	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		4
Cockpit:		3
Panzerungswert:	192	12

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	23	30
Torso-Mitte (Rücken)		15
R/L Torso	16	20
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	12	23
R/L Bein	16	16

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Leichte AK/5	RA	2	5
Munition (Leichte AK/5) 40	RA	2	2
Schwerer X-Impulslaser	LA	2	7
3 Maschinengewehre	RT	3	1,5
Munition (MG) 200	RT	1	1
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
3 Maschinengewehre	LT	3	1,5
KSR-6	LT	2	3
Engel-Störsender	LT	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2



CDG-2A CUDGEL



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Wells 990
Reaktor: LTV 400 XL Fusion Reaktor
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h, 97 km/h
mit Dreifachmyomer
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Leichte Ferrofibrat
Panzerung
Bewaffnung:
5 Magna Mk I Mittelschwere Laser
4 Magna Mk II Mittelschwere Laser
1 Magna Mk 1 Leichter Laser

Hersteller: Innovative Design Concepts
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Tek BattleCom
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban
HiRez II

ÜBERSICHT

Der überschwere Mech, der gewaltigste aller BattleMechs, beherrscht das Schlachtfeld. Sogar noch furchterregender als ein gewöhnlicher überschwerer Mech ist ein überschwerer Mech mit Nahkampfwaffe. IDCs mit Streitkolben-Faust ausgerüsteter *Cudgel* beweist diese Binsenwahrheit des Krieges mit Nachdruck.

Ingenieur Bertrum Moss baute den *Cudgel*, auf Basis eines *Chargers*, als Nahkämpfer, der zusätzliche Spannung in die Arena von Solaris bringen sollte. Er versuchte sogar selbst, seinen Mech zu lenken, doch dann verkaufte er seine Kreation an einen heißen, jungen Mech-Jockey, als sein Versuch, Ruhm zu erlangen, gescheitert war. Moss rüstete den originalen *Cudgel* mit gerade genug Waffen aus, um ihn wettbewerbsfähig gegen Gegner mit großer Reichweite zu halten, während er gleichzeitig vernichtenden Schaden im Nahkampf verursachen konnte. Die Entwicklung neuer Technologien machte den *Cudgel* aber schon bald obsolet. Einige Jahre später kaufte IDC den Mech von einem MechKrieger im Ruhestand zurück und überarbeitete ihn. Der CDG-2A *Cudgel* verwendet andere Waffen und eine neue Art fortschrittlicher Panzerung, was Betrum Moss' ursprüngliches Design optimiert.

EIGENSCHAFTEN

IDC hat alle Raketenwaffen des Mechs entfernt und zehn Laser eingebaut, um die Feuerkraft stärker zu konzentrieren. Sieben mittelschwere Laser – sieben davon Extremreichweiten-Versionen – feuern nach vorne, während zwei mittelschwere und ein leichter Laser das Heck des *Cudgels* schützen. Das Entwicklungsteam baute auch einen fortschrittlicheren Streitkolben und eine neue Kampfklau ein. Dreifachmyomere ersetzen das MASC des alten Modells, um

die Effektivität und Verlässlichkeit der Nahkampfwaffen zu steigern. Außerdem verringerte die Aufrüstung die Zahl der Doppelwärmetauscher auf elf, um Raum und Gewicht für die neuen Waffen frei zu machen.

EINSATZ

Bislang haben nur die Oonthrax-Ställe eine Bestellung aufgegeben, doch gibt es zahlreiche Gerüchte über weitere Kunden, die am Erwerb dieses Monstrums interessiert sind.

VARIANTEN

Die Variante CDG-2B ersetzt die zehn Laser durch fünf Extremreichweitenlaser und eine Blitz-KSR-6-Lafette. IDC hat einen weiteren *Charger* renoviert, um die Variante 1B als Testumgebung für zukünftige Modifikationen zu behalten.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Duran „Buster“ Rodgers: Rodgers, ein ehemaliges Mitglied der Marik-Miliz, lenkte für viele Jahre einen *BattleMaster*, bis er ihn und seinen linken Fuß während Operation Guerrero verlor. Da er mit seiner Behandlung durch die LZKK unzufrieden war, reiste er nach Solaris, um Ruhm zu erlangen. Rodgers fiel Bertrum Moss während eines typischen brutalen Kampfes in der Factory ins Auge, wo er einen *Awesome* mit einem *Victor* auseinandernahm. Bertrum verkaufte Rodgers seine Schöpfung, den *Cudgel*, nachdem der MechKrieger dem Wissenschaftler erlaubt hatte, ihn zu promoten. Rodgers kämpfte in zahllosen Arenen und erreichte Klasse 6. Er wurde schnell zum Publikumsliebbling, bis ihn ein Unfall beide Beine kostete. Ein Techniker trat aus Versehen mit dem *Cudgel* auf Rodgers, als er auf einer Öllache ausrutschte, als der Mech in ein Gerüst verladen werden sollte. Rodgers ist seitdem im Ruhestand und hilft IDC bei der Ausbildung neuer Testpiloten.

Alexia „Iron Fist“ Ramirez: Ms. Ramirez ist in den unteren Ligen eine Besonderheit. Sie liebt es, sich mit jedem Gegner zu prügeln, egal welche Maschine dieser steuert – eine Vorgehensweise, die ihr den Spitznamen „Iron Fist“ eingebracht hat. Außerhalb ihres Mechs liebt sie Kämpfe ebenso sehr wie Sex. Ihren Geschichten nach wurde ihre Nase 24 mal gebrochen. Sie erhielt eine Chance, den neuen CDG-2 zu lenken, nachdem sie einen Posten im IDC-Testprogramm gewonnen hat. Ramirez hat bislang alle fünf Kämpfe mit ihrer neuen Maschine, die sie „The Hammer“ nennt, gewonnen.

Billy Joe „Jim Bob“ Hudmucker: Billy Joe, ein hier aufgewachsener Mech-Jockey, hat seine Erfahrung mit Holzfäller- und AgrarMechs im Hinterland des Grayland-Kontinents von Solaris VII gesammelt. Er entschied sich, MechKrieger zu werden, nachdem er den Kampf seines Großvaters gegen Frasier Moss sah, einen berühmten MechKrieger, der aus der Gunst gefallen war. Hudmucker, der seinen Freunden als „Jim Bob“ bekannt ist, ist ein geborener Pilot und errang sich einen Platz im Oonthrax-Stall, nachdem er seinen modifizierten HolzfällerMech nutzte, um einen *Commando* auseinanderzunehmen. Er soll zu Beginn der neuen Saison den CDG-2B in seinem ersten Kampf lenken.

CDG-2A CUDGEL

Typ: **Cudgel**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Fortschrittlich)

Tonnage: 80 Tonnen

Kampfwert: 1.700

Ausrüstung

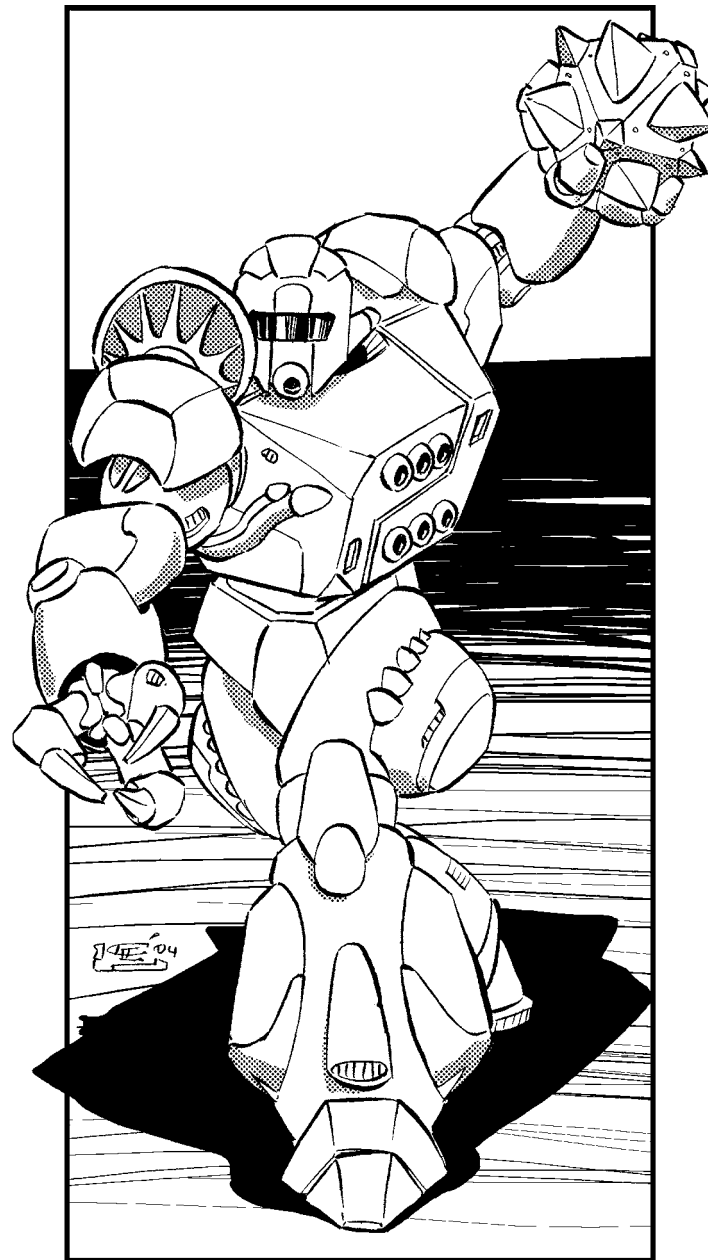
		Tonnen
Interne Struktur:		8
Reaktor:	400 XL	26,5
BP Gehen:	5 (6)	
BP Rennen:	8 (9)	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyro:		4
Cockpit (Klein):		2
Panzerungswert (Leichte Ferro):	247	15

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	25	38
Torso-Mitte (Rücken)		12
R/L Torso	17	26
R/L Torso (Rücken)		8
R/L Arm	13	26
R/L Bein	17	34

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Leichte ER-Laser	RT	2	2
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT (R)	1	1
2 Leichte ER-Laser	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT (R)	1	1
Leichter Laser	TM (R)	1	0,5
Mittelschwerer Laser	K	1	1
Kralle	RA	6	6
Streitkolben	LA	8	8
Dreifachmyomer	RT/LT/RB/LB	1/1/2/2	0



SQS-TH-002 SASQUATCH



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: VEST 201 Charlie
Reaktor: EXP 425 XXL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab Standard
Bewaffnung:
1 Exostar Leichter Laser
1 Grizzard Model 200 Gaussgeschütz
3 Martell-X Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Vining Reaktorering
and Salvage Team
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Irian TelStar
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 2000

ÜBERSICHT

Nachdem sich das Vining Engineering and Salvage Team (VEST) einen frühen Ruf erarbeitet hatte, führend in Sachen ungewöhnlicher BattleMech-Designs zu sein, haben sie ihre Position mit einem neuen überschweren Mech Mitte der 3050er gefestigt. Allerdings erlebte VEST unerwartete Probleme mit den heimtückischen Hinterzimmergeschäften von Solaris City. Der Prototyp des *Sasquatch*-Mechs wurde der Firma gestohlen. Entsprechend produzierte VEST in aller Eile einen fortschrittlicheren Prototypen, um die geschützte Technologie und eine potentielle Kundenbasis zu halten. Der fortschrittliche Prototyp kämpfte gegen das Original, das von einem MechKrieger der Vampires-Ställe ins Feld geführt wurde. Das Original erlitt eine spektakuläre Niederlage. (Dieses Ereignis, zusammen mit Gerüchten über Aktivitäten der Unterwelt gegen die Vampires-Ställe, führte zum Niedergang des Stalls, doch gibt es immer wieder Geschichten über Mitglieder der Vampires-Ställe, die im Hinterland von Solaris VII in Kämpfen der Klasse 2 oder sogar Klasse 1 teilnehmen.

Kurze Zeit nach dem berühmten Kampf gaben mehrere Personen, die ihn mit angesehen hatten, Bestellungen für den *Sasquatch* auf. VESTs grandiose Verkaufsprognosen für den neuen Mech zeugten von ihrer Zuversicht, dass der Mech ein echter Mitbewerber im BattleTech-Markt werden würde. Bedenkt man aber die eher bescheidenen öffentlichen Verkaufszahlen im Lauf des letzten zehn Jahre scheint ihre Zuversicht etwas verfrüht. In einem Versuch, das alternde Modell mit neuem Leben zu erfüllen, betrat der SQS-TH-022 im Jahre 3065 die Arena, aufgerüstet mit einem Haufen neuer Technologie.

EIGENSCHAFTEN

Die Entwicklungsparameter für die neue Variante verlangten eine beträchtliche Geschwindigkeitsverbesserung, die ein Standard- oder extraleichter Reaktor nicht bieten konnten. Aus diesem Grund trafen VEST die ungewöhnliche Entscheidung, den neuen, noch im Prototypen-Stadium befindlichen XXL-Reaktor zu verwenden. Zwar brachte die gigantische Größe des Fusionsreaktors große Einschränkungen mit sich, doch verlieh er dem *Sasquatch* Geschwindigkeiten, die kein bisheriges Modell mit der gleichen Tonnage erreicht hatte, was die Probleme mehr als aufwog. Das Entwicklungsteam behielt das Gaussgeschütz des Originals als primäre Feuerkraft, tauschte aber die vier mittelschweren Laser gegen drei X-Impulslaser aus. Der Rest der sekundären Munition und Wärmetauscher ersetzten sie durch einen großen Schild. VEST behielt die leichten Laser im Kopf des Mechs, fast als nachträglicher Gedanke.

EINSATZ

Es gibt zwar Gerüchte über starke Verkäufe an Blakes Wort, doch zeigen die öffentlichen Berichte bescheidene Verkaufszahlen, fast ausschließlich an Ställe auf Solaris VII.

VARIANTEN

Der originale SQS-TH-001 verwendete einen kleineren VOX-340-Reaktor; Sprungdüsen kompensierten das schlechtere Bewegungsprofil. Der 001 nutzt zwar fast eine Tonne weniger Panzerung, doch sein eindrucksvolles Arsenal umfasste das Gaussgeschütz und den im Kopf montierten leichten Laser des 002, sowie vier mittelschwere Impulslaser, zwei Maschinengewehre und ein Raketenabwehrsystem.

Eine noch in der Testphase befindliche Variante ist der SQS-TH-003, der verbesserte Sprungdüsen verwendet, was dem überschweren Mech eine Sprungfähigkeit von unfassbaren 240 Metern verleiht. Er tauscht das Gaussgeschütz, den Schild und einen mittelschweren X-Impulslaser für die Sprungdüsen, drei zusätzliche Doppelwärmetauscher und einen schweren Impulslaser ein.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Ryn „Witch Queen“ Nikolovich: Ryn Nikolovich ist fast mehr Ärger, als sie wert ist. Sie ist die einzige MechKriegerin in der ganzen Saison von 3065, die fünf Mal wegen „unnötiger Brutalität und Verhalten, das einem Solaris-VII-Mech-Krieger nicht angemessen ist“ vorgeladen wurde, was zu ihrem Spitznamen „Witch Queen“ geführt hat. Ryn hat den Fitzhugh-Ställen fast eine halbe Million C-Noten in Strafen eingebracht. Die meisten Stallmeister hätten sie längst entlassen, doch gibt es zwei Gründe, aus denen sie nach wie vor André Fitzhughs Gunst genießt.

Zum einen ist Nikolovich wie er aus Andurien, da sie auf Xanthe III geboren und aufgewachsen ist. Zweitens, was noch wichtiger ist, hat sie einen unbändigen Hass auf alle nicht aus Andurien stammenden Marik, so dass im Vergleich Fitzhughs Leidenschaft eine blasse Flamme gegenüber ihres brüllenden Scheiterhaufens ist. Ihre Großeltern wurden in den brutalen Kämpfen auf Xanthe III während des Andurienkrieges getötet, was sich zu einer Art Familienfehde entwickelt hat.

Diese Wut hat – trotz ihrer jüngsten Niederlage gegen Kevin McFadden von den Bromely-Ställen – ihre lange Siegesserie gegen MechKrieger als Ställen angefacht, die mit der Liga Freier Welten verbündet sind.

SQS-TH-002 SASQUATCH

Typ: **Sasquatch**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 85 Tonnen

Kampfwert: 1.993

Ausrüstung

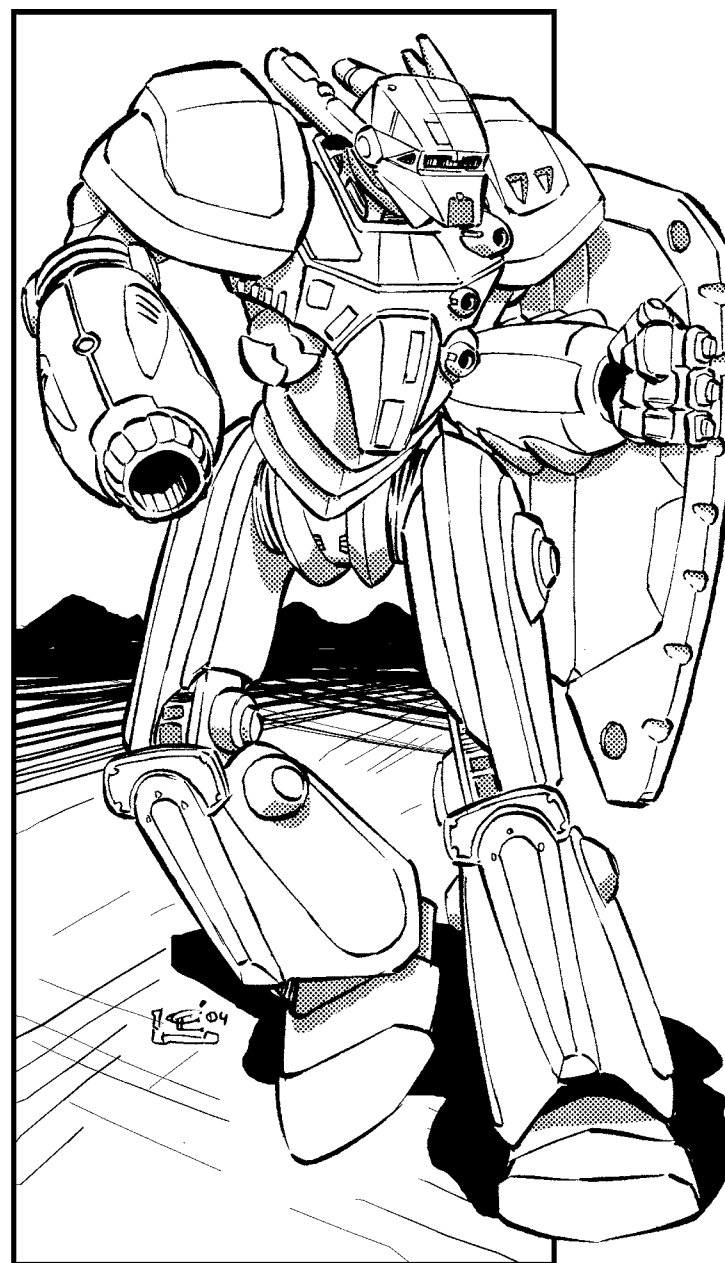
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	4,5
Reaktor:	425 XXL	26,5
BP Gehen:	4	
BP Rennen:	6	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyro:		5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	263	16,5

	Interne Structure	Panzerung Value
Kopf	3	9
Torso-Mitte	27	40
Torso-Mitte (Rücken)		14
R/L Torso	18	27
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	14	28
R/L Bein	18	36

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
3 Mittelschwere X-Impulslaser LT		3	6
Leichter Laser	K (R)	1	0,5
Großer Schild	LA	7	6



JG-R9T2 JUGGERNAUT



Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Castelli Juggernaut
Reaktor: GM 270
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Chainmail
Bewaffnung:
3 Sutel Precision Line Schwere Impulslaser mit Bethel Labs X-Pulse
3 Sutel Precision Line Mittelschwere Impulslaser mit Bethel Labs X-Pulse
12 LFN Lindblad Maschinengewehre

Hersteller: Solaris Arms
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Garret T-11B
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter

ÜBERSICHT

Ein schwerfälliger Berg aus Panzerung, der vor Waffenaufhängungen nur so strotzt – wenn es einen Mech gibt, der den Namen *Juggernaut* verdient, dann ist der gewaltige überschwere Mech von Solaris Arms. Er verfügt über eine überwältigende Auswahl von Waffen, die Gegner in Rekordzeiten in Stücke reißen kann. Die neue, elegantere Inkarnation des *Juggernauts* behebt die kritisierten Probleme des klobigen Rumpfs und der nach außen gelagerten Sensoren des ursprünglichen Modells.

EIGENSCHAFTEN

Als Solaris Arms den Erfolg sah, den Omnitech Industries mit den neuen X-Impulslasern hatte, wollten sie schnell auf den Zug aufspringen. Sie rüsteten den *Juggernaut* mit drei schweren und drei mittelschweren mittelschweren Lasern der Sutel Precision Line aus, die mit Bethel Labs' revolutionärer X-Impuls-Technologie aufgewertet wurden. So entstand ein neunzig Tonnen schwerer Mech, der tödliches und treffsicheres Laserfeuer auf seine Feinde herabregnen lassen konnte. Unglücklicherweise hatte die Firma so aber auch einen Mech erschaffen, der sich mit dem ersten vollen Angriff selbst grillen konnte. Die neuen Laser erzeugten weitaus mehr Hitze, als die sechzehn Doppelwärmetauscher des *Juggernauts* bewältigen konnten.

Der Einbau von vier empfindlichen Kühlmittelkapseln im Torso war ein letzter verzweifelter Versuch einer Lösung. Der *Juggernaut* verfügt über unglaubliche zwölf Maschinengewehre, sechs in jeder Torsoseite. Auf der Messerkampfreichweite, in der der Arenakampf ausgetragen wird, kann diese gewaltige Feuerkraft selbst die härteste BattleMech-Panzerung durchschlagen. Das ist auch gut so, denn der Mech hat keine Hand-Aktivatoren, falls es zu einer Prügelei kommen sollte.

EINSATZ

Der *Juggernaut* ist kein spektakuläres Modell. Sein Angriff auf den BattleMech-Markt von Solaris spiegelt das langsame, entschlossene Vorrücken wider, dass zum Markenzeichen dieses Mechs geworden ist. Es hat eine Weile gedauert, doch wichtige Ställe wie Bromley haben begonnen, aufmerksam zu werden und die wachsende Siegesreihe des *Juggernaut* zu beobachten.

Offene Arenen wie die holographischen Eisfelder der Boreal Reaches oder das Steiner-Kolosseum sind exzellente Kampfzonen für den *Juggernaut*. Beide verfügen über eine lange Annäherung, in der die Panzerung des Ziels abgetragen werden kann, ehe auf kurze Entfernung das Feuer der Maschinengewehre entfesselt wird.

VARIANTEN

Trotz Problemen mit seinem offenen Sensorsystem taucht der alte JG-R9T1 *Juggernaut* noch immer manchmal in der Arena auf. Diese Version ist mit konventionellen Impulslasern ausgerüstet und schützt ihre Munitionsvorräte mit CASE. Anstelle der Kühlmittelkapseln hat sie vier leichte ER-Impulslaser eingebaut. Der JG-R9T1 ist zwar nur mit zwölf Wärmetauschern ausgestattet, aber mit unglaublichen sechzehn Maschinengewehren bewaffnet.

Bei einer Variante, die die Kennung JG-R9T3 verwendet, ersetzt Solaris Arms die Maschinengewehre durch sechs der immer beliebteren Magshot-Gausswaffen. Diese Version führt auch zwei zusätzliche Kühlmittelkapseln mit sich.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Desmond „Crusher“ Kane: Desmond Kane, der aufgrund seiner berühmten Taktik, den Gegner mit der überragenden Feuerkraft des *Juggernauts* zu Fall zu bringen und dann zu töten, indem er auf das Cockpit des Feindes tritt, als „Crusher“ bekannt ist, wurde auf Lebenszeit aus der Solaris-Liga ausgeschlossen. Kane und sein *Juggernaut* sind von Solaris VII verschwunden, doch ist er vor kurzer Zeit in den Reihen der Miliz von Blakes Wort wieder aufgetaucht. .

Richard „Fury“ Fulton: Fulton, der während der Clan-Invasion zum Waisen geworden ist, lebte von der Hand in den Mund, bis er nach Solaris VII kam. Dort wurde er in die Kämpfe der Klasse 1 in den Hinterhöfen verwickelt. Nachdem er von einem der vielen Talentsucher entdeckt worden war, die in der Schattenseite von Solaris City unterwegs waren, wurde Fulton durch eine Reihe spektakulärer Siege ins Rampenlicht katapultiert.

Fulton kämpft mittlerweile für die Bromley-Ställe, hat aber vor einiger Zeit eine erniedrigende (und brutale) Niederlage gegen Gavin „Hacker“ Hastings Beil in den Boreal Reaches erlitten. Fulton möchte einen Rückkampf und hat seinen angeschlagenen *Juggernaut* auf das neueste Modell von Solaris Arms aufgerüstet. Kampffans sind gespalten ob dieser neue *Juggernaut* eine Chance gegen Hastings und seinen *Berserker* haben wird.

JG-R9T2 JUGGERNAUT

Typ: **Juggernaut**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 90 Tonnen

Kampfwert: 1.916

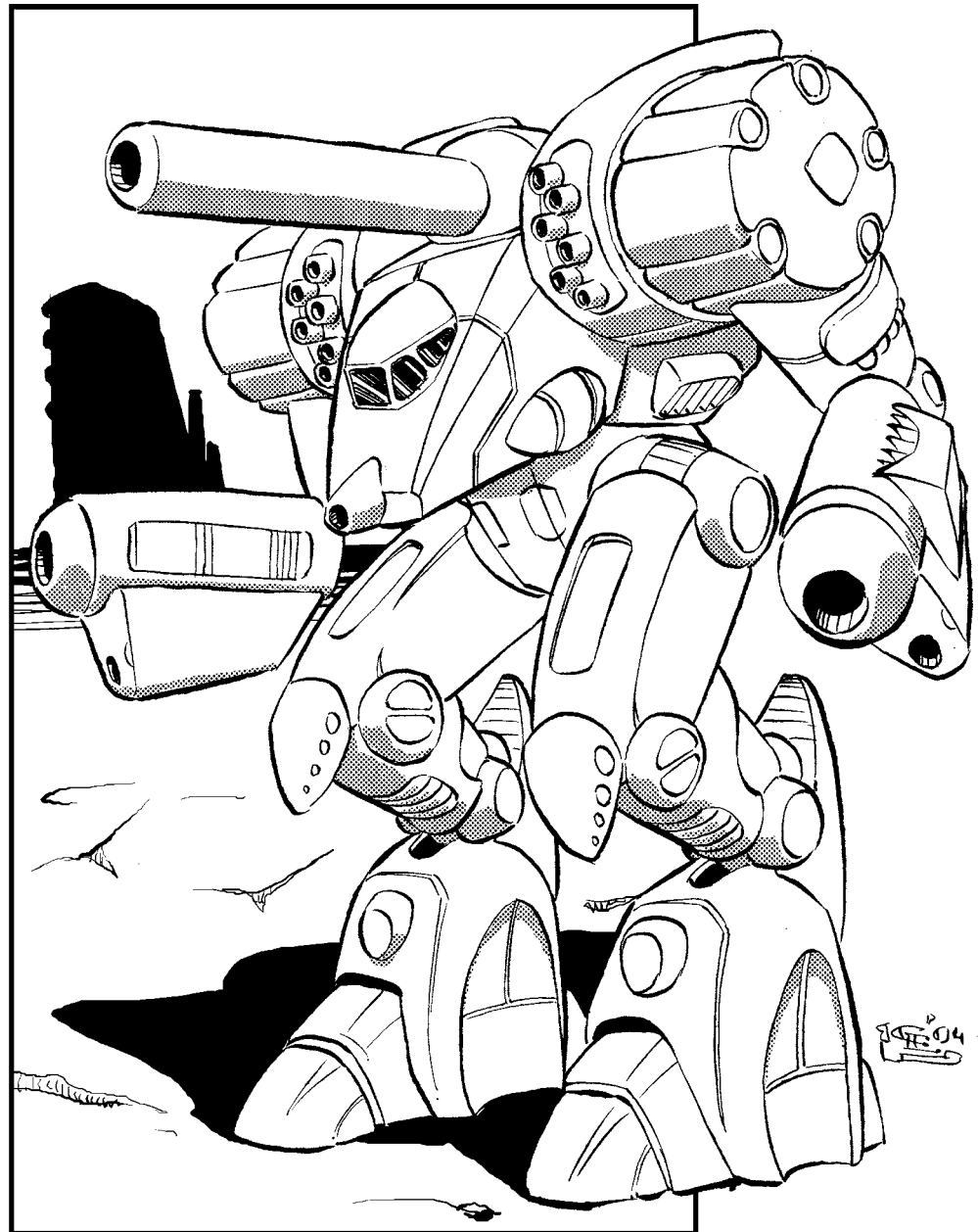
Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:		9
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	0	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	264	16,5

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	29	41
Torso-Mitte (Rücken)		14
R/L Torso	19	27
R/L Torso (Rücken)		9
R/L Arm	15	28
R/L Bein	19	36

Waffen

und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer X-Impulslaser	RA	2	7
Mittelscherer X-Impulslaser	RA	1	2
6 Maschinengewehre	RT	6	3
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
2 Kühlmittelkapseln	RT	2	2
Mittelscherer X-Impulslaser	K	1	2
Schwerer X-Impulslaser	TM	2	7
6 Maschinengewehre	LT	6	3
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
2 Kühlmittelkapseln	LT	2	2
Schwerer X-Impulslaser	LA	2	7
Mittelscherer X-Impulslaser	LA	1	2



CLS-4S COLOSSUS



Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Colossus IXb
Reaktor: Pitban 285
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Chilton 600
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Valiant Lamellor mit CASE und Schilden
Bewaffnung:
2 Sutel Precision Line Schwere Impulslaser mit Bethel Labs X-Pulse
2 Sutel Precision Line Mittelschwerer Impulslaser mit Bethel Labs X-Pulse
1 Defiance Disintegrator LB-X-AK/20 Autokanone

Hersteller: Omnitech Industries
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Neil 6000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Fear Clear View 2A

ÜBERSICHT

Der *Colossus*, der in den Omnitechs Werbematerial optimistisch als „tödliche Mischung aus *Marauder II* und *King Crab*“ beschrieben wurde, erwies sich als teurer Fehlschlag, der drohte, die Firma zu ruinieren. Als zwei der drei Prototypen in ihrem ersten Kampf eine schmachvolle Niederlage erlitten, stellte Omnitech das Projekt ein.

Der *Colossus* erhielt Jahre später eine zweite Chance, als Bethel Labs einen Modifizierungssatz entwickelten, der die Reichweite der Impulslaser der Inneren Sphäre so weit steigern konnte, dass sie an die der Clans herankamen. Außerdem schafften sie es, die Herstellungskosten für die Sets unter den Kosten eines BattleMechs zu halten. Als Bethel Labs einen passenden Ort suchten, um ihr Produkt zu testen (und dabei die öffentliche Wirkung zu maximieren), traten sie an mehrere BattleMech-Hersteller aus Solaris VII heran. Da sie vom Modifikationspotential fasziniert waren, waren Omnitech unter den ersten, die sich bereit erklärten, den wenig angesehenen *Colossus* als Testumgebung zu nutzen.

EIGENSCHAFTEN

Da der Mech einer der ersten war, der die Prototypen der X-Impulslaser erhielt, nahm Omnitech große Mühen auf sich, um die Waffen zu schützen, indem sie zwei schwer gepanzerte Schilde an den Armen des Mechs anbrachten. Diese defensive Ausrüstung machte es allerdings erforderlich, dass etwas gleichermaßen Großes entfernt wurde. Omnitechs Techniker entschieden sich, die klobigen Kühlkapseln des Prototypen loszuwerden.

Die auf dem Rücken montierte LB-X-Autokanone/20 Defiance Disintegrator ist eine verheerende Waffe, die gut für den Kampf in der Arena geeignet ist. Da Omnitech eine der Schwächen eliminieren wollte, die den Untergang für den früheren *Colossus*-Prototypen bedeutet hatte, vergrößerten sie das mit CASE geschützte Magazin deutlich.

EINSATZ

Der *Colossus* kehrte 3066 bei den Meisterschaften der Klasse 5 triumphal in die Arena zurück. Während eines Kampfes gegen einen *Cerberus* der Bromley-Ställe überraschten Mike „Hurricane“ Higgins und der *Colossus* der Starlight-Ställe alle Beteiligten. Higgins überstand einen Sturm von Gaussfeuer, indem er seine Armschilde nutzte, um die Durchschlagskraft der schweren Waffen zu verringern und überbrückte die Entfernung, so dass der Pilot des *Cerberus* das Feuer dank der Extremreichweiten-Impulslaser des *Colossus* nicht erwidern konnte. Der *Colossus* landete Treffer um Treffer und nutzte die relativ schwache Panzerung aus, die die schwere Waffe seines Gegners schützte, riss der Bromley-Maschine beide Arme ab und betäubte den MechKrieger mit neuralem Feedback.

Mit dem unkonventionell bewaffneten *Colossus* gelang es den Starlight-Ställen, den Klasse-5-Meisteritel zu erlangen. Omnitech erhielt bald Bestellungen von mehreren Ställen, darunter den White Hands, Overlord und Gemini.

VARIANTEN

Eine weniger radikale Version des *Colossus* verwendet einen mittelschweren ER-Laser und eine Magma-HellStar-PPK in jedem Arm. Sie entfernt die Laser und die Panzerung der Schilde, behält aber das einzigartige zangenartige Aussehen. Ein experimentelles Kondensator-System wird mit den PPKs verbunden und erlaubt es ihnen, kurz die Leistung des Clan-Modells zu erreichen. Ein Gaussgeschütz ersetzt die Defiance Disintegrator, und vier von Omnitechs kontroversen Kühlmittelkapseln werden im linken und rechten Torso untergebracht.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Mike „Hurricane“ Higgins: Higgins kämpfte sich durch das Mitbewerberfeld, um die 3066er Klasse-5-Meisterschaft für die Starlight-Ställe zu erkämpfen. Er erhielt den Spitznamen „Hurricane“ von den Kommentatoren von Solaris VII. Sein unkonventioneller Einsatz der Armschilde, um andere Bereiche seines Mechs zu schützen, überraschte nicht nur seine Gegner, sondern auch das Omnitech-Entwicklungsteam. Omnitech war tief beeindruckt von seiner innovativen Verwendung neuer Ausrüstung und fordert ihn oft als Ratgeber für neue Modelle an.

Higgins Laufbahn als Kämpfer steht an einem Scheideweg. Entweder kämpft er in den anspruchsvollen Klasse-VI-Wettkämpfen mit, oder er akzeptiert einen Posten als Testpilot für Omnitech. Welchen Weg er einschlägt hängt sicher von seinem Glück in der 3067er Meisterschaft ab.

Roberta „The Rock“ Kinnison: Kinnison war niemals eine spektakuläre Kämpferin. Sie ist besser für ihren langsamen, bedachten Stil in der Arena bekannt, was perfekt zu ihrem *Colossus* passt. Sie ist eine erfahrene Kriegerin der Overlord-Ställe und beginnt gerade in Klasse 6 zu kämpfen. Viele sagen, dass sie einige Risiken eingehen werden muss, um sich einen Namen zu machen, weil sie sonst in der Bedeutungslosigkeit versinken wird.

CLS-4S COLOSSUS

Typ: **Colossus**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 95 Tonnen

Kampfwert: 2.392

Ausrüstung

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	5
Reaktor:	285	16,5
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	5	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Gyro:		3
Cockpit:		3
Panzerungswert:	288	18

	Interne Struktur	Panzerung wert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	30	40
Torso-Mitte (Rücken)		19
R/L Torso	20	30
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Arm	16	32
R/L Bein	20	38

Waffen

und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer X-Impulslaser	RA	2	7
Mittelschwerer X-Impulslaser	RA	1	2
Kleiner Schild	RA	3	2
Munition (LB-X-AK/20) 20	RT	4	4
CASE	RT	1	0,5
LB-X-AK/20	LT	11	14
Schwerer X-Impulslaser	LA	2	7
Mittelschwerer X-Impulslaser	LA	1	2
Kleiner Schild	LA	3	2
Sprungdüse	RL	1	2
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	LB	1	2



GTR-1 GREAT TURTLE



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Corean Model 202BLP Endostahl
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 43 km/h
Sprungdüsen: Hildco Model 13
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Star Slab/Hardened Mk III
Bewaffnung:
1 Sutel Precision Line Schwerer Impuls laser mit Bethel Labs X-Pulse
3 Sutel Precision Line Mittelschwere Impuls laser mit Bethel Labs X-Pulse

Hersteller: Vining Reaktorering and Salvage Team
Hauptherstellungsort: Solaris VII
Kommunikationssystem: Hartford JEA-1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P FiberFeed 201

ÜBERSICHT

Unter Verwendung der Parameter, die VEST bekannt gemacht haben, haben Techniker ein halbes Jahr damit verbracht, Berichte aus dem VerCom-Bürgerkrieg zu studieren. Es wurde schnell klar, dass die Lebenserwartung von MechKriegern im Lauf der letzten zwanzig Jahre stark abgenommen hatte. Das drastisch gesteigerte Schadenspotential der verschiedenen Waffen mit Reichweite ließ die „sofortigen Pilotenabschüsse“ in den Himmel schießen. Mit diesen Statistiken im Kopf machte sich VEST daran, einen Mech zu entwickeln, der zwar keine übermächtige offensive Feuerkraft besaß, dafür aber dem Piloten die effektivsten Verteidigungen bot, um ihn besser zu schützen.

EIGENSCHAFTEN

Nichts verkörpert Schutz wie ein hundert Tonnen schwerer BattleMech mit maximaler Panzerung. Der *Great Turtle* allerdings hebt die Idee auf eine ganz neue Stufe.

Zunächst entschieden sich die Entwickler für einen Quad-Rumpf, um das Cockpit im mittleren Torso einsetzen zu können und im Körper so tief hängend wie möglich zu begraben, um den Schutz zu erhöhen. Ein kompaktes Gyroskop bietet dem Mech (und somit dem Piloten) zusätzliche Lebensdauer. All das allerdings verblasst im Vergleich zu den 40,5 Tonnen neuer gehärteter Panzerung, die der *Great Turtle* trägt. Die Panzerung ist so schwer wie ein mittelschwerer Mech, so dass sich auf einem einzelnen Rumpf die Panzerung einer ganzen Lanze von schweren Mechs befindet. Um die daraus entstehende Verringerung der Maximalgeschwindigkeit auszugleichen verfügt die Maschine über Sprungdüsen. Auch wenn VEST und Innovative Design Concepts sich nicht immer ganz grün sind, erwarb VEST über IDC mehrere Sutel-X-Impuls laser, um sie im aktuellsten Modell einzubauen.

Niemand weiß, ob dies ein einmaliger Hinterzimmerdeal war oder ein Zeichen einer Arbeitsbeziehung, auch wenn die beiden Firmen sich öffentlich mit Abneigung begegnen. Nichtsdestotrotz macht der *Great Turtle* mit seinem neuen Feuerleitcomputer das, was ihm an Feuerkraft fehlt, mit Treffsicherheit mehr als wett.

EINSATZ

Es existiert nur ein voll betriebsbereiter GTR-1, der vom Teilzeit-Testpiloten Kevin „Sir Crimson Bryn“ McFadden aus den Bromley-Ställen gesteuert wird. Im bemerkenswertesten der drei bislang registrierten Kämpfe trat er gegen Ryn „Witch Queen“ Nikolovich von den Fitzhugh-Ställen an. Die höher eingestufte Nikolovich steuerte einen *Sasquatch*, konnte aber die unglaubliche Panzerung des *Great Turtle* nicht schnell genug abtragen. Trotz des neuen Schildsystems, das ihr aufgerüsteter *Sasquatch* verwendete, schaffte es McFadden schließlich, das Gyroskop der Witch Queen auseinanderzunehmen. McFadden beendete den Kampf mit seinem dritten Sieg in Folge, was trotz seiner extremen Schwäche Interesse für den *Great Turtle* erweckte.

VARIANTEN

Die Techniker von VEST geben zu, dass die größte Schwäche des GTR-1 die extrem kurze Reichweite seiner Waffen und seine extrem langsame Bewegung ist. Um diese Schwächen anzugehen, gleichzeitig aber die grundlegende Designphilosophie des Originals zu bewahren, wurde der GTR-2 entwickelt, der aktuell getestet wird.

Der GTR-2 tauscht die gesamte gehärtete Panzerung gegen einen kompakten Reaktor und eine Reihe von gepanzerten Komponenten ein, die den Reaktor, das Gyroskop und das Cockpit umfassen. Um das Reichweitenproblem der Waffen zu beheben, tauschten die Entwickler die schweren

X-Impuls laser durch eine Extremreichweiten-PPK und einen verbesserten Kondensator aus. Ein zusätzlicher mittelschwerer Extremreichweiten laser dient als Notfallwaffe auf weite Entfernung. Um die gesteigerte Hitze zu kompensieren verwendet das Modell drei zusätzliche Wärmetauscher.

BEMERKENSWERTE MECHKRIEGER

Kevin „Sir Crimson Bryn“ McFadden: McFadden, ursprünglich ein Mitglied der Zweiten Ritter der Inneren Sphäre, verließ er den Orden 3064 aus unbekannten Gründen. Er traf im gleichen Jahr auf Solaris VII ein und festigte sich schnell einen Platz in den Bromley-Ställen. Aufgrund seiner großen Erfahrung mit vierbeinigen Mechs (er steuerte während seiner Jahre bei den Rittern einen *Sirocco*) wurde er als Testpilot in der erblühenden Beziehung zwischen Bromley und VEST angeworben. Wie bei vielen Kriegen auf Solaris entstand Kevin McFaddens Kampfname aus verschiedenen Quellen und wurde vom berühmtem Kommentator Julian Nero gemünzt: „Crimson“ für die Farbe, die McFadden chaotisch auf seine Mechs spritzt, „Sir“ für seine Verbindungen mit den Rittern, und „Bryn“ für seine gälische Abstammung. Nero nannte Kevin „Bryn“, weil er in der Arena so unbeweglich wie ein Berg ist. Obwohl „Bryn“ eigentlich „Hügel“ bedeutet, setzte es sich durch.

GTR-1 GREAT TURTLE

Typ: **Great Turtle**

Technologieniveau: Innere Sphäre (Experimentell)

Tonnage: 100

Kampfwert: 3.152

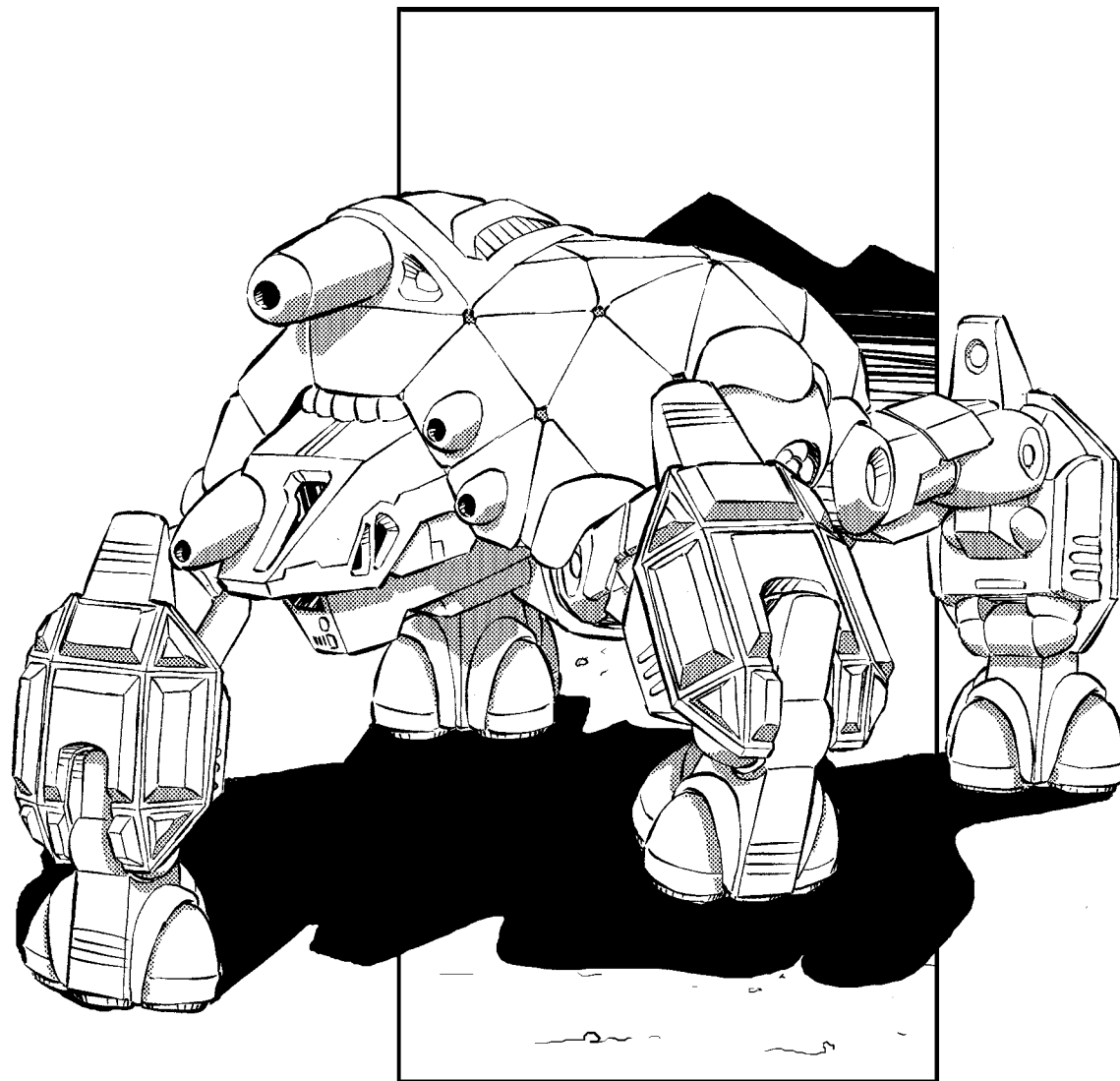
Ausrüstung

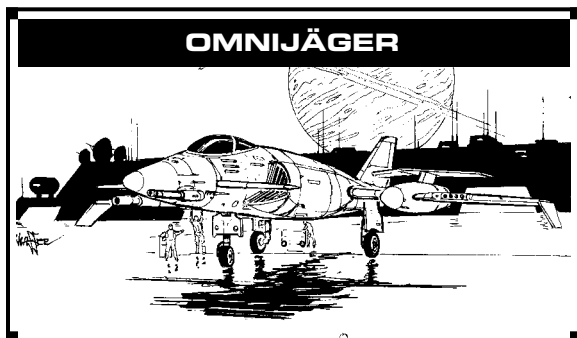
	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:		5
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	3	
BP Rennen:	4	
BP Springen:	3	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyro (Kompakt):		4,5
Cockpit (Torsomontiert):		4
Panzerungswert (Gehärtet):	323	40,5

	Interne Struktur	Panzerungswert
Kopf	3	9
Torso-Mitte	31	46
Torso-Mitte (Rücken)		16
R/L Torso	21	32
R/L Torso (Rücken)		10
R/L Vorderbein	21	42
R/L Hinterbein	21	42

Waffen

Waffen und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer X-Impulslaser	RT	2	7
2 Mittelscherer X-Impulslaser	LT	2	4
Mittelschwerer X-Impulslaser	K	1	2
Zielcomputer	RT	4	4
Sprungdüse	LT	1	2
Sprungdüse	RT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2





Masse: 20 Tonnen

Frame: Mk 7

Reaktor: 220 XL Fusion

Panzerung: Lum Steelforge 9 Ferro-Aluminium

Bewaffnung:

4,5 Tonnen verfügbarer Modulraum

Hersteller: Crest Foundries

Hauptherstellungsort: Lum

Kommunikationssystem: Raveneye 6

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hawk Pattern 7

ÜBERSICHT

Der *Bashkir* ist der leichteste und schnellste OmniJäger, der in den Clans dient. Seine geringe Größe schränkt seine Panzerung, Bewaffnung und Ausdauer stark ein, doch wie sein enger Vetter, der *Vandal*, macht seine hohe Geschwindigkeit den *Bashkir* ihn ideal für Aufklärungsmissionen und Überfälle auf unvorbereitete Ziele.

EIGENSCHAFTEN

Der *Bashkir* ist schnell und extrem wendig, doch hat er einen geringen Treibstoffvorrat, der seine Ausdauer in niedriger Atmosphäre einschränkt. Deshalb sind Begegnungen mit dem Jäger wahrscheinlicher in der höheren Atmosphäre oder im Weltraum, wo er ohne Schub gleiten kann. Auch wenn seine Bauweise es dem Jäger erlaubt, erfolgreich Manöver mit hohen G-Kräften fliegen kann, so kann er doch von zwei oder zwei gut gezielten Schüssen ausgeschaltet oder sogar zerstört werden.

Die primäre Konfiguration des *Bashkir*, die vor allem in Clan Stahlvipern verwendet wird, konzentriert sich auf Kurz-

streckenwaffen und ist am besten für Luftkämpfe geeignet. Dieses Modell wird meistens in einer Abfang-Luftüberlegenheitsrolle eingesetzt und schlägt sich dabei ähnlich wie der *Sparrowhawk* der Inneren Sphäre.

Die A-Konfiguration kehrt den Mix aus Raketen und Lasern der Basisvariante um, was das Schadenspotential einer Salve leicht verringert, aber dafür die Fähigkeit verleiht den Gegner durch Streufire den ein oder anderen Glückstreffer zuzufügen. Die B-Variante des *Bashkir* ersetzt Durchschlagskraft durch Reichweite.

Es handelt sich um das *Bashkir*-Modell, das auf die größte Entfernung angreifen kann.

Die Varianten mit der größten Ausdauer – und somit die beliebtesten für ausgedehnte Einsätze – sind die Konfigurationen C und D, welche beide ausschließlich Energiewaffen einsetzen. Die D-Konfiguration verursacht dabei etwas mehr Schaden, doch die C-Variante hat die größere Reichweite. Beide stellen eine große Belastung für das Hitzeableitungssystem des *Bashkir* dar, doch beide überlasten es nicht.

EINSATZ

Der *Bashkir* wurde ursprünglich von Clan Schneerabe entwickelt, doch findet man den Jäger in allen Clans. Die Nebelparder hatten das größte Kontingent des Jägers unter den Invasorenclans. Somit konnte sich der siegreiche Sternbund einige Exemplare des Jägers als Isorla sichern.

Die meisten wurden später von den Novakatten eingesetzt, doch einige dienen in den VSDK, AVS und VCS.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Bashkir 971/J22 „Abtakha“: Einige Clans – vor allem die Goliathskorpione – behalten auch die Leistungshistorie von Mechs und Jägern im Auge, zusätzlich zum Kodax eines Kriegers. Auch wenn wenige Clankrieger glauben, dass bestimmte Maschinen für sich genommen über Ehre oder Ruhm gibt es doch einige wenige Fahrzeuge, die angesehen sind als der Krieger, der sie lenkt. Ein solches Fahrzeug ist der *Bashkir* 971/J22, der 3036 die Werften der Schneeraben verließ und ein Jahr später an die Goliathskorpione verkauft wurde. Er diente in mehreren Tests auf Dagda und Marshall. Während eines solchen Tests im Jahre 3045 wurde der Jäger von den Stahlvipern als Isorla erbeutet und im Touman dieses Clans eingesetzt. Dort war er Teil eines Einsatztrupps, der in die Innere Sphäre geschickt wurde. Dort kämpfte er in mehreren bedeutenden Schlachten, unter anderem Tukay-yid und dem Krieg gegen die Jedefalken nach der Großen

Zurückweisung. Die Rückkehr der Vipern in die Heimatwelten der Clans brachte auch den 971/J22 zurück auf seine Herkunftswelt Lum, wo die Raben ihn fast dreißig Jahre nachdem er gebaut worden war wieder erbeuteten.

Leibeigener Simon: Unter den Streitkräften aller Häuser nutzen die VSDK am meisten erbeutete Clanausrüstung – OmniJäger, Gefechtsrüstungen und Mechs. Der *Bashkir*, der von *Tai-i* Simon Pierre geflogen wird, ist ein klassisches Beispiel. Pierres Können brachte ihm die Aufmerksamkeit der Admiralität ein und führte dazu, dass ihm dieses wertvolle Bergungsgut der Clans zugeteilt wurde.

Er schug sich gut in Operation Bulldogge und dem weniger lange zurückliegenden Konflikt mit den Geisterbären. Die fortschrittliche Technologie seines Jägers erlaubte es Pierre, sich ebenbürtig mit seinen Gegnern aus den Clans zu messen und sein Können zu beweisen. Seine Erfolge trieben die Bären allerdings zu größeren Anstrengungen an, und schließlich gelang es den Clankriegern, den *Tai-i* und seine Maschine gefangen zu nehmen. In Anerkennung seiner Tapferkeit wurde Simon Pierre Leibeigener der Geisterbären.

Typ: **Bashkir**

Technologieniveau: Clan OmniJäger

Tonnage: 20 Tonnen

Kampfwert: 1.108

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	220 XL	5
Sicherer Schub:	13	
Maximaler Schub:	20	
Interne Struktur:	13	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	67	3,5
	Panzerungswert	Freier Raum
Bug	19	5
Flügel	17/17	4/4
Heck	14	4

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	—	—	—
Blitz-KSR-2	Bug	1	2	4	4	—	—
Munition (Blitz-KSR-2) 50	—	1					
Mittelschwerer ER-Laser	RF	1	5	7	7	—	—
Mittelschwerer ER-Laser	LF	1	5	7	7	—	—

Alternativkonfiguration A

KSR-6	Bug	1,5	4	8	—	—	—
Munition (KSR) 15	—	1					
Mittelschwerer Impuls laser	Bug	2	4	7	7	—	—

Kampfwert: 763

Alternativkonfiguration B

Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	—	—	—
LSR-5	RF	1	2	3	3	3	—
Munition (LSR-5) 24	—	1					
LSR-5	LF	1	2	3	3	3	—
Munition (LSR-5) 24	—	1					

Kampfwert: 697

Alternativkonfiguration C

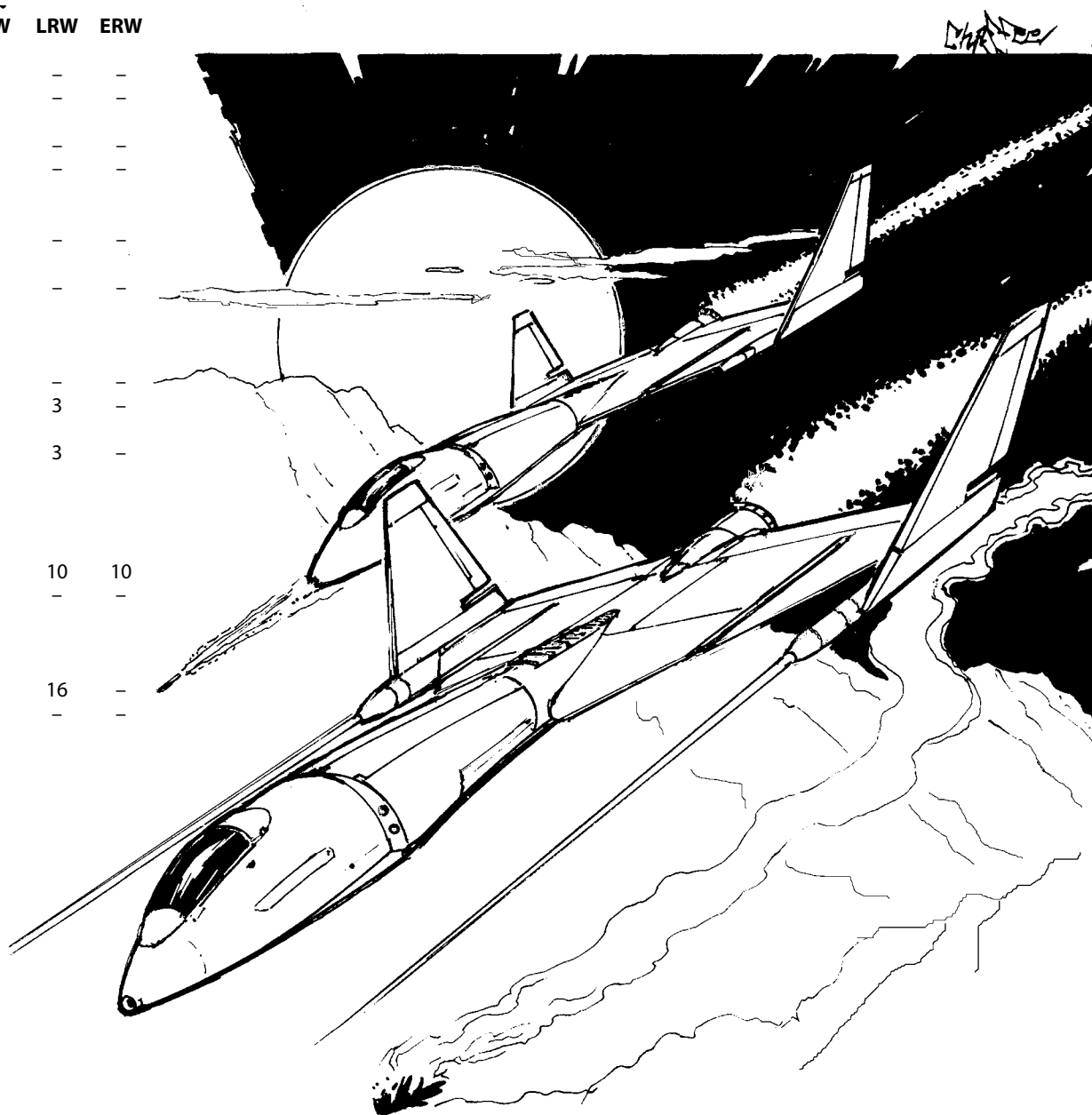
Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10	10
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	—	—	—

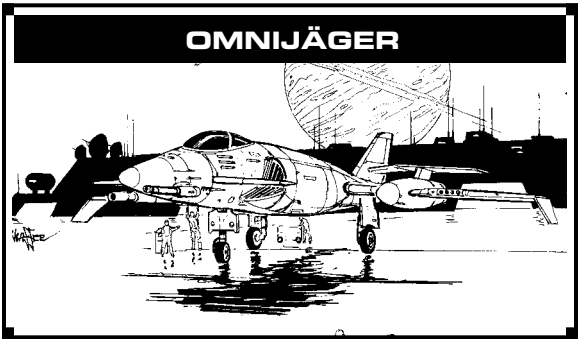
Kampfwert: 1.069

Alternativkonfiguration D

Schwerer Ultra-Laser	Bug	4	18	16	16	16	—
Leichter Ultra-Laser	Bug	0,5	3	6	—	—	—

Kampfwert: 1.009





- Masse: 30 Tonnen
- Frame: Pattern 67
- Reaktor: 360 XL Fusion
- Panzerung: Tokasha Foundry Series 9 Ferro-Aluminium
- Bewaffnung:
 - 3 Tonnen verfügbarer Modulraum
- Hersteller: Verschiedene
- Hauptherstellungsort: Verschiedene
- Kommunikationssystem: SL Interlink 5
- Ortungs-/Zielerfassungssystem: Gatekeeper Model 5

ÜBERSICHT

Auch wenn der *Vandal* der wendigste unter den Jägern der Clans ist, schränkt doch seine geringe Größe seine Vielseitigkeit ein und hindert viele Befehlshaber der Clans, ihm eine Kampfaufgabe zuzuweisen. In den meisten Situation würde ein solcher Jäger entweder in die Reserve zurückgezogen oder verschrottet. Allerdings besitzen alle Clans einige *Vandals* für Hochgeschwindigkeitsaufklärungsmissionen. Der aktuelle Konflikt mit den Staaten der Inneren Sphäre hat mehrere Clan-Einheiten dazu gebracht, den *Vandal* für schnelle Überfälle zu verwenden. Tatsächlich hat der *Vandal* in den Jahren seit der Großen Zurückweisung an Beliebtheit zugelegt, besonders unter den aggressiveren Heimatclans, die ihn als billige Methode sehen, ihrer Macht Nachdruck zu verleihen.

EIGENSCHAFTEN

Die Primärkonfiguration des *Vandal* ist als Aufklärer mit hoher Geschwindigkeit konzipiert. Dieser Jäger dient oft als die Augen seines Trinärsterns oder Sternhaufens und führt

eine aktive Sonde mit sich. Auch wenn die beiden leichter Laser im Bug zur Verteidigung des Piloten gedacht sind, haben einige sie verwendet, um Tieffliegerangriffe gegen Ziele durchzuführen, in der Hoffnung, ein bisschen Ruhm zu erlangen. Die Primärkonfiguration verfügt auch über eine zusätzliche Tonne Treibstoff, was ihr unter allen Varianten die größte Ausdauer verleiht.

Die A-Konfiguration hat anstelle der Aktivsonde einen Impuls laser im Bug. Sie wird meistens verwendet, um präzise Bombenangriffe gegen ein Ziel durchzuführen. Diese Variante kann sich mit Überschallgeschwindigkeit und auf Baumkronenhöhe nähern und führt oft Missionen gegen Einrichtungen oder Kommandostützpunkte aus. Dabei wirft sie ihre Ladung ab, ehe die Verteidiger auch nur reagieren können.

Die B-Variante verwendet zahlreiche leichte Extremreichweitenlaser und wird normalerweise für Tiefflugangriffe auf Bodenziele verwendet. Anstatt schwere Bomben zu tragen, die seine unglaubliche Wendigkeit behindern würden, taucht er schnell und unerwartet ab, fliegt mit hoher Geschwindigkeit über seinem Ziel vorbei und kommt dann aus anderer Richtung zurück.

Die auffällige dreieckige Waffenaufhängung im Bug des *Vandal C* macht es relativ leicht, diese Variante zu identifizieren. Unglücklicherweise haben viele Gegner gelernt, diese Konfiguration zu erkennen und ihre Schwachpunkte auszunutzen. Der *Vandal D*, der zuerst 3063 auftauchte, hat eine ähnliche Waffenkonfiguration, ist aber dank seines geradlinigen Designs und seiner Aggressivität besonders unter Piloten des Clans Höllenrösser beliebt.

EINSATZ

Historisch wurde der *Vandal* nur freigebohrenen Kriegern zugeteilt. Die Drohung, einen *Vandal* zu erhalten, hat meistens dafür gesorgt, selbst die ungehorsamsten freigebohrenen Piloten auf Spur zu bringen. Die jüngsten Kampfergebnisse des Modells haben aber dazu geführt, dass viele den *Vandal* neu bewertet haben. Er hat sich widerwilligen Respekt als Aufklärer und Abfangjäger erkämpft.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncommander Leonore: Als Sterncommander Leonore dem 108th Mechanized Assault Cluster auf Tokasha zugeteilt wurde, erlangte sie den Status einer Legende, als sie ihren leichten Jäger gegen eine Invasion der Jädefalken steuerte, auch wenn sie massetechnisch 10 zu 1 unterlegen war.

Nachdem ihr Jäger zerstört und sie selbst gezwungen war, den Schleudersitz zu betätigen, verbrachte Leonore sechs Wochen in der Regenerationstherapie, doch ihre Unwilligkeit, sich den Angreifern zu ergeben, wird als klassisches Beispiel für den Geist der Höllenrösser gesehen.

Pilot Wium: Wium, ein Krieger der Kindraa Faraday-Tanaga, ist selbst für seinen Phänotyp zierlich, doch bei aller Zerbrechlichkeit außerhalb des Cockpits steht sein Können in seinem Luft-/Raumjäger – *Vandal*, der sich aktuell in der B-Konfiguration befindet – den Feuermantills gut zu Gesicht. Allerdings scheint Wium trotz seines Könnens keinen Blutnamen erhalten zu können. Auch wenn er im Luftkampf sehr kompetent ist, stammt er mütterlich von der generischen Faraday-Linie ab. In unangepassten Herausforderungen hatte er bislang Probleme, die robusteren Mitglieder seines Blutnamen-Hauses zu überwinden. Sein Versagen in dieses Herausforderungen, bislang drei an der Zahl, treiben ihn nur zu größeren Anstrengungen an. Auch wenn er eine Generation älter ist als die meisten Bewerber ist er nach wie vor entschlossen, sich einen Blutnamen zu verdienen und ins Zuchtprogramm aufgenommen zu werden.

Typ: **Vandal**
Technologieniveau: Clan Omnijäger
Tonnage: 30 Tonnen
Kampfwert: 525

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	360 XL	16,5
Sicherer Schub:	14	
Maximaler Schub:	21	
Interne Struktur:	14	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit		3
Panzerungswert (Ferro):	86	4,5
	Panzerungs- wert	Freier Raum
Bug	29	5
Flügel	20/20	4/4
Heck	17	4

Waffen und Munition Position Tonnage Wärme KRW MRW LRW ERW
Primärkonfiguration

2 Leichte ER-Laser	Bug	1	2	5	–	–	–
Sonde	–	1					
Treibstoff (80)	–	1					

Alternativkonfiguration A

Mittelschwerer Impulslaser	Bug	2	4	7	7	–	–
Leichter ER-Laser	RF	0,5	2	5	–	–	–
Leichter ER-Laser	LF	0,5	2	5	–	–	–
Kampfwert: 837							

Alternativkonfiguration B

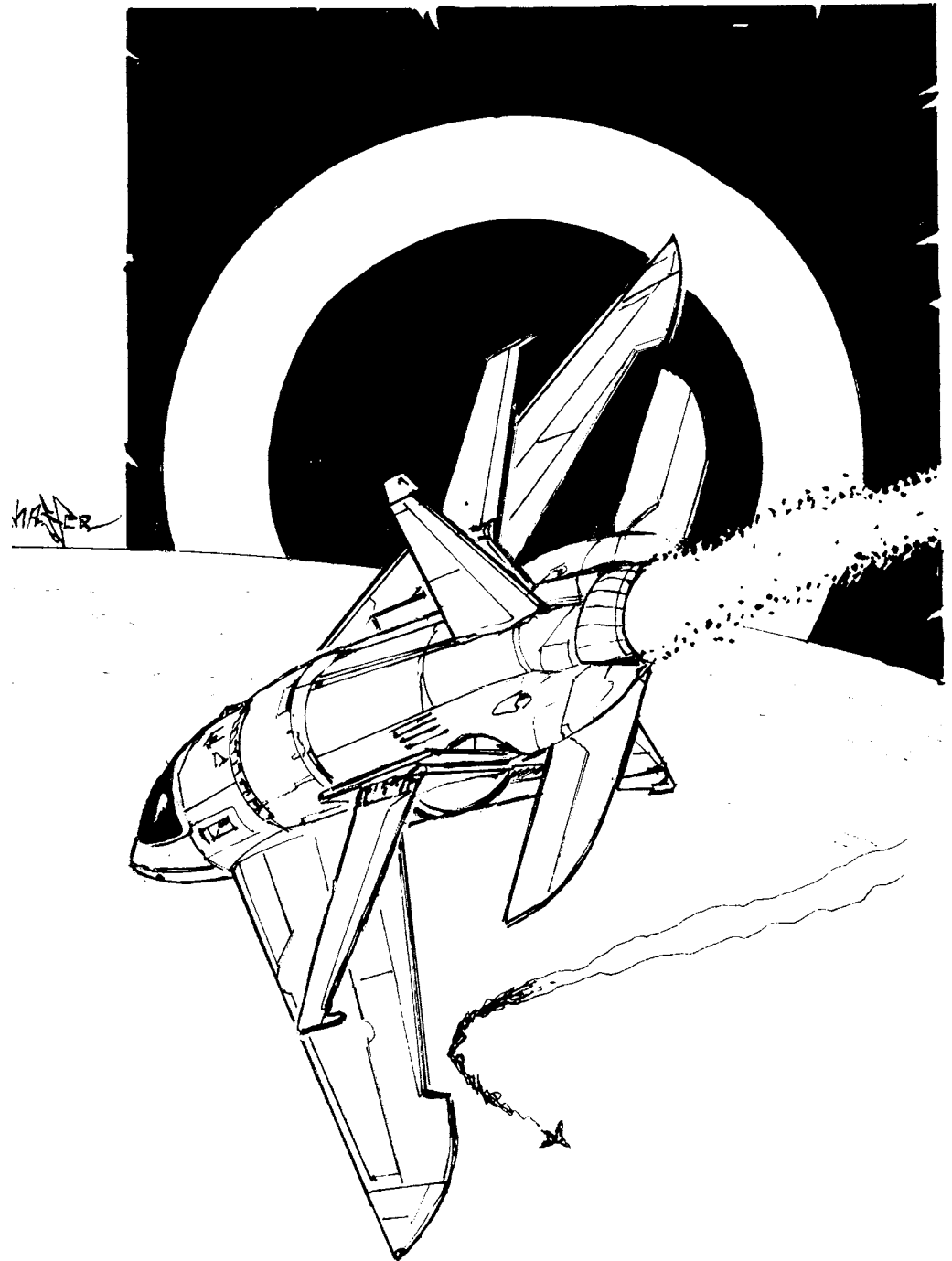
2 Leichte ER-Laser	Bug	1	2	5	–	–	–
2 Leichte ER-Laser	RF	1	2	5	–	–	–
2 Leichte ER-Laser	LF	1	2	5	–	–	–
Kampfwert: 878							

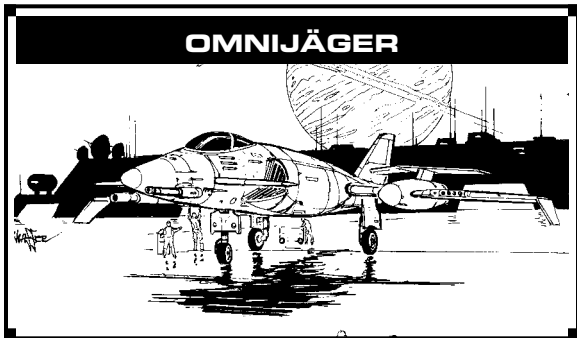
Alternativkonfiguration C

3 Mittelschwere ER-Laser	Bug	3	5	7	7	–	–
Kampfwert: 1.312							

Alternativkonfiguration D

Mittelschwerer Ultra-Laser	Bug	1	7	10	10	–	–
Mittelschwerer Ultra-Laser	RF	1	7	10	10	–	–
Mittelschwerer Ultra-Laser	LF	1	7	10	10	–	–
Kampfwert: 1.010							





- Masse:** 35 Tonnen
- Rumpf:** Kerensky Series 9
- Reaktor:** 280 XL Fusion
- Panzerung:** Great Father Typ Xla Ferro-Aluminium
- Bewaffnung:**
 - 14 Tonnen verfügbarer Omni-Modulraum
- Hersteller:** Verschiedene
- Hauptherstellungsort:** Unbekannt
- Kommunikationssystem:** LongTalk 2
- Ortungs-/Zielerfassungssystem:** Mark IX TTS

ÜBERSICHT

Der *Avar* ist ein älteres Design, das zuerst 2878 produziert wurde. Es ist durchschnittlich beweglich für seine Tonnage und mittelmäßig gepanzert, ist aber mit seinen vierzehn Tonnen Modulraum relativ gut bewaffnet. Das robuste Modell bietet wenige Überraschungen. Das ist einer der Gründe, warum es bei den unvorhersehbaren Clan-Piloten eher unbeliebt ist. Die Commander allerdings schätzen das Modell als Arbeitstier, das normalerweise seine Aufgaben auch erledigt – solange der Pilot nicht vergisst, dass der *Avar*, trotz seines großen Modulraums, immer noch ein leichter Jäger ist.

EIGENSCHAFTEN

Die Primärkonfiguration des *Avar* verwendet eine Mischung aus Waffen, von Kurzstreckenraketen und Laserwaffen bis zu einem einzelnen schweren ER-Laser. Er kann eine Vielzahl von Aufgaben übernehmen, darunter auch Luftnahunterstützung und Luftüberlegenheit.

Die A-Variante, die vor allem durch ihre große im Bug montierte Raketenlafette auffällt, verwendet fortschrittliche Elektronik, um ihre Raketen ins Ziel zu führen. Allerdings stellt die Angriffskraft der Kurzstrecken-Laserwaffen in den Tragflächen die Langstreckenbewaffnung in den Schatten. Die A-Variante hat auch einen im Heck montierten Laser, ein ungewöhnliches Detail, das viele Piloten ablehnen. Der *Avar B* vermeidet die Munitionabhängigkeit der Primär- und A-Konfiguration und verwendet stattdessen eine Mischung aus Impuls- und Extremreichweitenlasern. Wenn er alle vier Waffen gleichzeitig einsetzt, stellt das eine Belastung für das Hitzesystem des *Avar* dar, aber dank der Platzierung können normalerweise nur drei Waffen gegen einen Gegner eingesetzt werden, was die Belastung verringert. Die C-Variante ist ohne Frage der tödlichste leichte Jäger, der existiert. Er verwendet massive Anordnung von KSR-Lafetten, die mit einer NARC-Boje verbunden sind, um die Treffsicherheit der Raketen zu erhöhen.

Die neue D-Variante ist an die C-Version angelehnt und nutzt vor allem Raketen, um Schaden zu verursachen. Ihre Primärbewaffnung besteht aus dem fortschrittlichen taktischen Raketensystemen, die es Piloten erlauben, die Munition den Anforderungen der Mission anzupassen – normale Langstreckenraketen, tödliche HE-Munition oder Extremreichweiten-Versionen. Wie bei der mit KSR ausgerüsteten C-Variante ist die Munition allerdings begrenzt.

EINSATZ

Die Bitten einiger Commanders haben dafür gesorgt, dass dieses altehrwürdige Modell immer noch im Dienst ist. Im Gegensatz zum *Vandal*, der aufgrund seines extrem spezialisierten Wesens noch eingesetzt wird, hat den *Avar* sein Fehler einer Spezialisierung davor gerettet, in ein Brian-Lager eingemottet oder ausgeschlachtet zu werden. Die Kombination aus ordentlicher Geschwindigkeit und einem relativ großen Modulraum verleiht den Commanders extrem viel Freiheit, wie sie diesen Jäger verwenden wollen.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncolonel Megan „Long Meg“ Sukhanov: Megan Sukhanov, ein Komet unter den Schneeraben in den späten 3030ern, galt allgemein als zukünftiger Khan. Sie war kompetent in Luft-Luft- und Luft-Boden-Einsätzen und wurde gefürchtet und respektiert. Ihr Markenzeichen waren tiefe, extrem präzise Bombenangriffe. Sie näherte sich dem Ziel auf Baumkronenhöhe und warf ihre Ladung in einer

genauen und tödlichen ballistischen Flugbahn ab. Unglücklicherweise wurde Sukhanov 3047 durch eine technische Fehlfunktion – von der manche Beobachter glauben, dass es sich um Sabotage gehandelt hat – verkrüppelt. Anstatt ihre Blutlinie zu entehren schloss sie sich einer Solahma-Einheit an und verloren während der Tests vor Operation Wiedergeburt ihr Leben.

Sterncaptain Niel Johns: Die isolationistische Politik der Blutgeister gefällt nicht all ihren Kriegern. Johns ist einer davon. Er glaubt, auch wenn er selbst Teil des Debakels von Fort Weller war, dass sich sein Clan nicht nach York hätte zurückziehen sollen, sondern vielmehr tapferere Aktionen wie die Intervention der Blutgeister bei der Felsengräber-Absorption durchführen sollten. Seit er sich 3064 seinen Blutnamen verdient hat, übt er Druck auf das Clanskonzil aus, von dem er verlangt, eine aktivere Rolle im Kerensky-Sternhau-fen zu spielen. Seine aggressiven Herausforderungen an die Autorität der Clans haben zu einer Folge von Konflikttests geführt, die Johns alle überlebt hat, auch wenn die Chancen gegen ihn standen. Sein Trotz hat ihm die Anerkennung seiner Standesgenossen eingebracht, aber gleichermaßen auch die Feindschaft seiner Vorgesetzten.

Typ: **Avar**
Technologieniveau: Clan Omnijäger
Tonnage: 35 Tonnen
Kampfwert: 2.068

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	280 XL	8
Sicherer Schub:	10	
Maximaler Schub:	15	
Strukturelle Integrität:	10	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	134	7
	Panzerungs- wert	Freier Raum
Bug	42	5
Flügel	32/32	4/4
Heck	28	4

Waffen und Munition Position Tonnage Wärme KRW MRW LRW ERW

Primärkonfiguration

Blitz-KSR-6	Bug	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Mittelschwerer Impuls laser	Bug	2	4	7	7	–	–
Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10	10
Mittelschwerer Impuls laser	RF	2	4	7	7	–	–
Mittelschwerer Impuls laser	LF	2	4	7	7	–	–

Alternativkonfiguration A

LSR-20+Artemis	Bug	6	6	16	16	16	–
Munition (LSR-20) 12	–	2					
2 Mittelschwere ER-Laser	RF	2	5	7	7	–	–
2 Mittelschwere ER-Laser	LF	2	5	7	7	–	–
Mittelschwerer Impuls laser	Heck	2	4	7	7	–	–
Kampfwert: 2.151							

Alternativkonfiguration B

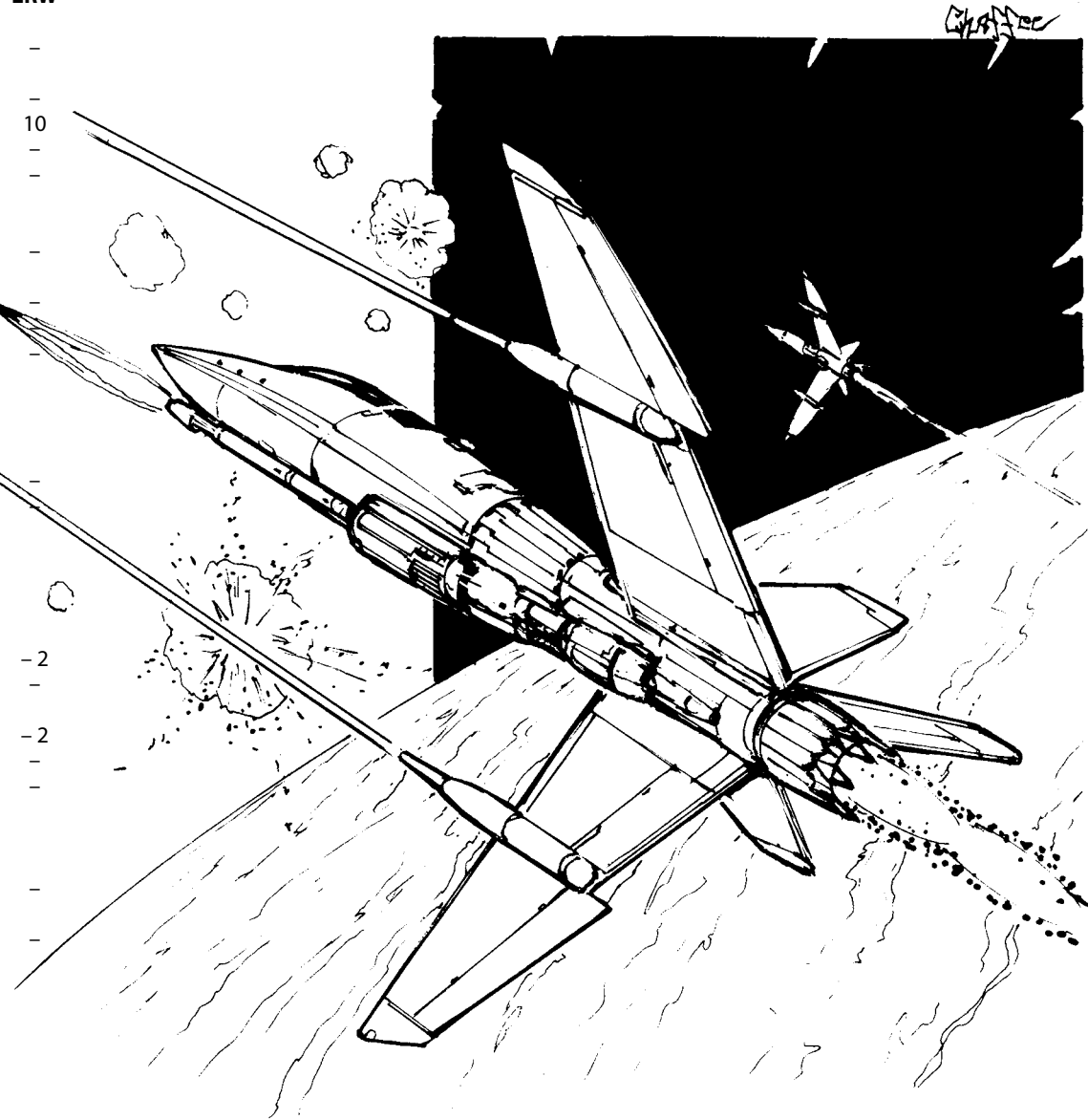
2 Schwere Impuls laser	Bug	12	10	10	10	10	–
Mittelschwerer ER-Laser	RF	1	5	7	7	–	–
Mittelschwerer ER-Laser	LF	1	5	7	7	–	–
Kampfwert: 2.142							

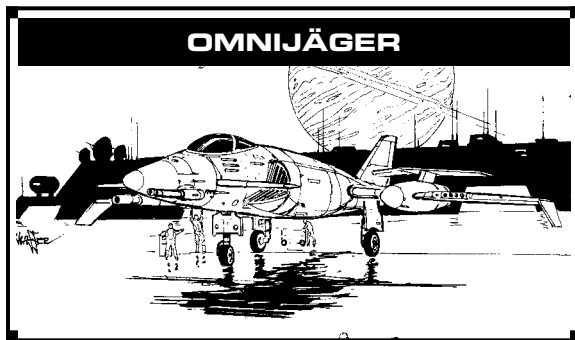
Alternativkonfiguration C

NARC-Werfer	Bug	2					
Munition (NARC) 6	–	1					
Mittelschwerer ER-Laser	Bug	1	5	7	7	–	–2
KSR-6	RF	3	2	4	–	–	–
Munition (KSR-6) 30	–	2					
Mittelschwerer ER-Laser	RF	1	5	7	7	–	–2
KSR-6	LF	3	2	4	–	–	–
Mittelschwerer ER-Laser	LF	1	5	7	7	–	–
Kampfwert: 1.747							

Alternativkonfiguration D

2 TakRak-9	Bug	10	6	14	14	–	–
Munition (TakRak-9) 14	Bug	2					
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	7	7	–	–
Kampfwert: 1.765							





Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Mercer Ultralight
Reaktor: 280 XL Fusion
Panzerung: Cobra Pattern 12 Ferro-Aluminium
Bewaffnung:
18 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Mercer Foundries
Hauptherstellungsort: New Kent
Kommunikationssystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Der *Batu* wurde von Clan Stahlviper entwickelt und entspricht dem Muster des Clans, schnelle, tödliche Angriffe an Luft und Boden auszuführen. Die Clans Wolf, Jädefalke und Feuermantel haben im Lauf der Jahre einige *Batus* erbeutet, zusammen mit Piloten und Technikern, so dass das Modell effektiv immer da ist, wo es gerade am dringendsten benötigt wird.

EIGENSCHAFTEN

Der 40 Tonnen schwere *Batu* wurde als hochmobile Waffenplattform entwickelt und wird vor allem als Abfangjäger eingesetzt. Sein hoher Schubwert erlaubt es ihm, so gut wie alle gegnerischen Jäger zu erwischen. Die Designspezifikationen machten eine erhebliche Bewaffnung erforderlich, so dass ein Jäger entstand, der langsamer als die meisten ist, dessen Feuerkraft aber leicht das Blatt in einer Luftschlacht wenden kann. Die Wendigkeit des *Batus* stellt einen Vorteil gegenüber schwereren Jägern dar, doch sein begrenzter Treibstoffvorrat schränkt stark ein, wie lange er im Einsatz bleiben kann.

Die Primärvariante ist gut für die Luftkämpfe geeignet, für die sie vorgesehen ist, da sie ausreichend Waffen mit sich führt, um selbst schwerere Jäger aus dem Konzept zu bringen. Die A-Variante ist gleichermaßen für den Nahkampf ausgelegt. Ihre KSR-Lafetten sind mit einem NARC-Bojensystem verknüpft.

Die B-Variante, die für Tiefflugangriffe ausgelegt ist, ist dank der zahlreichen Impulslaser und eines fortschrittlichen Zielerfassungssystems aber gleichermaßen gut als Abfangjäger geeignet. Variante C, die um ein Gaussgeschütz aufgebaut ist, sticht hervor, weil sie kein Hitzeproblem entwickelt, so dass sie alle Waffen in Bug und Tragflächen gleichzeitig abfeuern kann, ohne negative Auswirkungen zu erleiden. Dieses Modell kann auf weite Entfernung massiven Schaden verursachen, doch ist nur sehr wenig Munition für die Kanone im Bug vorhanden, so dass der Pilot oft auf die Sekundärbewaffnung zurückgreifen muss. Die mit einer PPK ausgestattete Variante D bewahrt die Durchschlagskraft der C-Variante, ohne unter dem Munitionsproblem des *Batu C* zu leiden. Allerdings muss der Pilot genau darauf achten, seine Wärme unter Kontrolle zu halten.

EINSATZ

Batus dienen in mehreren Clan-Toumans, vor allem als auf der Oberfläche stationierte Abfangjäger, doch andere werden auch als Mehrzweckjäger verwendet. Die meisten Begegnungen, welche die Innere Sphäre mit dem *Batu* hatten, sind in der Lyranschen Allianz und der Freien Republik Rasalhaag passiert, doch haben die Novakaten und Nebelparder auch einige wenige Exemplare auf dem Kurita-Schlachtfeld verwendet. Viele der Jäger, die früher den Nebelpardern gehört haben, sind jetzt in Händen der SBVS oder VSDK.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Pilot Nathan: Der Angriff auf die Schneeraben-Welt Lum zeigte den Heimatclans, dass Clan Stahlviper nicht schwach war und dass der Rückzug der Vipern aus der Inneren Sphäre eine Anomalie war und kein Zeichen ihrer kämpferischen Kraft. Pilot Nathan war einer von mehreren jungen Krieger, die seit der Rückkehr in den Kerensky-Sternhaufen ihren Abschluss gemacht hatten und die ihren Wert in der Lum-Kampagne bewiesen, indem sie wild kämpften, um die Ehre der Vipern wiederherzustellen. Nathan werden fünf Abschüsse zugeschrieben – was, wenn man die Qualität der Opposition auf der Seite der Schneeraben bedenkt,

eine beträchtliche Zahl ist – und es wird allgemein davon ausgegangen, dass er in den kommenden Monaten seinen Blutnamen gewinnen wird. Er ist bereits der Fokus einer militanten Fraktion unter den jüngeren Vipern, die ihre Ahnen verachten, weil sie die Schmach des Clans durch die Hände der Jädefalken zugelassen haben.

Sterncommander Oren: Selbst unter den pragmatischen Diamanthaïen ist Oren etwas besonderes. Sie dient in einer Fronteinheit, dem 21th Combined Assault Cluster, obwohl sie eine Freigeborene aus (und auch noch aus der Sphäre adoptiert worden ist). Ihr wird regelmäßig einer der *Batu*-Jäger der Einheit zugewiesen. Trotz ihrer Abstammung aus dem Kombinat – oder vielleicht deshalb, wenn man den Gerüchten über ihren Eta-Status Glauben schenkt – hat sie sich voll dem Clan-Lebensstil hingeegeben und verkörpert die Clans in vieler Hinsicht mehr als jene, die in ihre Gesellschaft geboren wurden. Ihr Können als Pilotin und Künstlerin – ihr Jäger gehört zu den am schönsten verzierten in der 21. – haben ihr den widerwilligen Respekt ihrer Standesgenossen eingebracht. Dennoch ist sie auf die gläserne Decke gestoßen, die die meisten Adoptierten irgendwann aufhält.

Typ: **Batu**

Technologieniveau: Clan Omnijäger

Tonnage: 40 Tonnen

Kampfwert: 2.495

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	280 XL	8
Sicherer Schub:	9	
Maximaler Schub:	14	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	153	8
	Panzerungs- wert	Freier Raum
Bug	50	5
Flügel	38/38	4/4
Heck	27	4

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Position	Tonnage	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10
2 Mittelschwere Impulslaser	RF	4	4	7	7	—
2 Mittelschwere Impulslaser	LF	4	4	7	7	—
Mittelschwerer ER-Laser	Heck	1	5	7	7	—
Zielcomputer	—	3				
2 Doppelwärmetauscher	—	2				

Alternativkonfiguration A

NARC-Raketenboje	Bug	2				
Munition (NARC) 6	—	1				
ER-PPK	Bug	6	15	15	15	—
2 KSR-6	RF	3	4	8	—	—
Munition (KSR-6) 15	—	1				
2 KSR-6	LF	3	4	8	—	—
Munition (KSR-6) 15	—	1				
1 Doppelwärmetauscher	—	1				
Kampfwert: 1.975						

Alternativkonfiguration B

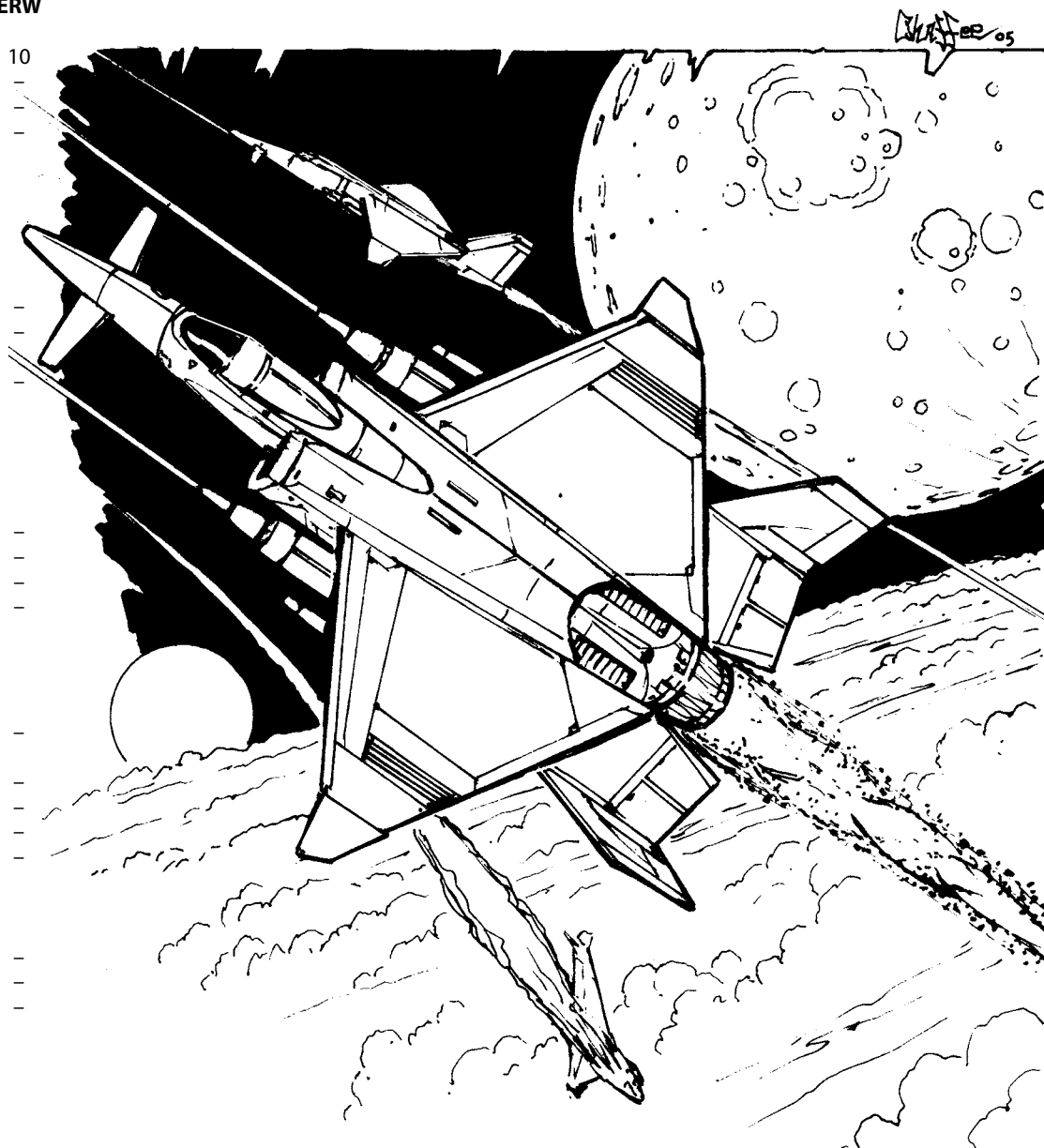
3 Mittelschwere Impulslaser	Bug	6	4	7	7	—
2 Mittelschwere Impulslaser	RF	4	4	7	7	—
2 Mittelschwere Impulslaser	LF	4	4	7	7	—
Mittelschwerer ER-Laser	Heck	1	5	7	7	—
Zielcomputer	—	3				
Kampfwert: 2.651						

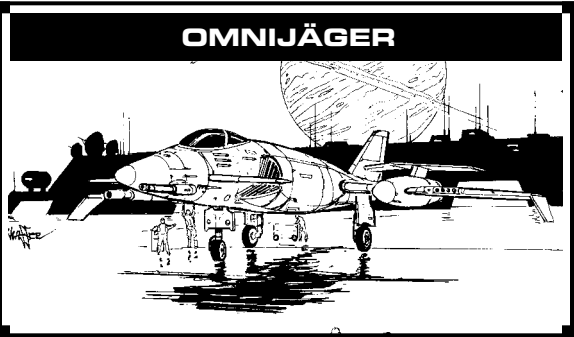
Alternativkonfiguration C

Gauggeschütz	Bug	12	1	15	15	15
Munition (Gauss) 8	—	1				
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	7	7	—
2 Leichte ER-Laser	RF	1	2	5	—	—
2 Leichte ER-Laser	LF	1	2	5	—	—
Mittelschwerer ER-Laser	Heck	1	5	7	7	—
Kampfwert: 2.109						

Alternativkonfiguration D

2 ER-PPKs	Bug	12	15	15	15	15
Mittelschwerer ER-Laser	Bug	1	5	7	7	—
Mittelschwerer ER-Laser	Heck	1	5	7	7	—
2 Doppelwärmetauscher	—	2				
Kampfwert: 2.435						





- Masse: 45 Tonnen
- Rumpf: Priori Typ A
- Reaktor: 315 XL Fusion
- Panzerung: Composition G Ferro-Aluminium
- Bewaffnung:
 - 14,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
- Hersteller: Forge 7
- Hauptherstellungsort: Priori
- Kommunikationssystem: BCom 8
- Ortungs-/Zielerfassungssystem: Pattern 9 TTS

ÜBERSICHT

Der Sulla ist ein wendiger und gut geschützter mittelschwerer OmniJäger. Sein Gleichgewicht von Panzerung und Waffen erlauben es ihm, zusammen mit schwereren oder leichteren Jägern eingesetzt zu werden, auch wenn ihm die Vorteile spezialisierterer Jäger fehlen. Aufgrund des überragenden Durchhaltevermögens dank seines großen Tanks ist der Sulla hervorragend für Patrouillen geeignet und kann lange Gefechte überstehen.

EIGENSCHAFTEN

Die Primärkonfiguration des Sulla kann sowohl für Bodenangriffe wie auch für Abfangmissionen verwendet werden. Die Hauptwaffe ist eine Extremreichweiten-PPK, die zwar unglaublich ineffizient ist, aber viele leichte Jäger mit nur einem Treffer zerstören kann. Die schweren Laser, die unter jeder Tragfläche montiert sind, können gegen Boden- oder Luftziele mit tödlicher Treffsicherheit eingesetzt werden. Überraschenderweise hat der Sulla einen leichten ER-Laser im Heck, der Verfolger abschütteln soll, aber dem Piloten nur wenig Trost spendet.

Die A-Variante verwendet mittelschwere und schwere Extremreichweitenlaser im Bug, so dass es im geringen Maße für Tieffliegerangriffe verwendet werden kann. Die Hauptangriffswaffen dieser Konfiguration sind die LSR-Lafetten in jeder Tragfläche, die mit einem Artemis-Feuerleitsystem verbunden sind, das ihre Treffsicherheit deutlich verbessert. Wenn die beiden Waffensysteme kombiniert werden, geben sie dem Sulla die Möglichkeiten zum Kampf auf Abstand, die in seiner Klasse fast unvergleichbar sind. Die B-Variante folgt dem gleichen Thema und verwendet unter den Tragflächen angebrachte Lafetten, die mit einem Artemis-System verbunden sind, um die Schlagkraft zu erhöhen. Der Sulla B tauscht die LSR-10-Lafetten des Sulla A gegen die verheerende Macht der riesigen LSR-20-Lafette ein.

Allerdings ist die Munition wesentlich eingeschränkt, und der Mangel an Unterstützungswaffen zwingt die Piloten oft dazu, sich aus dem Kampf zurückzuziehen, ehe der Kampf vorüber ist. Die nicht bestehende Munitionsabhängigkeit und die hohe Ausdauer des Sulla C machen ihn ideal für Langstrecken-Patrouillenflüge und Verfolgungen. Die D-Konfiguration ist zwar munitionsabhängig, wird aber dennoch immer beliebter für solche Aufgaben. Ältere Varianten des Sulla verwenden im hinteren Schussfeld Maschinengewehre anstelle der leichten Laser, die in den letzten zehn Jahren die Norm wurden.

EINSATZ

Alle Clans setzen einige Sullas ein, doch die Toumans von Clan Geisterbär und Sternennatter besitzen die Mehrheit. Sie werden üblicherweise in einer Unterstützungsrolle verwendet und eskortieren Transport- und Aufklärungsfahrzeuge. Einige sind an reine Bodentruppen angehängt, wo sie entweder als Luftnahunterstützung oder, was verbreiteter ist, als aggressive Luftkampfpatrouille eingesetzt werden.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncommander Tri Paik: Paik, eine Pilotin in der Beta-Galaxie der Sternennattern, diente in der jüngsten Kampagne mit Auszeichnung und spielte eine entscheidende Rolle dabei, die Blood Fury über York zu zerstören. Ihr Dienst an ihrem Clan erlaubte es ihr, schnell aufzusteigen, und mit ihrem Können verdiente sie sich mit 23 den begehrten Paik-Blutnamen. Im laufenden Konflikt zeigt Commander Tri Paik weiterhin hervorragende Leistungen. Einige unter den Sternennattern vergleichen sie mit ihrer Genmutter, Sternadmiral Lillith Paik, und betrachten sie als Kometen.

Sterncaptain Archibald Ben-Shimon: Der Fall von Clan Nebelparder schenkte den Goliathskorpionen viele Gelegenheiten, besonders auf Huntress, wo der Clan seine Besitztümer deutlich erweitern konnte. Allerdings ist es nicht die Eroberung von neuen Gebieten, die Sterncaptain Ben-Shimon von den 14th Scorpion Hussars interessiert. Wie mehrere seiner Kameraden ist er ein hingebungsvoller Sucher, aber er hat kein Interesse an den Andenken und der lebenden Heraldik seiner Vетtern. Er hat ein größeres Ziel für die Skorpione vor Augen, das seiner Galaxie und seinem Clan gleichermaßen Ruhm und Stärke bringen wird. Er will einen lebenden Teil des Sternembundes – des ursprünglichen Sternembundes, nicht des aktuellen Betrugs – in den Clan bringen, und mit diesem Ziel im Kopf wirft er habgierige Augen auf Luthera, seine Botschaft und – worum sich sein Denken vor allem dreht – seine Garnison.

Typ: Sulla
Technologieniveau: Clan Omnijäger
Tonnage: 45 Tonnen
Kampfwert: 2.489

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	315 XL	11
Sicherer Schub:	9	
Maximaler Schub:	14	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	13 [26]	3
Treibstoff:	400	5
Cockpit:	3	
Panzerungswert (Ferro):	163	8,5
	Panzerungs- wert	Freier Raum
Bug	46	5
Flügel	41/41	4/4
Heck	35	4

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

ER-PPK	Bug	6	15	15	15	15	–
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–

Alternativkonfiguration A

Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10	10
Mittelschwerer ER-Laser	Bug	1	5	7	7	–	–
LSR-10+Artemis	RF	3,5	4	8	8	8	–
Munition (LSR-10) 12	–	1	–	–	–	–	–
LSR-10+Artemis	LF	3,5	4	8	8	8	–
Munition (LSR-10) 12	–	1	–	–	–	–	–
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–

Kampfwert: 1.939

Alternativkonfiguration B

LSR-20+Artemis	RF	6	6	16	16	16	–
Munition (LSR-20) 6	–	1	–	–	–	–	–
LSR-20+Artemis	LF	6	6	16	16	16	–
Munition (LSR-20) 6	–	1	–	–	–	–	–
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–

Kampfwert: 1.801

Alternativkonfiguration C

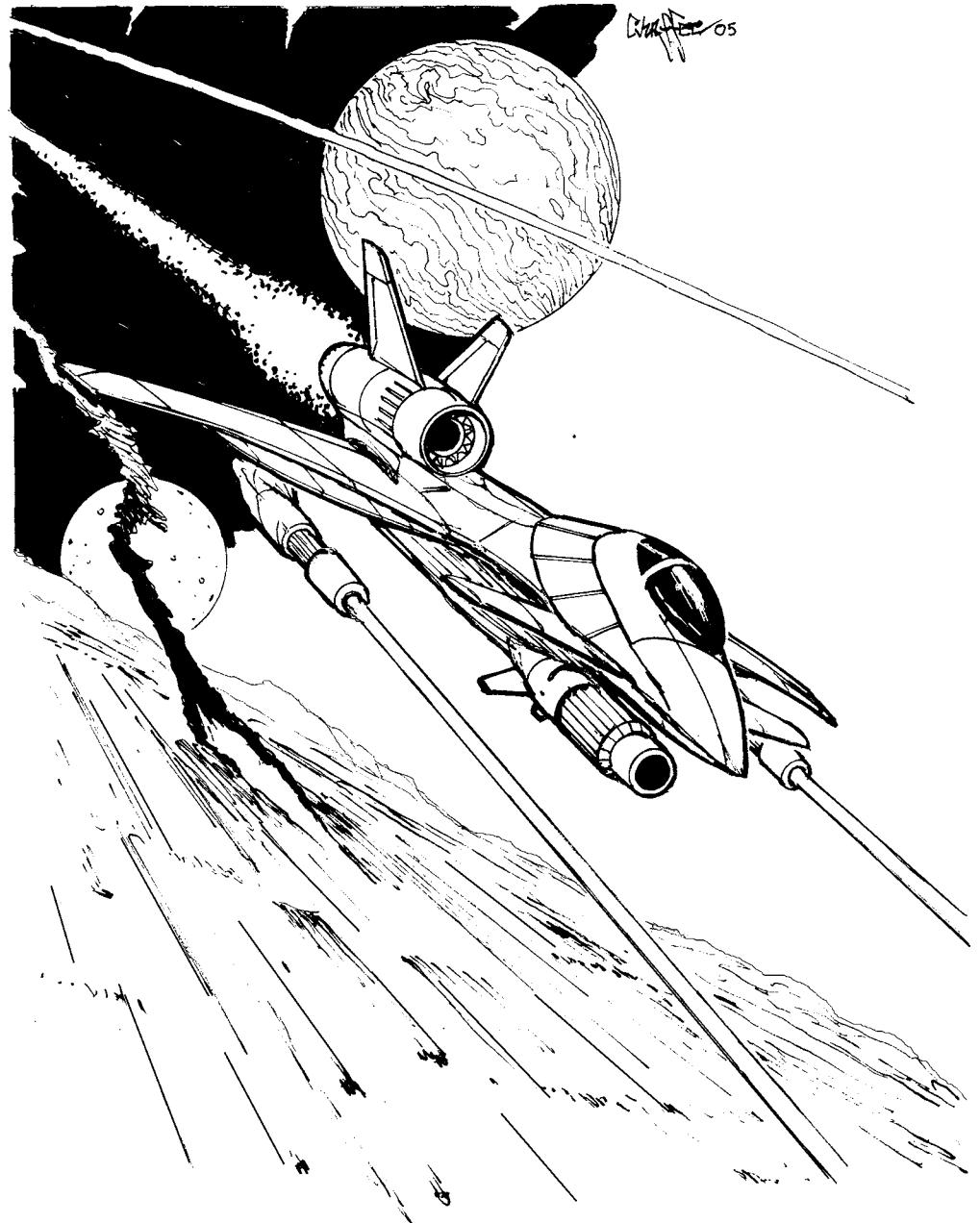
Mittelschwerer Impuls laser	Bug	2	4	7	7	–	–
ER-PPK	RF	6	15	15	15	15	–
ER-PPK	LF	6	15	15	15	15	–
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–

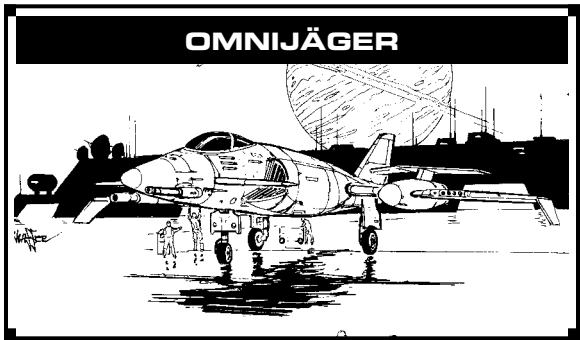
Kampfwert: 2.547

Alternativkonfiguration D

2 Blitz-KSR-6	Bug	6	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 30	Bug	2	–	–	–	–	–
Mittelschwerer Impuls laser	Bug	2	4	7	7	–	–
Mittelschwerer Impuls laser	RF	2	4	7	7	–	–
Mittelschwerer Impuls laser	LF	2	4	7	7	–	–
Leichter Ultra-Laser	Heck	0,5	3	6	–	–	–

Kampfwert: 1.821





Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Albion Class IV Endostahl
Reaktor: 250 XL Fusion
Panzerung: Pattern 14 Ferro-Aluminium
Bewaffnung:
24 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Complex 19
Hauptherstellungsort: Albion
Kommunikationssystem: HunterCom 2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Mark 9 TTS

ÜBERSICHT

Für seine Klasse ist der *Turk* gut geschützt und hat ein ausgezeichnetes Arsenal, was aber auf Kosten seiner Beweglichkeit geht. Der *Turk* wurde zuerst von Clan Felsengräber eingesetzt und wird normalerweise zum Angriff auf Landungs- und Kriegsschiffe statt als Luftüberlegenheitsjäger eingesetzt. Er wird normalerweise bei Missionen gegen größere Raumschiffe und Bodenziele eingesetzt.

EIGENSCHAFTEN

Die Primärkonfiguration ist ein Mehrzweckmodell, das mit Energiewaffen ausgerüstet ist, die für Tieffliegerangriffe und Angriffe auf fliegende Ziele geeignet sind. Die A-Variante ist am besten für Operationen im Weltraum geeignet; der Großteil der Waffen sind ballistisch und somit nicht für Tieffliegerangriffe geeignet, doch Clancommander nutzen sie manchmal, um Angriffe gegen Einzelziele durchzuführen.

Ein Gaussgeschütz wird entlang des Flugzeugrumpfs montiert, zusätzlich zu einem Extremreichweitenlaser. Um die Verwundbarkeit im Heck der Primärkonfiguration zu beheben, wird ein mittelschwerer Laser an der Leitwerksbasis des *Turks* montiert. Der *Turk B* wird auch meistens in Welt-

raummissionen eingesetzt, dieses Mal mit zwei Autokanonen, doch die B-Variante hat Schwierigkeiten, all ihre Waffen auf ein Ziel auszurichten. Viele gegnerische Piloten nutzen diese Schwäche aus. Sie halten sich auf einer Seite des *Turks* und zwingen ihn, die gesamte Munition einer Waffe aufzubrauchen, während sie außerhalb des Feuerwinkels der anderen Autokanone bleiben. Entsprechend mussten viele *Turk B* einen taktischen Rückzug aus der Schlacht durchführen, wobei sie sich auf die beiden Extremreichweitenlaser im Bug verlassen mussten.

Die Variante *Turk C* konzentriert sich ebenfalls auf ballistische Waffen, in diesem Fall Kurzstrecken- und Langstreckenraketen-Lafetten. Die an den Tragflächen montierten Blitz-KSR-6 erweisen sich im Kampf oft als tödlich, während die LSR-20-Lafette im Bug nützliche, wenn auch eingeschränkte Feuerunterstützung liefert. Die an den Tragflächen montierten schweren Laser bieten zusätzliche Feuerkraft. Die von den Sternennattern entwickelte Konfiguration D ahmt die Mischung aus Energie- und Raketenwaffen des *Turk C* nach, setzt aber auf das anpassbare TakRak-System, was dem Jäger erlaubt, für Kurzstrecken-, Langstrecken- und Mehrzweckaufgaben konfiguriert zu werden.

EINSATZ

Der *Turk* ist verbreitet bei den meisten Clans außer Wolf, Jadefalke und Stahlvipere und übernimmt verschiedene Aufgaben bei Front- und Garnisionseinheiten. Die Geisterbären nutzten zu Beginn mehrere *Turk*- und *Sulla*-Jäger bei Patrouillen, die Guerillaangriffe und Überfälle abschrecken sollten, die ihre Aktivitäten in der Inneren Sphäre behinderten. Zwar erwiesen sich diese Schiffe als effektiv gegen Streitkräfte, die bereit waren, ans Freie zu kommen, doch konnten sie wenig gegen Terrorangriffe ausrichten. Einige wenige *Turks* traten nach den Kampagnen gegen die Nebelparder in den Dienst bei der Inneren Sphäre, vor allem bei den SKC und dem MLFW.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncommander Simon Nga: Während des Absorptionstests kämpfte Pilot Simon tapfer, aber vergeblich, um Clan Felsengräber zu retten. Nachdem er sich von den schweren Verletzungen erholt hatte, die er durch den Verrat der Blutgeister erlitten hatten – ihm wurde nach einem Absturz eine Regenerationstherapie zuteil – wurde Simon in den Touman der Sternennattern aufgenommen und befördert. In seinem Blutnamenstest kämpfte sein *Turk* gegen einen *Visigoth*. Es

ist ein Beweis für sein Können, dass jetzt Simon und nicht sein Gegner den ehrenwerten Nga-Blutnamen trägt.

Sterncolonel Andery McKenna: Als Einsätze gegen die Stahlvipere aufgegeben wurden, um die Ländereien des Clans Schneerabe in der Inneren Sphäre zu sichern, mussten Andery McKenna und sein Sternhaufen eine Reihe von Herausforderungen bestehen. Piraten boten ein wenig Abwechslung, doch McKennas Untergebene begannen einen brutalen Bieterkrieg mit ihren Rivalen im Frostgeschwader um das Recht, Rezak's Hole zu unterwerfen. Die Kampagne stellte keine nennenswerte Herausforderungen für beide Einheiten dar, selbst nachdem sie sich gegenseitig heruntergeboten hatten, doch der brodelnde Konflikt mit dem Draconis-Kombinat nach der Empörung um die *White Cloud* hat den normalerweise kalten und reservierten Sterncolonel mit Aufregung erfüllt. Er hat eine Reihe von Kriegsspielen gegen den rivalisierenden Sternhaufen durchgeführt, im Wissen, dass beide Einheiten bald ihr Bestes für den Clan geben müssen.

Typ: **Turk**
Technologieniveau: Clan Omnijäger
Tonnage: 50 Tonnen
Kampfwert: 2.668

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	250 XL	6,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	182	9,5
	Panzerungs-	Freier
	wert	Raum
Bug	48	5
Flügel	44/44	4/4
Heck	46	4

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

ER-PPK	RF	6	15	15	15	15	–
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
ER-PPK	LF	6	15	15	15	15	–
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10
4 Doppelwärmetauscher	–	4					

Alternativkonfiguration A

Gaussgeschütz	Bug	12	1	15	15	15	–
Munition (Gauss) 16	–	2					
Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10	10
KSR-4	RF	1	3	6	–	–	–
Munition (KSR) 25	–	1					
KSR-4	LF	1	3	6	–	–	–
Munition (KSR-4) 25	–	1					
Mittelschwerer Impuls laser	Heck	2	4	7	7	–	–
Kampfwert: 1.956							

Alternativkonfiguration B

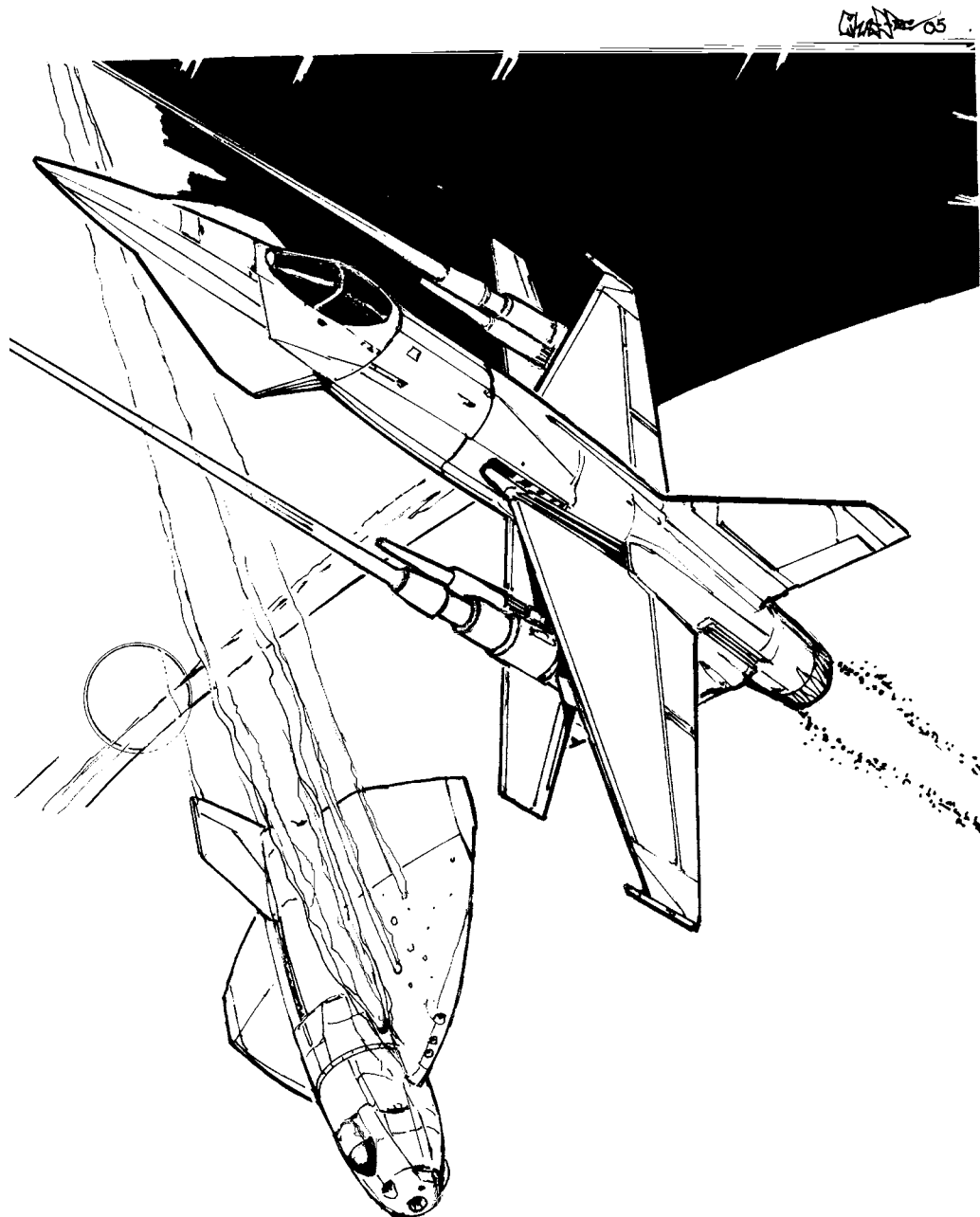
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	7	7	–	–
Ultra-AK/10	RF	10	6	15	15	–	–
Munition (Ultra-AK/10) 10	–	1					
Ultra-AK/10	LF	10	6	15	15	–	–
Munition (Ultra-AK/10) 10	–	1					
Kampfwert: 1.774							

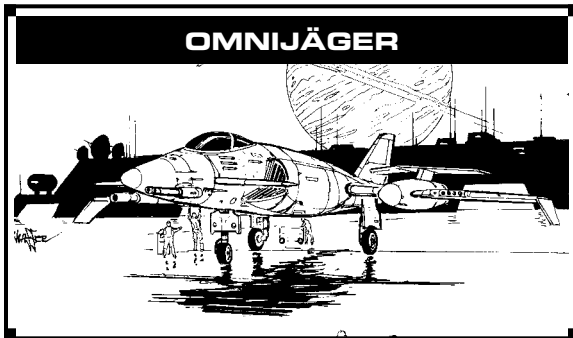
Alternativkonfiguration C

LSR-20	Bug	5	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 12	–	2					
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
Blitz-KSR-6	RF	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10
Blitz-KSR-6	LF	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Mittelschwerer ER-Laser	Heck	1	5	7	7	–	–
Kampfwert: 2.226							

Alternativkonfiguration D

Schwerer ER-Laser	Bug	4	12	10	10	10	10
TakRak-12	RF	7	8	20	20	–	–
Munition (TakRak-12) 15	–	3					
TakRak-12	LF	7	8	20	20	–	–
Munition (TakRak-12) 15	–	3					
Kampfwert: 2.295							





Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Tokasha Compact
Reaktor: 300 XL fusion
Panzerung: Ironhold B-class Ferro-Aluminium
Bewaffnung:
26 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Complex 9
Hauptherstellungsort: Ironhold
Kommunikationssystem: System 10
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hawk's Eyes Mk VI

ÜBERSICHT

Der 60 Tonnen schwere OmniJäger *Visigoth* steht in Sachen Beliebtheit in den Fronteinheiten der Clans nur dem *Jagatai* nach. Dieses relativ alte Model wurde ursprünglich von den Wissenschaftlern von Clan Jadenfalte entwickelt und hat seinen Wert in Konflikten zwischen den Clans und der Invasion der Inneren Sphäre bewiesen.

EIGENSCHAFTEN

Die Primärkonfiguration verwendet eine im Bug montierte LB-X/10-Autokanone, die von verschiedenen Lasern und KSR-Lafetten in Bug und Tragflächen unterstützt wird. Um Verfolger auf Abstand zu halten verwendet er zwei nach hinten ausgerichtete mittelschwere Extremreichweitenlaser. Ähnliche Verteidigungssysteme sind bei den meisten *Visigoth*-Varianten im Einsatz. Die Mischung aus ballistischen Waffen und Energiewaffen erlaubt es dieser Variante, allgemein solide Leistung zu erbringen. Die A-Variante nutzt eine im Bug montierte PPK und Laser, mit einer untergehängten mit Artemis ausgestatteten LSR-Lafette unter jeder Tragfläche. Die A-Variante ist darauf ausgelegt, Schaden auf große Entfernung zu verursachen und wird normalerweise verwendet, um für Luft- und Weltraumüberlegenheit zu sorgen.

Die B-Konfiguration nutzt vier schwere Impulslaser, die einen tödlichen Feuerhagel auf den Gegner herabregnen lassen können, doch die Piloten müssen ihre Hitze genau im Auge behalten. Sein Einsatz von Energiewaffen macht den *Visigoth B* zu einem idealen Bodenangreifer und Luft-/Raum-Überlegenheitsjäger, und dass er keine Munition benötigt, macht ihn zu einem perfekten Jäger für Langstreckenpatrouillen. Wie die B-Variante verlässt sich die Variante C auf schwere Impulslaser und gibt somit einen hervorragenden Luftnahunterstützer ab. Die Verwendung von nach hinten ausgerichteten KSR-Lafetten schadet der Ausdauer der Konfiguration nur wenig, doch sorgt das Risiko einer Munitionsexplosion dafür, dass Piloten ihre Hitze genau im Auge behalten müssen.

Der mit AK und schweren Lasern ausgerüstete *Visigoth D* verkörpert die aggressive Designphilosophie und die Taktiken, die sich während der Amtszeit von Khan Marthe Pryde im Clan Jadenfalte verbreitet haben. Anstatt sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen haben die Falken immer Kämpfe gesucht, und der *Visigoth D* wurde bei solchen Zusammenstößen oft beobachtet. Dass diese Variante auf Heckwaffen verzichtet, vervollständigt ihr aggressives Äußeres.

EINSATZ

Der *Visigoth* ist bei allen Clans im Dienst und wird bei vielen Luft-/Raumsternen an der Front eingesetzt. Die Zahl von *Visigoths* kann in manchen Clans bis zu 25% ihrer gesamten Luft-/Raumstreitkraft ausmachen und liegt selten bei unter 10%. Der Umstand, dass das Modell mehr als einhundert Jahre alt ist und immer noch an der Front eingesetzt wird ist nur ein Beweis für die Fähigkeiten des Jägers und seiner Piloten. Neuere Modelle wie der *Jagatai* ersetzen langsam den alternden *Visigoth*, doch erwiesen sich Prognosen, dass das Modell Mitte der 3060er in die Reserve versetzt werden würde als unnötig pessimistisch. Er ist immer noch weit verbreitet bei den Invasorenclans, von denen die meisten in den 17 Jahren seit der Invasion der Inneren Sphäre an zu vielen Kämpfen teilgenommen haben, dass sie es sich nicht leisten können, einen eindrucksvollen Jäger in den Ruhestand zu schicken.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncaptain Carew Nygren: Carew Nygren, einer der besten bekannten *Visigoth*-Piloten, teilte eine Geschko mit Persönlichkeiten wie Ranna Kerensky, Evantha Fetladral und Vladimir Ward. Er erreichte zwar nicht den gleichen Rang oder die

Bekanntheit seiner illustren Geschwister, doch wird Carew als einer der besten Piloten in Clan Wolf im Exil betrachtet. Das Alter holt den Krieger aber langsam ein. Er ist Mitte 30, und jüngere Piloten drohen seine Position zu gefährden. Carew hat sich die Worte der berühmten Natasha Kerensky zu Herzen genommen. Er nutzt Gerissenheit, um die schnelleren Reflexe seiner jüngeren Herausforderer auszugleichen.

Pilot Michael Tchernovkov: Tchernovkov, ein ehemaliger Sterncolonel, steht kurz vor dem Ende seiner Laufbahn, da er in den zurückliegenden Evaluationszyklen wiederholt heruntergestuft worden ist. Er war einst als der beste Pilot von Clan Coyote bekannt, als Kandidat für den Platz als Galaxiecommander und sogar Khan, als eines der wenigen strahlenden Lichter der katastrophalen Kampagne gegen die Schneeraben im Jahre 3047. Heute dient er unter Kriegern, die halb so alt sind wie er, in einer Solahma-Formation auf Tamarind. Dass er noch immer einen OmniJäger an der Front fliegt, ist ein Beweis für sein Können und seine vergangenen Leistungen, doch weniger wohlwollende Personen haben gesagt, dass der *Visigoth*, genau wie sein Pilot, seine beste Zeit hinter sich hat. Tchernovkov weigert sich aber, aufzugeben. Er folgt einem anstrengenden körperlichen Fitnessregime, das seinen Fall verlangsamt, aber nicht aufgehalten hat.

Typ: Visigoth

Technologieniveau: Clan OmniJäger
Tonnage: 60 Tonnen
Kampfwert: 2.139

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	300 XL	9,5
Sicherer Schub:	7	
Maximaler Schub:	11	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	16 [32]	6
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	201	10,5
	Panzerungswert	Freier Raum
Bug	65	5
Flügel	47/47	4/4
Heck	42	4

Waffen und Munition
Primärkonfiguration

LB-X-AK/10	Bug	10	2	6	6	—	—
Munition (LB-X-AK/10) 30	—	3					
3 Mittelschwere ER-Laser	Bug	3	5	7	7	—	—
Blitz-KSR-4	RF	2	3	8	8	—	—
Munition (Blitz-KSR-4) 25	—	1					
Leichter Impulslaser	RF	1	2	3	—	—	—
Blitz-KSR-4	LF	2	3	8	8	—	—
Munition (Blitz-KSR-4) 25	—	1					
Leichter Impulslaser	LF	1	2	3	—	—	—
2 Mittelschwere ER-Laser	Heck	2	5	7	7	—	—

Alternativkonfiguration A

ER-PPK	Bug	6	15	15	15	15	—
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	7	7	—	—
LSR-20+Artemis	RF	6	6	16	16	16	—
Munition (LSR-20) 12	—	2					
LSR-20+Artemis	LF	6	6	16	16	16	—
Munition (LSR-20) 12	—	2					
2 Mittelschwere ER-Laser	Heck	2	5	7	7	—	—
Kampfwert: 2.987							

Alternativkonfiguration B

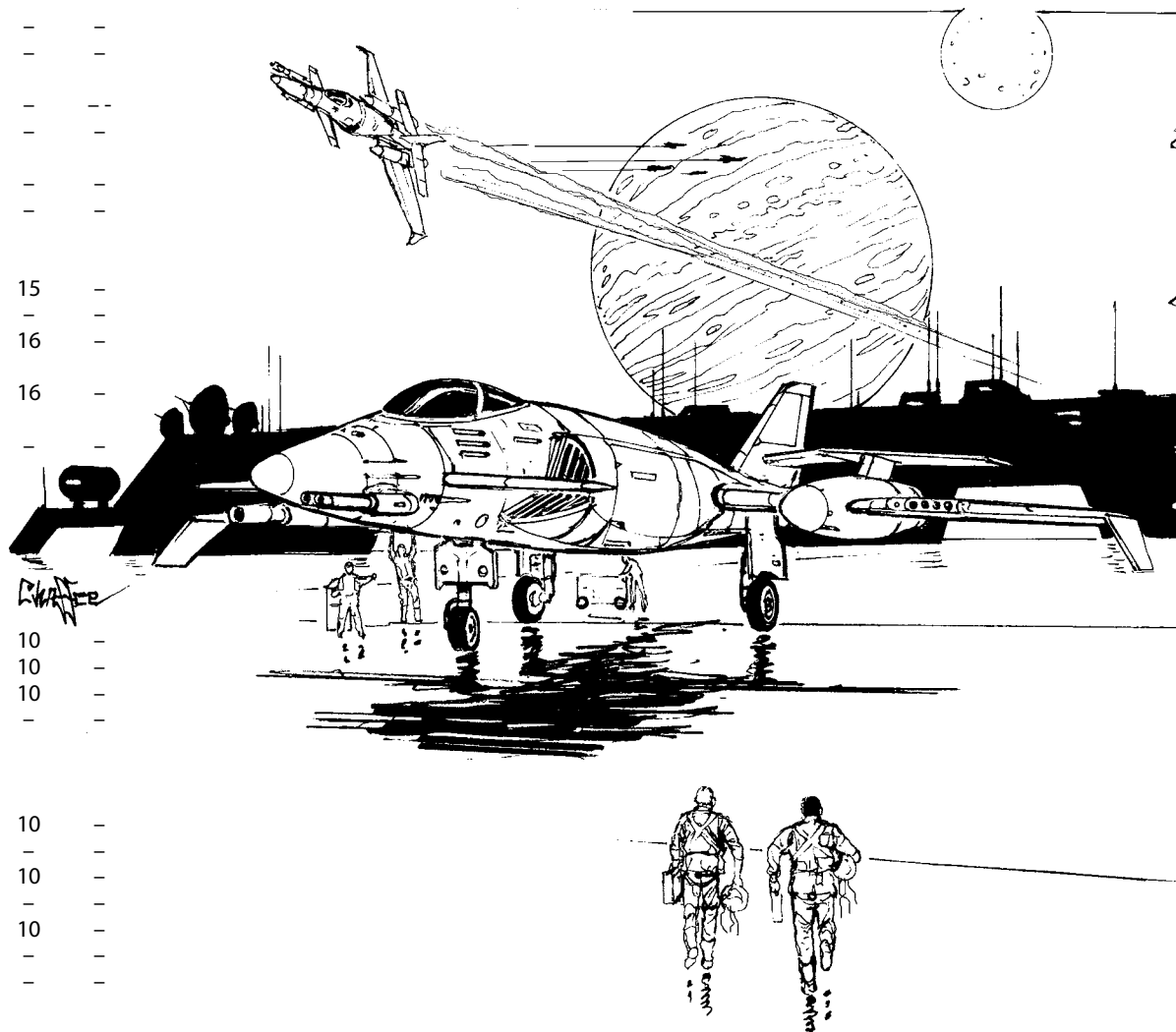
2 Schwere Impulslaser	Bug	12	10	10	10	10	—
Schwerer Impulslaser	RF	6	10	10	10	10	—
Schwerer Impulslaser	LF	6	10	10	10	10	—
Mittelschwerer Impulslaser	Heck	2	4	7	7	—	—
Kampfwert: 2.534							

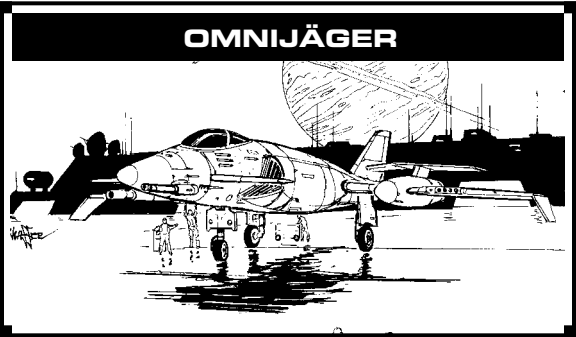
Alternativkonfiguration C

Schwerer Impulslaser	Bug	6	10	10	10	10	—
Mittelschwerer Impulslaser	Bug	2	4	7	7	—	—
Schwerer Impulslaser	RF	6	10	10	10	10	—
Mittelschwerer Impulslaser	RF	2	4	7	7	—	—
Schwerer Impulslaser	LF	6	10	10	10	10	—
Mittelschwerer Impulslaser	LF	2	4	7	7	—	—
KSR-4	Heck	1	3	6	—	—	—
Munition (KSR-4) 25	—	1					
Kampfwert: 2.533							

Alternativkonfiguration D

2 Ultra-AK/10	Bug	20	6	15	15	—	—
Munition (Ultra-AK/10) 40	—	4					
2 Mittelschwere Ultra-Laser	Bug	2	7	10	10	—	—
Kampfwert: 1.810							





Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Eden Compact 90
Reaktor: 280 Fusion XL
Panzerung: Eden Composition IV Ferro-Aluminium
Bewaffnung:
39 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Wolf Panzerungworks
Hauptherstellungsort: Eden
Kommunikationssystem: K55
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wolf's Eye 7

ÜBERSICHT

Der schwere OmniJäger *Jagatai* aus dem Wolfscian hat eine wichtige Rolle in der Invasion der Inneren Sphäre gespielt, wobei er für Bodenangriffe und zur Luftüberlegenheit eingesetzt wurde. Die Prototypen des *Jagatai* wurden zuerst 3016 eingesetzt und bewiesen ihren Wert in mehreren Besitztests, wobei die Nebelparder und die Novakatzten das Opfer waren. Die Gegner der Wölfe unterschätzten die Vielseitigkeit der neuen Jäger während ihrer anfänglichen Tests. Der Khan der Wölfe war so beeindruckt, dass er den Beginn der Produktion für 3019 ansetzte. Der *Jagatai* ist seitdem der Standard für schwere Jäger in Clan Wolf geworden, doch ist er auch unter den übrigen Clans außer Clan Geisterbär vertreten, die den schwereren *Jengiz* vorziehen.

EIGENSCHAFTEN

Auch wenn er für seine Größe nur mittelmäßig wendig ist, dient der *Jagatai* vor allem als Luftüberlegenheitsjäger. Er verfügt über mehr Panzerung als seine nächsten Rivalen

(der alternde *Visigoth* und der neue *Sabutai*), und sein großer Treibstofftank erlaubt es ihm, länger in der Luft zu bleiben. Er leidet unter schlechter Hitzeableitung, eine Schwäche, die viele OmniJäger teilen. Anstatt den Basisrumpf zu modifizieren ziehen es die Clans vor, eine sorgfältige Mischung aus effizienten Waffen und modulmontierten Wärmetauschern zu nutzen, um eine Überhitzung zu vermeiden. Die von Energiewaffen dominierte Primärkonfiguration hat die Tendenz zu überhitzen. Entsprechend müssen die Piloten oft ebenso sehr gegen ihre eigenen Kühlsysteme wie gegen gegnerische Flugzeuge kämpfen. Die A-Variante umgeht diese Probleme, indem sie auf einige Energiewaffen verzichtet und stattdessen eine durchschlagskräftige Autokanone einbaut. Sie gilt nach den heutigen Standards als übermäßig effizient. Das B-Modell, das zwei Gaussgeschütze verwendet, ist ebenso hitzeeffizient, verzichtet aber auf die überzähligen Wärmetauscher der Schwesterversion. Der *Jagatai C* sieht oberflächlich wie die A-Variante aus, mit einer großen Autokanone im Bug (einer LB-X-AK/20), treibt die nach hinten feuernden Waffen aber ins Extrem. Er verwendet zwei gewaltige Laser, die hinter den Flugzeugrumpf zielen. Ihre Feuerkraft entspricht der der nach vorne feuernden Waffen der meisten kleinen Jäger. Wenige Piloten gehen das Risiko ein, diese Variante zu verfolgen. Die neue D-Konfiguration, mit ihrer Mischung aus schweren Lasern, TakRak und Gaussgeschützen, verkörpern die aktuelle Geisteshaltung der Wölfe. Im Gegensatz zu den älteren Konfigurationen hat sie keine nach hinten feuernden Waffen.

EINSATZ

Die größte Konzentration von *Jagatais* dient in Clan Wolf, dem ursprünglichen Hersteller des Jägers, doch die anderen Clans verfügen auch über einige Exemplare. In vielen Clans ersetzt der *Jagatai* ältere Jäger wie den *Visigoth*, doch die Geschwindigkeit der Aufrüstung hängt vom Clan ab.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Pilotin Carolyn: Pilotin Carolyn, eines der seltenen Mitglieder der Kerensky-Blutlinie, die sich für einen Dienst als Pilot entscheiden, begann ihre Karriere kurze Zeit nach der Großen Zurückweisung bei den Kreuzritter-Wölfen. Die Ablehnung des Abkommens zum Ende der Invasion der Inneren Sphäre durch die Wölfe brachte sie dazu, neue Konfigurationen des *Jagatai* zu entwickeln. Pilotin Carolyn erhielt den Auftrag, neue Varianten im Kampf zu testen. Zunächst erfüllten sie ihre Befehle, die Wissenschaftler zu unterstützen, mit

Schrecken und sie protestierte bei Khan Vlad Ward über den „ehrlosen“ Auftrag, bis Khan Ward sie von der Bedeutung der Waffenentwicklung für den Clan überzeugte, besonders solange sie weniger zahlreich sind als ihre Rivalen.

Sterncaptain Charlotte Binetti: Vor fast zehn Jahren fand sich Kadettin Binetti im Mahlstrom von Coventry wieder. Seitdem hat sich das Jedefalken-Küken ihre Schwingen verdient und ihre Krallen in Blut getaucht, sowohl gegen die Clanfeinde, die Stahlvipern und die Wölfe, als auch gegen die neuen Feinde in der Lyranischen Allianz. Als Sterncolonel verdiente sich ihren Blutnamen mit 22 und nahm an der Invasion der Allianz während des jüngsten Bürgerkriegs teil. Allerdings schickten sie Verletzungen, die sie während der Kampagne erlitten hatte, für sechs Monate auf die Ersatzbank. Sie schaffte es nicht, sich wieder zu qualifizieren, und wurde in Tests zum Sterncommander herabgestuft. Seitdem hat sie einige Schritte gemacht, um ihren verlorenen Rang wiederzuerlangen, doch hegt sie nach wie vor Hass auf die Allianz, die sie für ihr Unglück verantwortlich macht.

Typ: **Jagatai**
Technologieniveau: Clan OmniJäger
Tonnage: 70 Tonnen
Kampfwert: 2.827

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	280 XL	8
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Treibstoff:	320	4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	211	11
	Panzerungs-	Freier
	wert	Raum
Bug	65	5
Flügel	50/50	4/4
Heck	46	4

Waffen und Munition Position Tonnage Wärme KRW MRW LRW ERW

Primärkonfiguration

LSR-20	Bug	5	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 12	–	2					
ER-PPK	RF	6	15	15	15	15	–
Schwerer Impuls laser	RF	6	10	10	10	10	–
ER-PPK	LF	6	15	15	15	15	–
Schwerer Impuls laser	LF	6	10	10	10	10	–
Schwerer Impuls laser	Heck	6	10	10	10	10	–
2 Doppelwärmetauscher	–	2					

Alternativkonfiguration A

Ultra-AK/20	Bug	12	14	30	30	–	–
Munition (Ultra-AK/20) 20	–	4					
ER-PPK	Bug	6	15	15	15	15	–
Blitz-KSR-6	RF	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Blitz-KSR-6	LF	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Schwerer ER-Laser	Heck	4	12	10	10	10	10
5 Doppelwärmetauscher	–	5					

Kampfwert: 2.607

Alternativkonfiguration B

2 Gaussgeschütze	Bug	24	1	15	15	15	–
Munition (Gauss) 32	–	4					
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10
Mittelschwerer ER-Laser	Heck	1	5	7	7	–	–
Mittelschwerer Impuls laser	Heck	2	4	7	7	–	–

Kampfwert: 2.758

Alternativkonfiguration C

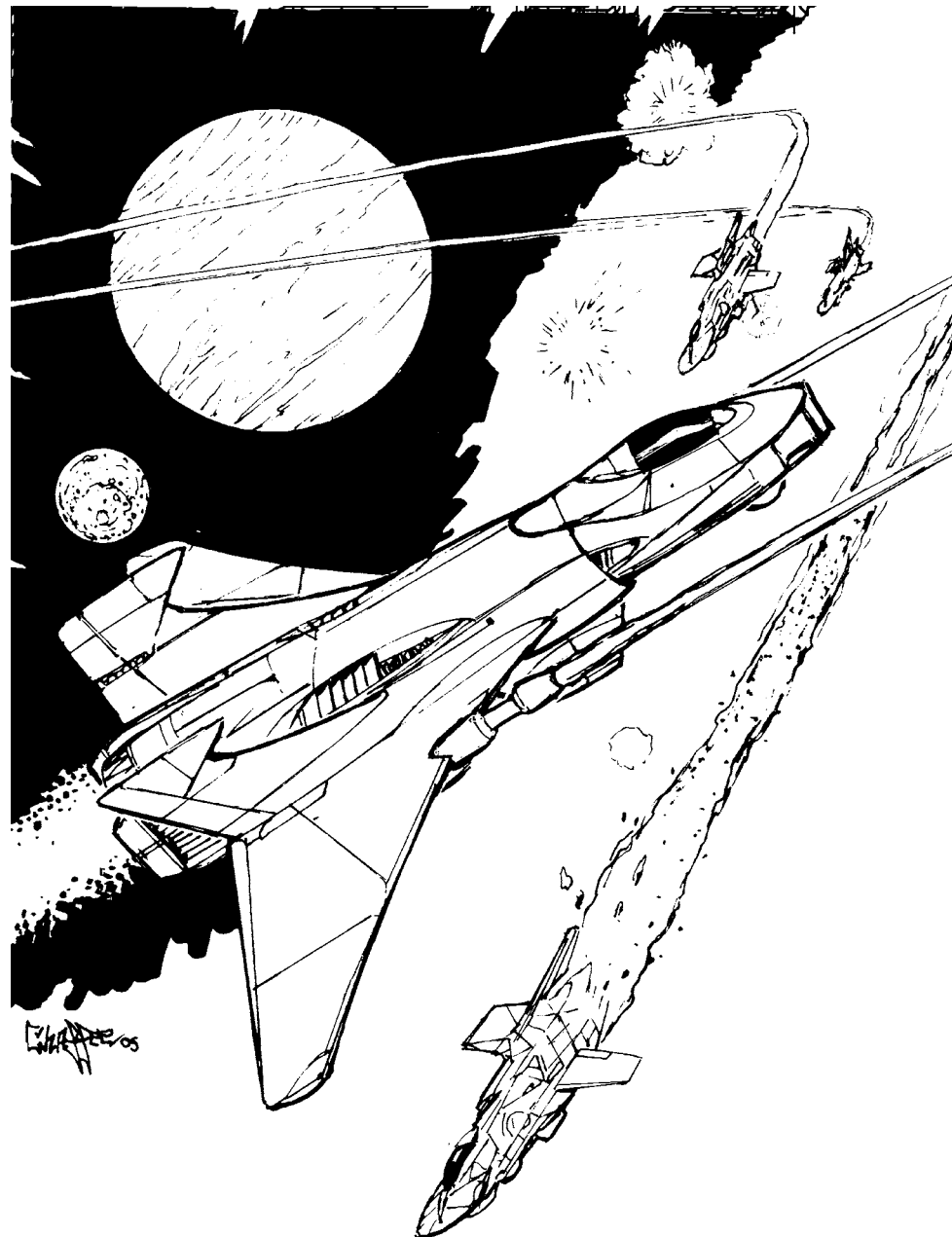
LB-X-AK/20	Bug	12	6	12	12	–	–
Munition (LB-X-AK/20) 10	–	2					
2 Schwerer ER-Laser	Bug	8	12	10	10	10	10
LSR-10	RF	2,5	4	6	6	6	–
Munition (LSR-10) 12	–	1					
LSR-10	LF	2,5	4	6	6	6	–
Munition (LSR-10) 12	–	1					
Schwerer Impuls laser	Heck	6	10	10	10	10	–
Schwerer ER-Laser	Heck	4	12	10	10	10	10

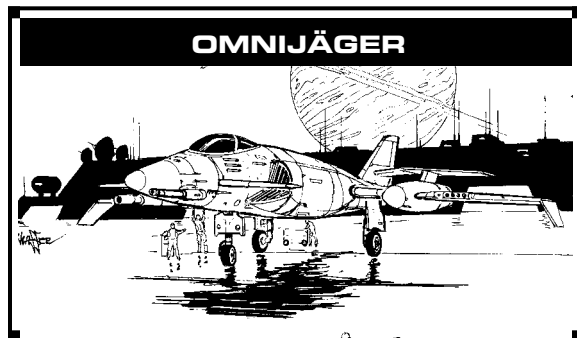
Kampfwert: 2.337

Alternativkonfiguration D

2 TakRak-12	Bug	14	8	20	20	–	–
Munition (TakRak-12) 15	–	3					
Gaussgeschütz	Bug	12	1	15	15	15	–
Munition (Gauss) 16	–	2					
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10

Kampfwert: 2.864





Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 300 XL
Panzerung: Ferro-Aluminium
Bewaffnung:
44,5 Tonnen verfügbarer Modulraum
Hersteller: Looteria Spaceworks
Hauptherstellungsort: Huntress
Kommunikationssystem: Schedule 11
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Mark 11

ÜBERSICHT

Der schwere OmniJäger *Sabutai* wurde ursprünglich von den Nebelpardern entwickelt und verfügt über eindrucksvolle Feuerkraft. Der Jäger bezahlt für diese Eigenschaft mit relativ schwacher Panzerung, die durch den Einsatz von Alufibritpanzerung nur zum Teil aufgewogen wird. Der Basisrumpf leidet unter schlechter Hitzeableitung, wenn man die gewaltige Feuerkraft bedenkt, was während der Schlacht zum Kontrollverlust führen kann. Entwickler machten sich daran, diese Problematik zu beheben, indem sie zusätzliche Wärmetauscher einbauten und in einigen Konfigurationen effizientere Waffen verwendeten.

EIGENSCHAFTEN

Die Hauptwaffe des Primär-*Sabutai* ist ein Gaussgeschütz im Bug, unterstützt von einem Arsenal aus PPKs und Lasern. Die Waffen erzeugen beträchtliche Hitze, für deren Abbau der Jäger sechs Doppelwärmetauscher vorgesehen hat. Die A-Variante hat durch ihren Einsatz von drei großkalibrigen Autokanonen eine bemerkenswerte Durchschlagskraft. Die sekundäre Feuerkraft stammt von einer

Reihe leichter Laser. Die Munitionsvorräte sind allerdings knapp und reichen normalerweise nur für ein oder zwei Minuten Beschuss aus. Danach muss der Pilot aussteigen und neue Munition aufnehmen.

Die B-Variante ist bislang nur bei den Novakatzern und den Stahlvipern im Einsatz. Er verfügt über beträchtliche Mengen an fortschrittlicher Elektronik, darunter ein hochentwickelter Störsender, ein Zielerfassungssystem für Raketen sowie NARC-Bojen. Seine fünf LSR-20-Lafetten ziehen Nutzen aus den NARC-Bojen, doch die begrenzte Munition für jedes Raketensystem sowie das Zielerfassungssystem sorgen dafür, dass der *Sabutai* B am besten als Beobachter und Zielbeleuchter für andere Jäger eingesetzt werden sollte.

Die C-Variante ist eine außerordentlich effiziente Maschine, die gleichermaßen für Tiefliegerangriffe und Kurvenkämpfe geeignet ist, doch dadurch, dass sie ausschließlich Energiewaffen nutzt, ist sie in letzterer Rolle am effektivsten. Ihre gewaltige Bewaffnung kann die meisten Ziele vernichten, doch selbst mit mehr als 21 Tonnen zusätzlicher Ausrüstung zum Wärmeabbau. Der *Sabutai* D folgt der angriffsstarken Tradition der anderen Varianten, besonders dem C, und bringt eine erschreckende Angriffskraft durch schwere Laser zustande.

EINSATZ

Als neues Modell wurde der *Sabutai* während der Positionstests eingesetzt, die die Teilnehmer an der Claninvasion der Inneren Sphäre bestimmen sollten. Seitdem kämpfte er in allen größeren Konflikten der Clans, von der Invasion bis zu den jüngsten Zusammenstößen auf den Clan-Heimatwelten.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncaptain Victor Jorgensson: Jorgenssons tapfere Bemühungen im Dienste seines Clans während des Angriffs der Inneren Sphäre auf Diana hat ihn in der Gemeinschaft der Luft-/Raumjäger zu einer Legende werden lassen. Er führte verschiedene Überfälle gegen die gegnerische Flotte durch und zerstörte mehrere Truppentransporter, ehe sie den Boden erreichen konnten. Obwohl er verwundet wurde, kämpfte er tapfer und schoss fünf gegnerische Jäger ab. Selbst als sein eigener Jäger kampfunfähig war und sein Tod kurz bevor stand, kämpfte er weiter. Mit seiner letzten Tat ließ er sein zerstörtes Flugzeug in ein Versorgungsdepot der Inneren Sphäre abstürzen, was den Eindringlingen große Probleme bereitete.

Sterncommander Lucius Tyler: Wie die meisten Gletscherteufel zieht Tyler Geschwindigkeit roher Gewalt vor. Aus diesem Grund betrachtete er seinen *Sabutai* – eine ansonsten überragende Kriegsmaschine – als Zeichen der Missgunst. Er schätzte zwar seine Stärken, doch hat er Schwierigkeiten damit, seine Rolle mit den Traditionen seines Clans in Einklang zu bringen. Die Widerstandskraft des schweren Jägers spielte eine zentrale Rolle darin, seinen Blutnamen nach den jüngsten Gefechten gegen die Wolkenkobras zu verdienen; viele seiner Brüder in ihren leichteren Jägern wurden ausgelöscht, doch der *Sabutai* überstand den Sturm und brachte seinen ansonsten wenig auffälligen Piloten nach Hause. Nur die Zeit wird zeigen, ob Tyler überleben wird, ob im Clan weiter voranzukommen oder ob sein Glück – oder sein Jäger – ein Ende findet.

Typ: **Sabutai**

Technologieniveau: Clan Omnijäger

Tonnage: 75 Tonnen

Kampfwert: 3.210

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	300 XL	9,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	7	
Wärmetauscher:	15 [30]	5
Treibstoff:	240	3
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	192	10
	Panzerungswert	Freier Raum
Bug	62	5
Flügel	45/45	4/4
Heck	40	4

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Gaussgeschütz	Bug	12	1	15	15	15	–
Munition (Gauss) 8	–	1					
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
ER-PPK	RF	6	15	15	15	15	–
Schwerer Impuls laser	RF	6	10	10	10	10	–
ER-PPK	LF	6	15	15	15	15	–
Schwerer Impuls laser	LF	6	10	10	10	10	–
2 Leichte ER-Laser	Heck	1	2	5	–	–	–
6 Doppelwärmetauscher	–	6					

Alternativkonfiguration A

LB-X-AK/20	Bug	12	6	12	12	–	–
Munition (LB-X-AK/20) 15	–	3					
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
Ultra-AK/20	RF	12	14	30	30	–	–
Munition (Ultra-AK/20) 5	RF	1					
Leichter ER-Laser	RF	0,5	2	5	–	–	–
Ultra-AK/20	LF	12	14	30	30	–	–
Munition (Ultra-AK/20) 5	LF	1					
Leichter ER-Laser	LF	0,5	2	5	–	–	–
2 Mittelschwere ER-Laser	Heck	2	5	7	7	–	–
Kampfwert: 2.406							

Alternativkonfiguration B

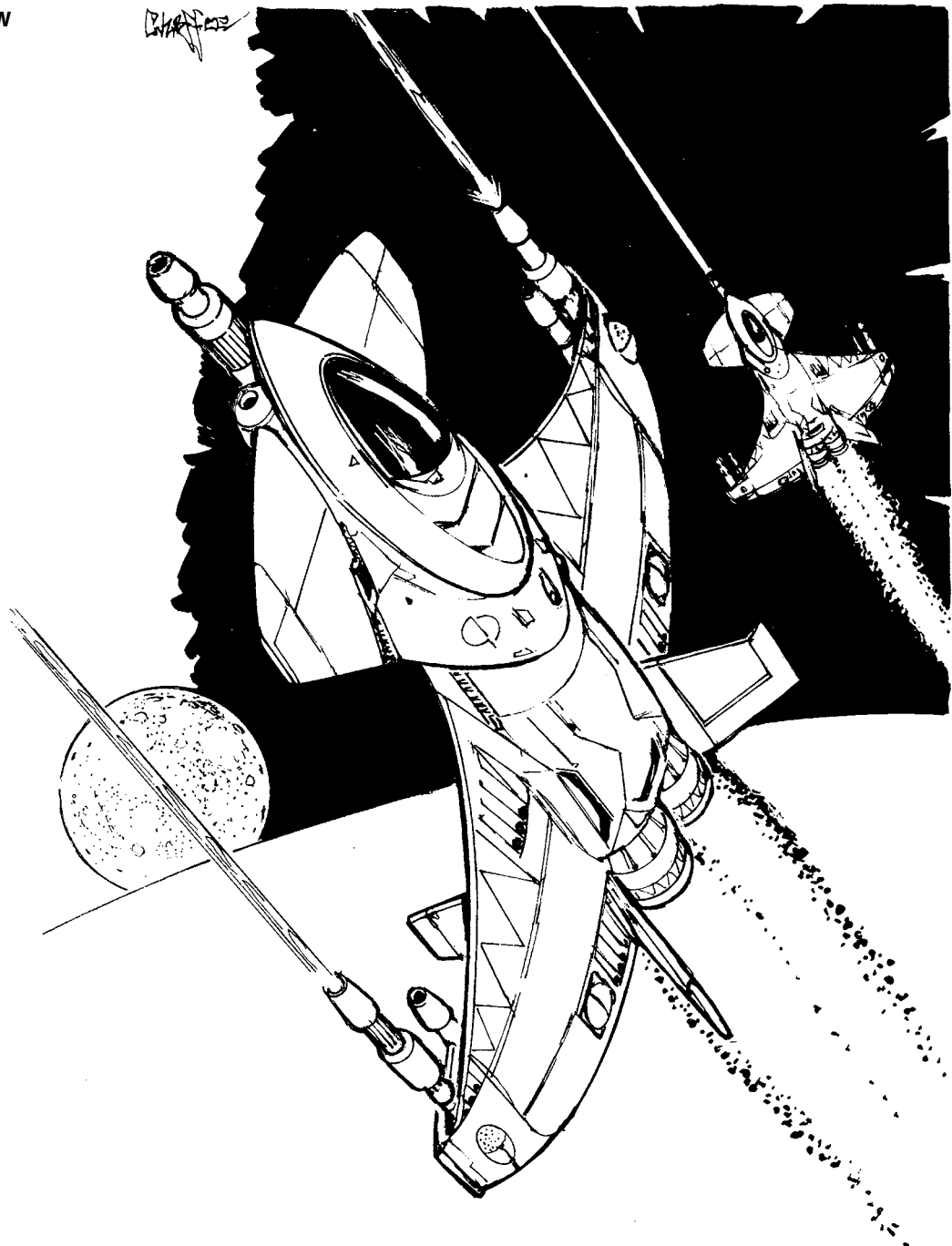
ZES	Bug	1					
NARC-Raketenboje	Bug	2					
Munition (NARC) 12	–	2					
LSR-20	Bug	5	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 6	–	1					
Schwerer Impuls laser	Bug	6	10	10	10	10	–
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
2 LSR-20	RF	10	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 12	–	2					
2 LSR-20	LF	10	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 12	–	2					
Mittelschwerer Impuls laser	Heck	2	4	7	7	–	–
Störeinheit	Heck	1					
Kampfwert: 3.086							

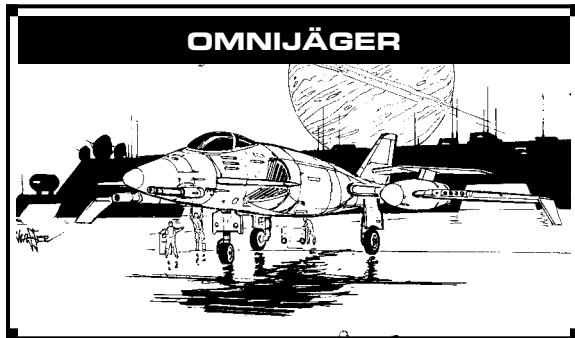
Alternativkonfiguration C

4 Schwere ER-Laser	Bug	16	12	10	10	10	10
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
3 Mittelschwere ER-Laser	RF	3	5	7	7	–	–
3 Mittelschwere ER-Laser	LF	3	5	7	7	–	–
22 Doppelwärmetauscher	–	22					
Kampfwert: 3.099							

Alternativkonfiguration D

4 Schwere Ultra-Laser	Bug	16	18	16	16	16	–
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
2 Mittelschwere ER-Laser	RF	2	5	7	7	–	–
2 Mittelschwere ER-Laser	RF	2	5	7	7	–	–
24 Doppelwärmetauscher	–	28					
Kampfwert: 2.647							





Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Ursa Major Typ III

Reaktor: 240 XL Fusion

Panzerung: Bruin Heavy Ferro-Aluminium

Bewaffnung:

43,5 Tonnen verfügbarer Modulraum

Hersteller: Bear's Den

Hauptherstellungsort: Strana Mechty

Kommunikationssystem: Vox 91

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hunter 62B

ÜBERSICHT

Der 80 Tonnen schwere *Jengiz* ist einer der schwersten und brutalsten Jäger, die von den Clans eingesetzt werden. Er wurde 3032 von Clan Geisterbär entwickelt und ist seit 35 Jahren im aktiven Dienst, doch hat er unter den anderen Clans für beträchtliches Interesse gesorgt. Innerhalb der letzten zehn Jahre hat sich das Modell langsam unter den anderen Clans verbreitet, doch am verbreitetsten ist er nach wie vor unter den Wölfen, den Schneeraben und bei seinen ursprünglichen Entwicklern, den Geisterbären.

EIGENSCHAFTEN

Seine geringe Wendigkeit macht den *Jengiz* in der Atmosphäre nur bedingt nützlich. Entsprechend wird der Jäger vor allem zur Verteidigung nahe der Umlaufbahn eingesetzt. Er lässt sich allgemein schlechter manövrieren als Jäger der Inneren Sphäre, die eine ähnliche Masse besitzen, doch dafür ist er schwer gepanzert, kann viel Hitze ableiten und hat mehr als die Hälfte seiner Masse für Angriffswaffen verwendet.

Der Primär-*Jengiz* verfügt über ein beträchtliches Arsenal, vor allem im Bug, doch mit einigen wichtigen Elementen

in den Tragflächen. Ein Störsender behindert gegnerische hoch entwickelte Feuerleitcomputer, doch hat das eigentlich nur auf die relativ schwachen Systeme von Bodeneinheiten Wirkung. Die A-Variante ist die Konfiguration, die vor allem für Bodenangriffe verwendet wird. Seine Energiewaffen sind hervorragend für Tieffliegerangriffe geeignet, und die Doppelwärmetauscher erlauben wiederholte Anflüge.

Der seltene *Jengiz B* ist die Konfiguration, um Ziele auf Entfernung anzugreifen. Er verwendet ein Arsenal von Langstreckenwaffen – PPKS, Raketen und Gaussgeschütze – verfügt aber auch über einige Laser mit kurzer Reichweite, um sich im Nahkampf zu schützen. Es ist allerdings nur relativ wenig Munition für die LSR-Lafetten verfügbar, und deshalb reservieren die meisten Piloten die Raketen für entscheidende Angriffe.

Die C-Variante gehört zu den ungewöhnlichsten Konfigurationen, die die Clans verwenden. Da sie auf einer anderen Philosophie als die meisten Jäger basiert wird davon ausgegangen, dass die C-Variante auf dem *Jengiz* beruht, der von Clan Goliathskorpion verwendet wurde. Da sich diese Version vollständig auf munitionsabhängige Waffen verlässt (mit Ausnahme der nach hinten ausgerichteten leichten Laser) hat sie eine furchterregende Durchschlagskraft. Sie ist besser geeignet für aggressive Piloten als für solche, die den Gegner langsam über Zeit zermürben. Konfiguration D verwendet eine Mischung aus Lasern und Raketensystemen, um für abgerundete Feuerkraft zu sorgen, doch selbst mit neun Tonnen zusätzlichen Wärmetauschern wird diese Variante sehr heiß. Viele ältere Versionen des *Jengiz* nutzen Maschinengewehre anstelle der leichten Extremreichweitenlaser, die bei der Primär- und B-Konfiguration im Einsatz sind.

EINSATZ

Der *Jengiz* ist verbreitet und der Clans Wolf und Geisterbär, doch selten unter den anderen Invasoren-Clans. Im Lauf der letzten zwanzig Jahre hat der relativ neue *Jengiz* bei einigen Clans langsam den altherwürdigen *Kirghiz* als der superschwere Jäger ersetzt. Viele werden wahrscheinlich das schwerere, aber weniger effiziente Modell innerhalb der nächsten zehn Jahre vollständig ersetzen.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Pilot Ven: Der zurückliegende Konflikt zwischen Geisterbären und Kombinat diente als Positionstest für den Kriegerkadetten Ven. Als abtrünnige VSDK-Truppen Alshain angriffen,

wurde Vens Ausbildungsstern in die Auseinandersetzungen hineingezogen. Die Abschüsse, die er gegen die Eindringlinge erzielt hat, wurden als ausreichend gewertet, um ihn vor Abschluss des normalen Ablaufs zum vollen Krieger zu machen. Der ungewöhnliche Test brachte Ven – dem einzigen Kadetten, der den Zusammenstoß überlebte – eine gewisse Bekanntheit im Geisterbären-Touman ein.

Pilot Martin: Martin, ein Mitglied des Blutnamenhauses Ch'in und Vertreter der ersten Generation von Wächter-Wölfen, die im Exil auf Arc-Royal ihren Test abschlossen, ist ein strahlendes Beispiel für den Geist und das Können der Wölfe. Er ist ein kompetenter Pilot und ein inspirierender Anführer, hatte aber wenig Gelegenheit, beide Eigenschaften zu zeigen, seit er sich dem Touman in den letzten Wochen des VerCom-Bürgerkriegs angeschlossen hat. Dennoch hat er eine starke Beziehung zu seinen Sternengefährten aufgebaut, und es wird davon ausgegangen, dass er sich im Dienst des Clans gut schlagen wird.

Seine Akzeptanz gegenüber Bewohnern der Sphäre ist selbst für Mitglieder von Phelans Wölfen ungewöhnlich; er soll angeblich eine romantische Beziehung mit einer freigebohrenen Luft-/Raumpilotin in der Anstellung von Herzog Kell haben. Die beiden sollen oft Scheinduelle hoch über Arc-Royal austragen.

Typ: **Jengiz**

Technologieniveau: Clan Omnijäger

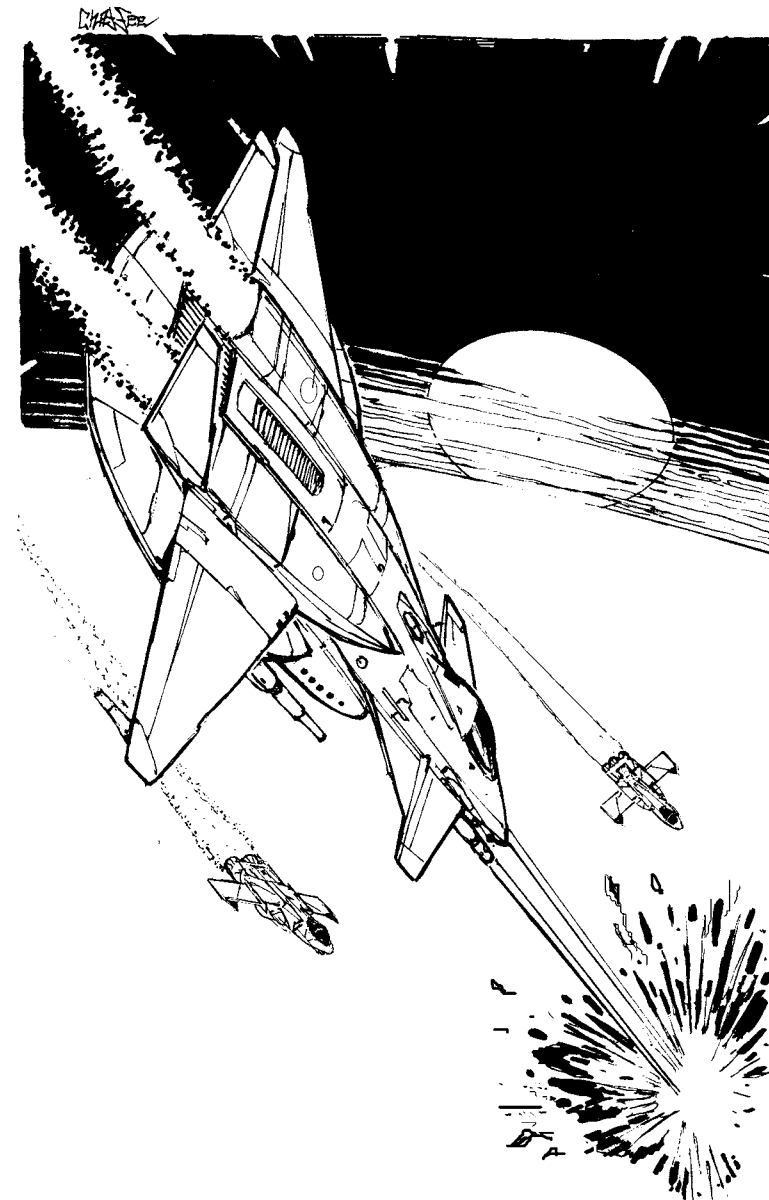
Tonnage: 80 Tonnen

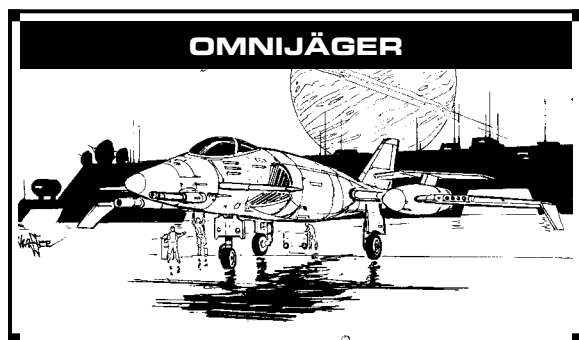
Kampfwert: 3.015

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	240 XL	6
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	8	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Treibstoff:	320	4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	259	13,5
	Panzerungswert	Freier Raum
Bug	85	5
Flügel	63/63	4/4
Heck	48	4

Waffen und Munition	Position	Tonnage	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
<i>Primärkonfiguration</i>							
LB-X-AK/10	Bug	10	2	6	6	–	–
Munition (LB-X-AK/10) 10	–	1					
ER-PPK	Bug	6	15	15	15	15	–
Mittelschwerer Impuls laser	Bug	2	4	7	7	–	–
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5			
Schwerer Impuls laser	RF	6	10	10	10	10	–
Mittelschwerer Impuls laser	RF	2	4	7	7	–	–
KSR-6	RF	1,5	4	8	–	–	–
Munition (KSR-6) 15	–	1					
Schwerer Impuls laser	LF	6	10	10	10	10	–
Mittelschwerer Impuls laser	LF	2	4	7	7	–	–
KSR-6	LF	1,5	4	8	–	–	–
Munition (KSR-6) 15	–	1					
Mittelschwerer Impuls laser	Heck	2	4	7	7	–	–
Störeinheit	Heck	1					
<i>Alternativkonfiguration A</i>							
2 ER-PPKs	Bug	12	15	15	15	15	–
2 Schwere Impuls laser	RF	10	10	10	10	10	–
2 Schwere Impuls laser	LF	10	10	10	10	10	–
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–
7 Doppelwärmetauscher	–	7					
Kampfwert: 3.206							
<i>Alternativkonfiguration B</i>							
Gaussgeschütz	Bug	12	1	15	15	15	–
Munition (Gauss) 24	–	3					
2 Mittelschwere ER-Laser	Bug	2	5	7	7	–	–
ER-PPK	RF	6	15	15	15	15	–
LSR-20+Artemis	RF	6	6	16	16	16	–
Munition (LSR-20) 6	–	1					
ER-PPK	LF	6	15	15	15	15	–
LSR-20+Artemis	LF	6	6	16	16	16	–
Munition (LSR-20) 6	–	1					
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5			
Kampfwert: 3.558							
<i>Alternativkonfiguration C</i>							
3 Blitz-KSR-6	Bug	9	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 45	–	3					
LB-X-AK/20	RF	12	6	12	12	–	–
Munition (LB-X-AK/20) 10	–	2					
LB-X-AK/20	LF	12	6	12	12	–	–
Munition (LB-X-AK/20) 10	–	2					
Blitz-KSR-4	Heck	2	3	8	8	–	–
Munition (Blitz-KSR-4) 25	–	1					
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–
Kampfwert: 2.246							
<i>Alternativkonfiguration D</i>							
2 Schwere Ultra-Laser	Bug	8	18	16	16	16	–
LSR-20+Artemis	Bug	6	6	16	16	16	
Munition (LSR-20) 12	–	2					
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
Mittelschwerer ER-Laser	RF	1	5	7	7	–	–

Blitz-KSR-6	RF	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10
Mittelschwerer ER-Laser	LF	1	5	7	7	–	–
Blitz-KSR-6	LF	3	4	12	12	–	–
Munition (Blitz-KSR-6) 15	–	1					
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–
9 Doppelwärmetauscher	9						
Kampfwert: 2.941							





Masse: 90 Tonnen

Rumpf: Falcon Hollowbone

Reaktor: 360 XL

Panzerung: Ironhold Series III Ferro-Aluminum

Bewaffnung:

42,5 Tonnen verfügbarer Modulraum

Hersteller: Complex VI

Hauptherstellungsort: Ironhold

Kommunikationssystem: System VII

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TTS Model 3

ÜBERSICHT

Als die Befehlshaber der Jedefalken ihren eigenen über-schweren Jäger haben wollten, forderten sie einen Jäger an, der es mit allen Herausforderern aufnehmen konnte, wenig genug, um einen leichten Jäger zu verunsichern, aber mit genug Durchhaltevermögen durch Panzerung und Treibstoff, um auch schwereren Gegnern gewachsen zu sein. Bis Clan Geisterbär begonnen hat, den *Jengiz* einzusetzen, war der *Scythia* der einzige Herausforderer für den alten *Kirghiz*. Die drei Modelle führen eine unwillige Koexistenz.

Die Jedefalken waren bislang etwas zögerlich, den *Scythia* zu teilen, doch eine Kombination aus Niederlagen in den Tests vor der Invasion der Inneren Sphäre und seit der Gro-ßen Zurückweisung haben einige Exemplare des Jägers unter allen Clans verbreitet. Glücklicherweise für die Innere Sphäre, besonders für die LAS, deren Piloten gelernt haben, diesen eindrucksvollen Jäger zu fürchten, ist er nach wie vor eher selten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Scythia* verfügt über unterdurchschnittlich wenig Panzerung für seine Masse, doch macht er das mit überragen-der Wendigkeit für seine Größe wieder wett. Er kann einen Schub von fast 5 G erreichen und kann seine unmittelbaren Rivalen ausmanövrieren, um mit seiner einschüchternden Bewaffnung angreifen zu können, die fast die Hälfte seines Gewichts ausmacht, und zwar da, wo die sie am effektivsten ist. Die Primärkonfiguration des *Scythia* ist eine schreckliche Bestie, deren Bug mit Waffen vollgepackt ist. Auch wenn diese Variante munitionsabhängig ist, kann sie dennoch durchaus ausgedehnte Missionen durchführen.

Das gilt nicht für die A-Variante, deren Mischung aus Kurz- und Langstreckenraketen nur wenig Munition besitzt, was sie ideal für kurze, aber brutale Gefechte macht.

Mit seinem gewaltigen Arsenal aus Energiewaffen, alle verbunden mit einem Feuerleitcomputer, ist der *Scythia* B effektiv als Raumüberlegenheitsjäger und bei Bodenangriffen. Er ist hervorragend geeignet für Tieffliegerangriffe, doch seine Abhängigkeit von Energiewaffen sorgt dafür, dass er sehr heiß läuft. Die C-Variante mit ihren Gaussgeschützen und Extremreichweiten-PPKS vermeidet das Hitzeproblem des *Scythia* B, bewahrt sich aber seine Durchschlagskraft, nur solange die Munition durchhält. Die D-Variante basiert auf der Primärkonfiguration doch statt einer Autokanone, welche von Lasern unterstützt wird, benutzt diese Variante ein hitzeeffizientes Gaussgeschütz und eine Mischung aus klassischen ER-Lasern und die neuen Ultra-Laser. Acht Tonnen zusätzlicher Wärmetauscher erlauben eine effektive Hitzebewältigung, doch kann es problematisch werden, das Feuer mit allen Waffen aufrechtzuerhalten.

EINSATZ

Augenblicklich dienen nur einige wenige *Scythas* bei den anderen Clans, weil sie vor allem bei den Jedefalken konzentriert sind, doch gibt es auch einige Exemplare bei den Novakatzern und Wölfen. Die LAS haben mindestens einen der Jäger im funktionalen Zustand, doch haben sie es bislang noch nicht eingesetzt.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sterncommander Sigrun: Sigrun vom Haus Von Jankmon ist nach den Standards der Clans alt und gilt als Besonderheit. Auch wenn sie als fähige Kriegerin respektiert wird, haben ihr Alter und ihr Fehlen eines Blutnamens dafür gesorgt, dass sie in einer Solahma-Einheit gelandet ist. Ihr

Commander weigert sich aber, Ressourcen zu vergeuden. Aus diesem Grund weist er Sigrun weiterhin einen *Scythia* zu, den sie mit brutaler Präzision verwendet. Sie hofft zwar, mit Ehre zu sterben, doch hat sie bislang drei noch nicht dagewesene Jahre in der Solahma-Einheit überlebt, trotz ihrer Risikofreudigkeit, die sie und ihr Flugzeug am Rande des Abgrunds halten.

Sterncolonel Dora Beyl: Dora, ein Ergebnis des respektier-ten Zuchtprogramms ihrer Kindraas, hat in ihrer Laufbahn große Erfolge erzielt und ist schnell zum Sterncolonel aufgestiegen. Ihr hitziges Temperament und ihr Wunsch, sich mitten im Kampf zu befinden, haben ihren Aufstieg seitdem allerdings behindert. Sie wird zwar als geschickte Taktikerin und inspirierende Anführerin respektiert, doch fehlt es ihr am strategischem Weitblick, der für den Rang eines Gala-xiecommanders notwendig wäre – oder für ein politisches Amt. Aber im Gegensatz zu manchen ihrer Standesgenossen ist Dora damit absolut zufrieden. Fliegen ist für sie alles, und sie zieht es vor, ihren Sternhaufen mit ihrem Beispiel anzuführen. Man findet sie oft mitten im Gefecht, wo sie Befehle brüllt und taktische Berichte scannt, während sie gegnerischem Beschuss ausweicht und mit der gewaltigen Feuerkraft ihres *Scythas* angreift.

Typ: **Scythia**

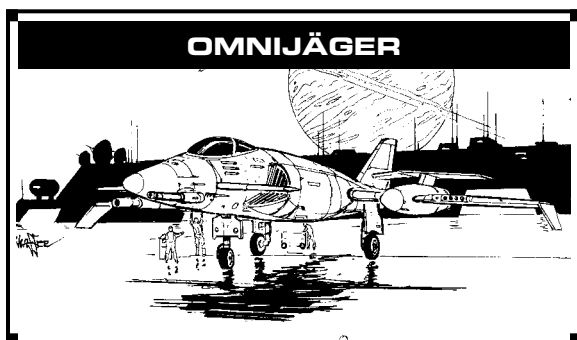
Technologieniveau: Clan Omnijäger

Tonnage: 90 Tonnen

Kampfwert: 3.232

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	360 XL	16,5
Sicherer Schub:	6	
Maximaler Schub:	9	
Strukturelle Integrität:	9	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Treibstoff:	320	4
Cockpit:		3
Panzerungswert (Ferro):	268	14
	Panzerungs- wert	Freie Zeilen
Bug	89	5
Flügel	66/66	4/4
Heck	47	4

Schwerer Ultra-Laser	RF	4	18	16	16	16	-
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10	10
Schwerer Ultra-Laser	LF	4	18	16	16	16	-
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10	10
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	-	-	-
8 Doppelwärmetauscher	-	8					
Kampfwert:		3.276					



Masse: 100 Tonnen

Rumpf: Ursa Maxima

Reaktor: 300 XL fusion

Panzerung: Composition III

Bewaffnung:

56,5 Tonnen verfügbarer Modulraum

Hersteller: Verschiedene

Hauptherstellungsort: Verschiedene

Kommunikationssystem: Omni 7

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Valiant 2

ÜBERSICHT

Der 100 Tonnen schwere *Kirghiz*, welcher augenblicklich der schwerste Jäger ist, der von den Clans eingesetzt wird, macht dem *Scyth* den Titel des tödlichsten Jägers streitig. Der *Kirghiz* ist ein schrecklicher Gegner, der mehr nach vorne feuernde Waffen aufnehmen kann als jeder andere Omni-Jäger, so dass er sogar mit einigen Sturmlandungsschiffen mithalten kann. Die Verwendung von konventionellen Rüstungsplatten anstelle der klobigen Ferrofibrilpanzerung bietet mehr Raum, um Waffen anzubringen, allerdings sind auch ungefähr 20 Prozent mehr Panzerplatten notwendig, um den gleichen Schutz zu bieten

EIGENSCHAFTEN

Dieses uralte Modell wurde das erste Mal 2874 von den Geisterbären eingesetzt und gehört zu den ältesten Clan-Jägern, die gebaut wurden, geschweige denn noch im Dienst sind. Als der vierte Omni-Jäger, der jemals gebaut wurde, wurde das Modell mehrere Male modifiziert. Die radikalste Veränderung war der Einbau eines effizienteren XL-Reaktors, der drastisch die Wendigkeit erhöhte.

Die stetige Entwicklung von Waffen in den Clans hat dafür gesorgt, dass der *Kirghiz* nach wie vor ein tödlicher Jäger ist, da kleinere und effizientere Waffen Schritt für Schritt im Lauf der Jahre die uralten Waffen aus dem Sternenbund ersetzen.

Die Primärkonfiguration verwendet ballistische Waffen, doch Laser bieten zusätzliche Durchschlagskraft und Ausdauer, während eine KSR-Lafette als primäre Waffe im Heck eingesetzt wird. Die A-Variante verwendet eine Mischung aus LB-X-Autokanonen, doch die nach vorne ausgerichteten Hauptwaffen sind PPKs mit kürzerer Reichweite und Impulslaser. All diese Waffen einzusetzen, stellt eine gewaltige Belastung für das Hitzeableitungssystem des Jägers dar und riskiert die Explosion der empfindlichen Munition in den Magazinen der Tragflächen. Mit CASE ausgerüstete Munitionslager würden das Flugzeug vor einem solchen Schicksal bewahren, doch würden sie auch seine Fähigkeit, in der Atmosphäre eingesetzt zu werden, einschränken.

Die raketenabhängige B-Konfiguration ist bei Piloten nicht beliebt. Sein großes Arsenal von Raketenwerfern erweist sich oft als tödlich gegen andere Jäger und Bodenziele, doch der potentielle Munitionsmangel schränkt Einsätze ein. Drei Extremreichweiten-PPKs dienen als Notfallwaffensystem, wenn die Raketenmunition verbraucht ist, aber allein sind die PPKs relativ leichte Waffen für einen Jäger seiner Größe. Die seltene C-Konfiguration ist das letzte Modell, das während der Clan-Invasion der Inneren Sphäre entwickelt wurde. Sie verfügt über ein gewaltiges Arsenal von Waffen, hat aber auch Module für Fracht reserviert. Die neue D-Konfiguration mischt TakRak-Lafetten und Langstreckenwaffen, um eine relativ hitzeeffiziente, aber tödliche Waffenplattform zu erschaffen.

EINSATZ

Der *Kirghiz* übernimmt oft eine Unterstützungsrolle, normalerweise als Bomber oder Eskortflugzeug für eine Gruppe kleinerer Schiffe, doch die C-Variante wird auch als Kurierschiff eingesetzt. Zwar ist der Jäger grauhaft ineffizient, doch Piloten empfinden die einzigartigen Macken in der Bedienung dieses uralten Modells behaglich, im Gegensatz zu den klinisch präzisen *Scyth* und *Jengiz*.

BEMERKENSWERTE PILOTEN:

Sternadmiral Jerod Gilmour: Der Commander der Geisterbären-Flotte gehört zu den besten bekannten *Kirghiz*-Piloten. Auch wenn er jetzt die Verantwortung für mehrere tau-

send Gefechtssprungschiffe trägt, führt er Tests nach wie vor in seinem Jäger durch und bleibt einer der besten Piloten in der Flotte. Befehle des Khans schränken ein, wie oft Gilmour noch an Jägerkämpfen teilnehmen kann, doch hat das den Sternadmiral nicht daran gehindert, eine Rolle in mehreren „aggressiven Aufklärungsmissionen“ zu spielen.

Sterncommander Ail: Sterncommander Ail, ein ungewöhnlicher Kreuzritter in einem Clan, der von Wächtern dominiert wird, frohlockte im Konflikt mit den VSDK. Trotz seiner Jugend und fehlenden Erfahrung gehörte seine Abschussrate zu den höchsten in seiner Galaxie, doch seine Träume vom Ruhm führten ins nichts, als die Khans einen Waffenstillstand aushandelten, damit die Bären sich ihren Clanrivalen stellen konnten. Anstatt im Kampf gegen die Höllenrösser eingesetzt zu werden, wurde Ails Stern als Reserve auf Alshain zurückgehalten. Der junge Pilot fürchtete, den Ruhm des Kampfs gegen einen anderen Clan zu versäumen. Sein Glück wandte sich, als die Novakatzten die „ungeschützten“ Schiffswerften der Bären angegriffen und die zwei Clans ein blutiges Marinegefecht austrugen, das Ail das rechte Auge kostete (es wurde mittlerweile durch eine nachgezüchtete Replik ersetzt).

Typ: **Kirghiz**

Technologieniveau: Clan Omnijäger

Tonnage: 100 Tonnen

Kampfwert: 3.046

Ausrüstung	Tonnen	
Reaktor:	300 XL	9,5
Sicherer Schub:	5	
Maximaler Schub:	8	
Strukturelle Integrität:	10	
Wärmetauscher:	20 [40]	10
Treibstoff:	400	5
Cockpit:		3
Panzerungswert:	256	16
	Panzerungs- wert	Freier Raum
Bug	84	5
Flügel	62/62	5/5
Heck	48	4

Waffen und Munition

Primärkonfiguration

Position	Tonnage	Wärme	KRW	MRW	LRW	ERW
LB-X-AK/10	Bug	10	2	6	6	–
Munition (LB-X-AK/10) 20	–	2	–	–	–	–
Gaussgeschütz	RF	12	1	15	15	15
Munition (Gauss) 16	–	2	–	–	–	–
Schwerer ER-Laser	RF	4	12	10	10	10
Gaussgeschütz	LF	12	1	15	15	15
Munition (Gauss) 16	–	2	–	–	–	–
Schwerer ER-Laser	LF	4	12	10	10	10
2 Blitz-KSR-6	Heck	6	4	12	12	–
Munition (KSR-6) 30	–	2	–	–	–	–
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–

Alternativkonfiguration A

2 ER-PPKs	Bug	12	15	15	15	15	–
LB-X-AK/2	RF	5	1	1	1	1	1
Munition (LB-X-AK/2) 45	–	1	–	–	–	–	–
2 Schwere Impulslaser	RF	12	10	10	10	10	–
LB-X-AK/2	LF	5	1	1	1	1	1
Munition (LB-X-AK/2) 45	–	1	–	–	–	–	–
2 Schwere Impulslaser	LF	12	10	10	10	10	–
Schwerer ER-Laser	Heck	12	12	10	10	10	10
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–
4 Doppelwärmetauscher	–	4	–	–	–	–	–

Kampfwert: 3.368

Alternativkonfiguration B

ER-PPK	Bug	6	15	15	15	15	–
LSR-20	Bug	5	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 6	–	1	–	–	–	–	–
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
2 LSR-20	RF	10	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 12	–	2	–	–	–	–	–
ER-PPK	RF	15	15	15	15	15	–
2 LSR-20	LF	10	6	12	12	12	–
Munition (LSR-20) 12	–	2	–	–	–	–	–
ER-PPK	RF	15	15	15	15	15	–
Mittelschwerer Impulslaser	Heck	2	4	7	7	–	–
6 Doppelwärmetauscher	–	6	–	–	–	–	–

Kampfwert: 3.935

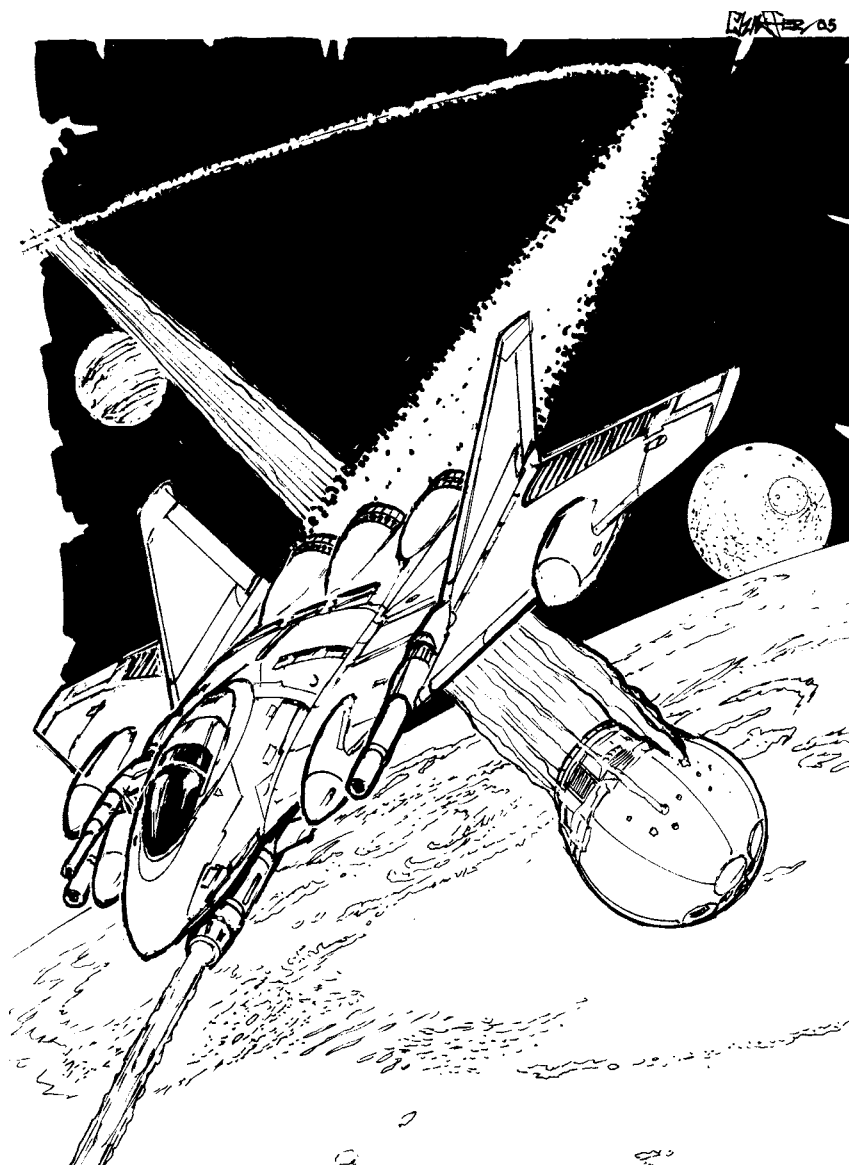
Alternativkonfiguration C

Ultra-AK/20	Bug	12	14	30	30	–	–
Munition (Ultra-AK/20) 10	–	2	–	–	–	–	–
2 Schwere Impulslaser	Bug	12	10	10	10	10	–
Leichter ER-Laser	Bug	0,5	2	5	–	–	–
ER-PPK	RF	6	15	15	15	15	–
ER-PPK	LF	6	15	15	15	15	–
2 Schwere ER-Laser	Heck	8	12	10	10	10	10
Fracht (10 Tonnen)	–	10	–	–	–	–	–

Kampfwert: 3.231

Alternativkonfiguration D

2 Schwere ER-Laser	Bug	8	12	10	10	10	10
Mittelschwerer ER-Laser	Bug	1	5	7	7	–	–
Mittelschwerer Impulslaser	Bug	2	4	7	7	–	–



2 TakRak-12	RF	14	8	20	20	–	–	Munition
(TakRak-12) 30	–	6	–	–	–	–	–	–
2 TakRak-12	LF	14	8	20	20	–	–	Munition
(TakRak-12) 30	–	6	–	–	–	–	–	–
Leichter ER-Laser	Heck	0,5	2	5	–	–	–	–
5 Doppelwärmetauscher	–	5	–	–	–	–	–	–

Kampfwert: 3.649

BATTLETECH™

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 Sternbundarmee 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 Sternbundtruppen 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 Sternbunds, etwas, das hunderte Jahre Krieg zuvor nicht geschafft haben. Darüber hinaus leitet die Invasion der Clans eine technologische Renaissance ein.

BÜRGERKRIEG (3062, 3067)

Die Bedrohung durch die Clans kann letztendlich durch die Zerstörung eines vollständigen Clans abgeschwächt werden. Mit der offensichtlichen Ausschaltung dieser mächtigen Bedrohung von außen, branden innere Konflikte in der Inneren Sphäre auf. Haus Liao erobert seine ehemalige Kommunalität St. Ives, die Rebellion einer abtrünnigen Militäreinheit von Haus Kurita führt zum Krieg mit ihrem mächtigen Grenzfeind Clan Geisterbär und das sagenhaft mächtige Vereinigte Commonwealth von Haus Steiner und Haus Davion zerfällt in einem fünf Jahre langen, bitteren Bürgerkrieg.



JIHAD (3067, GEGENWART)

Nach dem Bürgerkrieg im Vereinigten Commonwealth treffen sich die Herrscher der fünf Großen Häuser, erklären den neuen Sternenbund als Heuchelei und lösen ihn wieder auf. Die pseudo-religiösen Anhänger von Blakes Wort – einer Splittergruppe von ComStar, den Hütern und Herrschern der interstellaren Kommunikation – leiten den Jihad ein. Ein interstellarer Heiliger Krieg, der letzten Endes jede Fraktion gegen die andere und sogar untereinander aufwiegelt. Das erste Mal seit hunderten von Jahren werden wieder Tonnenvernichtungswaffen eingesetzt, während gleichzeitig neue und furchteinflößende Technologien entfesselt werden.

DARK AGE (3132+)

Unter der Anleitung von Devlin Stone wird nach dem Jihad im Herzen der Inneren Sphäre die Republik der Sphäre geboren. Eine der längeren Phasen des Friedens leitet das noch junge 32. Jahrhundert ein. Alle Parteien beginnen mehr oder weniger mit der Abrüstung, die riesigen Streitkräfte der Nachfolgekriege beginnen sich aufzulösen. Als jedoch im Jahre 3132 achtzig Prozent der interstellaren Kommunikation zusammenbrechen, stürzt das Universum ins Chaos. Es brechen beinahe auf der Stelle Kriege aus und die Fraktionen beginnen ihre Armeen wieder aufzurüsten.

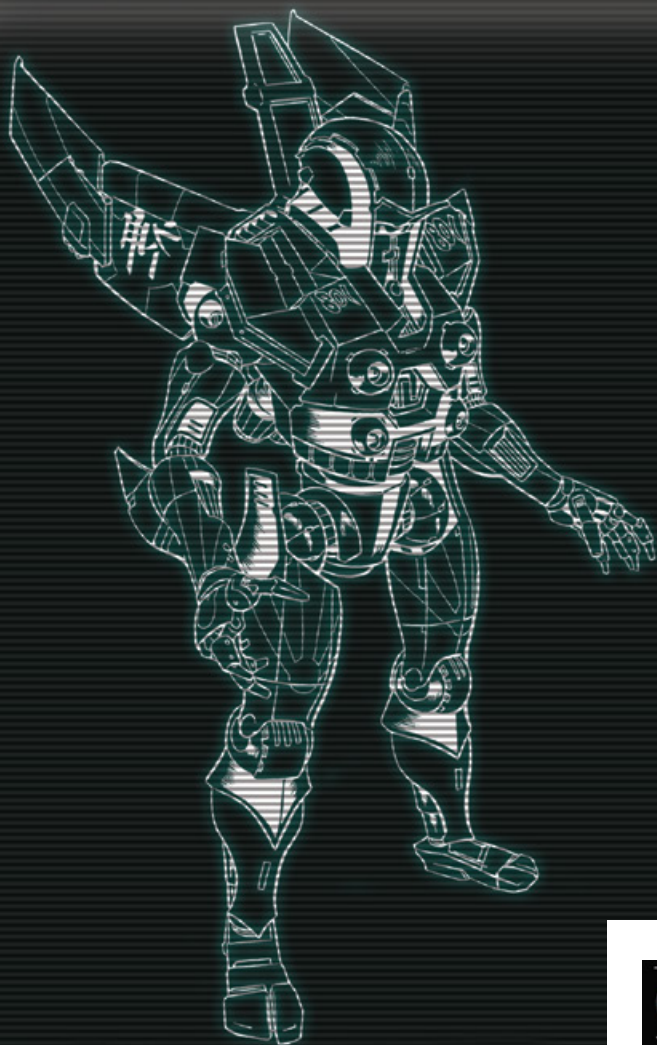
QUELLENBÜCHER

Während Ulisses Spiele neue **BattleTech**-Produkte auf den Markt bringt (und alte neu auflegt), werden Referenzlogos – entsprechend denen auf dieser Seite – auf den Rückendeckel aufgedruckt, damit Einzelhändler und Spieler auf den ersten Blick sehen können, welches Zeitalter von dem entsprechenden Produkt abgedeckt wird. Um einen einfachen Bezug herstellen zu können, werden die Logos auch auf Verkaufsblättern, Online-Produktseiten u. ä. erscheinen.

Wenn ein **BattleTech**-Produkt kein solches Logo trägt, handelt es sich um ein Hauptregelbuch oder eine Regelerweiterung und kann für jedes Zeitalter verwendet werden, z. B. die *BattleTech-Einsteigerbox* oder *Total Warfare*.



SCHLACHTFELDER IM WANDEL



3055 marschierten die ersten BattleMechs einer neuen Generation aus den Fertigungshallen der Inneren Sphäre: Mechs, die speziell zum Kampf gegen die überlegenden Invasoren der Clans produziert wurden. Zur gleichen Zeit mussten die Clans ebenfalls ihre Garnisionsklasse-BattleMechs ins Gefecht werfen, um ihre Reihen zu schließen.

3067 sind diese Maschinen auf den modernen Schlachtfeldern bereits weit verbreitet und haben sowohl viele bekannte Piloten, als auch zahlreiche Varianten hervorgebracht. Die Arenen von Solaris-VII hungern derweil noch immer nach immer neuen Duell-Maschinen voller Prototyp-Technologie.

Das neue *Hardware-Handbuch 3055* stellt zahlreiche Mechs und Jäger der Inneren Sphäre und Clans mit neuen Illustrationen vor. Zusätzlich sind diverse Solaris-VII-Mechs mit neuer Technologie und neuen Designs enthalten, die es so noch nie in deutscher Sprache gab. Diese Maschinen greifen auf Regeln aus dem Ergänzungsband *Tactical Operations* zu.

ZUM EINSATZ MIT
BATTLETECH™



www.ulisses-spiele.de



TOPPS

STERNENBUND



NACHFOLGEKRIEGE

CLAN-INVASION



BÜRGERKRIEG

JIHAD



DARK AGE

©2011 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. US44004PDF