

FORWARD REFINES

633 95 16KY

XET 4V DIS
VALUUM 207

4W x 07

NTS. VLF.

27 KOS. 200'D
5423284 LMM

492.34

Revisions 5435196 BR 12
AG-PI RJM 122 62
IMMAD

CAPITOL CCM TR
DANA KNUXSON 89

BATTLETECH

LosTech des Sternenbundes

HARDWARE HANDBUCH
2 7 5 0

ULISSES SPIELE

BATTLETECH HARDWARE-HANDBUCH 2750

Illustrationen

Dana Knutson
Duane Loose

Texte

Clare W. Hess
Dale L. Kemper
James D. Long
Blaine L. Pardoe
Boy F. Petersen Jr.
Hugh Browne
Chris Hartford
Sam Lewis
Bryan Nystul

Redaktion USA

Sam Lewis
L. Ross Babcock III
Donna Ippolito
Jim Musser
Sharon Turner Mulvihill
Michael Mulvihill
C. R. Green
Kent Stolt

Produktion USA

Sam Lewis
Dana Knutson
Bob McElmeel

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Reinhold H. Mai

Redaktion Deutschland

Reinhold H. Mai

Satz, Layout, Cover

Frank Werschke

Lektorat

Doris Heinzmann

© 2015 The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech, Total Warfare, TechManual, Tactical Operations, Strategic Operations, Interstellar Operations, A Time of War: The BattleTech RPG, MechWarrior, Mech, BattleMech und BattleForce sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Topps Company, Inc. in den United States und/oder anderen Ländern. Kein Teil dieser Arbeit darf repliziert, 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-Eigentumers. Herausgegeben durch Catalyst Game Labs, ein Unternehmen der InMediasRes Productions, LLC. PMB 202 • 303 91st Ave NE • E502 • Lake Stevens, WA 98258. © 2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

INHALT

EINLEITUNG	4
LEICHTE MECHS	5
MITTELSCHWERE MECHS	23
SCHWERE MECHS	35
ÜBERSCHWERE MECHS	55
FAHRZEUGE	75
LUFT-/RAUMJÄGER	117
KAMPFRAUMSCHIFFE	143
TECHDATA	172
DIE STERNENBUND- VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)	174
INDEX	210

EINLEITUNG

Dieses Buch ist die jüngste Neuerscheinung in einer Serie von Nachschlagewerken über Ausrüstung und Kriegsmaterial der Inneren Sphäre. Mit seiner Veröffentlichung reagiert der Verlag auf das wachsende Interesse innerhalb der Nachfolgerstaaten an den militärischen Errungenschaften des Sternenbunds als Folge der in den letzten Jahrzehnten wiedererlangten Techniken und Materialien, die eine Neuproduktion zahlreicher Maschinen jener Tage ermöglicht haben und noch ermöglichen.

Der Inhalt dieses Handbuchs entstammt dem berühmten Gray-Death-Kernspeicher, der von den Mitgliedern der Söldnereinheit Gray Death Legion im Jahre 3027 auf Helm in der Liga Freier Welten entdeckt und geborgen wurde, soweit er zur Veröffentlichung freigegeben wurde und das Thema dieses Buches berührt. Für die Möglichkeit der Veröffentlichung und die Unterstützung bei der Bearbeitung des Materials bedanken die Redakteure sich bei Dr. Banzai und seinem Stab vom New Avalon-Institut der Wissenschaften und den Behörden des Vereinigten Commonwealth.

Die Texte dieses Handbuchs sind weitgehend unverändert die der Sternenbundära-Vorlage und dementsprechend in der Gegenwartsform abgefaßt. Bitte beachten Sie, daß es sich dabei jedoch um die Gegenwart des Jahres 2750 handelt, mehrere Monate vor dem Tod Simon Camerons und sechzehn Jahre vor dem Amaris-Coup und dem Beginn des Bürgerkriegs, an dem der Sternenbund schlußendlich zerbrach. Als kleine Hilfe bei der Einschätzung dieser Texte haben die Redakteure dem Band daher ein kurzes Kapitel über die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte jener Zeit angehängt. Insofern wir in den einzelnen Beschreibungen Anmerkungen aus heutiger Sicht für notwendig erachtet haben, sind diese durch *kursive Schreibweise* gekennzeichnet.

Das Hardware-Handbuch ist nicht dazu gedacht, in einem Zug durchgelesen zu werden. Vielmehr soll es bei Bedarf als Nachschlagewerk dienen. Die verschiedenen Fahrzeuge wurden Gewichtsklassen zugeordnet, was ein schnelleres Auffinden und einen Vergleich der Maschinen erleichtert. Jeder Eintrag enthält zudem die Namen der wichtigsten Bauteillieferanten und die Gefechtswerte. Aus gegebenem Anlaß weisen wir darauf hin, daß die bei manchen BattleMechs angeführten Hersteller schon seit Jahrhunderten nicht mehr existieren. Die Angaben erfolgen lediglich der Vollständigkeit halber.

Die Ersteller des Quellenmaterials zu diesem Band zur Zeit des Sternenbunds haben sich sicherlich ebenso wie die Mitarbeiter des NAIW und die Redakteure dieses Bandes bemüht, komplette und akkurate Daten zu liefern. Inwiefern dies gelungen ist, dürfte jedoch noch für lange Zeit unklar bleiben.

Die Tonnage leichter Mechs reicht von 20 bis 35 Tonnen. Sie sind die billigsten Kampfkolosse und werden an Häufigkeit nur noch von den mittelschweren Mechs übertroffen. Selbst die kleinste Einheit oder Garnison kann mindestens einen leichten Mech aufbieten, und Maschinen dieser Gewichtsklasse findet man auf allen bekannten Welten.

Auf dem Schlachtfeld werden leichte Mechs hauptsächlich zur Erkundung eingesetzt. Ihre überdurchschnittliche Schnelligkeit und Sprungkapazität erlaubt es ihnen in der Regel, die Gefechtsbrennpunkte zu umgehen und die Feindformationen auszukundschaften. Manche findigen Kommandeure schicken leichte Mechs weit hinter die feindlichen Linien, wo sie Hilfstransporte und Nachrichtenverbindungen stören. Besondere Laserentfernungsmesser ermöglichen es manchen leichten BattleMechs auch, als vorgeschobene Beobachter für Artillerie und die übrigen Mechs zu fungieren.

Unabhängig davon, welche Möglichkeiten leichten Mechs zur Verfügung stehen, haben sie ihren größeren Verwandten tunlichst aus dem Weg zu gehen. Auch zu mehreren sind sie schwereren Mechs nicht gewachsen.

Name	Tonnage	Seite
MRS-99 <i>Mercurius</i>	20	6
DOR-N <i>Dorn</i>	20	8
MUN-66 <i>Mungo</i>	25	10
HER-1S <i>Hermes</i>	30	12
HSR 200-D <i>Husar</i>	30	14
FNG-5W <i>Fang</i>	35	16
NTF-2Q <i>Nachtfalke</i>	35	18
SPR-5F <i>Spector</i>	35	20

MRS-99 MERKURIUS

ÜBERSICHT:

Der MRS-99 *Merkurius* wurde bei seiner Indienststellung als der Vorbote eines neuen Zeitalters der BattleMech-Konstruktion gefeiert. Als Nachfolgermodell für die in die Jahre gekommenen Mechtypen *Wespe* und *Hornisse* konzipiert, ließ er die Träume zahlloser Scoutlanzenpiloten wahr werden. Die Konstruktionsvorgaben hatten einen leichten Mech verlangt, der ohne Senkung des Panzerschutzes schneller und besser bewaffnet war als alle anderen Maschinen seiner Klasse.

Als er 2742 vorgestellt wurde, präsentierte sich der *Merkurius* als ein Wunderwerk der Elektronik und das Schaustück der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte. Bei der Enthüllung beschrieben die Sprecher der Herstellerfirma Mitchell Vehicles die zahlreichen radikal neuen Konzepte dieser Maschine nur in groben Zügen, und keine der neuen Maschinen wurde für den Einsatz außerhalb der direkten Kontrolle durch die Reguläre Armee freigegeben.

Zum Zeitpunkt des Exodus waren sämtliche existierenden Mechs dieser Baureihe auf Terra oder in den Fabrikanlagen auf Graham IV zu finden. Nahezu alle nahmen am Exodus unter General Kerensky teil. Die größte Konzentration noch in der Inneren Sphäre verbliebener Merkurii befand sich im Besitz des 8. Kundschafterbataillons der 3. Regimentskampfguppe, besser bekannt als Leichte Eridani-Reiterei, die sich zu einer berühmten Söldnertruppe entwickelte. Das 8. verlor alle zwölf Mechs dieses Typs während der Kämpfe um Sendai im Jahre 2798.

MÖGLICHKEITEN:

Das Herzstück des MRS-99 ist seine Myomerakzelerator-Signalcodierung (MASC), die ihn durch kürzere, aber stärkere Steuersignale an die Myomernfaserbündel in den Mechbeinen kurzzeitig Geschwindigkeiten von bis zu 172 km/h erreichen läßt. Ein längerer Einsatz dieses Systems kann zu Beschädigungen der Mechaktivatoren führen, aber eine überlegte Anwendung in kritischen Situationen hat das Potential, lebensrettend zu wirken.

Die hohe Geschwindigkeit und reine Energiebewaffnung machen den *Merkurius* zu einer idealen Maschine für Erkundungs- und Überfallaktionen, da sie im Einsatz bleiben kann, solange der Pilot die Kampfbelastung aushält.

Die wenigen Zweifler bezüglich dieses Modells weisen auf das Fehlen von Sprungdüsen hin. Doch trotz dieses Nachteils ist der *Merkurius* bei den Kommandeuren des Sternenbunds wohlgefallen. Obwohl er das gleiche Gewicht hat wie *Hornisse* und *Wespe*, kann er in Gefechtssituationen durch seine schwerere Bewaffnung und die stärkere Ferrofibritpanzerung länger die Stellung halten.

Das Abwärmekontrollsystem ist ein Wunderwerk der Sternenbundtechnologie. Automatische Wärmetauscher überwachen sich selbst und leiten die erzeugte Hitze aus Reaktor und Cockpit ab.

Die leichten Hessen-IX-Laser im Kopf und in der Torsomitte sind in ihrer Ausführung identisch. Die Laser werden in die Geschützführungen eingeschoben, befestigt und an drei Stellen an Stromleitungen und Kühlmittelschläuche angeschlossen. Bei Beschädigung oder Zerstörung lassen sich die Haltebolzen schnell lösen, und das gesamte Waffensystem kann innerhalb von Minuten ausgetauscht werden. *Dieses modulare Bausystem war als Vorbote einer revolutionären Umstrukturierung der Logistik von Feldeinheiten geplant und diente den Clans offensichtlich als Inspiration für ihre OmniMechs. In der Inneren Sphäre verhinderten der Exodus und der anschließende 1. Nachfolgekrieg jedoch effektiv jede radikale Abweichung von etablierten Praktiken.*

Auch die beiden mittelschweren Martell-Laser verwenden identische Geschützläufe und Zielsuchgeräte, aber ihre Energieversorgung ist weitgehend unterschiedlich. Beim rechten Armlaser sind die Energiesysteme über den gesamten Ober- und Unterarm verteilt, mit Mehrfachsystemen in beiden Armsektionen, um eine Einsatzfähigkeit der Waffe auch bei Beschädigung des Mecharms zu gewährleisten. Beim Torsolaser hingegen ist das gesamte System auf kompakte Weise konzentriert, so daß ein Torsotreffer schon direkt in die Energieversorgung einschlagen muß, um die Waffe auszuschalten.

Masse:	20 Tonnen
Rumpf:	Bergan MXII
Reaktor:	LTV 160 mit MASC
Reisegeschwindigkeit:	86 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	130 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Mitchell-091 Ferrofibrit
Bewaffnung:	zwei mittelschwere Martell-Laser zwei leichte Hessen-IX-Laser
Hersteller:	Mitchell Vehicles
Funksystem:	DataTech 401
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Himmelsjäger IV

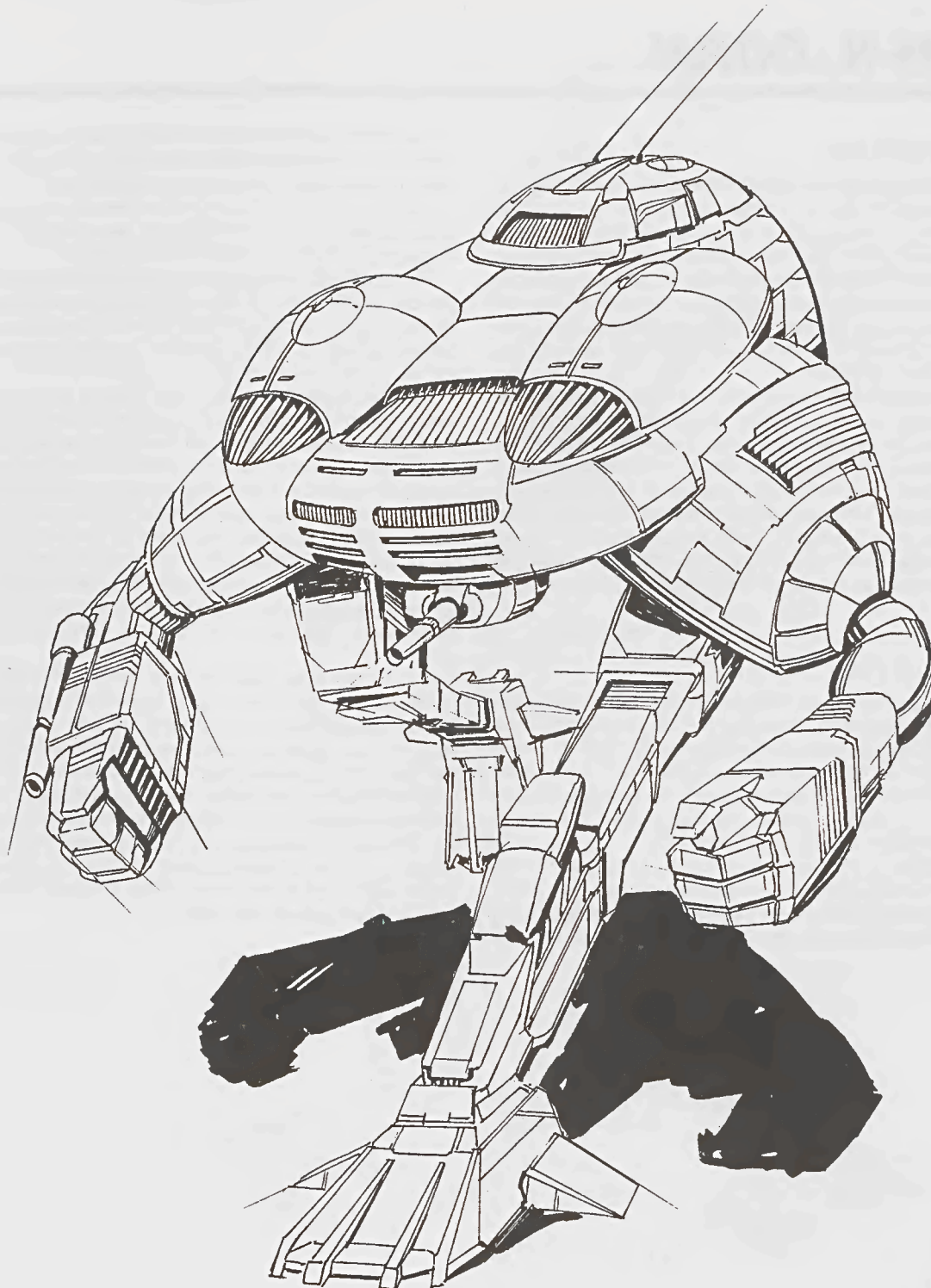
Typ:	MRS-99 Mercurius	Tonnen
Tonnage:	20 Tonnen	<u>20</u>
Interne Struktur:		2
Reaktor:	LTV 160	6
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12 [16]	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	54	3

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	5
Torso Mitte:	6	7/4
Lk/Rt Torso:	5	6/2
Lk/Rt Arm:	3	5
Lk/Rt Bein:	4	6

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
M-Laser	RA	1	1
L-Laser	TM	1	0,5
M-Laser	LT	1	1
MASC	TM	1	1

Kampfwert: 881



ÜBERSICHT:

Der DOR-N *Dorn* ist ein älteres BattleMech-Modell, das bereits gegen Ende des 24. Jahrhunderts bei den Hegemonialstreitkräften in Dienst gestellt wurde. Er war der erste Mech mit Endostahlskelett. Bei seiner Vorstellung wurde der *Dorn* mit enormen Verschußlorbeeren bedacht, die nachfolgenden Kampferprobungen lieferten jedoch eher gemischte Bewertungen. Später einigte man sich auf die Feststellung, daß Endostahl zwar offensichtliche Vorteile besitzt, aber einfach nicht für jeden Mech geeignet ist.

Der *Dorn* wurde für den Einsatz in Fronteinheiten entwickelt. Für eine Verwendung unter diesen Umständen galt ein Verzicht auf Sprungdüsen nicht als ungewöhnlich, aber für Kommandeure, die alle leichten Mechs zu Erkundungsaufgaben benutzten, erwies sich diese Maschine schnell als wertlos. Trifft ein DOR-N, wie dies bei Scouteinsätzen kaum vermeidbar ist, ohne Unterstützung der Kompaniekameraden auf Gegner, können ihm auch die schwerere Panzerung und größere Feuerkraft gegen einen flinkeren Kontrahenten wenig nützen.

MÖGLICHKEITEN:

Schon seit Indienstellung hat der *Dorn* mit gemischten Bewertungen zu kämpfen. Seine Befürworter verweisen auf die jedem anderen BattleMech überlegene Schlagkraft dieses Typs, der zudem die beste Panzerung bei einem Kampfkolos seiner Größe aufweist. In einem direkten Schlagabtausch kann der *Dorn* einen Gegner gleicher Tonnage in aller Regel innerhalb von Minuten zu Schrott verwandeln.

Gegner des DOR-N antworten darauf, daß ein Mech nicht treffen kann, was außerhalb seiner Reichweite liegt. Der 120er-Reaktor ermöglicht dem Mech zwar eine respektable Laufgeschwindigkeit, aber durch das Fehlen von Sprungdüsen bleibt

der *Dorn* hinter anderen leichten Mechs stets weit zurück. Dieser Mangel an Verfolgungsstärke läßt sich auch durch die Zeus-Langstreckenraketen nur teilweise ausgleichen.

Die Betonung von Panzerung und Bewaffnung gegenüber Beweglichkeit hat den *Dorn* zu einer bevorzugten Maschine für leichte Frontgefechtskompanien gemacht.

Plazierung der Waffensysteme und Wartungskomfort tragen der Konstruktion bei allen Techs erstklassige Noten ein. Arme und Beine sind vollständig zugänglich und gestatten den Wartungsteams, in die Gliedmaßen zu steigen und Reparaturen von innen durchzuführen.

Die Hauptbewaffnung des *Dorn* besteht aus zwei identischen mittelschweren Lasern. Dies erleichtert die Wartung zusätzlich. Zudem arbeiten die Geschütze äußerst effizient. Der *Dorn* ist als „kühler“ Mech eingestuft, für den Piloten scheint er jedoch durch die Plazierung eines der Laser direkt unter dem Cockpit erheblich stärker heißzulaufen, als es tatsächlich der Fall ist. Durch die Plazierung ausgedehnter Kühlvorrichtungen im Cockpitbereich wird versucht, dem entgegenzuwirken, aber das Fehlen eines effektiven Belüftungssystems für den mittelschweren Laser macht einen wiederholten Einsatz dieser Waffe für den Piloten trotz allem recht unangenehm.

Das Langstreckenraketenystem vom Typ Zeus ist extrem treffsicher, und die Plazierung im rechten Arm gestattet dem Piloten, das Ziel schnell zu wechseln. Bei einer Beschädigung läßt sich das gesamte Lafettensystem glücklicherweise in wenigen Stunden auswechseln, denn es ist sehr anfällig, falls der Mech in einen Nahkampf verwickelt wird. Das Nachladesystem der Lafette ist von bestenfalls durchschnittlicher Qualität. Bei einer Beschädigung kann es zu einer Verkantung von Raketenpacks im Oberarmbereich kommen, wo zusätzliche Treffer leicht eine Munitionsexplosion auslösen können, die den *Dorn* den ganzen Arm kostet.

Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Chariot Type II
Reaktor: GM 120
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Armorscale + CASE
Bewaffnung:
eine Zeus-5 LSR 5er-Lafette
zwei mittelschwere Hellion Spitfire-Laser
Hersteller: Ford Military Limited
Funksystem: Opus I Ultrastrahl
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Orion 80

Typ: **DOR-N Dorn**

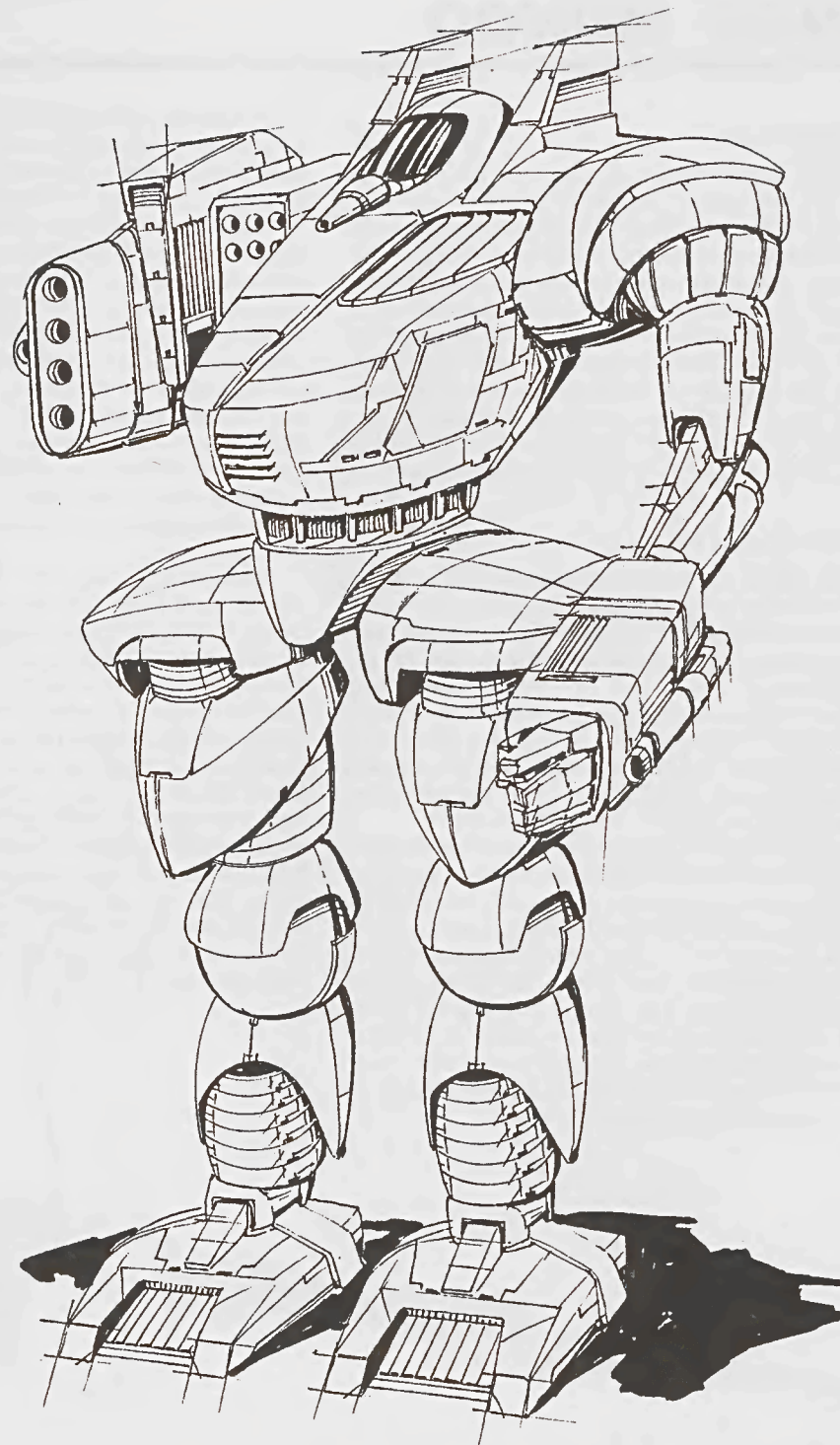
Tonnage:	20 Tonnen	<u>20</u>
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	GM 120	4
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	72	4,5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	6	8/4
Lk/Rt Torso:	5	6/4
Lk/Rt Arm:	3	6
Lk/Rt Bein:	4	8

Bewaffnung und Munition:

Art	<u>Zone</u>	<u>Zeilen</u>	
M-Laser	K	1	1
M-Laser	LA	1	1
LSR 5er-Lafette	RA	1	2
Munition (LSR) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5

Kampfwert: 906



ÜBERSICHT:

Der im Frühjahr 2660 eingeführte, schnelle und agile *Mungo* wurde bei Sternenbundkommandeuren leichter Mechlanzen schnell populär. Obwohl der Mech ursprünglich für vorgeschobene Kundschafteraufgaben entwickelt wurde, wurde er in den gelegentlichen gemischten Mechtruppen der unabhängigen SBVS-Regimenter bereits bald zu Frontliniendiensten herangezogen, als die Einheitskommandeure erkannten, daß die Beagle-Sonde und die damit verbundenen Prozessoren in der Lage waren, die Aktivitäten einer gesamten leichten Kompanie zu koordinieren. Dies führte zu erhöhtem Interesse an dem neuen Kampfkoloß, und bereits 2668 war er zum StandardbefehlsMech gemischter leichter und Scoutlanzen geworden.

MÖGLICHKEITEN:

Der MUN-66 *Mungo* wurde als Nachfolgermodell des altherwürdigen *Heuschreck* entwickelt. Wie bei diesem ist auch beim *Mungo* nicht Sprungfähigkeit, sondern eine besonders hohe Laufgeschwindigkeit der entscheidende Faktor, der zur Beweglichkeit dieses Mechtyps führt. Er wurde von den aktiven Einheitskommandeuren sofort begeistert akzeptiert und gilt als ausgezeichnete Konstruktion. Die Bewaffnung des *Mungo* besteht ausschließlich aus Energiewaffen, was ihn zu einem idealen Mech für Erkundungsaufgaben hinter den feindlichen Linien, Überfallaktionen oder Guerillagefechte macht.

Die interne Struktur des *Mungo* ist aus Endostahl gefertigt, einer speziell für den Einsatz im BattleMech-Bau entwickelten Legierung. Endostahl verfügt über eine ungeheure Tragfähigkeit sowie erhöhte Zugfestigkeit, wodurch es möglich wird, das Gewicht des Mechskeletts gegenüber der Normalausführung dramatisch zu reduzieren. Über diesem Skelett liegen Panzerplatten aus Ferrofibrit. Der *Mungo* ist für seine Größe schwer gepanzert und kann selbst einen direkten PPK-Treffer in der Torsomitte ohne interne Schäden überstehen. Wenn nötig, ist er in der Lage, auch mittelschwere FeindMechs mit einer annehmbaren Erfolgchance zu stellen.

Die Lasersysteme sind zuverlässig und kampferprobt, und die primären Kühlkragen knapp oberhalb beider Ellbögen des *Mungo* liefern eine ausgezeichnete Wärmeableitung. Sekundäre Wärmetauscher im Torsorücken leiten die Betriebshitze in Richtung Hüftgelenk ab. Die in Torsomitte und Kopf montierten Laser sind sehr treffsicher und gestatten dem MUN-66 durch eine Koppelung an interne Kompensatoren, auch in vollem Lauf präzise zu zielen. Der einzige Nachteil dieser Bewaffnung besteht im Kühlmantel für den Torsolaser, der sich unmittelbar über dem Reaktorkasten befindet und sich sehr schnell abnutzt. Ein Austausch ist nicht weiter problematisch, aber Studien zeigen, daß der Kühlmantel bereits nach 100 Schuß des Torsolasers seine Funktion praktisch einstellt. Die zusätzliche Abwärme beeinträchtigt nicht unmittelbar die Leistung des *Mungo*, führt aber zu unangenehmen Hitzewellen in der Pilotenkanzel und kann Störungen bei den Sensoren verursachen.

Das wichtigste Teilsystem dieses Mechs ist wahrscheinlich die in der linken Schulter untergebrachte Beagle-Sonde. Durch die größere Ortungsreichweite und Bandbreite kann die Beagle-Sonde Fahrzeuge um 16 % schneller zeichnen und identifizieren als jedes andere Sensorsystem. Einmal identifiziert, wird jedes Ziel im Speicher der Beagle festgehalten. Bei späteren Begegnungen ruft die Sonde Geschwindigkeit und Schaden wieder auf und ist sogar in der Lage, dem *Mungo*-Piloten eine Vorhersage des Kampfverhaltens zu liefern. Während der Gefechtpausen kann der Pilot alle früheren Gefechte auf der taktischen Anzeige wiederholen und über die Steuerung verschiedene Vorgehensweisen durchspielen, die im internen Speicher der Beagle-Sonde ausgewertet und in ein wahrscheinliches Ergebnis umgerechnet werden. Diese Möglichkeit hat den *Mungo* zu einem sehr gefragten Ausbildungsmech gemacht.

Masse:	25 Tonnen
Rumpf:	Kell/D
Reaktor:	Nissan 200
Reisegeschwindigkeit:	86 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	130 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Mitchell GA3 Ferrofibrit
Bewaffnung:	drei mittelschwere Sorenstein-Laser ein leichter Starflash-Plus-Laser
Hersteller:	Diplan-Mechwerften, Ozawa
Funksystem:	ON-5
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Beagle-Sonde

Typ: **MUN-66 Mungo**

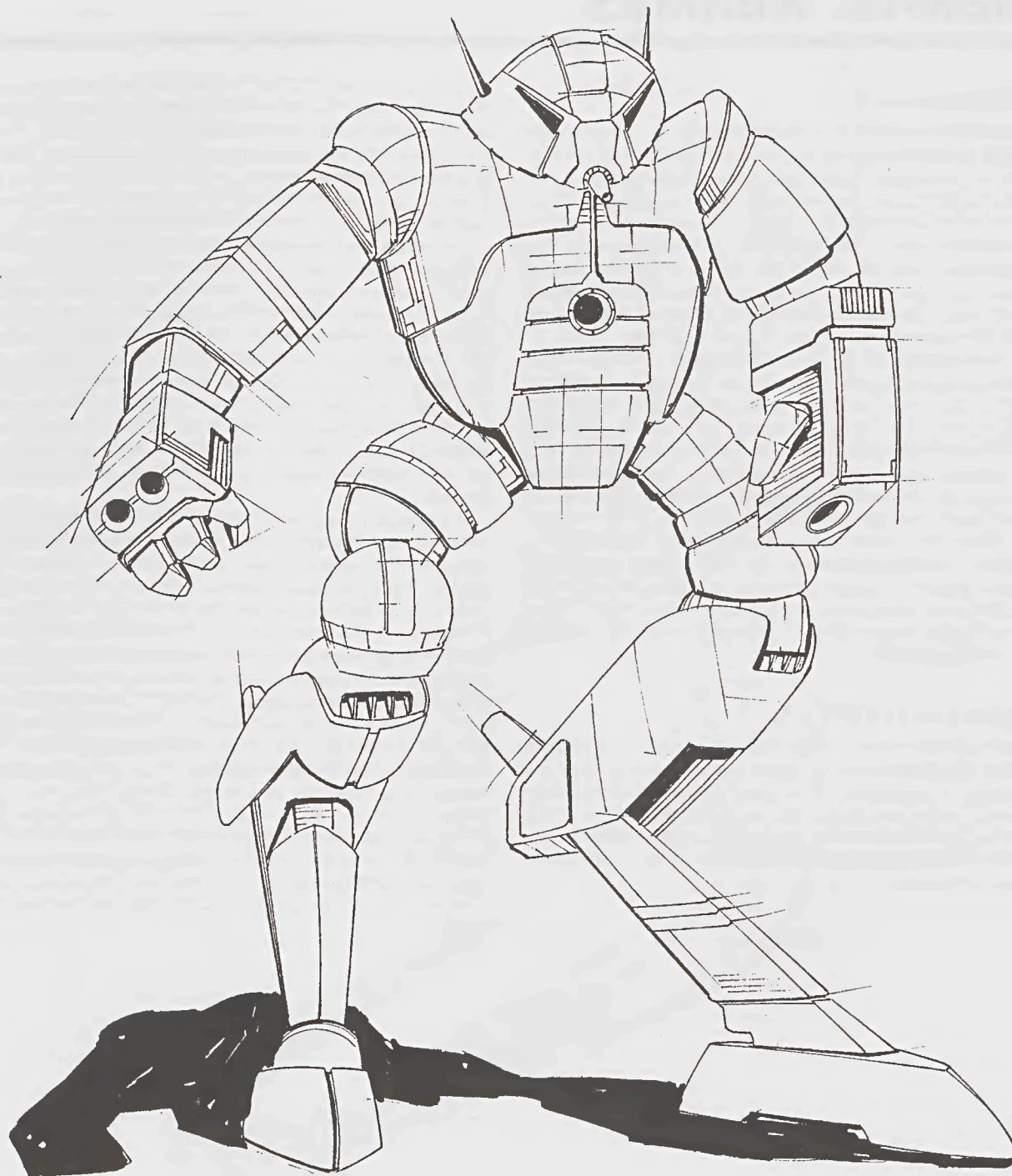
Tonnage:	25 Tonnen	Tonnen	25
Interne Struktur:	Endostahl		1,25
Reaktor:	Nissan 200		8,5
BP Gehen:	8		
BP Laufen:	12		
BP Sprung:	0		
Wärmetauscher:	10		0
Gyroskop:			2
Cockpit:			3
Panzerwert:	90		5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	8	12/4
Lk/Rt Torso:	6	10/2
Lk/Rt Arm:	4	8
Lk/Rt Bein:	6	12

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	TM	1	1
Beagle-Sonde	LT	2	1,5

Kampfwert: 1199



HER-1S HERMES

ÜBERSICHT:

Der HER-1S *Hermes* wurde 2632 als schwerer Scout für die SBVS in Auftrag gegeben und stand in Rekordzeit für den Einsatz zur Verfügung. Obwohl die Konstruktionsvorgaben punktgenau erfüllt waren, machte die schnelle Lieferung des Quartiermeister-Kommando der SBVS mißtrauisch. Die Frontoffiziere waren daher nicht überrascht, als viele der ersten *Hermes*-Mechs mit Problemen in der Bordelektronik zu kämpfen hatten. Als Monate später die Ursache dieser Störungen entdeckt wurde, mußten die Techs lange Stunden damit zubringen, die neuen Mech im Feld neu zu verdrahten.

Die Vorgaben für den Bau des HER-1S verlangten einen Mech, dessen Schnelligkeit an die der schnellsten zu diesem Zeitpunkt in Dienst befindlichen Maschine heranreichte. Das Endergebnis übertraf die Erwartungen bei weitem, allerdings auf Kosten stark reduzierter Feuerkraft und Panzerung. Trotz der hohen Reisegeschwindigkeit macht dieser Mangel an Schlagkraft den Mech unpopulär. Der Panzerungsschutz ist akzeptabel, aber die Scoutpiloten können sich nicht an einen 30-t-Mech mit gerade zwei Waffen mittlerer Reichweite gewöhnen. Dementsprechend tat der *Hermes* auch nur 19 Jahre Dienst, bevor er in Reserveeinheiten abgeschoben wurde. *Irian BattleMechs reagierte auf die Beschwerden mit einer Überarbeitung der Konstruktion, die 2798 zur Vorstellung des HER-2S Hermes II führte.*

MÖGLICHKEITEN:

Die Hauptstärke des *Hermes* ist seine enorme Schnelligkeit. Durch die Möglichkeit, sich auch über längere Perioden mit hoher Geschwindigkeit zu bewegen, erfüllt der HER-1S seine Scoutaufgaben vorbildlich, solange er nicht auf den Feind trifft. Die generelle Konstruktion der Maschine ist annehmbar, bedient sich jedoch keinerlei bahnbrechender Fortschritte in der Mechtechnologie.

Ursprünglich benutzte der *Hermes* Standardpanzerung, was ihn für Feindfeuer von seiten der meisten leichten und mittelschweren Mechs verwundbar machte. Die Montage von Ferrofibrtpanzerung war zunächst eine Feldmodifikation mit dem Ziel, die Überlebenschancen des Mechs zu erhöhen. Sie erwies sich generell als erfolgreich und bietet dem Mech eine deutlich verbesserte Chance, ein Gefecht zu überstehen.

Das einzige herausragende Bauteil des *Hermes* ist die Alexis Photon-Zielerfassung. Die Alexis erfaßt das Zielobjekt mit einem Lichtstrahl, bevor sie einen der beiden Laser auslöst. Ist es dem System nicht möglich, ein Ziel ausreichender Dichte, wie einen BattleMech oder ein Panzerfahrzeug, zu erfassen, wird der Feuerimpuls zurückgehalten und gepuffert, bis ein Ziel gefunden wurde. Gelingt dies nicht innerhalb von zwei Sekunden, wird der Feuerbefehl gelöscht. Da die Lasergeschütze trotz allem aufgeladen werden, muß die Abwärme zwar abgeleitet werden, aber das System reduziert die Abnutzung der Fokussiereinrichtungen und senkt so die Wartungsanforderungen.

Der Handflammer des *Hermes* ist ein älteres Modell, das nicht aus dem Plasmafeld des Reaktors gespeist wird, sondern seine Feuerkraft aus einer Brennstoffmischung gewinnt. Wird die Waffe ausgelöst, öffnet sich der obere Brennstoffzylinder und ein darin enthaltenes Napalmgel wird durch Druckschläuche zur Flammermündung befördert. Unterwegs wird es mit einer geringen Menge einer Magnesiumlösung aus dem unteren Zylinder gemischt. Sobald das Magnesium beim Austritt aus der Flammermündung in Kontakt mit Sauerstoff kommt, entzündet es sich und damit auch das Napalm. Dieses System gilt als eine der sichersten Flammerkonstruktionen, da das Napalm ohne Kontaktmöglichkeit mit dem Zündmittel aufbewahrt wird. Es ist nur eine geringe Menge Magnesium erforderlich, um die Mischung zu entzünden, so daß eine Beschädigung des unteren Lagerbehälters in der Regel nur leichte Schäden am Mecharm nach sich zieht. Als zusätzliche Schutzmaßnahme sind beide Brennstofftanks auf Abschußschienen montiert, über die sie bei Bedarf davongeschleudert werden können.

Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Irian Klasse 10
Reaktor: GM 270
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Jolassa-328 Ferrofibrtp
Bewaffnung:
zwei mittelschwere Hellion-V-Laser
ein Olympus-Flammer
Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited
Funksystem: Irian TelStar
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Alexis Photon-Zielerfassungssystem

Typ: **HER-1S Hermes**

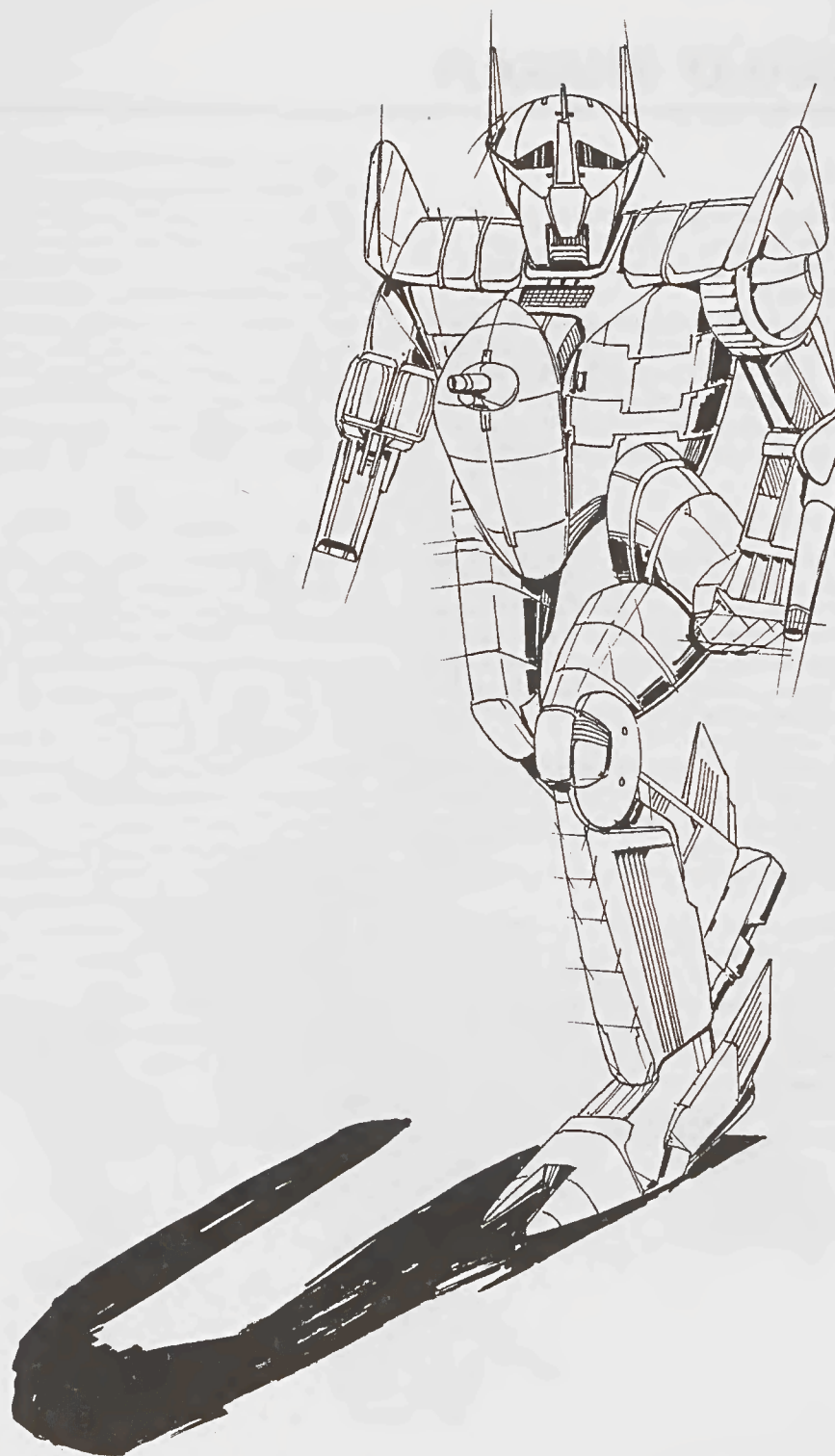
Tonnage:	30 Tonnen	<u>30</u>
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	GM 270	14,5
BP Gehen:	9	
BP Laufen:	14	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	90	5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf:	3	7
Torso Mitte:	10	14/5
Lk/Rt Torso:	7	9/4
Lk/Rt Arm:	5	9
Lk/Rt Bein:	7	10

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	RA	1	1
Flammer	LA	1	1
M-Laser	TM	1	1

Kampfwert: 1278



HSR 200-D *HUSAR*

ÜBERSICHT:

Der HSR 200-D *Husar* ist einer der verbreitetsten ScoutMechs der Regulären Armee. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 151 km/h bietet er dem Gegner in einem Zweikampf ein nur schwer anzuvisierendes Ziel.

Der *Husar* war ursprünglich zur Unterstützung von Infanterieeinheiten vorgesehen, aber seine enorme Schnelligkeit machte ihn besser geeignet für Erkundungsaufgaben. Dies führte dazu, daß er in weiten Bereichen als Ersatz für schnelle Scoutfahrzeuge eingesetzt wurde, denen er durch größere Feuerkraft und überlegene Geländegängigkeit voraus ist.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Husar* ist mit einem schweren ER-Laser bestückt, was sich in überdurchschnittlicher Zielerfassung und Reichweite bei weit geringeren Wartungsanforderungen als bei ähnlichen Waffen niederschlägt. Der Erfolg des ER-Lasers hat das Sternenbund-Quartiermeister-Kommando veranlaßt, bei Newhart Industries einige hundert weitere BattleMechs größeren Gewichts und höherer Feuerkraft zu ordern, die ebenfalls mit dieser Waffe bestückt werden sollen.

Ist er einmal bis auf die Reichweite anderer Waffen an den Gegner herangekommen, ist der *Husar* mehr oder weniger wehrlos, auch wenn er noch zum Nahkampf fähig ist. Gelegentlich wird er in einen Zweikampf mit einem anderen BattleMech gezwungen, aber für Gefechte dieser Art ist er kaum zu empfehlen.

Ein weiterer Schwachpunkt des HSR 200-D ist seine schwache Panzerung. Mit gerade anderthalb Tonnen Panzerung ist er nicht einmal so gut geschützt wie die meisten leichteren Mechs. Selbst der weitaus ältere Heuschreck der SBVS besitzt eine stärkere Panzerung als der *Husar*. Allerdings ist dieser schneller und besser bewaffnet. Grundsätzlich sind derartige Gewichtungen bei einer Kampfmaschine mit großer Vorsicht zu genießen, aber im Endergebnis kann sich der *Husar* selbst einem Gefecht mit einem leichteren Gegner durch Flucht entziehen.

Auch die Ranger-Funk- und Ortungssysteme sind von überdurchschnittlicher Leistungsfähigkeit und bieten neben erweiterter Reichweite für Kundschaftermissionen die Möglichkeit, die meisten Kommunikationsverbindungen zu stören.

Eine Reihe geschickt platzierter *Husaren* hinter den feindlichen Linien ist dadurch fähig, gegnerische Befehlskanäle und Truppenbewegungen nachhaltig zu sabotieren. Ein *Husar* kann Sendungen zwischen 35 Kilometer entfernten BattleMechs abhören. Auch die Senderkapazität des HSR 200-D ist besser als die der meisten anderen SBVS-Mechs, da der *Husar* häufig mehr damit beschäftigt ist, feindliche Bewegungen und Sendungen zu melden, als sie zu stören.

KAMPFGESCHICHTE:

Der *Husar* hat sich im Verlauf seiner Dienstzeit bereits einige Male speziell für seinen Erfolg bei der Umgehung feindlicher Linien und die Überwachung des Gegners Ruhm eingehandelt. Im Jahre 2630 kam während einer Serie von Aufständen auf dem Iyranischen Planeten Wotan in der Nähe des Dunkelnebels auf Bitten Iyranischer Behörden das 51. *Husarenregiment*, XXX. Corps, zum Einsatz.

Zehn HSR 200-Ds, genannt „die Finger des Todes“, wurden ohne größere Unterstützung weit hinter den feindlichen Linien abgeworfen. Ihre Aufgabe war es, den Gegner so lange wie möglich zu stören. Während der dreiwöchigen Operation zerstörten die Mechs einige Funkstationen und Munitionslager. Als die Rebellen schließlich mehrere der ihnen zusetzenden *Husaren* aufspürten und zu stellen versuchten, mußten sie mit ansehen, wie die *Husaren* die Flucht ergriffen und mit atemberaubender Geschwindigkeit das Weite suchten.

Als die Kämpfe vorüber waren, mußten nur drei *Husaren* als Gefechtsverluste abgeschrieben werden. Die Finger des Todes hatten den Kampfwert des HSR 200-D bewiesen, und sein Ruhm wuchs weiter.

Masse:	30 Tonnen
Rumpf:	Benztrov 40
Reaktor:	GM 270-A
Reisegeschwindigkeit:	97 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	151 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Victory Anker-2-Ferrofibril
Bewaffnung:	ein schwerer Newhart-Extremreichweitenlaser
Hersteller:	Newhart Industries
Funksystem:	Field Ranger Sightseer
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Ranger LCS-Modell 2

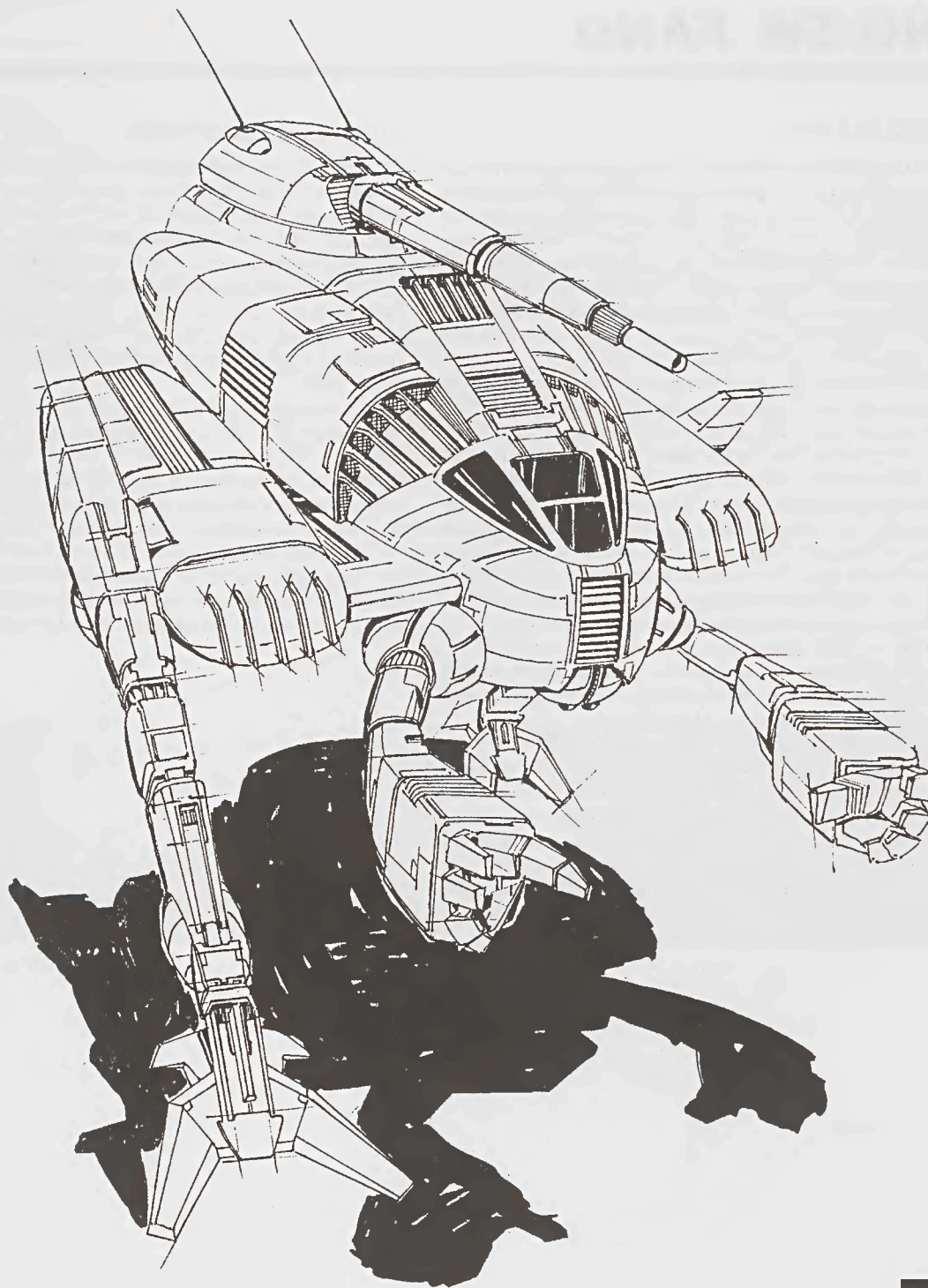
Typ: HSR 200-D Husar

Tonnage:	30 Tonnen	Tonnen	30
Interne Struktur:			3
Reaktor:	GM 270		14,5
BP Gehen:	9		
BP Laufen:	14		
BP Sprung:	0		
Wärmetauscher:	10		0
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:	27		1,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	3
Torso Mitte:	10	4/2
Lk/Rt Torso:	7	3/2
Lk/Rt Arm:	5	2
Lk/Rt Bein:	7	2

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
ER-S-Laser	TM	2	5

Kampfwert: 1236

FNG-5W FANG

ÜBERSICHT:

Der schnelle, gutbewaffnete und schwer gepanzerte FNG-5W *Fang* wurde speziell für gemischte unabhängige und Hausregimenter als Ergänzung zum *Mungo* entwickelt. Obwohl der *Fang* zehn Tonnen schwerer als der MUN-66 ist, erreicht er dieselben Geschwindigkeiten. Nach beeindruckenden Gefechtsprüfungen im Herbst 2669 ordnete das Oberkommando des Sternbundes sofort die Serienproduktion der Maschine an, und im Mai 2670 wurden die ersten Mechs an leichte Mechkompanien der Frontklasse ausgeliefert.

Insbesondere in den Mecharmeen der Hausfürsten, die im Gegensatz zur Regulären Armee weitgehend gemischte Einheiten besitzen, sind Lanzen aus einem *Mungo* und drei *Fang*-Mechs anzutreffen. Die *Fänge* liefern dem *Mungo* mit ihren PPKs Feuerschutz, während der *Mungo* vorrückt und das Gelände mit der Beagle-Sonde nach versteckten Feindeinheiten absucht. Der *Mungo* besitzt ausreichend Feuerkraft, um mit leichter Infanterie fertig zu werden, und ist schnell genug, um sich beim Auftauchen schwerer bewaffneter Gegner in den Schutz des *Fang*-Deckungsfeuers zurückzuziehen. Diese Art des Einsatzes ist allerdings äußerst riskant, selbst wenn alles nach Plan verläuft. Sobald etwas schiefgeht, erwischt es unweigerlich als erstes den *Mungo* des Lanzenführers, so daß die Einheit ihren Kommandeur gerade in dem Augenblick verliert, in dem sie ihn am dringendsten benötigt.

Diese Art des Einsatzes für Mungo-/Fang-Teams war im 1. Nachfolgekrieg noch verbreiteter, und es wurden ganze Überfallkompanien aus Lanzen dieser Art aufgestellt, was die Verluste enorm in die Höhe schnellen ließ. Bereits 2815 ging die letzte Fang-Fabrik in einer Atomexplosion unter, und 2830 war auch der letzte verbliebene Fang für Ersatzteile ausgeschlachtet. Eine neue FNG-5W-Produktionsstraße wurde erst 3056 von Blackstone BattleMechs auf Inarcs wieder aufgebaut, die Serienproduktion ist jedoch noch nicht angelaufen.

MÖGLICHKEITEN:

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von über 130 Stundenkilometern gehört der FNG-5W zu den schnellsten Mechs unserer Tage und wird in dieser Hinsicht nur von *Husar* und *Hermes* übertroffen. Um diese Geschwindigkeit zu erreichen, haben die Konstrukteure auf den VOX 280XL zurückgegriffen, einen der effizientesten verfügbaren Fusionsreaktoren. Um den *Fang* für das Gefecht zu rüsten, statteten sie ihn mit der maximalen in dieser Gewichtsklasse möglichen Panzerung aus. Zusätzlich trägt der *Fang* drei beeindruckende Waffensysteme an Bord.

Das Hauptgeschütz dieses Kampfkolosses ist eine Extremreichweiten-PPK, die dem *Fang* eine ausgezeichnete Schlagkraft über alle Distanzen verleiht. Zwei mittelschwere ChisComp 39-Laser runden die Bestückung ab. Elf doppelte Wärmetauscher ermöglichen trotz hoher Abwärme den Einsatz aller drei Geschütze innerhalb einer Breitseite, ohne die Maschine zu überhitzen. Da alle Waffen auf Energiebasis arbeiten, kann der *Fang* lange Zeit ohne Munitionsnachschub im Feld verbringen. Diese Fähigkeit macht ihn zu einer wertvollen Erweiterung jeder gemischten leichten Mechkompanie.

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Briden CNT Light
Reaktor: VOX 280XL
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Kallon Lightshield A
Bewaffnung:
eine Lord's Light-2-Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone
zwei mittelschwere ChisComp 39-Laser
Hersteller: Briden BattleMechs
Funksystem: Lockheed/CBM Kommset 100
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sturmfeuer Glanzlicht mit BlindFire Radar

Typ: **FNG-5W Fang**

Tonnage: 35 Tonnen Tonnen 35

Interne Struktur: 3,5

Reaktor: VOX 280XL 8

BP Gehen: 8

BP Laufen: 12

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 11 [22] 1

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

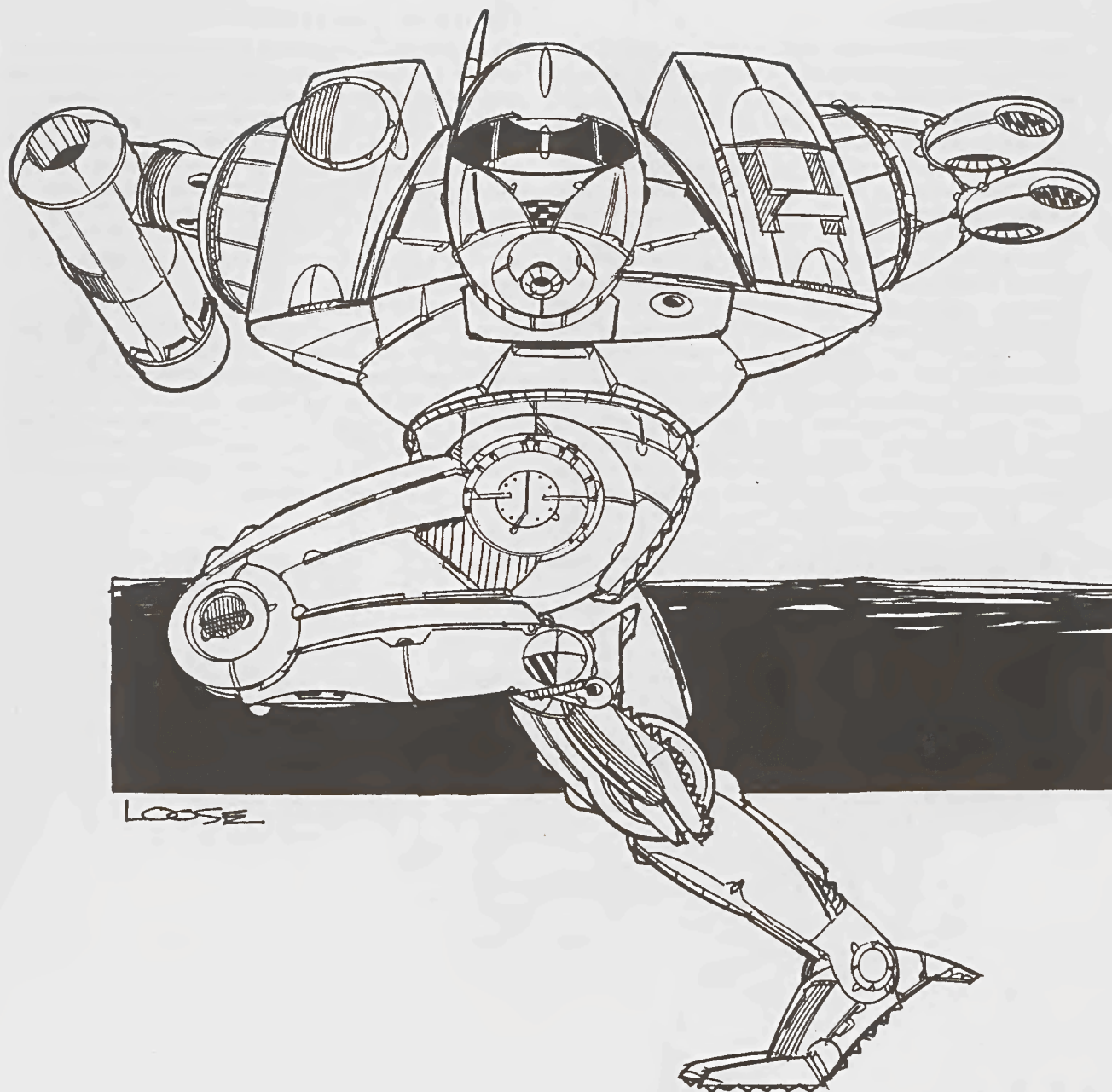
Panzerwert: 119 7,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	11	17/5
Lk/Rt Torso:	8	12/4
Lk/Rt Arm:	6	12
Lk/Rt Bein:	8	16

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
ER-PPK	RA	3	7
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1

Kampfwert: 1912



NTF-2Q NACHTFALKE

ÜBERSICHT:

Das SBVS-Oberkommando gab den NTF-2Q *Nachtfalke* während des Vereinigungskrieges in Auftrag. Er sollte Jagd auf hinter den Sternenbund-Linien wildernde Peripherie-Mech-einheiten machen. Zu diesem Zweck benötigte die Reguläre Armee einen leichten Mech von höchstens 35 Tonnen, mindestens so schnell wie *Wespe* oder *Hornisse* und gut bewaffnet. Insbesondere legte das Oberkommando Wert auf eine reine Energiewaffenbestückung, um eine maximale Ausdauer im Feld zu erzielen.

Im Mai 2565 legten sowohl Defiance Industries als auch Bergwolf BattleMechs, ein Neueinsteiger im Bereich der Mechproduktion, dem Oberkommando ihre Entwürfe für einen neuen Mech vor. Das Oberkommando ließ beide Modelle als Prototypen herstellen und unterzog diese monatelang härtesten Gefechtsprüfungen. Im Januar 2566 entschied man sich für die Bergwolf-Konstruktion und gab 700 Maschinen in Auftrag.

Der erste dieser neuen Mechs, der den Namen *Nachtfalke* erhielt, wurde im Oktober 2566 ausgeliefert. Die Baureihe erhielt ihre Feuertaufe im Dezember desselben Jahres und hat seither einen festen Platz in den Reihen der Regulären Armee. *Auch nach dem Zerfall des Sternenbunds wurde der Nachtfalke in verschiedenen Hausarmeen eingesetzt, bis Truppen Haus Mariks im August 2945 die Bergwolf-Mechfabrik zerstörten. Im Verlaufe der folgenden Jahrzehnte verschwand der Nachtfalke von den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre, bis Brandon und Eli O'Leary den Bergwolf-Konzern im April 3055 auf Vendrell wiedereröffneten. Bereits im November desselben Jahres wurden die ersten neuen Nachtfalken an das Vereinigte Commonwealth ausgeliefert.*

MÖGLICHKEITEN:

Der *Nachtfalke* ist für schnelle Einsatztruppen und Überfallaktionen entworfen und erfüllt die Anforderungen beider Aufgaben ausgezeichnet. Er ist ebenso schnell wie *Wespe* und *Hornisse*, dabei aber besser bewaffnet und gepanzert. Beim Bau des *Nachtfalken* kommen erprobte und zuverlässige Bauteile zum Einsatz, was seine Wartung vereinfacht. Um dem NTF-2Q auch ausgedehnte Kampfeinsätze zu ermöglichen, statteten die Bergwolf-Konstrukteure ihn mit maximalem Panzerungsschutz aus, wobei sie sich mit ProtecTech Leicht für ein in der Fachwelt berühmtes und kampferprobtes Material entschieden.

Die Hauptwaffen des Mechs sind der schwere Maxell-Extremreichweitenlaser und der schwere Defiance-Laser. Diese Geschütze verleihen dem *Nachtfalken* eine enorme Schlagkraft, mit der er mehr Schaden austeilen kann, als die meisten leichten Mechs einstecken können. Komplettiert wird die Bewaffnung durch einen mittelschweren Defiance-Impulslaser. Die enorme Hitzeentwicklung dieser Waffen wird selbst bei einem gleichzeitigen Einsatz durch die zwölf doppelten Wärmetauscher vollständig abgebaut.

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Telestar Modell 6LQ
Reaktor: GM 210XL
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: ProtecTech Leicht
Bewaffnung:
ein schwerer Maxell-Extremreichweitenlaser
ein schwerer Defiance B3L-Laser
ein mittelschwerer Defiance P5M-Impulslaser
Hersteller: Bergwolf BattleMechs
Funksystem: TharHes Kr-A P/komm
Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instatrak Mk. X

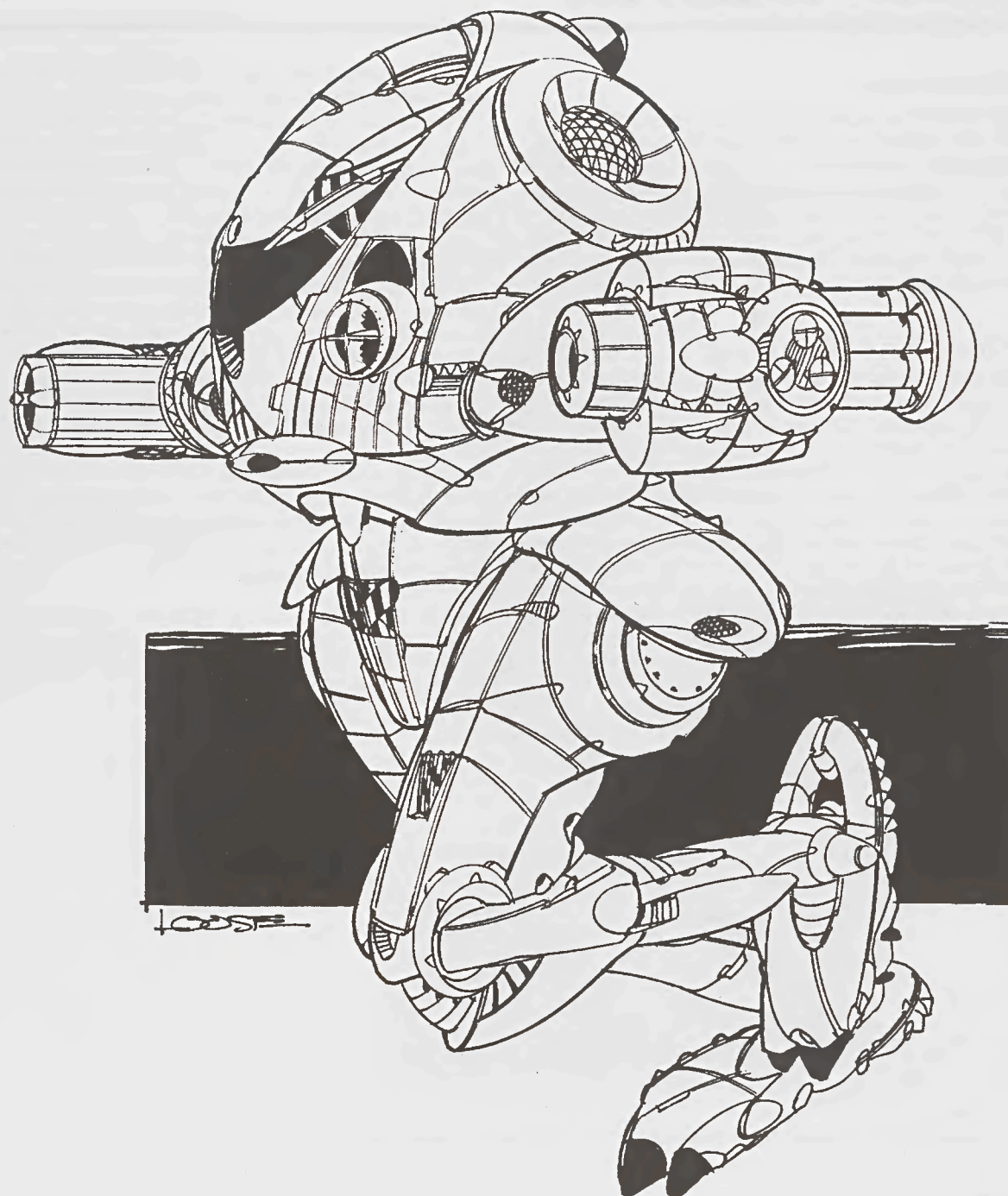
Typ:	NTF-2Q Nachtfalke	Tonnen
Tonnage:	35 Tonnen	35
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	GM 210XL	4,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	112	7

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	11	17/4
Lk/Rt Torso:	8	13/3
Lk/Rt Arm:	6	10
Lk/Rt Bein:	8	15

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
ER-S-Laser	RA	2	5
M-Impulslaser	LA	1	2
S-Laser	TM	2	5

Kampfwert: 1993



SPR-5F SPECTOR

ÜBERSICHT:

Der am *Exterminator* orientierte SPR-5F *Spector* wurde speziell für die Jagd auf BefehlsMechs und HQ-Einheiten leichter Mechkompanien entwickelt. Erst in zweiter Hinsicht fungiert er auch als vorgeschobener Kundschafter- und ÜberfallMech. Der erste *Spector* lief im Juni 2639 bei Norsk Technologies vom Band und durchlief dann sechs Monate lang Gefechtsprüfungen. Im April 2640 trafen die ersten kampfbereiten *Spectors* bei den SBVS ein.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Spector* ist einer der schnellsten je produzierten BattleMechs und in allen Aufgabenbereichen sehr erfolgreich.

Die Konstrukteure bei Norsk Technologies wählten den Magna 245XL-Reaktor, um dem *Spectoreine* Höchstgeschwindigkeit von 118 km/h zu ermöglichen, und gaben ihm zusätzlich Sprungdüsen, die ihn in einem Satz bis zu 210 Meter weit befördern können. Um den SPR-5F bei seinen Missionen zu unterstützen, rüsteten sie den Mech mit denselben modernen Tarntechnologien aus wie den *Exterminator*. So verfügt der *Spector* zum Beispiel wie sein größeres Vorbild zusätzlich zu seinem Chamäleon-Polarisationsschild über spezielle Wärmeschlucken an den Füßen, die es beinahe unmöglich machen, ihn zu orten. Als weitere Schutzmaßnahme wurde er mit einer Wächter-ECM-Störphalanx ausgerüstet, mit der sein Pilot die Ortungsgeräte feindlicher Mech blockieren kann.

Die Bewaffnung des SPR-5F ist nicht minder beeindruckend. Der schwere Nachtwind-Laser dient als Hauptgeschütz und wird von zwei mittelschweren und einem leichten Laser unterstützt. Manche Kritiker des *Spector* halten diese Bestückung zwar für zu leicht, um effektiv zu sein, aber alle Gefechtsprüfungen haben bestätigt, daß sie für die vorgesehene Aufgabe dieses Mech mehr als ausreicht. Um die intensive Hitzeentwicklung der reinen Laserbewaffnung auszugleichen, wird der *Spector* von elf doppelten Wärmetauschern gekühlt.

Nach dem Zerfall des Sternenbunds schienen alle Unterlagen über den Spector verschwunden, und funktionstüchtige Modelle dieses Mech waren unbekannt, bis im September 3048 Gerüchte aufkamen, nach denen die Konföderation Capella auf Menke, der Heimatbasis des ehemaligen Söldnerregiments McCarron's Armored Cavalry, eine Sternenbundbasis und mehrere LosTech-Mechs entdeckt hatte. Ungefähr zur selben Zeit begann die Söldnereinheit Storms Stahlgewitter eine Serie von Überfällen auf Marik-Grenzwelten, bei denen Mech zum Einsatz kamen, die zu identifizieren nur Experten in Sternenbundtechnologie in der Lage waren. Weder McCarron noch Storm haben allerdings bis heute zugegeben, Sternenbundära-Mechs einzusetzen, darunter auch den tödlichen Spector.

Norsk Technologies hat die Produktion des Spector inzwischen wiederaufgenommen. Der weit überwiegende Teil der bisherigen Produktion wurde an die Vereinigten Commonwealth-Streitkräfte geliefert.

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Norsk XT-Leicht LE (Endostahl)
Reaktor: Magna 245XL
Reisegeschwindigkeit: 75,6 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118,8 km/h
Sprungdüsen: HildCo Modell 11c
Sprungreichweite: 210 m
Panzerung: Starshield Leicht
Bewaffnung:
ein schwerer Nachtwind-Laser
zwei mittelschwere Defiance B3M-Laser
ein leichter Defiance B4S-Laser
Hersteller: Norsk Technologies Inc.
Funksystem: AR-12 Gesichertes Richtstrahlssystem
Ortungs-/Zielerfassungssystem: DLK-Phasenphalanx-sensoren mit Norsk-Wächter-ECM-Störsender

Typ: **SPR-5F Spector**

Tonnage:	35 Tonnen	35
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	Magna 245XL	6
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	7	
Wärmetauscher:	11 [22]	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	119	7,5

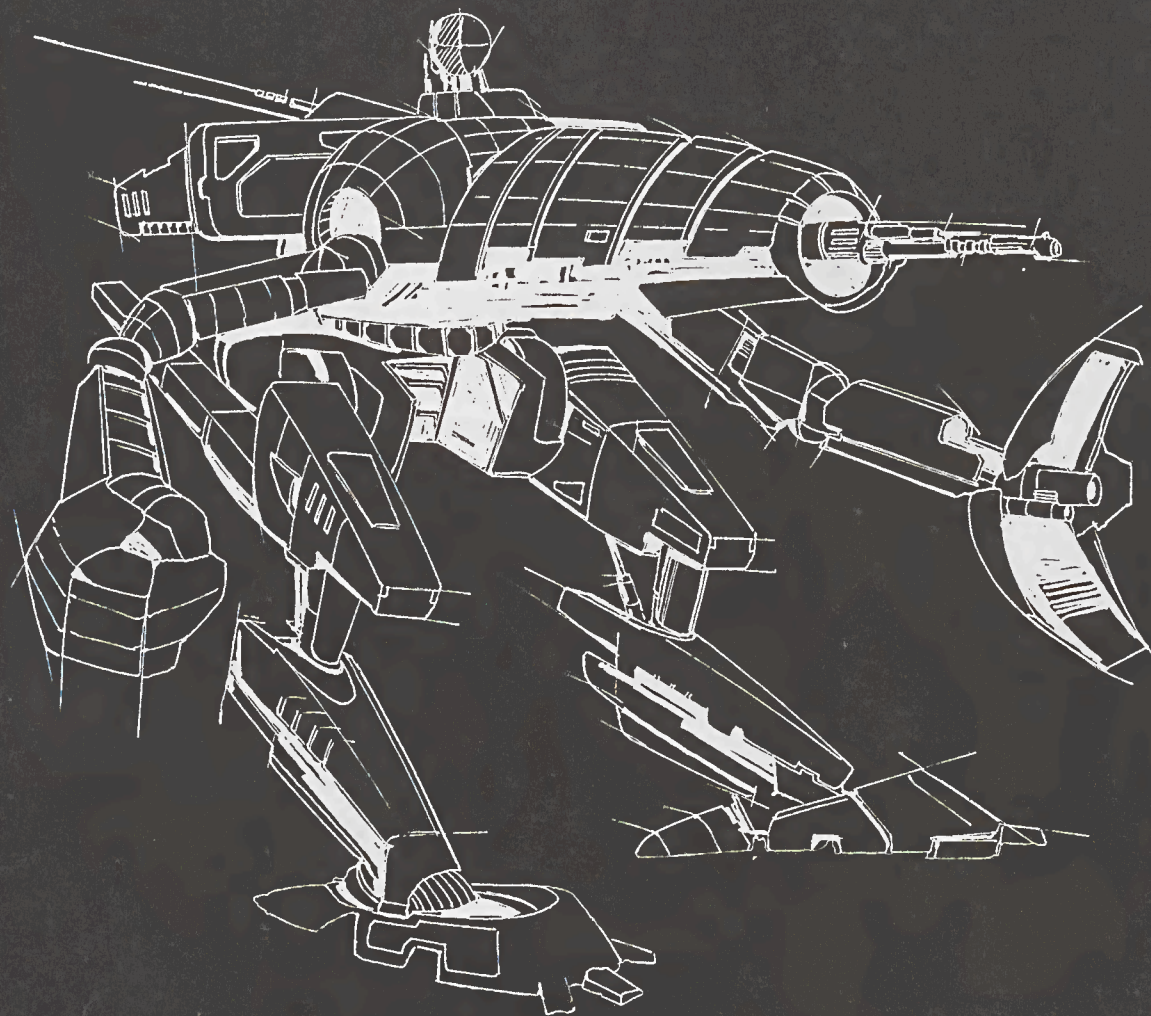
	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	11	17/5
Lk/Rt Torso:	8	12/4
Lk/Rt Arm:	6	12
Lk/Rt Bein:	8	16

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
S-Laser	RA	2	5
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
Wächter-ECM	RT	2	1,5
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüse	RB	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5

Kampfwert: 2428





Name	Tonnage	Seite
WCT-3R <i>Wächter</i>	40	24
LND-5M <i>Lindwurm</i>	45	26
KRB-27 <i>Krabbe</i>	50	28
KTO-19 <i>Kintaro</i>	55	30
LUX-9Q <i>Luchs</i>	55	32

Mittelschwere Mechs sind die Lastenträger aller Armeen. Ihr Gewicht reicht von 40 bis 55 Tonnen. Sie stellen nicht nur die bei weitem häufigste Gewichtsklasse, sondern bieten auch die größte Palette an Konstruktionsmöglichkeiten. Mittelschwere Mechs finden sich in allen Einheiten und auf nahezu allen Welten. Sie verrichten sozusagen die „Drecksarbeit“.

Auf dem Schlachtfeld bilden mittelschwere Mechs die Masse aller Einheiten. Die leichten Mechs sind unterwegs, um herauszufinden, was eigentlich los ist, die schweren Mechs warten auf den großen Sturmangriff, und die überschweren Mechs sind häufig zu wertvoll, um überhaupt eingesetzt zu werden. So bleibt alles und jedes am Ende immer wieder an den mittelschweren Mechs hängen.

WCT-3R WÄCHTER

ÜBERSICHT:

Der WCT-3R *Wächter* gehört zu den leichteren BattleMechs der mittelschweren Gewichtsklasse. Er ist für die Unterstützung von Infanterie- und leichten Panzereinheiten auf Bataillonsebene ausgelegt und besitzt gute Manövrierfähigkeiten, Langstreckenschlagkraft und ein modernes Funksystem. Dank der leistungsstarken Ortungs- und Zielerfassungssysteme ist der *Wächter* ideal für den Einsatz auf Patrouillen oder als mobiler Beobachter geeignet. Hinzu kommt das StarLink/Benicia Modell AS829G-Kommunikationssystem, das gleichzeitig auf mehreren Frequenzen operieren kann und es dem Piloten so ermöglicht, nicht nur untergeordnete Einheiten zu überwachen und zu befehligen, sondern auch in Kontakt mit entfernten Artilleriebatterien zu bleiben, bei denen er bei Bedarf Unterstützungsfeuer anfordern kann.

Defiance Industries entwickelte den *Wächter* ursprünglich im Jahre 2651 für die Privatarmee Haus Steiners. Der ursprünglich als Infanteriehilfsfahrzeug vorgesehene Mech übernahm bald Wachfunktionen an militärischen Einrichtungen und größeren Besitztümern der Steiners. Seit Beginn des 28. Jahrhunderts wird die Konstruktion auch bei den SBVS sowie in den Privatarmeen der Häuser Davion und Marik eingesetzt.

MÖGLICHKEITEN:

Der insgesamt 40 Tonnen schwere Rumpf des WCT-3R wird von einem 11,5 t schweren Pitban-240-Fusionsreaktor angetrieben, der dem Mech eine Gehgeschwindigkeit von 65,4 km/h und eine maximale Laufgeschwindigkeit von 97,1 km/h ermöglicht. Kurz nach Indienststellung des Kolosses kam Sorge über diese Reaktorwahl auf, da Gerüchte über Schwierigkeiten mit der Abschirmung des von Defiance unter Lizenz hergestellten Pitban 240 die Runde machten. Nachdem eine Reihe von Maschinen wegen chronischer Überhitzungsprobleme aus dem Feld abgezogen werden mußten, wurde eine Untersuchung eingeleitet, deren Ergebnis die Probleme nicht in der Reaktorabschirmung, sondern im Wärmekreislauf lokalisierte. Die fehlerhaften Komponenten wurden in den meisten bereits ausgelieferten und allen späteren Baureihen ausgetauscht.

Der *Wächter* ist mit einer KWI Autokanone/5-Ultra, einer Defiance Blitz-KSR 2er-Lafette und einem leichten Defiance B-1A-Laser hervorragend für den Kampf gerüstet. Kawabata Weapons Inc. stellt die AK/5-Ultra speziell für Defiance her. Die Waffe bietet dem Mech eine hohe effektive Reichweite, die über der von Langstreckenraketen und Standardautokanonen/5 liegt. Eine weitere Besonderheit dieser Waffe ist die Möglichkeit der doppelten Feuergeschwindigkeit einer Standard-AK/5. Dieser Beschuß ist zwar nicht so treffsicher wie der mit zwei normalen AK/5, aber die Ultra liefert dasselbe Munitionsvolumen.

Unglücklicherweise bringt diese extrem hohe Feuergeschwindigkeit, ganz abgesehen von der erhöhten Wärmeentwicklung und dem enormen Munitionsverbrauch, besonders bei den frühen Modellen des WCT-3R einige Schwierigkeiten mit sich. Wird sie mit maximaler Leistung eingesetzt, vibriert die Waffe sehr stark, was zum Ausfall der internen Schaltkreise im Arm des BattleMechs führen kann. Das zieht oft einen völligen Verlust der Kontrolle über diesen Arm nach sich, so daß die AK/5 praktisch ausfällt und die Offensivleistung des *Wächters* schlagartig halbiert wird. Die Behebung dieses Problems ist einfach genug, aber trotzdem fällt der Mech durch die Reparatur für mindestens eine halbe Stunde aus.

Neuere WCT-3R sind mit Modifikationen ausgestattet, die solche Störungen reduzieren sollen. Aber auch jetzt ist das Problem nicht völlig verschwunden, und es besteht noch immer eine geschätzte Chance von 3 %, daß es auftritt, sobald die AK/5-Ultra mit maximaler Feuergeschwindigkeit eingesetzt wird.

Der *Wächter* ist nicht für Gefechte auf kurze Entfernung angelegt. Vielmehr dient seine AK/5-Ultra dazu, den Gegner auf Distanz zu halten. Er kann sich jedoch verteidigen, sollte ein Feind dennoch an ihn herankommen. Im rechten Torso der Maschine verbirgt sich eine an das Targa-7 gekoppelte Defiance Blitz-KSR 2er-Lafette. Dieses Kurzstreckenraketen-system ist darauf angelegt, bei zielerfaßten Gegnern einen Treffer zu garantieren. Eine besondere Eigenschaft des Blitz-Systems verhindert ein Abfeuern der Raketen ohne gültige Zielerfassung. Dies verhindert die Verschwendung von Munition bei vorhersagbaren Fehlschüssen. Im Gegensatz zu Standardlafetten, deren Salven in der Regel nur teilweisen Erfolg liefern, treffen alle Blitz-Raketen ihr Ziel. Dadurch entspricht die durchschnittliche Schlagkraft der Einheit der einer schweren und munitionsintensiveren KSR 4er-Lafette bei berechenbarer Schadenswirkung.

Ursprünglich war der *Wächter* mit einem leichten Defiance A-1-Laser statt dem derzeitigen Modell B-1A ausgerüstet. Diese Waffe neigte jedoch nach längeren Einsätzen zu Problemen, so daß der robustere B-1A an ihre Stelle trat. Im Jahre 2678 wurden auch alle bereits produzierten *Wächter* mit dem leichten Defiance B-1A-Laser ausgerüstet, der im rechten Torso unmittelbar unter der Blitz-KSR 2er-Lafette plaziert ist.

Masse:	40 Tonnen
Rumpf:	Defiant V
Reaktor:	Pitban 240
Reisegeschwindigkeit:	65 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	97 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Valiant Lamellar
Bewaffnung:	eine KWI Autokanone/5-Ultra ein leichter Defiance B-1A-Laser eine Defiance Blitz-KSR 2er-Lafette
Hersteller:	Defiance Industries
Funksystem:	StarLink/Benicia Modell AS829G
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Targa-7, VidCom-17

Typ: **WCT-3R Wächter**

Tonnage: 40 Tonnen

Interne Struktur: 4

Reaktor: Pitban 240 11,5

BP Gehen: 6

BP Laufen: 9

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 10 0

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

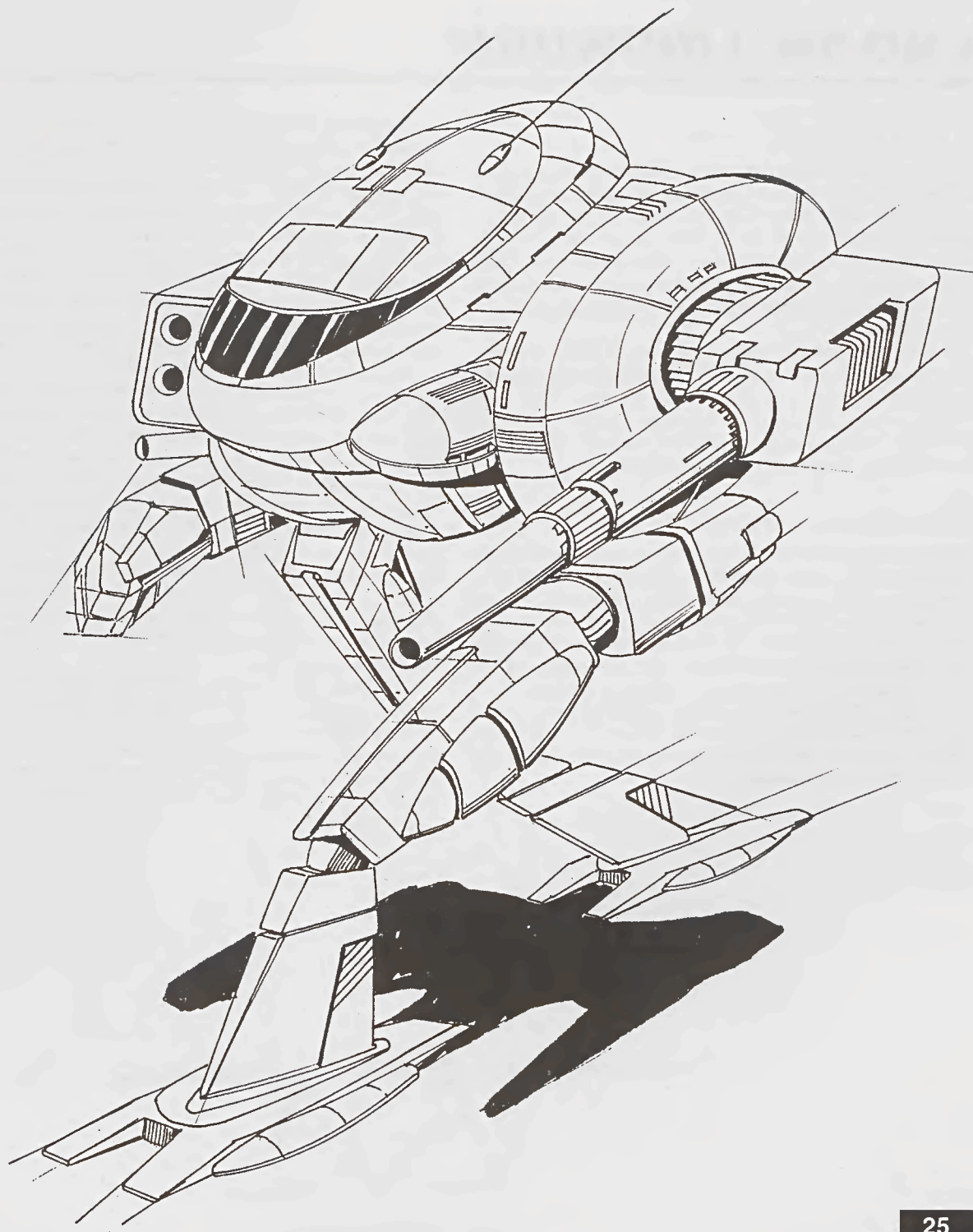
Panzerwert: 88 5,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	12	10/7
Lk/Rt Torso:	10	8/5
Lk/Rt Arm:	6	8
Lk/Rt Bein:	10	10

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
AK/5-Ultra	LA	5	9
Munition (AK) 20	LT	1	1
Blitz-KSR 2er-Lafette	RT	1	1,5
Munition (Blitz) 50	RT	1	1
L-Laser	RT	1	0,5

Kampfwert: 1650



LND-5M LINDWURM

ÜBERSICHT:

Der Ende 2660 in Auftrag gegebene LND-5M *Lindwurm* wurde als reiner Stadtkampf-Mech konstruiert. Möglicherweise erfüllt er die damit verbundenen Aufgaben sogar zu gut, denn viele Piloten verspüren einen Widerwillen gegen Missionen wie Polizeieinsätze, Garnisonsdienst, Sicherheitsstreifen oder Stadtverteidigung. Dies sind keine allzu glorreichen Aufgaben, und der *Lindwurm* ist dementsprechend wenig geeignet, Ruhm zu ernten.

Manche Mechkrieger fühlen sich in dieser Maschine allerdings auch zu Hause. In seinem Element, auf den Straßen einer Stadt, gibt es kaum einen Mech, welcher Größe auch immer, den der *Lindwurm* nicht erledigen oder im allermindesten Fall bedrängen kann. *Lindwurm*-Veteranen gehören zu den stolzesten Mitgliedern der Regulären Armee.

MÖGLICHKEITEN:

Als Stadtkämpfer braucht der *Lindwurm* keine überragende Schnelligkeit. Bei einer Höchstgeschwindigkeit von 65 km/h kann er sich vor den wenigsten Gegnern retten, indem er davonläuft. Er kann jedoch dank der Sprungdüsen im hinteren Torso und den Oberschenkeln mit Leichtigkeit davonfliegen. Die Kombination von durchschnittlicher Geschwindigkeit und durchschnittlicher Sprungfähigkeit macht den *Lindwurm* in offenem Gelände zu einer Zielscheibe. Bei Ausfallaktionen wird er daher in der Regel nur in dichtem Wald oder gebirgigem Terrain eingesetzt, wo die Geländebedingungen die Vorteile schnellerer Mechs reduzieren.

Hauptwaffe des LND-5M ist der im rechten Arm montierte schwere Nachtwind-Laser. Da es sich hier um eine ältere Konstruktion handelt, wurden die zahlreichen Bauteile des Nachtwind-Lasers bereits in zahllosen Stunden Kampfeinsatz ausgefeilt. Das System ist extrem zuverlässig, aber die meisten Komponenten sind so schwer und sperrig, daß der Nachtwind einer der größten je produzierten militärischen Mechlaser ist. Die leichten Starflash-Laser neben ihrem schweren Cousin wurden später in die Konstruktion eingefügt, nachdem sich herausgestellt hatte, daß ein Teil der Energie des Nachtwinds ohne Verlust an Schlagkraft umgeleitet werden konnte.

Die Jackson Dart-Langstreckenlafette ist, im Gegensatz zu den Lasern, eine konstante Problemquelle für *Lindwurm*-Piloten. Durch die Position der Lafette vor dem Reaktorkern führt dessen Hitze häufig zur automatischen Stilllegung. Normale Kühlmäntel haben sich als unwirksam erwiesen, und bei Versuchen des Piloten, eine Stilllegung zu blockieren, besteht die Gefahr einer Munitionsexplosion auf dem Weg von den CASE-Munitionskammern im linken Torso zu den Abschußrohren. Die einzige sichere Lösung dieses Problems besteht darin, die Reaktortemperatur so niedrig wie möglich zu halten. Erreicht die Betriebstemperatur zu hohe Werte, sollte der Pilot die bereits geladenen Raketen ausstoßen und die Nachladeautomatik abschalten, so daß die restlichen Raketen in ihren CASE-Kammern versiegelt bleiben.

Die Totschlag-6-Kurzstreckenraketen sind weitaus zuverlässiger. Das gesamte Waffensystem ist im rechten Torsobereich montiert, und die Lafette sitzt über dem CASE-Munitionslager. Das gesamte Nachladesystem ist äußerst kompakt aufgebaut und arbeitet schnell und effizient. Ladehemmungen lassen sich in der Regel durch ein Auf- und Abhüpfen des *Lindwurms* beheben.

Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Ost
Reaktor: GM 180
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Northrup 750
Sprungreichweite: 120 m
Panzerung: Kilosh Ferrofibril 1000 + CASE
Bewaffnung:
eine Jackson Dart-LSR 10er-Lafette
ein schwerer Nachtwind-Laser
zwei leichte Starflash-Laser
eine Totschlag-6-KSR 6er-Lafette
Hersteller: Maltex Corporation
Funksystem: Ostmann AMB
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Zershacker-7-Serie

Typ: **LND-5M Lindwurm**

Tonnage: 45 Tonnen

Interne Struktur: Endostahl

Reaktor: GM 180

BP Gehen: 4

BP Laufen: 6

BP Sprung: 4

Wärmetauscher: 12

Gyroskop: 2

Cockpit: 3

Panzerwert: 152

Tonnen

45

2,25

7

2

2

3

9,5

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf: 3

Torso Mitte: 14

Lk/Rt Torso: 11

Lk/Rt Arm: 7

Lk/Rt Bein: 11

9

20/7

16/6

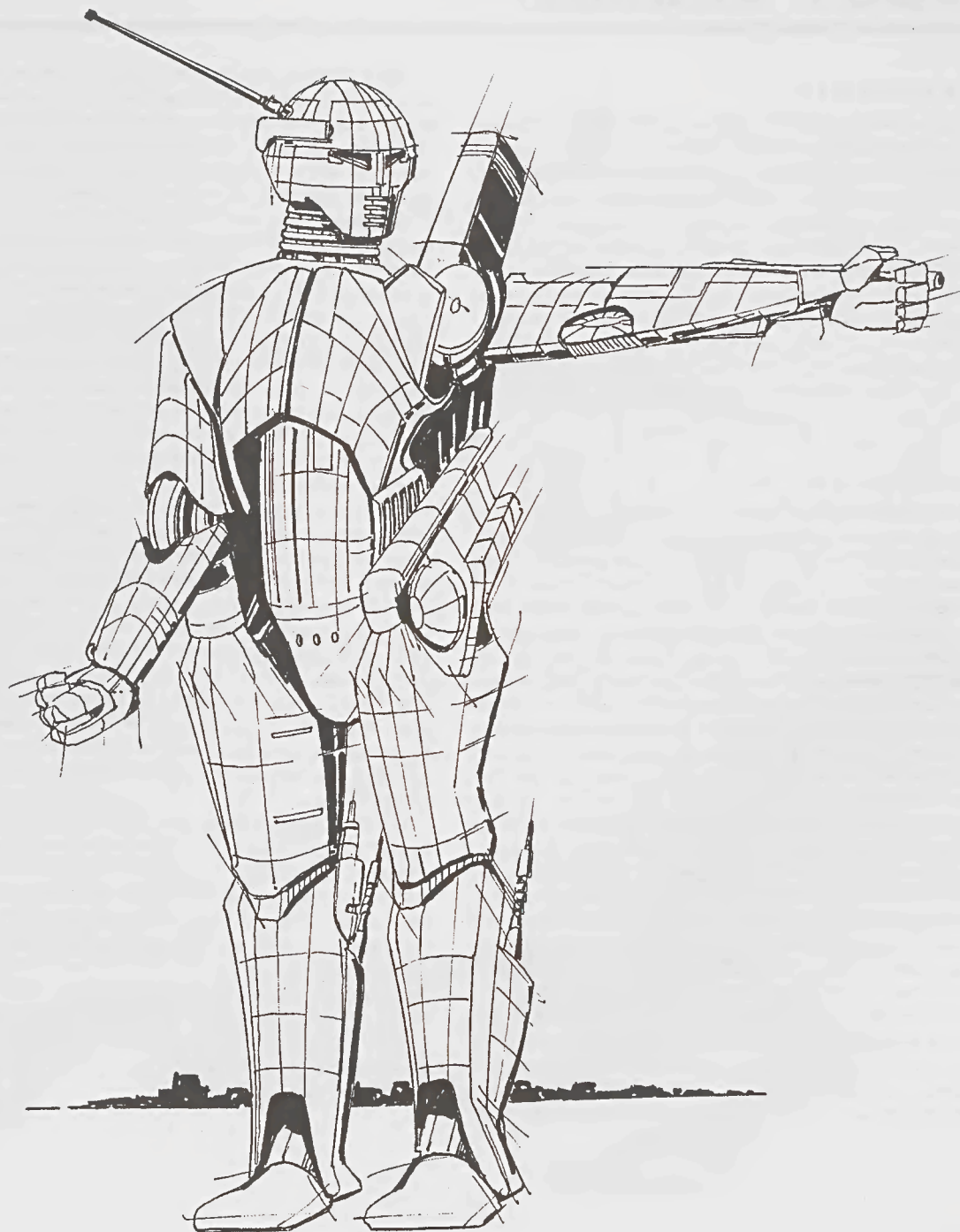
14

22

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
S-Laser	RA	2	5
L-Laser	RA	1	0,5
L-Laser	RA	1	0,5
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR 10er-Lafette	TM	2	5
Munition (LSR) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5

Kampfwert: 2393



KRB-27 KRABBE

ÜBERSICHT:

Die mittelschwere KRB-27 *Krabbe* wurde für Überfallaktionen und Guerillaeinsätze entwickelt. Sie ist erst seit 2719 in Bau, und bisher wurden noch keine 1000 Mechs ausgeliefert. Erste Berichte sind positiv, aber die fehlenden Hände und der Verzicht auf Sprungdüsen reduzieren ihre Eignung für Überfallmissionen. Die *Krabbe* ist insgesamt ein schneller Mech, der mehrere Wochen ohne Nachschub überleben kann. Sie ist ausschließlich mit Energiewaffen bestückt, was sie etwas heißer im Betrieb als andere Mechs ihrer Gewichtsklasse macht.

Wäre es nicht zum Exodus General Kerenskys und seiner Gefolgsleute gekommen, hätte die Krabbe gute Chancen gehabt, zum mittelschweren StandardMech der SBVS zu werden.

MÖGLICHKEITEN:

Die *Krabbe* enthält kaum neue Technologie. Abgesehen vom Funk- und Zielerfassungssystem haben sich sämtliche Bauteile der KRB-27 bereits in anderen Mechs bewährt. Techs träumen von der Versetzung zu einer *Krabben*-Einheit, da die Wartungszeit dieses Mechtyps um mehr als die Hälfte unter der anderer mittelschwerer Kampfkolosse liegt. Dies hat zum Techslang „Krebsgang“ für leichten Dienst geführt. Nur die Funkanlage kann einen höheren Arbeitsaufwand nötig machen.

Das Dalban-Kommunikationsnetzwerk Serie K wurde als völlig autarkes System konstruiert. Es enthält sieben Mikroprozessoren, die neben ihren jeweiligen Spezialaufgaben auch die Funktionen der anderen sechs übernehmen können. Das Dalban-Netzwerk ist mehr als nur ein Funksystem. Es kann die genaue Position des Mechs und aller bekannten Einheiten auf einem Planeten bestimmen. Zu diesem Zweck überwacht das System konstant alle Funkfrequenzen. Bei Einsätzen hinter den gegnerischen Linien kann das System feindliche Truppenbewegungen vorhersagen, wobei es zwischen bekannten und vermutlichen Positionen differenziert, und einen Marschweg an jedes beliebige Ziel ausarbeiten. Das Dalban ist nicht narrensicher, liefert dem Piloten jedoch bereits vor Beginn seiner Patrouille einen ausgezeichneten Lagebericht. Leider ist es nur schwer zu warten, und die Beschädigung eines Prozessors macht normalerweise bereits einen Gesamtaustausch notwendig. Die Systemredundanz des Netzwerks war absolut unumgänglich, um es auch im Gefecht betriebsbereit zu halten.

Der Panzerungsschutz der *Krabbe* ist durchweg gut. Arme und Beine sind besonders gut geschützt, und der gesamte Mech trägt Ferrofibritletzerplatten. Die schwächsten Stellen im Panzer der KRB-27 sind die linken und rechten Torsoflanken, aber selbst dort kann sie einen PPK-Volltreffer einstecken, ohne daß es zu einer Bresche kommt.

Die Bewaffnung des Mechs ist funktional, aber nicht sonderlich einfallsreich. Die beiden schweren Laser sind in identischer Weise in den Scheren und Unterarmen beider Arme untergebracht. Sie haben ein ausgezeichnetes Schußfeld, sind aber im Nahkampf sehr leicht zu beschädigen. *Krabben*-Piloten neigen dazu, die riesigen Waffen als Keulen zu verwenden, wobei die Fokussierspiegel beinahe unvermeidlich verstellt werden, was den gesamten Laser ausfallen läßt. Die Neujustierung ist nicht weiter schwierig, aber sie zwingt den Mechkrieger, für mehrere Minuten die Kanzel seiner Maschine zu verlassen und den Oberkörper in den Ellbogen der *Krabbe* zu versenken.

Als zweiten Verteidigungsmechanismus besitzt die *Krabbe* einen mittelschweren CeresArms-Laser in der Torsomitte und einen leichten ExoStar-Laser am Kopf. Der mittelschwere Laser ist gut gegen den Reaktor abgeschirmt, und die Platzierung der Wärmetauscher gestattet einen uneingeschränkten Wärmefluß durch die Torsomitte zu den Entlüftungsventilen im Rücken. Der Kopflaser wird üblicherweise nur im Notfall benutzt. Über größere Entfernungen ist er wirkungslos und eignet sich vor allem für den Einsatz gegen ungepanzerte Ziele wie Infanterie und aufständische Zivilisten. Das Cockpit ist gegen die Abwärme des Reaktors und des leichten Lasers gut isoliert. Piloten wissen den relativen Komfort der *Krabbe*-Kanzel zu schätzen.

Die Rettungsautomatik der KRB-27 weicht vom üblichen Design ab. Der Pilot dieses Mechs hat zwei Ausstiegsmöglichkeiten. Bei unmittelbar drohender Explosion wird das Kanzeldach abgesprengt und der Schleudersitz nach oben davongeschossen. Bremsdüsen unter dem Sitz verhindern einen unkontrollierten Absturz, und der Pilot landet etwa 200 Meter von seiner Maschine entfernt. Ist keine unmittelbare Explosionsgefahr vorhanden, wird der Sitz um 90° gedreht und nach hinten ausgestoßen. Der Pilot landet in diesem Fall nach einem weitaus kürzeren und sanfteren Flug 20 bis 50 Meter von seiner Maschine entfernt.

Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark 1A
Reaktor: Magna 250
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Paulina-Schwer Ferrofibritletzer
Bewaffnung:
zwei schwere RAMTech-1200-Laser
ein mittelschwerer CeresArms-Laser
ein leichter ExoStar-Laser
Hersteller: Cosara Weaponries
Funksystem: Dalban Serie K
Ortungs-/Zielerfassungssystem: 650 RND

Typ: **KRB-27 Krabbe**

Tonnage: 50 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: Magna 250

BP Gehen: 5

BP Laufen: 8

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 16

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

Panzerwert: 161

Tonnen

50

5

12,5

6

3

3

9

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf: 3

Torso Mitte: 16

Lk/Rt Torso: 12

Lk/Rt Arm: 8

Lk/Rt Bein: 12

9

20/8

16/6

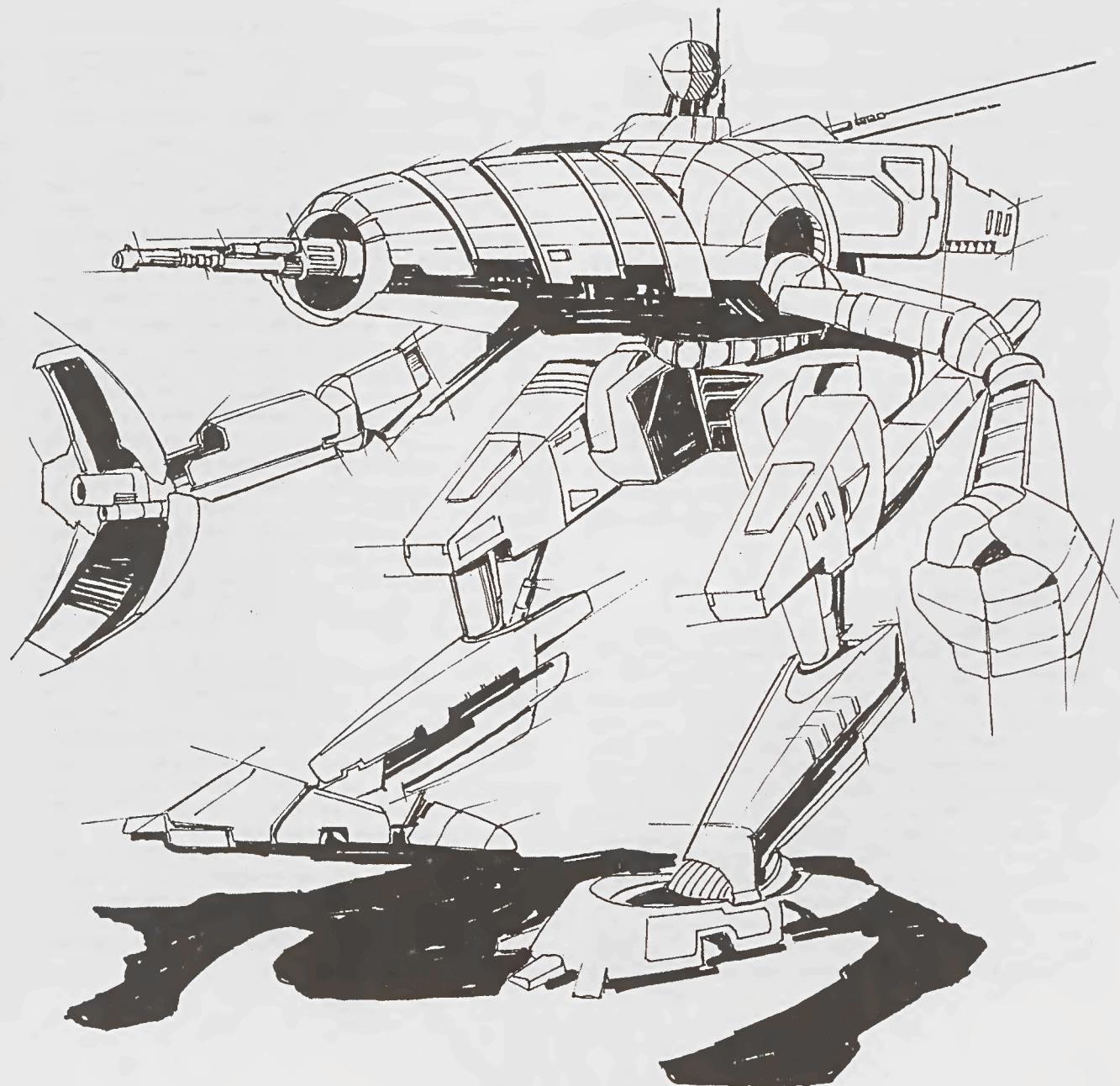
16

24

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
S-Laser	RA	2	5
S-Laser	LA	2	5
M-Laser	TM	1	1

Kampfwert: 2383



KTO-19 KINTARO

ÜBERSICHT:

Der KTO-19 *Kintaro* ist das seltene Beispiel eines Mechs, der speziell um ein bestimmtes Waffensystem herum konstruiert wurde, nämlich um die NARC-Raketenboje. Der Mech wurde als Plattform für das NARC-System mit reichlich Feuerkraft zur Ausnutzung aller erzielten NARC-Treffer angelegt. Er sollte hauptsächlich in offensiver Funktion zum Einsatz kommen, mit verschiedensten anderen Mechs zusammenarbeiten können, aber auch maximal gepanzert sein. Die Hauptaufgabe des neuen Kampfkolosses sollte darin bestehen, die NARC-Bojen ins Ziel zu befördern und dessen Vernichtung anschließend seinen Kameraden zu überlassen. Als Ausführung dieser Vorgaben akzeptierte das Quartiermeister-Kommando 2587 den *Kintaro*-Entwurf der Firma General Mechanics.

Der *Kintaro* ist in erster Linie eine Raketenplattform und besitzt eine beachtliche Schlagkraft. Er eignet sich jedoch nicht für Überfallaktionen. Obwohl er reichlich Munitionsvorrat für ein einzelnes Gefecht mitführt, hat er beinahe ständig Bedarf an Nachschub. Im Verlauf einer Schlacht nimmt seine Effektivität exponentiell ab. Sobald alle NARC-Module verschossen sind, sucht der KTO-19 in aller Regel nach einer Rückzugsmöglichkeit.

MÖGLICHKEITEN:

Kaum jemals hat die Einführung eines neuen Waffensystems ein solches Aufsehen erregt wie bei der Vorstellung der NARC-Raketenboje. Das System wurde der Öffentlichkeit 2587 zusammen mit dem *Kintaro* präsentiert. Die NARC-Boje stellt eine radikal neue Methode dar, die Zielerfassung einer Rakete zu aktivieren. Spezielle Raketen, sogenannte NARC-Module, sind mit leistungsstarken Peilsendern ausgestattet, die hinter einem magnetischen Gefechtskopf lagern. Sobald ein solches Modul auf ein Ziel trifft, sendet es ein Peilsignal für alle entsprechend ausgerüsteten Raketenlafetten in der Umgebung aus. Damit ist eine Zielerfassung praktisch garantiert.

Im *Kintaro* befindet sich das NARC-System im schwer gepanzerten Mittelbereich des Torsos, direkt oberhalb des Reaktors. Die schwer abgeschirmten internen Systeme des KTO-19 sind voll mit denen der NARC-Boje verwoben. Die NARC-Module sind im rechten Torso untergebracht und werden über

eine moderne Ladeautomatik in die Abschußrohre befördert. Das Gesamtsystem ist sehr zuverlässig, aber etwas weit verzweigt. Trotz des Schutzes durch tonnenweise Ferrofibrilpanzerung kann es von jedem Durchbruch im oberen Torsobereich beschädigt werden. Zumindest die Lafette allerdings ist eine Standardausführung und leicht zu ersetzen.

Die beiden HoverTec-Kurzstreckenlafetten ähneln sich zwar in der Wirkung, sind aber grundlegend unterschiedlich konstruiert. Die Torsoeinheit ist relativ standardmäßig aufgebaut. Sie ist sehr kompakt, mit einem Munitionslager neben den Abschußrohren, und liefert eine ausgezeichnete Feuergeschwindigkeit bei hoher Zuverlässigkeit. Das Lafettensystem im linken Mecharm dahingegen ist ein Alptraum für jeden Tech. Es wurde mit dem expliziten Ziel eines möglichst großen Schußfeldes im Arm installiert, aber die Ladeautomatik muß täglich gewartet werden. Im Unterarm befinden sich sowohl die Holly-Langstrecken-5er-Lafette als auch eine der beiden HoverTec-KSR 6er-Lafetten. Die Raketenpacks für beide Lafetten sind jedoch im linken Torso eingelagert. Beim Nachladen müssen die KSR durch den linken Arm in die Abschußrohre gespeist werden. Dieser Vorgang nimmt drei Sekunden in Anspruch, wobei der Arm während dieser Zeit nicht bewegt werden darf. Der Arm wird bei Beginn des Nachladevorgangs automatisch blockiert, aber trotzdem genügt die geringste Erschütterung des Systems, um eine Ladehemmung im Oberarm auszulösen. Die zur Behebung dieser Blockade benötigte Zeit variiert, beträgt aber in der Regel wenigstens eine Stunde.

Die Holly-Langstreckenlafette arbeitet nach demselben Prinzip und funktioniert einwandfrei. Obwohl auch diese Raketen durch den Oberarm in die Abschußrohre der Lafette transportiert werden müssen, kommt es, wenn überhaupt eine Ladehemmung eintritt, was selten ist, bereits am Munitionslager dazu, noch bevor die Raketen in den Armbereich eindringen. Ein Grund für diese extremen Unterschiede im Verhalten der beiden Systeme ist nicht bekannt.

Die mittelschweren Zwillinglaser am rechten Mecharm dienen weniger der Abwehr eines Gegners als der Beruhigung des Piloten. Es ist ein gutes Gefühl für einen Mechkrieger, zu wissen, daß er in Notfällen ein Reservewaffensystem zur Verfügung hat. Die Laser haben ein gutes Schußfeld und ergänzen die Raketenlafetten vorteilhaft.

Masse:	55 Tonnen
Rumpf:	Technicron-1
Reaktor:	CoreTek 275
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Leopard V Ferrofibril
Bewaffnung:	eine NARC-Raketenboje eine Holly-LSR 5er-Lafette zwei HoverTec-KSR 6er-Lafetten zwei mittelschwere Magna-Laser
Hersteller:	General Mechanics
Funksystem:	OmniComm 3
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Starbeam 3000

Typ: **KTO-19 Kintaro**

Tonnage: 55 Tonnen

Interne Struktur: 5,5

Reaktor: CoreTek 275 15,5

BP Gehen: 5

BP Laufen: 8

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 10 0

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

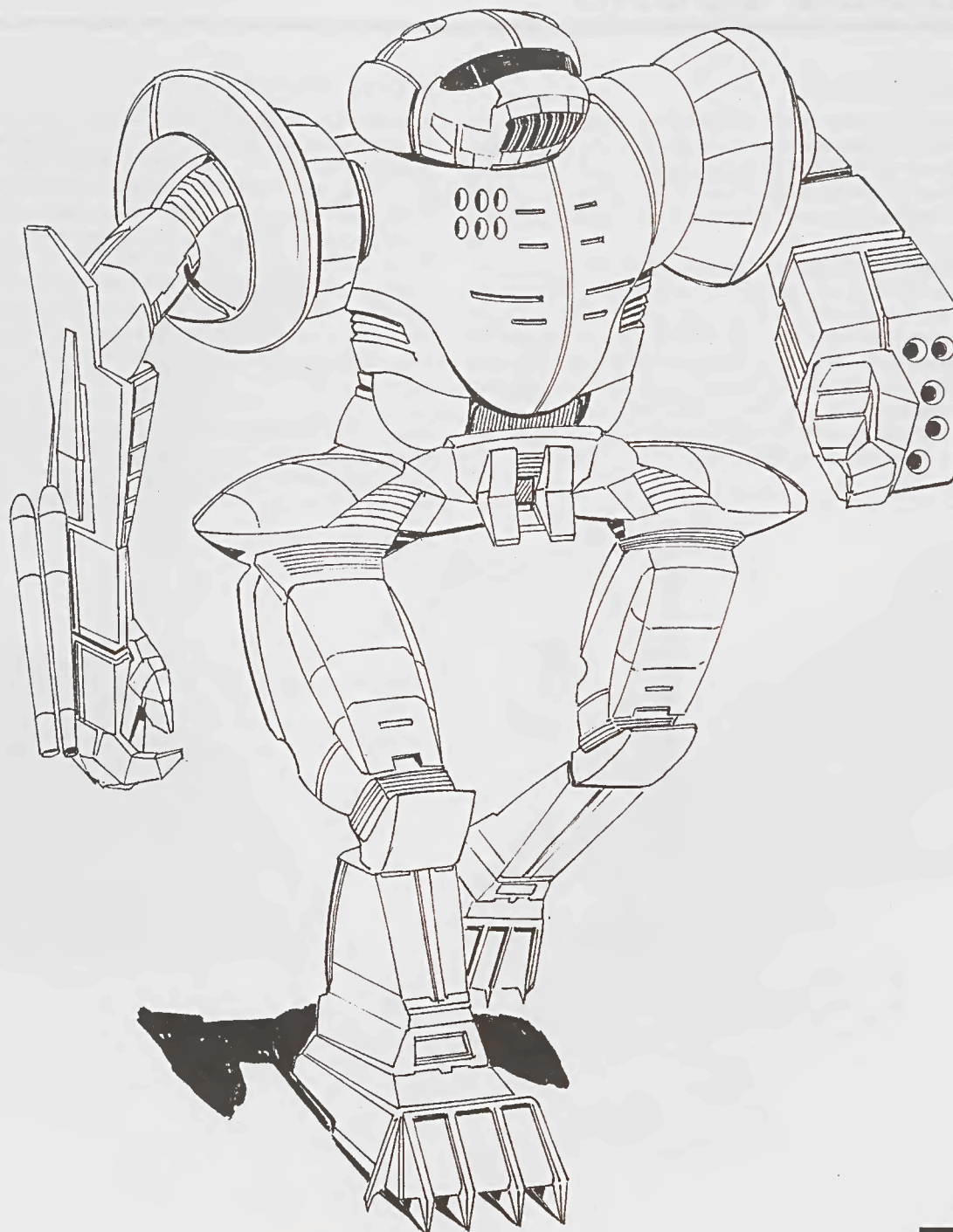
Panzerwert: 179 10

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	18	26/10
Lk/Rt Torso:	13	18/8
Lk/Rt Arm:	9	18
Lk/Rt Bein:	13	23

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
LSR 5er-Lafette	LA	1	2
KSR 6er-Lafette	LA	2	3
Munition (LSR) 24	LT	1	1
Munition (KSR) 15	LT	1	1
NARC-Boje	TM	2	3
NARC-Module (6)	RT	1	2
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1

Kampfwert: 2438



LUX-9Q LUCHS

ÜBERSICHT:

Der LUX-9Q *Luchs* ist ein mittelschwerer AngriffsMech, der seit dem 27. Jahrhundert einen festen Platz in den Rängen der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte hat und in jüngster Zeit auch in verschiedenen Privatarmeen, insbesondere bei Haus Steiner, in dessen Einflußbereich er gebaut wird, auftaucht.

Die Blue-Shot-Mechfabrik auf Solaris VII baute den LUX-9Q von der Blütezeit des Sternenbunds bis zu ihrer Vernichtung bei einem Marik-Überfall im Jahre 2928, in dem auch die Mechwartungsanlage des Lyranischen Commonwealth auf Solaris zerstört wurde. Haus Steiner verbrachte fünf Jahre mit dem Wiederaufbau der Wartungsanlage, aber Blue Shot fand keine Geldgeber für den Neubau der Fabrik, und die Innere Sphäre mußte bis 3056 warten, bevor auf Solaris die Luchs-Produktion wieder anlaufen konnte.

MÖGLICHKEITEN:

Bewaffnung und Reaktor des *Luchses* fügen sich zu einer wünschenswerten Kombination von Geschwindigkeit und Schlagkraft zusammen. Der Nissan-275XL-Reaktor gestattet dem *Luchs*, ohne Probleme mit anderen mittelschweren Mechs mitzuhalten. Gleichzeitig bietet die beeindruckende Phalanx von Energiewaffen des LUX-9Q, insbesondere durch die Defiance ER-Partikelkanone, dem Mech eine unerschöpfliche Quelle vernichtender Feuerkraft. Diese Bestückung erzeugt allerdings auch eine gewaltige Abwärme, zu deren Bewältigung der *Luchs* mit doppelten Wärmetauschern ausgestattet ist. Zwölf Tonnen Kallon-Unity-Weave-BattleMech-Panzerung sorgen für ein Maximum an Panzerschutz für die Gewichtsklasse des *Luchses* und gestatten ihm einen langen Aufenthalt auf dem Schlachtfeld. Die Luxor-Loadlifter-Sprungdüsen erlauben dem Koloß Sprünge über bis zu 150 Meter und erhöhen seine Mobilität dadurch erheblich. Außerdem ermöglichen sie dem Piloten den Rückgriff auf das Todessprungmanöver.

Masse: 55 Tonnen
Rumpf: RAMTech QWT
Reaktor: Nissan 275XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Luxor Loadlifters
Sprungreichweite: 150 m
Panzerung: Kallon Unity Weave
Bewaffnung:
eine Defiance 1001 Extremreichweiten-
Partikelstrahlkanone
vier mittelschwere Defiance B3M-Laser
ein schwerer Defiance B3L-Laser
Hersteller: Blue Shot Weapons
Funksystem: Lynx-shur
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Zyklon Multitask 10

Typ: **LUX-9Q Luchs**

Tonnage: 55 Tonnen
 Interne Struktur:
 Reaktor: Nissan 275XL
 BP Gehen: 5
 BP Laufen: 8
 BP Sprung: 5
 Wärmetauscher: 15 [30]
 Gyroskop: 3
 Cockpit: 3
 Panzerwert: 185

Tonnen

55
 5,5
 8

Interne
 Struktur

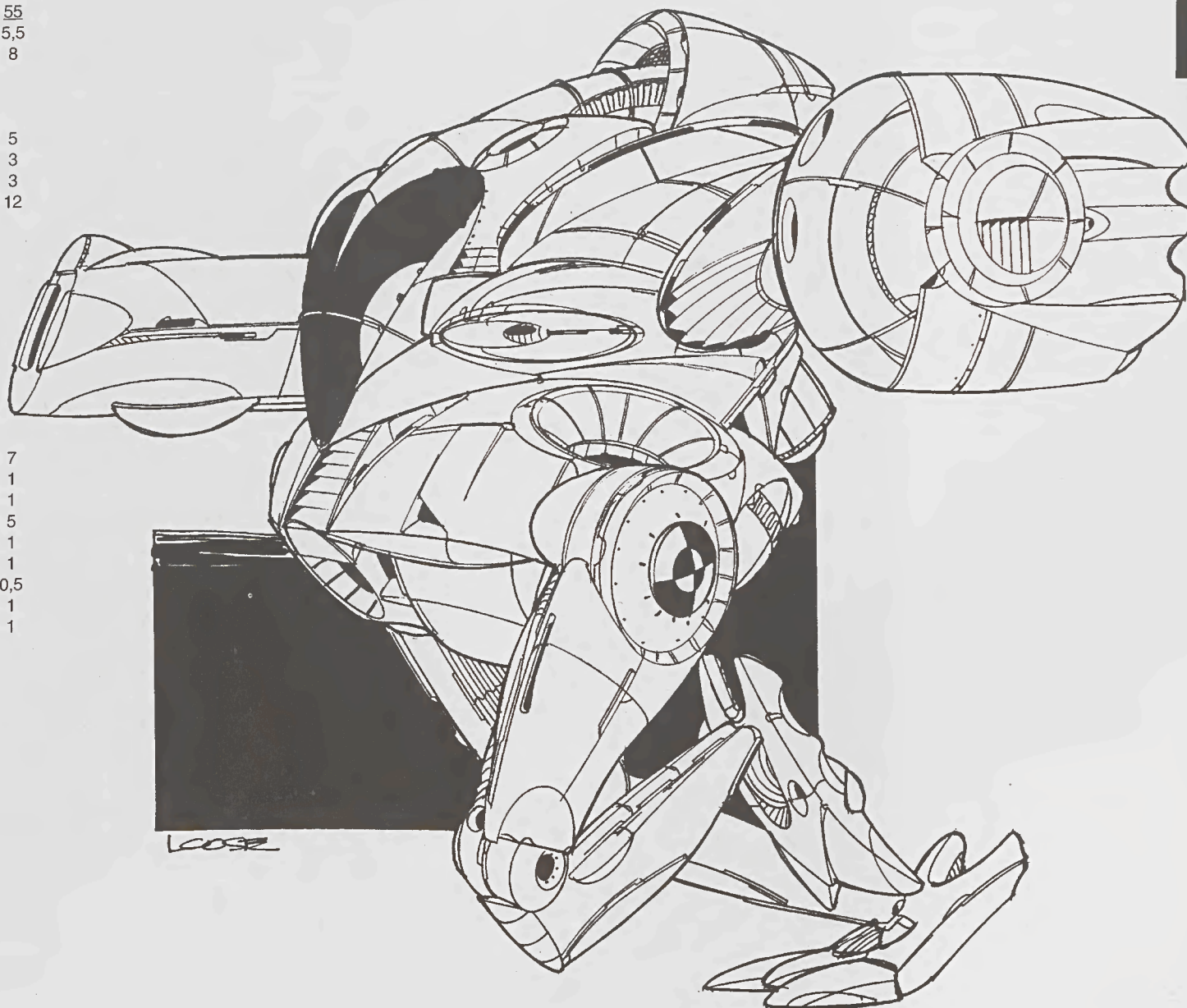
Panzer-
 wert

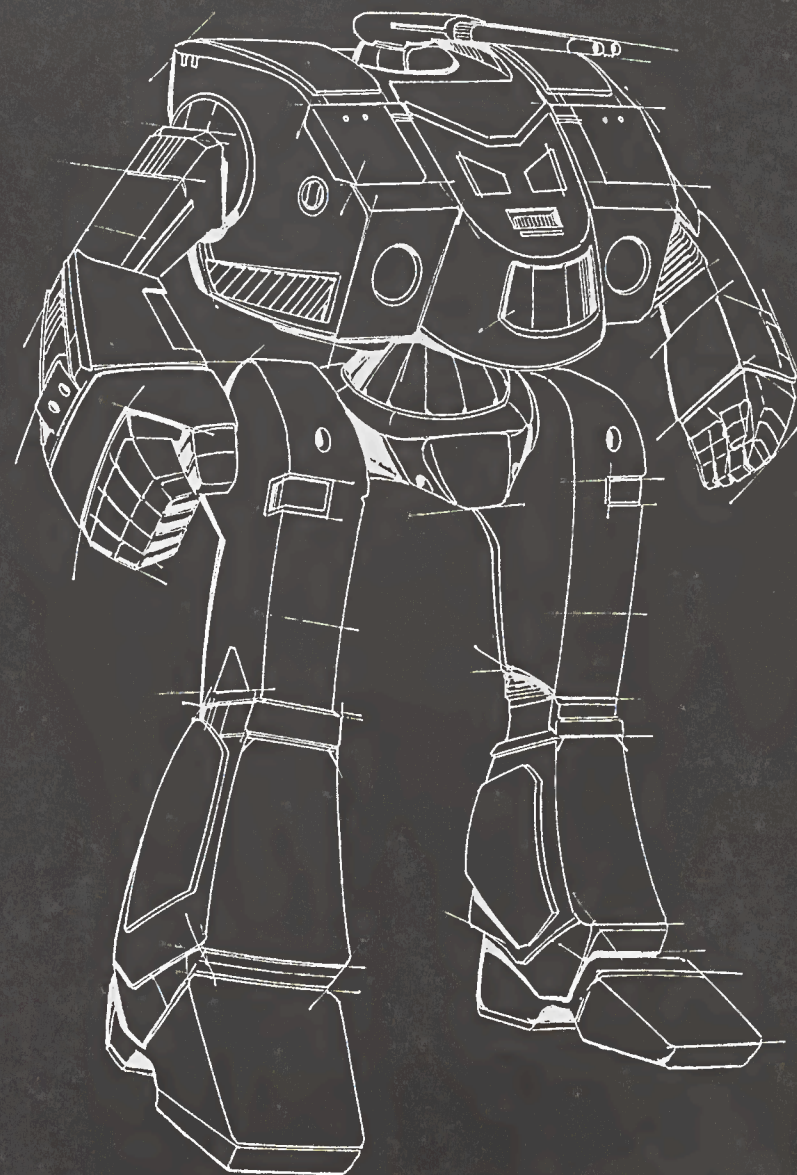
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	18	28/8
Lk/Rt Torso:	13	20/6
Lk/Rt Arm:	9	18
Lk/Rt Bein:	13	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
ER-PPK	RA	3	7
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
S-Laser	RT	2	5
M-Laser	TM	1	1
M-Laser	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1

Kampfwert: 3744





Die schweren Mechs zählen zur Elite der Kampfkolosse. Sie werden zum überwiegenden Teil von Kommandeuren und besonders erfahrenen Mechkriegern gesteuert und liefern ihrer Seite konzentrierte Schlagkraft auf dem Gefechtsfeld. Ihre Fähigkeit, enorme Schadensmengen auszuteilen und einzustecken, sorgt dafür, daß schwere Mechs in den meisten Fällen nur von anderen schweren Mechs zu stoppen sind. Dadurch kommt ihrer Aufstellung und ihrem Einsatz entscheidende Bedeutung zu. Die Seite, die schwere Einheiten zu einem entscheidenden Schlag gegen leichte und mittelschwere BattleMechs einsetzen kann, hat den Kampf bereits so gut wie gewonnen. Es gibt kaum etwas Beeindruckenderes als den Anblick einer Einheit schwerer Mechs, die auf ihre unglückseligen Opfer zustampfen. Schwere Mechs wiegen zwischen 60 und 75 Tonnen.

Name	Tonnage	Seite
CHP-1N <i>Champion</i>	60	36
LNC 25-01 <i>Lancelot</i>	60	38
BMB-12T <i>Bombast</i>	65	40
EXT-4D <i>Exterminator</i>	65	42
EXC-B2 <i>Excalibur</i>	70	44
FLB-3L <i>Fallbeil</i>	70	46
ST-8A <i>Shootist</i>	70	48
FRT-8L <i>Feuerteufel</i>	75	50
SW6-RTR <i>Schwarzer Ritter</i>	75	52

CHP-1N CHAMPION

ÜBERSICHT:

Der 2602 eingeführte CHP-1N *Champion* ist ein auf Schnelligkeit und Beweglichkeit ausgelegter schwerer Kampfkoloß mit einer Bestückung, die einen flexiblen Kampfeinsatz möglich macht. Mit 60 Tonnen und einer Höchstgeschwindigkeit von 86 Stundenkilometern ist er für die Rolle eines schweren Scout- und AngriffsMechs geeignet, dient aber in Linieneinheiten auch häufig in allgemeiner gehaltenen Gefechtsfunktionen.

Viele Kritiker bezeichnen den *Champion* als zu groß, zu teuer und bei zu starkem Reaktor zu schwach bewaffnet. Trotz dieser Vorwürfe ist der *Champion* dank guter Leistungen nicht nur bei seinen Piloten, sondern auch bei Mechkriegern beliebt, die im Einsatz mit ihm zusammenarbeiten müssen.

MÖGLICHKEITEN:

Obwohl seine Masse den *Champion* in die Liste der schweren BattleMechs einreicht, sind seine Bewaffnung und Panzerung für diese Gewichtsklasse reichlich schwach ausgelegt. Aber auch wenn viele Mechs vergleichbaren Gewichts stärker bewaffnet und gepanzert sind als der CHP-1N, kommt doch kaum einer davon an seine Geschwindigkeit und Beweglichkeit heran, die ihm eine lange Lebensdauer im Gefecht ermöglicht. Um diesen Geschwindigkeitsvorteil zu erreichen, benötigt der *Champion* allerdings einen Vlar-300-Fusionsreaktor, der allein schon fast 20 t wiegt und damit knapp ein Drittel der Gesamtmasse des Mechs ausmacht.

Kritiker behaupten, daß ein mittelschwerer Mech von 50 bis 55 Tonnen mit einem kleineren Reaktor eine ähnliche Geschwindigkeit liefern könnte und Raum für beinahe gleich viel Waffen und Panzerung hätte. Tatsächlich hatte sich auch die Erdwerk AG mit dem Entwurf einer *Greif*-Variante, dem GRF-3N, der zu erheblich niedrigeren Kosten dieselbe Leistung bot, um diesen Auftrag beworben. Bergan Industries, Hersteller des sehr erfolgreichen *Heuschreck*, gelang es jedoch schließlich durch intensivstes Lobbying, den Zuschlag und einen Bauauftrag für 200 Mechs vom Typ *Champion* zu bekommen.

Die Bewaffnung des *Champion* besteht aus einer Lubalin Ballistik-LB-X Autokanone/10, einer Harpoon-Kurzstrecken-6er-Raketenlafette, zwei mittelschweren Magna MkII sowie zwei leichten Martell-Lasern. Trotz zusätzlicher Munition für die AK muß der Mech schnell zum Ziel aufschließen, um es mit den KSR und Lasern attackieren zu können, oder das Schlachtfeld relativ bald wieder verlassen.

Die größte Schwäche des CHP-1N dürfte in seiner Tendenz bestehen, in heftigen Schußwechseln schnell zu überhitzen, was hauptsächlich an der Wahl relativ ineffizienter Wärmetauscher liegt, um den Herstellungspreis der Maschine niedrig zu halten. In vielen SBVS-Einheiten werden die ursprünglichen Wärmetauscher des *Champion* inzwischen durch doppelte Wärmetauscher ersetzt. Die Produktion des *Champion* in zwei der Bergan-Fabriken auf New Earth läuft davon unbeeinflusst weiter.

Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Bergan XI
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: StarSlab/2-Ferrofibril
Bewaffnung:
eine Lubalin LB-X Autokanone/10
eine Harpoon-KSR 6er-Lafette
zwei mittelschwere Magna MkII-Laser
zwei leichte Martell-Laser
Hersteller: Bergan Industries
Funksystem: Garret T-11C
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Mercury-IV mit Artemis IV FLS

Typ: **CHP-1N Champion**

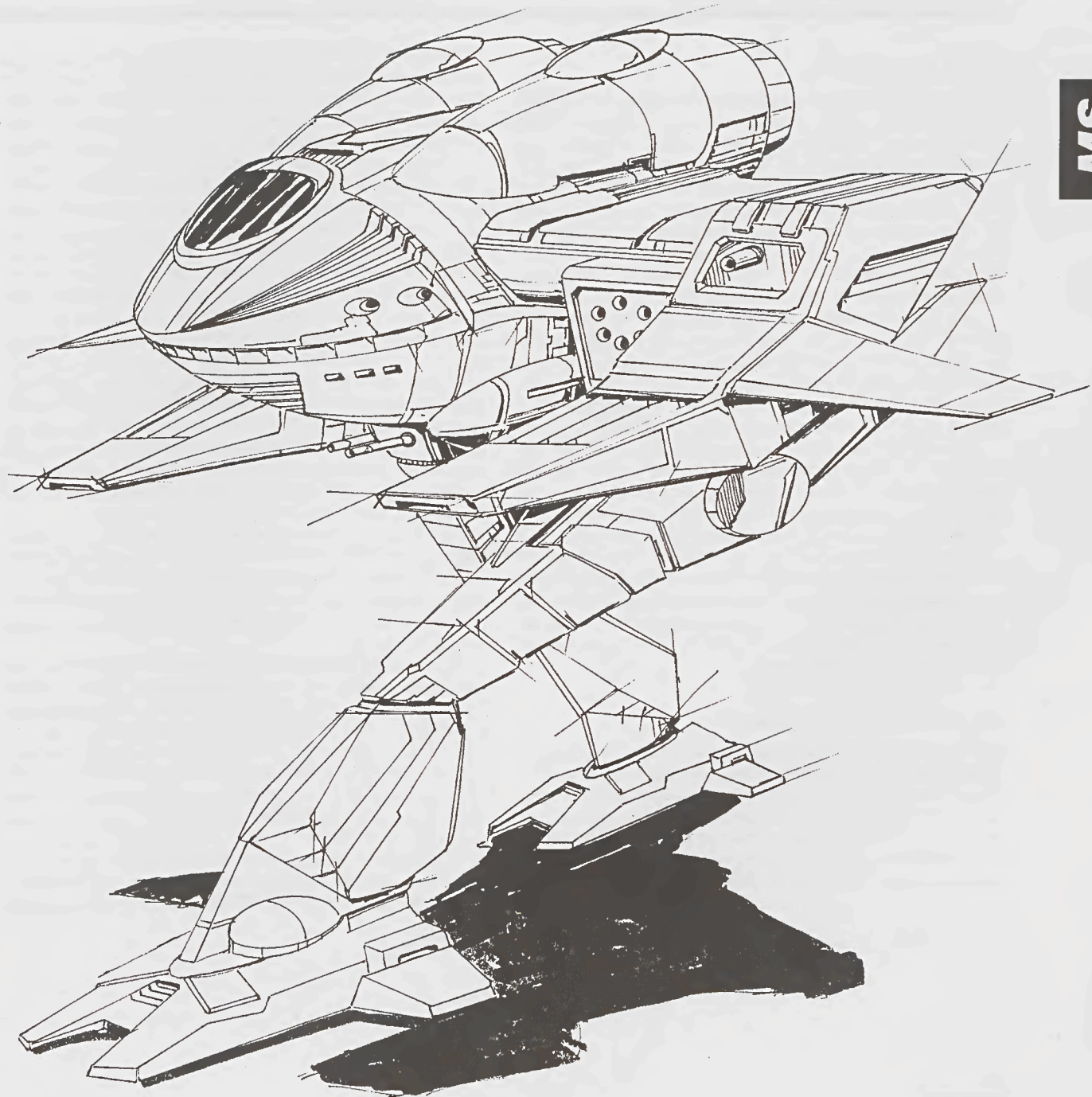
Tonnage:	60 Tonnen	<u>60</u>
Interne Struktur:		6
Reaktor:	Vlar 300	19
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	143	8

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	24/8
Lk/Rt Torso:	14	18/6
Lk/Rt Arm:	10	12
Lk/Rt Bein:	14	15

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
LB-X Autokanone/10	RT	6	11
Munition (AK) 20	RT	2	2
L-Laser	TM	1	0,5
L-Laser	TM	1	0,5
Artemis IV-FLS	TM	1	1
KSR 6er-Lafette	LT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
M-Laser	LT	1	1
M-Laser	LT	1	1

Kampfwert: 2290



LNC 25-01 LANCELOT

ÜBERSICHT:

Im Jahre 2580 erhielt Krupp Stellar-Technologie AG den Zuschlag für einen Sternenbundauftrag zur Entwicklung eines mittelschweren BattleMechs. Obwohl Krupp zu dieser Zeit bereits einen guten Ruf im Bereich der Waffen- und Gefechtscomputerherstellung besaß, hatte die Firma noch nie einen Mech für das Sternenbundmilitär produziert. Daher legten sich ihre Konstrukteure besonders ins Zeug, um eine erstklassige Konstruktionsarbeit zu liefern. Das Ergebnis, das etwas schwerer ausfiel als projektiert und daher als schwerer BattleMech klassifiziert werden mußte, taufte sie LNC 25-01 *Lancelot*.

Das Quartiermeister-Kommando der SBVS hatte für den Prototyp relativ einfache Vorgaben gestellt. Erwartet wurde ein Mech, der nur begrenzte Anforderungen an Munition und Nachschub stellte und schnell genug für mobile Einsätze war. Zusätzlich sollte er über genügend Feuerkraft verfügen, um in einer Schlacht eine wirkungsvolle Rolle zu spielen.

Angesichts dieser Anforderungen entschied man sich bei Krupp für die Ausstattung des *Lancelot* mit einem Hermes-360XL-Reaktor. XL-Fusionsreaktoren sind relativ selten, liefern aber bei geringerem Gewicht als konventionelle Reaktoren eine erhöhte Leistung bei längerer Funktionsdauer.

Bei den Testläufen auf Soul im Frühjahr 2581 waren die Sternenbundebeobachter beeindruckt von Kampfkraft und Geschwindigkeit des *Lancelot*. Obwohl Krupp Stellar-Technologie eine relativ kleine Firma ohne bisherige Erfahrung in der Mechproduktion war, erteilten die SBVS dem Konzern einen Auftragsauftrag über 250 Maschinen.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Lancelot* ist aus mehreren Gründen eine überragende Konstruktion. Sein wichtigstes Baumerkmal ist der Hermes-360XL-Reaktor. Durch subtile Veränderungen in der Platzierung von Abschirmungen und Reaktorkern gelang es den Herstellern des Reaktors, dessen Gewicht um Tonnen zu senken. Dies gestattete die Platzierung mehrerer zusätzlicher Wärmetauscher in der Torsomitte des BattleMechs, wodurch das Abwärmeproblem drastisch reduziert wurde. Zusätzlich waren die Konstrukteure in der Lage, an wichtigen Stellen den Panzerungsschutz zu erhöhen.

Krupps KGC-Gefechtscomputer stellen schon seit Jahrzehnten den Standard für andere Firmen dar. Im *Lancelot* ist der Computer für die Verarbeitung einer weiten Spanne zusätzlicher Eingaben ausgelegt, die es dem Piloten zum Beispiel jederzeit gestatten, die Festigkeit und Außentemperatur der Panzerung zu überprüfen, ohne daß die internen Überwachungssysteme des *Lancelot* die sonstigen Leistungen des Mechs im Gefechtsumfeld beeinträchtigen würden. Im Gegenteil, Krupps KGC Sternblick 3 ist ein perfektes Beispiel für die volle Ausnutzung der Möglichkeiten eines Systems durch den Hersteller. Im Chaos einer Schlacht, wenn innerhalb von Sekunden Hunderte Geschosse die Luft durchschneiden, filtert der Sternblick automatisch jene Mechs heraus, die den *Lancelot* angreifen, und macht sie durch Hervorhebung in der Sichtprojektion für den Piloten erkennbar, was gerade in größeren Gefechten ein entscheidender Vorteil sein kann. Zusätzlich zeigt das System dem Piloten an, wie groß die von diesen Gegnern ausgehende Gefahr ist, so daß er in der Lage ist, sich sofort um den gefährlichsten Angreifer zu kümmern. Die meisten Zielerfassungssysteme sind in der Lage, bis zu 20 verschiedene Zielobjekte gleichzeitig zu überwachen, aber der Sternblick 3 schafft je nach Situation bis zu 50.

Das Profil des *Lancelot* ist, verglichen mit dem der meisten Mechs seiner Zeit, schmal ausgefallen. Der Rumpf verfügt über sanfte Kurven in den PanzerSlab Type-5-Platten, wo viele Mechs Ecken und Kanten aufweisen. Dadurch ist der LNC 25-01 für gegnerische Kampfkolosse etwas schwieriger zu erfassen und zu treffen.

Die Hauptbewaffnung des *Lancelot* ist für einen Mech seiner Masse jedoch nicht allzu beeindruckend. Die Brudermörder-PPK ist bekannt für Isolationsprobleme. Bei unzureichender Wartung erzeugt sie schon bald mehr Hitze als die meisten Waffen dieses Typs, so daß eine vorsorgliche Behandlung hier besonders wichtig ist. Die übrigen Waffen des *Lancelot* erhalten durchweg gute Noten. Die schweren Krupp Modell 32-Laser (bei Mechkriegern, die sie kennen und mögen, als „Pelzbrenner“ bekannt) sind berühmt für ihre Leistungsfähigkeit, besonders in Verbindung mit einem KGC-Gefechtscomputer. Zusätzlich verfügt der *Lancelot* noch über einen mittelschweren Krupp Modell 2-Laser in der Torsomitte.

Masse:	60 Tonnen
Rumpf:	MangoTech 500 SJ
Reaktor:	Hermes 360XL
Reisegeschwindigkeit:	65 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	97 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	PanzerSlab Type 5
Bewaffnung:	eine Brudermörder-Partikelprojektorkanone zwei schwere Krupp Modell 32-Laser ein mittelschwerer Krupp Modell 2-Laser
Hersteller:	Krupp Stellar-Technologie AG
Funksystem:	Krupp-COMM 500
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	KGC Sternblick 3

Typ: **LNC 25-01 Lancelot**
 Tonnage: 60 Tonnen
 Interne Struktur:
 Reaktor: Hermes 360XL
 BP Gehen: 6
 BP Laufen: 9
 BP Sprung: 0
 Wärmetauscher: 13 [26]
 Gyroskop: 4
 Cockpit: 3
 Panzerwert: 152

Tonnen

60

6

16,5

3

4

3

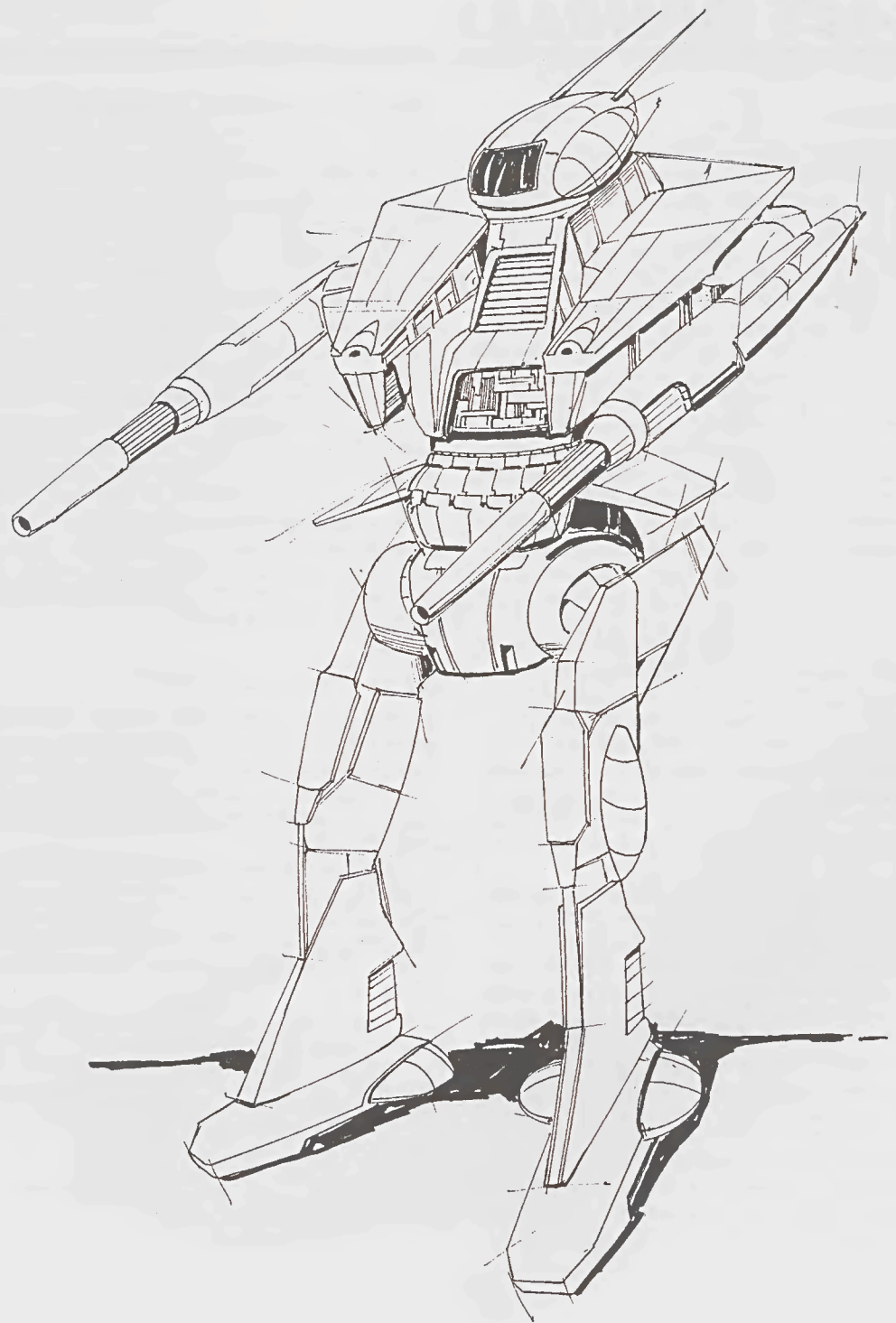
9,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	7
Torso Mitte:	20	21/16
Lk/Rt Torso:	14	16/10
Lk/Rt Arm:	10	14
Lk/Rt Bein:	14	14

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
S-Laser	RA	2	5
S-Laser	LA	2	5
PPK	RT	3	7
M-Laser	TM	1	1

Kampfwert: 3544



BMB-12T BOMBAST

ÜBERSICHT:

Der BMB-12T *Bombast* wurde als Reaktion auf einen Trend hin zu spezialisierten BattleMech-Typen entwickelt. Wakazashi Enterprises schlug seine Konstruktion 2735 zur Einführung als „Artilleriemech“ vor.

Der Gedanke hinter diesem Vorschlag war, einen Mech zu entwickeln, der konventionelle rad- oder kettengetriebene Artilleriefahrzeuge bei der Feuerunterstützung aus Positionen hinter den Kampflinien ersetzen kann. Dies würde die Probleme beseitigen, die entstehen, wenn Artilleriefahrzeuge auf Grund ihrer relativen Unbeweglichkeit bei einem BattleMech-Vormarsch nicht mitkommen oder bei einem feindlichen Durchbruch von gegnerischen Mecheinheiten überrannt werden.

Der *Bombast* wurde mit speziellen Raketenlafetten ausgestattet, die verschiedenste Raketentypen aufnehmen können, die einfachen Artilleriegeschossen sämtlich überlegen sind. Einige der zu diesem Zweck entwickelten Geschosse sind sogenannte Schwarm- und Donner-LSR. Schwarmraketen wurden für den indirekten Beschuß eines von einem vorgeschobenen Beobachter (nicht notwendigerweise einem Mech) identifizierten Ziels entwickelt. Jede Schwarmrakete enthält 100 Miniatursprengköpfe, die über dem Zielgebiet verstreut werden. Ein Bombardement mit 20 Raketen dieser Art aus nur einer der beiden LSR-Lafetten eines *Bombast* kann ein enormes Areal verwüsten. Donnerraketen ähneln den Schwarmraketen, enthalten aber je fünf Minen, die in den Weg vorrückender BattleMechs gelegt werden. Diese Minen verfügen über genügend Sprengkraft, um die Beine vieler Kampfkolosse zu beschädigen. Je nach Gefechtssituation kann ein *Bombast* auch mit den verschiedensten anderen Raketenarten ausgerüstet werden.

Über 800 BMB-12Ts wurden in den Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften eingesetzt. Sie bestanden alle Prüfungen und Manöver mit Leichtigkeit und stellten regelmäßig ihre Überlegenheit gegenüber fahrbaren Artillerieeinheiten unter Beweis. Kurz vor dem Zerfall des Sternenbunds wurde sogar eine Auflösung der Waffengattung Artillerie erwogen, sobald genügend *Bombast*-Mechs als Ersatz zur Verfügung ständen.

Trotz jahrelanger Erprobung stellten sich beim tatsächlichen Gefechtseinsatz des *Bombast* in längeren Operationen einige Probleme heraus. An erster Stelle ist dabei der rapide Verbrauch seiner speziellen Raketenmunition zu nennen. Auf vielen Welten wurden ganze Lager spezieller *Bombast*-Artillerieraketen innerhalb von gerade drei Tagen Kampfhandlungen völlig erschöpft. Was in den Tagen der Regulären Armee durchaus tragbar war, erwies sich im Chaos der Nachfolge-

kriege, mit den erheblichen Störungen des Raumverkehrs und der alltäglichen Vernichtung weiterer Munitionsfabriken, als enormer Schwierigkeitsfaktor.

Im weiteren Verlauf des 1. Nachfolgekrieges wurden immer mehr *Bombaste* zur Nahunterstützung in Frontlinien benötigt, wo sie die Funktion von Schützen übernehmen mußten. Da sie für eine derartige Verwendung nicht ausgelegt waren, schossen die Verlustzahlen in die Höhe. Angesichts des wachsenden Mangels an Ersatzteilen und neuen BattleMechs wurden viele beschädigte *Bombaste* ausgeschlachtet, um andere Maschinen in Gang zu halten. Selbst heute noch ist an vielen HybridMechs *Bombast*-Ausrüstung zu sehen.

Zu Beginn des 2. Nachfolgekrieges war nur noch eine Handvoll BMB-12Ts in Betrieb. Die meisten davon bewachten die letzten Fabriken, in denen ihre speziellen Artillerieraketen produziert werden konnten. Wann immer sie diese Fabrikwelten für Sondereinsätze verließen, wurden sie grundsätzlich von rad- oder kettengetriebenen Hilfsfahrzeugen begleitet, die zusätzliche Munition mitführten. Es war eine Ironie des Schicksals, daß der *Bombast* am Ende seiner aktiven Zeit nur noch mit Unterstützung eben der Fahrzeuge operieren konnte, die er eigentlich ersetzen sollte.

MÖGLICHKEITEN:

Der BMB-12T *Bombast* erfüllt die ihm zugedachte Rolle mit großer Effizienz. Sein VOX-325XL-Reaktor gestattet ihm, in Einsatzreichweite vorrückender Mechfronten zu bleiben, und diese zusätzliche Geschwindigkeit erlaubt ihm zudem, seine Position zu wechseln und dadurch gegnerischem Artilleriebeschuß auszuweichen.

Die beiden Delphinus-20-Langstreckenlafetten können die verschiedensten Raketen abfeuern. Für kürzere Distanzen stehen die Arrowlite-KSR zur Verfügung. Die einzige Defensivbewaffnung des *Bombast* ist das Buzzsaw-Raketenabwehrsystem, mit dem sich der Mech gegen feindliche Raketen wehren kann.

Die Panzerung des *Bombast* gilt als reichlich für die ihm zugedachte Rolle. Er hat auf kleinerem Rumpf ebensoviel Panzerung wie sein größerer Vetter *Schütze*. Selbst unter Gefechtsfeldbedingungen ist diese Panzerung ausreichend. Zudem ist der BMB-12T mit zellularen CASE-Munitionslagern ausgerüstet.

Bombaste sind in aller Regel in einer eigenen Artillerielanze gruppiert, die der HQ-Kompanie eines Mechregiments zugeordnet wird. Kein Regiment verfügt über mehr als eine Lanze aus vier *Bombast*-Artilleriemechs, auch wenn diese unmöglich den Bedarf des gesamten Regiments an Unterstützungsfeuer decken können. Daher spielen auch normale Artilleriefahrzeuge weiterhin eine wichtige Rolle in der Organisationsstruktur der SBVS-Einheiten.

Masse:	65 Tonnen
Rumpf:	KetoBond
Reaktor:	VOX 325XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Choutaka Armourscale + CASE
Bewaffnung:	zwei Delphinus-20-LSR 20er-Lafetten eine Arrowlite-4-KSR 4er-Lafette ein Buzzsaw-Raketenabwehrsystem
Hersteller:	Wakazashi Enterprises
Funksystem:	Neil 9000
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	DLK-Phasenphalanx-sensoren

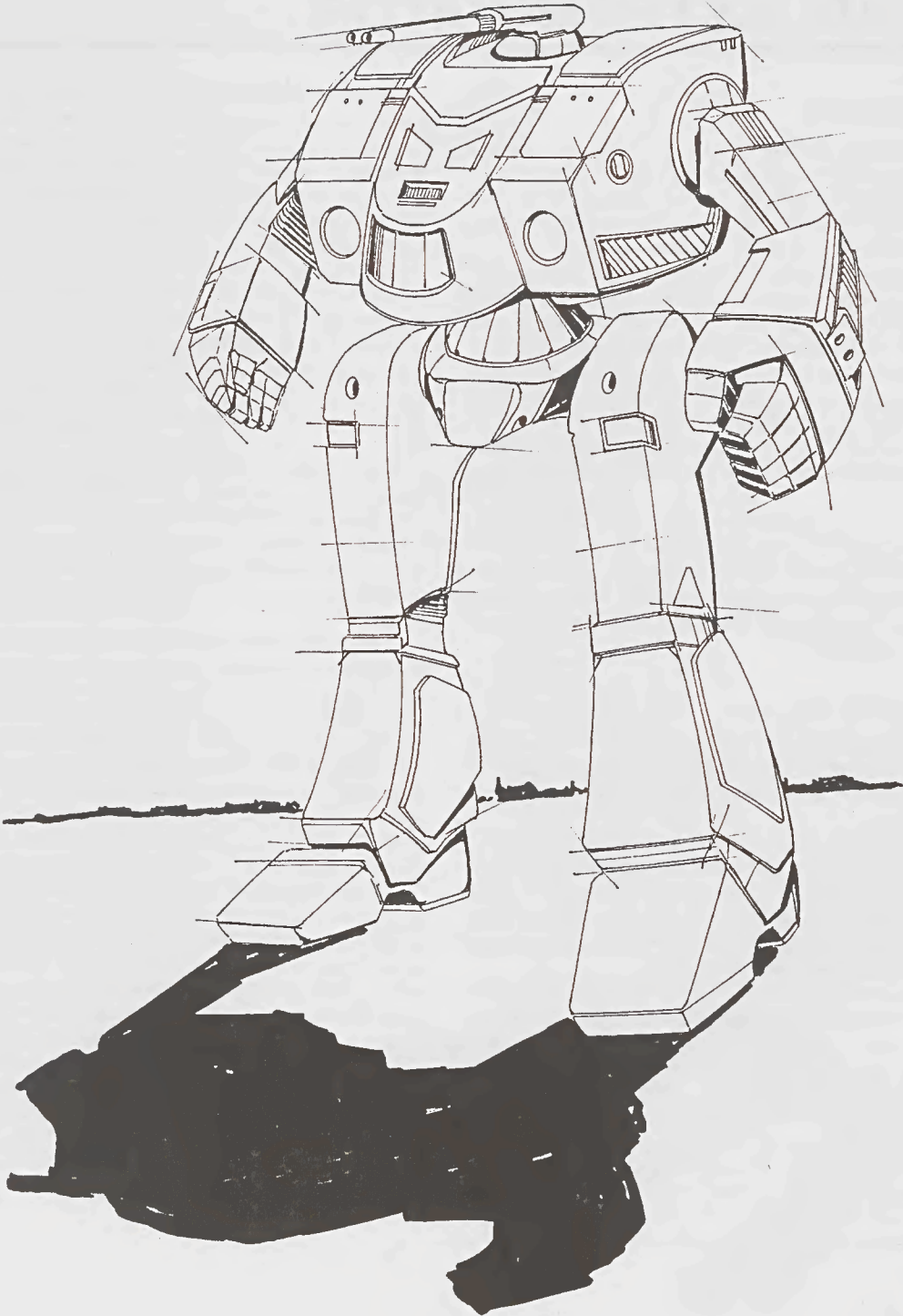
Typ:	BMB-12T Bombast	Tonnen
Tonnage:	65 Tonnen	65
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	VOX 325XL	11,75
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	200	12,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	21	24/15
Lk/Rt Torso:	15	20/10
Lk/Rt Arm:	10	20
Lk/Rt Bein:	15	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
KSR 4er-Lafette	RA	1	2
Munition (KSR) 25	RA	1	1
LSR 20er-Lafette	RT	5	10
Munition (LSR) 12	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (Raketenabwehr) 12	TM	1	1
LSR 20er-Lafette	LT	5	10

Kampfwert: 3750



EXT-4D EXTERMINATOR

ÜBERSICHT:

Heutzutage werden BattleMechs für ganz spezielle Zwecke entwickelt, wie die Erkundung von Wüstenplaneten oder die Störung von Befehlskanälen. Ein solcher Spezialist ist der EXT-4D *Exterminator*, dessen einzige Aufgabe darin besteht, spezifische BefehlsMechs zu finden und auszuschalten.

Der *Exterminator* wurde nach erfolgreichen Feldprüfungen und Manöverübungen 2630 in den aktiven Dienst gestellt und wurde bei den Mechkriegern wegen seines eleganten Aussehens und der hochmodernen Gefechtselektronik schnell beliebt. Weil er eine der gefährlichsten Spezialaufgaben überhaupt erfüllen muß, ist der EXT-4D mit den neuesten ECM- und Tarnvorrichtungen ausgerüstet. Er war auch der erste mit einem Chamäleon-Polarisationsschild ausgestattete Mech, was eine Entdeckung durch optische Sensoren erheblich erschwert.

Trotz seiner bemerkenswerten Fähigkeiten, oder vielleicht gerade deswegen, überlebte der Exterminator den 1. Nachfolgekrieg nicht. Die Armeen der Nachfolgerstaaten setzten von Beginn der Kampfhandlungen an spezielle Mechlanzen ein, deren einzige Aufgabe darin bestand, Exterminatoren aufzuspüren und zu vernichten.

MÖGLICHKEITEN:

Der EXT-4D *Exterminator* wurde entwickelt, um eine exakt vorgegebene Aufgabe möglichst effektiv zu erfüllen. Alle seine Systeme wurden auf dieses Ziel hin ausgewählt und optimiert.

An erster Stelle ist dabei der neuentwickelte Magna-390XL-Reaktor zu nennen, dessen enorm verbessertes Masse-Leistungs-Verhältnis dem 65 t schweren *Exterminator* eine Beweglichkeit verleiht, die an die vieler 20-t-ScoutMechs heranreicht. Die ebenfalls neuen Chevron-II-Sprungdüsen bauen seine Manöroptionen noch weiter aus.

Von besonderer Bedeutung für die Mission des *Exterminators* sind seine elektronischen Stör- und Tarnsysteme, die zum großen Teil auch in späteren Mechmodellen Verwendung gefunden haben. Eines der wichtigsten Tarnsysteme an Bord des Mechs sind seine Wärmeschlucker. Wenn der *Exterminator* im Tarnmodus operiert, wird die gesamte durch normale Betriebsvorgänge wie etwa die Bewegung erzeugte Abwärme durch eine Serie spezieller Wärmeventile in die Fußsohlen des Mechs abgeleitet. Sofern der Pilot sich entsprechend vorsichtig bewegt, wird die Abwärme dadurch direkt in den Boden geleitet, von wo aus sie sich über die Umgebung verteilt. Die

erwärmten Bodenstellen, die als Fußabdrücke des *Exterminators* zurückbleiben, sind nur durch empfindliche Hitzesensoren auf kurze Distanz zu orten. Kombiniert mit dem Phasenphalanx-Sensorsystem, dem Gesicherten Richtstrahl-Funksystem und dem Chamäleon-Polarisationsschild, gestatten die Wärmeschlucker dem *Exterminator*, auch große Strecken ohne nennenswerte Gefahr einer Entdeckung zurückzulegen.

Der Mech wird durch Standardpanzerung vom Typ Fibrolyte Armorscale geschützt, deren vier äußeren Schichten jedoch mit verbesserten Laserschutz-Schmelzkomponenten imprägniert sind. Dies verleiht dem *Exterminator*, solange der Polarisationsschild nicht aktiv ist, einen intensiven Silberglanz. Die Panzerung muß fleckenlos sauber gehalten werden, damit die Wirkung der reflektierenden Laserabwehrschicht erhalten bleibt.

Die Bewaffnung des *Exterminators* ist auf Gefechte über kurze Distanz ausgelegt, da der Mech feindliche Stellungen infiltrieren und wichtige Kommandeure samt ihren Mechs ausschalten soll, bevor er sich hinter die eigenen Linien zurückzieht. Die mittelschweren Averell Highpoint-Zwillingslaser an beiden Unterarmen sind dabei eine nicht zu unterschätzende Hilfe.

Zusätzlich besitzt der *Exterminator* eine Deadeye-10-Langstreckenraketenlafette in der oberen Torsomitte. Seine einzigen übrigen Waffen sind ein leichter, im Kopf montierter Dynatech Mark III-Laser und das Buzzsaw-Raketenabwehrsystem auf der rechten Schulter. Diese Waffe schleudert anfliegenden Raketen eine Geschoßsalve entgegen, um sie vor dem Einschlag in den *Exterminator* abzuschießen. Die Zielsuch- und Feuerautomatik des Buzzsaw übernimmt auf diese Weise die Flaksicherung und erlaubt dem Piloten, sich um andere Dinge zu kümmern.

Wegen seiner sehr speziellen Aufgabenstellung findet sich ein *Exterminator* in aller Regel nicht in normalen Mechlanzen. Statt dessen wird er dem Hauptquartier eines Regiments oder einer höheren Einheit zugeweiht und von dort je nach Bedarf tiefergestellten Einheiten überstellt. Es muß als besonderer Glücksfall für ein Regiment betrachtet werden, wenn es mehr als einen dieser Mechs erhält. Im Gegenzug ist es nicht ungewöhnlich für ein Brigade- oder Divisionshauptquartier, *Exterminatoren* von ihren regulären Regimentern für Aufgaben in anderen Teilen des Divisionsgebiets abzuziehen.

Außerhalb des akuten Einsatzes sind *Exterminatoren* direkt als zeitweiliges fünftes Mitglied der HQ-Lanze ihrer Einheit zugeweiht.

Masse:	65 Tonnen
Rumpf:	SL Spezial
Reaktor:	Magna 390XL
Reisegeschwindigkeit:	65 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	97 km/h
Sprungdüsen:	Chevron II
Sprungreichweite:	180 m
Panzerung:	Fibrolyte Armorscale
Bewaffnung:	vier mittelschwere Averell Highpoint-Laser eine Deadeye-10-LSR 10er-Lafette ein Buzzsaw-Raketenabwehrsystem ein leichter Dynatech Mark III-Laser
Hersteller:	General Systems
Funksystem:	AR-12 Gesichertes Richtstrahlsystem
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	DLK-Phasenphalanx-sensoren

Typ: **EXT-4D Exterminator**

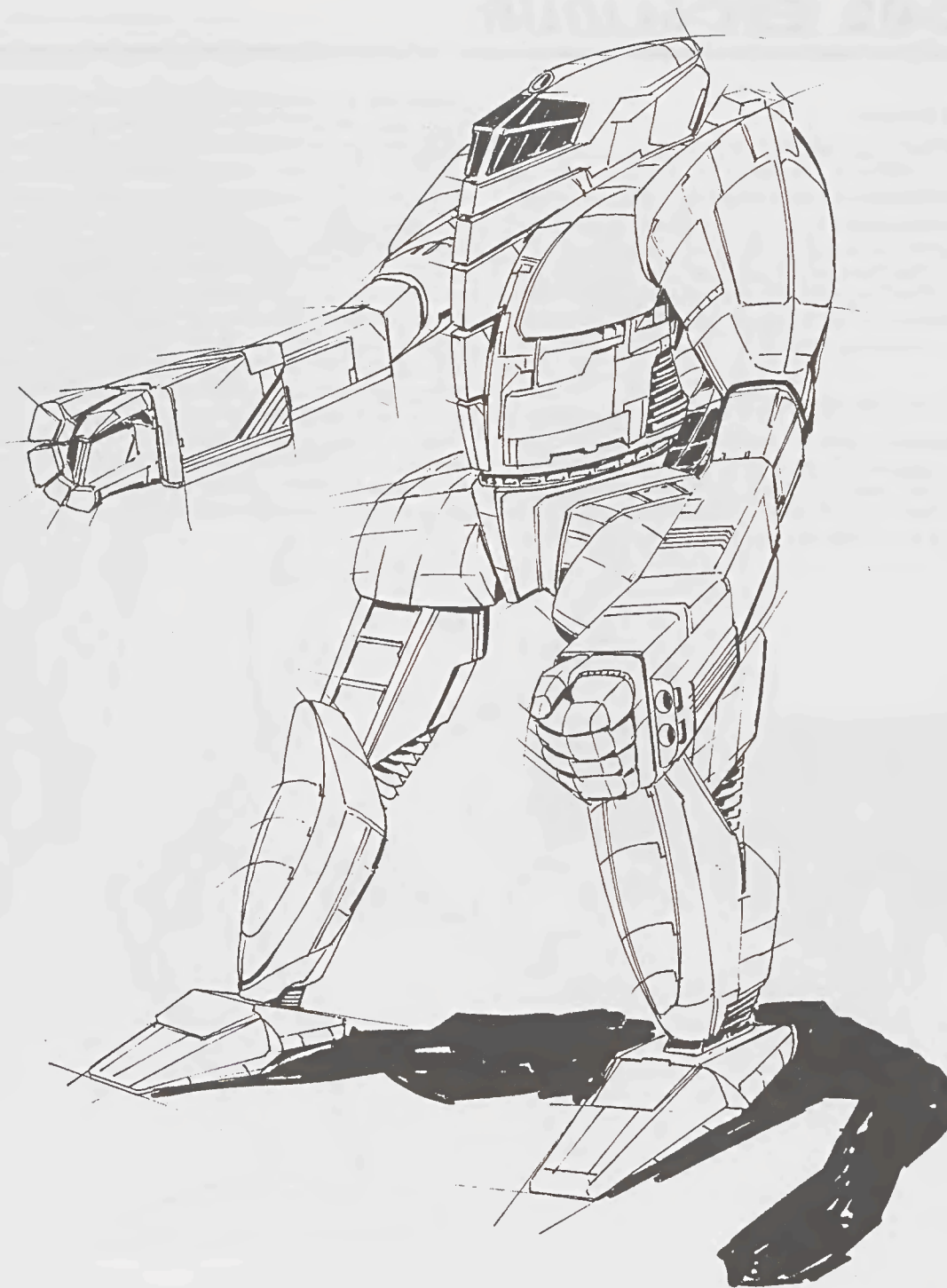
Tonnage:	65 Tonnen	<u>65</u>
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	Magna 390XL	23
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 [20]	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	168	10,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	21	21/8
Lk/Rt Torso:	15	20/8
Lk/Rt Arm:	10	18
Lk/Rt Bein:	15	19

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
Raketenabwehrsystem	RT	1	0,5
Munition (Raketenabwehr) 12	RT	1	1
LSR 10er-Lafette	TM	2	5
Munition (LSR) 12	TM	1	1
Sprungdüsen	RT	3	3
Sprungdüsen	LT	3	3

Kampfwert: 4010



EXC-B2 EXCALIBUR

ÜBERSICHT:

Yankee Weapons baute den EXC-B2 *Excalibur* von Anfang an in begrenzter Stückzahl. Die ersten Modelle erreichten die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte 2520. Der für Langstreckengefechte konstruierte *Excalibur* ist mit einem großen Grizzard-Gaussgeschütz ausgerüstet, dessen Lauf über eine unbewegliche Scheinhand am rechten Arm hinausragt und dem Mech das Erscheinungsbild eines schwertragenden Ritters aus dem terranischen Mittelalter verleiht. Diesem Aussehen verdankt er auch seinen Namen.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Excalibur* gehört dank des leistungsfähigen Ford-350XL-Reaktors zu den schnellsten Mechs seiner Gewichtsklasse. Die Langstreckenbewaffnung der Maschine besteht aus einem für Treffsicherheit und Robustheit bekannten Grizzard-Gaussgeschütz und einer LSR 20er-Lafette mit Artemis-IV-Feuersystem.

Wie viele für Distanzgefechte ausgelegte Kampfkolosse besitzt auch der EXC-B2 nur relativ wenig Panzerung — in seinem Fall gerade siebeneinhalb Tonnen. Dieser eher schwache Schutz sorgt dafür, daß ein *Excalibur* sich wenn möglich aus direkten Schlagabtäuschen heraushält und sich schon nach wenigen Treffern aus einem Gefecht zurückziehen muß. Manche Beobachter halten die leichte Panzerung dieses Mechs daher für einen entscheidenden Konstruktionsfehler, aber Yankee Weapons reagiert auf derartige Kritik mit dem Hinweis, daß der *Excalibur* von vorneherein ausschließlich für Distanzgefechte vorgesehen war. Zudem besteht man bei der Herstellerfirma darauf, daß das McArthur-Raketenabwehrsystem der Maschine einen guten Schutz gegen feindliche Langstreckenraketen bietet.

Der *Excalibur* bewies seinen Wert im Vereinigungskrieg. Einheiten, die mit Unterstützung von *Excalibur*-Truppen kämpften, erzielten deutlich höhere Abschußquoten als andere schwere Mecheinheiten der SBVS.

Masse:	70 Tonnen
Rumpf:	Corbine 1
Reaktor:	Ford 350XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Pribak 9000 + CASE
Bewaffnung:	ein Grizzard Modell 200-Gaussgeschütz eine Ingrid Systems-LSR 20er-Lafette ein McArthur Raketenabwehrsystem
Hersteller:	Yankee Weapons Systems
Funksystem:	Faulk 203 Comset
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	KGC Sternblick SZE1

Typ: **EXC-B2 Excalibur**

Tonnage: 70 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: Ford 350XL

BP Gehen: 5

BP Laufen: 8

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 12

Gyroskop: 4

Cockpit: 3

Panzerwert: 120

Tonnen

70

7

15

2

4

3

7,5

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf: 3

Torso Mitte: 22

Lk/Rt Torso: 15

Lk/Rt Arm: 11

Lk/Rt Bein: 15

9

16/5

14/5

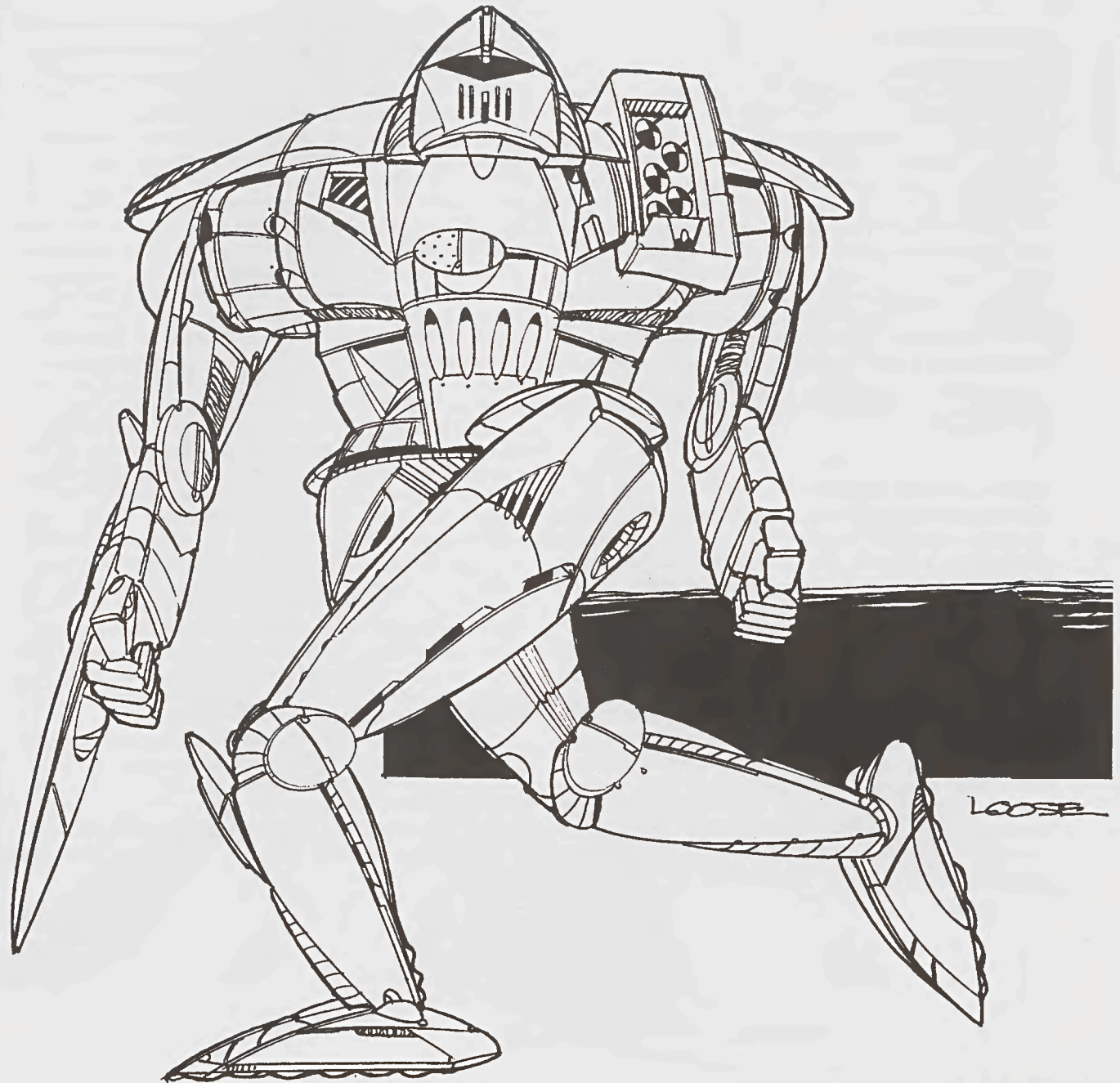
13

13

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR 20er-Lafette	LT	5	10
Artemis IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR) 12	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Raketenabwehrsystem	TM	1	0,5
Munition (Raketenabwehr) 12	TM	1	1

Kampfwert: 3369



MS

FLB-3L FALLBEIL

ÜBERSICHT:

Das FLB-3L *Fallbeil* ist ein altvertrauter Anblick auf den Manöverplätzen des Sternenbunds. Der bereits 2499 entwickelte Mech spielte eine Rolle in allen größeren Aktionen der Regulären Armee. Über Generationen war das *Fallbeil* der StandardMech der SBVS in der schweren Klasse und sorgte zusammen mit deren *Greif*-Kompanien für schwere Feuerkraft. Im Laufe der Zeit jedoch hat der technologische Fortschritt immer größere Mechs möglich gemacht, und obwohl es noch immer eine durchaus akzeptable Leistung liefert, ist das *Fallbeil* nicht mehr so verbreitet wie in früheren Jahren.

Als die überschweren Mechs auftauchten, verlor das *Fallbeil* die Rolle des Frontkämpfers und wurde zu einer Maschine für Überfallaktionen. Nur wenige der neueren, schwereren Mechs können es ihm an Beweglichkeit und Ausdauer gleich tun, und diese Tatsache sichert dem FLB-3L trotz der vergleichsweise geringen Bewaffnung eine dauerhafte Funktion in den Streitkräften.

MÖGLICHKEITEN:

Neue *Fallbeil*-Piloten sind oft überrascht von der Flinkheit dieses Mechs. Trotz zwölf Tonnen Panzerung bewegt er sich mit erstaunlicher Leichtigkeit. Die vier Sprungdüsen können das *Fallbeil* 120 Meter weit schleudern und gestatten ihm, mit zermalmender Wucht aufzukommen. Der Sitz des Piloten ist zum Ausgleich dieser harten Landungen speziell gefedert.

Die Hauptbewaffnung des *Fallbeils* besteht aus dem schweren Sunglow-Laser im linken Arm, zu dessen Unterstützung die Maschine vier mittelschwere Exostar II-Laser aufbieten kann, je einen an beiden Torsoseiten und zwei weitere im rechten Arm. Diese Energiewaffen liefern dem *Fallbeil* eine gute Feuerkraft, bieten aber nicht die schiere kinetische Schlagkraft anderer schwerer Mechs. Zudem ist der Sunglow zwar eine zuverlässige Waffe, obwohl es durch die Führung der Energiekabel zum Torso des *Fallbeils* gelegentlich zu Störungen kommt. Am Schultergelenk verlaufen die Kabel dicht unter der Unterarmpanzerung, und wenn der Mech den linken

Arm über den Kopf hebt, können sie spannen. Erfahrene Piloten senken den Arm und versuchen es noch einmal, was das Problem meistens behebt, aber Neulinge neigen gelegentlich dazu, den Arm nach oben zu zwingen, wobei das Kabel reißt und die schwerste Waffe des *Fallbeils* damit ausfällt. Die Reparatur dieses Schadens ist teuer und langwierig, da ein neues Kabel vom Torso bis in den Unterarm gezogen werden muß.

Die vier mittelschweren Laser waren zum Zeitpunkt der Konstruktion des *Fallbeils* modernste Hochtechnologie, auch wenn sie heutzutage alltäglich sind. Jeder Laser besteht aus zwei Komponenten, der Energieeinheit im Torso des Mechs und dem Feuerleitsystem im Lauf. Acht doppelte Fiberglaskabel versorgen die Feuermechanismen mit Strom. Dieses System ist im Gefecht besonders haltbar, da die sperrige und besonders verwundbare Energieversorgung gut versteckt ist.

Als Zweitsystem dient eine Coventry-6-Kurzstreckenlafette. Die in der Torsomitte montierte KSR-Lafette liefert eine Reserveoffensivkapazität für Notfälle. Wie die meisten Zusatzsysteme hatte auch die Lafette zunächst mit einigen ärgerlichen Schwächen zu kämpfen, die allerdings bereits zu Beginn der langen Dienstgeschichte dieses BattleMechs weitgehend behoben wurden. Ein kleiner Teil hat sich jedoch als besonders hartnäckig erwiesen und macht dem *Fallbeil* heute noch zu schaffen. Das ernsthafteste dieser Probleme ist zweifellos die Zündregulatoreinheit. Aus unbekannten Gründen kommt es gelegentlich vor, daß die Raketen in den Abschubrohren fünf und sechs nicht scharfgemacht werden. Die Ursache dieses Problems wurde trotz kompletter Neuentwicklung des Zündregulators und zahlloser Stunden Rechnerarbeit nie entdeckt. Da es jedoch nur unregelmäßig auftritt, hat es weder die Produktion des FLB-3L zum Stehen gebracht noch dessen Leistung spürbar beeinträchtigt.

Die internen Systeme des *Fallbeils* werden durch zelluläre CASE-Munitionslager für die Kurzstreckenraketen vor Schaden durch eine Munitionsexplosion geschützt. Darüber hinaus minimiert die Umhüllung des gesamten Munitionslagers mit einem zusätzlichen Ferrofibrilmantel die möglichen Schäden an anderen Bauteilen.

Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Crucis-I (Endostahl)
Reaktor: VOX 280
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Anderson 398
Sprungreichweite: 120 m
Panzerung: Ulston Primo-Ferrofibril + CASE
Bewaffnung:
ein schwerer Sunglow-Laser
eine Coventry-6-KSR 6er-Lafette
vier mittelschwere ExoStar II-Laser
Hersteller: Newhart Industries
Funksystem: StarLink 955G
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Pulsar Tri-X

Typ: **FLB-3L Fallbeil**

Tonnage: 70 Tonnen
 Interne Struktur: Endostahl
 Reaktor: VOX 280

BP Gehen: 4
 BP Laufen: 6
 BP Sprung: 4
 Wärmetauscher: 25
 Gyroskop:
 Cockpit:
 Panzerwert: 192

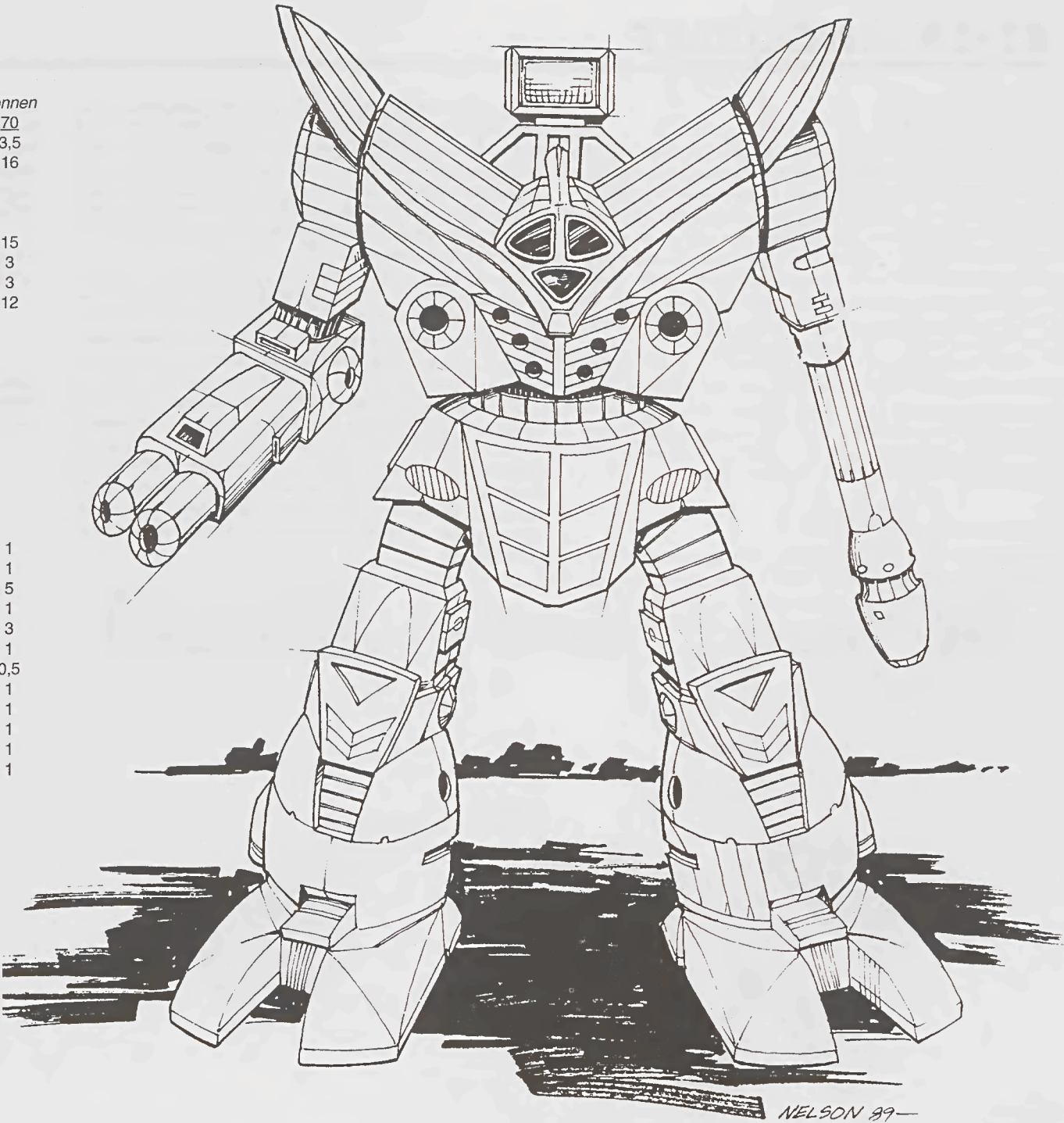
Tonnen
 70
 3,5
 16

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	22	27/2
Lk/Rt Torso:	15	22/8
Lk/Rt Arm:	11	20
Lk/Rt Bein:	15	22

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
S-Laser	LA	2	5
M-Laser	LT	1	1
KSR 6er-Lafette	TM	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
M-Laser	RT	1	1
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1

Kampfwert: 4247



NELSON 89—

ST-8A SHOOTIST

ÜBERSICHT:

Der ST-8A *Shootist* wurde bei seiner Entwicklung als Befehls-Mech konzipiert, aber seine Elektronik wurde schon kurz nach seiner Indienststellung von neuen Sensor- und Störgeräten wie Beagle-Sonde und Wächter-ECM überholt. Da die zuverlässigen Waffensysteme des *Shootist* ihn jedoch zu einem brauchbaren MehrzweckMech machten, blieb er auch weiterhin im Einsatz, und die SBVS setzen ihn bis heute ein. Dank guter Geschwindigkeitswerte für seine Größe und einer reichen Bestückung hat er sich als perfekter schwerer Mech für einen massierten Schlagabtausch erwiesen.

Möglicherweise auf Grund dieser Verwendung erreicht der *Shootist* allerdings so hohe Ausfallquoten, daß die Produktion kaum die Gefechtsverluste ausgleichen kann. Er ist daher kaum in größerer Zahl anzutreffen und kommt, obwohl er sich ausgezeichnet für den Einsatz in homogenen Gruppen eignet, meistens in gemischten Einheiten zum Einsatz.

MÖGLICHKEITEN:

Im Gegensatz zu anderen BattleMechs ist der *Shootist* weniger auf Feuerkraft als auf maximalen Schutz des Piloten ausgelegt. Dies erklärt sich aus der vorgesehenen Funktion des ST-8A als Befehlsplattform auf dem Gefechtsfeld. Der Mech

verfügt über zwölf Tonnen Ferrofibritletzerpanzerung auf einem Standardrumpf. Dadurch sind sämtliche Trefferzonen gut geschützt, auch wenn eine einzelne konzentrierte Salve die Torsorückenpanzerung durchschlagen kann. Als modernere Konstruktionen den *Shootist* aus seiner Rolle als BefehlsMech verdrängten, wurde er von den Konstrukteuren bei Mitchell Vehicles teilweise umgebaut, behielt aber seine Panzerung zum Schutz gegen schwerere Gegner.

Obwohl Feuerkraft nicht das Hauptziel bei seiner Konstruktion darstellte, verfügt der *Shootist* über eine respektable Bestückung. Seine Hauptwaffe ist eine Deathgiver-Autokanone, die auf kurze Distanz vernichtende Schäden anrichten kann. Mit dem *Shootist* näher vertraute Beobachter betrachten allerdings seinen schweren Extremreichweitenlaser als das wahre Schmuckstück dieser Maschine. Die über alle Entfernungen treffsichere Waffe kann einen Gegner bereits verwüsten, noch während der *Shootist* im Vormarsch ist. Zwei mittelschwere Impulslaser und ein leichter Laser am Mechkopf komplettieren das tödliche Arsenal. Die Impulslasertechnologie war zum Konstruktionszeitpunkt des *Shootist* gerade erst verfügbar, und seine Schöpfer nutzten alle realistischen Möglichkeiten aus.

Masse:	70 Tonnen
Rumpf:	Dennenbach-Mitchell Mark IV
Reaktor:	VOX 280
Reisegeschwindigkeit:	43 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	65 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Ferrofibritletzer
Bewaffnung:	eine Deathgiver-Autokanone/20 ein schwerer Blankenburg-Extremreichweitenlaser zwei mittelschwere Blankenburg-Impulslaser ein leichter Dinattech Mark III-Laser
Hersteller:	Mitchell Vehicles
Funksystem:	Dornman Echo II
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Wayne Marksman

Typ: **ST-8A Shootist**

Tonnage: 70 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: VOX 280

BP Gehen: 4

BP Laufen: 6

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 13 [26]

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

Panzerwert: 215

Tonnen

70

7

16

3

3

3

12

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf: 3

Torso Mitte: 22

Lk/Rt Torso: 15

Lk/Rt Arm: 11

Lk/Rt Bein: 15

9

34/10

24/5

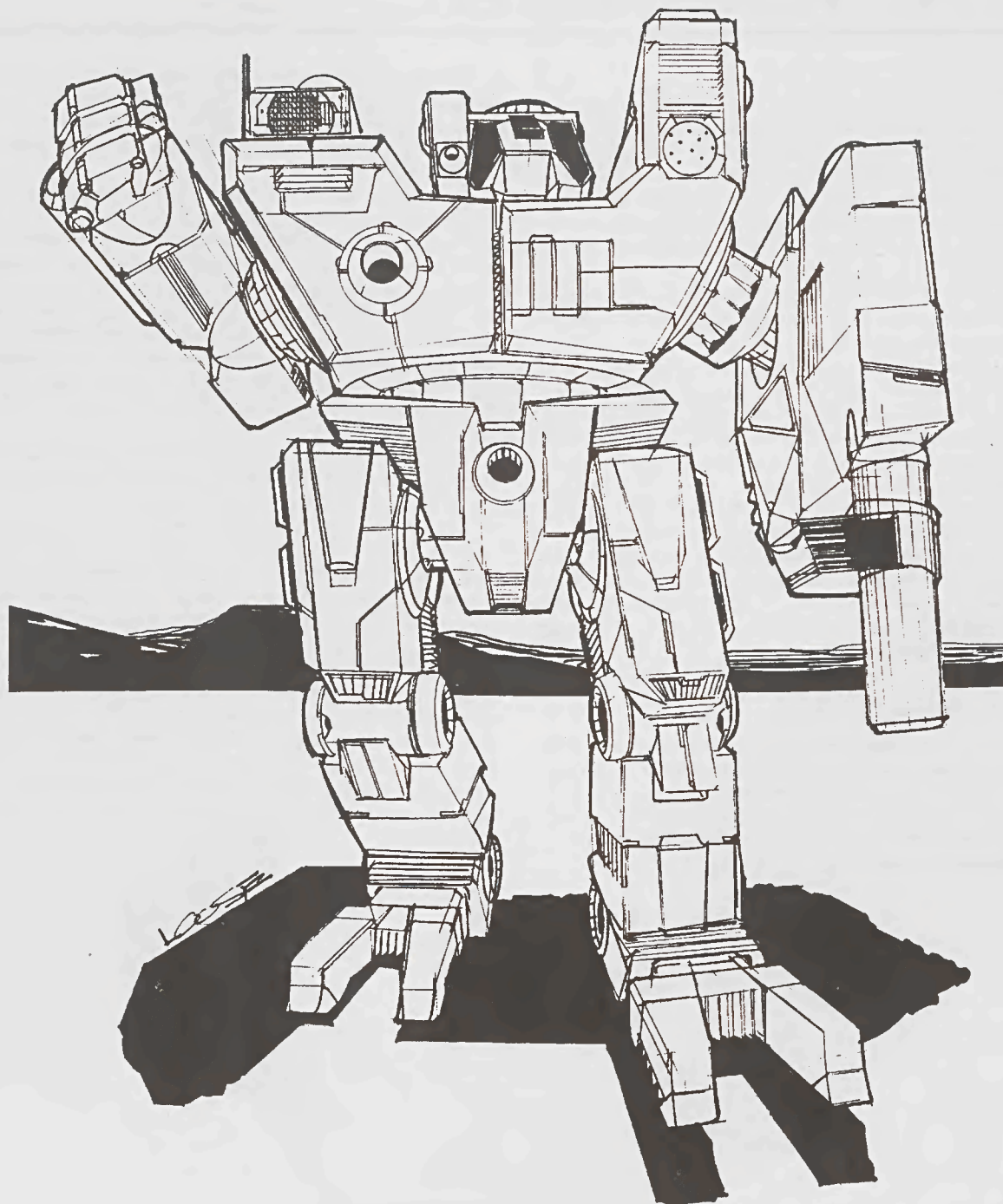
22

30

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
ER-S-Laser	RA	2	5
M-Impulslaser	LA	1	2
Autokanone/20	LT	10	14
M-Impulslaser	TM	1	2
Munition (AK) 10	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5

Kampfwert: 4000



FRT-8L FEUERTEUFEL

ÜBERSICHT:

Im Grunde ist der FRT-8L *Feuerteufel* eine bewegliche Plattform für eine Hochenergielaserbatterie. Er verfügt über ein reichhaltiges Arsenal von Energiewaffen plus der Standardraketenabwehrkanone und einem optionalen Flammer zur Infanterieabwehr im Kopf. Diese Laserspezialisierung macht den *Feuerteufel* auf dem Schlachtfeld unabhängig, da er nicht an Versorgungslinien gefesselt ist. Der FRT-8L kann den Gegner stellen, solange sein Pilot bei Bewußtsein ist, eine Fähigkeit, die ihn zu einer der gefragtesten Mechkonstruktionen im Militär des Sternenbunds macht.

Bei Ausbruch des 1. Nachfolgekrieges waren weniger als 500 Feuerteufel verfügbar. Alle wurden in vorderster Front eingesetzt. Die Fabrikanlagen des Herstellers, Renault-Prime, wurden bereits 2796 vollständig vernichtet, zusammen mit allen Gußformen, Prototypen, Ersatzteillagern und Konstruktionszeichnungen. Die wenigen verbliebenen FRT-8Ls standen weiter an der Front ihren Mann, bis der Mech aus den Streitkräften der Nachfolgerstaaten praktisch verschwand. Gelegentlich findet sich noch ein Feuerteufel-Bauteil an einem anderen Mech, aber erst die massive Wiedereinführung verlorener Technologien in den letzten Jahren macht es denkbar, daß die Innere Sphäre irgendwann wieder einen intakten Feuerteufel zu sehen bekommen könnte.

MÖGLICHKEITEN:

Der 2701 in Produktion gegangene *Feuerteufel* ist ein für harte Kampfeinsätze gebauter schwerer BattleMech. Sein GM-375XL-Reaktor ist modernste Hochtechnologie und in der Energieerzeugung von bislang unerreichter Effizienz. Obwohl er nicht sprungfähig ist, ist der FRT-8L für einen 75-Tonnen-Mech bemerkenswert flink.

Der *Feuerteufel* gehört zu den ersten Mechs mit dem neuen Faust/Shinji-Autozielsuch- und Feuerleitsystem, das die Treffsicherheit von Laserbreitseiten deutlich erhöht und diesen Mech zu einem der zielgenauesten Kampffahrzeuge unserer Tage macht.

Bestückt ist der FRT-8L mit drei schweren Selitex Radionic-Lasern, die in beiden Unterarmen und in der Torsomitte montiert sind. Fünf mittelschwere Laser des Typs Ichiba 3000 im rechten und linken Torso sowie koaxial zu den schweren Lasern in beiden Armen komplementieren ihre größeren Vettern. Einer der mittelschweren Laser deckt das hintere Schußfeld ab. Hinzu kommen ein Buzzsaw-Raketenabwehrsystem und ein Zippo Mark X Infanterieabwehr-Flammer im Kopf des Mechs, unterhalb der Pilotenkanzel. Die beträchtliche Abwärme dieser Bewaffnung wird von fünfzehn doppelten Wärme-tauschern Typ SL-13 neutralisiert.

Geschützt von Kemplar-5000-Standardpanzerung, ist der *Feuerteufel* in der Lage, enorme Schäden einzustecken, bevor es zu einem Systemversagen kommt.

Der *Feuerteufel* ist insbesondere in Frontregimentern von Wert, in denen er Angriffe auf befestigte Stellungen oder generelle Schlachteinsätze mit seinen Energiewaffen unterstützen kann. Er eignet sich auch hervorragend für Nachhutaufgaben, wenn der Rest des Regiments Munition fassen muß.

Feuerteufel werden in der Regel als eine Art „Feuerwehr“ eingesetzt. Während des Vormarschs halten sich FRT-8L-Kompanien etwas zurück, suchen nach Hinterhalten und bieten Feuerunterstützung gegen Befestigungen. Wenn ein Ansturm zusammenzubrechen droht, können *Feuerteufel* zudem in einem kamikazeartigen Frontalangriff aus allen Rohren feuernd gegen den Feind geschickt werden. Solange diesem keine Verstärkung zu Hilfe kommt, hat diese Taktik eine hohe Erfolgchance.

Masse:	75 Tonnen
Rumpf:	FLS/HV-1
Reaktor:	GM 375XL
Reisegeschwindigkeit:	54 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	86 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Kemplar 5000
Bewaffnung:	drei schwere Selitex Radionic-Laser fünf mittelschwere Ichiba 3000-Laser ein Buzzsaw-Raketenabwehrsystem ein Zippo Mark X Infanterieabwehr-Flammer
Hersteller:	Renault-Prime Industrie
Funksystem:	Duotek 195
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Faust/Shinji AZ/FL

Typ: **FRT-8L Feuerteufel**

Tonnage: 75 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: GM 375XL

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert: 216

Tonnen

75

7,5

19,25

5

4

3

13,5

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

Torso Mitte:

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Arm:

Lk/Rt Bein:

3

23

16

12

16

9

25/16

22/10

24

27

Bewaffnung und Munition:

Art

Zone

Zeilen

Flammer

K

1

1

S-Laser

RA

2

5

M-Laser

RA

1

1

S-Laser

LA

2

5

M-Laser

LA

1

1

Raketenabwehrsystem

RT

1

0,5

Munition (Raketenabwehr) 12

RT

1

1

M-Laser

RT

1

1

S-Laser

TM

2

5

M-Laser

TM(R)

1

1

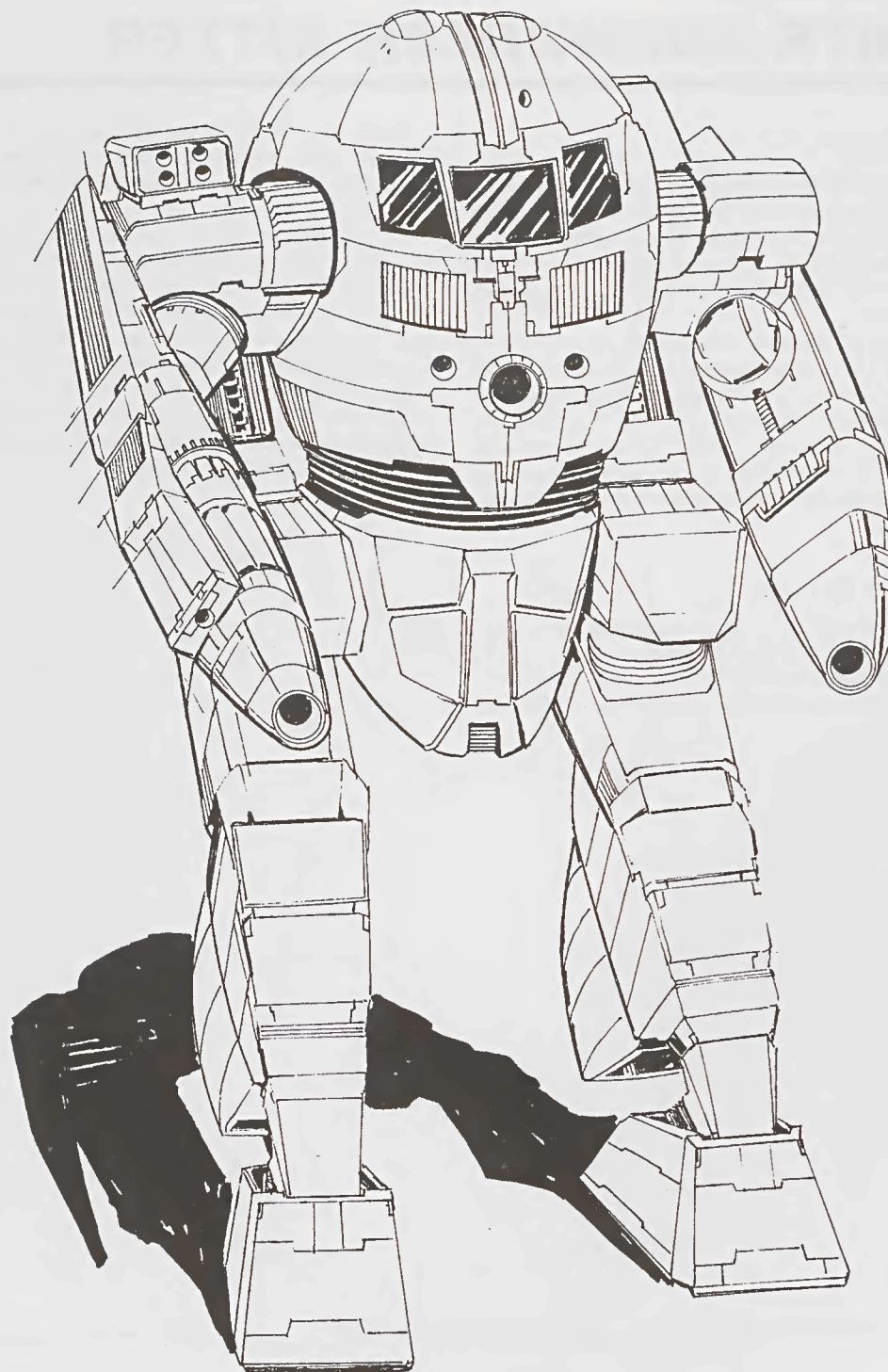
M-Laser

LT

1

1

Kampfwert: 4957



MS

SW6-RTR SCHWARZER RITTER

ÜBERSICHT:

Die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte benutzen den SW6-RTR *Schwarzer Ritter* seit 2578. Die schwere Panzerung und hohe Offensivstärke des *Schwarzen Ritters* machen ihn zu einem idealen BefehlsMech für Fronteinheiten. Gleichzeitig gestattet sein Arsenal dem Mech, auch auf sich allein gestellt effektiv zu agieren.

Sein Kommunikationssystem verbindet den SW6-RTR über modernste Technik mit Orbitalsatelliten. Zudem ermöglicht die neuartige Beagle-Sonde eine Leistungssteigerung, da sie ein sehr viel breiteres Informationsspektrum abdeckt und direkt an den Piloten weiterleitet. Auf kurze Distanz kann die Beagle-Sonde auch Standardstörsender neutralisieren und eine sofortige Aufstellung aller militärischen Feindeinheiten liefern.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Schwarze Ritter* trägt 13 Tonnen Ferrofibrilpanzerung auf einem Endostahlskelett, das über die Tragkraft eines doppelt so schweren Standardskeletts verfügt. Die daraus resultierende Gewichtseinsparung ermöglicht die Montage schwererer Waffen und Panzerung.

Sofern der SW6-RTR ein Problem hat, ist es seine Wärmeentwicklung. Selbst mit 20 Wärmetauschern überhitzt der Mech recht schnell, wenn der Pilot den Waffeneinsatz nicht genau kontrolliert.

Das Hauptgeschütz des Mechs ist die Magna Hellstar II-PPK, eine Waffe von schneller und tödlicher Schlagkraft. Zwei schwere McCorkel- und vier mittelschwere Maxell DT-Laser tragen zusätzlich zur Kampfkraft des *Schwarzen Ritters* bei. Ein leichter Magna-Kopflaser rundet die Bewaffnung ab und ist direkt an die Beagle-Sonde angeschlossen. Diese Kopplung gestattet der Beagle, einen schwachen Laserimpuls als Trägerwelle zu nutzen. Wegen der begrenzten Reichweite des leichten Lasers wird diese Möglichkeit jedoch nur zur Detailanalyse naher Objekte verwendet.

Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Technicron 1L (Endostahl)
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Numall DuraBond Ferrofibril
Bewaffnung:
eine Magna Hellstar II-Partikelprojektorkanone
zwei schwere McCorkel-Laser
vier mittelschwere Maxell DT-Laser
ein leichter Magna-Laser
Hersteller: Kong Interstellar Corp.
Funksystem: TransComm Alpha
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Beagle-Sonde

Typ: **SW6-RTR Schwarzer Ritter**

Tonnage: 75 Tonnen

Interne Struktur: Endostahl

Reaktor: Vlar 300

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert: 208

Tonnen

75

3,75

19

10

3

3

13

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

Torso Mitte:

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Arm:

Lk/Rt Bein:

3

23

16

12

16

9

29/10

24/8

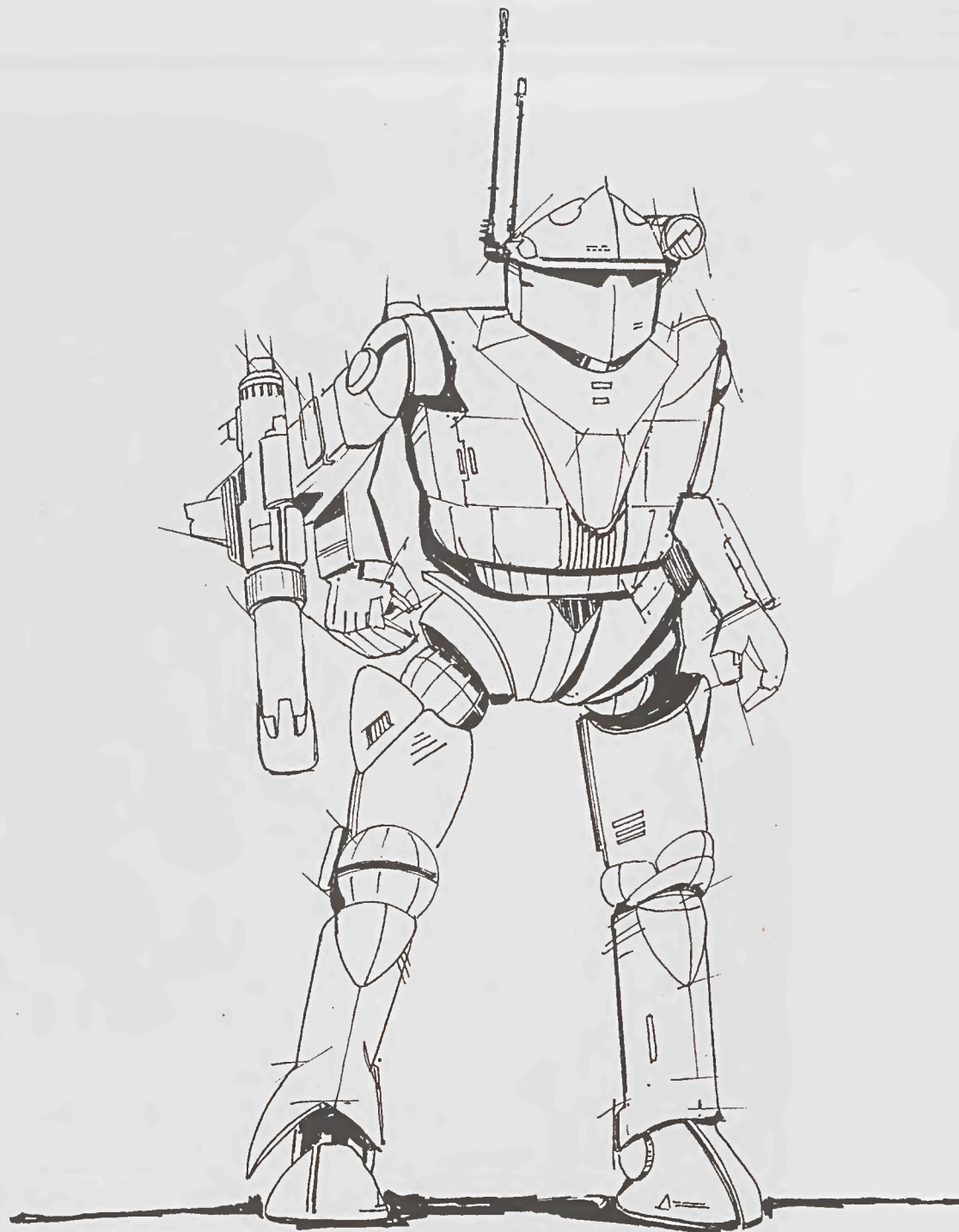
24

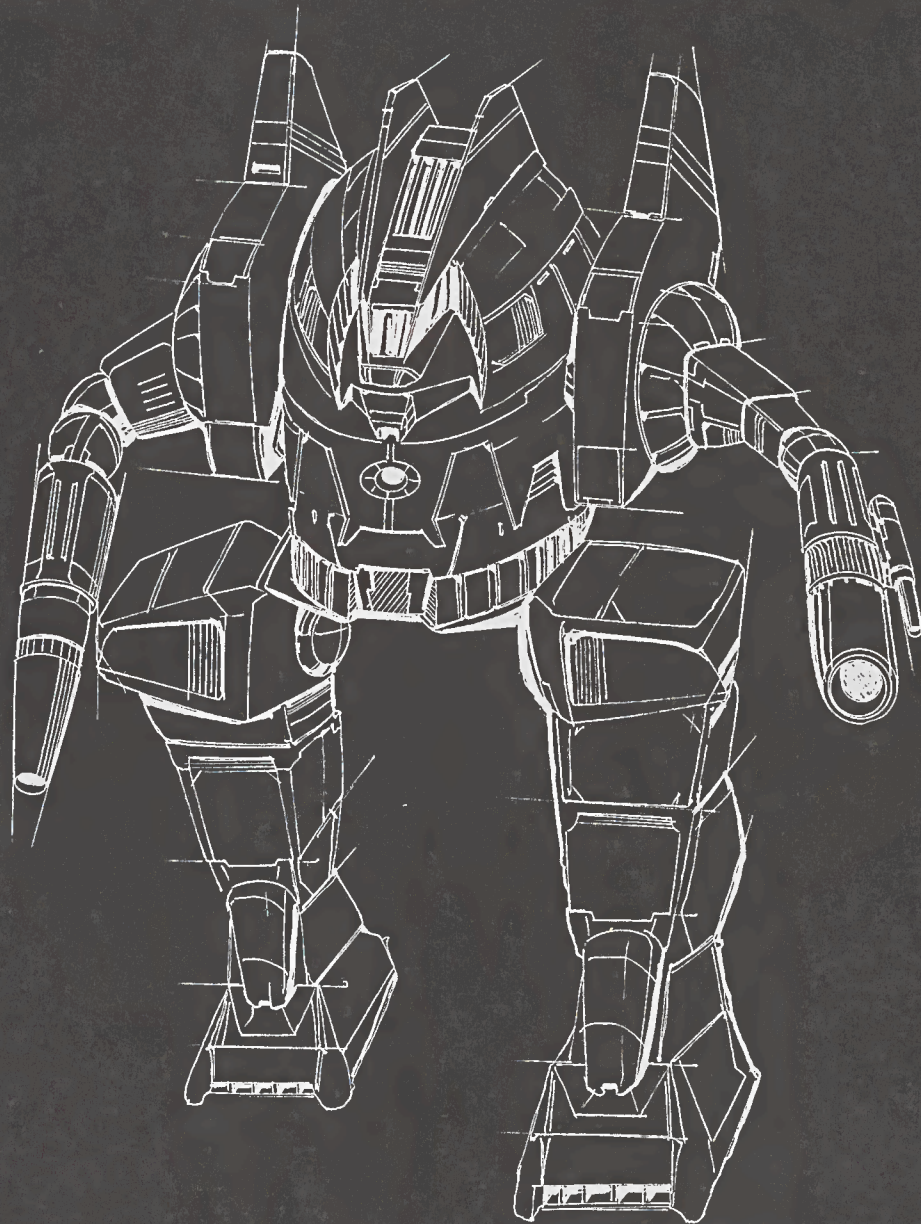
24

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
L-Laser	K	1	0,5
PPK	RA	3	7
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
S-Laser	RT	2	5
M-Laser	RT	1	1
Beagle-Sonde	TM	2	1,5
S-Laser	LT	2	5
M-Laser	LT	1	1

Kampfwert: 4253





Überschwere Mechs sind die Monarchen des Schlachtfelds. Obwohl sie relativ selten sind und daher häufig gar nicht erst zum Einsatz kommen, ist ein überschwerer Kampfkoloß in der Regel eine komplette Lanze anderer Mechs wert. Der durchdacht konstruierte überschwere Mech braucht sich vor nichts zu fürchten, und seine Nahkampfattacken können einen Gegner zumindest kampfunfähig machen.

Das einzige Problem dabei ist, daß gut konstruierte überschwere Mechs eine ganz besondere Rarität sind. Die ersten Konstrukteure legten vor allem auf Tonnage Gewicht, was zu Maschinen führte, deren einzige echte Einsatzmöglichkeit im Nahkampf lag. Sie ignorierten völlig die Möglichkeit des überschweren Mechs, enorme Bewaffnung zu tragen und einzusetzen. Überschwere Mechs haben ein Gewicht von 80 bis 100 Tonnen.

Name	Tonnage	Seite
SLG-11E <i>Schläger</i>	80	56
STW-2C <i>Sturmwind</i>	80	58
CRK 5003-1 <i>Crockett</i>	85	60
LGB-7Q <i>Longbow</i>	85	62
HGN-732 <i>Highlander</i>	90	64
MPR-6A <i>Imperator</i>	90	66
BRS-3Z <i>Brandschatzer</i>	100	68
KGK-000 <i>Königskrabbe</i>	100	70
MSK-6S <i>Mackie</i>	100	72

SLG-11E SCHLÄGER

ÜBERSICHT:

Nach jahrelanger Arbeit an einem Konkurrenzprodukt zum populären *Kriegshammer* fanden die Konstrukteure der Maltex Corporation 2572 mit dem Prototyp des SLG-11E *Schläger* doch noch eine Antwort auf ihr Problem.

Ausgehend von der Prämisse, daß Angriff die beste Verteidigung ist, behielten sie die Schlagkraft des *Kriegshammers* bei erhöhtem Panzerungsschutz und modernisierter Zielerfassung bei. Die Konstruktion wurde nach ersten Tests und Gefechtsprüfungen mit großem Lob bedacht.

MÖGLICHKEITEN:

Die Hauptverbesserung gegenüber dem *Kriegshammer* ist die Ferrofibrilpanzerung des *Schlägers*. Durch die zusätzliche Panzerung kann der *Schläger* einen Angriff deutlich länger führen als sein Konkurrenzmodell. Und obwohl er dieselbe Anzahl Wärmetauscher mitführt wie sein Vorgänger, vermeidet der *Schläger* einige der Abwärmeprobleme des *Kriegshammers*, indem er auf sekundäre Energiewaffen verzichtet und doppelte Wärmetauscher benutzt.

Die Hauptgeschütze des SLG-11E sind die beiden Tiegart-Partikelprojektorkanonen in den Armen. Ähnlich wie die Donal-PPKs des *Kriegshammers* liefern diese Waffen dem *Schläger* die für jeden schweren Mech unbedingt notwendige Schlagkraft. Obwohl sie zehn Prozent kleiner als die Donal ist, kommt die Tiegart ihr in der Leistung gleich. Allerdings sind Ersatzteile rar, und ohne ständigen Nachschub leidet die Zielerfassung erheblich. Das System enthält allerdings mehrere Reserve-schaltkreise, die im Notfall eine Weile Ersatz bieten können.

Unterstützt werden die PPKs durch zwei Bical-6-Kurzstrecken-Raketenlafetten auf beiden Seiten des Torsos. Diese Systeme bieten Kurzstreckenfeuerkraft und lassen die Hände des *Schlägers* für den Nahkampf frei. Das KSR-System und die PPKs ergänzen sich hervorragend, auch wenn es nur sehr selten vorkommt, daß alle vier Waffen auf dasselbe Ziel abgefeuert werden können. Falls es jedoch dazu kommt, ist eine solche Breitseite von vernichtender Gewalt, und nur die stärksten Mechs können ein derartiges Bombardement überstehen.

Alle Raketenpacks sind zum besseren Schutz des *Schlägers* in zellularen CASE-Munitionslagern verstaut.

Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Erdwerk VOL
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Mitchell Argon Ferrofibril + CASE
Bewaffnung:
zwei Tiegart-Partikelkanonen
zwei Bical-6-KSR 6er-Lafetten
Hersteller: Maltex Corporation
Funksystem: Colmax 90
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-5

Typ: **SLG-11E Schläger**

Tonnage: 80 Tonnen
 Interne Struktur: Endostahl
 Reaktor: Pitban 320
 BP Gehen: 4
 BP Laufen: 6
 BP Sprung: 0
 Wärmetauscher: 18 [36]
 Gyroskop:
 Cockpit:
 Panzerwert: 248

Tonnen

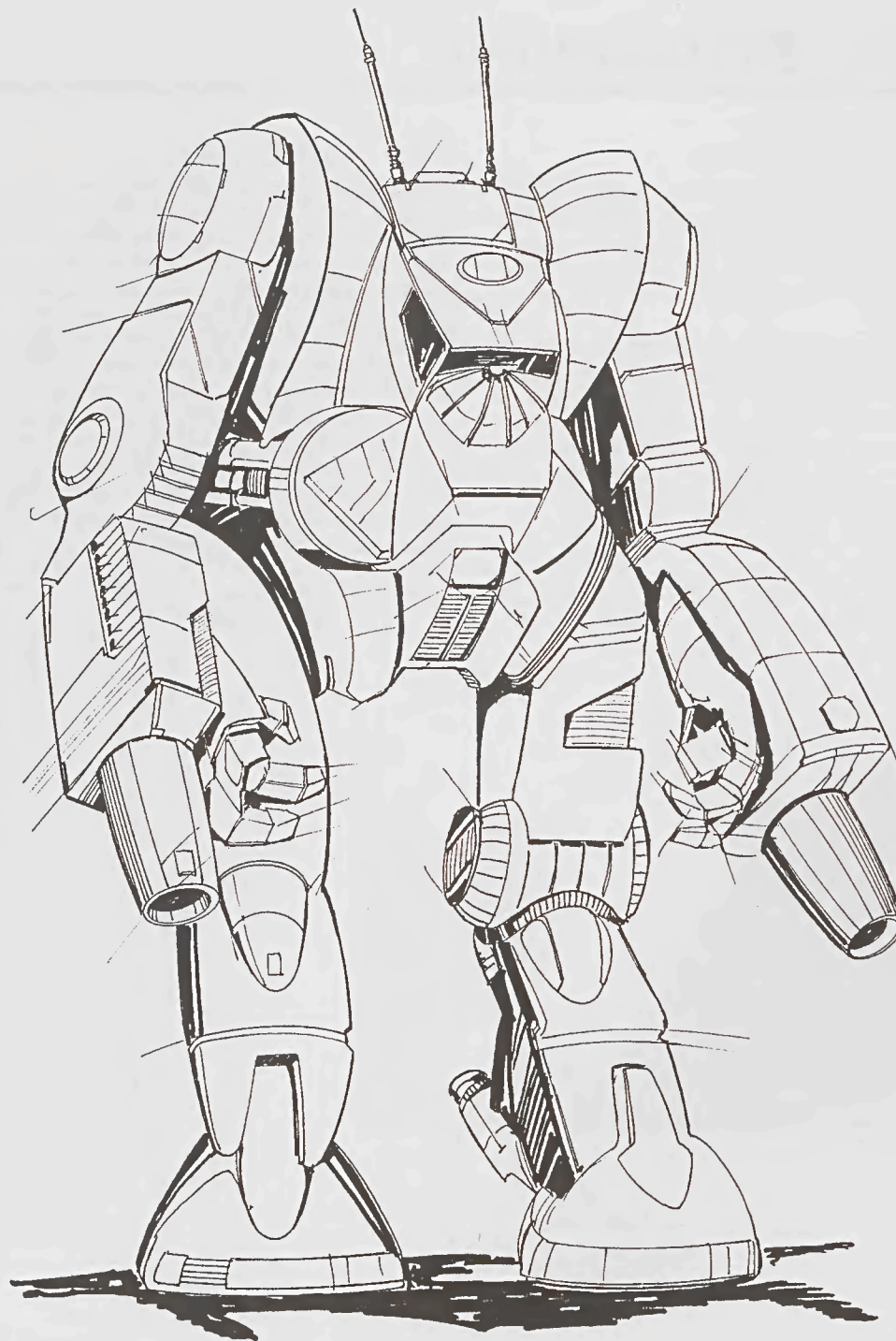
80
 4
 22,5
 8
 4
 3
 15,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	25	34/16
Lk/Rt Torso:	17	25/9
Lk/Rt Arm:	13	26
Lk/Rt Bein:	17	34

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
KSR 6er-Lafette	LT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5

Kampfwert: 5486



STW-2C STURMWIND

ÜBERSICHT:

Der 2550 als einer der ersten überschweren Mechs der SBVS konstruierte STW-2C *Sturmwind* hat seinen Wert inzwischen mehr als bewiesen, auch wenn er mit dem Aufkommen neuer Technologien und der Möglichkeit zum Bau schwerer Maschinen allmählich in Reserve- und Garnisonseinheiten abgeschoben wurde.

Im Verlauf der Jahrhunderte der Nachfolgekriege nahm die Zahl der in der Inneren Sphäre verfügbaren Sturmwinde stetig ab. Zur Zeit sind noch weniger als 300 Mechs dieses Typs im Einsatz, hauptsächlich im lyranischen und capellanischen Raum. Die Hauptfabrik für Sturmwind-BattleMechs wurde bereits 2867 bei einem Kurita-Überfall zerstört, und seither wurden keine Mechs dieses Typs mehr hergestellt.

MÖGLICHKEITEN:

Der mit dem schwersten zum damaligen Zeitpunkt verfügbaren Fusionsreaktor konstruierte *Sturmwind* war der schnellste schwere Mech der Sternenbund-Streitkräfte, bis er vom technischen Fortschritt überholt wurde. Das enorme Gewicht des Pitban-320-Reaktors setzte der Bewaffnung des STW-2C enge Grenzen, aber die Konstrukteure statteten ihn mit dem schlagkräftigsten Arsenal aus, das zu tragen er in der Lage war.

Als Hauptgeschütz dient eine Hellstar-PPK, die von einem schweren Defiance-Laser unterstützt wird, eine Kombination, die dem *Sturmwind* eine gehörige Durchschlagskraft sichert. Als Sekundärgeschütze dienen eine Autokanone/5 mit einer Tonne Munition sowie drei mittelschwere Laser. Zur Regulierung seines Wärmehaushalts verfügt der STW-2C *Sturmwind* über fünfzehn Wärmetauscher, und geschützt wird er von dreizehneinhalb Tonnen Panzerung.

Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Ford CVX 21
Reaktor: Pitban 320
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Leviathan Plus
Bewaffnung:
eine Magna Hellstar-Partikelprojektorkanone
ein schwerer Defiance B3L-Laser
eine leichte Pontiac Klasse 5-Autokanone
drei mittelschwere Hellion-b II-Laser
Hersteller: Stormvanger Assemblies, Unlimited
Funksystem: Basix 200
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Rander Fadenkreuz

Typ: **STW-2C Sturmwind**

Tonnage: 80 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: Pitban 320

BP Gehen:

4

BP Laufen:

6

BP Sprung:

0

Wärmetauscher:

15

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

216

Tonnen

80

8

22,5

5

4

3

13,5

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

3

Torso Mitte:

25

35/10

Lk/Rt Torso:

17

25/8

Lk/Rt Arm:

13

22

Lk/Rt Bein:

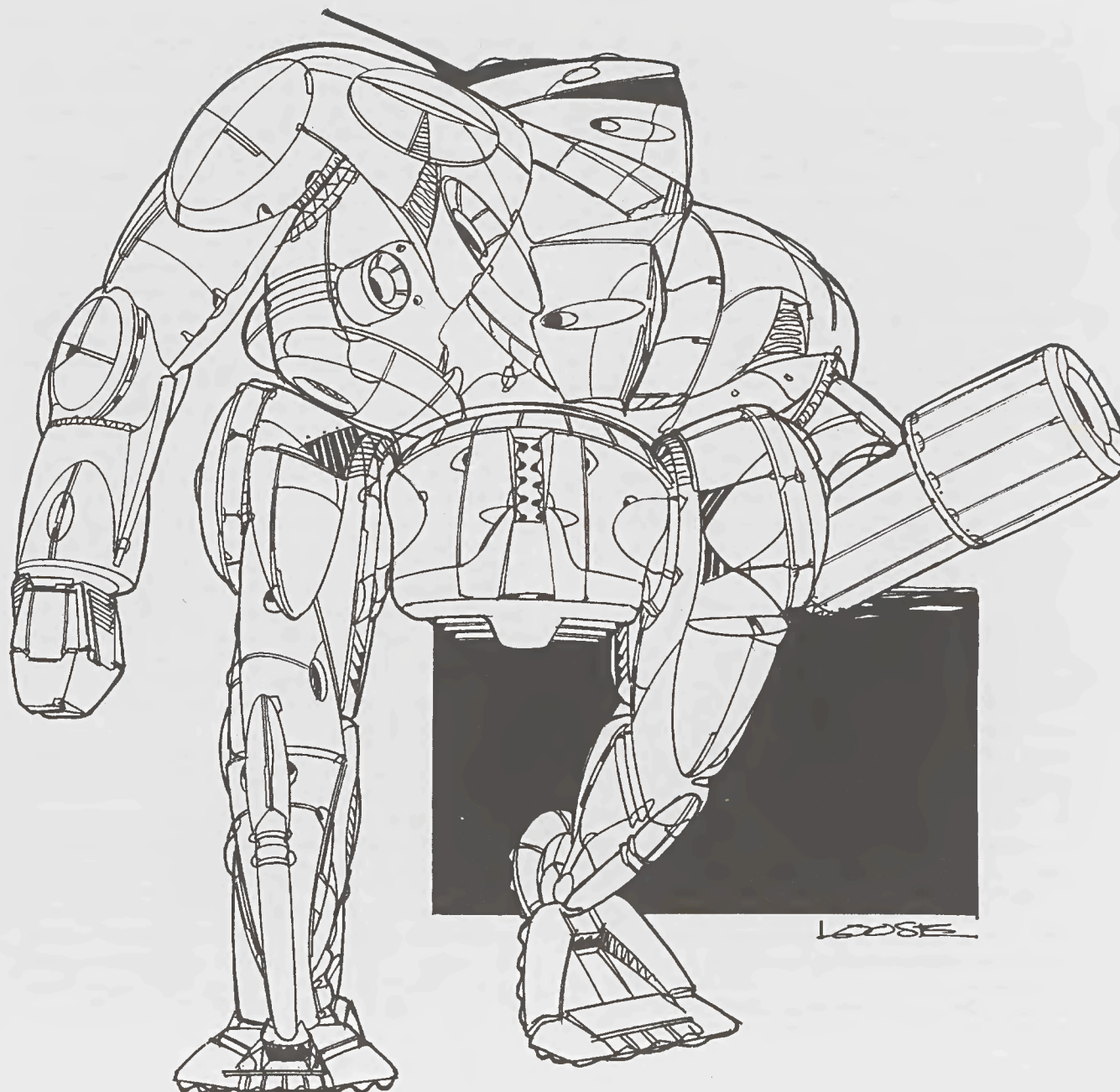
17

26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	K	1	1
Autokanone/5	LA	4	8
PPK	RT	3	7
M-Laser	TM	1	1
M-Laser	TM	1	1
S-Laser	LT	2	5
Munition (AK) 20	LT	1	1

Kampfwert: 3705



MÜ

CRK 5003-1 CROCKETT

ÜBERSICHT:

Der CRK 5003-1 *Crockett* ist das klassische Beispiel einer Mechkonstruktion, die alle an sie geknüpften Erwartungen übertroffen hat. Ursprünglich wurde er von Blankenburg Technologies auf Soul als gefechtstüchtiger AusbildungsMech konstruiert. Seinen Namen erhielt er nach Davy Crockett, einem berühmten terranisch-amerikanischen Helden des 19. Jahrhunderts, der für seine kämpferischen Fähigkeiten und seine ungewöhnliche Auffassung des Grenzkriegs bekannt war. Die erste begrenzte Baureihe des CRK 5003 wurde 2735 an die Militärakademien des Sternenbunds geliefert.

Im Zeitalter der Versteckten Kriege, als die Spannungen zwischen den Mitgliedsstaaten des Sternenbundes zu heimlichen, aber auch teilweise durchaus offenen Kampfhandlungen führten, waren die SBVS genötigt, viele ihrer modernsten BattleMechs in neue Stellungen umzudirigieren, was die Anschaffung neuer Ausbildungsmaschinen notwendig machte. Zehn Jahre nach Einführung des *Crockett* testeten die ersten Kommandeure dessen mögliche Tauglichkeit für den Kampfeinsatz. Als sie die besondere Bedienerfreundlichkeit dieses Mechs entdeckten und dazu feststellten, daß einige seiner Besonderheiten ihn für den Gegner unberechenbar machten, hatte sich der *Crockett* eine Rolle in mehreren Divisionen der Regulären Armee erobert.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Crockett* wurde ursprünglich mit dem Ziel entwickelt, neue Rekruten und Mechkrieger auf die Probleme und Möglichkeiten einzustimmen, die sich mit dem Führen eines überschweren BattleMechs ergeben. Die Sprungfähigkeit des Stahlkolosses erhöhte dessen Ausbildungspotential zusätzlich. Ein Grund für die Leichtigkeit, mit der es dem *Crockett* gelang, das Manöverfeld mit dem Schlachtfeld zu vertauschen, war der Verzicht auf einen Teil der für Mechs seiner Gewichtsklasse üblichen schweren Panzerung im Austausch gegen zusätzliche Wärmetauscher und Bewaffnung. Die Blankenburg-Konstrukteure nahmen die Bedingung des Quartiermeister-Kommandos, daß der neue Mech auch im Gefecht seinen Mann stehen können müsse, sichtlich ernst und statteten ihn mit einer Reihe bemerkenswerter Eigenschaften aus.

Die erprobt zuverlässigen Holly-Kurzstreckenlafetten und ihre Nachladesysteme scheinen gut mit der Scope-Ortung und -Zielerfassung des CRK zusammenzuarbeiten. Da der Mech

als Simulator konzipiert war, wurden bei vielen älteren *Crocketts* die gesamten Verfahrensweisen vereinfacht, um unerfahrenen Mechpiloten ihre Bedienung zu erleichtern. Diese ergonomischen Verbesserungen machten den Mech besonders populär und wurden auch bei der Einführung der 5003-1-Serie als StandardgefechtsMech beibehalten.

Um dem *Crockett* einen besonderen Pluspunkt zu verleihen, statteten die Konstrukteure ihn mit speziell modifizierten Lasern eigener Fertigung aus. BTWD, die Blankenburg Technologies Weapons Division, hatte bahnbrechende Entdeckungen auf den Gebieten der Laserfokussierung und -strahltechnik verbucht, und diese kommen beim schweren Blankenburg 25-Laser zur Geltung. Er besitzt durch einen über das Scope-30-RNDST-Zielsuchsystem kanalisierten hyperempfindlichen Leitstrahl eine größere Reichweite als die meisten anderen Waffen dieses Typs. Obwohl der Blankenburg 25 eine intensivere Wartung erfordert und zudem mehr Abwärme erzeugt als andere schwere Laser, betrachten die meisten Mechkrieger, deren Maschinen mit dieser Waffe bestückt sind, das als geringen Preis für die erhöhte Trefferquote. Abgerundet wird die Bewaffnung des *Crockett* durch eine leichtgewichtige und äußerst treffsichere AK/10 und zwei leichte Armlaser.

Der Hauptschwachpunkt des CRK 5003-1 ist das Lebenserhaltungssystem der Pilotenkanzel. Da der Mech nicht als Gefechtsmaschine vorgesehen war, kamen bei der Konstruktion dieser Systeme weniger haltbare Materialien zum Einsatz. Nach dem erzwungenen Einsatz des *Crockett* auf dem Schlachtfeld führte dieser Mangel zum Tod von drei Mechkriegern. Zwei Jahre später wurden alle Mechs der Bauserie 5003-1 zurückgerufen und umgebaut. Gleichzeitig wurden die Fertigungsstraßen für neue Mechs dieses Typs umgestellt, um diesen Fehler zu beheben.

Die einzigartige Mischung aus Bewegungsfähigkeit, Bewaffnung und effektiver Schußweite macht den *Crockett* zu einer beeindruckenden Kampfmaschine.

Die wichtigste Taktik der Crockett-Piloten bestand darin, Abstand vom Gegner zu halten und ihn mit den schweren Extremreichweitenlasern zu schwächen. Dann sprang der Pilot, bevor sein Gegner den CRK effektiv anvisieren konnte, mit dem Crockett in dessen Rücken, wo er schnell herumwirbelte und die dünne Rückenpanzerung seines Gegners unter Beschuß nahm. Falls der Feind sich ebenfalls drehte, riskierte er, seinen Rücken dem Feuer anderer Maschinen auszusetzen. Diese Taktik war ein typischer Crockett-Schachzug.

Masse:	85 Tonnen
Rumpf:	Geometric 530 Hard Core
Reaktor:	Strand 255D
Reisegeschwindigkeit:	32 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	54 km/h
Sprungdüsen:	Geotec 300
Sprungreichweite:	90 m
Panzerung:	CarbonStrand 30 WeightAS
Bewaffnung:	zwei schwere Blankenburg 25-Laser zwei Holly-KSR 6er-Lafetten eine Blankenburg LB-X Autokanone/10 zwei leichte Dodd-Laser
Hersteller:	Blankenburg Technologies
Funksystem:	GRPNTR Groundpainter 5
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Scope 30 RNDST

Typ: **CRK 5003-1 Crockett**

Tonnage: 85 Tonnen

Interne Struktur: 8,5

Reaktor: Strand 255D 13

BP Gehen: 3

BP Laufen: 5

BP Sprung: 3

Wärmetauscher: 15 [30] 5

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

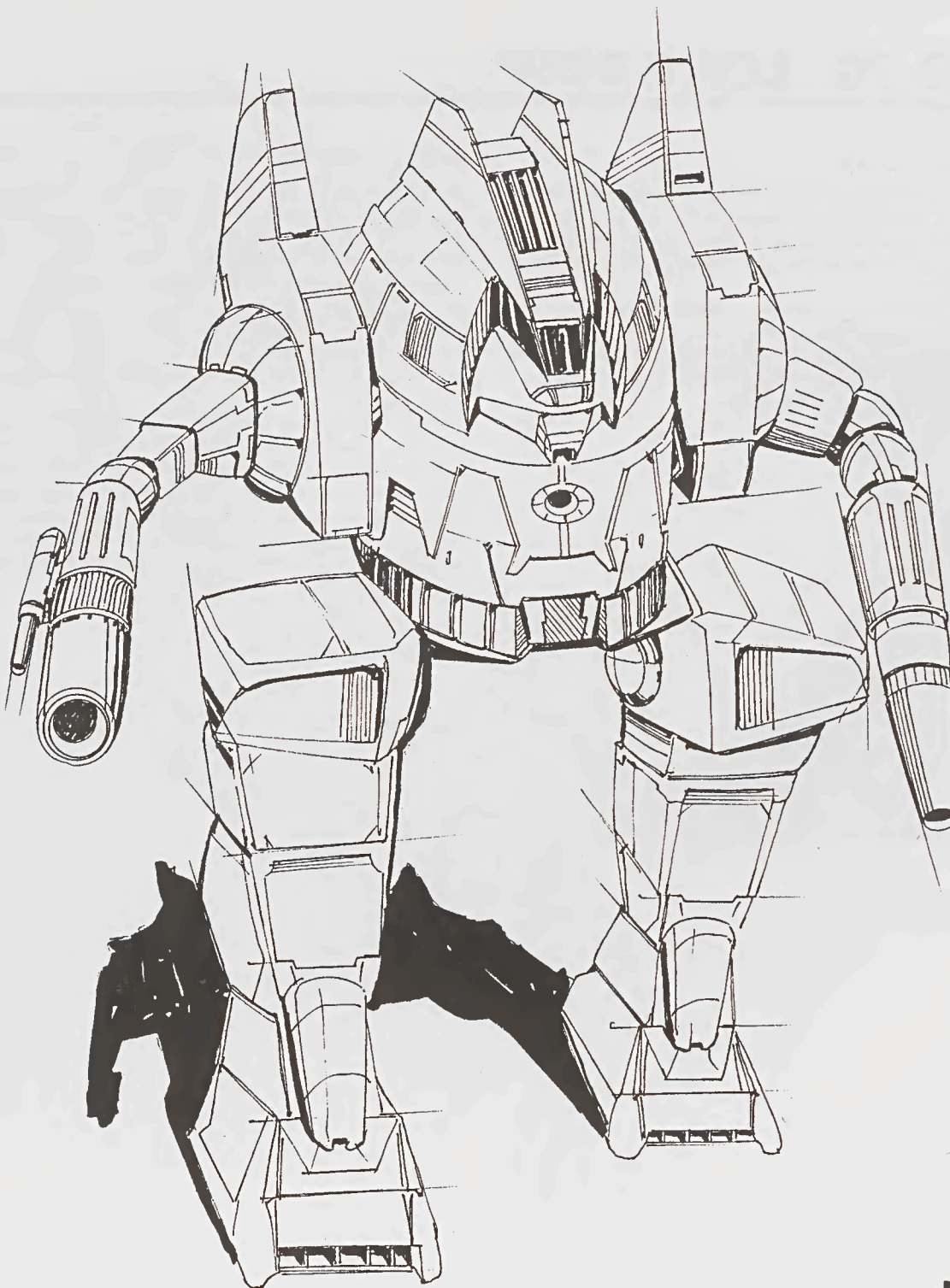
Panzerwert: 264 16,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	27	35/19
Lk/Rt Torso:	18	25/11
Lk/Rt Arm:	14	28
Lk/Rt Bein:	18	36

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
ER-S-Laser	RA	2	5
L-Laser	RA	1	0,5
ER-S-Laser	LA	2	5
L-Laser	LA	1	0,5
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition (KSR) 30	RT	2	2
Munition (AK) 20	RT	2	2
KSR 6er-Lafette	LT	2	3
LB-X Autokanone/10	LT	6	11
Munition (AK) 10	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1

Kampfwert: 5434



LGB-7Q **Longbow**

ÜBERSICHT:

Der 2610 eingeführte LGB-7Q *Longbow* wurde mit dem Ziel eingeführt, einen Teil der Probleme des ursprünglichen LGB-0W zu lösen, wie den Mangel an Wärmetauschern, das Fehlen von Kurzstreckenwaffen und den ungenügenden Panzerungsschutz.

Damit war der 7Q neben dem bereits im Hardware-Handbuch 3032 vorgestellten LGB-8C eine weitere Variante des Longbow-Grundmodells. Alle drei Baureihen werden bis heute in minimalen Stückzahlen in den drei Starcorp-Werken in der Liga Freier Welten hergestellt.

MÖGLICHKEITEN:

Der Strand-255-Fusionsreaktor des LGB-7Q stellt gegenüber dem riesigen VOX 340 des Originalmodells eine enorme Verbesserung dar. Der leichtere und effizientere Reaktor liefert eine etwas höhere Geschwindigkeit und gestattet dem Mech zudem, drei zusätzliche Tonnen Panzerung zu tragen, die über die Torsofront und die Gliedmaßen verteilt sind. Der LGB-7Q *Longbow* ist mit zweiundzwanzig Wärmetauschern ausgerüstet, die es ihm ermöglichen, mit vorrückenden Mechtruppen Schritt zu halten und trotzdem tödliche Raketenbreitseiten abzufeuern.

Zwei mittelschwere Laser verleihen dem 7Q die Fähigkeit, sich auch über kürzere Distanz zu verteidigen; da der Mech von vornherein nicht für den Einsatz an vorderster Front vorgesehen war, betrachteten die Konstrukteure dies als ausreichend. Ebenso wie die Vorläuferbaureihe 0W verfügt der 7Q über ein Laserzielsuchsystem, das besonders für die Flugabwehr als eines der besten in der Inneren Sphäre anzusehen ist.

Masse: 85 Tonnen
Rumpf: StarCorp 100
Reaktor: Strand 255
Reisegeschwindigkeit: 34 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: StarSlab/9.5 Mk II
Bewaffnung:
zwei Holly-LSR 20er-Lafetten
zwei Delta Dart-LSR 5er-Lafetten
zwei mittelschwere CeresArms-Laser
Hersteller: StarCorp Industries
Funksystem: O/P 300 COMSET
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 1500 IMTS

Typ: **LGB-7Q Longbow**

Tonnage: 85 Tonnen

Interne Struktur: 8,5

Reaktor: Strand 255 13

BP Gehen: 3

BP Laufen: 5

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 22 12

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

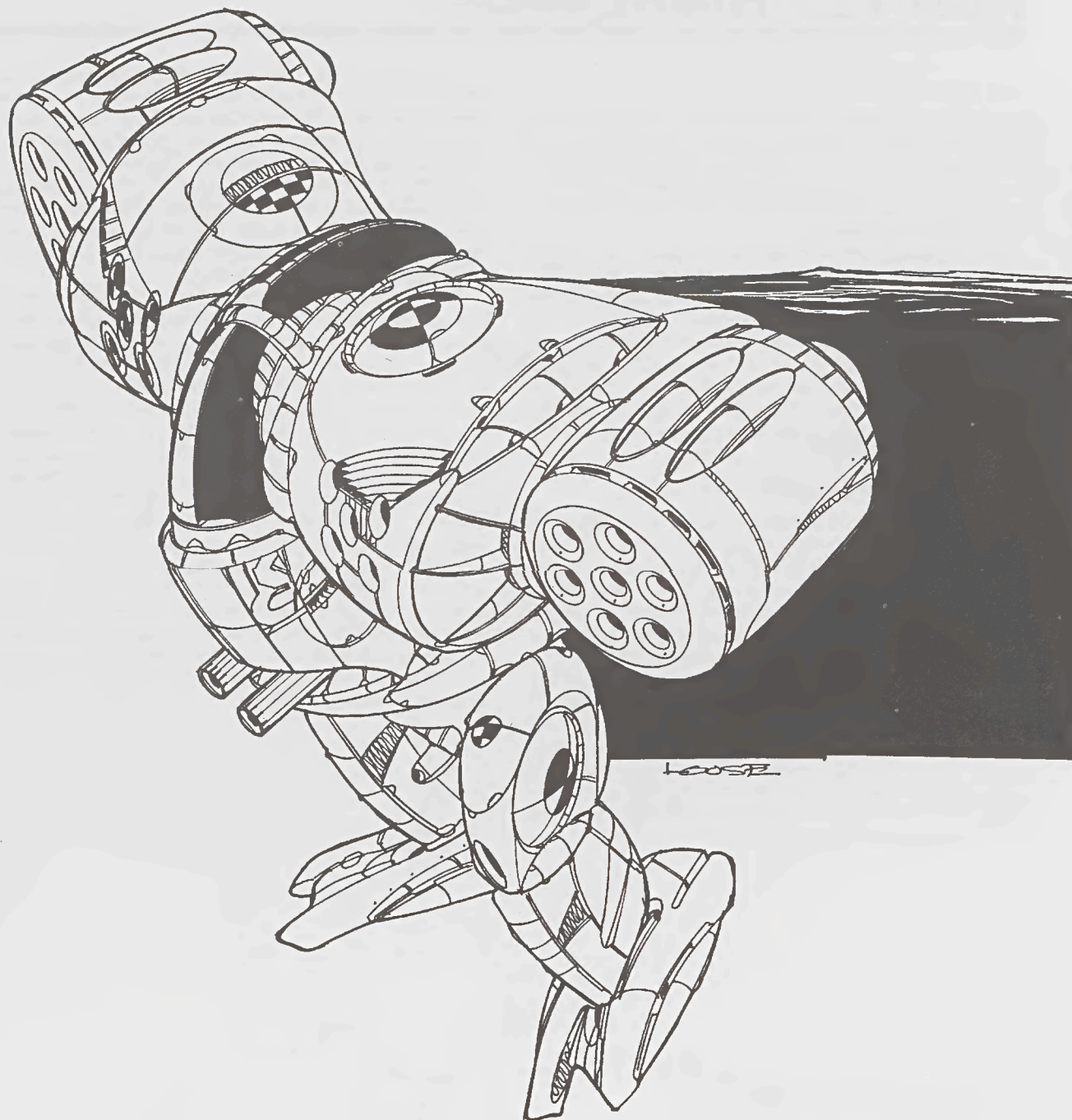
Panzerwert: 232 14,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	27	37/12
Lk/Rt Torso:	18	26/10
Lk/Rt Arm:	14	23
Lk/Rt Bein:	18	28

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
LSR 20er-Lafette	RA	5	10
Munition (LSR) 12	RT	2	2
LSR 20er-Lafette	LA	5	10
Munition (LSR) 12	LT	2	2
M-Laser	RT	1	1
LSR 5er-Lafette	RT	1	2
Munition (LSR) 24	TM	1	1
LSR 5er-Lafette	LT	1	2
M-Laser	LT	1	1

Kampfwert: 4028



MÜ

HGN-732 HIGHLANDER

ÜBERSICHT:

Der HGN-732 *Highlander* wurde zur Soloverteidigung einer Stadt oder sonstigen Befestigung und zur Unterstützung von Angriffsaktionen gemischter Einheiten entwickelt. Bereits kurz nach seiner Einführung im Jahre 2592 wurde er als überschwerer Kampfkoloß an nahezu alle gemischten Mechtruppen der Regulären Armee geliefert.

Der *Highlander* ist am Boden recht langsam, um nicht zu sagen schwerfällig, kann aber die meisten Hindernisse überspringen, wobei er am Absprungpunkt schwere Verwüstungen anrichtet. Zu dieser Sprungfähigkeit gesellen sich eine ausgezeichnete Panzerung und eine beeindruckende Bewaffnung, deren Hauptkomponente ein hochmodernes Gaussgeschütz darstellt. Alles in allem ist der *Highlander* ein überschwerer Mehrzweckkoloß mit einer großen Spanne von Möglichkeiten und auf jede Entfernung ein tödlicher Gegner.

MÖGLICHKEITEN:

Bei Einführung des *Highlander* war die als Todessprung bekannte Angriffstaktik bereits wohlbekannt. Die Konstrukteure wußten, daß bei jedem sprungfähigen Mech irgendwann ein Pilot auf die Idee kommen würde, mit seiner Maschine auf einem gegnerischen Mech zu landen. Aus diesem Grund stateten sie den HGN-732 mit beeindruckend dicker Beinpanzerung aus und verstärkten das Innenskelett der Füße und Unterschenkel, um die Wucht solcher Landungen aufzufangen. Zusätzlich wurden die Sprungdüsen so angelegt, daß der Pilot die Schubwirkung automatisch angleichen kann, um den Effekt der Landung auf einem sich bewegenden Gegner abzufangen. Diese Vorsorge machte die Entwicklung des „Highlander-Begräbnisses“ möglich, bei dem ein leichter Mech unter der Wucht einer *Highlander*-Landung zermalmt und buchstäblich in den Boden gerammt wird.

Als Hauptwaffe des *Highlander* dient sein Gaussgeschütz. Dieses ist eine hochmoderne Gefechtsfeldwaffe, die ein solides Metallgeschoß über eine Serie von Magneten durch den Lauf auf das Ziel schleudert. Dieses Geschützsystem erfordert eine enorme Energie, um die Beschleunigerspulen zu magnetisieren, entwickelt dabei jedoch kaum Abwärme. Leider erfordert das System eine umfangreiche Ummantelung, was es äußerst schwer macht. Das Gaussgeschütz ist hervorragend für schwerere BattleMechs geeignet und könnte in der Zukunft die Autokanone ablösen.

Unterstützt wird das Gaussgeschütz durch zwei Holly-Raketenlafetten, je eine Lang- und eine Kurzstreckenversion, sowie zwei mittelschwere Laser im Torso. Die Raketenlafetten liefern Schlagkraft auf alle Entfernungen, und die Position der mittelschweren Harmon Starclass-Laser gestattet dem *Highlander* einen ungehinderten Nahkampf mit Hilfe seiner vollmodellierten linken Hand. Gegner des HGN verweisen gerne darauf, daß der *Highlander* einen nahezu konstanten Munitionsnachschub benötigt und der Mangel an leistungsfähigen Energiewaffen ihn in einem längeren Gefecht erheblich behindert. Das Sternenbund-Quartiermeister-Kommando jedoch betrachtet die Munitionsvorräte des *Highlander* als ausreichend und bestellt ihn in wachsenden Stückzahlen.

Der Mech ist mit Grumman-3-Ferrofibrilpanzerung ausgestattet, und die Munitionsvorräte in den Seitentorsos werden durch zelluläre CASE-Munitionslager geschützt. Das äußerst zuverlässige CASE-System hat seit seiner Einführung bereits ungezählte Mechs und Piloten in der gesamten Inneren Sphäre vor dem Untergang bewahrt.

Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Sternenbund XT
Reaktor: GM 270
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: HildCo Modell 10
Sprungreichweite: 90 m
Panzerung: Grumman-3 Ferrofibril + CASE
Bewaffnung:
ein M-7-Gaussgeschütz
eine Holly-LSR 20er-Lafette
eine Holly-KSR 6er-Lafette
zwei mittelschwere Harmon Starclass-Laser
Hersteller: StarCorp Industries
Funksystem: Hector VII
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Starlight LX-1

Typ: **HGN-732 Highlander**

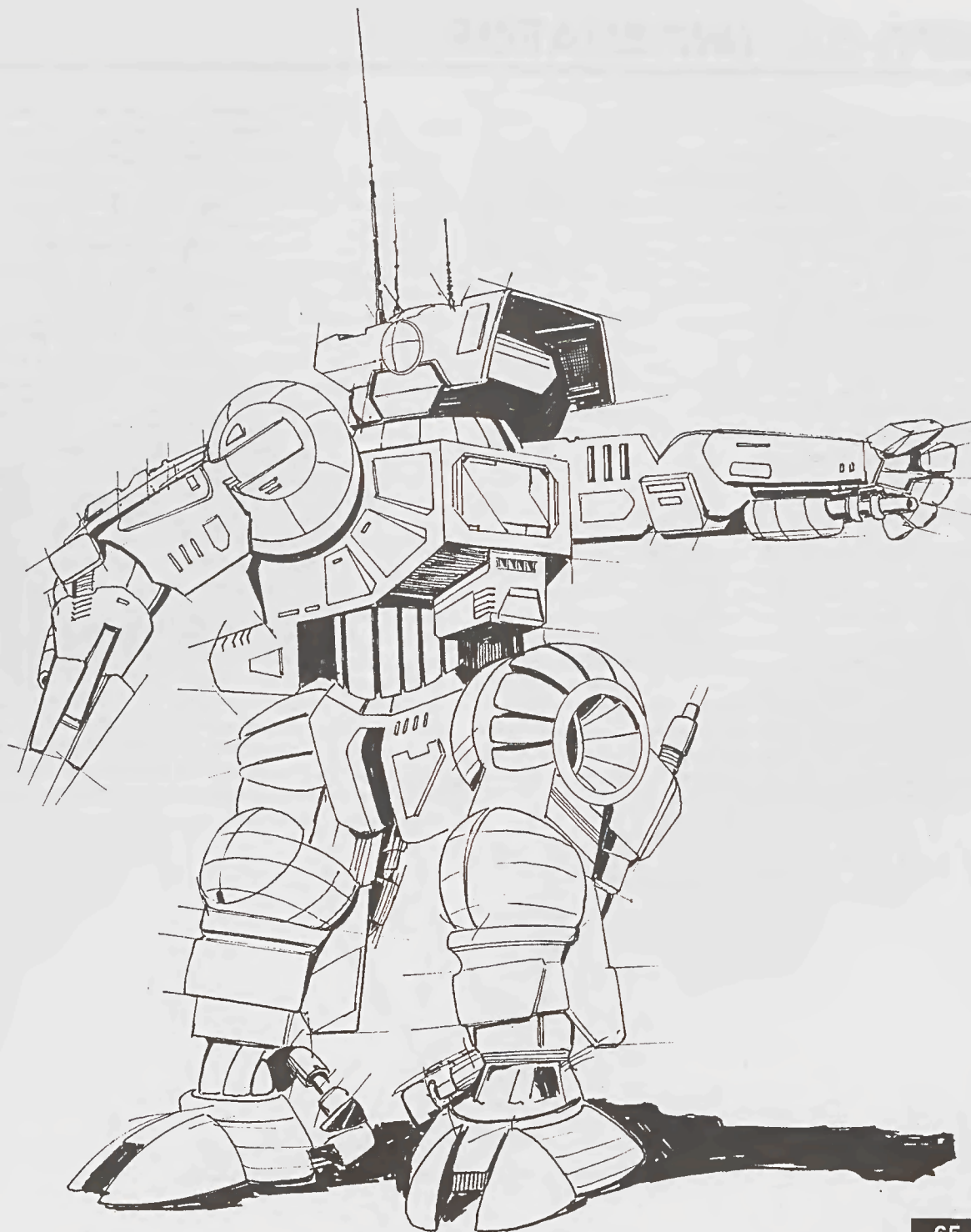
Tonnage:	90 Tonnen	<u>90</u>
Interne Struktur:		9
Reaktor:	GM 270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	278	15,5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	29	40/17
Lk/Rt Torso:	19	28/10
Lk/Rt Arm:	15	30
Lk/Rt Bein:	19	38

Bewaffnung und Munition:

Art	<u>Zone</u>	<u>Zeilen</u>	
Gaussgeschütz	RA	7	15
KSR 6er-Lafette	LA	2	3
Munition (Gauss) 8	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
M-Laser	RT	1	1
M-Laser	RT	1	1
LSR 20er-Lafette	LT	5	10
Munition (LSR) 12	LT	2	2
Munition (KSR) 30	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	LT	1	2

Kampfwert: 4424



MPR-6A IMPERATOR

ÜBERSICHT:

Der 2502 zum erstenmal auf dem Schlachtfeld auftauchende MPR-6A *Imperator* war der erste BattleMech, bei dessen Konstruktion die soeben entwickelten Technologien des XL-Fusionsreaktors, der LB-X Autokanone/10, der doppelten Wärmetauscher und des zellularen CASE-Munitionslagers zum Einsatz kamen. Zum Zeitpunkt seiner Einführung war er zudem der schwerste sprunghfähige BattleMech.

Der Imperator wurde im Lyranschen Commonwealth noch bis Ende des 2. Nachfolgekrieges hergestellt, als ein Marik-Überfall auf Son Hoa der dortigen StarCorp-Fabrik in einer radioaktiven Pilzwolke ein Ende bereitete. Inzwischen hat StarCorp die Anlage am alten Ort wiederaufgebaut und im Herbst 3057 die Produktion von Mechs der Typen Imperator und Highlander wiederaufgenommen.

MÖGLICHKEITEN:

Als das SBVS-Oberkommando einen neuen 90-t-Kampfkoloß einführen wollte, der mit der neuesten von den Wissenschaftskapazitäten des Sternenbunds entwickelten Technologie ausgerüstet sein sollte, wurden mehrere Mechhersteller aufgefordert, geheime Produktionsvorschläge auszuarbeiten. Entsprechend der Standardvorgehensweise sollten nur Royal-BattleMech-Einheiten — *BattleMech-Truppen der Terranischen Hegemonie* — mit diesen neuen Mechs ausgerüstet werden. Das Oberkommando hatte kein Interesse daran, die neuen Technologien in die Hände der Bundesstaaten fallen zu lassen. Nach Prüfung der eingereichten Unterlagen wurde der Auftrag an StarCorp Industries vergeben.

Brennpunkt der neuen Konstruktion war der leichte neue XL-Reaktor, der es dem Konstruktionsteam ermöglichte, den *Imperator* mit zusätzlichen Bauteilen auszurüsten, die ohne diese Gewichtseinsparung in der erlaubten Tonnage nicht unterzubringen gewesen wären. Zunächst wurde der MPR-6A mit doppelten Wärmetauschern ausgestattet, die es ihm ermöglichten, auch große Abwärmemengen schnell und effizient zu neutralisieren. Zusätzlich gaben die Konstrukteure dem *Imperator* zwei hochmoderne LB-X Autokanonen/10 — ein leichteres Modell, das weniger Platz benötigte als Standard-AKs — sowie je zwei Tonnen Munition. Bei Verwendung spezieller Bündelmunition sind diese Autokanonen im Einsatz gegen Luft-/Raumjäger ebenso tödlich wie normalerweise gegen feindliche Mechs.

Unterstützt werden die Autokanonen durch eine beeindruckende Phalanx von Energiewaffen: zwei schwere Laser, zwei mittelschwere Impulslaser und ein mittelschwerer Strahlaser. Um die Beweglichkeit des *Imperators* zu erhöhen, installierten seine Konstrukteure Sprungdüsen des Typs Pitban LFT-50. Zudem verfügt der *Imperator* über einen beachtlichen Panzerungsschutz: siebzehneinhalb Tonnen schwere Panzerplatten hüllen seinen Rumpf ein. Um auch den brutalen Nahgefechten gewachsen zu sein, die gerade in Stadtkämpfen vorkommen, ist er trotz fehlender Hände mit Handaktivatoren ausgestattet, die es ihm ermöglichen, die zu diesem Zweck speziell abgefederten Waffenkapseln als Schlagwerkzeuge einzusetzen. *Trotzdem empfiehlt es sich für Imperator-Piloten, Nahkämpfe zu vermeiden, denn auch die spezielle Federung kann bei wiederholtem Einsatz der AK und S-Laser kombinierenden Waffenkapseln die Gefahr einer Beschädigung insbesondere des Laserfokussierungsmechanismus nur verringern, nicht aber eliminieren.*

Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Titan Super TZ-7EA
Reaktor: PlasmaStar 270XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Pitban LFT-50
Sprungreichweite: 90 m
Panzerung: ArcShield VII Mk 5
Bewaffnung:
zwei Imperator Code Rot LB-X Autokanonen/10
zwei schwere Magna Mk III-Laser
zwei mittelschwere Defiance P5M-Impulslaser
ein mittelschwerer Photech 806c-Laser
Hersteller: StarCorp Industries
Funksystem: Telestar Modell XTD-67A1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sternlicht Sucher LX-4K

Typ: **MPR-6A Imperator**

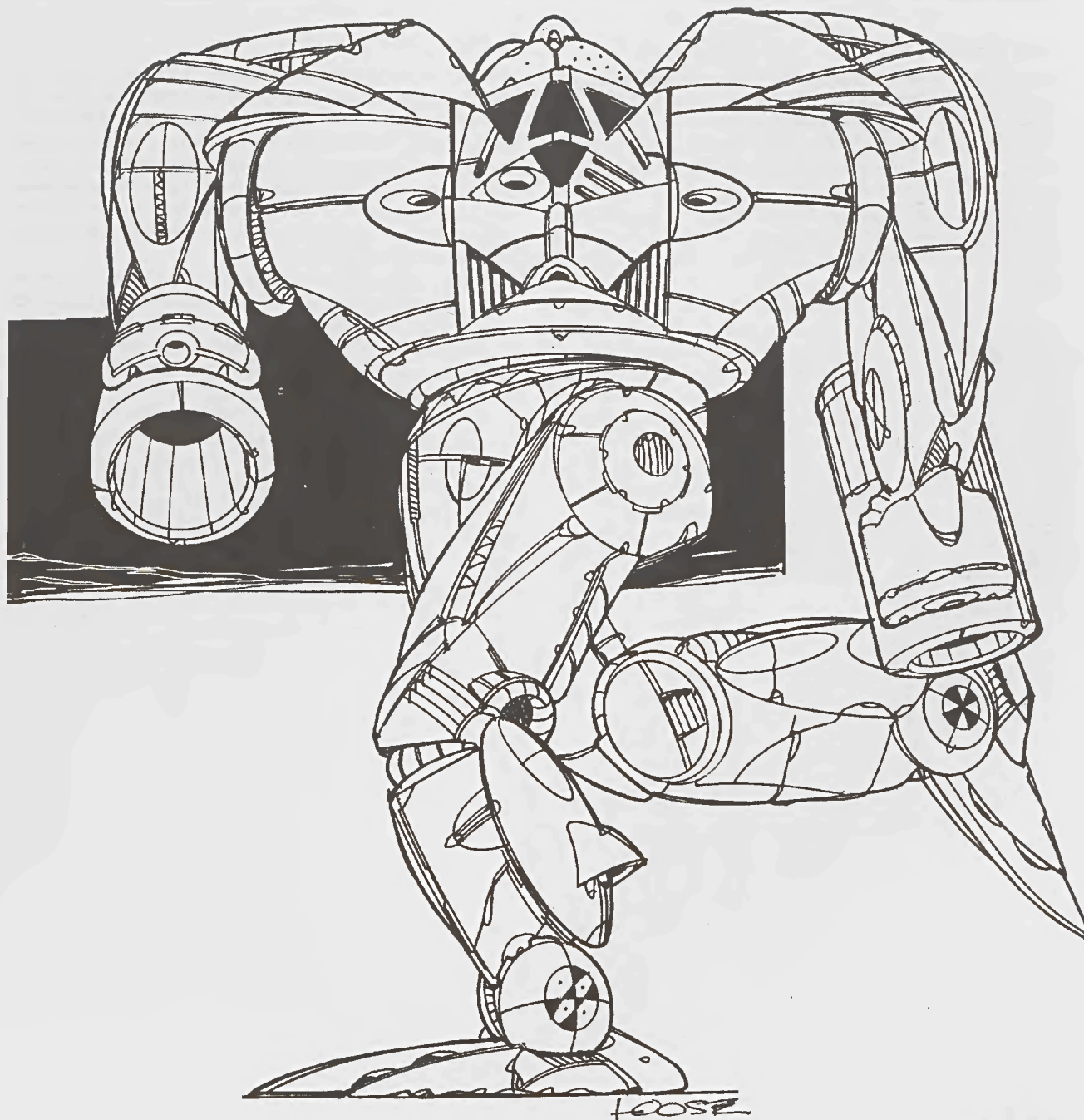
Tonnage:	90 Tonnen	90
Interne Struktur:		9
Reaktor:	PlasmaStar 270XL	7,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	279	17,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	29	48/10
Lk/Rt Torso:	19	30/8
Lk/Rt Arm:	15	30
Lk/Rt Bein:	19	38

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	K	1	1
S-Laser	RA	2	5
LB-X Autokanone/10	RA	6	11
S-Laser	LA	2	5
LB-X Autokanone/10	LA	6	11
M-Impulslaser	RT	1	2
Munition (AK) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
M-Impulslaser	LT	1	2
Munition (AK) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	RB	1	2
Sprungdüse	LB	1	2

Kampfwert: 5717



BRS-3Z BRANDSCHATZER

ÜBERSICHT:

Es war der Erfolg des *Victor*, der HildCo Interplanetary animierte, eine schwerere Version dieses BattleMechs für den Sturm auf bzw. die Verteidigung einer Stadt, sei es im Alleingang, als Teil einer gemischten Lanze oder in homogenen Einheiten, zu entwickeln. Dieser Mech war der BRS-3Z *Brandschatzer*. Der während des Vereinigungskrieges eingeführte Mech hatte bei den SBVS großen Erfolg und half, das Kampfgeschick zum Vorteil des Sternenbunds zu wenden. Der *Brandschatzer* ist der schwerste jemals von HildCo produzierte Mech.

Die Vernichtung der Anlagen zur Herstellung seiner hochmodernen Komponenten am Ende des 2. Nachfolgekrieges sorgte dafür, daß der *Brandschatzer* seither in der Inneren Sphäre kaum noch zu finden war, aber die Dekodierung des Gray-Death-Kernspeichers lieferte den HildCo-Technikern das Wissen, das ihre Vorfahren verloren hatten, und der Neubau einer Produktionsanlage für den BRS-3Z auf St. Ives ist in vollem Gange. Mit der Wiederaufnahme der Herstellung wird für 3058 gerechnet. Soweit bisher bekannt, ist zunächst eine Auslieferung nur an die Paktstreitkräfte geplant.

MÖGLICHKEITEN:

Der auf einem der größten jemals in der Inneren Sphäre entwickelten Mechrümpfe aufgebaute *Brandschatzer* ist ein ehrfurchtgebietender Anblick. Der neue Vlar-300XL-Reaktor liefert ihm dieselbe Höchstgeschwindigkeit wie ein *Atlas* bei halbem Reaktorgewicht, was die Installation schwererer Waffen und Panzerung möglich machte. Die Hauptwaffen des *Brandschatzers* sind seine beiden Gaussgeschütze, deren enorme Feuerkraft durch einen schweren und vier mittelschwere Laser abgerundet wird.

Die neunzehn Tonnen Panzerung des BRS-3Z liefern einen exzellenten Schutz, und vierzehn doppelte Wärmetauscher halten den *Brandschatzer* kühl — so kühl, daß er einer der abwärmeunempfindlichsten BattleMechs überhaupt ist. Zusätzlich verfügt der *Brandschatzer* über Sprungdüsen, die ihn bis zu neunzig Meter weit tragen können.

Der *Brandschatzer* hat eine lange und bunte Kampfgeschichte, beginnend mit zahlreichen Aktionen während des Vereinigungskrieges. Allen Berichten zufolge haben feindliche Truppen die verständliche Neigung, beim Anblick einer Kompanie anrückender *Brandschatzer* schnellstens das Weite zu suchen.

Masse: 100 Tonnen
Rumpf: HildCo Schwer Typ VIIQT
Reaktor: Vlar 300XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: HildCo Modell 13
Sprungreichweite: 90 m
Panzerung: StarSlab/9.5 Mk II
Bewaffnung:
zwei Poland Hauptmodell A-Gaussgeschütze
vier mittelschwere CeresArms-Laser
ein schwerer Defiance B3L-Laser
Hersteller: HildCo Interplanetary
Funksystem: CeresCom Recon Modell 12k
Ortungs-/Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

Typ: **BRS-3Z Brandschatzer** Tonnen

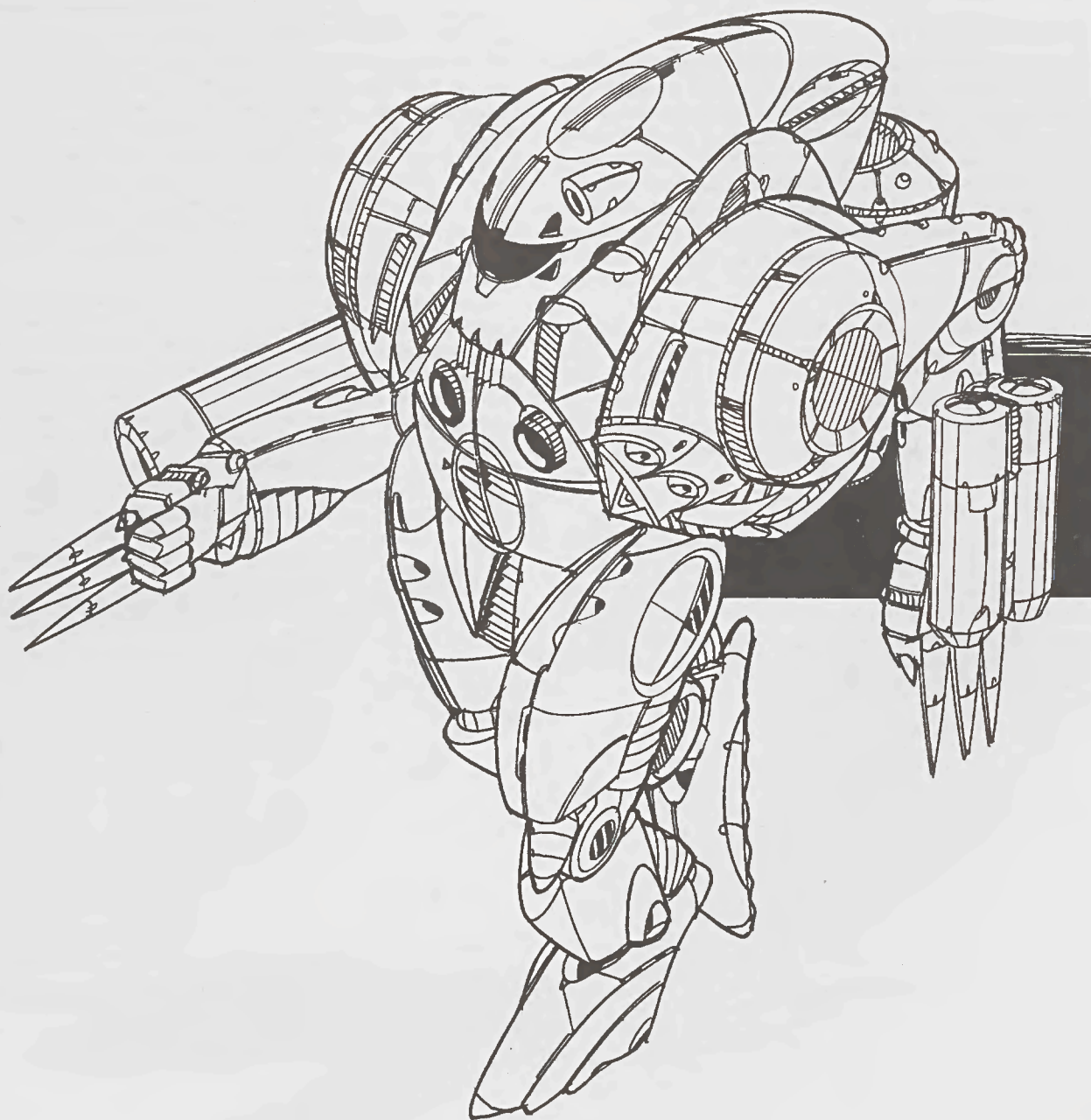
Tonnage:	100 Tonnen	100
Interne Struktur:		10
Reaktor:	Vlar 300XL	9,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	14 [28]	4
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	307	19,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	31	52/10
Lk/Rt Torso:	21	32/10
Lk/Rt Arm:	17	34
Lk/Rt Bein:	21	42

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
M-Laser	K	1	1
S-Laser	RA	2	5
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
Gaussgeschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
Munition (Gauss) 8	RB	1	1
M-Laser	TM	1	1
Gaussgeschütz	LT	7	15
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
Munition (Gauss) 8	LB	1	1
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	RB	1	2
Sprungdüse	LB	1	2

Kampfwert: 7064



KGK-000 KÖNIGSKRABBE

ÜBERSICHT:

Als General Kerensky 2741 einen schlagkräftigen neuen Mech forderte, erhielt er seine Antwort in Form der Konstruktionsunterlagen für die KGK-000 *Königskrabbe*, den größten je produzierten BattleMech. Schon die Panzerung der KGK ist beinahe so schwer wie ein ganzer leichter Mech, und sie besitzt genügend Feuerkraft, um mittelschwere Maschinen mit einer einzigen Salve zu zerstören. Die *Königskrabbe* ist offensichtlich nicht auf Geschwindigkeit, sondern auf Schlagkraft ausgelegt. Die Dalban-Elektroniksysteme entsprechen höchsten Anforderungen, und die Hirez-B-Zielerfassung ist ein Schmuckstück neuester Technologie.

Die Königskrabbe ging zwar in Serie, erwies sich aber als nicht so flexibel wie der etwas später entwickelte Atlas. Trotzdem blieb sie im Dienst, auch wenn sie dem AS-7 als Befehlshaus unterlegen war, da sie sich ideal für Gefechte auf kurze Distanz eignete. Fast alle Mechs dieses Typs verließen die Innere Sphäre bei Kerenskys Exodus.

MÖGLICHKEITEN:

Die *Königskrabbe* trägt sechzehn Tonnen Ferrofibrilpanzerung, die ihr rundum hervorragenden Schutz liefert. Als Sekundärwaffen verwendet sie die Langstreckenraketenlafette im linken und den schweren Laser im rechten Torso, aber ihre Hauptgeschütze befinden sich an den gewaltigen handlosen Armen. Es handelt sich um zwei Deathgiver-Autokanonen/20, die zu den gewaltigsten Waffen aller Zeiten zählen.

Gegner der meisten langsamen, aber gefährlichen Mechs versuchen auf Distanz zu bleiben und deren Panzerung nach und nach abzuschinden. Durch die Simpson-Langstreckenlafette der KGK-000 erweist sich diese Taktik bei der *Königskrabbe* jedoch als bestenfalls riskant. Und selbst, wenn ihr die Raketen ausgehen, kann die *Königskrabbe* mit ihrem riesigen Exostar-Laser weiterfeuern. Der einzige sichere Weg, diesen Mech zu zerstören, besteht darin, ihn durch eine deutliche zahlenmäßige Übermacht, vorzugsweise aus schweren und überschweren Kampfkolossen, zu überwältigen. Aber selbst dann wird die *Königskrabbe* einiges an Verwüstung anrichten, bevor sie sich geschlagen gibt.

Wenn die KGK eine Schwäche hat, dann ist es der enorme Platzbedarf der Autokanonen in ihren Armen. Obwohl sie hervorragend gepanzert sind, sind die Arme wahrscheinlich der am ehesten ernsthaft zu beschädigende Teil dieser Konstruktion. Ein interner Armtreffer genügt in der Regel, um die Autokanone zum Schweigen zu bringen und die Überlebenschancen des Gegners enorm zu steigern. Falls beide Kanonen durch Beschädigung oder Munitionsmangel ausfallen, wird die *Königskrabbe* generell versuchen, sich aus dem Gefecht zurückzuziehen, denn ohne konstanten Munitionsnachschub ist sie wenig mehr als eine besonders große Zielscheibe. Der schwere Laser ist zwar eine beachtliche Waffe, liefert aber für sich genommen ungenügende Feuerkraft, um einen Einsatz dieses Mechs zu rechtfertigen. Sobald die AKs schweigen, neigen die gegnerischen Einheiten dazu, sich auf die *Königskrabbe* zu stürzen und ihr den Garaus zu machen, bevor sie sich in Sicherheit bringen kann.

Masse:	100 Tonnen
Rumpf:	Hollis Mark II
Reaktor:	Vlar 300
Reisegeschwindigkeit:	32 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	54 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Aldis X-Ferrofibril + CASE
Bewaffnung:	zwei Deathgiver-Autokanonen/20 eine Simpson-LSR 15er-Lafette ein schwerer Exostar-Laser
Hersteller:	Cosara Weaponries
Funksystem:	Dalban Commline
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Dalban Hirez-B

Typ: **KGK-000 Königskrabbe**

Tonnage: 100 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: Vlar 300

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert: 287

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

Torso Mitte:

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Arm:

Lk/Rt Bein:

Tonnen

100

10

19

5

3

3

16

Bewaffnung und Munition:

Art

Autokanone/20

Autokanone/20

Munition (AK) 5

CASE

S-Laser

Munition (LSR) 8

LSR 15er-Lafette

Munition (AK) 5

CASE

Zone

RA

LA

RT

RT

RT

TM

LT

LT

LT

Zeilen

10

10

1

1

2

1

2

1

1

14

14

1

0,5

5

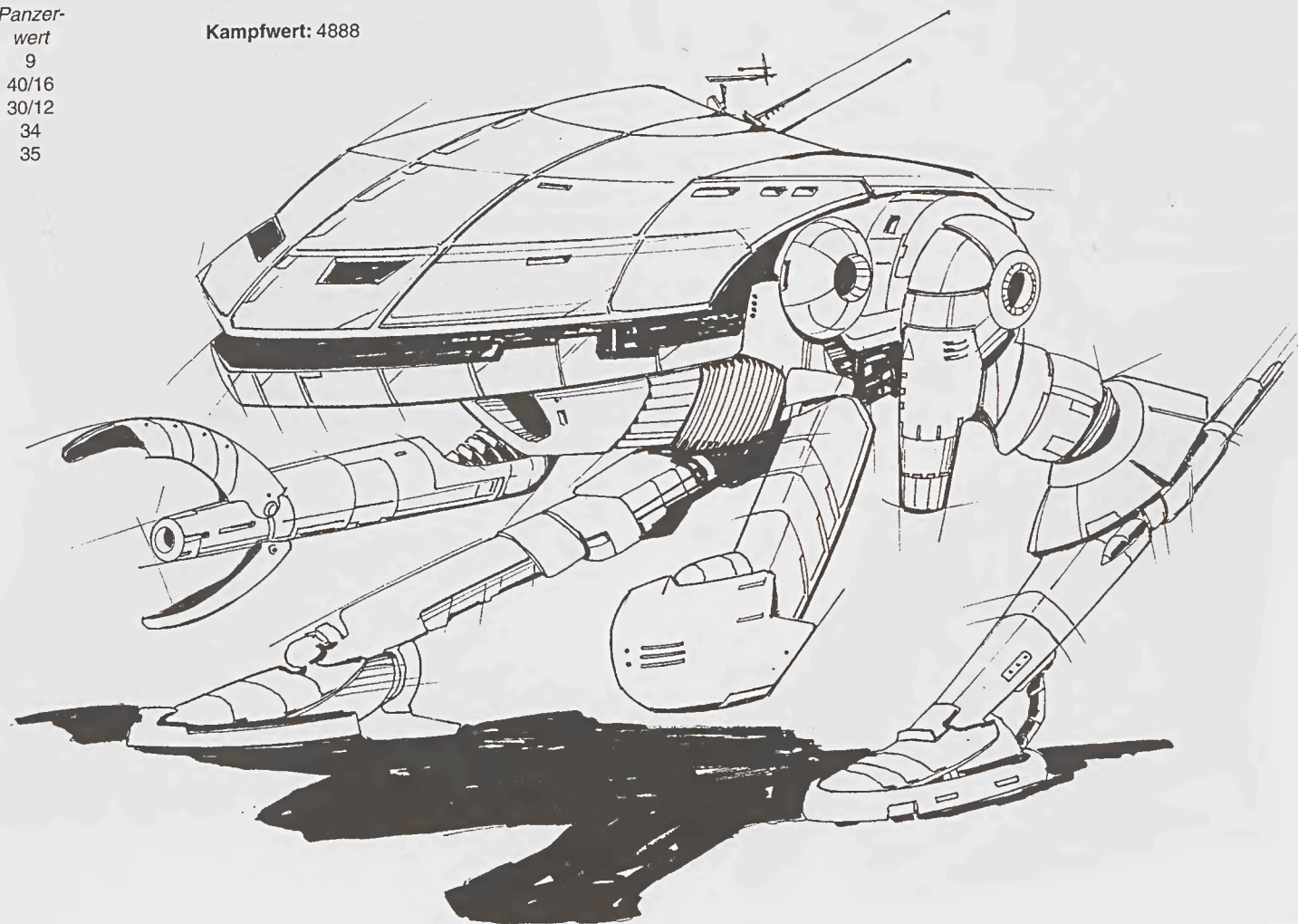
1

7

1

0,5

Kampfwert: 4888



MSK-6S MACKIE

ÜBERSICHT:

„Munitionskiste mit Beinen“ nannte ein hoher Militär den MSK-6S *Mackie*, als er ihn zum erstenmal sah. Andere erkannten in ihm die Zukunft der Kriegsführung, und die Geschichte hat ihnen recht gegeben. Obwohl der *Mackie* bereits 2439 in der Terranischen Hegemonie entwickelt wurde, blieben seine Existenz und das gesamte BattleMech-Programm der Hegemonie bis 2443 ein Geheimnis, als eine *Mackie*-Lanze des 801. Schweren Panzerregiments auf Styx eine Kompanie draconischer Panzer vernichtete.

Der *Mackie* war der erste in Serie hergestellte BattleMech und wurde in nicht weniger als sechs Fabriken produziert. Er blieb die ultimative Waffe der Hegemonie, bis eine Kommandoeinheit des Lyranischen Commonwealth 2455 die Konstruktionspläne stahl. Auf Terra wird der *Mackie* bis heute hergestellt.

Die Konstruktion des MSK-6S lief bis zum Beginn des Amaris-Bürgerkriegs weiter, und es wird angenommen, daß General Kerensky über hundert Mackies mit auf den Exodus aus der Inneren Sphäre nahm. Bis heute ist der Status von drei terranischen Fabriken des Herstellers Skobel Mechworks ungeklärt.

MÖGLICHKEITEN:

Der auf dem größten seinerzeit verfügbaren Rumpf aufbauende *Mackie* verfügte über einen riesigen Hermes-360-Reaktor, der ein volles Drittel seiner Tonnage mit Beschlag belegte. Die Konstrukteure des Mechs wurden von zwanzig der besten militärischen Zulieferbetriebe Terras bei der Bewaffnung und elektronischen Ausstattung des MSK-6S unterstützt; dies führte zur Entwicklung des besten jemals in der Inneren Sphäre gebauten Sensorsystems.

Die Panzerung des *Mackie* ist nach heutigen Standards für einen überschweren Mech recht schwach, war aber für den allerersten BattleMech mehr als ausreichend. Der *Mackie* hat nur fünfzehn Wärmetauscher, und der Pilot muß die Wärmeskala konstant im Auge behalten, insbesondere, da die Abschirmung des Fusionsreaktors zu wünschen übrig läßt, was zu erhöhter Temperaturentwicklung führt. Die Bewaffnung des *Mackie* war, wie seine Panzerung, für die Mitte des 25. Jahrhunderts von höchster Qualität: eine PPK, zwei mittelschwere Laser und eine Autokanone/10.

Besondere Beachtung verdient das Kanzeldach des *Mackie*, das aus Einweg-Plexiglas gefertigt ist, so daß der Pilot zwar hinaussehen, aber selbst nicht gesehen werden kann. Dieses Einwegglas führt dazu, daß der Mech auf gespenstische Weise führerlos erscheint.

Die Konstruktion des Mackie ist durch sechs Jahrhunderte der Entwicklung überholt. Es gibt keinerlei Hausarmee oder Söldnereinheit in der Inneren Sphäre, die diesen Mechprototyp noch einsetzt, und auch aus der Peripherie sind keine Mechs dieses frühen Typs mehr bekannt.

Masse:	100 Tonnen
Rumpf:	Ford Super H QWA3X
Reaktor:	Hermes 360
Reisegeschwindigkeit:	32 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	54 km/h
Sprungdüsen:	keine
Sprungreichweite:	keine
Panzerung:	Standard
Bewaffnung:	eine Partikelprojektorkanone eine Autokanone/10 zwei mittelschwere Laser
Hersteller:	Skobel Mechworks
Funksystem:	Graupunkt Delta-47
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Fuchs/Wolf fFXT

Spieltechnischer Hinweis: Als erster BattleMech überhaupt war der *Mackie* mit Prototypen-Reaktor, -Cockpit und -Panzerung ausgerüstet. Alle diese Komponenten sind schwerer als die späteren Serienmodelle, so daß der *Mackie* nicht den normalen **BattleTech**-Regeln entspricht.

Typ: **MSK-6S Mackie**

Tonnage: 100 Tonnen

Interne Struktur:

Reaktor: Hermes 360

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

Tonnen

100

10

33

3

5

0

15

4

5

212

5

4

5

20

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

3

8

Torso Mitte:

31

30/10

Lk/Rt Torso:

21

20/10

Lk/Rt Arm:

17

24

Lk/Rt Bein:

21

28

Bewaffnung und Munition:

Art

Zone

Zeilen

Autokanone/10

RA

7

12

PPK

LA

3

7

Munition (AK) 20

RT

2

2

M-Laser

TM

1

1

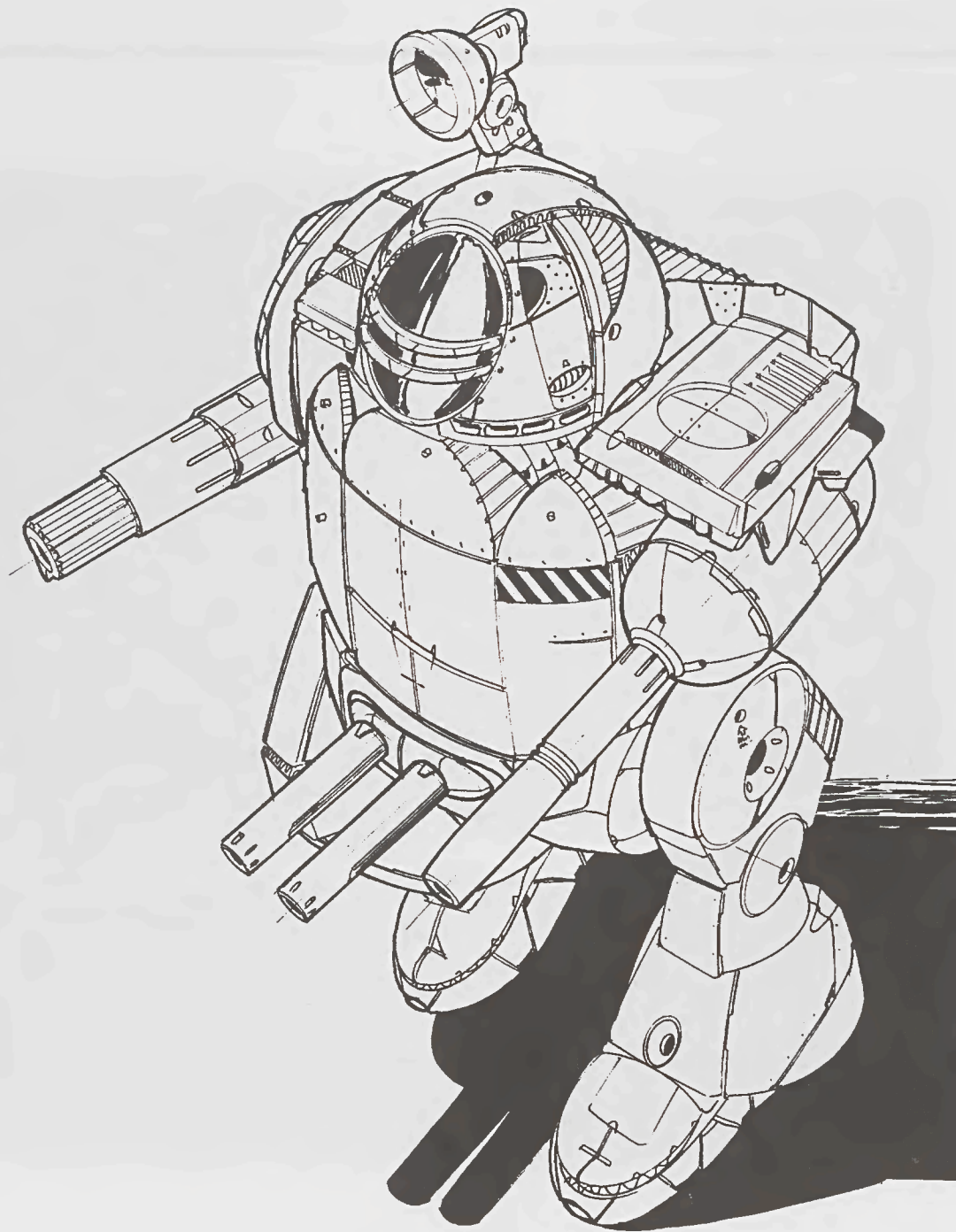
M-Laser

TM

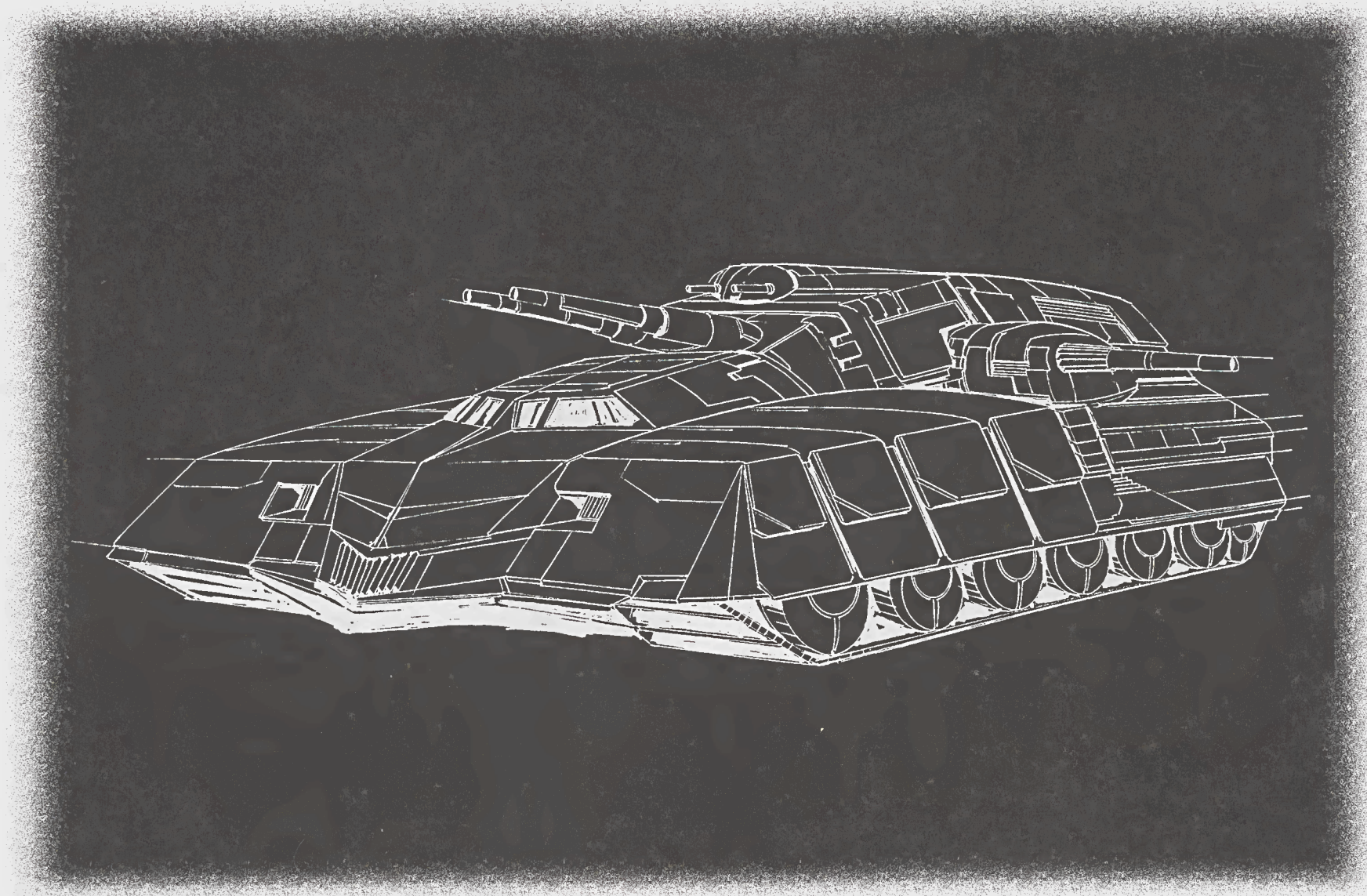
1

1

Kampfwert: 4027



MÜ



Der König des Schlachtfelds ist der BattleMech, aber seine Herrschaft war und ist nicht unangefochten. Panzer kontrollierten das Kampfgeschehen vor seiner Erfindung und ließen sich auch von den neuen humanoiden Gefechtsmaschinen nicht völlig verdrängen. Auch der beste Mechpilot kann durch feindlichen Artilleriebeschuß zur Strecke gebracht werden, und Hubschrauber bedrohen ihn aus der Luft.

Name	Tonnage	Seite
Panzer		
<i>Lightning</i> , Schwebepanzer	35	76
<i>Zephyr</i> , Schwerer Schwebepanzer	40	78
<i>Zephyr Alpha</i>		
<i>Kanga</i> , Schwerer		
Schwebe-/Sprungpanzer	50	80
<i>Dämon</i> , Panzer	60	82
<i>Horndämon</i>		
<i>Melchior</i> , Schwerer Schützenpanzer	70	84
<i>Burke</i> , Schwerer Panzer	75	86
<i>Fury</i> , Schwerer Panzer	80	88
<i>Fury II</i>		
<i>Rhino</i> , Schwerer Panzer	80	90
<i>Alacorn</i> , Schwerer Panzer	95	92
<i>Puma</i> , Schwerer Panzer	95	94
Artillerie		
<i>Chaparral</i> , Artillerieraketenpanzer	50	96
<i>Padilla</i> , Schwerer Artilleriepanzer	75	98
<i>Thor</i> , Fahrbare Artillerielafette	55	100
<i>Taru</i> , Fahrbare Artillerielafette	65	102
Hubschrauber		
<i>Ripper</i> ,		
Truppentransporthubschrauber	10	104
<i>Nachtschatten</i> ,		
Gefechtsscouthelikopter	25	106
<i>Cyrano</i> , Kampfhubschrauber	30	108
Hilfsfahrzeuge		
<i>Gabriel</i> , Leichter Scoutschweber	5	110
<i>Beagle</i> , Leichter Scoutschweber	15	112
<i>Rotunda</i> , Scoutfahrzeug	20	114

SCHWEBEPANZER *LIGHTNING*

ÜBERSICHT:

Der *Lightning* ist ein 2696 von Curtiss Industries für den Sternenbund entwickeltes schnelles und leichtes Luftkissenantriebsfahrzeug. Die Konstruktion des *Lightning* ermöglicht ihm eine begrenzte, aber deshalb nicht unwichtige Rolle in einem Gefecht. Nur leicht gepanzert und bewaffnet, eignet er sich nicht für längere Feuerwechsel. Statt dessen gestatten die Beweglichkeit und das moderne Feuerleitsystem dieses Fahrzeugs ihm, mit hoher Geschwindigkeit auf den Feind zuzusetzen, eine vorteilhafte Position zu finden und den Gegner mit seinen wenigen, aber treffsicheren Kurzstreckenwaffen zu beschießen.

Auf diese Weise kann der *Lightning* feindliche Einheiten, insbesondere langsame Mechs und Fahrzeuge, behindern. Kommandeure organisieren *Lightning*-Teams gerne in Einsatzgruppen und setzen sie in der Anfangsphase einer Auseinandersetzung ein, um feindliche Formationen aufzubrechen und generell Verwirrung zu stiften.

Beim Einsatz für andere Aufgaben zeigt der *Lightning* zahlreiche Schwächen. Er ist nicht sonderlich gut für Erkundungsaufgaben ausgerüstet und für traditionelle Gefechtsfunktionen zu schwach bewaffnet und gepanzert. Dadurch kann er zu einem Hindernis werden, wenn ein Einsatz in der für ihn vorgesehenen Rolle nicht notwendig ist.

MÖGLICHKEITEN:

Der GM-210-Reaktor ermöglicht dem *Lightning* eine Höchstgeschwindigkeit von über 175 km/h. Um bei diesem Tempo nicht ständig mit Bäumen und anderen Hindernissen zu kollidieren, besitzt der Schwebepanzer ein spezielles Korrektur-, Radar- und Computersystem, das mögliche Hindernisse bereits auf größere Distanz identifiziert und einen Zusammenstoß durch automatische Angleichung von Bewegungsrichtung und Geschwindigkeit des *Lightning* verhindert. Im Gefechtseinsatz kann sich dieses System allerdings als Behinderung erweisen, daher kann es vom Fahrer abgeschaltet werden.

Der *Lightning* ist extrem beweglich, was vor allem auf spezielle Schubdüsen zurückzuführen ist, die an verschiedenen über den Rumpf verteilten Punkten montiert sind. Diese Schubdüsen nutzen das Hochdruck-Luftverteilersystem des Schwebepanzerfahrzeugs zur Unterstützung der Lenkbewegungen.

Eine weitere interessante Eigenheit des flachen, schlanken Rumpfs sind die am Heck montierten Tragflächen. Bei hohen Geschwindigkeiten liefern diese zusätzlichen Hub und stabilisieren das Fahrzeug. Zudem besitzen sie Höhenruder, mit deren Hilfe das Luftkissenfahrzeug niedrige Hindernisse überspringen kann. Bei Höchstgeschwindigkeit konnte der *Lightning* in den Gefechtsprüfungen auf diese Weise bis zu zwei Meter hohe Zäune überwinden. Im tatsächlichen Einsatz sollten sich jedoch nur hocherfahrene Fahrer auf einen derartigen Versuch einlassen, da dieses Manöver höchst gefährlich und alles andere als leicht ist.

Der *Lightning* ist nicht auf längere Missionen ausgelegt: die Besatzung muß sich in ein enges, T-förmiges Abteil zwängen, das gerade genug Platz für den Fahrer im Bug und den Bordschützen und Kommandeur auf nebeneinander liegenden Sitzen unmittelbar hinter ihm hat. Dieses winzige Besatzungsabteil begrenzt auch die persönliche Ausrüstung und Vorräte, die mitgeführt werden können.

Der *Lightning* ist nur leicht bewaffnet und ausschließlich mit Waffen für Gefechte über kurze Distanz bestückt. Seine zwei mittelschweren Raker-IV-Impulslaser und die beiden Maxima-Wegwerf-KSR-Viererlafetten können unter entsprechenden Bedingungen allerdings erheblichen Schaden anrichten.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: GM 210, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 119 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 178 km/h
Panzerung: 3/Star Slab Ferrofibril
Bewaffnung:
zwei mittelschwere Raker-IV-Impulslaser
zwei Maxima-KSR 4er-Wegwerflafetten
Hersteller: Curtiss Industries
Funksystem: Century Modell 770
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TGI 2331C/TGI F-190

Typ: **Lightning, Schwebepanzer**

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 35 Tonnen

Motor: GM 210 13,5

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 11

Höchstgeschwindigkeit: 17

Kontrollen: 1,75

Hubsystem: 3,5

Wärmetauscher: 10 0

Interne Struktur: 3,5

Panzerwert: 63 3,5

Front: 20

Lk/Rt Seite: 16/16

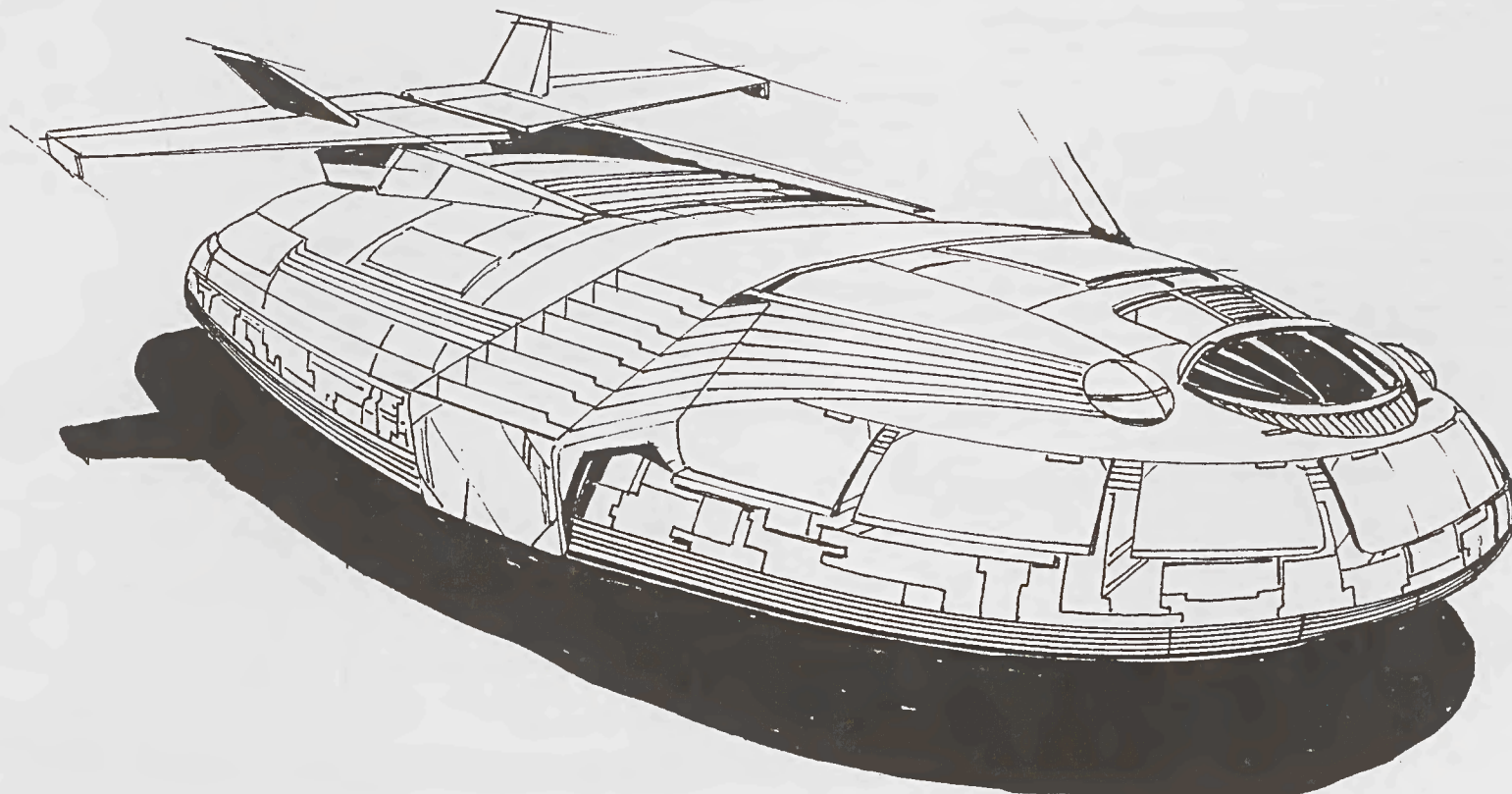
Heck: 11

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
M-Impulslaser	Front	2
M-Impulslaser	Front	2
KSR 4er-Lafette (Weg)	Rt. Seite	3
KSR 4er-Lafette (Weg)	Lk. Seite	3

Kampfwert: 1182



SCHWERER SCHWEBEPANZER ZEPHYR

ÜBERSICHT:

Ursprünglich wurde der *Zephyr* 2620 als Schwebepanzer für mittelschwere Aufgaben mit der Möglichkeit zur Unterstützung von Infanterieeinheiten und schneller Einsatzfähigkeit zur Behebung von Ausfällen in der Gefechtslinie entwickelt. Während das Quartiermeister-Kommando noch damit beschäftigt war, die Konstruktionsdaten zu sichten, begannen die SBVS mit der Suche nach einer Möglichkeit, Hinterhalte mit dem neuentwickelten und äußerst erfolgreichen *Chaparral*-Panzer zu legen. Das neue Wächter-ECM-System schien vielversprechend, aber sein Trägerfahrzeug, der *Nachtschatten*, war zu verletzlich für den gemeinsamen Einsatz mit Panzern, und seine enorme Geschwindigkeit war für diese Aufgabe ganz und gar überflüssig. Daraufhin schickten die Generäle des Quartiermeister-Kommandos die *Zephyr*-Pläne mit der Order, das Wächter-System zu installieren, zurück an Grumman.

MÖGLICHKEITEN:

Obwohl er ursprünglich als schneller Eingreifpanzer gedacht war, hat der *Zephyr* inzwischen die Funktion eines Abschirmfahrzeugs für eigene Einheiten, zu denen in der Regel *Chaparrals* gehören, gegen feindliche Ortung übernommen. Die Panzerung des *Zephyr* ist ausreichend, um die Störsender zu beschützen, aber Truppenkommandeure versuchen, ihn aus Gefechten herauszuhalten, da seine Feuerkraft eine Gefährdung der teuren Wächter-Anlage nicht rechtfertigt.

Die drei mittelschweren Laser stellen die Hauptoffensivkapazität, während die Kurzstrecken-Raketenlafette normalerweise nur gegen auf kurze Distanz vorgerückte Gegner eingesetzt wird oder um dem Panzer einen Weg durch unzugängliches Gelände freizusprennen. Die beiden Systeme ergänzen sich gut und bieten dem Schwebepanzer eine gute Waffenmischung. Der leichte Laser im Heck des Fahrzeugs bietet einen gewissen Schutz, wenn der *Zephyr* sich aus dem Feld zurückzieht. Die Hauptschwachstelle der Bewaffnung ist das Fehlen einer Langstreckenkapazität.

Der Wächter-ECM-Störsender ist eine elektronische Breitbandblockadephalanx mit Störwirkung im Sonar-, Radar-, UV-, IR- und MAD-Bereich. Das System erzeugt einen Schutzbereich von 180 m Radius, innerhalb dessen keinerlei Sensormessungen möglich sind.

VARIANTEN:

Die ursprüngliche Version des *Zephyr* ohne Wächter-ECM wurde als *Zephyr Alpha* in begrenzter Stückzahl hergestellt. Der *Z-Alpha* verfügt über eine zweite KSR 2er-Lafette mit 50 Packs Munition im Heck und eine zusätzliche halbe Tonne Panzerung an der Frontseite (neuer Wert: 38).

Masse: 40 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Motor: GM 185, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 146 km/h

Panzerung: Grumman CRT-Ferrofibrat

Bewaffnung:

dreifach mittelschwere Sorenstein IV-Laser
eine Shannon-KSR 6er-Lafette
ein leichter Harmon-Laser

Hersteller: Grumman Industries

Funksystem: Wächter-ECM-Phalanx

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Alloran TAG

Typ: **Zephyr, Schwerer Schwebepanzer**
 Bewegungsart: Luftkissen
 Tonnage: 40 Tonnen
 Motor: GM 185
 Typ: Fusionsreaktor
 Reisegeschwindigkeit: 9
 Höchstgeschwindigkeit: 14
 Kontrollen:
 Hubsystem:
 Wärmetauscher: 10
 Interne Struktur:
 Turm:
 Panzerwert: 125
 Front: 29
 Lk/Rt Seite: 24/24
 Heck: 19
 Turm: 29

Tonnen

40

2

4

0

4

0,4

7

Bewaffnung und Munition:

Art

M-Laser

M-Laser

M-Laser

ZES

KSR 6er-Lafette

Munition (KSR) 30

Wächter-ECM

L-Laser

Kampfwert: 1965

Zone

Turm

Turm

Turm

Turm

Front

Rumpf

Rumpf

Heck

1

1

1

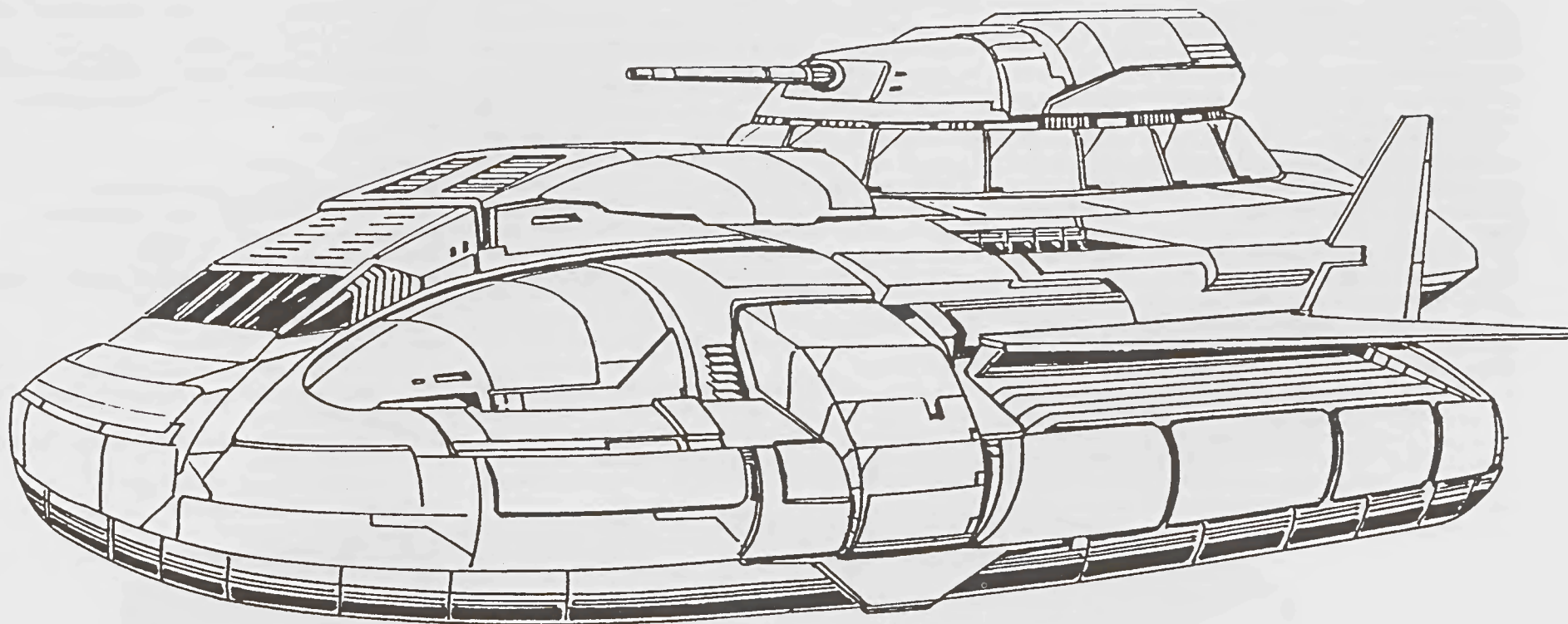
1

3

2

1,5

0,5



PZ

SCHWERER SCHWEBE-/SPRUNGPANZER KANGA

ÜBERSICHT:

Einer der größten Nachteile von Panzerfahrzeugen beim Einsatz gegen BattleMechs ist ihre geringere Beweglichkeit und Manövrierfähigkeit. Einer der seltenen Draufgänger im Generalstab der Regulären Armee, General Alvarez „Bull“ Mitchell, versuchte dieses Problem durch die Entwicklung des Schweben-/Sprungpanzers KGA-2B *Kanga* zu überwinden.

Das *Kanga* liefert effektive Feuerkraft mit der Geschwindigkeit und Agilität eines Luftkissenfahrzeugs und einem zusätzlichen Satz Sprungdüsen an den Seiten seiner Kielpanzerung, die ihm gestatten, alle Geländehindernisse zu überspringen. Das Inertiallenk- und Gyrosystem des AL2200-Bordcomputers gleicht dabei die Balanceprobleme aus, die bei Schweben-/Sprungmanövern auftreten.

Auf Bitten General Mitchells ordnete Direktor Ramon Mitchell von Mitchell Vehicles den Bau mehrerer Prototypen an. Ausgedehnte Testreihen auf Graham IV ließen den Direktor mit erheblichen Zweifeln an einer möglichen Lösung der Balanceschwierigkeiten zurück, aber der frustrierte General Mitchell investierte sein beträchtliches Privatvermögen in weitere Forschungen und schließlich in die Serienproduktion, die Mitte der 2950er Jahre anließ.

Das *Kanga* entwickelte sich zu einem der erfolgreichsten Fahrzeuge in der Regulären Armee des Sternenbundes. Die Sprungdüsen steigern die Möglichkeiten des Panzers erheblich, auch wenn er einem BattleMech dennoch weit unterlegen bleibt.

In den knapp hundert Jahren seit Beginn der Serienfertigung hat Mitchell Vehicles bereits 27.000 dieser Fahrzeuge gebaut. *Selbst heute taucht noch gelegentlich ein Kanga auf dem Schlachtfeld auf, allerdings ohne Sprungfähigkeit, da Ersatzteile für den AL2200-Computer seit wenigstens hundert Jahren nicht mehr verfügbar sind. Fast alle der vielleicht 50 noch existierenden Kangas sind heute reine Schwebepanzer. Eine Handvoll jedoch hat ihren Luftkissenantrieb verloren, die Sprungdüsen jedoch einsatzbereit erhalten. Diese Kuriosa sind reine „Sprungpanzer“ und sind zu ihrer Bewegung voll und ganz auf ihre Sprungfähigkeit angewiesen. Trotz ihres enormen Überraschungswertes sind sie in einem heißen Gefecht praktisch wertlos.*

MÖGLICHKEITEN:

Auch ohne seine einzigartige Sprungfähigkeit wäre das KGA-2B *Kanga* ein leistungsfähiger Schwebepanzer. Der Janzen-Verbrennungsmotor überzeugt durch einfache Konstruktion, leichte Wartung und problemlose Austauschbarkeit, auch wenn Mitchell Vehicles spezielle Sprungdüsen entwickeln mußte, um ein Nachladen der Brennkammern durch den Janzen-Motor zu ermöglichen. Diese Mitchell-JBs liefern eine gute Leistung, sind aber auf Grund der dünnen Seitenpanzerung über den Brennkammern sehr verwundbar. Schon viele *Kangas* sind vorzeitig explodiert, als ein Unglückstreffer die Brennstofftanks durchschlug.

Das *Kanga* ist mit einer Lonworth Type V-Autokanone/5 bestückt, die es auch über größere Distanz zu einer Bedrohung für den Gegner macht. Hinzu kommt ein Vertikalstart-LSR/KSR-Lafettensystem im Zentralteil des Rumpfes. Ohne Geschützturm bietet das *Kanga* der Ortung durch den Feind nur eine flache Silhouette. Ein die Bewaffnung abrundendes Maschinengewehr findet in einer Kuppel an der Position des Kommandeurs Platz.

Die Durolex-Panzerung ist in den meisten Hinsichten adäquat, aber die größte Schwäche des *Kanga* ist die Verwundbarkeit an beiden Seiten des Rumpfes. Mehrere Umbauversuche mit dem Ziel, dieses Problem zu beheben, sind fehlgeschlagen, weil die Brennkammern zuviel Platz einnehmen.

Der AL2200-Computer ist Teil der vom Nirasaki Computerkollektiv auf Caph entwickelten hochmodernen sogenannten KI-Serie (für Kunstintelligenz). Er übernimmt vollautomatisch alle Routinefunktionen, einschließlich der gyroskopischen Stabilisation des Panzers bei Sprüngen und Schwebemanövern. Der AL2200 ist sogar in der Lage, das Fahrzeug unabhängig von menschlicher Steuerung in einer vorprogrammierten Mission zu führen.

Ortungs- und Zielerfassungssysteme des *Kanga* brauchen keinen Vergleich zu scheuen. Alle Systeme sind dem AL2200 untergeordnet, was die gleichzeitige Erfassung von bis zu vier feindlichen Fahrzeugen und/oder Installationen möglich macht, und das selbst während komplizierter Sprung- oder Ausweichmanöver.

Das *Kanga* taucht in Einheiten im gesamten Sternenbundesraum auf. In der Regel in Lanzen von vier Fahrzeugen organisiert, werden sie häufig für Erkundungsaufgaben oder Sturmmissionen in schwierigem Gelände in Reserve gehalten. *Kangas* fungieren gelegentlich auch als Hilfsfahrzeuge für Mechlanzen, da sie zu den wenigen Fahrzeugen gehören, die mit der Beweglichkeit eines Mechs mithalten können. Allerdings ignorieren manche kurzsichtigen Kommandeure auch das Potential des *Kanga* und verwenden es als normalen schweren Schwebepanzer.

Die taktische Doktrin für den Einsatz des *Kanga* ähnelt der für leichte Mechs. Die Sprungfähigkeit hilft dem Panzer, Schwachstellen feindlicher Fahrzeuge auszunutzen, die sich meistens im Heckbereich befinden. Diese Taktik funktionierte in den Anfangsjahren besonders gut, aber die Kommandeure lernten schon bald, ihre Truppen in einer Verteidigungsaktion gestaffelt aufzustellen, so daß eine zweite Linie die *Kangas* angreifen konnte, die ihre Vorhut übersprungen hatten. Dadurch ist der taktische Vorteil des *Kanga* geschrumpft, aber seine Beweglichkeit macht ihn noch immer zu einem Favoriten der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte. *Auch im 1. und 2. Nachfolgekrieg kam dieses Fahrzeug großflächig zum Einsatz.*

Masse:	50 Tonnen
Bewegungsart:	Luftkissen/Sprungdüsen
Motor:	Janzen 165, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit:	86 km/h
Höchstgeschwindigkeit:	130 km/h
Sprungdüsen:	Mitchell JB Thrust Bottles
Sprungreichweite:	180 m
Panzerung:	Durolex
Bewaffnung:	

eine Lonworth Type V-Autokanone/5
ein General Datatech-Vertical Launch L10-LSR 10er-Lafettensystem
ein General Datatech-Vertical Launch S4-KSR 4er-Lafettensystem
ein Tri-Axe-Maschinengewehr

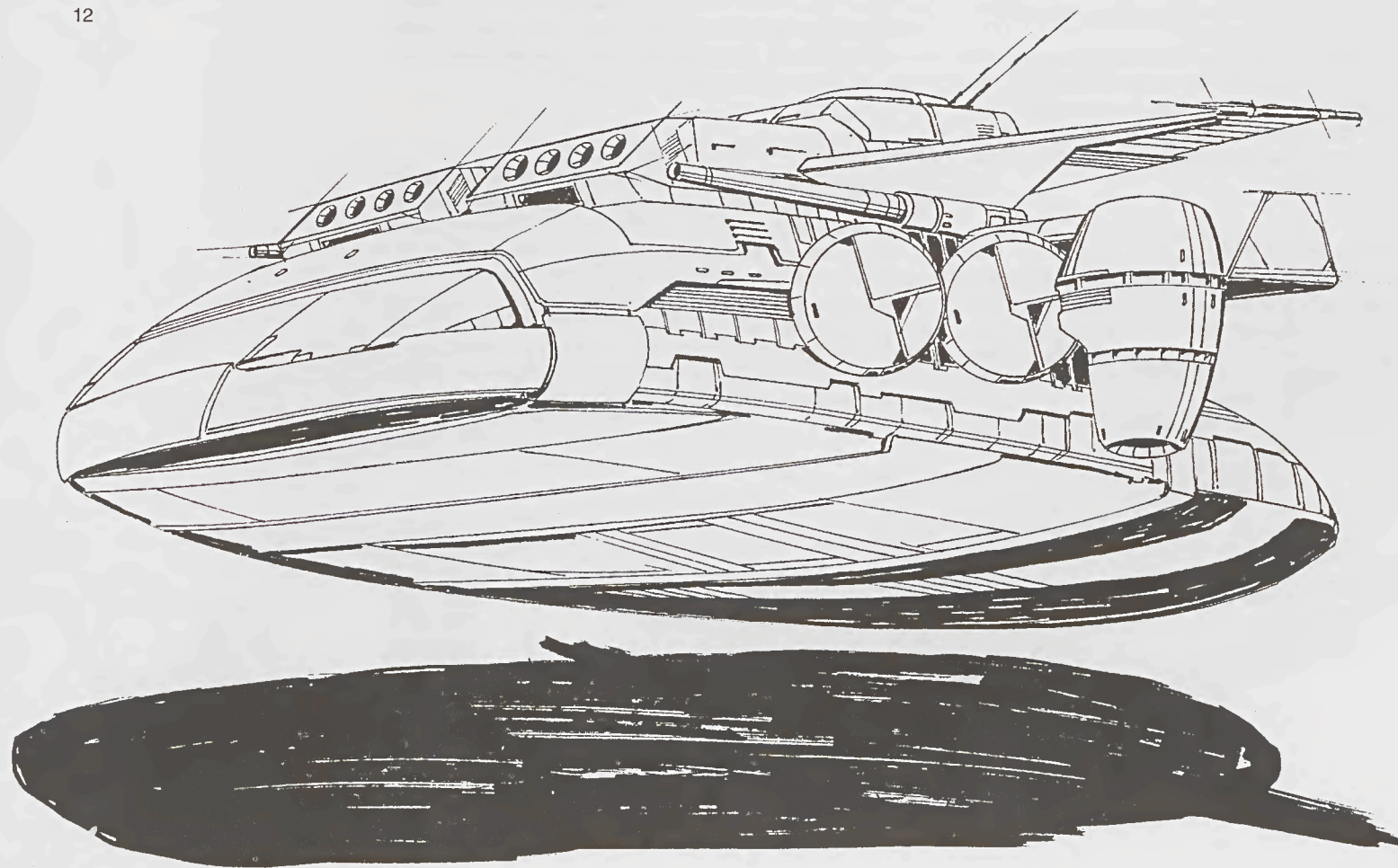
Hersteller: Mitchell Vehicles
Funksystem: Stony AIX
Ortungs-/Zielerfassungssystem: AL2200

Typ: **Kanga, Schwerer Schweb-/Sprungpanzer** Tonnen
 Bewegungsart: Luftkissen/Sprungdüsen
 Tonnage: 50 Tonnen 50
 Motorwert: 165 12
 Typ: Verbrennungsmotor
 Reisegeschwindigkeit: 8
 Höchstgeschwindigkeit: 12
 Sprung-BP: 6
 Kontrollen: 2,5
 Hubsystem: 5
 Interne Struktur: 5
 Panzerwert: 56 3,5
 Front: 20
 Lk/Rt Seite: 12/12
 Heck: 12

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
Autokanone/5	Front	8
Munition (AK) 20	Rumpf	1
LSR 10er-Lafette	Rumpf	5
Munition (LSR) 12	Rumpf	1
KSR 4er-Lafette	Rumpf	2
Munition (KSR) 25	Rumpf	1
Maschinengewehr	Rumpf	0,5
Munition (MG) 200	Rumpf	1
Sprungdüsen	Rumpf	3

Kampfwert: 1771



PANZER DÄMON

ÜBERSICHT:

Der *Dämon* ist seit seiner Einführung 2716 das Standardgefechtsfahrzeug des Sternenbunds für den Kampf gegen feindliche Mechs. Mit respektabler Beweglichkeit, guter Panzerung und einem schlagkräftigen Gaussgeschütz in seinem Geschützturm ist der *Dämon* leichten bis mittelschweren Kampfkolossen gewachsen.

Dämonen werden meist nicht wie üblich als Lanze aus vier Fahrzeugen, sondern paarweise eingeteilt und lauern manchmal tagelang im Hinterhalt. Wenn sich ein Ziel zeigt, brechen die beiden Panzer aus der Deckung und donnern auf ihr Ziel los. Die Schußwechsel sind in der Regel kurz, aber heftig. Manchmal reicht der schiere Wagemut des Sturmangriffs aus, einen Mech in die Flucht zu schlagen.

Dämon-Besatzungen müssen sich allerdings vorsehen, ihre Position nicht zu früh zu verraten. Mit ausreichender Vorwarnung können schnelle leichte Mechs die Oberhand gewinnen, indem sie hinter den Panzer gelangen, der speziell für den Frontalangriff entwickelt wurde und daher nur über eine schwache Heckpanzerung verfügt.

MÖGLICHKEITEN:

Mit zehn Tonnen Panzerung ist der *Dämon* für ein Fahrzeug seiner Klasse gut geschützt. Die Panzerung ist auf die Frontseite des Panzers konzentriert, was ihn in der direkten Konfrontation zu einem harten Gegner macht. Die Seiten und der Geschützturm tragen normalen Panzerschutz, aber das Heck ist sehr viel schwächer geschützt.

Bestückt ist der *Dämon* mit einer ausgezeichneten Mischung von Waffensystemen, deren schlagkräftigste Komponente das M-7-Gaussgeschütz ist. Die auf altterranischer Technologie beruhende Waffe beschleunigt das Projektil mit Hilfe entlang des Laufs montierter Elektromagneten. Dieses System erzeugt kaum Abwärme, benötigt jedoch enorme Mengen Energie und sehr viel Platz. Daher sind in der Regel nur schwere Fahrzeuge und Mechs als Plattform für ein Gaussgeschütz geeignet. Die Waffe liefert ausgezeichnete Durchschlagskraft, und dank der Unterbringung im Geschützturm besitzt sie ein Schußfeld von 360°. Zwei mittelschwere Intek-Laser an den Seiten des Panzers und eine frontal montierte Harpoon-6 KSR 6er-Lafette runden die Bewaffnung ab. Alle drei Waffensysteme sind in den Rumpf des *Dämon* integriert und bilden einen ausgezeichneten sekundären Verteidigungsmechanismus gegen Angriffe aus kurzer Distanz. Die Raketenpacks für die Lafette sind durch zelluläre CASE-Munitionskammern geschützt.

VARIANTEN:

Beim sogenannten *Horndämon* wird auf die KSR-Lafette verzichtet. Dafür besitzt er zwei weitere mittelschwere Laser, die zusammen mit den beiden Laserkanonen des Grundmodells in Viererreihe an der Frontpartie des Panzers montiert sind und ihm eine ausgezeichnete Angriffskapazität liefern, wobei der Seitenschutz allerdings etwas reduziert wird. Zum Ausgleich wurde die seitliche Panzerung des *Horndämon* um insgesamt anderthalb Tonnen erhöht (neuer Wert: 42/42). An die Stelle der Raketenmunition und CASE-Munitionskammern treten bei diesem Modell zwei zusätzliche Wärmetauscher.

Masse: 60 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Motor: DAV 220, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: PanzerSlab 2 + CASE

Bewaffnung:

ein M-7-Gaussgeschütz

zwei mittelschwere Intek-Laser

eine Harpoon-6 KSR 6er-Lafette

Hersteller: Leopard-Panzer, Terra

Funksystem: Teledon 19

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Baltex K590

Typ: **Dämon, Panzer**

Bewegungsart:

Tonnage:

Motor: DAV 220

Typ:

Reisegeschwindigkeit: 4

Höchstgeschwindigkeit: 6

Kontrollen:

Wärmetauscher:

Interne Struktur:

Turm:

Panzerwert:

Front:

Lk/Rt Seite:

Heck:

Turm:

Tonnen

Rad

60 Tonnen

Fusionsreaktor

10

160

50

30/30

20

30

60

15

3

0

6

1,5

10

Bewaffnung und Munition:

Art

Gaussgeschütz

KSR 6er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Munition (Gauss) 16

Munition (KSR) 30

CASE

Zone

Turm

Front

Rt. Seite

Lk. Seite

Rumpf

Rumpf

Rumpf

15

3

1

1

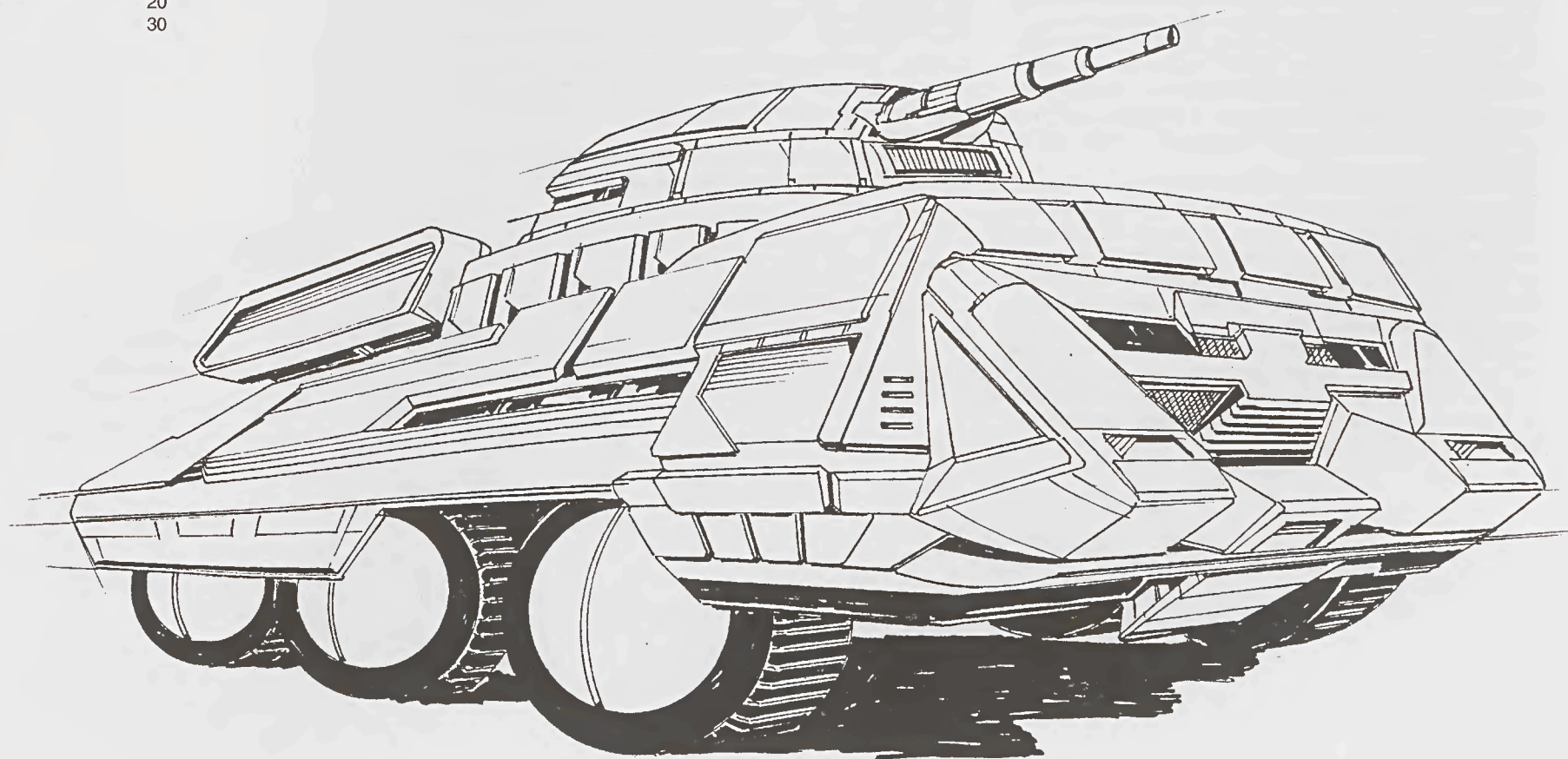
2

2

0,5

Kampfwert: 2451

PZ



SCHWERER SCHÜTZENPANZER MELCHIOR

ÜBERSICHT:

Durch einen Skandal in der Anfangsphase des Vertragsabschlusses wurde die Produktion des *Melchior* beinahe gestoppt, noch bevor sie richtig angelaufen war. Tempest Halloran, die bemerkenswert gutaussehende Direktorin von Killosh Industries, pflegte eine lange heimliche Beziehung zu General Aaron Clavy vom Quartiermeister-Kommando. Als die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte Vorschläge für Schützenpanzerkonstruktionen mit Ferrofibrilpanzerung anforderten, bewarben sich Dutzende von Rüstungsfirmen.

Das Quartiermeister-Kommando vergab den Auftrag an Killosh Industries, und zwar nach einem vielen Kritikern zufolge oberflächlichen und willkürlichen Auswahlverfahren, das den Auftrag in Anspielung an den Namen des Schützenpanzers als das „Geschenk der drei Weisen aus dem Morgenland“ bekannt werden ließ. Sechs Monate später kam die Affäre General Clavys mit Tempest Halloran ans Licht. Die Gefechtsprüfungen des neuen Panzers wurden eingestellt, General Clavy ins Transportcorps versetzt und eine Untersuchung eingeleitet.

Die achtzehnmonatigen Nachforschungen konnten jedoch weder irgendwelche Verstöße gegen die Vorschriften noch eine Bevorzugung von Killosh Industries beweisen. Die Tests wurden wiederaufgenommen, und die *Melchior*-Prototypen lieferten gute Ergebnisse. Schließlich verstummten auch die letzten Kritiker, und 2727 ging das Fahrzeug in Serie. Der *Melchior* hat sich inzwischen als effektives Anti-Infanterie-Fahrzeug erwiesen. Obwohl das Fehlen eines Geschützturms ihm ein für Panzerfahrzeuge ungewöhnliches Aussehen verleiht und er gegen Panzer nur bedingt von Wert ist, füllt er doch eine wichtige Funktion im Militärapparat aus, insbesondere bei der Bekämpfung ziviler Unruhen.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Melchior* ist mit neuneinhalb Tonnen Ferrofibrilpanzerung ausgerüstet, einer ursprünglich für BattleMechs entwickelten Panzerungsvariante. Am *Melchior* war sie kein hundertprozentiger Erfolg, aber sie liefert ihm doch einen besseren Schutz, als es Standardpanzerung könnte. Abrupte Manöver jedoch führen zu Haarrissen zwischen den Platten, ein Problem, für das bisher keine Lösung gefunden wurde.

Die Hauptgeschütze des *Melchior* sind drei mittelschwere Randall Teufelsbraut-Laser vorne, links und rechts. Dadurch fehlt ihm die konzentrierte Feuerkraft der meisten Panzerfahrzeuge, aber zum Ausgleich besitzt er eines der leistungsfähigsten Feuerleitsysteme des Sternenbunds. Dank dreier unabhängiger Zielsuchcomputer kann der *Melchior* in drei Richtungen gleichzeitig feuern. Dadurch kann er mehrere Gegner zugleich angreifen, auch wenn ihm die Schlagkraft zum Ausschalten gepanzerter Ziele fehlt. Die beiden Ramsey-65 Maschinengewehre kommen meist zusammen mit dem vorderen Laser zum Einsatz.

Das zellulare CASE-Munitionslagersystem beherbergt die MG-Munition in speziellen Kammern aus Ferrofibril.

Masse: 70 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Motor: Magna 350, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 81 km/h

Panzerung: Killosh Xtra-Weave Ferrofibril

Bewaffnung:

drei mittelschwere Teufelsbraut-Laser
zwei Ramsey-65 Maschinengewehre

Hersteller: Killosh Industries

Funksystem: Hesperus 5GT

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Lynx RM

Typ: **Melchior, Schwerer Schützenpanzer**

Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 70 Tonnen

Motor: Magna 350
Typ: Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 5
Höchstgeschwindigkeit: 8

Kontrollen: 3,5
Wärmetauscher: 10
Interne Struktur: 7
Panzerwert: 170

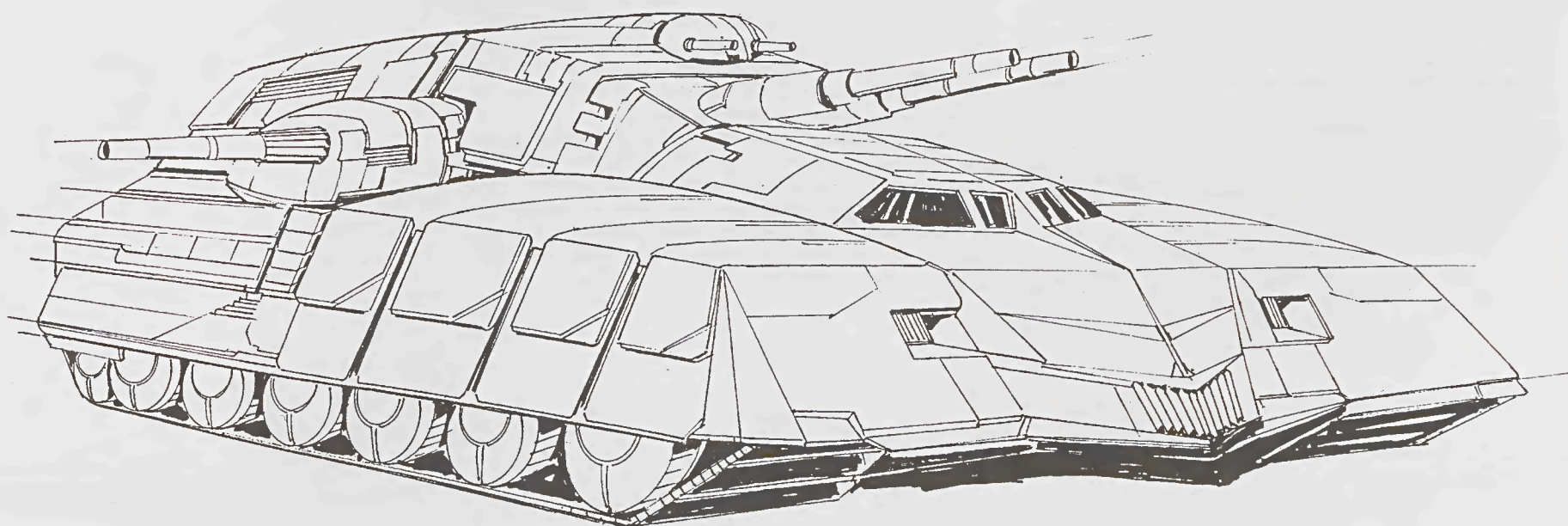
Front: 44
Lk/Rt Seite: 43/43
Heck: 40

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
M-Laser	Front 1
Maschinengewehr	Front 0,5
Maschinengewehr	Front 0,5
M-Laser	Rt. Seite 1
M-Laser	Lk. Seite 1
Munition (MG) 200	Rumpf 1
CASE	Rumpf 0,5

Kampfwert: 1975



SCHWERER PANZER *BURKE*

ÜBERSICHT:

Die Konstrukteure bei Foretechno entwickelten den *Burke* zur statischen Verteidigung gegen BattleMechs. Selbst die tollkühnsten Mechkommandeure haben vor ihm Respekt, denn um dem Fahrzeug die Möglichkeit zu geben, einen Mech zu vernichten, wurde der *Burke* auf Kosten seiner Geschwindigkeit mit Waffen vollgepackt.

Dadurch gelang es, ihn für alle bis auf die schwersten Kampfkolosse zu einer echten Bedrohung zu machen. Der erste *Burke* lief 2580 vom Band, und Foretechno produzierte ihn noch weitere zehn Jahre lang. Schon bald sorgte der Ruf, den sich der *Burke* erworben hatte, dafür, daß seine Feinde nach Wegen suchten, eine Konfrontation mit ihm zu vermeiden. Auf Grund seiner begrenzten Bewegungskapazität eignete sich der Panzer nicht für Verfolgungen. Garnisonstruppen hielten eine Menge vom *Burke*, aber als Frontdivisionen ihn wegen seiner mangelnden Flexibilität zu meiden begannen, gingen die Bestellungen zurück.

Die Produktion des *Burke* lief bei Foretechno in den letzten fünfzig Jahren einige Male wieder an, nur um kurze Zeit später eingestellt zu werden. Dieser unregelmäßige Bestellfluß hat zu finanziellen Schwierigkeiten des Herstellers geführt, und im Quartiermeister-Kommando kommt langsam Besorgnis um die weitere Existenz von Foretechno auf. Sollte die Firma bankrott gehen, wäre das ein Desaster bezüglich der Wartung der Tausende in Dienst befindlichen *Burkes*.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Burke* ist an Feuerkraft vielen BattleMechs gleicher Tonnage überlegen. Dabei ruht das Hauptgewicht seiner Offensivleistung auf den drei Chalker Modell 25-PPKs in seinem Geschützturm. Manche MechS verfügen über einen klassischen „Doppelschlag“, aber keiner kann es mit dem Dreifachhammer des *Burke* aufnehmen. Jede der Kanonen kann ein anderes Ziel anvisieren, oder sie können alle drei gemeinsam feuern, was sie in einem Gefecht absolut tödlich macht.

Wenn alle drei Partikelkanonen gleichzeitig treffen, können sie, ganz abgesehen vom physischen Schaden, den Bordcomputer eines Mechs überladen oder genug Interferenz erzeugen, um Funk- und/oder Ortungsdaten zeitweilig zu überlagern. Die meisten SternenbundMechs besitzen Dämpfer, um solche Energiestöße abzufangen, aber bei vielen Einheiten der Bundesstaaten ist dies nicht der Fall.

Zusätzlich besitzt der *Burke* eine Langstreckenraketenlafette, die allgemein als „Holly-Rack“ bekannt ist. Die Holly-10 LSR-Lafette wird von einem Zulieferer mit makelloser Reputation hergestellt und gehört zu seinen leistungsfähigsten je produzierten Waffensystemen. In Verbindung mit dem Scope 30 RNDST-Ortungs- und Zielerfassungssystem berücksichtigt sie beim Abfeuern ihrer Geschosse Flugbahn, Störversuche, atmosphärische Bedingungen und Zielbewegung. Der Hauptnachteil der Raketenbewaffnung des *Burke* ist der begrenzte Munitionsvorrat. Aus diesem Grund fungiert das Holly-Rack nur als Reservesystem für die PPKs.

Die größte Schwäche des *Burke* ist seine Unfähigkeit, sich in einem langandauernden Gefecht zu behaupten. Einem schnellen Kampf gegen einen einzelnen BattleMech ist der *Burke* ohne weiteres gewachsen. Aber gegen mehrere Feinde wird die Stärke dieses Panzers, seine konzentrierte Feuerkraft, zur Behinderung. Die geringe Beweglichkeit des *Burke* vergrößert diese Schwäche noch.

Masse: 75 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GM 150, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 22 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h
Panzerung: Acbar 55 Ferrofibrat
Bewaffnung:
drei Chalker Modell 25-Partikelkanonen
eine Holly-10 LSR 10er-Lafette
Hersteller: Foretechno
Funksystem: 1Drivion 300
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope 30 RNDST

Typ: **Burke, Schwerer Panzer**

Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 75 Tonnen

Motor: GM 150

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 2

Höchstgeschwindigkeit: 3

Kontrollen: 3,75

Wärmetauscher: 30

Interne Struktur: 7,5

Turm: 2,1

Panzerwert: 108

Front: 30

Lk/Rt Seite: 20/20

Heck: 16

Turm: 22

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art

PPK

PPK

PPK

LSR 10er-Lafette

Munition (LSR) 12

Zone

Turm

Turm

Turm

Front

Rumpf

7

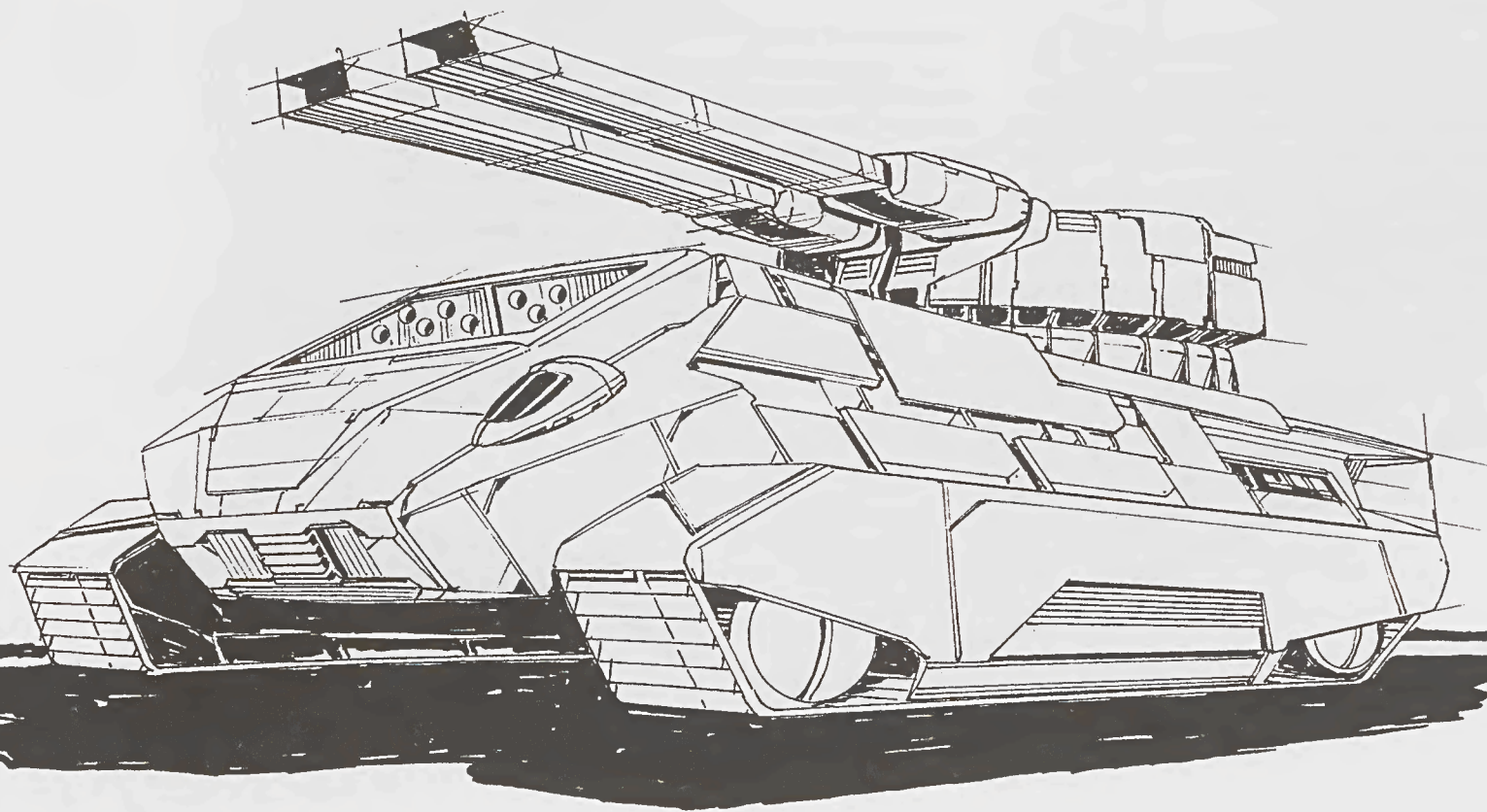
7

7

5

,1

Kampfwert: 4511



PZ

SCHWERER PANZER *FURY*

ÜBERSICHT:

Jolassa Panzerfahrzeuge entwickelte den *Fury* 2637 als Befehlsfahrzeug für Panzer- und Infanterieeinheiten. Deren Kommandeure begrüßten die Einführung insbesondere auf Grund seines Panzerschutzes und seiner Bewaffnung mit Enthusiasmus. Das Quartiermeister-Kommando hat auch den Verkauf an die Bundesstaaten genehmigt, allerdings nur ohne den hochmodernen Nirasaki-400X-Gefechtscomputer.

Trotz des hohen Preises strömten die Bestellungen ins Hauptquartier von Jolassa auf Tybalt. Tausende 400X-bestückte Modelle gingen an SBVS-Einheiten, und Tausende „dummer“ Versionen an die Hausarmeen. *Den 1. Nachfolgekrieg überlebte nur eine Handvoll Furys. Diese wenigen fanden in den ersten Monaten des 2. Nachfolgekriegs ihr Ende.*

MÖGLICHKEITEN:

Der *Fury* transportiert auf seinem Kettenfahrzeuggrumpf fünfzehn Tonnen Standardpanzerung. Durch diese schwere Panzerung und seine solide Bauweise kann er ein beträchtliches Maß an Schinderei aushalten, sowohl vom Gegner als auch von seiten des Fahrers. Zudem erreicht er eine für seine Größe ausgezeichnete Geschwindigkeit.

Die einzige Waffe des *Fury* ist ein M-9 Gaussgeschütz im Geschützturm. Dieses liefert dem Panzer eine hervorragende Reichweite und Schlagkraft, allerdings fehlt dem *Fury* die Möglichkeit, sich gegen Angriffe aus der Nähe zu verteidigen.

Die ursprünglichen Konstruktionspläne sahen einen mittelschweren Laser in einem zweiten Geschützturm vor, aber die Beschaffungsoffiziere betrachteten diese zusätzliche Waffe als für ein Befehlsfahrzeug überflüssig. Obwohl das Gaussgeschütz eine extrem leistungsstarke Waffe ist, benötigt es eine beträchtliche Abschirmung, um die es umgebenden Elektronikkomponenten vor dem starken Magnetfeld zu schützen.

Der Nirasaki-400X ist der schnellste Gefechtscomputer der Inneren Sphäre. Mit sechs Parallelprozessoren kann er ohne Schwierigkeiten die Kampfoperationen eines ganzen Bataillons überwachen. Mit dem Kommunikationssystem des *Fury* gekoppelt, kann der 400X feindliche Truppenbewegungen verfolgen, mutmaßliche Stellungen identifizieren und gegnerische Zielobjekte vorhersagen. Das System erhielt bei den Prüfläufen des Prototyps beste Zensuren, aber seine Komplexität erfordert einen speziellen CompuTech im Bataillonsstab.

VARIANTEN:

Die einzige Variante des *Fury*, der zur Lieferung an die Privatarmeen der Bundesstaaten freigegebene *Fury II*, verfügt über einen das Frontschußfeld abdeckenden mittelschweren Laser und eine halbe Tonne zusätzlicher Seitenpanzerung (neuer Wert: 44/44) im Austausch gegen den Nirasaki-Computer und eine Tonne Gauss-Munition. Der *Fury II* wird vor allem als Mechjäger eingesetzt und gewinnt stetig an Beliebtheit bei Panzerbesatzungen.

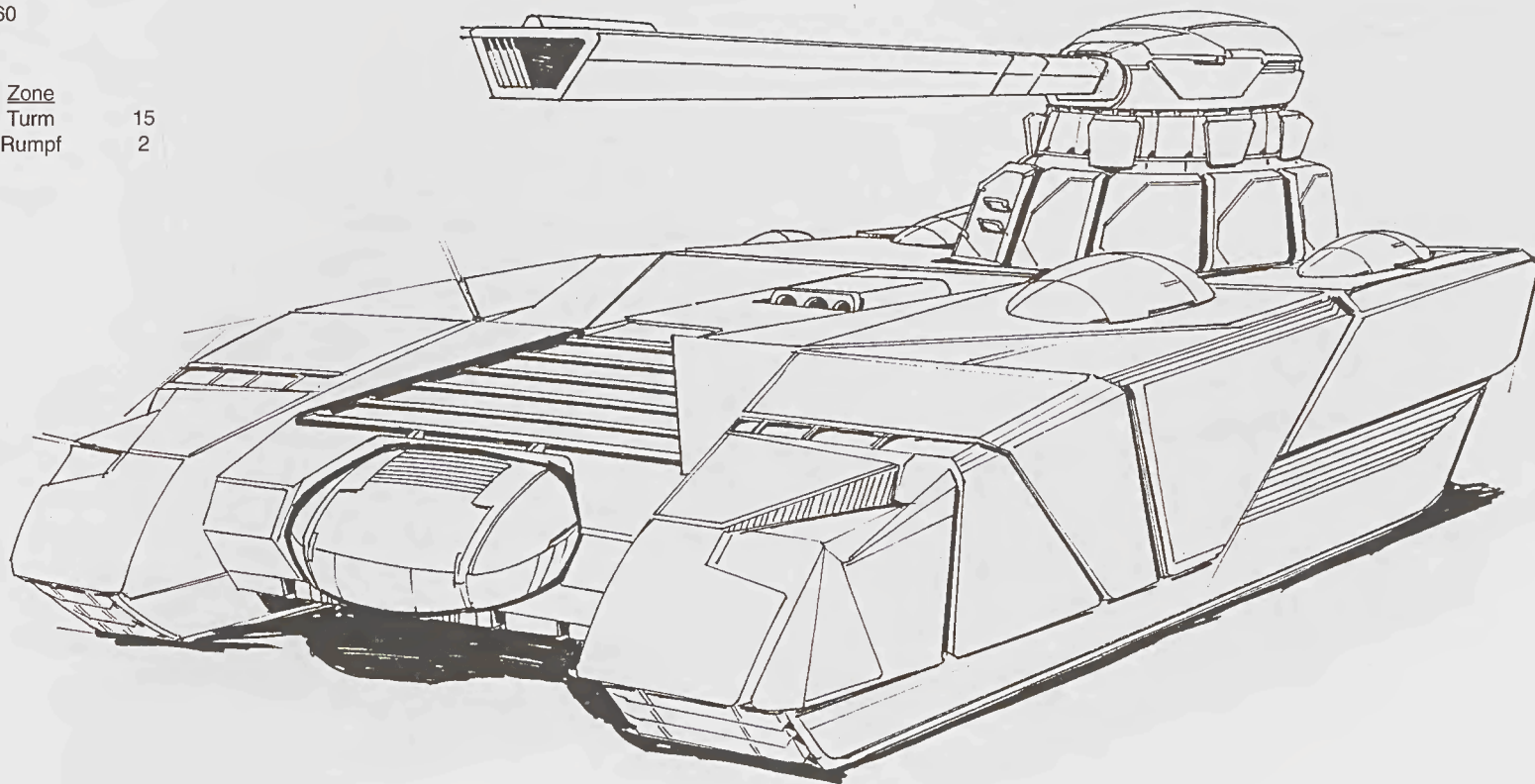
Masse: 80 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Pitban 320, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: PyroTec Cuirasse
Bewaffnung: ein M-9 Gaussgeschütz
Hersteller: Jolassa Panzerfahrzeuge
Funksystem: HIF-13
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Quadrant XD

Typ: Fury, Schwerer Panzer		Tonnen
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	80 Tonnen	80
Motor: Pitban 320		33,75
Typ:	Fusionsreaktor	
Reisegeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Kontrollen:		4
Wärmetauscher:	10	0
Interne Struktur:		8
Turm:	1,5	
Panzerwert:	240	15
Front:	60	
Lk/Rt Seite:	40/40	
Heck:	40	
Turm:	60	

Bewaffnung und Munition:

<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
Gaussgeschütz	Turm	15
Munition (Gauss) 16	Rumpf	2

Kampfwert: 2108



SCHWERER PANZER RHINO

ÜBERSICHT:

Leopard-Panzer, Terra, entwickelte 1667 den *Rhino* hauptsächlich zu dem Zweck, über große Entfernung eine maximale Schlagkraft zu projizieren. Alle anderen Aspekte waren bei der Konstruktionsarbeit zweitrangig, wie jedes *Rhino*-Besatzungsmitglied bestätigen wird. Von Rücksichtnahme auf die Bequemlichkeit der Crew kann keine Rede sein, und das Munitionslager ist kaum geschützt. Der *Rhino* zählt zudem zu den langsamsten je produzierten Militärfahrzeugen.

MÖGLICHKEITEN:

Als der *Rhino* 2669 zum erstenmal zum Einsatz kam, um Verteidigungslinien zu stützen, beeindruckte er die Kommandeure durch seine Bewaffnung und die dicke Plattenpanzerung.

Während der Dienst an Bord dieses Fahrzeugs für die Besatzung eher eine Bestrafung ist, bietet der *Rhino* eines der umfassendsten verfügbaren Waffenpakete. Er verläßt sich bei seiner Offensivkapazität hauptsächlich auf Raketen, besitzt aber auch Laser für den Fall, daß ihm die Raketen ausgehen. Die Hauptbewaffnung des *Rhino* besteht aus den beiden Delta Dolch-LSR 20er-Lafetten im Geschützturm und der Conan DT-10 LSR 10er-Lafette im Rumpf. Zwei turmmontierte mittelschwere Starflash-Laser komplettieren die Bestückung.

Die LSR-Lafetten dienen als schwere Unterstützungswaffen für Panzerkompanien und haben den Effekt eines kleinen Artilleriebombardements. Durch Abwesenheit an Bord des *Rhino* glänzen CASE-Munitionskammern für die Raketenpacks.

Masse: 80 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Motor: Pitban 240, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 49 km/h

Panzerung: Pantherskin VII

Bewaffnung:

zwei Delta Dolch-20 LSR 20er-Lafetten

eine Conan DT-10 LSR 10er-Lafette

zwei mittelschwere Starflash-Laser

Hersteller: Leopard-Panzer, Terra

Funksystem: Trannel GL5

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Trannel OT73L

Typ: **Rhino, Schwerer Panzer**

Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 80 Tonnen

Motor: Pitban 240
Typ: Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5

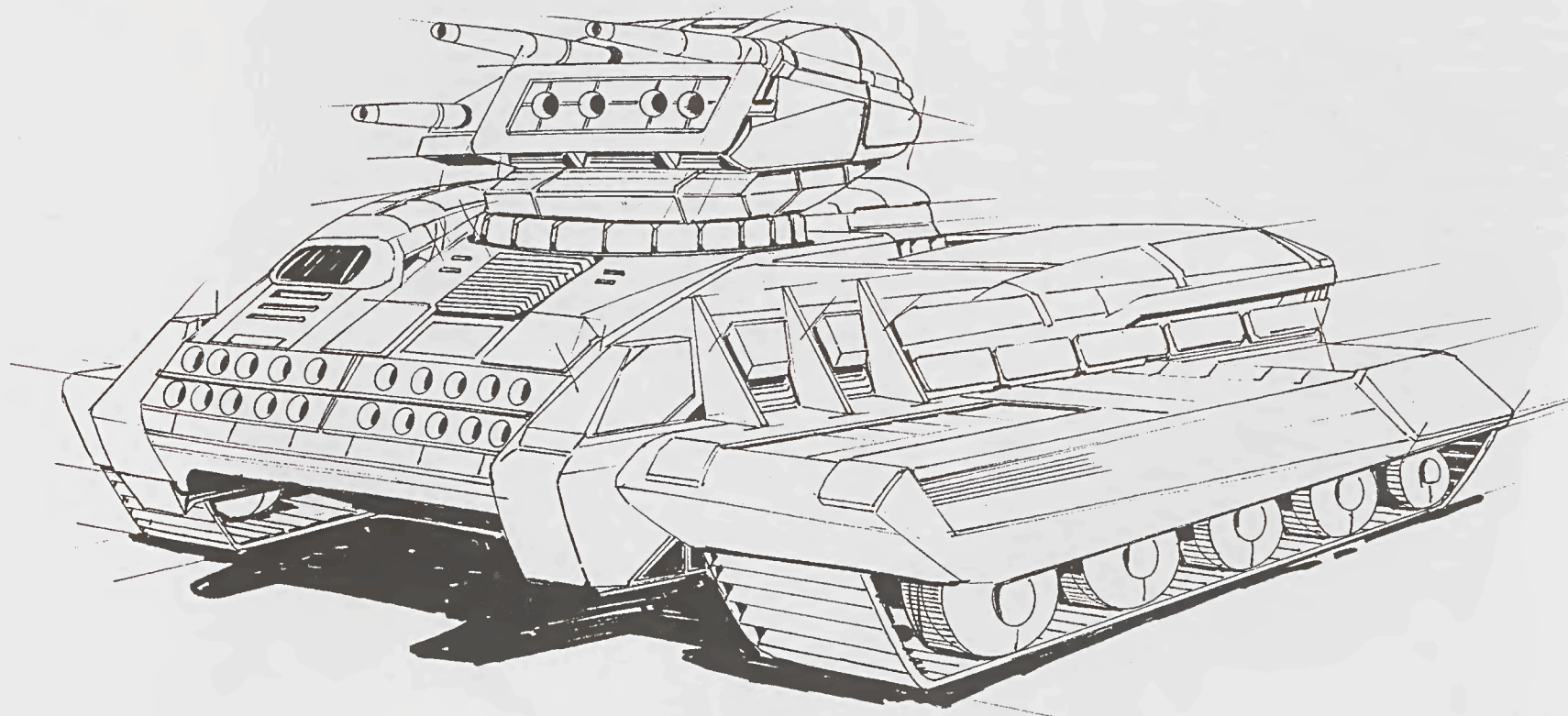
Kontrollen: 4
Wärmetauscher: 10
Interne Struktur: 8
Turm: 2,2
Panzerwert: 17
Front: 64
Lk/Rt Seite: 54/54
Heck: 40
Turm: 60

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
LSR 20er-Lafette	Turm	10
LSR 20er-Lafette	Turm	10
M-Laser	Turm	1
M-Laser	Turm	1
LSR 10er-Lafette	Front	5
Munition (LSR 20)	Rumpf	3
Munition (LSR 10)	Rumpf	1

Kampfwert: 3992



SCHWERER PANZER ALACORN

ÜBERSICHT:

Die ersten schweren *Alacorn*-Panzer lieferte die New Earth Handelsgesellschaft 2587 an die SBVS, die sie vor allem in der Peripherie einsetzten, wo der *Alacorn* sich einen Ruf als zuverlässiges und effektives Fahrzeug erwarb. *General Kerenky soll bei seinem Exodus Hunderte Panzer dieses Typs mitgenommen haben.*

Vor kurzem hat NEHG den Alacorn wiederbelebt, und die ersten Fahrzeuge trafen 3055 bei den Streitkräften des Vereinigten Commonwealth ein. Inzwischen liegen bei New Earth auch zahlreiche Bestellungen von Söldnereinheiten und kleineren Planeten ohne Mechgar-nison vor.

MÖGLICHKEITEN:

Ein XL-Fusionsgenerator ermöglicht es dem *Alacorn*, mit den meisten überschweren Mechs mitzuhalten, und spart genügend Masse für leistungsfähige Offensivsysteme und schwere Panzerung ein. Drei Gaussgeschütze auf einem um 360° drehbaren Geschützturm verleihen dem Panzer eine überwältigende Feuerkraft. Fünf Tonnen Gauss-Munition gestatten ihm, lange Zeit im Einsatz zu bleiben. Dreizehn Tonnen Panzerung beschützen seinen Rumpf und liefern ihm ausgezeichneten Schutz. Allein die Frontseite des Panzers ist mit drei Tonnen Panzerung bedeckt. *Dadurch ist er besser gepanzert als Rommel- oder Von Luckner-Panzer.*

Natürlich bringen derartige Geschwindigkeit und Kampfkraft auch Probleme mit sich. Die Federung des *Alacorn* unterliegt beträchtlicher Belastung, wenn 95 t Panzer in voller Sturm-fahrt mit 54 km/h scharf zur Seite abbiegen. Um den Panzer in Funktionsbereitschaft zu halten, müssen die Besatzungen konstant die Kettenspannung überwachen. Sitzen die Ketten zu locker, fliegen sie in der ersten harten Kurve von den Füh-rungsrädern. Sind sie zu fest gespannt, sind Beschädigungen der Räder vorprogrammiert.

Glücklicherweise ist das Nachstellen der Kettenspannung relativ leicht. Die Besatzung spannt einen Faden vom Vorge-legerad an der Frontseite zur Oberkante des Triebzahn-rads. Die Kette hängt in einem flachen Bogen unter diesem Faden. Liegt der unterste Punkt dieses Bogens zwischen 40 und 65 Millimeter unter dem Faden, ist die Kette korrekt eingestellt.

Die *Alacorn*-Besatzungen erhalten bei Indienststellung des Panzers offizielle Meßwerkzeuge zur Überprüfung der Ketten-spannung. Da diese im Feldeinsatz jedoch regelmäßig verlegt werden, haben die Panzerbesatzungen eine andere Lösung für ihr Problem gefunden: Sie verwenden die Dosen des be-liebten Pharaoh Ale aus den Vereinigten Sonnen. Dieses Bier wird in einer patentierten Dose von der Form einer abgeschnit-tenen Pyramide verkauft, die an der Oberkante exakt 40 mm und an der Unterkante exakt 65 mm breit ist. Die meisten *Ala-corn*-Crews benutzen diese praktisch überall erhältlichen Bier-dosen als Ersatzmeßinstrumente für die Überprüfung der Ket-tenspannung. Allerdings führt der Druck des Biers zu einer leichten Verformung, so daß sich eine frisch geleerte Dose dazu am besten eignet. Es dürfte niemanden überraschen, daß *Alacorn*-Besatzungen diese unumgänglichen Wartungs-arbeiten oft und gewissenhaft durchführen.

Masse: 95 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Motor: Pitban 285XL, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: Star Guard VH

Bewaffnung:

dreißig Norse-Storm Modell-7D-Gaussgeschütze

Hersteller: New Earth Handelsgesellschaft

Funksystem: CeresCom Recon Model 21-Rs

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Digital Scanlok 347

Typ: **Alacorn, Schwerer Panzer**

Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 95 Tonnen

Motor: Pitban 285XL
Typ: Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5

Kontrollen: 5
Wärmetauscher: 10
Interne Struktur: 9,5
Turm: 4,5
Panzerwert: 208
Front: 50
Lk/Rt Seite: 40/40
Heck: 28
Turm: 50

Tonnen

95

13

5

0

9,5

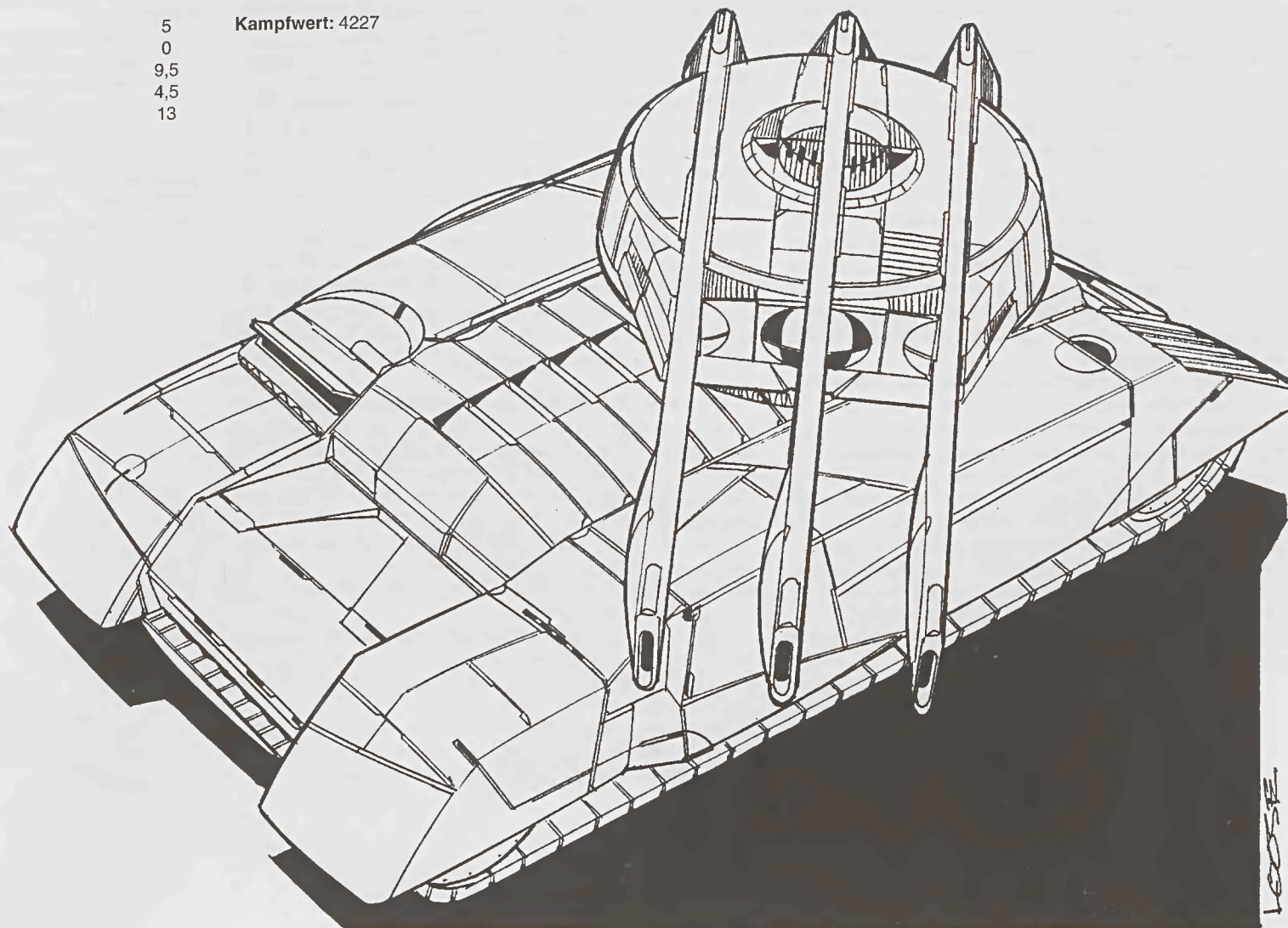
4,5

13

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
Gaussgeschütz	Turm 15
Gaussgeschütz	Turm 15
Gaussgeschütz	Turm 15
Munition (Gauss) 40	Rumpf 5

Kampfwert: 4227



PZ

SCHWERER PANZER PUMA

ÜBERSICHT:

In vielerlei Hinsicht ähnelt der *Puma* Panzerkonstruktionen aus der Zeit vor der Erfindung des BattleMechs. Er ist langsam, sperrig und mit einer großen Bandbreite von Waffensystemen bestückt. Er stellt eine Gefahr für kleinere Mechs dar, aber seine Größe und Schwerfälligkeit setzen seinen Einsatzmöglichkeiten eine klare Grenze. Allerdings geben die Modifikationen des neuesten Modells PMA 005 BP gewisse Hoffnung auf eine größere Flexibilität.

Der *Puma* litt von Beginn an unter einem schlechten Image, da er von einer Firma hergestellt wurde, die bis dahin nur BattleMechs gebaut hatte. Das erste Modell, der PMA 001, wurde 2650 mit gewissem Erfolg produziert, was Pandora den Mut zur Weiterentwicklung gab. Der Hauptschwachpunkt des Panzers war die Tatsache, daß die Lebenserhaltungssysteme nicht ausreichend auf die Gefahren des modernen Schlachtfelds eingerichtet waren, so daß viele Besatzungen durch Gasangriffe oder Strahlenvergiftung starben. Hinzu kam, daß die Temperatur im Innern des PMA 001 während des Kampfes auf fast 50°C anstieg, was der Leistung weder der Besatzung noch der Maschinen guttat.

Bei späteren *Puma*-Modellen versuchte man, diese Probleme abzustellen, allerdings verursachten diese Versuche regelmäßig neue Schwierigkeiten. Die Modifikationen im 002 ermöglichten das Überleben der Besatzung, behinderten aber die Munitionszuführung der LSR-Lafetten, die regelmäßig mit Ladehemmungen zu kämpfen hatten. HollyTechs bauten die Munitionszuführung um, aber anschließend machten sich die Pandora-Konstrukteure an den Kühlsystemen der Lasergeschütze zu schaffen. Das Modell 005 hat nun endlich das Zeug zu einem gefechtstüchtigen *Puma*, aber angesichts des miserablen Rufs, den sich seine Vorgänger bei Presse und Panzerbesatzungen eingehandelt haben, wird er es ohne Zweifel sehr schwer haben.

MÖGLICHKEITEN:

Die Hauptstärke des *Puma* ist die Feuerkraft seiner verschiedenen Waffen. Die Donal-PPK im Geschützturm richtet dabei die größte Zerstörung an, aber daneben verfügt der *Puma* über Lang- und Kurzstreckenraketen, Lasersysteme und sogar einen Heckflammer. Diese Waffenmischung gestattet ihm, verschiedensten Gefechtsmissionen gerecht zu werden.

Durch die beiden 20er-Holly-Racks, die unter nach vorne öffnenden Klappen an den Seiten des Rumpfes montiert sind, besitzt der *Puma* PMA 005 BP eine effektive Langstreckenwaffe. Die Lafetten kippen um 60° nach vorne, so daß sie geradeaus oder in einem Winkel zur Seite abgefeuert werden können, selbst im gewaltigen Arsenal der SBVS eine Besonderheit. Infanterieveteranen haben gelernt, sich von den Raketenklappen des *Puma* fernzuhalten.

Der *Puma* besitzt eine ganze Reihe von Fluchtluken für die Besatzung, was seinen schlechten Ruf etwas mildert. Der innovativste dieser Ausgänge ist wohl der im Boden des Panzers. Bei seiner Aktivierung sprengt eine kleine Formladung einen Ausgang unter den Rumpf. Dies ist eine weitere Besonderheit, die den *Puma* von allen anderen Panzern unterscheidet.

Die schwächste Stelle eines Panzers ist in der Regel sein Heck. Dies gilt auch für den *Puma*, aber der PMA 005 BP verfügt zum Schutz dieser Partie über einen SkyLight Modell 5-Flammer und einen leichten Krieger-Laser. Gegen Mechs sind diese leichten Waffen praktisch wertlos, aber sie sind durchaus effektiv, wenn es darum geht, Infanterie abzuschrecken, die sich hinter den *Puma* geschlichen hat. Beide Systeme werden vom Turmschützen bedient, was zur Folge hat, daß der Panzer nur unter Schwierigkeiten gleichzeitig nach vorne und hinten feuern kann.

Militärexperten haben einige Bedenken, was die Panzerung des *Puma* angeht. Sie betrachten die Kanten des Rumpfes als zu spitz und die Neigung der Panzerplatten als zu steil, um Treffer abzulenken.

Die Wartung des *Puma* ist ein Alptraum für Techs. Durch die große Zahl der verschiedenen Systeme unterschiedlichster Hersteller sind Ersatzteile ständig Mangelware.

Masse: 95 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Motor: Pitban 285, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 49 km/h

Panzerung: AmberStar Weave

Bewaffnung:

zwei Holly-20 LSR 20er-Lafetten

eine Donal Technologies-Partikelprojektoranone

zwei mittelschwere Krieger-Laser

eine Holly-4 KSR 4er-Lafette

ein SkyLight Modell 5-Flammer

ein leichter Krieger-Laser

Hersteller: Pandora Mechwerke AG

Funksystem: COMTEC 400E

Ortungs-/Zielerfassungssystem: GroundTracker EE-4

Typ: **Puma, Schwerer Panzer**

Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 95 Tonnen

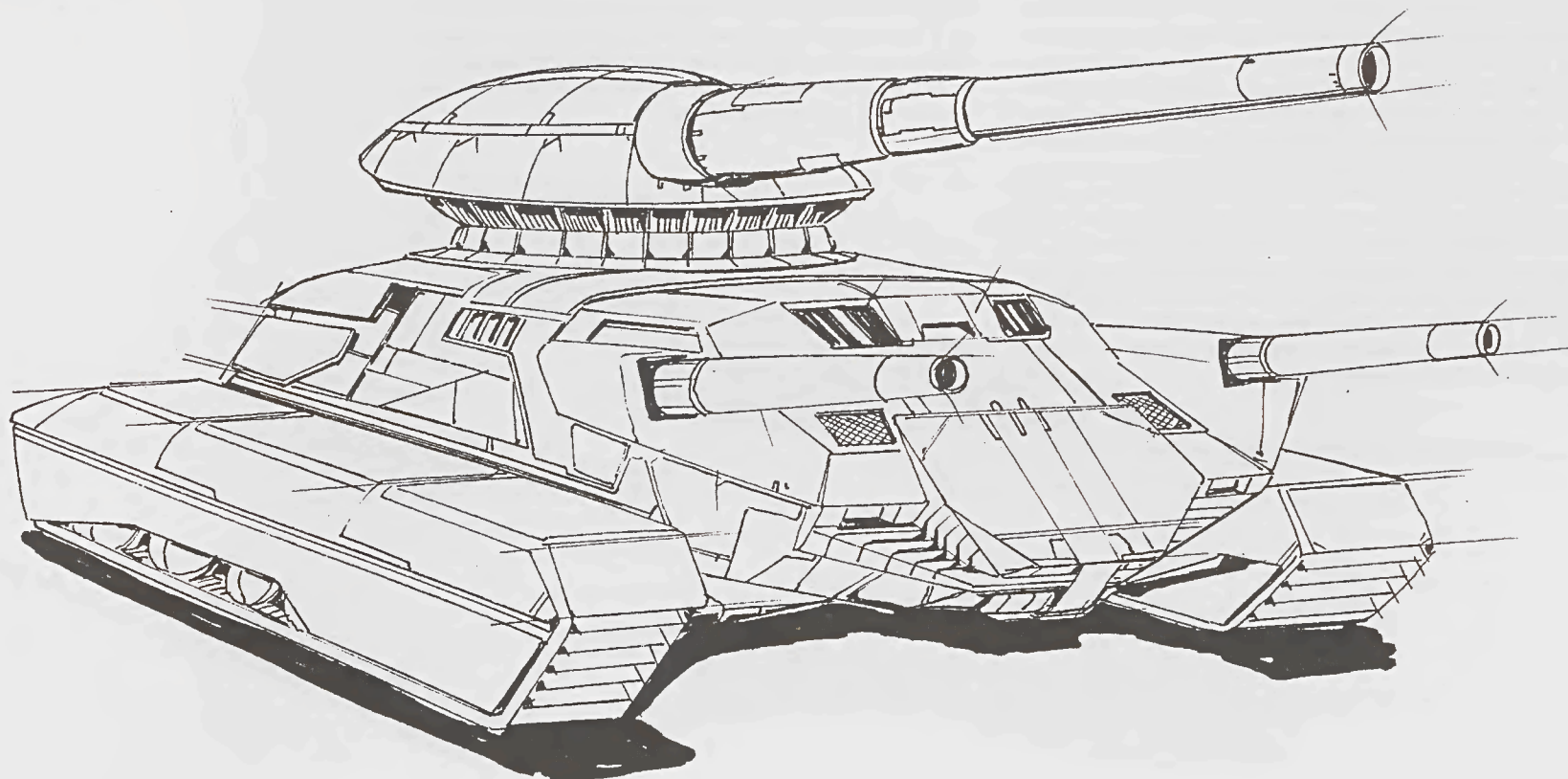
Motor: Pitban 285
Typ: Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5

Kontrollen: 4,75
Wärmetauscher: 16
Interne Struktur: 9,5
Turm: 0,7
Panzerwert: 13
Front: 52
Lk/Rt Seite: 40/40
Heck: 25
Turm: 51

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
PPK	Turm 7
M-Laser	Front 1
M-Laser	Front 1
KSR 4er-Lafette	Front 2
LSR 20er-Lafette	Rt. Seite 10
LSR 20er-Lafette	Lk. Seite 10
Munition (KSR) 25	Rumpf 2
Munition (LSR) 12	Rumpf 2
Flammer	Heck 1
L-Laser	Heck 0,5



ARTILLERIERAKETENPANZER *CHAPARRAL*

ÜBERSICHT:

Der *Chaparral* ist ein kettengetriebener Raketenpanzer, der im Jahre 1961 für den Einsatz mit mobilen Einheiten eingeführt wurde, die nicht von mobilen Long Toms und Snipers begleitet werden konnten. Der *Chaparral* füllt diese Rolle gut aus und dient bis heute in Fronteinheiten. Die schwere Bewaffnung des Fahrzeugs hat es populär gemacht, aber seine Bestückung hat eine etwas geringere Reichweite als traditionelle Artilleriegeschütze, was den *Chaparral* zwingt, nahe der Frontlinie zu operieren.

MÖGLICHKEITEN:

Hauptwaffe des *Chaparral* ist das Arrow IV Boden-Boden-Raketenartilleriesystem, bestehend aus einer unmittelbar vor dem Abschluß ausgefahrenen Lafette. Nach Abschluß der Raketen sinkt die Lafette wieder in den Rumpf, was dem *Chaparral* eine bemerkenswert flache Silhouette verleiht. Arrow-Raketen existieren in zwei Hauptvarianten: zielsuchenden Raketen, die auf ZES-Zielerfassungssysteme geeicht sind, und Arealeffektraketen, deren Explosivwirkung über ein größeres Gebiet wirksam wird. Diese Raketen, und insbesondere die zielsuchende Variante, sind sehr viel teurer als entsprechend zerstörerische Granaten für Long Tom, Sniper und Klopfer. Der *Chaparral* ergänzt Infanterie und leichte Panzereinheiten, weil er sich nicht in der unmittelbaren Gefechtszone aufzuhalten braucht. Es genügt, daß ein Fahrzeug mit ZES ein Ziel markiert. Innerhalb von Sekunden schlägt eine Arrow-IV-Rakete dann mit tödlicher Genauigkeit dort ein.

Für den Fall, daß ein Gegner zu nahe herankommt, besitzt der *Chaparral* eine kleinere Anzahl Verteidigungswaffen, um ihn sich vom Leib zu halten. Dabei handelt es sich um zwei mittelschwere Sapphire-Laser an den Fahrzeugflanken und eine nach hinten feuernde Würger-KSR 6er-Lafette. Alle drei Waffen konzentrieren ihre Feuerkraft im Heckschußfeld des Panzers, da der *Chaparral* nur beim Rückzug einem Gefecht auf kürzere Distanz ausgesetzt ist.

Auch die eher moderate Panzerung des *Chaparral* spiegelt dies wider, da sie vor allem die Flanken und das Heck schützt. Mit insgesamt fünfeinhalb Tonnen Panzerung kann er die meisten Begegnungen überstehen.

Der Raketenpanzer hat eine Besatzung von vier Mann, bestehend aus einem Fahrer, einem Bordschützen, einem Funker und dem Panzerkommandeur. Alle vier finden in einem großen, gepanzerten Abteil vor der Raketenlafette Platz. Der Fusionsreaktor verhindert Treibstoffprobleme und gibt dem *Chaparral* die Möglichkeit, über einen ausgedehnten Zeitraum hinweg zu operieren. Generell haben *Chaparrals* einen guten Ruf und eine geringe Ausfallrate.

Masse: 50 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Motor: Nissan 200, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: 1/Star Slab

Bewaffnung:

eine AIL Arrow IV-Raketenartillerielafette

zwei mittelschwere Sapphire-Laser

eine Würger-KSR 6er-Lafette

Hersteller: Grumman Industries

Funksystem: TransComm 12

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TransComm WDS40A

Typ: **Chaparral, Raketenpanzer**

Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 50 Tonnen

Motor: Nissan 200

Typ: Fusionsreaktor
 Reisegeschwindigkeit: 4
 Höchstgeschwindigkeit: 6

Kontrollen: 2,5

Wärmetauscher: 10

Interne Struktur: 5

Panzerwert: 88

Front: 16

Lk/Rt Seite: 18/18

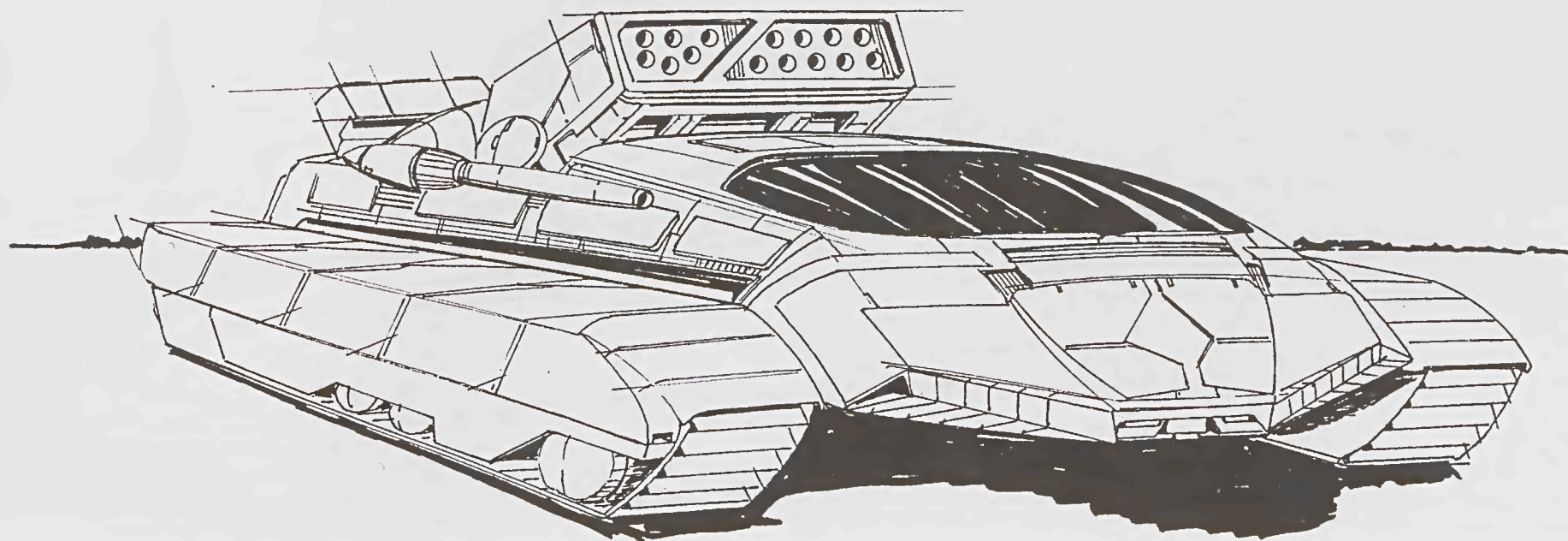
Heck: 36

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
Arrow IV	Front	15
Munition (Arrow IV) 15	Rumpf	3
KSR 6er-Lafette	Heck	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1
M-Laser	Rt. Seite	1
M-Laser	Lk. Seite	1

Kampfwert: 2221



SCHWERER ARTILLERIEPANZER *PADILLA*

ÜBERSICHT:

Die zur Unterstützung des Panzermodells *Chaparral* entwickelte *Padilla* wurde 2620 bei den Bodentruppen der SBVS eingeführt. Die ersten *Padillas* kamen typischerweise in Verbindung mit leichten, schnellen, ZES-ausgestatteten BattleMechs zum Einsatz, die feindliche Stellungen umgingen und Raketenbombardements von den hinter den Linien postierten *Padillas* abriefen. Die sehr bewegliche *Padilla* erwies sich als schwieriges Ziel für feindliche Geschütze, und die Konstruktion konnte sich in ihrer Rolle als mobile Artillerieraketenplattform bewähren. Ohne Zweifel ist sie einer der besten je gebauten Artilleriepanzer.

MÖGLICHKEITEN:

Der Kern der Offensivkapazität der *Padilla* ist das besonders robuste Katjuscha-Arrow IV-Raketensystem, das in einem schlanken Kastenaufbau im Frontbereich des Panzers untergebracht ist. Mit seiner enormen Reichweite und Zerstörungskraft macht das Arrow IV die *Padilla* in jedem Gefecht zu einem vernichtenden Kraftfaktor. Zwei mittelschwere Martell-Laser liefern der *Padilla* Feuerkraft über kürzere Distanzen, und ein Burow-Raketenabwehrsystem beschützt sie gegen anfliegende feindliche Raketen. Allerdings ist dieses System anfällig gegen Störsendungen, und das SBVS-Quartiermeister-Kommando plant eine Rückrufaktion, um es durch das in dieser Hinsicht weniger empfindliche McArthur-Raketenabwehrsystem zu ersetzen.

Aber ob mit oder ohne Raketenabwehr, die effektivste Verteidigung der *Padilla* bleiben ihre Geschwindigkeit und Beweglichkeit. Der Panzer schafft eine Höchstgeschwindigkeit von 86 km/h, und nur die schnellsten ScoutMechs oder Fahrzeuge haben eine Hoffnung, eine fahrende *Padilla* zu treffen.

Masse: 75 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Ragusson 375XL, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Panzerung: 1/Star Slab
Bewaffnung:
eine Katjuscha-Arrow IV-Raketenlafette
zwei mittelschwere Martell-Impuls laser
ein Burow-Raketenabwehrsystem
Hersteller: Leopard-Panzer, Terra
Funksystem: Teldon 19
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope 30 RDNST

Typ: **Padilla, Schwerer Artilleriepanzer**

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 75 Tonnen

Motor: Ragusson 35XL

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 5

Höchstgeschwindigkeit: 8

Kontrollen:

Wärmetauscher: 10

Interne Struktur:

Panzerwert: 88

Front: 28

Lk/Rt Seite: 24/24

Heck: 12

Tonnen

75

29,5

4

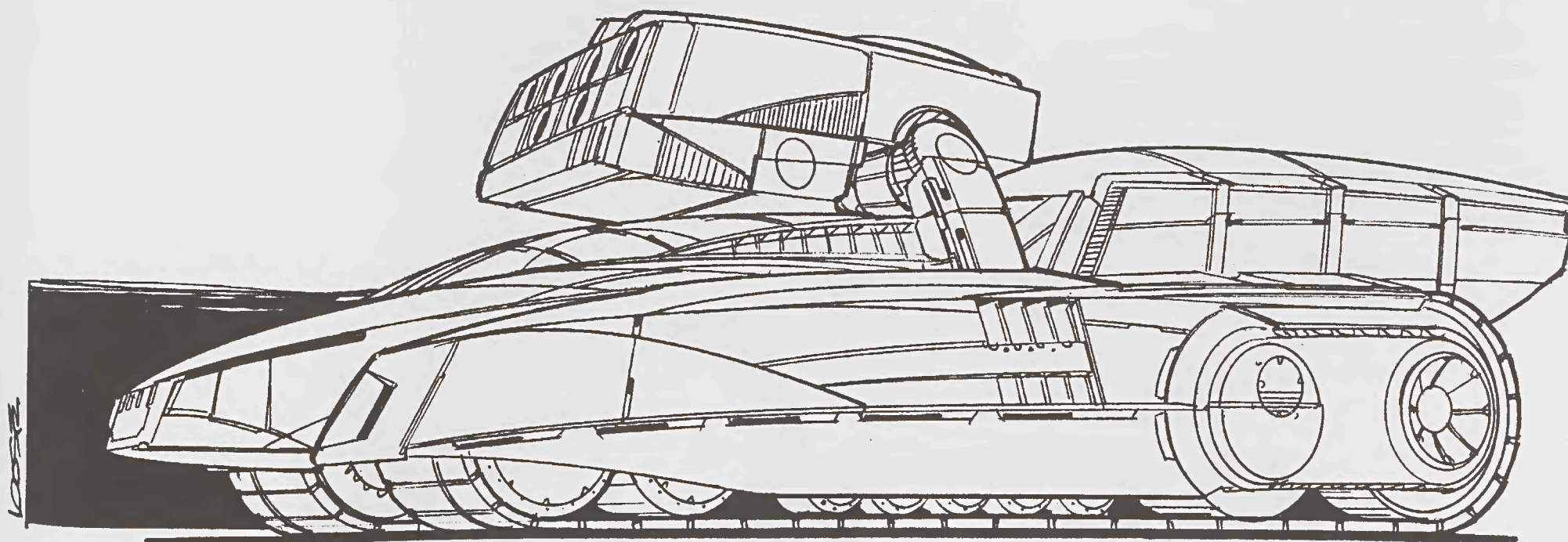
7,5

5,5

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
Arrow IV	Front	15
M-Impulslaser	Front	2
M-Impulslaser	Front	2
ZES	Front	1
Raketenabwehrsystem	Rumpf	0,5
Munition (Arrow IV) 30	Rumpf	6
Munition (Raketenabwehr) 24	Rumpf	2

Kampfwert: 3382



FAHRBARE ARTILLERIELAFETTE THOR

ÜBERSICHT:

Um der Notwendigkeit einer schnellen Artilleriereaktion auf die Ereignisse im Schlachtverlauf Rechnung zu tragen, gaben die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte eine fahrbare Plattform für das *Klopfer*-Artilleriegeschütz in Auftrag, die auf ebenem Gelände in der Lage sein mußte, 80 km/h zu erreichen.

Zwei Gründe waren ausschlaggebend für das Quartiermeister-Kommando, sich schlußendlich für den *Thor* zu entscheiden. Erstens handelte es sich um die am schnellsten eingereichte Konstruktion, und zweitens erfüllte er als einziger Vorschlag die 80-km/h-Bedingung. Zusätzlich bot er den größten Schutz für die Besatzung. Zwar ist die Außenpanzerung des *Thor* keineswegs ungewöhnlich schwer, aber das CASE-System der Munitionslagerung schützt vor internen Munitionsexplosionen. Ein Teil der Mitglieder des Quartiermeister-Kommandos sprach sich zwar gegen ein Radfahrzeug aus, da es geländemäßig zu beengt sei, aber die Vorteile des *Thor* wogen schwerer. Die Produktion lief 2680 an.

MÖGLICHKEITEN:

Obwohl der *Thor* eine respektable Ferrofibrtpanzerung besitzt, sind moderne Waffensysteme so leistungsfähig, daß er zu seinem Schutz häufig auf seine Geschwindigkeit angewiesen ist. Das *Klopfer*-Geschütz kann nicht abgefeuert werden, wenn sich der *Thor* bewegt, aber die Vorbereitung einer Feuerstellung nimmt keine Minute in Anspruch. Nach dem Abfeuern kann sich das Fahrzeug innerhalb von 30 Sekunden weiterbewegen.

Der *Klopfer* ist das leichteste Artilleriegeschütz der SBVS, besitzt aber eine ausgezeichnete Reichweite und gute Feuer- geschwindigkeit. In Gruppen eingesetzt, können *Klopfer* einen Häuserblock in Minuten in Schutt und Asche legen. Das transoptische Zielsystem, das den vorgeschobenen Beobachter mit dem Geschütz verbindet, enthält einige der modernsten Kommunikationselemente unserer Tage.

In seinem Geschützturm führt der *Thor* zwei mittelschwere Laser mit, die ihm gestatten, sich zur Wehr zu setzen, falls der Feind zu nahe kommt. Die Laser sind stark genug, eine gewisse Schutzwirkung zu liefern, aber nicht stark genug, um die *Thor*-Besatzung auf die Idee kommen zu lassen, einen Schußwechsel länger als unbedingt erforderlich auszudehnen.

Die zellulare CASE-Munitionslagerung bietet der Besatzung hervorragenden Schutz bei Munitionsexplosionen. Die Munitionskammern sind auf fünf Seiten mit Ferrofibrtpplatten abgedeckt. Sollte es zu einer Detonation kommen, kanalisieren diese Platten den Druck zur schwächeren sechsten Seite und aus dem Heck des Fahrzeugs heraus. Die Explosion sprengt zwar die Heckpanzerung ab und macht das Fahrzeug kampfunfähig, aber die Besatzung überlebt im Regelfall.

Masse: 55 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Motor: Strand 255, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 81 km/h
Panzerung: Ulston 105-Ferrofibrtp + CASE
Bewaffnung:
ein *Klopfer*-Artilleriegeschütz
zwei mittelschwere Magna LT-Laser
Hersteller: Ulston Panzer
Funksystem: RedStar III
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TBR LaserTrac

Typ: **Thor, Fahrbare Artillerielafette**

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 55 Tonnen

Motor: Strand 255

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 5

Höchstgeschwindigkeit: 8

Kontrollen: 2,75

Wärmetauscher: 10

Interne Struktur: 5,5

Turm: 0,2

Panzerwert: 7,5

Front: 30

Lk/Rt Seite: 25/25

Heck: 24

Turm: 30

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art

M-Laser

M-Laser

Klopfer-Artilleriegeschütz

Munition (Klopfer) 40

CASE

Zone

Turm

Turm

Front

Rumpf

Rumpf

1

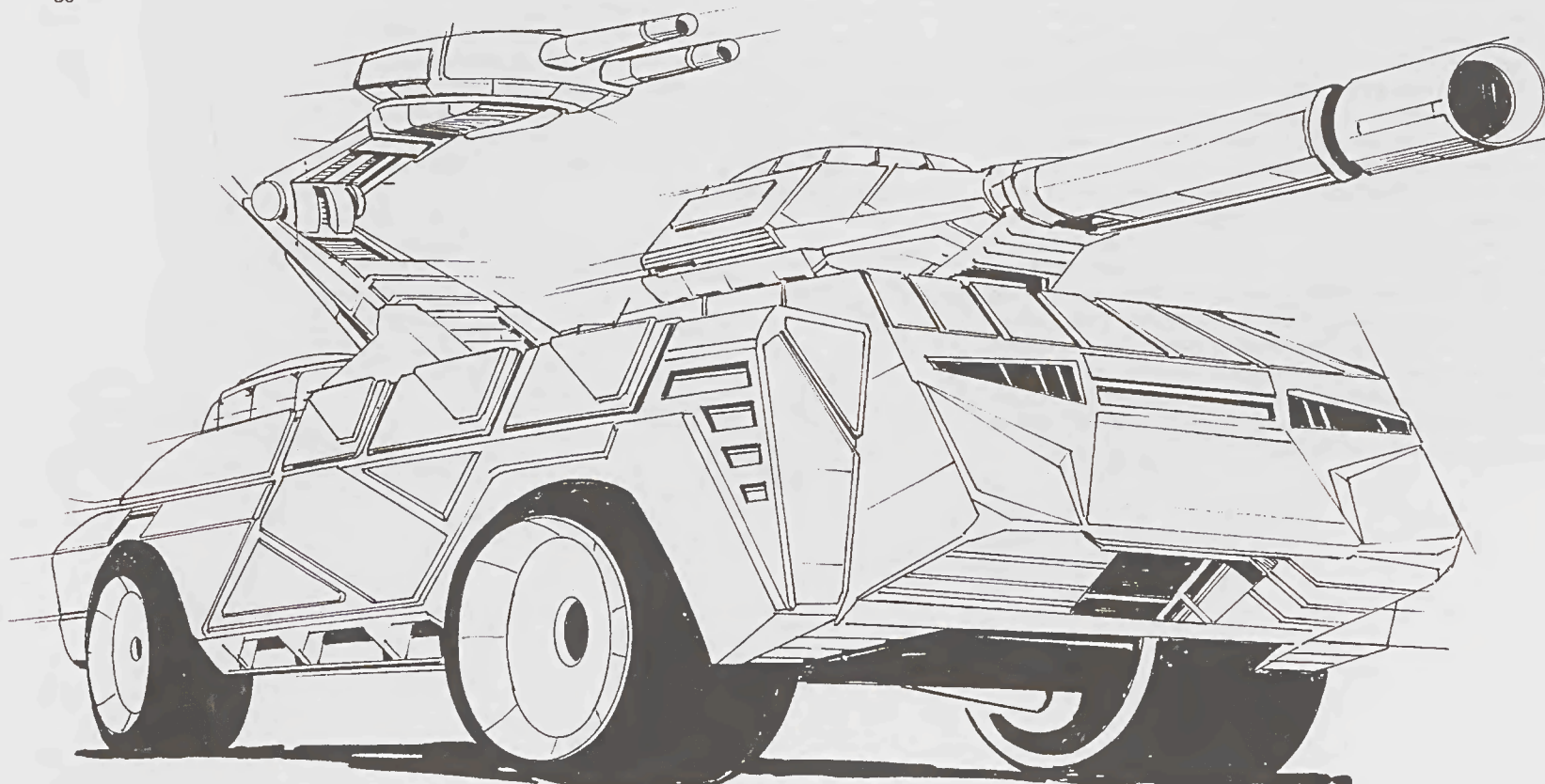
1

15

2

0,5

Kampfwert: 2495



FA

FAHRBARE ARTILLERIELAFETTE TARU

ÜBERSICHT:

Angesichts des Erfolgs, den die fahrbare Artillerielafette *Thor* verzeichnen konnte, machte man sich bald daran, ein ähnliches Trägerfahrzeug für das schwerere *Sniper*-Geschütz zu entwickeln. Das Gewicht des *Snipers* zwang die Konstrukteure allerdings, den Rumpf des *Thor* als Basis der neuen Konstruktion zu verwerfen und ein neues Fahrzeug von Grund auf zu entwickeln.

Das Resultat hatte nicht mehr viel mit seinem Vorbild gemein. Um das erhöhte Gewicht tragen und dem Geschütz Stabilität geben zu können, benutzte es Kettenantrieb an Stelle von Rädern. Die Konstrukteure verzichteten zugunsten zusätzlicher Panzerung auf Geschwindigkeit und montierten als einzige Sekundärwaffe einen schweren RAMTech 500-Laser im Geschützturm. Die Gefechtsprüfungen des nach dem hettitischen Wettergott *Taru* getauften Fahrzeugs verliefen zufriedenstellend, und im Jahre 2702 begann die Serienproduktion.

Die ersten Fahrzeuge trafen mit fehlerhaften Kettenführungen an den inneren Führungsrädern ein. Bei einem Betrieb in Höchstgeschwindigkeit kam es dadurch häufig zu einem Blockieren der Kette. Die Konstrukteure machten sich natürlich sofort daran, diesen Fehler zu beheben, aber Tausende *Tarus* waren bereits ausgeliefert. Neuere Modelle leiden nicht mehr unter diesem Problem, aber nicht alle älteren Fahrzeuge wurden umgebaut. Sie leiden auch weiterhin unter diesen Schwierigkeiten, und besonders auf abgelegenen Welten stationierte Einheiten werden einfach nicht mehr benutzt. *Das sind die Tarus, die bis in unsere Tage überlebt haben. Da das Wissen um die Nachbesserungen inzwischen verloren war, galt der Taru als wertlose Konstruktion. In den allermeisten Fällen wurde der Fusionsgenerator ausgebaut, Rumpf und Waffen wurden für Ersatzteile ausgeschlachtet.*

MÖGLICHKEITEN:

Auch wenn er als mobile Artillerieeinheit geführt wird, mangelt es dem *Taru* an Geschwindigkeit. Der Kettenantrieb ermöglicht ihm, beinahe jedes Terrain zu bewältigen, aber nur auf Kosten seiner Schnelligkeit. Die Unfähigkeit des *Taru*, vor Angreifern zu fliehen, machten zusätzliche Panzerung notwendig, insgesamt siebeneinhalb Tonnen Ferrofibril, vor allem in der Frontzone konzentriert.

Der *Sniper* ist das mittelschwere Standardartilleriegeschütz der SBVS. Seine Reichweite ist für eine Artilleriewaffe eher gering, aber zum Ausgleich richtet der *Sniper* mehr Schaden als andere Geschütze an. Die einzige Sekundärwaffe des *Taru* ist der schwere Laser in seinem Geschützturm. Er ist an das hochmoderne Zielsuchsystem gekoppelt und steht im Ruf, auch über weite Entfernungen extrem treffsicher zu sein.

Durch die kürzere Reichweite des *Snipers* bedingt, wird der *Taru* häufiger in Gefechte verwickelt als andere Artillerieeinheiten. Daher besitzt er einen zweiten Gefechtscomputer, der den *Sniper* im Direktbeschuß kontrolliert. Der zusätzliche Computer gestattet der Feuerleitelektronik eine sehr viel schnellere Zielerfassung, was dem *Sniper* bemerkenswerte Direktfeuer-Qualitäten verleiht.

Masse: 65 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Magna 260, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: Grumman CRT-Ferrofibril
Bewaffnung:
 ein Sniper-Artilleriegeschütz
 ein schwerer RAMTech 500-Laser
Hersteller: Grumman Industries
Funksystem: O/P GRD 300
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P GRD 059

Typ: **Taru, Fahrbare Artillerielafette**

Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 65 Tonnen

Motor: Magna 260

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 4

Höchstgeschwindigkeit: 6

Kontrollen: 3,25

Wärmetauscher: 10

Interne Struktur: 6,5

Turm: 0,5

Panzerwert: 134

Front: 54

Lk/Rt Seite: 20/20

Heck: 20

Turm: 20

Tonnen

65

20,25

3,25

0

6,5

0,5

7,5

Bewaffnung und Munition:

Art

S-Laser

Sniper-Artilleriegeschütz

Munition (Sniper) 20

Kampfwert: 3114

Zone

Turm

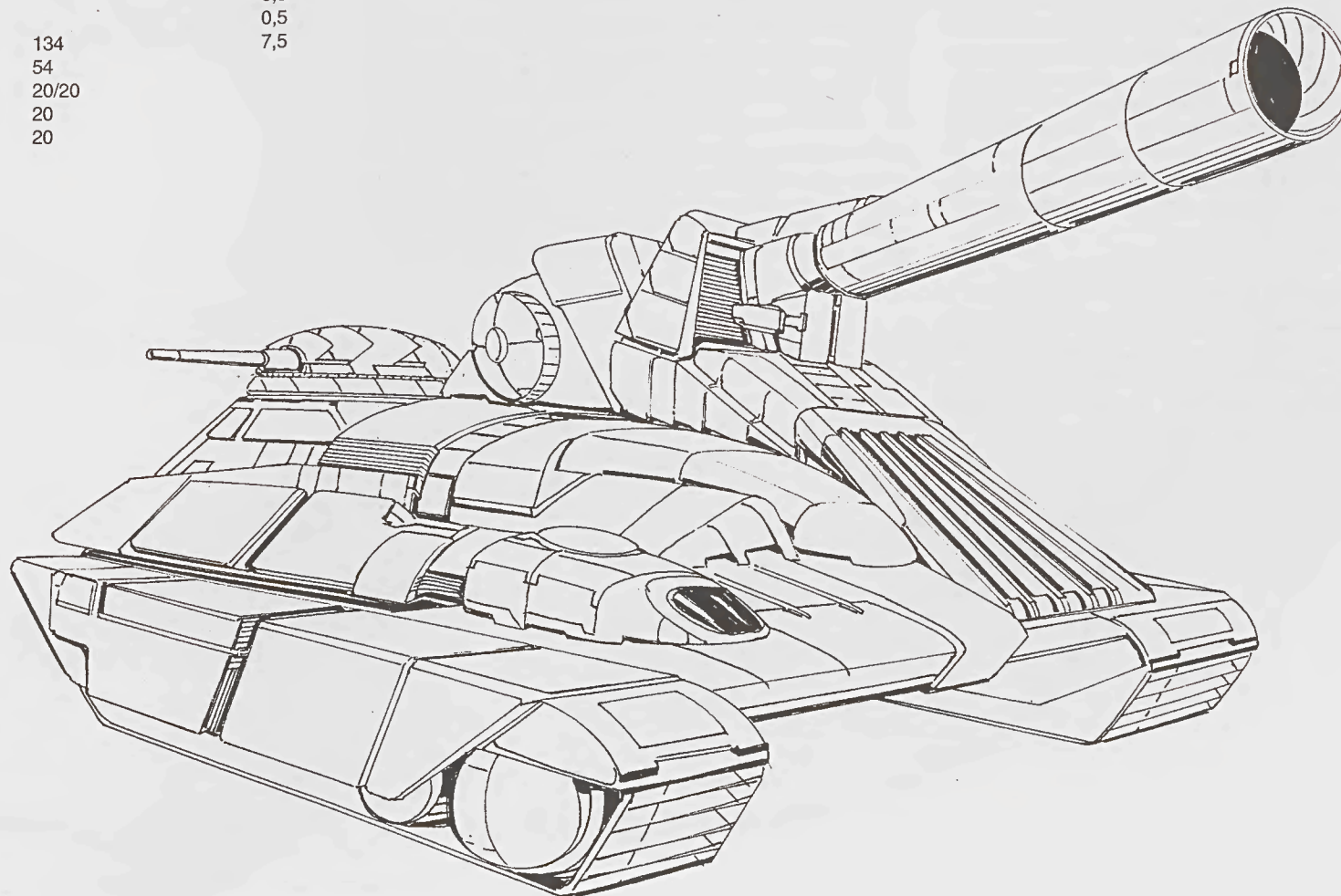
Front

Rumpf

5

20

2



FA

TRUPPENTRANSPORTHUBSCHRAUBER *RIPPER*

ÜBERSICHT:

Die Entwicklung des *Rippers* ergab sich aus dem Bedarf der SBVS an einem Senkrechtstarter, der einen Trupp Soldaten mit Ausrüstung in den Kampf transportieren konnte, ohne vernichtet zu werden. Die 2680 erstellten Konstruktionsvoraussetzungen forderten ein zuverlässiges, schnelles Eingreifsfahrzeug, basierend auf erprobten Komponenten.

Der *Ripper* befördert vor allem Elite-Infanterie und Sprungtruppen, die auf schnellen Transport zum Einsatzort und zurück angewiesen sind. Der Hubschrauber ist so schnell und beweglich, daß die Soldaten auf speziellen Andruckliegen untergebracht sind. Der *Ripper* ist fusionsgetrieben, was den hohen Anschaffungspreis zumindest teilweise erklärt, und besitzt, obwohl dies für Senkrechtstarter keineswegs üblich ist, Ferrofibrilpanzerung. Diese spezielle Panzerung hat die Maschine stabil und robust genug gemacht, um auch die Belastungen auszuhalten, denen sie von seiten übereifriger Piloten ausgesetzt ist.

MÖGLICHKEITEN:

Obwohl er für einen Senkrechtstarter schwer gepanzert ist, kann der *Ripper* gegen die Feuerkraft eines Mechs oder auch nur eines gut ausgerüsteten Trupps Infanteristen nicht bestehen. Schon ein leichter Laser kann die Maschine mit zwei Schüssen vom Himmel holen.

Wenn der *Ripper* in den Sinkflug geht, nehmen seine beiden Laser die Ränder der Landezone unter Beschuß. Der Pilot versucht grundsätzlich, die Geschwindigkeit so lange wie möglich hoch zu halten. Wenn die Maschine die Landezone erreicht, kippt der Pilot den Rotor nach vorne und gibt volle Leistung. Diese Luftbremse führt dazu, daß nicht befestigte Ausrüstung davongeschleudert wird, aber sie reduziert die Zeit, während der die Maschine feindlichem Beschuß ausgesetzt ist, drastisch. Der Pilot läßt den Helikopter zu Boden fallen und schaltet die Rotoren für zehn Sekunden aus. In dieser Zeit scheucht der in der Infanteriekabine mitfliegende Bordingenieur die Soldaten ins Freie und wirft ihnen ihre Ausrüstung hinterher. Nach wenigen Sekunden ist er bereits wieder damit beschäftigt, sich anzuschnallen, während der Hubschrauber sich auf den Start vorbereitet. Meistens legt der Pilot die Maschine dabei nach links, so daß eventuelle restliche Ausrüstung oder Nachzügler unter den Infanteristen aus der offenen Luke geschleudert werden. Einmal zurück in der Luft, feuert der Pilot erneut mit den Lasern auf mögliche Angreifer am Boden und zieht den *Ripper* so schnell wie möglich hoch.

Masse: 10 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Motor: Omni 70, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 130 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h
Panzerung: Aldis Schwer Ferrofibril
Bewaffnung: zwei mittelschwere Omicron 950-Laser
Hersteller: Aldis Industries
Funksystem: Datacom 100
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tarmac Quasar V

Typ: **Ripper**, Truppentransporthubschrauber

Bewegungsart: Senkrechtstarter

Tonnage: 10 Tonnen

Motor: Omni 70

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 12

Höchstgeschwindigkeit: 18

Kontrollen: 0,5

Rotor: 1

Wärmetauscher: 10 0

Interne Struktur: 1

Panzerwert: 27 1,5

Front: 10

Lk/Rt Seite: 5/5

Heck: 5

Rotor: 2

Tonnen

10

3

0,5

1

0

1

1,5

Bewaffnung und Munition:

Art

M-Laser

M-Laser

Zone

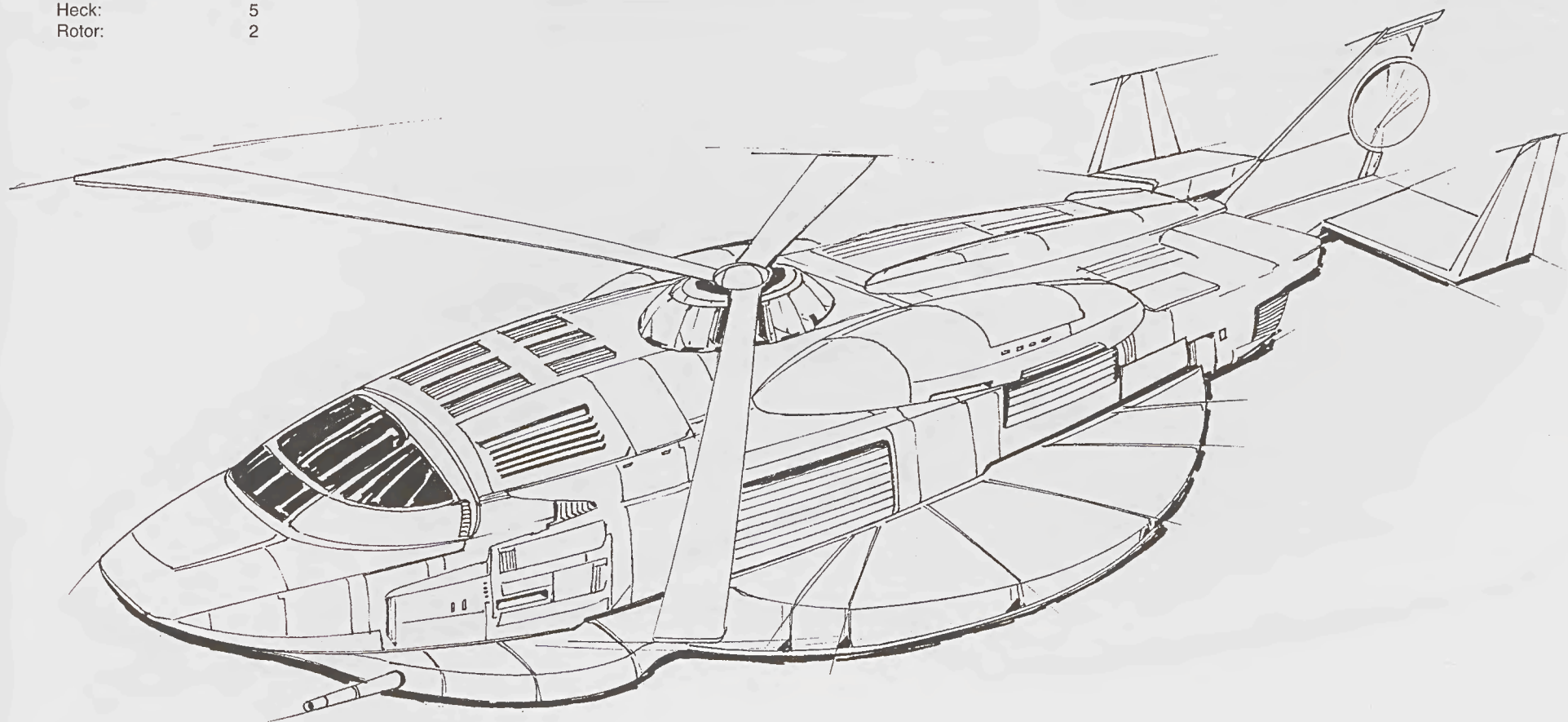
Front

Front

1

1

Kampfwert: 324



HK

GEFECHTSSCOUTHELIKOPTER *NACHTSCHATTEN*

ÜBERSICHT:

Der *Nachtschatten* ist zwar als Gefechtsscout klassifiziert, aber seine Hauptaufgabe besteht darin, den Wächter-ECM-Störsender ins Kampfgebiet zu befördern.

Der Wächter sendet ein Breitbandsignal aus, das alle Sonar-, Radar-, Ultraviolett-, Infrarot- und magnetischen Anomaliedetektoren stört. Dieses Signal erzeugt einen „blinden Fleck“ von 180 m Radius für feindliche Sensoren. Diese können Fahrzeuge und Mechs innerhalb dieses Gebiets zwar zeichnen, aber nicht identifizieren. Wenn der Feind bis auf Sichtweite heran ist, sind manche Sensoren in der Lage, die Störsendung zu durchbrechen, aber die meisten Piloten ziehen es trotzdem vor, sich unter solchen Umständen auf ihre Augen zu verlassen.

Der 2597 entwickelte *Nachtschatten* war die erste mit dem Wächter-ECM-System ausgestattete Maschine.

MÖGLICHKEITEN:

Als Gefechthubschrauber ist der *Nachtschatten* bestenfalls Durchschnitt. Der riesige Reaktor bietet ihm ausgezeichnete Beschleunigungswerte, läßt aber kaum Platz für Ladung.

Die einzige Waffe des *Nachtschattens* ist ein mittelschwerer Laser im Bug des Hubschraubers. Der ist allerdings äußerst zuverlässig und zudem mit dem Helm des Piloten gekoppelt, so daß sein Lauf jede Kopfbewegung nachvollzieht. Es ist ein gutes System, aber der *Nachtschatten* könnte dringend zusätzliche Bewaffnung gebrauchen. Er besitzt nur zwei Tonnen Standardpanzerung und ist selbst durch leichtes Abwehrfeuer verwundbar. Die Hauptsorge des Piloten gilt dabei, wie bei allen Helikoptern, dem sehr empfindlichen Doppelrotor, der aus aerodynamischen Gründen nicht gepanzert werden kann.

Masse: 25 Tonnen

Bewegungsart: Senkrechtstarter

Motor: Vlar 205, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 130 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h

Panzerung: FiberTech Light

Bewaffnung:

ein mittelschwerer Randall-Laser

Hersteller: Yelm Weapons

Funksystem: Johnston VRR

Ortungs-/Zielerfassungssystem: NIRAD 210

Typ: **Nachtschatten, Gefechtsscouthelikopter**

Bewegungsart: Senkrechtstarter

Tonnage: 25 Tonnen

Motor: Vlar 205

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 12

Höchstgeschwindigkeit: 18

Kontrollen: 1,25

Rotor: 2,5

Wärmetauscher: 10 0

Interne Struktur: 2,5

Panzerwert: 2

Front: 10

Lk/Rt Seite: 5/5

Heck: 8

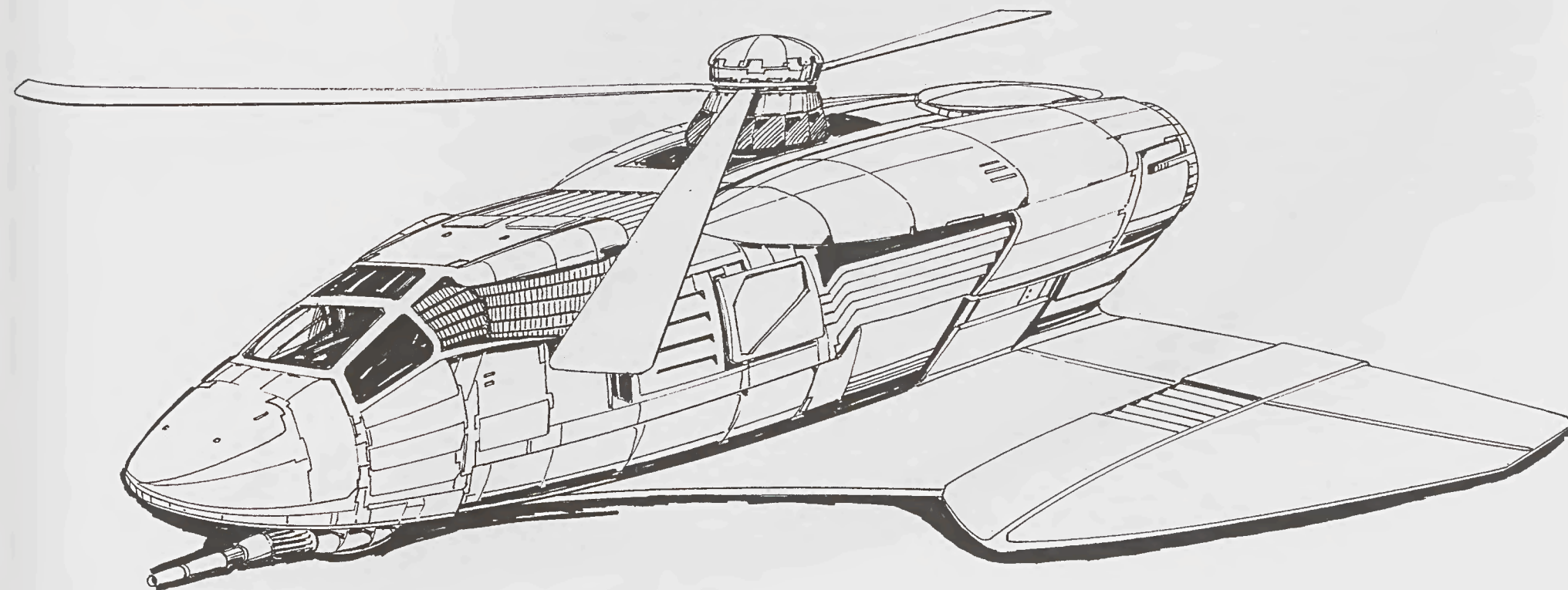
Rotor: 2

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
M-Laser	Front 1
Wächter-ECM	Rumpf 1,5

Kampfwert: 644



HK

KAMPFHUBSCHRAUBER CYRANO

ÜBERSICHT:

Der *Cyrano* ist der Standardkampfhubschrauber der SBVS und gleichzeitig ihr schwerster Senkrechtstarter. Er wurde 2622 als preisgünstige Unterstützung für Bodentruppen entwickelt und erwies sich als guter Angriffshubschrauber. Er pflegt *Ripper* und *Nachtschatten* auf gefährliche Missionen zu begleiten.

Neben seinen Angriffsqualitäten verfügt der *Cyrano* auch über eine Beagle-Sonde zur Lokalisierung feindlicher Infanterie, Panzer und Mechs.

MÖGLICHKEITEN:

Das dominierende Merkmal des *Cyrano* ist der im Bug montierte schwere Feuersturm-Laser. Das gesamte Waffensystem wiegt fast fünf Tonnen und belegt den größten Teil der vorderen Rumpfsektion mit Beschlag. Dem Feuersturm-Laser verdankt der *Cyrano* sowohl seinen Namen als auch seine unverkennbare Silhouette.

Da der Hubschrauber durch das enorme Gewicht des Buglasers nicht ausbalanciert ist, benötigen Piloten zahlreiche Trainingsstunden, bevor sie die Maschine zum erstenmal in einem Gefechtseinsatz fliegen können. Diese Trainingsflüge sind unumgänglich, um den Piloten mit den sehr eigenwilligen Flugeigenschaften des *Cyrano* vertraut zu machen. Um den

Laser zu bedienen, benutzt der Pilot eine einfache Neurohelmvariante. Der Leitcomputer des Lasers überträgt ein Fadenkreuz in die Sichtprojektion auf dem Helmvisier, und der Pilot fixiert das gewünschte Ziel und drückt den Auslöser. Der Sky Tracer-Leitcomputer sorgt für die notwendigen Korrekturen. Die Beagle-Sonde liefert eine sofortige Analyse des Ziels, einschließlich Schadensstatus, Bewaffnung und wahrscheinlicher Reaktion. Die Systeme arbeiten gut zusammen und geben dem *Cyrano* eine ausgezeichnete Offensivkapazität.

Wie bei allen Senkrechtstartern machen aerodynamische Anforderungen und Gewichtsbeschränkungen eine adäquate Panzerung nahezu unmöglich. Dadurch ist auch der *Cyrano* für Feindbeschuß verletzlich.

Die Beagle-Sonde ist ein Sensorsystem modernster Präzision. Sie funktioniert nicht nur über eine weit größere Entfernung als andere Sensoren, sie kann auch die Störwirkung von Wächter-ECM-Systemen durchbrechen. Die Speichereinheit einer Beagle enthält kodierte Daten über alle Gefechte, an denen die Sonde beteiligt war. Sollte ein einmal angetroffener Gegner später erneut geortet werden, kann die Sonde eine detaillierte Beschreibung liefern. Zusätzlich kann sie jedes Gefecht auf dem taktischen Monitor wiederholen. Der Pilot kann die historischen Aktionen durch Joystickeingabe variieren, und der Computer der Beagle-Sonde extrapoliert entsprechende Resultate. Dieses „Mentor“-System ist bei Piloten sehr beliebt.

Masse: 30 Tonnen

Bewegungsart: Senkrechtstarter

Motor: DAV 220, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 130 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h

Panzerung: Paulina DL Ferrofibril

Bewaffnung:

ein schwerer Feuersturm-C-Laser

Hersteller: Paulina-Waffen

Funksystem: Garret M250

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Sky Tracer WL

Typ: **Cyrano, Kampfhubschrauber**
 Bewegungsart: Senkrechtstarter
 Tonnage: 30 Tonnen
 Motor: DAV 220
 Typ: Fusionsreaktor
 Reisegeschwindigkeit: 12
 Höchstgeschwindigkeit: 18
 Kontrollen:
 Rotor:
 Wärmetauscher: 10
 Interne Struktur:
 Panzerwert: 9
 Front: 3
 Lk/Rt Seite: 2/2
 Heck: 1
 Rotor: 1

Tonnen

30

15

1,5

3

0

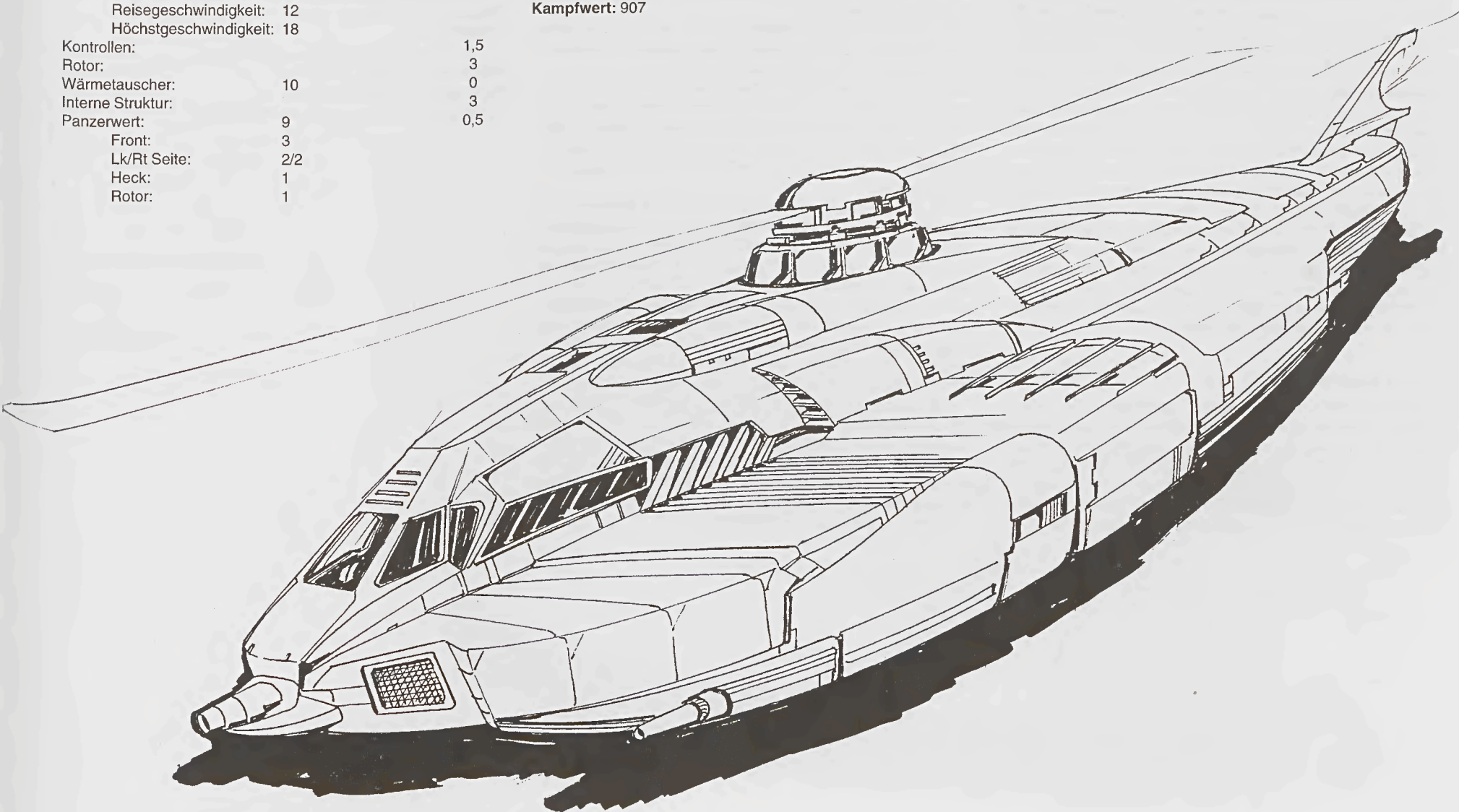
3

0,5

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
S-Laser	Front	5
Beagle-Sonde	Front	1,5

Kampfwert: 907



HK

LEICHTER SCOUTSCHWEBER *GABRIEL*

ÜBERSICHT:

Der auf einem Luftkissen dahinschießende, fusionsgetriebene *Gabriel* ist das bei weitem schnellste Bodenfahrzeug der Sternbund-Verteidigungsstreitkräfte. Seine unerreichte Geschwindigkeit und ausgezeichnete Beweglichkeit haben ihn zum Standardscoutfahrzeug der Regulären Armee gemacht.

Die beeindruckenden Besonderheiten des *Gabriel* sind unter der dünnen Panzerung versteckt. Er wurde 2712 als Experimentalfahrzeug von einem Team aus Luft-/Raumkonstrukteuren entwickelt und überraschte seine Erbauer durch seine unerwartete Entwicklungsfähigkeit. Der Vizepräsident von Bowie Industries reichte die Pläne beim Quartiermeister-Kommando ein, wo sie mit Skepsis aufgenommen wurden. In radikaler Abkehr von Standarddesignvorstellungen repräsentierte der *Gabriel* die Vorfront der Luft-/Raumfahrttechnik. Bowies Konstrukteure hatten keine Kosten gescheut, ihr Spielzeug zu einem technischen Wunderwerk zu machen. Als das Quartiermeister-Kommando erste Testläufe anordnete, waren die Panzerbesatzungen nicht in der Lage, sich an die unvertrauten Komponenten zu gewöhnen, und so wurde der Schwebler von Luft-/Raumtestpiloten gesteuert.

MÖGLICHKEITEN:

Obwohl er für Erkundungsaufgaben und nicht für den Kampf gebaut ist, besitzt der *Gabriel* einen mittelschweren Laser, den Maxell TR. Bowies Baupläne zeigen, daß die Konstrukteure die Waffe in das Fahrzeug integrierten und in einem Geschützturm montierten, weil sie „an den Möglichkeiten einer Waffe mit 360°-Schußwinkel interessiert“ waren. Die automatische Zielerfassung ähnelt der eines Luft-/Raumjägers. Der Turm

dreht automatisch in Richtung der nächstgelegenen Bedrohung und überläßt es dem Piloten, einen bestimmten Teil des Ziels anzuvisieren und den Feuerknopf zu drücken. Der Pilot kann die Waffe auch auf ein anderes Ziel ausrichten, aber die Logikalgorithmen des Feuerleitcomputers haben sich in der Praxis deutlich bewährt.

Der *Gabriel* ist mit Alufibrit gepanzert, das normalerweise Luft-/Raumjägern vorbehalten ist. Diese Panzerart besteht aus einer porösen „Schaum“-Legierung, die zwar sehr hart, aber verglichen mit Standardpanzerung auch brüchig ist. In Fliesen aufgebracht, hat sie sich bei Jägern bewährt. Der *Gabriel* besitzt nur eine Tonne Panzerung, was für die Seiten des Fahrzeugs nicht ausreicht, um auch nur einen mittelschweren Lasertreffer aufzuhalten. Front, Heck und Turm sind etwas besser gepanzert.

Die Hauptaufgabe des *Gabriel* besteht im Sammeln von Informationen, die er üblicherweise zurück zur Muttereinheit trägt. Er besitzt ein CBR CommStat-System, eine moderne Kommunikator- und Sensorausrüstung für Langstreckenverbindungen, die Nachrichten zerhackt und vom nächsten Satelliten ans Ziel reflektiert. Automatische Sende- und Empfangskomponenten machen diesen Prozeß schnell und genau. Allerdings ist der *Gabriel* gezwungen, zum Senden und Empfangen von Botschaften auf 100 km/h abzubremesen, was erklärt, warum die Piloten darauf in aller Regel verzichten.

Die Möglichkeit, die vorderen Hubpropeller so zu kippen, daß das Betriebsgeräusch des *Gabriel* an das Schallen einer Trompete erinnert, entdeckten die Piloten erst durch Zufall. Diese Propellerstellung führt zudem zu einem extremen Schütteln des Fahrzeugs. In der Praxis nicht gern gesehen, ist dies nichtsdestoweniger eine äußerst beliebte Methode für *Gabriel*-Piloten, ihre Rückkehr anzukündigen.

Masse: 5 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: VOX 35, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 162 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 243 km/h
Panzerung: Bowie Alufibrit
Bewaffnung:
ein mittelschwerer Maxell TR-Laser
Hersteller: Bowie Industries
Funksystem: CBR CommStat
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Halo 901

Typ: **Gabriel, Leichter Scoutschweber**

Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 5 Tonnen

5

Motor: VOX 35

1,5

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 15

Höchstgeschwindigkeit: 23

Kontrollen: 0,25

Hubsystem: 0,5

Wärmetauscher: 10 0

Interne Struktur: 0,5

Turm: 0,1

Panzerwert: 18 1

Front: 5

Lk/Rt Seite: 3/3

Heck: 3

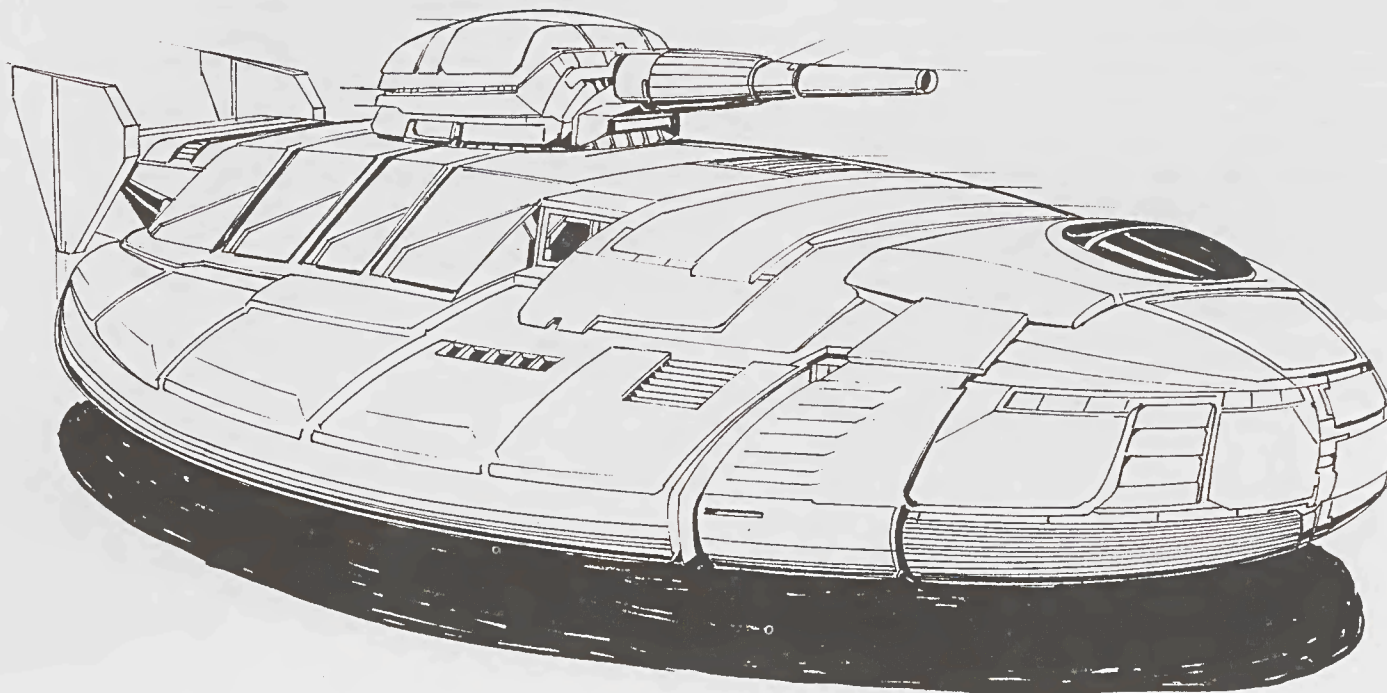
Turm: 4

Bewaffnung und Munition:

Art Zone

M-Laser Turm 1

Kampfwert: 332



LEICHTER SCOUTSCHWEBER BEAGLE

ÜBERSICHT:

Die Entwicklung der Beagle-Sonde verschaffte BattleMechs einen noch größeren Vorteil gegenüber Fahrzeugen und Infanterie. Nicht nur, daß diese Waffengattungen permanent im Schatten der Kampfkolosse standen, sie hatten auch keine Möglichkeit, sich vor diesem leistungsfähigen Sensorsystem zu verstecken. Im Jahre 2666 vergab das Quartiermeister-Kommando einen Auftrag an Numall Armored Vehicles über die Konstruktion des *Beagle*-Scoutschwebers.

Die Hauptaufgabe des *Beagle* sollte darin bestehen, Panzer- und Schwebereinheiten mit Hilfe der Beagle-Sonde zusätzliche Informationen zu verschaffen.

Der leichte Schwebler wurde innerhalb eines Jahres fertiggestellt und kam schon bald in weiten Bereichen der Inneren Sphäre zum Einsatz. Allerdings stellten die Besatzungen nach den ersten Lieferungen eine Fehlfunktion im Kupplungsring des Geschützturms fest. Wurde die Drehrichtung des Turms zu hastig geändert, fraß sich der Ring fest, und M-Laser ebenso wie Sondenantenne waren blockiert. Feldreparaturen erwiesen sich als unmöglich, und Numall war gezwungen, die gesamte Baureihe nach Terra zurückzurufen. Die Reparatur dieses Fehlers brauchte noch einmal ebenso lange wie die Konstruktion des Schwebers, und viele Panzereinheiten „vergaßen“, ihre *Beagles* zum Umbau zurückzusenden. Obwohl fast jede SBVS-Panzereinheit heutzutage einen *Beagle* besitzt, stammen über die Hälfte dieser Einheiten aus der ersten Baureihe und sind anfällig für Geschützturmblockaden.

Der Beagle blieb auch nach dem Umbau eine anfällige Konstruktion, und das Fahrzeug verschwand bereits im 1. Nachfolgekrieg von den Schlachtfeldern, weniger durch Feindfeuer als durch Fehlfunktionen.

MÖGLICHKEITEN:

Nach Behebung der Fehlfunktion in der Geschützturmkupplung hat sich der *Beagle* zu einem effektiven Militärfahrzeug entwickelt. Da er von vornherein nicht für schwere Gefechte vorgesehen war, sind seine Waffen vor allem darauf angelegt, eine zu eingehende Inspektion abzuwehren und der Besatzung Gelegenheit zur Flucht zu verschaffen. Das Konstruktionskonzept sah vor, daß der *Beagle* jeden Gegner identifizieren und die Flucht ergreifen konnte, bevor dieser ihn unter Beschuß nehmen konnte. In der Praxis ist der *Beagle* jedoch häufig gezwungen, sich anhaltendem Feindfeuer auszusetzen, nachdem er zu einem Gegner aufgeschlossen hat, um Daten zu sammeln. Obwohl der Schwebler dreieinhalb Tonnen Ferrofibrilpanzerung trägt, liefert diese ihm nur teilweisen Schutz. Glücklicherweise ist er dank seiner Geschwindigkeit ein schwieriges Ziel, so daß es ihm meist gelingt zu entkommen, nachdem er seine Aufgabe erfüllt hat. Inzwischen sind fast alle Panzer- und Schweblerkompanien mit einem *Beagle* als Hilfsfahrzeug ausgerüstet.

Die Sensoren der Beagle-Sonde sind in einer Richtantenne im Geschützturm des Schwebers untergebracht, die äußerlich nicht vom neben ihr montierten Lauf des mittelschweren Aberdovey Mk II-Lasers zu unterscheiden ist. Der Laser ist direkt mit der Sonde gekoppelt und für seine Treffsicherheit berühmt. Zur Abwehr von Bodentruppen verfügt der *Beagle* über einen leichten Exostar-2C-Laser im Frontbereich.

Masse: 15 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Motor: Nissan 95, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 130 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h

Panzerung: Yelm 2.5 Ferrofibril

Bewaffnung:

ein mittelschwerer Aberdovey Mk II-Laser

ein leichter Exostar-2C-Laser

Hersteller: Numall Armored Vehicles

Funksystem: Essex 88

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Beagle-Sonde

Typ: **Beagle, Leichter Scoutschweber**

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 15 Tonnen

Motor: Nissan 95

Typ: Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 12

Höchstgeschwindigkeit: 18

Kontrollen: 0,75

Hubsystem: 1,5

Wärmetauscher: 10 0

Interne Struktur: 1,5

Turm: 0,25

Panzerwert: 63 3,5

Front: 15

Lk/Rt Seite: 12/12

Heck: 10

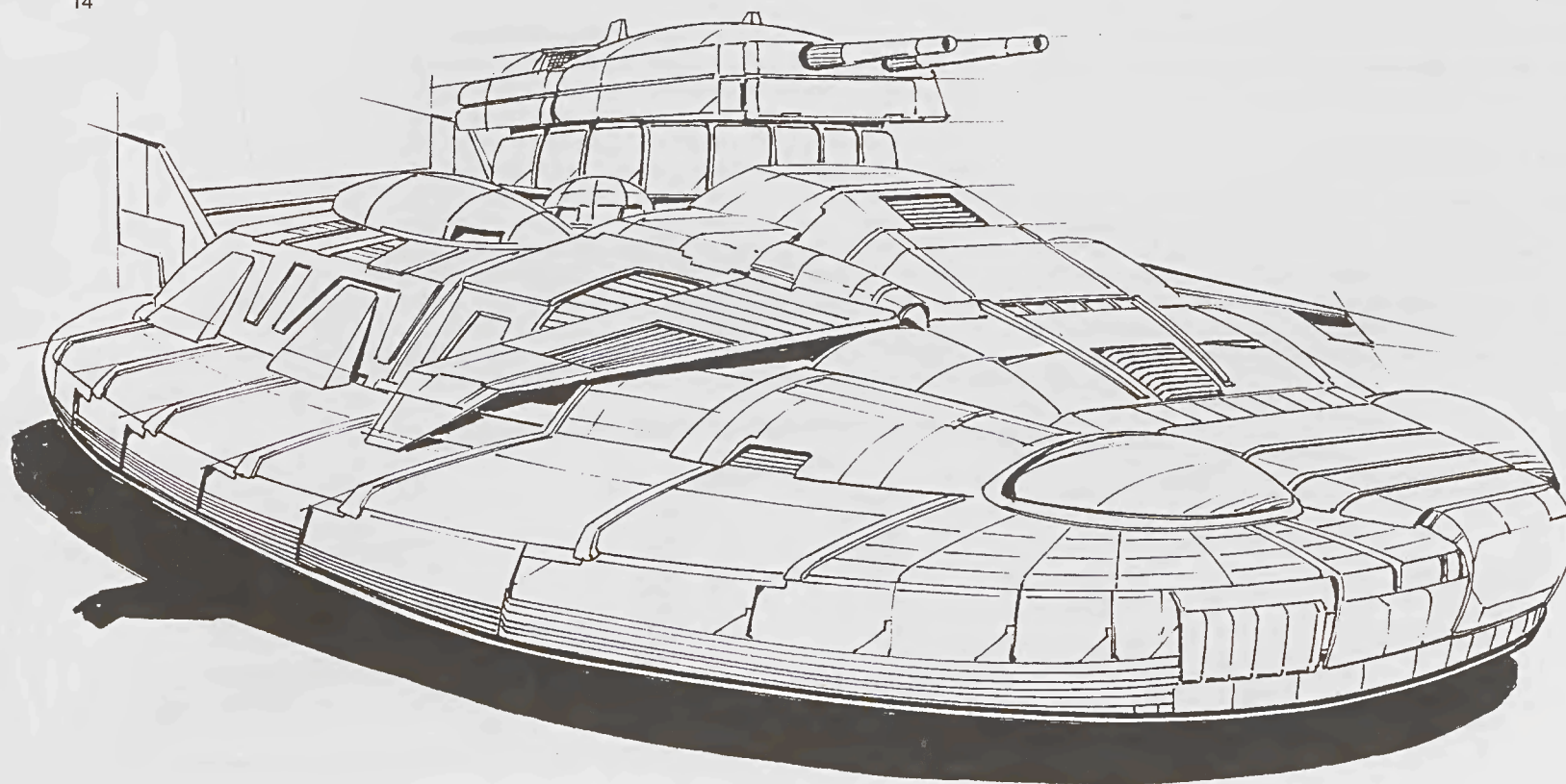
Turm: 14

Tonnen

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
Beagle-Sonde	Turm 1,5
M-Laser	Turm 1
L-Laser	Front 0,5

Kampfwert: 595



HF

SCOUTFAHRZEUG ROTUNDA

ÜBERSICHT:

Die *Rotunda* RND-J-111 ist genau genommen autarke Unterkunft und Gefechtsfahrzeug für ihre Ein-Personen-Besatzung. Sie kann über ausgedehnte Perioden mit minimaler Wartung und sonstiger Unterstützung agieren. Ihr Fusionsreaktor verschafft ihr eine unbegrenzte Reichweite und gestattet ihr, für den Sternenbund auf den Welten der Peripherie Scout- und Erkundungsmissionen zu erfüllen.

Der Hauptunterschied zwischen der *Rotunda* und vielen anderen Scoutfahrzeugen des Sternenbunds ist die Tatsache, daß sie für einen einzelnen Fahrer/Bordschützen ausgelegt ist, der nicht am Schürzenzipfel einer Techcrew hängt. Diese robusten Fahrzeuge operieren in der Regel in großer Zahl hinter den feindlichen Linien. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, gegnerische Kommunikationsverbindungen und Truppenbewegungen zu überwachen, aber sie besitzen genug Feuerkraft und Geschwindigkeit, um bei Bedarf einiges Chaos zu verursachen. In dieser Rolle als Erkundungs-/Überfallfahrzeug befindet sich die *Rotunda* allein auf weiter Flur.

MÖGLICHKEITEN:

Vor der J-111 produzierte Buhallin Militärprodukte zwei andere Modelle der *Rotunda*. Der 2717 eingeführten J-100-Baureihe mangelte es an einer robusten Aufhängung, und sie benötigte häufige Wartungsarbeiten. Bei der J-110 waren die Probleme der Aufhängung durch geringe Änderungen in Panzerung und Motorabschirmung behoben. Die J-111 allerdings ist bahnbrechend auf dem Gebiet gepanzerter Scoutwagen.

Die *Rotunda* bietet ihrem Fahrer ein Maximum an Komfort. Sie besitzt reichlich Stauraum für mehrere Wochen Nahrung und Wasser sowie die notwendigen Werkzeuge und sonstigen Ausrüstungsteile, die außerhalb der Zivilisation benötigt werden. Ein tragbarer Herd, ein Zelt und Überlebensausrüstung gehören zur Standardausstattung. Die Fahrerkabine bietet Platz für einen Beifahrer, aber meistens benutzt der Fahrer ihn für zusätzliche Ausrüstung oder persönliche Habe.

Auf Ortungsschirmen erscheint die schlanke *Rotunda* häufig als ziviler PKW, nicht als gepanzerter Scoutwagen. Viele nach 2735 gebaute Mechs besitzen inzwischen Programme, die auch die *Rotunda* als Militärfahrzeug identifizieren, aber es gibt eine große Zahl älterer Mechs, die dazu nicht in der Lage sind.

Die Kontrollen und Kanzelkomponenten schützen den Fahrer während des Gefechts, verhindern allerdings auch ein schnelles Ein- und Aussteigen.

Die RND-J-111 ist mit einer Holly-KSR 2er-Lafette und einem schweren Amdecker 300-Laser bestückt. Das Holly-System gehört zu den bekanntesten und zuverlässigsten Lafettensystemen aller Zeiten. Der Amdecker-Laser ist weniger bekannt, und manche Techs haben Probleme bei seiner Reparatur. Fahrer erklären, die Waffe erzeuge gelegentlich unvorhersehbar hohe Abwärmemengen und sei daher schwierig zu überwachen und ausreichend zu kühlen. Diese Hitzestaus können das Geschütz und seine Kupplung beschädigen und vorzeitige Wartung erforderlich machen. Andererseits ist das System für seine Treffsicherheit berühmt.

Masse: 20 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Motor: LTV 160, Fusionsreaktor

Reisegeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 146 km/h

Panzerung: MercuryWeave Ferrofibril

Bewaffnung:

eine Holly-KSR 2er-Lafette

ein schwerer Amdecker 300-Laser

Hersteller: Buhallin Militärprodukte

Funksystem: SP/2 HAYOT

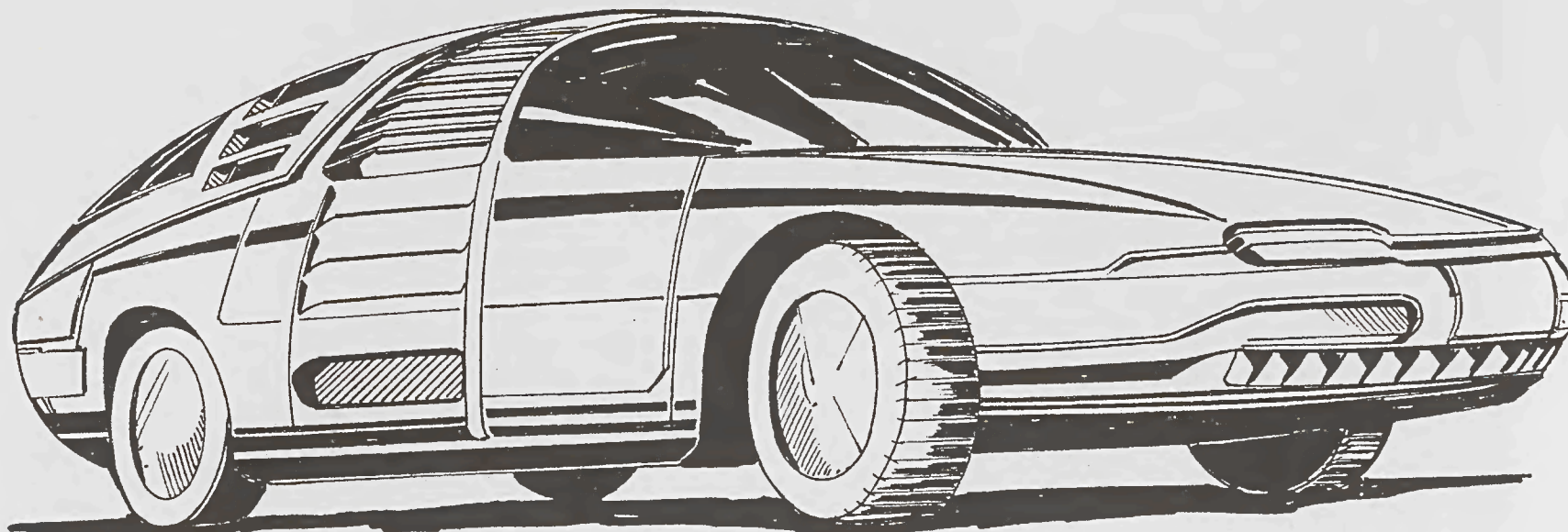
Ortungs-/Zielerfassungssystem: HanoverSight 3000-A-K-P

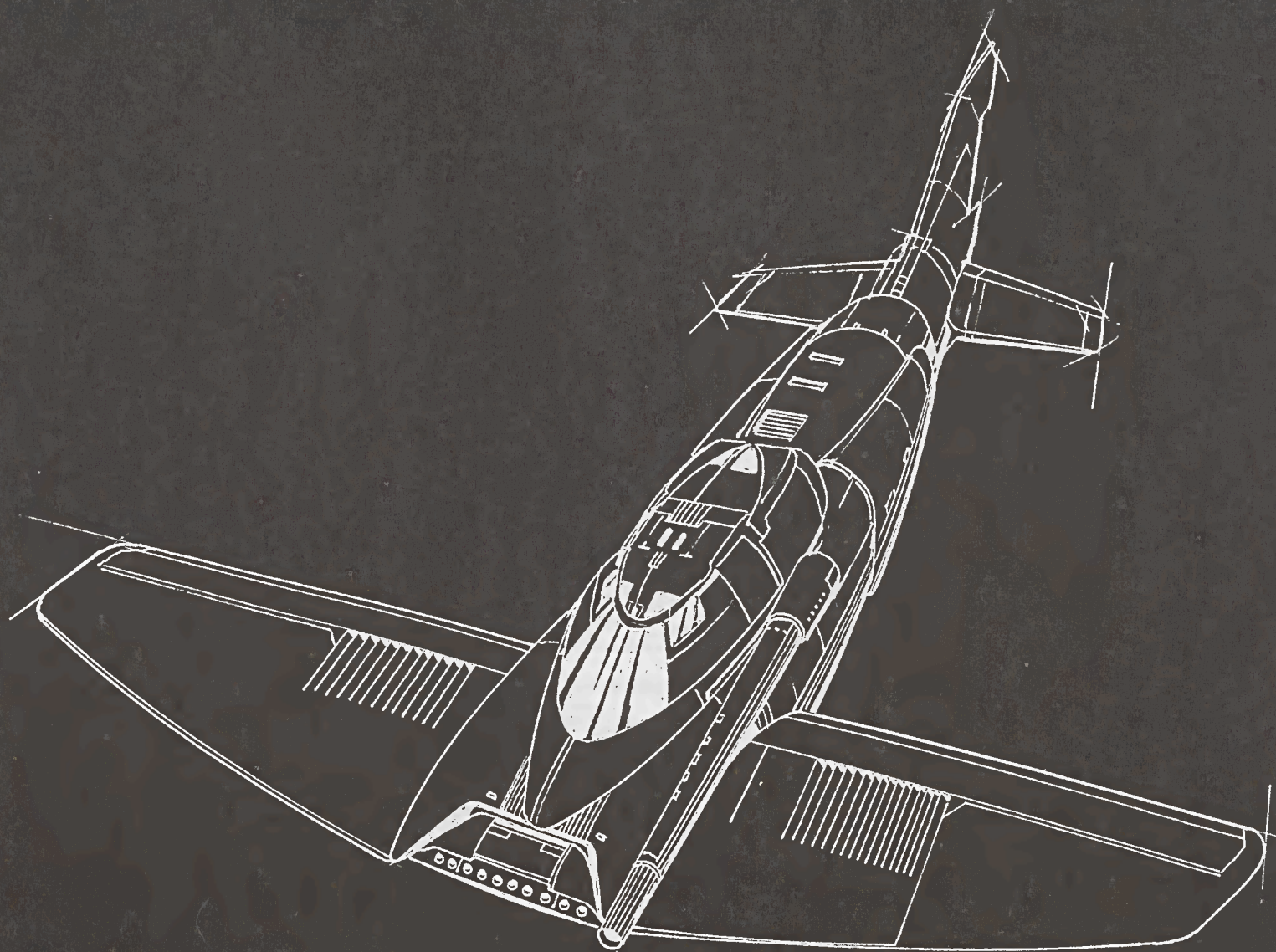
Typ:	Rotunda, Scoutfahrzeug	Tonnen
Bewegungsart:	Rad	
Tonnage:	20 Tonnen	<u>20</u>
Motor:	LTV 160	9
Typ:	Fusionsreaktor	
Reisegeschwindigkeit:	9	
Höchstgeschwindigkeit:	14	
Kontrollen:		1
Wärmetauscher:	10	0
Interne Struktur:		2
Panzerwert:	18	1
Front:	6	
Lk/Rt Seite:	4/4	
Heck:	4	

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
S-Laser	Front	5
KSR 2er-Lafette	Front	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1

Kampfwert: 699





Luft-/Raumjäger spielen in allen Schlachtplänen eine gewichtige Rolle. Ob in der Offensive oder der Defensive, die Fähigkeit des Jägers, beliebig zuschlagen zu können, macht ihn unentbehrlich. Ob sie im Weltraum zum Schutz oder Angriff von Sprung- und/oder Landungsschiffen eingesetzt werden, auf dem Schlachtfeld gegen Bodenziele oder in Weltraum oder Atmosphäre gegen andere Jäger, Luft-/Raumjäger können durch ihre bloße Anwesenheit über Sieg oder Niederlage entscheiden. Der alte militärische Grundsatz gilt noch immer: Wer die Luft beherrscht, beherrscht auch den Boden.

Leichte Luft-/Raumjäger	Tonnage	Seite
DRZ-4K <i>Dreizack</i>	20	118
MSG-606 <i>Mauersegler</i>	25	120
SPD-502 <i>Spad</i>	30	122
ZRO-114 <i>Zero</i>	35	124
Mittelschwere Luft-/Raumjäger		
STR-133E <i>Streuner</i> STR-133F, STR-133L	40	126
FRC-63 <i>Francesca</i> FRC-53	45	128
HCT-213B <i>Hellcat II</i>	50	130
Schwere Luft-/Raumjäger		
GTHA-500 <i>Gotha</i>	60	132
ESN-BS1 <i>Eisenbeiß</i>	65	134
HMR-HI <i>Hammerhai</i>	75	136
Überschwere Luft-/Raumjäger		
RPR-100 <i>Rapier</i>	85	138
AHB-443 <i>Ahab</i> AHB-440	90	140

DRZ-4K DREIZACK

ÜBERSICHT:

Der 2717 in Dienst gestellte DRZ-4K *Dreizack* wurde als Abfangjäger mit ausgezeichneten Schubwerten und reicher Energiewaffenbestückung zur planetaren Verteidigung entwickelt.

Mit der Ankunft des *Gepard* ist der *Dreizack* allerdings überholt. Dementsprechend wurde er aus den planetaren Verteidigungseinheiten abgezogen und den Armeekommandeuren zur Verfügung gestellt, unter deren Obhut er ein neues Zuhause gefunden hat. Seine robuste Avionik und ausgezeichnete Geschwindigkeit bieten eine hervorragende Möglichkeit, an den Boden gebundene Mechtruppen auszumanövrieren.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Dreizack* wurde als leichter Jäger mit hoher Schlagkraft konstruiert und eignet sich ideal für den Einsatz an Bord von Trägerschiffen. Sein Rawlings-200-Triebwerk versorgt ihn mit reichlich Energie, und der Rumpf hält auch die enormen Druckkräfte aus, die bei den Hochgeschwindigkeitsmanövern auftreten, die eine Spezialität dieses Jägers sind. Die Rumpfstruktur des *Dreizacks* gilt als bahnbrechend und hat die Konstruktionsprinzipien aller seither entwickelten Luft-/Raumjäger

beeinflusst. Die Avionik des Jägers umfaßt hochmoderne Bewegungssensoren und Ortungscomputer, die dem Piloten ein hochauflösendes Bild seiner Umgebung liefern.

Der Jäger ist durch zwei Tonnen Alufibritpanzer geschützt, die in ihrer Schutzwirkung dem Ferrofibritpanzer neuerer BattleMechs ähnelt. Alufibrit ist ein „geschäumtes“ Metall, das bei geringerem Gewicht einen besseren Schutz bietet und Hitze besser ableitet als konventionelle Panzerung, was sich besonders beim Eintritt in eine planetare Atmosphäre positiv bemerkbar macht. Ursprünglich war der *Dreizack* mit Standardpanzerung ausgestattet, die jedoch später gegen Alufibrit ausgewechselt wurde, hauptsächlich, um ihm einen besseren Schutz gegen Flakgeschütze zu bieten.

Mit drei mittelschweren Buglasern besitzt der *Dreizack* geradezu legendäre Qualitäten im Tiefflugangriff. Erfahrene Piloten sind oft in der Lage, zwei oder sogar drei Angriffe zu fliegen, bevor die so attackierten Bodeneinheiten eine Verteidigung organisieren können. Der *Dreizack* besitzt auch einen leichten Hecklaser. Der ist zwar zu schwach, um einen Angriff abzuschrecken, bietet Piloten, die ohne Flügelmann in einen Einsatz gehen, aber doch einen gewissen Schutz.

Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Newhall 3P5

Triebwerk: Rawlings 200

Panzerung: StarGlo Alufibrit

Bewaffnung:

dreifach mittelschwere Omicron-Plus-Laser

ein leichter Maxell-Laser

Hersteller: Newhart Industries

Funksystem: 42 Transitar

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 3000

Typ: **DRZ-4K Dreizack**

Tonnage:	20 Tonnen
Schub:	12
Vollschub:	18
Strukturelle Integrität:	12
Triebwerk:	Rawlings 200
Treibstoff:	45
Cockpit:	
Wärmetauscher:	10
Panzerwert:	36+10
Cockpit:	10
Bug:	9
Tragflächen:	9/9
Heck:	5
Triebwerk:	4

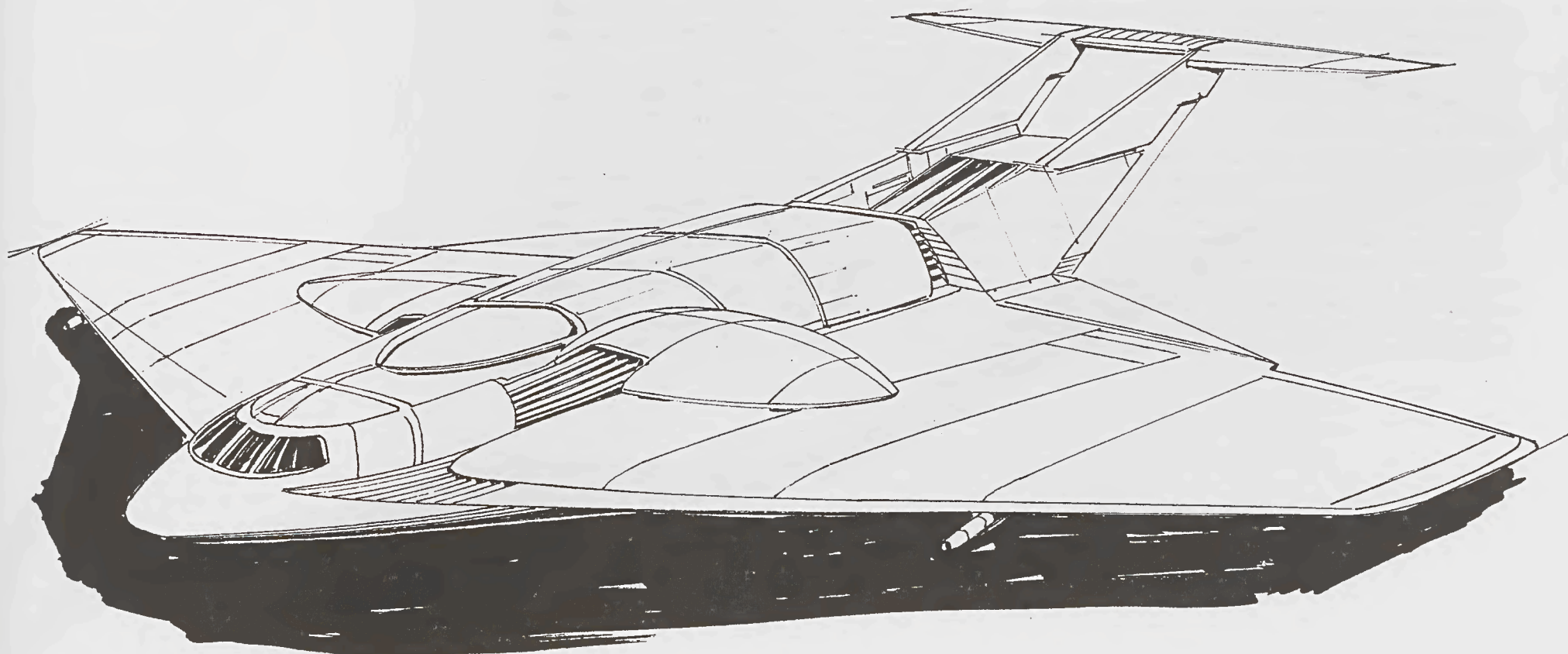
Tonnen

20

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
M-Laser	Bug 1
M-Laser	RTr 1
M-Laser	LTr 1
L-Laser	Heck 0,5

Kampfwert: 835



JL

MSG-606 MAUERSEGLER

ÜBERSICHT:

Die ursprünglich für 2675 vorgesehene Vorstellung des MSG-606 *Mauersegler* wurde einige Male verschoben. Die Schuld für die zahlreichen Verzögerungen wurde wahlweise Störungen der Avionik, Reglerfehlfunktionen und „Kobolden“ angelastet, aber als der *Mauersegler* schließlich das Licht der Öffentlichkeit erblickte, entdeckten Kommandeure und Piloten schnell den wahren Hintergrund der Verspätung. Die 25 Tonnen des Luft-/Raumjägers sind mit allen verfügbaren avionischen Gerätschaften vollgepackt. Computer überwachen jeden Aspekt des Fluges und melden dem Piloten ihre Ergebnisse direkt über Sprachsynthesizer. Viele der komplexesten Pilotenaufgaben werden von computerisierten Systemen übernommen. Der *Mauersegler* ist ohne Zweifel der wendigste Jäger aller Zeiten. Er kann Kreise um jeden anderen Luft-/Raumjäger der Inneren Sphäre drehen und ist im schwerelosen Raum ebenso zu Hause wie tief in einer Schwerkraftsenke.

MÖGLICHKEITEN:

Auf Grund seiner geringen Größe und Treibstoffkapazität ist der *Mauersegler* an Bord von Trägerschiffen stationiert. Dort fungiert er als Abfangjäger beim Schutz der Systemsprungpunkte. Bei seiner ersten Mission im Jahre 2682 jedoch rammte ein *Mauersegler* beim Dockmanöver das Trägerschiff *Oliver Jones*. Pilot und Flugdeckpersonal meldeten einen normalen Anflug, als die Primäre Systemüberwachung des *Mauerseglers* plötzlich einen kritischen Rumpfschaden anzeigte. Ohne weitere Warnung wurde der Pilot aus dem Cockpit geschleudert. Der *Mauersegler* setzte seinen Flug mit dem eingelegten

Kurs fort und schlug auf dem Flugdeck auf. Es gab keine Toten, aber der Materialschaden war beträchtlich. Flugschreiber und Kernspeicher des Jägers wurden zerstört, als die Bruchlandung zwanzig auf dem Flugdeck lagernde Tonnen Brennstoff zur Explosion brachte. Die SBVS zogen alle gerade erst ausgelieferten *Mauersegler* aus dem aktiven Dienst zurück, während man herauszufinden versuchte, was vorgefallen war. Sechs Monate intensiver Nachforschungen erbrachten kein Ergebnis, und der *Mauersegler* wurde schließlich wieder in Dienst gestellt. Als Ursache des Zwischenfalls wurde, da keine näheren Erkenntnisse vorlagen, schlicht „elektronisches Versagen“ festgehalten.

Der Hauptcomputer des Jägers, der B-TT7i (unter Piloten mit dem Kosenamen Betty oder Bouncing Betty bezeichnet), liefert dem Piloten wichtige Daten schneller als frühere Modelle. Allerdings gehen vielen Piloten Bettys „freundliche Warnungen“ auf die Nerven, und sie schalten die Sprachausgabe des B-TT7i kurz nach dem Start ab.

Bei all seiner hochmodernen Avionik besitzt der *Mauersegler* nur einen einzelnen mittelschweren Maxell-UD6- und einen leichten McCorkel-Laser, beide im Bug. Mit dieser minimalen Bewaffnung kann er einen Gegner kaum mehr als ärgern. Andererseits verfügt der *Mauersegler* über gute Beschleunigungseigenschaften und eine Alufibritpanzerung, die beträchtlichen Schaden absorbieren kann, was es ihm ermöglicht, auch stärker bewaffnete Gegner anzugehen. Die SBVS haben inzwischen einige *Mauersegler* auf planetare Basen verlegt, da manche Kommandeure den Jäger auf Grund seiner reinen Energiebewaffnung für ideal zur Luftunterstützung von Bodeneinheiten geeignet halten.

Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Mujika-L9 Aerospace

Triebwerk: Shinobi 275-A

Panzerung: KX4 Alufibrit

Bewaffnung:

ein mittelschwerer Maxell-UD6-Laser

ein leichter McCorkel-Laser

Hersteller: Caletra Fighters

Funksystem: Lockheed Matrix X

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Phantom Trac 55

Typ: **MSG-606 Mauersegler**

Tonnage:	25 Tonnen
Schub:	13
Vollschub:	21
Strukturelle Integrität:	13
Triebwerk:	Shinobi 275-A
Treibstoff:	45
Cockpit:	
Wärmetauscher:	10
Panzerwert:	36+10
Cockpit:	10
Bug:	10
Tragflächen:	8/8
Heck:	6
Triebwerk:	4

Tonnen

25

15,5

3

3

0

2

Bewaffnung und Munition:

Art

M-Laser

L-Laser

Zone

Bug

Bug

1

0,5

Kampfwert: 1101

JL

SPD-502 SPAD

ÜBERSICHT:

Die SPD-502 *Spad* steht im Ruf, einer der besten Luft-/Raumjäger der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte zu sein. Eines der hervorstechendsten Merkmale dieses Raumjägers ist seine Haltbarkeit. Da die *Spad* bewußt auf einfache Wartung ausgelegt wurde, sind alle Bauteile leicht zu erreichen, auszubauen und zu ersetzen. Zudem sind alle Komponenten modular aufgebaut, so daß beim Ausfall eines Systems zahlreiche ähnliche Bauteile verschiedener Hersteller als Ersatz dienen können. Dies hat einen Jäger zur Folge, der praktisch jederzeit überall eingesetzt werden kann.

MÖGLICHKEITEN:

Die *Spad* benutzt keine munitionsabhängigen Waffensysteme, so daß sie weder durch Munitionsnachschub noch durch damit verbundene Gewichtsprobleme behindert wird. Als Primärgeschütz dient die Sternschnitter-PPK im Bug der Maschine.

Sekundärwaffen sind je ein leichter und mittelschwerer Allied-Technologies-Laser. Der mittelschwere Laser ist etwas nach hinten versetzt vor dem Cockpit montiert. Dadurch erinnert er an die alten MGs an Bord historischer Doppeldeckerflugzeuge Anfang des 20. Jahrhunderts auf Terra.

Der leichte AT Modell-1-Laser befindet sich unmittelbar hinter der Pilotenkanzel und ist um 360° drehbar, so daß die *Spad* auch nach hinten auf Verfolger feuern kann. Beim Eintritt in eine planetare Atmosphäre schiebt sich eine Schutzhülle über den Laser, die auch das aerodynamische Profil des Jägers verbessert. Die Waffe braucht während des Eintauchens in die Lufthülle nur für wenige Minuten abgedeckt zu werden. Anschließend steht sie wieder zum Einsatz bereit.

Die geneigte Tragflächenstellung der *Spad* sowie ihre aus einer Speziallegierung gefertigten Flügelenden unterstützen die Erzeugung elektronischer „Echos“, die manche feindlichen Zielerfassungen zur Verzweiflung treiben. Zudem sorgen sie dafür, daß die *Spad* häufig mit größeren Luft-/Raumjägern verwechselt wird.

Die Panzerung der *Spad* besteht aus dem hochgelobten Carbondale-III-System individueller Panzerplatten, die auf eine solche Weise miteinander verwoben werden, daß sie Laserschüsse nach dem Durchschlagen der Außenhaut ablenken.

Das GM-150-Triebwerk ist ein bewährtes Antriebsaggregat, das im Flug und am Boden gute Noten erhält. Im Flug befördert das GM 150, geschützt durch Carbondale III, einen Piloten ohne Probleme auch durch heftiges Feindfeuer. Am Boden läßt es sich in sechs Stunden ersetzen, was gegenüber den durchschnittlich benötigten zehn Stunden und 33 Minuten für einen Triebwerksaustausch bei anderen SBVS-Luft-/Raumjägern beachtlich ist.

Masse: 30 Tonnen
Rumpf: F-50/C
Triebwerk: GM 150
Panzerung: Carbondale III
Bewaffnung:

eine Sternschnitter-Partikelprojektorkanone
ein mittelschwerer Allied Technologies Modell 2-Laser
ein leichter Allied Technologies Modell 1-Laser

Hersteller: New Age Systems Inc.

Funksystem: CMDSTAT 400-D

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope Paint

Typ: **SPD-502 Spad**

Tonnage: 30 Tonnen

Schub: 7

Vollschub: 11

Strukturelle Integrität: 7

Triebwerk: GM 150

Treibstoff: 75

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 10

Panzerwert: 128+10

Cockpit: 25

Bug: 25

Tragflächen: 18/18

Heck: 27

Triebwerk: 25

Tonnen

30

5,5

5

3

0

8

Bewaffnung und Munition:

Art

PPK

M-Laser

L-Laser

Zone

Bug

Heck

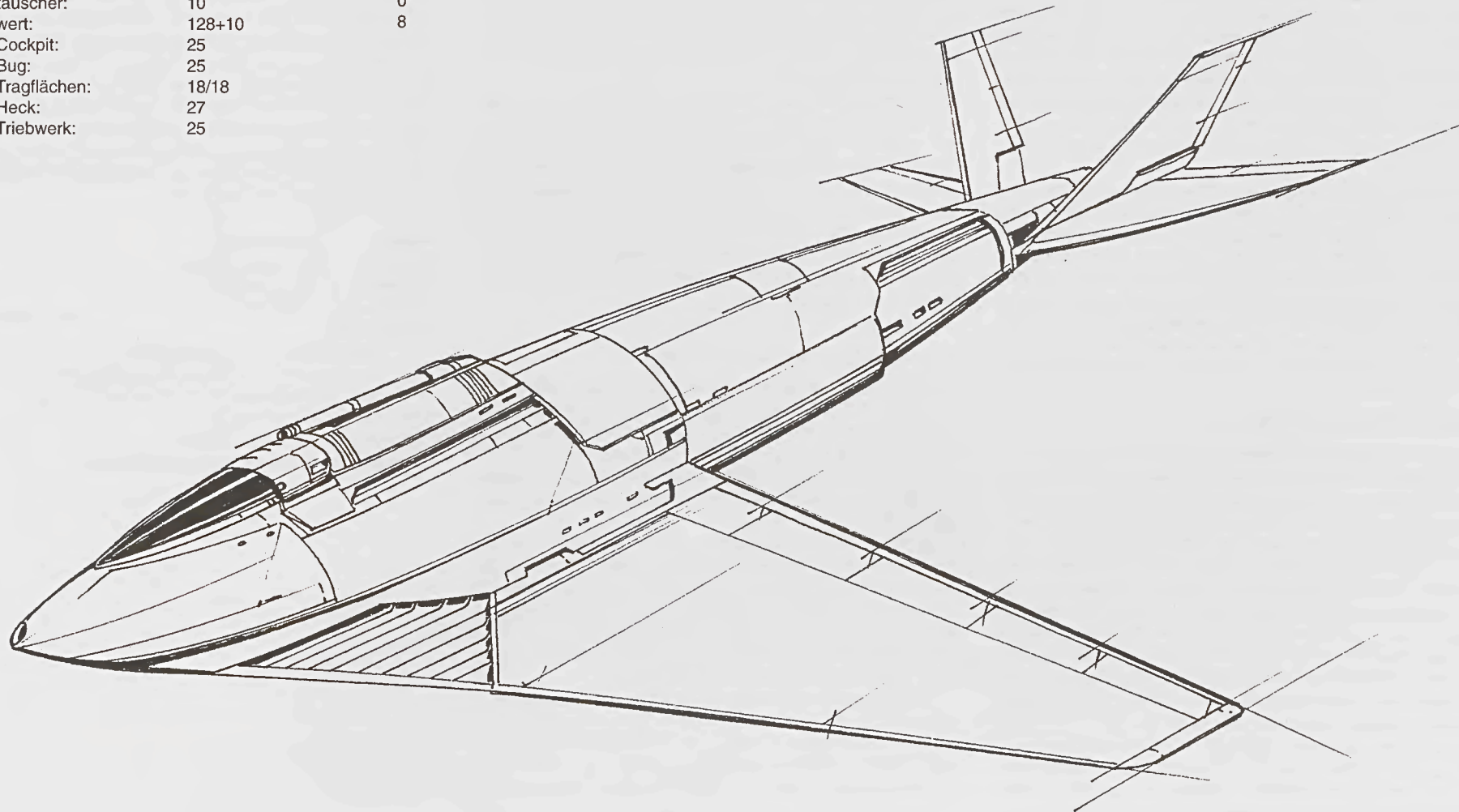
Heck

7

1

0,5

Kampfwert: 1120



JL

ZRO-114 ZERO

ÜBERSICHT:

Als Blow/Hookson die Aufgabe übernahm, den Luft-/Raumjäger zu entwickeln, der heute als ZRO-114 *Zero* bekannt ist, schien ein Erfolg nahezu unmöglich. Der Auftrag verlangte einen leichten Jäger mit hoher Feuerkraft über verschiedene Entfernungen, der zudem schnell und besser gepanzert sein sollte als die meisten leichten Luft-/Raumjäger.

Die Blow/Hookson-Konstrukteure verliehen der *Zero* eine ungewohnte, neuartige Form mit schmalen, abgerundeten, dünnen Tragflächen unmittelbar vor dem Cockpit. Dadurch wird der Pilot vor aufliegendem Schrapnell bei Bodenangriffen geschützt, das ansonsten die empfindlichen Kanzelsysteme beschädigen könnte. Als weiterer Schutz für den Piloten befindet sich auch das Kühlsystem des Triebwerks vor seiner Kanzel.

Die Spezifikationen für den leichten Jäger verlangten eine über verschiedene Entfernungen leistungsfähige Offensivbestückung. Um dieser Forderung gerecht zu werden, erhielt die *Zero* neben der als zuverlässig bekannten Holly-Langstreckenlafette zwei verlässliche Lasergeschütze. Schon bei ihrer ersten Vorstellung 2703 machte die *Zero* einen guten Eindruck. Seither hat sie sich zu einem der respektiertesten und meistausgezeichneten leichten Jäger entwickelt, die an den entlegensten Grenzen der Inneren Sphäre zum Einsatz kommen.

MÖGLICHKEITEN:

Viele leichte Jäger in der Gewichtsklasse der *Zero* tragen verschiedenste Waffensysteme an Bord, die Bewaffnung der ZRO-114 konzentriert sich jedoch auf zwei: Laser und Raketen. Das weitverbreitete Holly-Lafettensystem ist sehr populär, während der schwere und leichte Laser der Maschine beide aus eigener Blow/Hookson-Produktion stammen. Der schwere Blow Mark III-Laser verfügt über fünf mögliche Einstellungen, die von einem besonders breiten Strahl, der kaum Schaden anrichtet, aber die Elektronik und Sensoren des Ziels stört, bis zu einer extrem eng gebündelten Strahlbahn reichen, die selbst modernste Panzerung durchschlägt. Im Gegensatz zu anderen Lasern, die vor Gefechtsbeginn in der Basis durch Bodenpersonal justiert werden müssen, kann der Pilot bei diesem Geschütz frei zwischen allen fünf möglichen Einstellungen wählen. Der mittelschwere Blow Mark II-Laser ist weniger flexibel und fest auf maximale Konzentration eingerichtet. Beide Laser sind selbst unter den schlechtesten Gefechtsbedingungen zuverlässig und robust.

Die schmalen Tragflächen der *Zero* ähneln denen der ursprünglichen *Zero*-Jagdmaschinen des kaiserlichen Japan in der Ära des 2. Weltkriegs auf Terra. Die Flügel der ZRO-114 lassen sich zudem nach hinten an den Rumpf des Jägers falten. In der Atmosphäre verleiht dies der *Zero* eine extrem hohe Sturzgeschwindigkeit, mit der sie selbst erfahrene Piloten überraschen kann. Zudem ermöglicht dies dem *Zero*-Piloten, eine Landung einzuleiten und dann die Tragflächen auszufahren, um die Maschine zu kippen und kontrolliert von dichten Luftschichten abprallen zu lassen. Auch im Weltraum ist dies in ausreichender Nähe zu einer planetaren Atmosphäre eine bevorzugte *Zero*-Taktik.

Die einzige Schwäche dieser Maschine liegt in der Tatsache, daß das Brennstoffsystem in insgesamt fünf Tanks über den gesamten Jäger verteilt ist. Durch den gesamten Rumpf verlaufen Brennstoffleitungen, um diese Tanks miteinander zu verbinden. Wird der Gefechtscomputer beschädigt oder eine der Leitungen zerschossen, können fünf Tonnen Brennstoff innerhalb von Sekunden zu einer einzigen zusammenschmelzen. Auch wenn die Brennstoffleitungen alle besonders gut abgeschirmt sind, sollten *Zero*-Piloten sich dieser Gefahr immer bewußt sein.

KAMPFGESCHICHTE:

Als eine Gruppe unbekannter Landungsschiffe im Jahre 2704 die Städte Kujan Minor und Hickston auf New Roland nahe der Peripherie bombardierte, reagierten die SBVS sofort und entsandten die 3. RKG der 89. BattleMech-Division (Zyklopen-Division), XXXVIII. Corps, unter General Gaffa Pardoe. Pardoe hatte die erste Produktion der neuen *Zero*-Luft-/Raumjäger dabei.

Bei der Ankunft am Nadirsprungpunkt des Systems traf der General auf eine fast zweifache Übermacht an Raumschiffen. Von Bord seines Befehlsschiffs aus befahl der General seinen Luft-/Raumeinheiten, in die entgegengesetzte Richtung aus der Sensorreichweite der Gegner zu fliegen. Dann warf er den Rest seiner Einheit in einem wagemutigen Manöver geradewegs in den Pulk des unbekannten Feindes.

Ohne Jägerschutz, wurde die 3. RKG schwer angeschlagen, aber Pardoe hielt durch. Währenddessen umflogen seine Jäger, angeführt von einer Staffel *Zeros*, die Schlacht und gelangten in den Rücken des Gegners. Mit unglaublicher Geschwindigkeit und scheinbar aus dem Nirgendwo auftauchend stürzten sich die *Zeros* auf die Flotte. Unterstützt von einem Geschwader schwerer *Chippewa*-Jäger, zerstörten sie das feindliche Flaggschiff bereits nach knapp vier Minuten. Die

anderen Schiffe verloren daraufhin den Zusammenhalt und trudelten in die Kanonen der verbliebenen Schiffe in Pardoes Einsatzgruppe. Eine Stunde später hatte die 3. RKG die großen Schiffe des Gegners vernichtet, und dessen Bodentruppen saßen auf New Roland fest.

General Pardoe verlor keine Zeit. Er ließ seine Jäger auf-tanken und Kurs auf den Planeten nehmen. In den zwei Tagen der Bodengefechte bewiesen die *Zeros* auf eindrucksvolle Weise ihren Wert. Mit nur minimalen eigenen Verlusten vernichteten sie eine große Zahl gegnerischer Einheiten. Schließlich konnte Pardoe aufdecken, daß es sich bei seinen Gegnern um eine Elite-Kommandoeinheit aus der Republik der Randwelten gehandelt hatte, die bereits einige Monate lang die Grenzregionen des Davion- und Liao-Raums unsicher gemacht hatte. Die Regierung der Randwelten lehnte jede Verantwortung für die Renegaten ab, und General Pardoe erhielt für seine Leistung höchste Ehren.

Masse:	35 Tonnen
Rumpf:	Saroyan Cavalier
Triebwerk:	Bangkok 140
Panzerung:	SlabPanzer V
Bewaffnung:	eine Holly-10-LSR 10er-Lafette ein schwerer BLW Blow Mark III-Laser ein mittelschwerer BLW Blow Mark II-Laser
Hersteller:	Blow/Hookson
Funksystem:	Orbitcom Modell 11
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	PS/1/12

Typ: **ZRO-114 Zero**

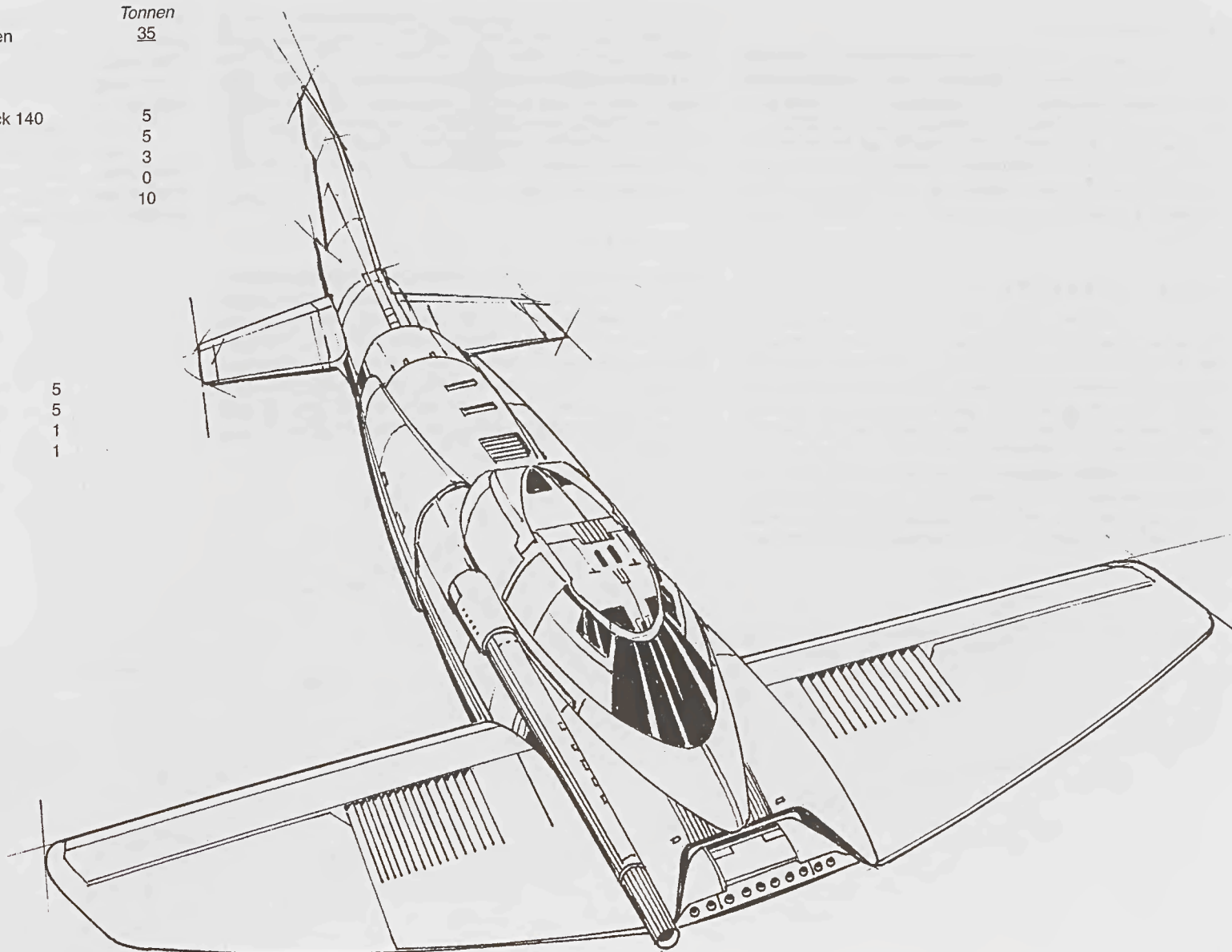
Tonnage:	35 Tonnen
Schub:	6
Vollschub:	9
Strukturelle Integrität:	6
Triebwerk:	Bangkok 140
Treibstoff:	75
Cockpit:	
Wärmetauscher:	10
Panzerwert:	160+10
Cockpit:	25
Bug:	40
Tragflächen:	20/20
Heck:	30
Triebwerk:	35

Tonnen
35

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
S-Laser	Bug	5
LSR 10er-Lafette	Bug	5
Munition (LSR) 12	Heck	1
M-Laser	Heck	1

Kampfwert: 1270



JL

STR-133E STREUNER

ÜBERSICHT:

Als mittelschwerer, primär für den Raumeinsatz konstruierter Jäger liefert der STR-133E *Streuner* Kommandeuren eine fliegende Raketenplattform. Für Zweikämpfe ist er kaum gerüstet und benötigt die Begleitung anderer Luft-/Raumjäger.

Obwohl der *Streuner* schwerfälliger ist, als manchen Piloten lieb ist, kann sich niemand über seinen Panzerschutz beschweren. Häufig genug staunen *Streuner*-Piloten nach der Rückkehr zur Basis, wieviel Schaden ihre Maschine eingesteckt hat.

MÖGLICHKEITEN:

Da er sich nur schwer steuern läßt, ist der *Streuner* auf seine Panzerung und Feuerkraft angewiesen, um sich durchzusetzen. Er führt fünf Tonnen Treibstoff mit, was ihm Patrouillenflüge und Wacheinsätze ermöglicht. Wird ein Angriff erwartet, werden *Streuner* gewöhnlich zuerst gestartet, um anderen Maschinen Deckung zu liefern. Der *Streuner* verfügt über fünfeinhalb Tonnen der modernsten verfügbaren Panzerung.

Die Hauptwaffensysteme des *Streuners* sind in den Tragflächen untergebracht. Es handelt sich um zwei Holly-Langstreckenlafetten mit jeweils 15 Abschußrohren. Die Lafetten sind schwer und sperrig, aber sie machen den *Streuner* auch

über große Entfernungen zu einer Gefahr. Allerdings verfügt die Maschine nur über je acht Packs Reservemunition für die Lafetten, so daß sie für längere Gefechte nicht ausgestattet ist. Der *Streuner* ist meist der erste in ein Gefecht verwickelte Jäger, aber auch der erste, der sich wieder verabschiedet.

Zwei mittelschwere Starflash-Laser vervollständigen die Bestückung. Der Buglaser ist dabei für Zweikämpfe von Wert, der Hecklaser kommt eher zum Einsatz, wenn der Pilot Verfolger abschütteln muß.

VARIANTEN:

Bei der Baureihe STR-133F wurden die Langstreckenraketen durch KSR-Lafetten ersetzt. Jede Tragfläche beherbergt zwei KSR 6er-Lafetten und zwei Tonnen Munition, also insgesamt 30 Packs pro Tragfläche. Klasse-F-*Streuner* sind in der Regel planetar stationiert und werden auch als Bomber eingesetzt.

Beim STR-133L mußten die LSR-Lafetten und deren Munition zwei schweren Lasern und sechs zusätzlichen Wärmetauschern weichen. Klasse-L-*Streuner* sind effektive Tiefflugangreifer.

Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Shipil 10R
Triebwerk: GM 200
Panzerung: StarGlo Alufibrit
Bewaffnung:

zwei mittelschwere Starflash-1A-Laser
zwei Holly-Eight-LSR 15er-Lafetten

Hersteller: Iona Leichttraumwerften

Funksystem: Rander 300

Ortungs-/Zielerfassungssystem: SynCom Master

Typ: **STR-133E Streuner**

Tonnage: 40 Tonnen

Schub: 7

Vollschub: 11

Strukturelle Integrität: 7

Triebwerk: GM 200

Treibstoff: 75

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0

Panzerwert: 99+10

Cockpit: 15

Bug: 20

Tragflächen: 22/22

Heck: 20

Triebwerk: 10

Tonnen

40

8,5

5

3

0

5,5

Bewaffnung und Munition:

Art

M-Laser

LSR 15er-Lafette

Munition (LSR) 8

LSR 15er-Lafette

Munition (LSR) 8

M-Laser

Zone

Bug

RTr

RTr

LTr

LTr

Heck

1

7

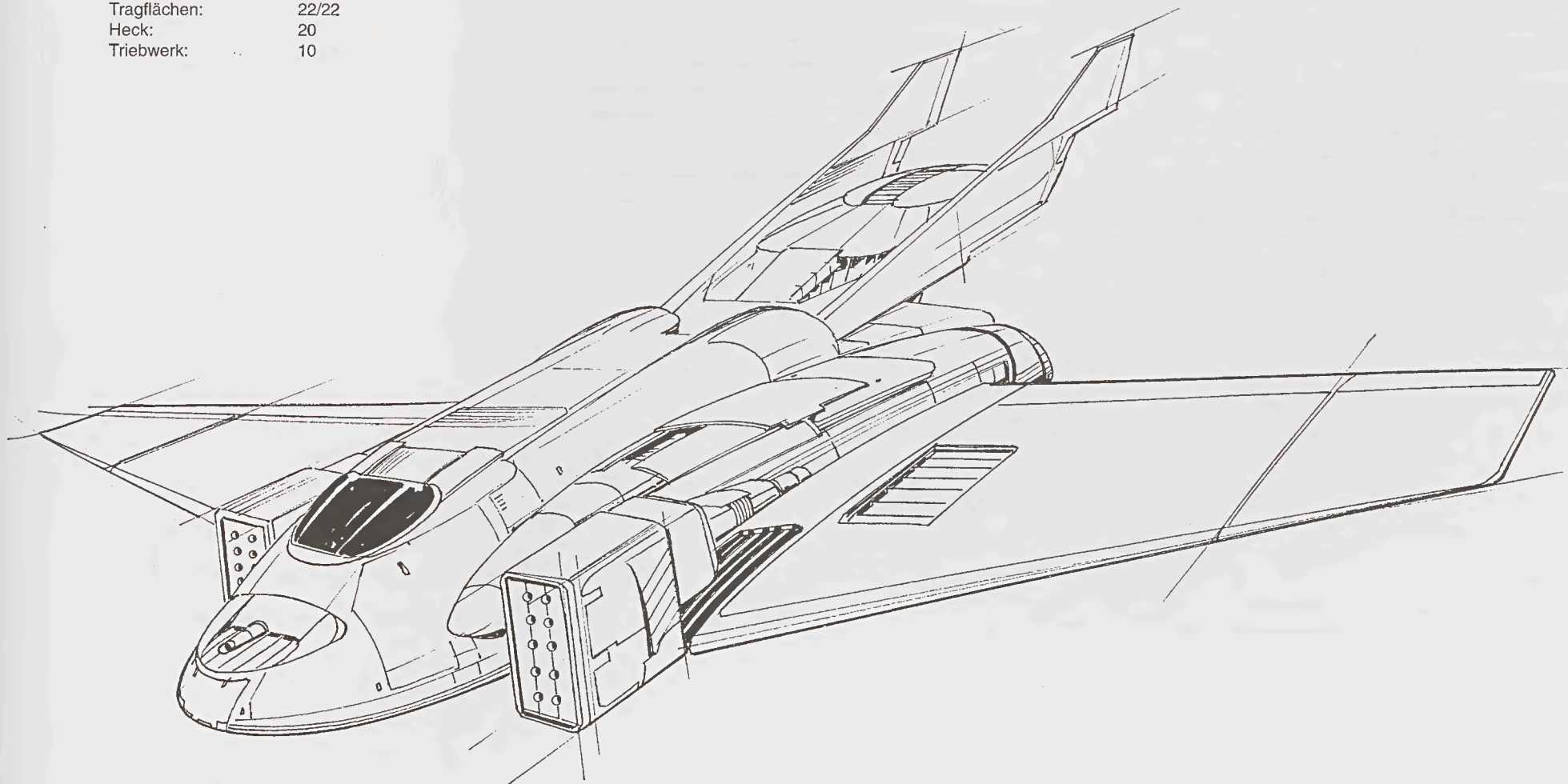
1

7

1

1

Kampfwert: 1497



JM

FRC-63 *FRANCESCA*

ÜBERSICHT:

Die große Stärke der FRC-63 *Francesca* ist der Zweikampf, ob im All oder in der Atmosphäre. Sie kann schwerere Gegner ausmanövrieren und leichte Jäger mit ihrer Feuerkraft überwältigen. Am effektivsten wird die *Francesca* als Geleitschutz für Fernwaffenjäger eingesetzt.

Allerdings ist die *Francesca* recht heißblütig. Trotz zwei zusätzlicher Wärmetauscher glüht die Maschine im Kampf regelrecht. Schon die ersten Tests der *Francesca*-Prototypen im Jahre 2642 zeigten abnorm hohe Wärmesignaturen, was die Konstrukteure dazu bewegte, die beiden zusätzlichen Wärmetauscher und eine Alufibritpanzerung zu montieren, um das Problem etwas zu lindern.

MÖGLICHKEITEN:

Die *Francesca* trägt zehn Tonnen Alufibrit, weit mehr als irgendein anderer Jäger ihrer Gewichtsklasse.

Die beiden schweren Tragflächenlaser geben dem Jäger ausgezeichnete Angriffskapazitäten gegen Bodenziele. In einem Zweikampf liefern die Laser ebenfalls reichlich Feuerkraft, überhitzen die Maschine jedoch recht schnell. Bis 2680 war die *Francesca* auf Grund dieses Abwärmeproblems bei

Piloten sehr unbeliebt. Nicht zuletzt dies führte dazu, daß sie eine der ersten Kandidaten für die Erprobung doppelter Wärmetauscher bei Luft-/Raumjägern war. Die modifizierte *Francesca* lieferte sowohl in Tests wie auch im Feldeinsatz exzellente Resultate, und trotz der enormen Kosten wurden die Tausende im Dienst befindlichen FRC-63 umgerüstet.

Der leichte Laser im Bug des Jägers ist mehr ein Zugeständnis an die Tradition als eine echte Notwendigkeit. Er ist praktisch nutzlos, aber die Konstrukteure fürchteten die Ablehnung der Piloten einer Maschine ohne Bugwaffe gegenüber.

VARIANTEN:

Die einzige Variante der *Francesca* ist das Modell FRC-53, ein früherer Versuch, das Überhitzungsproblem in den Griff zu bekommen. Die Tragflächen dieses Jägers sind mit je drei mittelschweren Lasern und zwei zusätzlichen Wärmetauschern bestückt. Eine halbe Tonne zusätzliche Panzerung ersetzt den leichten Buglaser (neue Panzerwerte: Cockpit 18, Tragflächen 32/32, Triebwerk 27). Die Veränderungen reichten nicht aus, das Problem zu lösen, und es existieren nur wenige Maschinen dieses Typs.

Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Shipil 35-B
Triebwerk: PlasmaStar 270
Panzerung: Fiber 10 Alufibrit
Bewaffnung:
zwei schwere Maxell-SR-Laser
ein leichter Exostar-IV-Laser
Hersteller: Wanker Aerospace
Funksystem: Telestar Fortran
Ortungs-/Zielerfassungssystem: IMB 5000

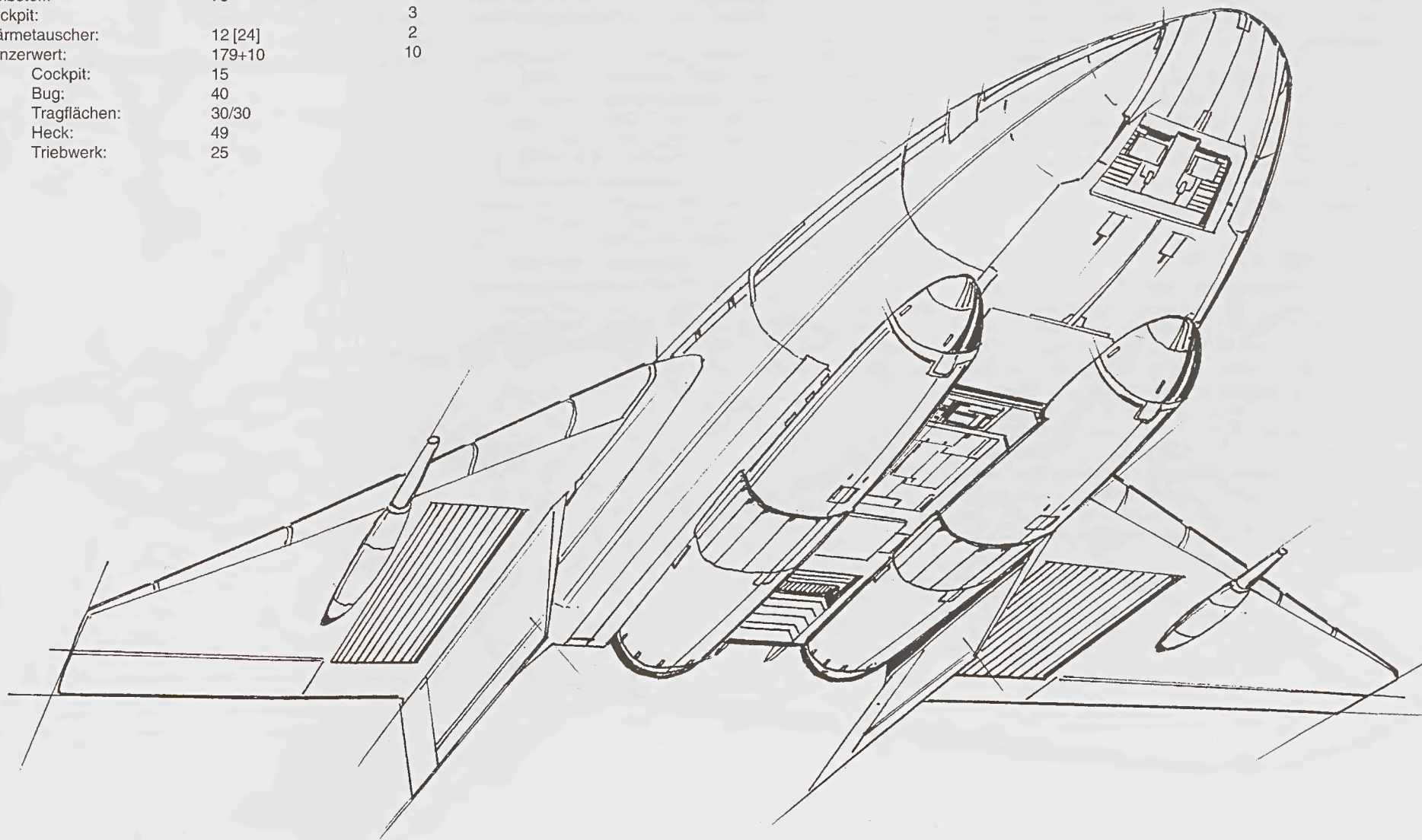
Typ: **FRC-63 Francesca**

Tonnage:	45 Tonnen	<u>45</u>
Schub:	8	
Vollschub:	12	
Strukturelle Integrität:	8	
Triebwerk:	PlasmaStar 270	14,5
Treibstoff:	75	5
Cockpit:		3
Wärmetauscher:	12 [24]	2
Panzerwert:	179+10	10
Cockpit:	15	
Bug:	40	
Tragflächen:	30/30	
Heck:	49	
Triebwerk:	25	

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
L-Laser	Bug	0,5
S-Laser	RTr	5
S-Laser	LTr	5

Kampfwert: 2610



HCT-213B *HELLCAT II*

ÜBERSICHT:

Die erst 2710 in Auftrag gegebene HCT-213B *Hellcat II* ist einer der neuesten Luft-/Raumjäger der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte. Dadurch ist sie auch eine der unbekannten Jagdmaschinen unserer Tage, und ihre simple Konstruktion macht es eher schwierig, sie von anderen Jägern zu unterscheiden. Die Hauptaufgabe der *Hellcat II* besteht darin, die Beagle-Sonde in den Luft-/Raumkampf zu tragen. Allerdings kann sie sich kämpferisch durchaus mit anderen Maschinen ihrer Gewichtsklasse messen.

Die *Hellcat II* brilliert als schwerer Luft-/Raumscout. Mit guten Geschwindigkeitswerten und ausgezeichneter Avionik kann sie fast jedem Gefecht ausweichen, wenn der Pilot dies möchte, und durch den Einbau der leistungsstärksten Ortungsphalanx des Sternenbunds sind die Chancen, eine *Hellcat II* zu überraschen, verschwindend gering.

MÖGLICHKEITEN:

Unter den Testpiloten hieß die *Hellcat II* „der fliegende Panzer“, da das Gewicht ihrer Standardpanzerung extrem hoch war. Um die Handhabung zu verbessern, wurden drei Tonnen Panzerung entfernt, aber die Kommandeure wandten ein, daß die Chancen der Maschine, ihre Primärmission zu erfüllen, durch die erhöhte Verwundbarkeit gefährdet seien. Die Konstrukteure lösten beide Probleme durch den Wechsel zu Alufibritpanzerung, die beim selben Gewicht wie Standardpanzerung eine erheblich höhere Schutzwirkung und ausgezeichnete Wärmeableitung bietet, was sie für Luft-/Raumjäger nachgerade ideal macht. Alufibrit ist teurer als Standardpanzerung, aber die Feldkommandeure konnten die Beschaffungsoffiziere überzeugen, daß die verbesserte Leistung die erhöhten Kosten wert war.

Zwei schwere Diverse Optics-Tragflächenlaser sind direkt an die Beagle-Sonde gekoppelt, was diese Waffen auf jede Entfernung extrem treffsicher macht. Die Geschütze sind sperrig, aber sie liefern der *Hellcat II* ausreichend Feuerkraft für Frontalangriffe. Ihre einzige Sekundärwaffe ist ein nach hinten feuern der mittelschwerer Laser, dessen Aufgabe darin besteht, Verfolger abzuschrecken. Unter Piloten geht der Witz um, daß sie in einer *Hellcat II* über die Schulter besser schießen als geradeaus.

Die Beagle-Sonde ist die modernste Sensoreinrichtung unserer Tage. Sie hat die größte Reichweite aller verfügbaren Ortungsgeräte und kann Standardstörsender auf eine größere Entfernung neutralisieren als andere Sensoren. Zudem verfügt die Beagle-Sonde über ein eingebautes Speichersystem, das dem Piloten Informationen über frühere Schäden, Möglichkeiten und Gefechtsverhalten aller Mechs, Jäger und Fahrzeuge liefert, mit denen das Gerät bereits in Kontakt gekommen ist. Sie kann sogar, basierend auf früheren Begegnungen, wahrscheinliche Feindaktionen vorhersagen. Gleichzeitig ist die Beagle-Sonde ein ausgezeichnetes Trainingsgerät, da sie auf dem taktischen Monitor jede Situation erneut abbilden kann. Der Pilot kann über einen Joystick alternative Aktionen eingeben und auf dem Bildschirm die extrapolierten Ergebnisse verfolgen. Dieses neue System gehört zu den gefragtesten Ausrüstungsteilen der SBVS.

Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Wakazashi IX
Triebwerk: Rawlings 250
Panzerung: SRT Alufibrit
Bewaffnung:

zwei schwere Diverse Optics/A-Laser
ein mittelschwerer Starflash-Laser

Hersteller: Mitchell Vehicles

Funksystem: Telecron L50

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Beagle-Sonde

Typ: **HCT-213B Hellcat II**

Tonnage: 50 Tonnen
 Schub: 7
 Vollschub: 11
 Strukturelle Integrität: 7
 Triebwerk: Rawlings 250
 Treibstoff: 75
 Cockpit: 3
 Wärmetauscher: 15
 Panzerwert: 215+10
 Cockpit: 15
 Bug: 50
 Tragflächen: 38/38
 Heck: 52

Tonnen

50

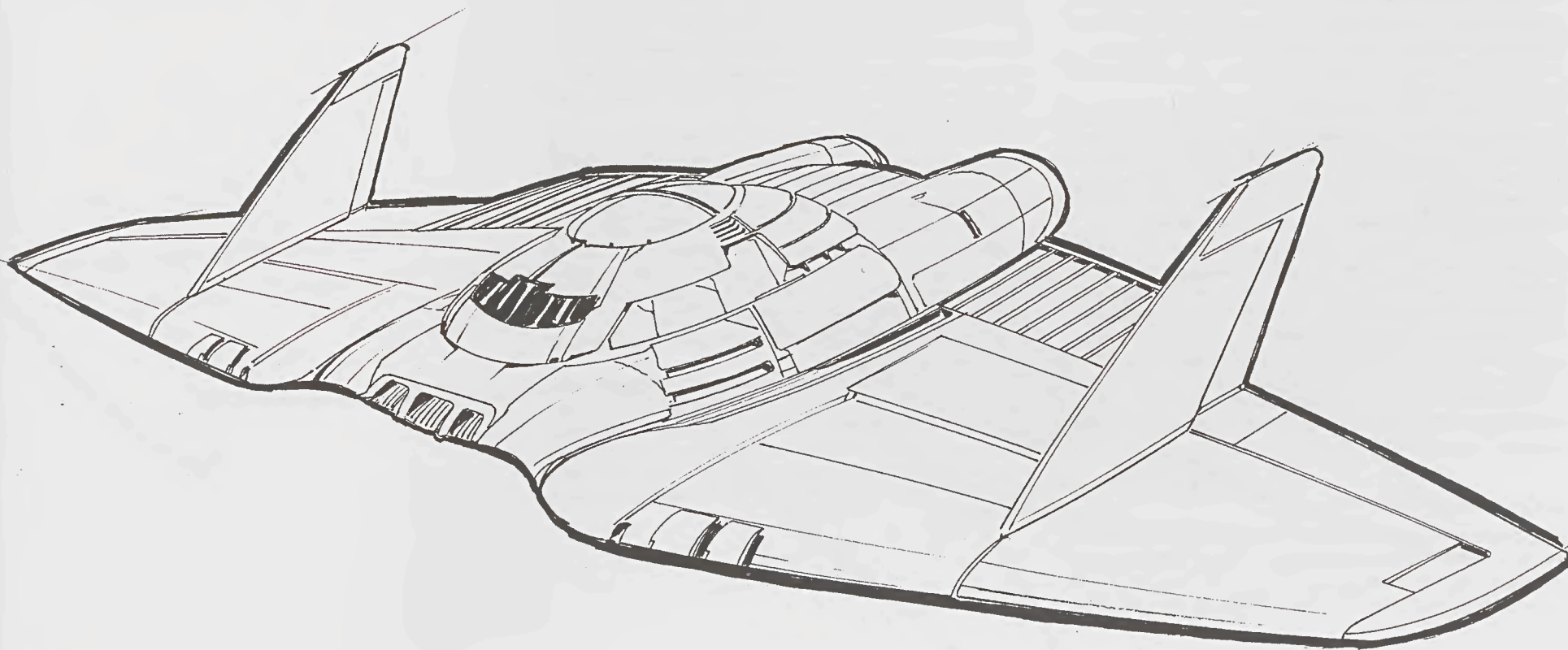
Triebwerk:

32

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
S-Laser	RTr	5
S-Laser	LTr	5
M-Laser	Heck	1
Beagle-Sonde	Bug	1,5

Kampfwert: 2403



JM

GTHA-500 *GOTHA*

ÜBERSICHT:

Im Jahr 2654 nahm der Konstruktionsstab von New Age Systems Inc. mit einigen der größten Jagdpiloten der Regulären Armee Kontakt auf und bat sie um Unterstützung bei der Konstruktion eines neuen schweren Luft-/Raumjägers. Die fünf Offiziere wurden für drei Jahre abgestellt und tauschten Ideen und Meinungen mit den Ingenieuren von New Age aus. Auch mehrere ausgezeichnete FeldTechs waren Teil des Projekts und brachten Vorschläge ein, wie sich der neue Jäger wartungs- und reparaturfreundlicher machen ließe. Am Ende der dreijährigen Forschungsperiode existierten drei Prototypen des neuen Jägers, die als GTHA-100, -300 und -500 *Gotha* geführt wurden.

Die Maschinen der 100er-Serie wurden zunächst zu Patrouillenflügen im Marik-Raum eingesetzt. Das Triebwerk lieferte zwar weniger Schub als andere, erwies sich aber als sehr zuverlässig. Die Piloten waren auch mit der Zahl und Bandbreite der Waffen sehr zufrieden.

Bei der 300-Serie wurde die Bewaffnung im Austausch gegen größeren Panzerungsschutz reduziert. Das Modell besaß 16 Tonnen Panzerung, weit mehr als die meisten mittelschweren Jäger. Diese Serie wurde weniger positiv aufgenommen, hauptsächlich, weil die Maschine auf Grund der sperrigen Panzerung in der Atmosphäre schwerer zu steuern war.

Die GTHA-500 *Gotha* hat sich als die beste Version der Maschine erwiesen. Sie ist mit verschiedensten Waffen bestückt, die ihr sowohl über kurze wie auch weite Distanz eine beachtliche Schlagkraft liefern. Die 500 besitzt dank der bei der Konstruktion beteiligten Piloten 13 Tonnen Panzerung. Dieses Gleichgewicht von Offensiv- und Defensivkapazität hat sich nun schon fast hundert Jahre lang als nützlich für die verschiedensten Aufgaben erwiesen, und es ist damit zu rechnen, daß die GTHA-500 noch auf Jahre zu den Hauptstützen der SBVS zählen wird.

MÖGLICHKEITEN:

Die Langstreckebewaffnung der *Gotha* besteht aus den beiden 15er Holly-Langstreckenlafetten in den Tragflächen der Maschine. Sie benutzen eine von der Holly Corporation patentierte pneumatische Munitionszuführung, die sauberes,

schnelles Nachladen mit minimaler Gefahr einer Ladehemmung garantiert. Während diese Raketen das Hauptgewicht der Fernbewaffnung liefern, bringt auch die Sternschnitter-PPK des Jägers einiges an Schlagkraft auf. Die für ihre Reichweite und Zielsicherheit bekannte Sternschnitter ist im Bug der *Gotha* hinter einer Schiebeluke verborgen, die das Geschütz bei Atmosphäreneintritt und Landung schützt.

Als unterstützende Bewaffnung für den Nahbereich dient eine Kombination aus vier mittelschweren und zwei leichten Lasern, sämtlich von Allied Technologies, einer hundertprozentigen Tochter von New Age Systems, produziert. Die Waffen haben sich als zuverlässig erwiesen, und ihre standardmäßige Kühlschlangenisolierung wurde so modifiziert, daß sie sich nahtlos in die Panzerung des Luft-/Raumjägers einpaßt.

Die Platzierung der Waffen auf der *Gotha* verrät den Einfluß der Piloten im Planungsprozeß. Die beiden mittelschweren Allied-Hecklaser sind an die Ringo-88-Ortung/Zielerfassung der Maschine gekoppelt. Dadurch kann der Versuch, die *Gotha* von hinten anzugreifen, für einen leichten Gegner reichlich gefährlich werden.

Die GTHA-500 *Gotha* wird durch 13 Tonnen des modernsten Panzermaterials unserer Tage, Carbondale IV Alufibrit, geschützt. Die elegant glatte Form des Jägers ist beim Ablenken auftreffender Schüsse von beachtlicher Effektivität.

Das Rettungssystem schleudert den Piloten durch den Boden der Kanzel, um zu verhindern, daß er ins Schußfeld der Lafetten oder die Rückstoßflammen der Raketen gerät. Außerdem verfügt die *Gotha* über vier zusätzliche CBT Kammerkopf-Klasse-Wärmetauscher im Bug der Maschine, um die Abwärme der PPK und mittelschweren Laser zu neutralisieren.

Das Ringo Plant 88-Feuerleitsystem, das in allen drei *Gotha*-Modellen zum Einsatz kam, besitzt einen leichten Nachteil. Bei der Initialisierung auf volle Leistung und Reichweite erzeugt es so viel Störsignale, daß die übrigen Sensoren kurzzeitig ausfallen können. Dieser Effekt macht das Ringo Plant 88 für einen Augenblick blind, aber die Rekalibrierung erfolgt sehr schnell.

Masse:	60 Tonnen
Rumpf:	Saroyan 2.5
Triebwerk:	Piker 180
Panzerung:	Carbondale IV Alufibrit
Bewaffnung:	zwei Holly-LSR 15er-Lafetten eine Sternschnitter-Partikelprojektoranone vier mittelschwere Allied Technologies Modell 2-Laser zwei leichte Allied Technologies Modell 1-Laser
Hersteller:	New Age Systems Inc.
Funksystem:	COMSTAT 500 ATM
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Ringo Plant 88

Typ: **GTHA-500 Gotha**

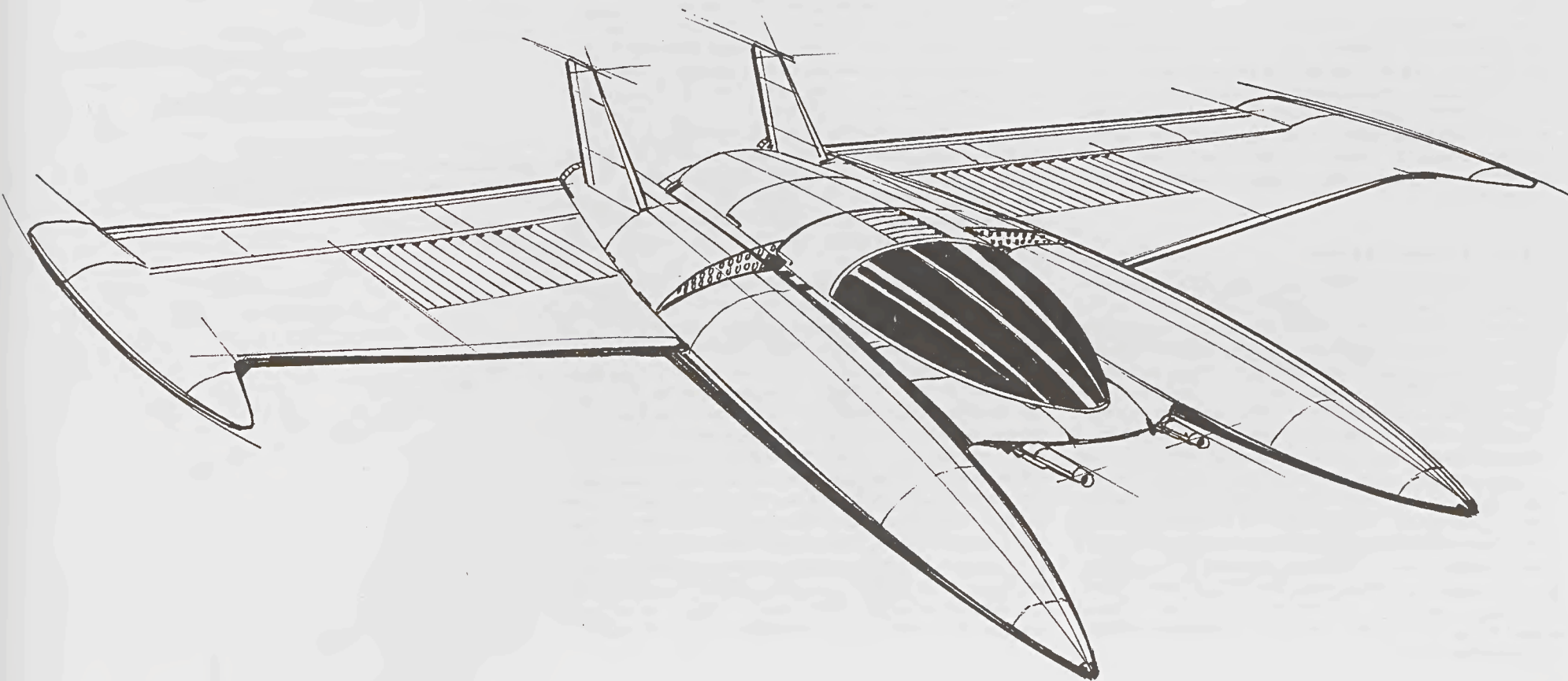
Tonnage:	60 Tonnen
Schub:	5
Vollschub:	7
Strukturelle Integrität:	6
Triebwerk:	Piker 180
Treibstoff:	90
Cockpit:	3
Wärmetauscher:	14
Panzerwert:	233+10
Cockpit:	20
Bug:	60
Tragflächen:	46/46
Heck:	31
Triebwerk:	40

Tonnen
60

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
PPK	Bug 7
M-Laser	Bug 1
LSR 15er-Lafette	RTr 7
L-Laser	RTr 0,5
LSR 15er-Lafette	LTr 7
L-Laser	LTr 0,5
Munition (LSR) 8	Heck 1
M-Laser	Heck 1
M-Laser	Heck 1

Kampfwert: 2583



JS

ÜBERSICHT:

Der ESN-BS1 *Eisenbeiß*-Luft-/Raumjäger wurde 2613 von Brooks Manufacturing entworfen und in einer großen Medienkampagne vorgestellt, in der allen SBVS-Einheiten, die Interesse an einer Erprobung hatten, Prototypen des neuen Jägers zugesagt wurden. Brooks verteilte auf diese Weise 500 Maschinen an Kommandeure der SBVS, fast alle Hausameen und sogar an das Militär der Republik der Randwelten.

Es war ein kostspieliger Werbefeldzug, aber er sorgte dafür, daß die neue Maschine unter erheblich unterschiedlichen Bedingungen getestet wurde als üblich. Als Brooks soweit war, den Jäger in Serienproduktion zu nehmen, waren die meisten Mängel beseitigt. Der *Eisenbeiß* hatte sich in drei Jahren Militärdienst bereits einen guten Ruf erworben, noch bevor das Quartiermeister-Kommando die erste Bestellung aufgab.

Für einen schweren Luft-/Raumjäger ist der *Eisenbeiß* eher dünn gepanzert. Er ist jedoch zum Ausgleich schwer bewaffnet, auch wenn die Kühlung dem zu wenig Rechnung trägt. Durch die schiere Gewalt seiner Breitseite ist er im Gefecht eine respektheischende Erscheinung. Selbst Piloten schwerer, standardmäßiger ausgelegter Jagdmaschinen wie des schweren *Chippewa* fürchten ein Gefecht mit einem *Eisenbeiß*, der sich aus nahezu jeder normalen Kampfsituation freischießen kann.

MÖGLICHKEITEN:

Der ESN-BS1 *Eisenbeiß* füllt zahlreiche Lücken der modernen Jägertechnologie durch die Bewaffnung mit einer breiten Spanne von Waffensystemen, die er sämtlich effektiv gegen ein Ziel zum Tragen bringen kann. Den Kern dieses Systems bildet das Ryder Track-II-Feuerleitsystem. Mittels einer Serie entlang des Rumpfes montierter Sensoren verfolgt es mögliche Ziele simultan von mehreren Punkten aus, statt wie üblich aus einer zentralen Position. Dies verbessert die Genauigkeit des Zielvorgangs. Zudem läßt sich das Ryder-System ohne den kostspieligen und platzverschlingenden Einbau von Erweiterungen auf eine ganze Reihe unterschiedlicher Waffenarten programmieren. Dadurch kann der *Eisenbeiß*-Pilot eine gleichzeitige Breitseite aus Kurzstreckenraketen, PPKs und Lasern abgeben, bei der das Feuer all dieser Waffen mit gleicher Genauigkeit kontrolliert wird. Der Erfolg dieses Systems findet seine Bestätigung in der Tatsache, daß verschiedene andere Firmen die nicht durch ein Patent geschützten Schaltungen kopiert haben.

Das Triebwerk des ESN-BS1 ist deutlich kleiner und kompakter als viele Modelle mit derselben Energieleistung. Der Fusionskern besitzt ein Ausrichtsystem, das seine Position je nach Gravitations- und Fliehkrafteinfluß modifiziert. Diese subtile Drehung des Reaktorkerns gestattet das Erreichen einer höheren Energiegewinnkurve bei gleichzeitiger Platzersparnis. Das System hat verschiedene Nachteile, aber viele Piloten betrachten dieses Handicap angesichts der dadurch möglich gewordenen zusätzlichen Bewaffnung des Jägers für durchaus akzeptabel.

Seine Hauptschlagkraft zieht der *Eisenbeiß* aus den Yeager-Kurzstreckenlafetten. Mit deren Hilfe kann der Jäger eine Breitseite von 30 Rammbock-Kurzstreckenraketen abfeuern. Dabei hat der Pilot die Wahl, ob er die Raketen in Gruppen oder einzeln ausrichtet, um den Schaden weiter zu verteilen. Neben den hochmodernen Holly-Systemen zählt die Yeager-Lafette mit zu den zuverlässigsten Raketenabschußsystemen.

Zusätzlich zu den Raketen ist der *Eisenbeiß* mit zwei Ringer Technologies Modell 1-PPKs in seinem recht flachen Bug bestückt. Diese Systeme besitzen eine exzellente Reichweite. Hinzu kommt, daß das Ryder-Leitsystem ein Abfeuern der PPKs nach einer Raketen salva ermöglicht, ohne daß die Flugbahnen der Geschosse dadurch beeinträchtigt werden oder die PPK-Strahlbahnen eine der Raketen treffen. Die Ringer Modell 1 benutzt eine hochverdichtete Kammer spule, die einen stärker gebündelten und dadurch dünneren Strahl geladener Partikel ermöglicht, ohne die Schlagkraft der Waffe abfallen zu lassen. Dadurch trifft diese PPK ihren kleineren Zielpunkt mit höherer Energie.

Zusätzlich besitzt der *Eisenbeiß* noch zwei mittelschwere Allied Technologies Modell 2-Laser, die den einzigen Schwachpunkt in der Bestückung dieser Maschine darstellen. Diese Waffen haben ein Energiespeicherproblem, das selbst nach Jahrzehnten ungelöst bleibt. Werden die Laser zu stark belastet, kann es zum Bruch der Energiekammer kommen, die den Stromfluß des Geschützsystems kontrolliert. Das Kühlsystem ist nicht in der Lage, einen Kammerbruch auszugleichen, und irgendwann fliegt das Gehäuse auseinander, mit entsprechendem Effekt auf die komplexe Tragflächenstruktur des Jägers. Das System wurde bereits dreimal vergeblich zum Umbau zurückgerufen, aber das eigentliche Problem könnte in der Position der Kammer an einer entscheidenden Verbindungsnaht der Tragflächenstruktur liegen. Unbewiesenen Vermutungen zufolge ist diese Schwäche für den Tod von bisher drei Jagdpiloten verantwortlich, denen während eines Zweikampfes eine oder sogar beide Tragflächen explodierten.

Ein anderes Problem der *Eisenbeiß*-Klasse-Luft-/Raumjäger liegt im unzureichenden Munitionsvorrat für die Raketenlafetten. Mit nur 15 Packs Munitionsvorrat insgesamt stehen pro Lafette gerade zweieinhalb Salven zur Verfügung. Dies hat zur Folge, daß der *Eisenbeiß* vor allem bei Missionen zum Einsatz kommt, die zwar Geschwindigkeit und Schlagkraft verlangen, aber keine Ausdauer.

Während der Umbauten des *Eisenbeiß* wurde die SearWeave-Panzerung auf den Tragflächen reduziert und auf Rumpf und Triebwerk verstärkt. Da die Tragflächen dadurch geschwächt wurden, hielten die Konstrukteure die Zahl der dort montierten Waffen bewußt minimal.

Masse:	65 Tonnen
Rumpf:	Lockheed FairFax
Triebwerk:	Thankor 260
Panzerung:	SearWeave
Bewaffnung:	zwei Ringer Technologies Modell 1-Partikelkanonen fünf Yeager-6 KSR 6er-Lafetten zwei mittelschwere Allied Technologies Modell 2-Laser
Hersteller:	Brooks Manufacturing
Funksystem:	O/P/1/2/3.66
Ortungs-/Zielerfassungssystem:	Ryder Track II

Typ: **ESN-BS1 Eisenbeiß**

Tonnage:	65 Tonnen
Schub:	6
Vollschub:	9
Strukturelle Integrität:	7
Triebwerk:	Thankor 260
Treibstoff:	75
Cockpit:	
Wärmetauscher:	10 [20]
Panzerwert:	176+10
Cockpit:	15
Bug:	40
Tragflächen:	25/25
Heck:	41
Triebwerk:	40

Tonnen

65

13,5

5

3

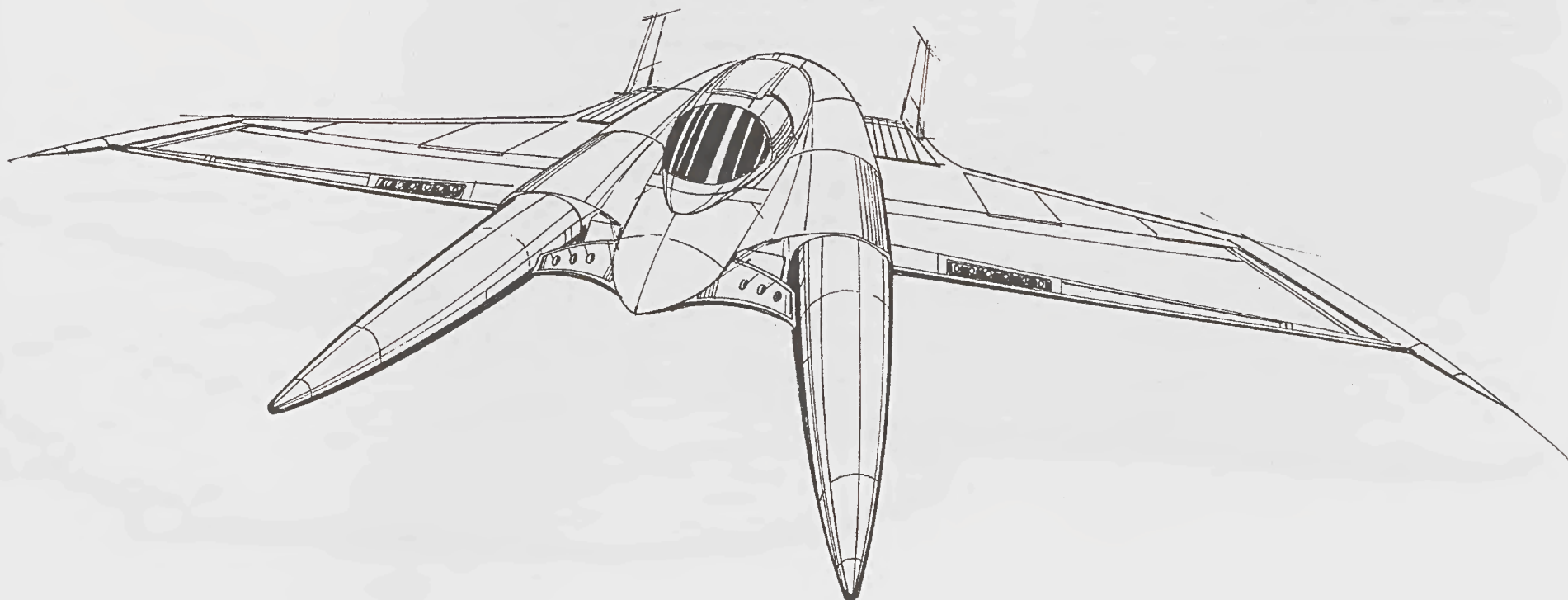
0

11

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
KSR 6er-Lafette	Bug	3
PPK	Bug	7
PPK	Bug	7
KSR 6er-Lafette	RTr	3
KSR 6er-Lafette	RTr	3
M-Laser	RTr	1
KSR 6er-Lafette	LTr	3
KSR 6er-Lafette	LTr	3
M-Laser	LTr	1
Munition (KSR) 15	Heck	1

Kampfwert: 3621



JS

HMR-HI HAMMERHAI

ÜBERSICHT:

Der HMR-HI *Hammerhai* ist eine ältere Konstruktion, die aber auch heute noch eine Bedrohung für moderne Luft-/Raumjäger darstellt. Mit seiner leistungsstarken Autokanone/20 kann der *Hammerhai* ein Gefecht abrupt beenden. Maschinen dieses Typs sind meistens in Defensivfunktionen anzutreffen, beim Schutz von Planeten oder Sprungpunkten. Für einen Jäger seiner Größe erreicht der *Hammerhai* ausgezeichnete Beschleunigungswerte.

MÖGLICHKEITEN:

Hammerhaie sind gewöhnlich auf planetaren Basen stationiert, da sie zuviel Platz und Nachschub für den Einsatz in einem Mutterschiff benötigen. Der *Hammerhai* führt fünf Tonnen Brennstoff für sein enormes Triebwerk mit, das ihm trotz seiner Masse eine akzeptable Geschwindigkeit beschert.

Die Alufibritpanzerung des HMR-HI wurde ihm von den Konstrukteuren über ein Jahrhundert nach seiner Einführung 2407 angepaßt. Wie bei den meisten nachträglich damit aus-

gerüsteten Maschinen wirkt sie auch beim *Hammerhai* an manchen Stellen unbeholfen montiert und ist an anderen recht dünn. Trotz dieser Schwierigkeiten hat die zusätzliche Schutzwirkung das aktive Dienstleben des Jägers um Jahre verlängert. Alufibrit hat eine höhere Schutzwirkung als Standardpanzerplatten. Zusätzlich leitet das Material Hitze schneller ab, was beim Eintauchen in eine planetare Atmosphäre einen willkommenen Schutzeffekt bietet.

Die einzige Waffe des *Hammerhais* ist seine riesige Autokanone, die Skeptiker für den Einsatz im Weltraum zunächst für gänzlich ungeeignet hielten. Die ersten Gefechtsbegegnungen des Jägers fanden mit leichten und mittelschweren Maschinen statt und erlaubten ihm, eine beeindruckende Abschußliste zu erreichen, noch bevor der erste *Hammerhai* bei Kämpfen in der Peripherie verlorenging.

Da ihm Sekundärwaffen fehlen, kann der *Hammerhai* nicht für längere Zeit an einer Schlacht teilnehmen. Er führt zwar drei Tonnen Granatenmagazine mit, aber trotzdem kann ihm bei einer längeren Schlacht die Munition ausgehen. Daher setzen die meisten Kommandeure den *Hammerhai* grundsätzlich zusammen mit energiewaffenbestückten Jägern ein.

Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Lockheed BR65
Triebwerk: Pitban C375
Panzerung: Boeing C-tran Alufibrit
Bewaffnung: eine Imperator Zeta-20-Autokanone/20
Hersteller: Boeing Interstellar
Funksystem: Lassitor FibroLink
Ortungs-/Zielerfassungssystem: BANDAR 9

Typ: **HMR-HI Hammerhai**

Tonnage: 75 Tonnen
Schub: 7
Vollschub: 11

Strukturelle Integrität: 8

Triebwerk: Pitban C375

Treibstoff: 75

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0

Panzerwert: 206+10

Cockpit: 16

Bug: 60

Tragflächen: 40/40

Heck: 40

Triebwerk: 20

Tonnen

75

Bewaffnung und Munition:

Art

Autokanone/20

Munition (AK) 15

Zone

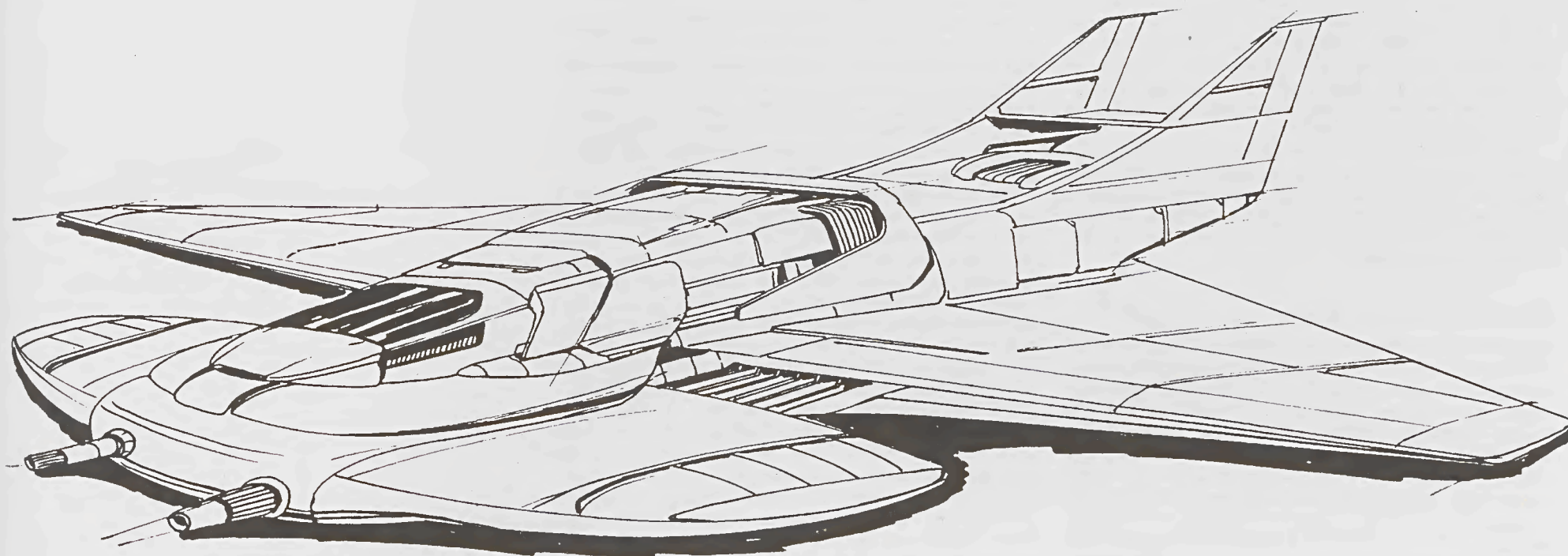
Bug

14

Bug

3

Kampfwert: 4807



JS

RPR-100 RAPIER

ÜBERSICHT:

Als Bauer & Cie., ein tharkadischer Hersteller elektronischen Spielzeugs, sich zur Konstruktion schwerer Luft-/Raumjäger entschloß, wurde dies verständlicherweise mit allgemeiner Überraschung aufgenommen. Ihren Ursprung hatte diese Idee 2590 in der Entwicklung eines Neurokontrollgeräts für einen ferngesteuerten Modelljäger durch die Forschungsabteilung der Firma. Das Impulssystem dieses Steuergeräts erzeugte eine Serie einander überlagernder Wellen, die im Gehirn des Benutzers ein dreidimensionales Bild dessen formten, was das Spielzeug „sah“.

Zu diesem Zeitpunkt gehörte auch Dr. Lionel Rajan III., ein Veteran der 125. Sturmkompanie, zu den Angestellten der Firma. Er hatte die Idee, die überlappenden Wellensignale in einem neuen Ortungssystem einzusetzen. Die SBVS waren dem Vorschlag gegenüber aufgeschlossen, und bald darauf begann Bauer & Cie. mit der Entwicklung von Gefechtsfeldtechnologie. Zu den frühen Prototypen der Firma gehörte ein schwerer FlugMech, der jedoch zugunsten des *Feuerfalke-FLUM* abgelehnt wurde. Dagegen fand das schwere RPR-100 *Rapier* sofort Zustimmung. Mit seiner hohen Wendigkeit und AK/PPK-Bewaffnung erschien der Jäger einer Aufnahme in das Arsenal des Sternenbundes würdig.

Innerhalb von vier Jahren lief die Fertigung des RPR-100 in einer eigenen Fabrik auf Tharkad rund um die Uhr. Trotz anfänglicher Schwierigkeiten erwies sich die Maschine schließlich als erfolgreich und füllte die Lücke unmittelbar unter dem *Chippewa*, der schwersten Maschine in den Luft-/Raumeinheiten des Sternenbunds.

MÖGLICHKEITEN:

Mit seiner Ranger-Klasse-Autokanone/20 im Bug, deren Bauer-Scope 130Y-Leitsystem ihr eine den meisten Waffen dieses Typs überlegene Reichweite sichert, kann das *Rapier* beim Gegner gewaltige Verwüstung anrichten. Seine beiden PDVR Piledriver Modell 11-D-PPKs liefern dem Jäger Feuerkraft über kürzere Entfernungen. Sie sind links und rechts des Cockpits angebracht, was in den ersten Jahren zu einigen Schwierigkeiten führte. Die Entwicklungsmodelle des *Rapier* hatten die unangenehme Neigung, das Heiz-/Kühlsystem der Pilotenkanzel abzuschalten, wenn beide Partikelkanonen gleichzeitig abgefeuert wurden. Dieser Defekt kostete einen Testpiloten

das Leben und verzögerte die Indienststellung des *Rapier* um ein volles Jahr. Die meisten Piloten überprüfen noch heute vor jedem Gefechtseinsatz die Kühllampen der PPKs, um sich zu vergewissern, daß die erforderlichen Modifikationen vorhanden sind.

Abgerundet wird die Bestückung des Jägers durch eine einzelne Cavalier Industries-LSR-Lafette, die gut mit dem Bauer-Scope 130Y-Leitsystem zusammenarbeitet. Der Pilot kann jede Rakete einer LSR-Salve einzeln verfolgen und ihr über den Gefechtscomputer oder seinen Neurohelm neue Steuerimpulse zukommen lassen. Dadurch ist der Pilot in der Lage, feindliche Ausweichbewegungen zu kompensieren, die den Gefechtscomputer überfordern könnten, noch während die Raketen auf das Ziel zuschießen.

Durch die Verbindung der LSR 10er-Lafette mit der erweiterten Reichweite der Ranger-Autokanone ist die Langstreckenbewaffnung des *Rapier* der anderer schwerer Luft-/Raumjäger deutlich überlegen.

Der *Chippewa* besitzt eine größere Bandbreite unterschiedlicher Waffensysteme als das *Rapier*, aber das RPR-100 verfügt über weit besseren Panzerschutz. Zwölf Tonnen Philter-Mesh Myomerwebungs-Panzerplatten machen das *Rapier* zum Favoriten unerfahrener Piloten, die ihre erste Chance bekommen, eine schwerere Maschine zu steuern. Das *Rapier* kann enorme Schäden einstecken, ohne die Feuerkraft einzubüßen, die nötig ist, ein langes Gefecht durchzustehen.

Die bevorzugte Defensivtaktik der *Rapier*-Piloten besteht darin, den Feind auf Distanz zu halten, um die Reichweite ihrer Waffen ausspielen zu können. In einem Raumgefecht werden *Rapier*e häufig dazu benutzt, leichtere Feindmaschinen aus dem Gefecht in die Nähe des verteidigten Planeten zu locken. Einmal in der Atmosphäre, nutzt das *Rapier* seine überlegene Wendigkeit zu einer abrupten Kehre und fegt die leichtere Maschine mit den PPKs vom Himmel. Feindmaschinen, die versuchen, höhere Geschwindigkeit zur Flucht zu nutzen, werden mit den Langstreckenraketen zur Strecke gebracht.

Der berühmteste Rapier-Pilot aller Zeiten war ohne Zweifel Captain McArthur Purvis Fullerton vom 2525. Unabhängigen Luft-/Raumgeschwader. Er war ein fiktiver Charakter in der beliebten Holodramaserie „Schwingen des Ruhms“ und für seine Tapferkeit vor dem Feind berühmt. Obwohl die Figur frei erfunden war, konnte die Serie die Begeisterung des Publikums wecken, und das Rapier wurde, sehr zur Freude von Bauer & Cie., ausgesprochen populär.

Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Interstar 290M
Triebwerk: AeroFord 340
Panzerung: PhilterMesh
Bewaffnung:
eine RNG Ranger-Autokanone/20
zwei PDVR Piledriver Modell 11-D-Partikelstrahlkanonen
eine Cavalier Industries-LSR 10er-Lafette
Hersteller: Bauer & Cie.
Funksystem: COMHRT II.Q
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scope 130Y

Typ: **RPR-100 Rapier**

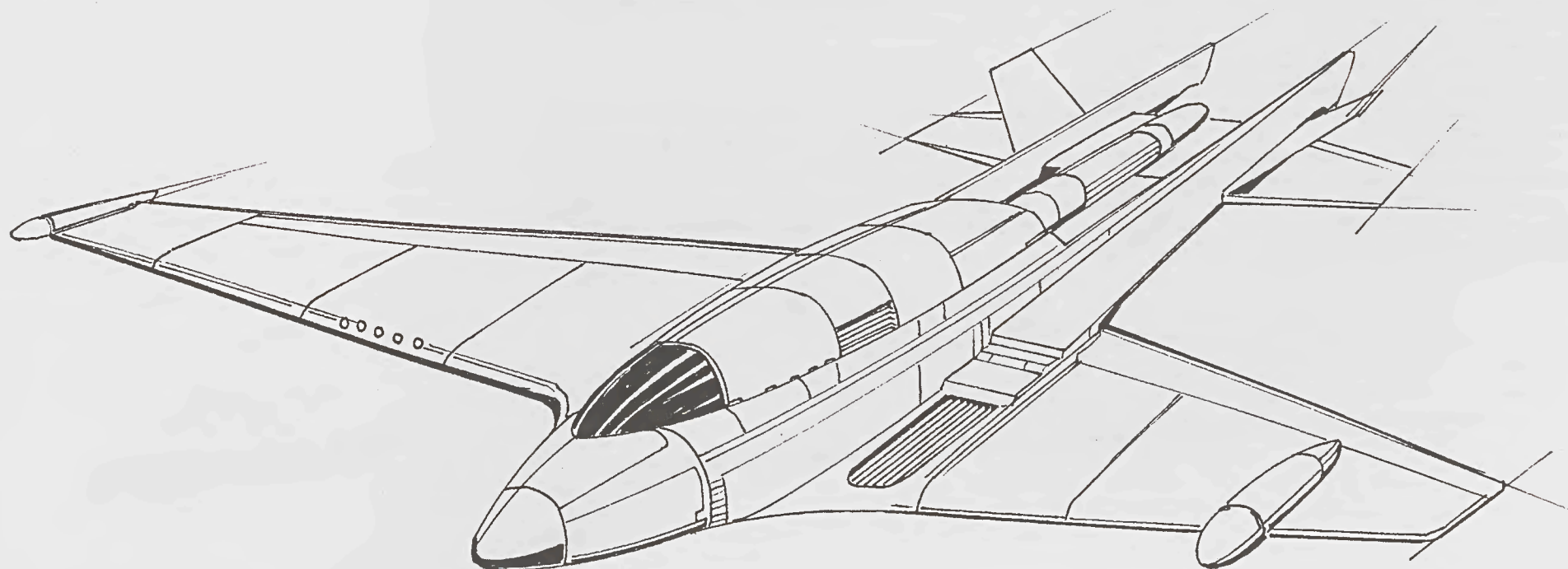
Tonnage:	85 Tonnen
Schub:	6
Vollschub:	9
Strukturelle Integrität:	9
Triebwerk:	AeroFord 340
Treibstoff:	75
Cockpit:	12 [24]
Wärmetauscher:	192+10
Panzerwert:	15
Cockpit:	45
Bug:	27/27
Heck:	52
Triebwerk:	36

Tonnen
85

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone
PPK	Bug 7
PPK	Bug 7
Autokanone/20	Bug 14
Munition (AK) 10	Bug 2
LSR 10er-Lafette	Heck 5
Munition (LSR) 12	Heck 1

Kampfwert: 5878



ÜBERSICHT:

Der AHB-443 *Ahab* wird gelegentlich als hochmobile Raketenplattform beschrieben. Er ist für den Einsatz gegen schwerbefestigte Stellungen vorgesehen. Seit seiner Einführung im Jahre 2697 wurde der *Ahab* nur einmal umgebaut, als sechs Jahre später die Bewaffnung um eine NARC-Bojenlafette ergänzt wurde. Dadurch sank zwar die Feuerkraft der Maschine etwas, aber Befürworter der NARC überzeugten die Sternendundmilitärs, daß die größere Treffsicherheit den *Ahab* trotzdem gefährlicher machte.

MÖGLICHKEITEN:

Die fünfzehneinhalb Tonnen Standardpanzerung des *Ahab* bieten ihm einen guten Schutz vor feindlichen Waffen, aber wie bei allen Luft-/Raumjägern ist auch bei dieser Maschine das Heck relativ verwundbar. Zudem bietet das PlasmaStar-270-Triebwerk keine allzu berauschenden Beschleunigungswerte, was wenigstens einen Piloten dazu bewegte, die Maschine mit einem „Elch im Morast“ zu vergleichen. Mit nur vierzehneinhalb Tonnen Gewicht gleicht das Triebwerk diese Schwäche allerdings dadurch aus, daß es eine Menge Platz für zusätzliche Waffen läßt.

Mit Hilfe seiner Langstreckenraketen kann der *Ahab* ein Gefecht schon auf erhebliche Distanz beginnen und braucht nicht lockerzulassen, bis er aufgeschlossen hat. Der größte Teil der Feuerkraft des Jägers ruht in den beiden Delta Dart-LSR 20er-Lafetten in den Tragflächen. Unmittelbar unter jeder

Lafette lagern jeweils drei volle Tonnen Reservemunition. Durch diesen großen Raketenvorrat besitzt der *Ahab* eine beachtliche Ausdauer und ist auch für längere Gefechte einsetzbar. Zwei Federated-6-Kurzstreckenlafetten liefern Schlagkraft über kürzere Distanz. Wenn der Raketenvorrat verbraucht ist oder der Pilot zum Ziel aufgeschlossen hat, kann sich der *Ahab* mit dem einzelnen schweren Laser im Bug durchsetzen. Die mangelnde Beweglichkeit der Maschine sollen zwei im Heck montierte mittelschwere CeresArms-Laser ausgleichen.

Die im Bug montierte NARC-Boje feuert aus einer speziell modifizierten Lafette sogenannte NARC-Module, magnetische Raketen mit einem starken Peilsender unmittelbar hinter dem Gefechtskopf. Sobald das Modul sein Ziel getroffen hat, strahlt es ein leistungsstarkes Peilsignal aus, das alle entsprechend eingepegelten Raketen ins Ziel lenkt. Mit dem NARC ist eine millimetergenaue Einschlagsberechnung möglich, so daß die gesamte Feuerkraft auf eine Trefferzone des Ziels konzentriert und die Lebenserwartung gegnerischer Maschinen extrem verkürzt werden kann.

VARIANTEN:

Der ursprüngliche AHB-440 *Ahab* verfügte noch nicht über NARC-Technologie. Statt dessen besaß er drei mittelschwere Laser und vier zusätzliche Wärmetauscher. Der AHB-440 war in der Anfangsphase eines Gefechts weniger schlagkräftig, konnte sich aber durch die zusätzlichen M-Laser weit länger im Gefecht halten, wenn sein Raketenvorrat verbraucht war.

Masse: 90 Tonnen
Rumpf: Wakazashi B3
Triebwerk: Plasmastar 270
Panzerung: Aerolight III
Bewaffnung:
ein schwerer Donnerkeil 2C-Laser
zwei Delta Dart-20-LSR 20er-Lafetten
zwei Federated-KSR 6er-Lafetten
eine NARC-Raketenboje
zwei mittelschwere CeresArms-Laser
Hersteller: Harvard Company, Inc.
Funksystem: MyComm LVR
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Artron 7

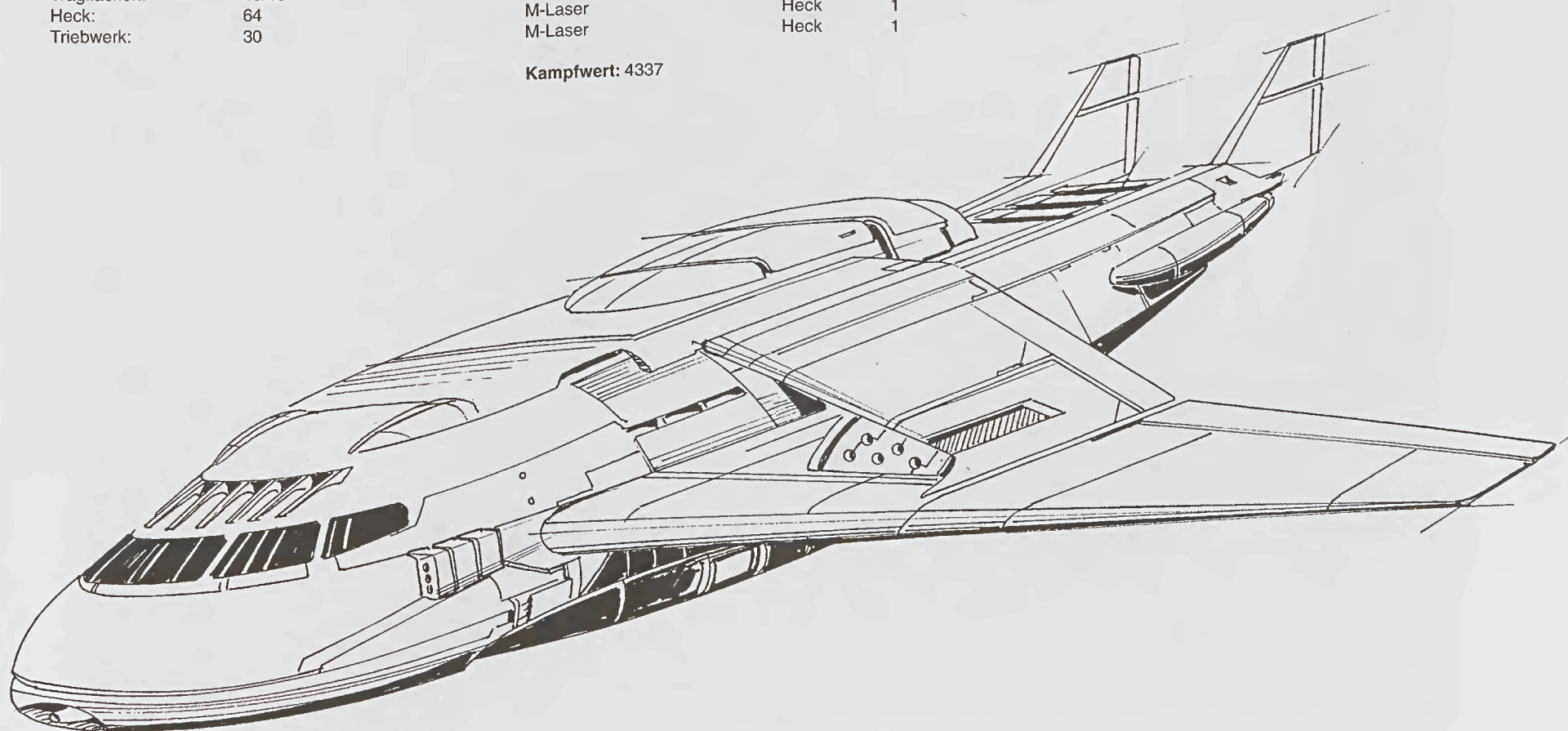
Typ: **AHB-443 Ahab**

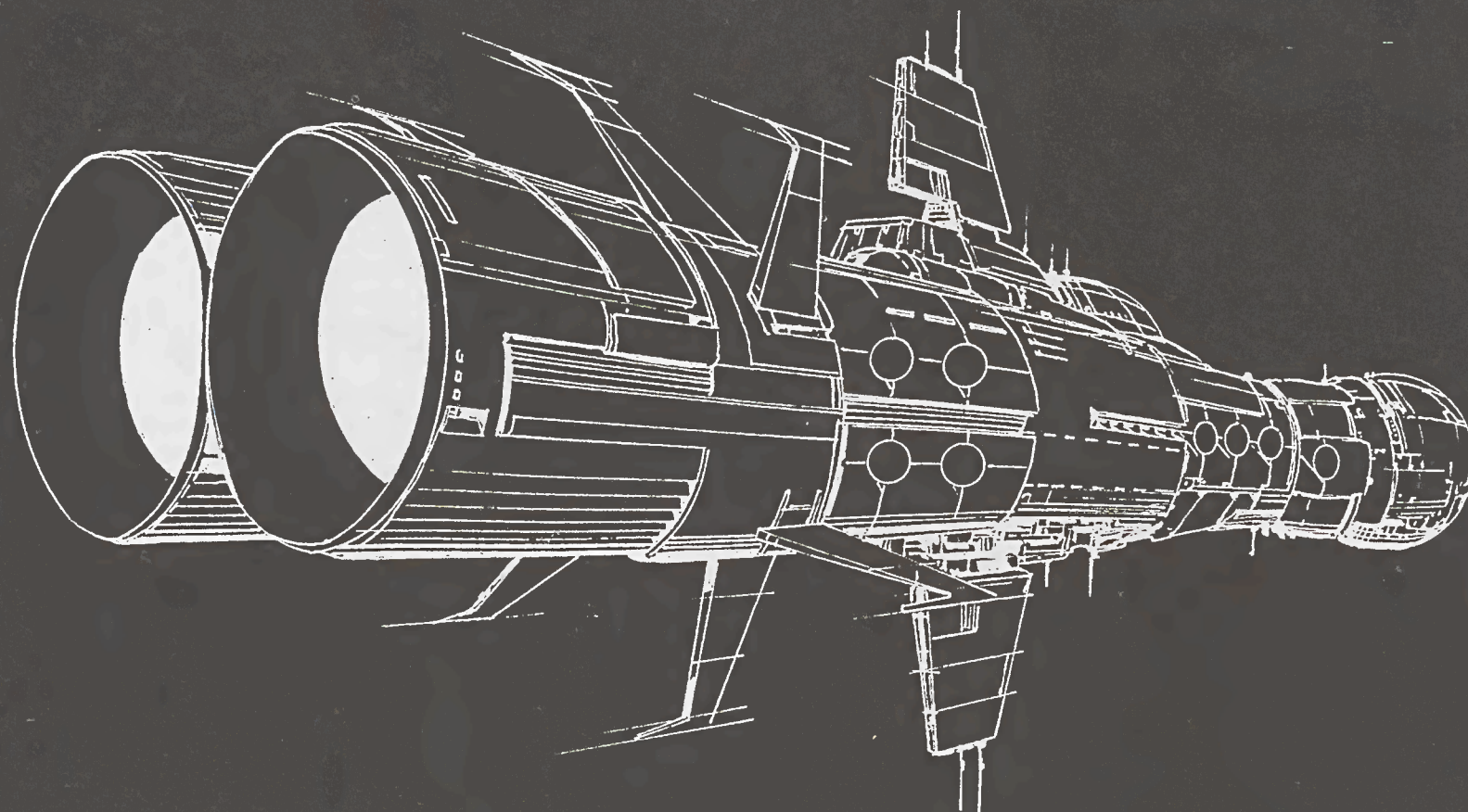
Tonnage:	90 Tonnen	<u>90</u>
Schub:	5	
Vollschub:	8	
Strukturelle Integrität:	9	
Triebwerk:	PlasmaStar 270	14,5
Treibstoff:	75	5
Cockpit:		3
Wärmetauscher:	14	4
Panzerwert:	248+10	15,5
Cockpit:	16	
Bug:	62	
Tragflächen:	43/43	
Heck:	64	
Triebwerk:	30	

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
S-Laser	Bug	5
NARC-Boje	Bug	3
NARC-Module (12)	Bug	4
LSR 20er-Lafette	RTr	10
KSR 6er-Lafette	RTr	3
Munition (LSR) 18	RTr	3
Munition (KSR) 15	RTr	1
LSR 20er-Lafette	LTr	10
KSR 6er-Lafette	LTr	3
Munition (LSR) 18	LTr	3
Munition (KSR) 15	LTr	1
M-Laser	Heck	1
M-Laser	Heck	1

Kampfwert: 4337





Die Kriegsschiffe des Sternenbunds sind gigantische, schwer bewaffnete Sprungschiffe, die nicht nur Landungsschiffe von einem Sonnensystem in ein anderes befördern, sondern auch selbst innerhalb des Systemraums manövrieren und kämpfen können. Mit Hilfe ihrer beeindruckenden Kriegsräume kann die Sternenbundflotte ihre Autorität über die gigantischen Weiten der Inneren Sphäre und der Territorialstaaten projizieren. Sie fliegen Geleitschutz für Landungsschiffstransporter oder treten allein auf, um die Orbitalstationen und Null-g-Werften rebellischer Planeten zu bedrohen.

Name	Tonnage	Seite
Landungsschiffe		
Landungsschiff der <i>Konföderationsklasse</i>	1.860	144
Jägertender der <i>Titan</i> -Klasse	12.000	146
Sprungschiffe		
Scoutschiff der <i>BEM</i> -Klasse	6.100	148
Korvette der <i>Vincent</i> -Klasse	412.000	150
Zerstörer der <i>Essex</i> -Klasse	612.000	152
Zerstörer der <i>Lola III</i> -Klasse	678.000	154
Schwerer Kreuzer der <i>Ægis</i> -Klasse	745.000	156
Fregatte der <i>Kongreß</i> -Klasse	760.000	158
Schlachtkreuzer der <i>Black Lion</i> -Klasse	802.000	160
Schwerer Kreuzer der <i>Sowjetski Sojus</i> -Klasse	823.000	162
Schlachtkreuzer der <i>Cameron</i> -Klasse	859.000	164
Truppenkreuzer der <i>Potemkin</i> -Klasse	1.508.000	166
Schlachtschiff der <i>Texas</i> -Klasse	1.560.000	168
Schlachtschiff der <i>McKenna</i> -Klasse	1.930.000	170

KONFÖDERATIONSKLASSE, LANDUNGSSCHIFF

ÜBERSICHT:

Das Landungsschiff der *Konföderationsklasse* ist der Standardmechlanzentransporter der Sternenbund-Verteidigungstreitkräfte. Es ist nicht gerade für sein ästhetisches Erscheinungsbild bekannt, ist jedoch äußerst effizient, wenn es darum geht, Mechs in eine Gefechtssituation zu befördern.

Dank ihrer reinen Energiewaffenbestückung kann die *Konföderation* bei Bedarf lange Zeit im Einsatz bleiben. Häufig wird sie beauftragt, Unterstützungsfeuer für Luft-/Raumjägergeschwader zu liefern. Sie ist mit einer großen Anzahl von Laserkanonen bestückt, die offensiv eingesetzt werden, wenn die *Konföderation* ihre Mechladung inmitten des Schlachtgetümmels absetzen muß.

MÖGLICHKEITEN:

Die *Konföderation* verfügt über einen der fortschrittlichsten Maschinenräume unter den Landungsschiffen der SBVS. Das zuverlässige und effiziente Triebwerk beansprucht keine 20 % des Schiffsraums und wiegt fast 10 % weniger als sein Vorläuferagregat. Die Wartungsanforderungen dieser Maschine

sind hoch, aber der zusätzliche Freiraum macht die Arbeiten weniger zeitraubend als an Bord anderer Militärschiffe. Auch die Wartungsarbeiten an den Mechs werden durch das umfangreiche Sortiment an Ausrüstung, Hubmaschinen und Ersatzteilen für Panzerung, Myomere und Elektronik spürbar erleichtert.

Die Jägerhangars sind doppelt so groß wie die Mechhangars und weit vielseitiger. Sie können je nach Bedarf Luft-/Raumjäger, BattleMechs oder Fracht aufnehmen und verfügen über vorbereitete Areale für Start und Landung von Jägern, Mechkokons und Frachthalterungen.

Brücke und Mannschaftsquartiere sind spartanisch, aber funktional, da der für die Hardware benutzte Platz zum Teil von den Quartieren abgezweigt wurde. Dennoch sind sich die meisten Soldaten einig, daß der Transport an Bord einer *Konföderation* trotz der Enge angenehmer ist als auf manch einem anderen Schiffstyp.

Masse: 1860 Tonnen
Besatzung: 10
Triebwerk: Thordan 650X
Rumpf: Endostahl AN
Höhe: 32,6 m
Breite: 36,4 m
Luft-/Raumjägerkapazität: 2/0
BattleMech-Kontingent: 4/6
Panzerung: Ferro-Tile 87
Bewaffnung:
vierzehn schwere Donnerkeil-DT-Laser
zwanzig mittelschwere Harmon-Laser
Hersteller: Kong Interstellar
Funksystem: Rander 200
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Rander TA-5

Typ: **Landungsschiff der Konföderationsklasse**

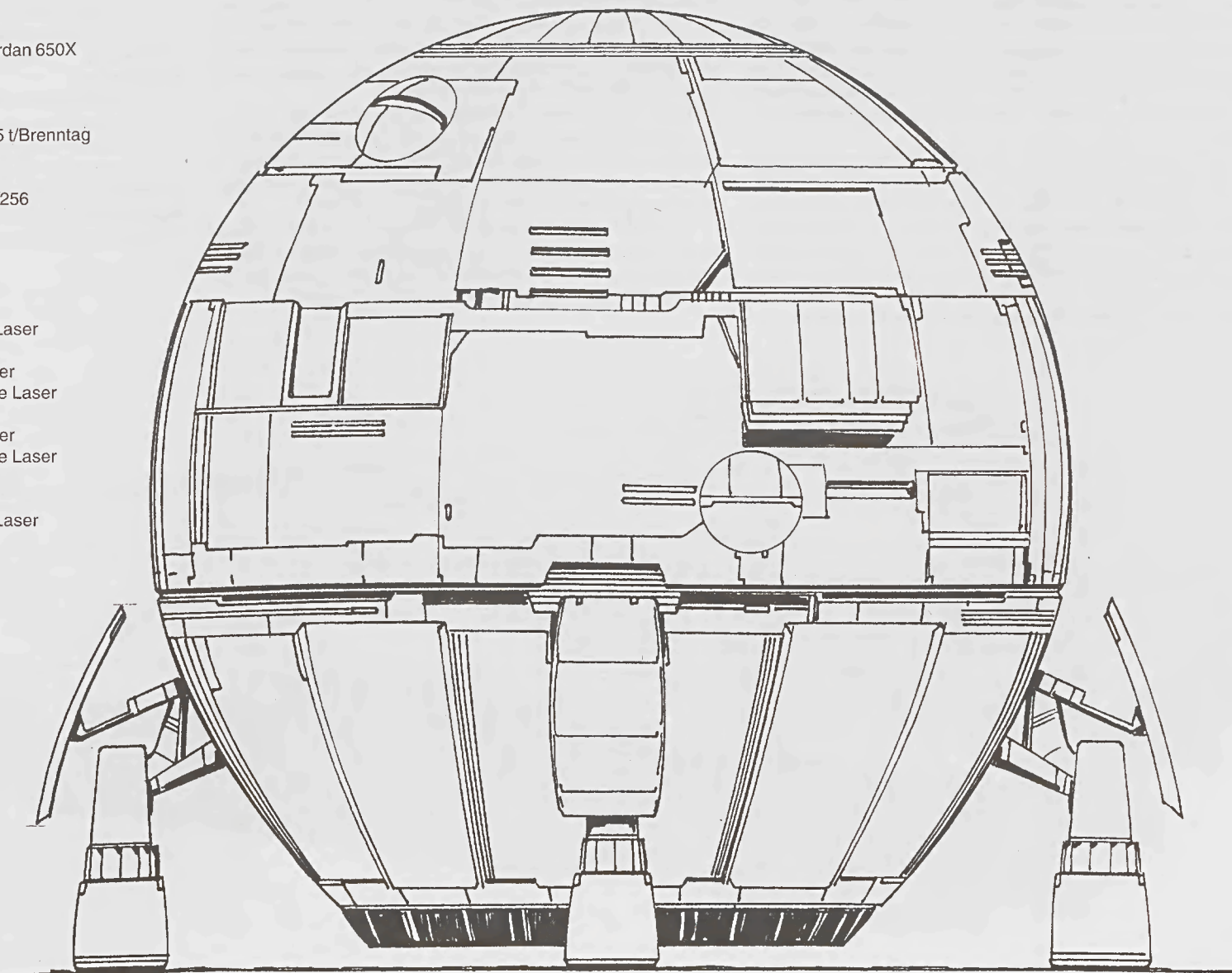
Strukturelle Integrität:	8
Jägerhangars:	2
Jägerhangartore:	2
Mechkokons:	4
Mechabwurföre:	4
Triebwerk:	Thordan 650X
Schub:	4
Vollschub:	6
Treibstoff (12 Schubpunkte/t):	135
Verbrauch:	1,65 t/Brenntag
Panzerwert (16 Punkte/t):	736
Bug:	160
Rt/Lk Flanke:	256/256
Heck:	64

Bewaffnung:

Bug:	2 schwere Laser 2 mittelschwere Laser
Flanken:	je 3 schwere Laser je 5 mittelschwere Laser
Hintere Flanken:	je 2 schwere Laser je 3 mittelschwere Laser
Heck:	2 schwere Laser 2 mittelschwere Laser

Geschützfactoren:

Bug:	3
Flanken:	5
Hintere Flanken:	3
Heck:	3



LD

TITAN-KLASSE, JÄGERTENDER

ÜBERSICHT:

Als einer der größten Jägertender der Flotte kann der *Titan* das gesamte Luft-/Raumkontingent eines Bataillons aufnehmen. Dadurch ist bei einem Verlust des Landungsschiffes zwar der gesamte Jägerbestand der Einheit verloren, aber die schwere Panzerung und starken Triebwerke des *Titan* lassen dieses Risiko doch beachtlich schrumpfen. Fakt ist, daß die Ankunft einer einzelnen *Titan*-Ladung die Luft-/Raumverteidigung eines ganzen Planeten oder Sprungpunkts überwältigen kann.

Die einzige Aufgabe des *Titan* besteht darin, seine Jäger an ihr Ziel zu tragen. Dies führt dazu, daß die Besatzungen dieser Schiffe mit äußerster Konzentration ihre Mission verfolgen. Das dienstälteste Mitglied der Crew, der Jagdgruppenführer (JGF), ist verantwortlich für die Positionierung des Schiffes für den Start und die Wiederaufnahme der Jäger in einer Schlacht, hat aber in sonstiger Hinsicht keinerlei Weisungsberechtigung, was den Ablauf des Bordbetriebs angeht.

MÖGLICHKEITEN:

Der *Titan* wurde auf die Bedürfnisse von Luft-/Raumpiloten zugeschnitten, und diese bewerben sich auch häufiger für den Dienst an Bord eines Schiffes dieser als jeder anderen Klasse. Der Dienst auf einem *Titan* ist gefährlicher als an Bord anderer Schiffe, da Einheiten dieser Klasse besonders häufig in Gefechtssituationen verstrickt werden, aber dies wird durch erhöhten Komfort an Bord wettgemacht.

Das Schiff hat eine große Brücke, die zusätzlich zu ihren normalen Aufgaben als taktisches Kontrollzentrum der Jagdgruppe im Gefecht dient. Da der JGF von hier aus taktische Informationen an alle Piloten weitergibt, betrachten die meisten Jagdgruppen ihn als 19. Mitglied ehrenhalber.

Das Schiff besitzt drei separate Flugdecks, die jeweils sechs Jäger aufnehmen können. Die Integrität der einzelnen Decks sichert eine maximale Schadenskontrolle. Alle drei Decks sind mit je einem Tor für Starts und Landungen ausgerüstet.

Masse: 12.000 Tonnen
Besatzung: 10 + 18 Jagdpiloten
Triebwerke: 3 GM 750-A12
Rumpf: Endostahl WE
Länge: 250 m
Luft-/Raumjägerkapazität: 18
Panzerung: Starshield
Bewaffnung:
acht Pontiac-Autokanonen/20
sechs Delta-X-LSR 20er-Lafetten
zweieundzwanzig schwere BlazeFire-Laser
zehn mittelschwere Hellion-b-Laser
Hersteller: DiTron Heavy Industries
Funksystem: O/P AIR500
Ortungs-/Zielerfassungssystem: IMB SYS 3740

Typ: **Jägertender der Titan-Klasse**

Strukturelle Integrität:	7
Luft-/Raumjägerdecks:	3
Hangartore:	6
Triebwerke:	GM 750-A12 (3)
Schub:	5
Vollschub:	8
Treibstoff (6 Schubpunkte/t):	480
Verbrauch:	1,84 t/Brenntag
Panzerwert (16 Punkte/t):	736
Bug:	192
Rt/Lk Flügel:	192/192
Rumpf:	224
Triebwerk:	208

Bewaffnung:

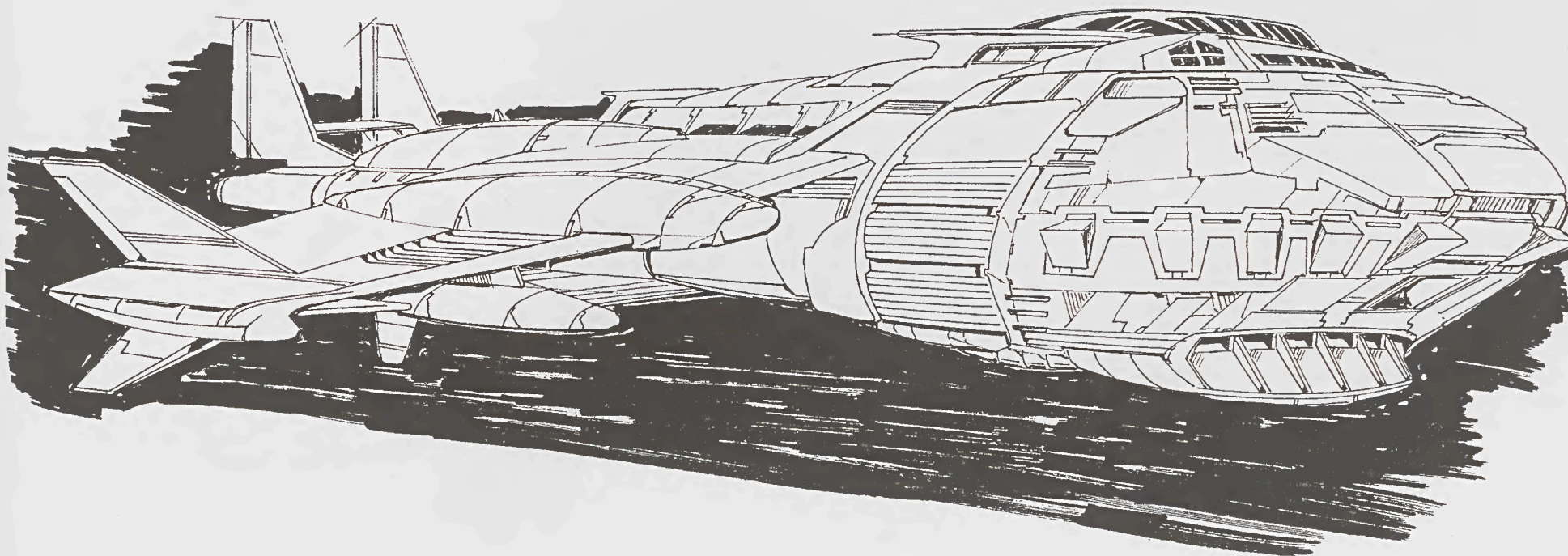
Bug:	AK/20 LSR 20er-Lafette 2 S-Laser
Rechter Flügel:	3 AK/20 2 LSR 20er-Lafetten 9 S-Laser 4 M-Laser
Linker Flügel:	3 AK/20 2 LSR 20er-Lafetten 9 S-Laser 4 M-Laser

Heck:

AK/20
LSR 20er-Lafette
2 S-Laser
2 M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug:	6
Flügel:	19
Heck:	7



LD

BEM-KLASSE, SCOUTSCHIFF

ÜBERSICHT:

Angesichts ihrer Lage umringt von fünf häufig kriegerisch gesinnten Nachbarn besitzt die Terranische Hegemonie ein konstantes Interesse an den Angelegenheiten der übrigen Sternenbundmitglieder. Dies sichert der Konstruktion von Spionageschiffen eine hohe Priorität bei den Terranischen Hegemonialstreitkräften. Die THS sind bereit, erhebliche Mittel in Schiffe zu investieren, die in fremden Sonnensystemen Informationen sammeln und wieder verschwinden können, ohne von den planetaren Verteidigern entdeckt zu werden. Die leistungsfähige Technologie der Hegemonie hat die Konstruktion einer ganzen Familie solcher Schiffe ermöglicht, deren Leistungen die Möglichkeiten der anderen Bundesstaaten weit übertreffen. Die *BEM*-Klasse gehört zu den erfolgreichsten dieser Raumschiffe.

Als im Jahre 2524 deutlich wurde, daß die Scoutschiffe der *Nachtschwinge*- und *Verfolger*-Klassen zu überaltert für die Ausrüstung mit neuester Elektronik waren, machte sich die Hegemonie an die Entwicklung einer neuen Schiffsklasse. Insgesamt reichten zwölf Raumwerften Konstruktionsvorschläge ein, und Bowie Industries auf Wasat erhielt den Zuschlag. Der Bau des ersten *BEM*-Klasse-Schiffes verlief trotz der für die Menge der vorgesehenen Ausrüstung kleinen Größe des Schiffes schnell und reibungslos. Nach einer langen und ruhmreichen Laufbahn in den Diensten der THS wurde 2620 das erste Scoutschiff der *BEM*-Klasse in die Sternenbundflotte übernommen. Es erhielt den Namen *SBS Mata Hari*.

MÖGLICHKEITEN:

Die äußere Erscheinung des *BEM* begünstigt eine Verwechslung mit Schiffen der *Freibeuter*-, *Sylvester*- und anderer häufiger kommerzieller Schiffsklassen, aber unter der tristen Außenhaut lauern einige der modernsten und leistungsstärksten Sensoren und Computer unseres Zeitalters. Sonden, Antennen, selbst der Rumpf des Schiffes kann Kommunikatorsendungen anderer Schiffe oder von planetaren Oberflächen abfangen.

Die Ausrüstung ist so empfindlich, daß feindliche Schiffskapitäne bekannt sind, die ihrer Brückenbesatzung das Reden verbieten, aus Angst, ein *BEM* könnte sie belauschen. Diese Angst ist im übrigen nicht unbegründet, da die neuesten Einheiten dieser Klasse Berichten zufolge in der Lage sind, sich in die internen Kommunikationsleitungen mancher Raumschiffe einzuklinken und interne Gespräche abzuhören.

Der berühmte terranische Optikkonzern Tokina hat für den *BEM* eine Anzahl feinsten optischer und elektronischer Überwachungs-ausrüstungen entwickelt, die es den Besatzungen möglich machen, Schriftstücke zu lesen, die eine Person mehrere tausend Kilometer unter ihnen auf der Oberfläche eines Planeten in der Hand hält.

Die Fähigkeiten des Schiffes, seinerseits einer Entdeckung zu entgehen, beruhen auf Elektronik und Konfiguration. Bei Stimulation durch einen schwachen Stromfluß entwickeln Spezialmaterialien in Rumpfhaut und Lackierung radarabsorbierende Eigenschaften, die das Schiff von gegnerischen Schirmen verschwinden lassen. Zudem kann das Schiff eine große Anzahl an Handelsraumer-Transponderkennungen imitieren, was eine Identifikation erheblich erschwert.

Für den Fall, daß es doch entdeckt wird und zur Flucht gezwungen ist, entwickeln die beiden riesigen Triebwerke des *BEM* eine allen zivilen Maschinen vergleichbarer Klasse weit überlegene Schubleistung, was dem Schiff eine ungeahnte Geschwindigkeit und Beweglichkeit verschafft. Der Sprungantrieb gehört zu den kompaktesten Aggregaten dieser Art überhaupt, benötigt nur sehr wenig Energie und sammelt diese statt mittels eines der üblichen riesigen Solarsegel mit einem kleinen, im Rumpf verstaubaren Spezialsegel.

Da der Sternenbund keinerlei Skrupel hat, Freund wie Feind zu überwachen, setzen die SBVS Spionageschiffe der *BEM*-Klasse extensiv ein. Auf allen Welten des Sternenbunds gehen die Menschen davon aus, daß ihnen mindestens einmal jährlich ein *BEM* einen Besuch abstattet. Viele betrachten dies als Beleidigung, aber andere finden die Gewissenhaftigkeit des Sternenbunds beruhigend.

Masse: 6100 Tonnen

Besatzung: 20

K-F-Antrieb: Delano 2070

Schubtriebwerke: 2 Quadrant Turbo

Rumpf: Ferron 240

Länge: 129 m

Segelgröße: 86 m (abnehmbar)

Panzerung: Mitchell 6HY

Bewaffnung:

eine HellStar Light-Partikelprojektorkanone

zwei schwere Selitex Serie 25-Laser

eine Luxor Serie 20-Autokanone/20

Hersteller: Bowie Industries

Funksystem: Farralex BT

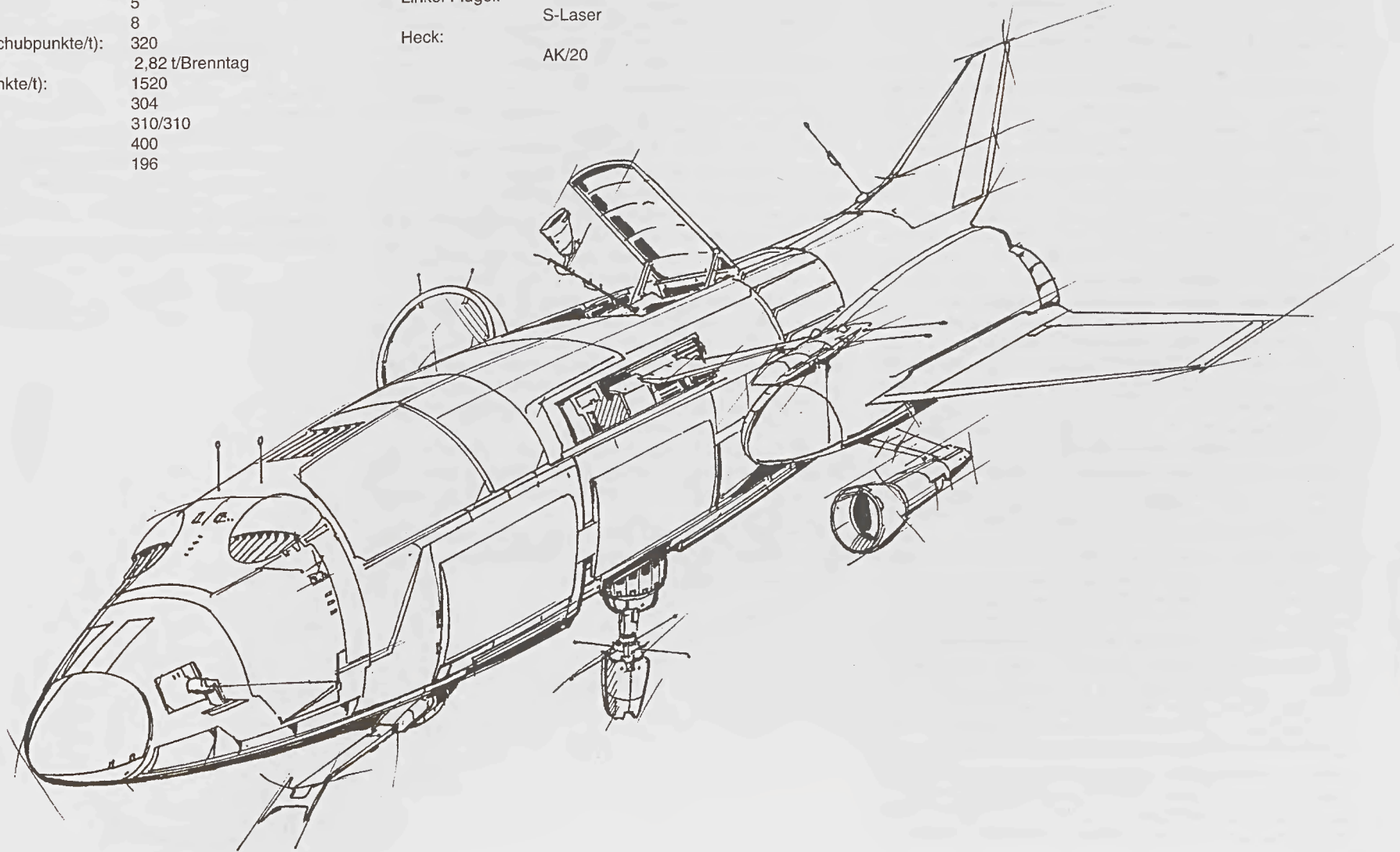
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Tokina 9000R

Typ: **Scoutschiff der BEM-Klasse**

Strukturelle Integrität:	20
K-F-Integrität:	2
Solarsegelintegrität:	3
Schubtriebwerke:	Quadrant Turbo (2)
Schub:	5
Vollschub:	8
Treibstoff (3 Schubpunkte/t):	320
Verbrauch:	2,82 t/Brenntag
Panzerwert (16 Punkte/t):	1520
Bug:	304
Rt/Lk Flügel:	310/310
Rumpf:	400
Triebwerk:	196

Bewaffnung:

Bug:	PPK
Rechter Flügel:	S-Laser
Linker Flügel:	S-Laser
Heck:	AK/20



VINCENT-KLASSE, KORVETTE

ÜBERSICHT:

Die Terranischen Hegemonialstreitkräfte erkannten den Bedarf für ein kleines, aber leistungsstarkes Kampfschiff zur Überwachung der Anflugrouten auf Hegemonie-Welten. Angesichts der Umzingelung durch die übrigen Reiche der Inneren Sphäre suchten die Admirale der THS nach einem Patrouillenraumschiff, das etwaige Eindringlinge aufhalten konnte.

Jahrelang mußte die Terranische Hegemonie sich mit verschiedenen Korvetten zufriedengeben, die schwache Kompromißlösungen zwischen Ortungsleistung und Gefechtswert darstellten. Um diese Schwächen zu überdecken, mischten die THS verschiedene Korvettenklassen in Patrouillengruppen von je vier Schiffen. So flogen regelmäßig zwei Schiffe der *Bona-ventura*-Klasse, die ausgezeichnete Ortungsfähigkeiten, aber nur eine schwache Bewaffnung besaßen, zusammen mit zwei Schiffen der *Vigilant*-Klasse auf Streife, die gut bestückt waren, aber nur über begrenzte Ortungsmöglichkeiten verfügten. Zusätzlich verließ sich die Hegemonie weitgehend auf über ihre Systeme verteilte automatische Ortungssatelliten.

Als das Capellanische Heer 2409 mit einer großen Flotte Terra Firma angriff, ohne rechtzeitig entdeckt zu werden, wurde die Schwäche der Terranischen Hegemonie überdeutlich. Nach der Rückeroberung Terra Firmas verwandten die Terranischen Hegemonialstreitkräfte einen Teil der capellanischen Reparationen darauf, einen neuen Korvettentyp zu entwickeln. Die Spezifikationen verlangten eine Ortungskapazität mit der doppelten Sensorreichweite bisheriger Korvetten, genug Feuerkraft, um jeden Eindringling zu stellen, und eine Flexibilität der Konstruktion, die eine zukünftige Integration modernerer Systeme ermöglichte.

Delhi Ships, ein kleiner Hersteller militärischer Transportschiffe, aus dem später Delhi Warships hervorging, reichte den Entwurf der späteren *Vincent*-Klasse-Korvette ein. Obwohl die Firma außerhalb der Hegemonie lag, erhielt Delhi den Zuschlag, was teilweise darauf zurückzuführen war, daß der Firmensitz auf Capella lag und sie daher bereit war, die Flut von L-Noten als Bezahlung zu akzeptieren, die in Form von Reparationen nach Terra strömte. Um den riesigen Auftrag ausführen und die in die neue Korvette eingebaute Hegemonie-Technologie geheimzuhalten, erklärte Delhi sich bereit, eine neue Werftanlage im Carver-System zu bauen. Die Korvette der *Vincent*-Klasse wurde zu Tausenden gebaut, diente über drei Jahrhunderte lang in den Flotten der THS und SBVS und machte Delhi zu einem wichtigen Sternenbund-Rüstungskonzern.

MÖGLICHKEITEN:

Zwei Punkte waren es, in denen sich der *Vincent* von allen vorhergehenden Korvetten der Hegemonie unterschied: zum einen seine Größe, denn er war fast doppelt so groß wie die älteren Schiffe, und zum zweiten das Prinzip der, wie seine Konstrukteure es ausdrückten, „durchdachten Modularität“.

Durchdachte Modularität war Delhis Name für den Versuch, sich mit anderen Zulieferern auf Standards für Schiffsanlagen und -systeme zu verständigen. Diese Pioniere der Kooperation entwickelten zahlreiche Komponenten, die heute noch auf neuen Schiffen eingesetzt werden.

Auch wenn vielen Besatzungsmitgliedern die Größe der *Vincent*-Klasse für eine Korvette unheimlich war, so war es doch gerade dieser Faktor, der zum Schlüssel für die Langlebigkeit dieser Korvette wurde. Der geräumige Rumpf des *Vincent* bot allen technologischen Neuerungen Platz. Irgendwann im Laufe seiner Karriere wurden nahezu alle Bauteile des Schiffes, ob Triebwerke, Computer oder Waffen, ersetzt.

Die hier aufgeführten Werte gelten für eine Korvette der *Vincent*-Mk XXXIX-Klasse, das derzeit häufigste Modell. Das Herz des Mk XXXIX ist der Ulsop-AI-Überwachungscomputer, der die von den Sensoren des Schiffes zusammengetragenen Daten mit solcher Effizienz auswertet, daß die Ortungsbereichweite des Mk XXXVIII von dieser Baureihe um beinahe hundert Prozent ausgedehnt wurde.

Die vier Schiffsautokanonen, acht Laser und zwei Raketenrohre der Korvette geben ihr eine beachtliche Schlagkraft, um so mehr, als Korvetten in der Regel in Staffeln ins Gefecht fliegen.

Der Mk XXXIX besitzt zwei Howser 2G2 „Hotfire“-Triebwerke. Deren enorme Schubleistung garantiert eine hohe Beschleunigung und große Beweglichkeit.

Masse: 412.000 Tonnen
Besatzung: 113
K-F-Antrieb: K-F Mark III-c
Schubtriebwerke: Howser 2G2 „Hotfire“ (2)
Rumpf: Templar X-Plate
Länge: 402 m
Segelgröße: 1.005 m (abnehmbar)
Luft-/Raumjägerkontingent: 6
Beibootkontingent: 4
Panzerung: Delhi 9800
Bewaffnung:
vier Luxor Serie 10-Schiffsautokanonen/10
zwei Barracuda-Raketenabschußrohre
acht schwere Donnerkeil-Laser
Hersteller: Delhi Warships
Funksystem: Belden 405M
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Ulsop Adlerauge 12

Typ: Korvette der Vincent-Klasse

Strukturelle Integrität:	40
K-F-Integrität:	10
Solarsegelintegrität:	3
Beiboot-/Jägerstellplätze:	10
Beiboot-/Jägerhangartore:	2
Gravdecks:	1
Schubtriebwerke:	Howser 2G2 „Hotfire“ (2)
Schub:	4
Vollschub:	6
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	1000
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	848
Kommandosektion	
Bug:	80
Rt/Lk Seite:	110/110
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	124/124
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	110/110
Heck (Triebwerk):	80

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

Bug: 2 Barracuda-Raketen

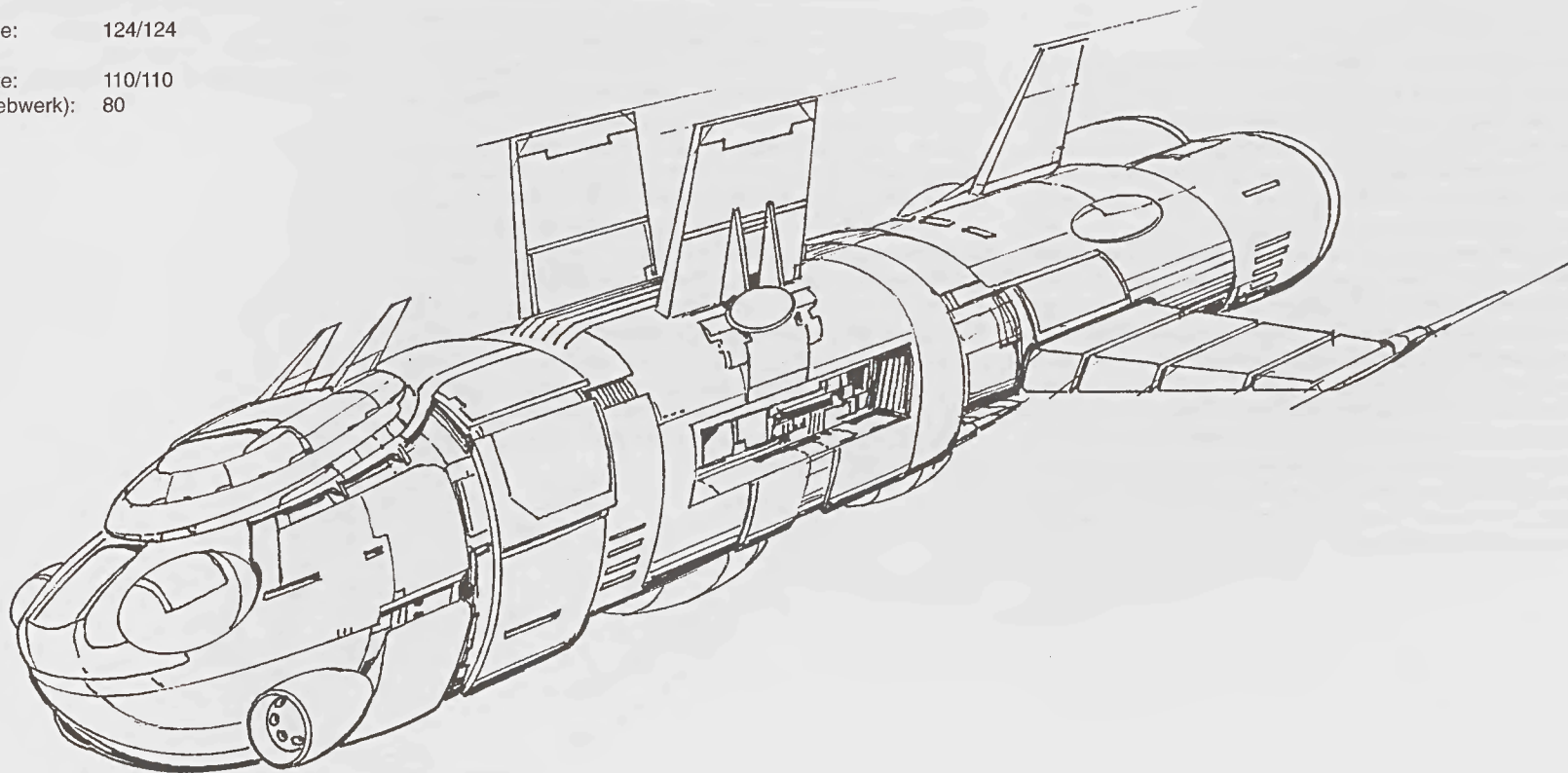
Rechte Seite:
2 S-Laser
1 SAK/10

Linke Seite:
2 S-Laser
1 SAK/10

Mittelsektion

Rechte Seite:
2 S-Laser
1 SAK/10

Linke Seite:
2 S-Laser
1 SAK/10



ESSEX-KLASSE, ZERSTÖRER

ÜBERSICHT:

Es gab bereits früher einmal eine Zerstörer-Klasse, die den Namen *Essex* trug. Sie stand im 25. und 26. Jahrhundert bei der Hegemonieflotte in Dienst und war für den Wachtdienst im Raum um wichtige Planeten als Befehlsschiff für Korvettenstaffeln ausgelegt. Die Schiffe dieser Klasse leisteten bis 2645 gute Dienste, als sie von der neuen *Naga*-Klasse abgelöst wurden.

2707 suchten die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte nach einem neuen Zerstörer als Ersatz für die *Naga*. Von den langsamen Schiffen der *Baron*- und *Carson*-Klassen nicht sonderlich angetan, wollten die Sternenbundadmirale einen schnelleren Zerstörer, der auch bei längeren Missionen ohne Nachschub auskam.

MÖGLICHKEITEN:

Die SBS *Essex* lief Ende 2711 in der Mitchell-Vehicles-Raumwerft über Graham IV vom Stapel. Da ihre Konstrukteure die Schnelligkeit und Zuverlässigkeit des neuen Schiffstyps betonen wollten, hatten sie ihn mit drei kompakten und verlässlichen Schubtriebwerken vom Typ InterSystem Klasse VII ausgestattet. Diese von der Saro GmbH auf Keid produzierten Aggregate liefern eine enorme Schubkraft.

Als Computersystem benutzt die *Essex* den Diamond Green Gefechtscomputer des Nirasaki Computerkollektivs. Es handelt sich nicht um den stärksten oder vielseitigsten Computer, der verfügbar gewesen wäre, wohl aber um einen der einfachsten und zuverlässigsten, beides Qualitäten, die bei Sternenbundadmiralen hoch im Kurs standen. Seit 2740 stattet Mitchell Vehicles die Zerstörer mit Nirasakis Diamond Plum aus, einer Anlage, die mehr Aufgaben übernehmen kann, aber zur fachgerechten Bedienung eine besondere Schulung notwendig macht. Beide Systeme können einige entfernte Ortungssatelliten kontrollieren, nahe Korvettenstaffeln koordinieren und die Bordgeschütze abfeuern.

Als Hauptgeschütze der *Essex*-Zerstörer fungieren deren zwölf Schiffsautokanonen/20, hergestellt von Karon Schiffsrüstung auf Terra. Die Kanonen sind in vier Geschütztürmen untergebracht. Die Tornado-20-Serie ist seit 100 Jahren in Gebrauch und von unerreichter Zuverlässigkeit.

Die *Essex* besitzt drei Raketenabschußrohre, die zum Abfeuern von Barracuda-Raketen ausgelegt sind, der kleinsten und treffsichersten der drei Standardraketen der Sternenbundflotte.

Einer der Hauptschwachpunkte der *Essex*-Klasse sind ihre Munitionskammern, die zu schwach gepanzert sind, um die Raketen und Granaten ausreichend zu beschützen. Dieser Nachteil wurde deutlich, als in den 2730ern zwei *Essex*-Zerstörer in Gefechten gegen Peripherie-Einheiten zerstört wurden. Mitchell Vehicles hat die Panzerung der dreihundert in Dienst befindlichen Schiffe dieser Klasse inzwischen verstärkt, aber diese zusätzlichen Panzerplatten erreichen nicht die strukturelle Stärke einer in den Rumpf integrierten Panzerung.

Zerstörer der *Essex*-Klasse führen in einem Hangar in der Mitte des Schiffes mit Toren an Steuerbord und Backbord ein Kontingent von sechs Luft-/Raumjägern mit.

Einer der berühmtesten Zerstörer der Essex-Klasse war die SBS Gettysburg unter Kapitänin Major Alina Carrows, Stapellauf 2722. Die Gettysburg diente in der Peripherie, wo sie den Schiffsverkehr im New Vandenberg-System überwachte. Dort besiegte sie einen uralten Kreuzer der Pfeil-Klasse mit einer Besatzung fanatischer Peripherie-Separatisten.

2757 übernahm Major Ewgeni Baratinski, ein dekorierter Neffe General Aleksandr Kerenskys, den Befehl über die Gettysburg von Major Val Mhong. Major Baratinski und seine Besatzung bewiesen großes Können und ebensolchen Mut, als sie in der Taurus-Region vom Rest der Flotte isoliert wurden.

Die SBS Gettysburg wurde 2777 über Terra von Caspar-Dronenschiffen vernichtet.

Masse: 612.000 Tonnen

Besatzung: 208

K-F-Antrieb: K-F Tri-Mark V

Schubtriebwerke: 3 InterSystem Klasse VII

Rumpf: FerroMite 90R

Länge: 615 m

Segelgröße: 1.120 m

Luft-/Raumjägerkontingent: 6

Beibootkontingent: 4

Panzerung: MVT CL200

Bewaffnung:

zwölf Tornado-Schiffsautokanonen/20

drei Barracuda-Raketenabschußrohre

acht mittelschwere Rand-10-Schiffspartikelprojektor kanonen

acht Magna-Schiffslaser/35

Hersteller: Mitchell Vehicles

Funksystem: Marcon DIY

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Diamant XR3

Typ: Zerstörer der Essex-Klasse

Strukturelle Integrität: 60
 K-F-Integrität: 15
 Solarsegelintegrität: 4
 Beiboot-/Jägerstellplätze: 10
 Beiboot-/Jägerhangartore: 2
 Gravdecks: 1

Schubtriebwerke: InterSystem Klasse VII (3)

Schub: 3
 Vollschub: 5
 Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t): 600
 Verbrauch: 39,52 t/Brenntag

Panzerwert (6 Punkte/t): 1.830

Kommandosektion

Bug: 225
 Rt/Lk Seite: 225/225

Mittelsektion

Rt/Lk Seite: 250/250

Triebwerkssektion

Rt/Lk Seite: 225/225
 Heck (Triebwerk): 205

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

Bug: 2 SAK/20
 Rechte Seite: 3 SAK/20
 1 Barracuda-Rakete
 Linke Seite: 3 SAK/20
 1 Barracuda-Rakete

Mittelsektion

Rechte Seite: 2 M-SPPK
 2 SL/35
 Linke Seite: 2 M-SPPK
 2 SL/35

Triebwerkssektion

Rechte Seite:

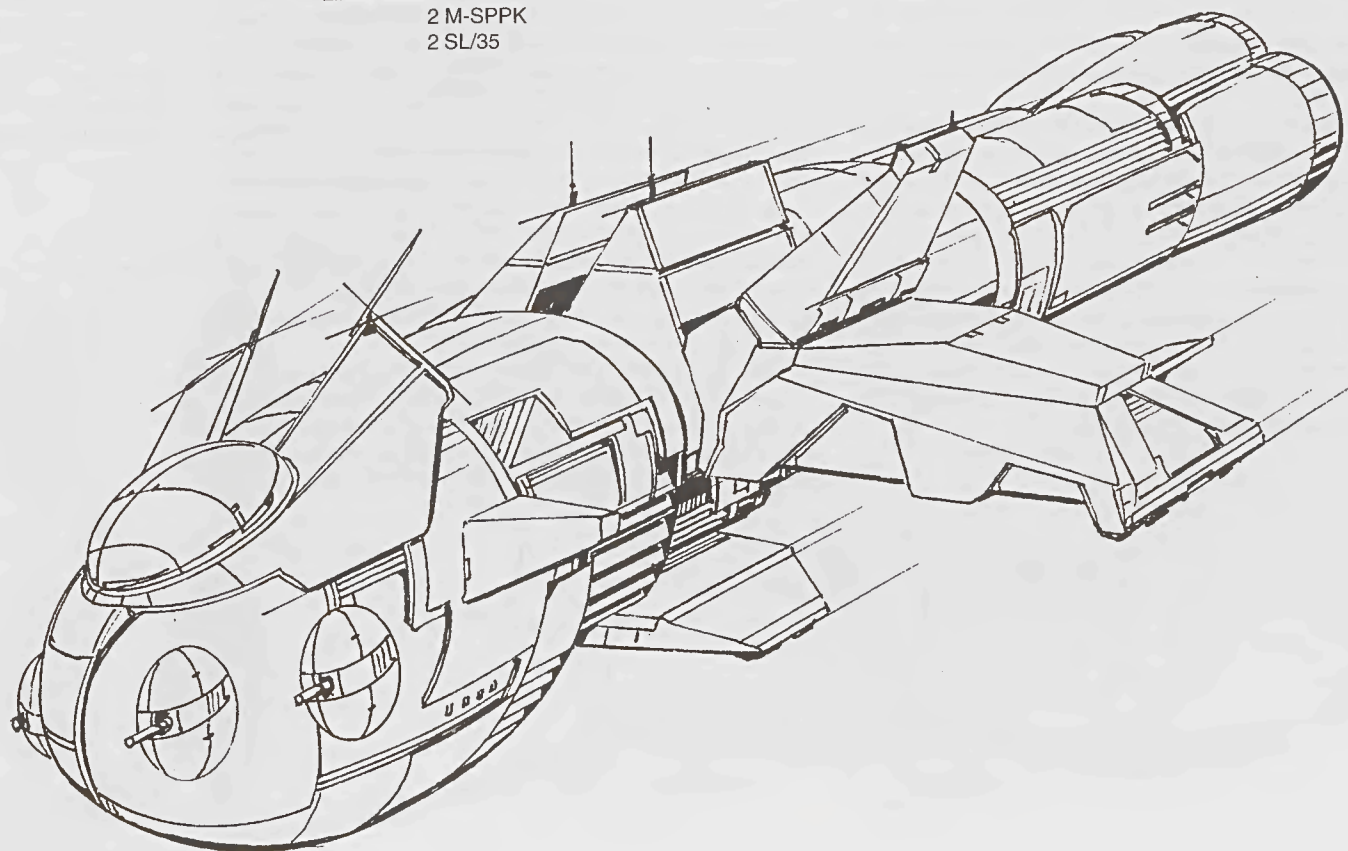
2 M-SPPK
 2 SL/35

Linke Seite:

2 M-SPPK
 2 SL/35

Heck:

4 SAK/20
 1 Barracuda-Rakete



LOLA III-KLASSE, ZERSTÖRER

ÜBERSICHT:

Diese Klasse schwer bewaffneter und gepanzerter Zerstörer wurde nach einer Admiralin benannt, die zu den schärfsten Kritikern der Hegemonialflotte zählte. Konteradmiralin Adelaide Lola, eine der ersten Kommandeurinnen des Kriegsschiff-Unterkommandos, war mit ihrer steten Insistenz, die von ihren Raummattosen nicht nur militärisches Können, sondern gleichermaßen auch Ethik und Moral forderte, das Gewissen der Flotte.

Sie starb 2332, und 2345 wurde die Zerstörer-Klasse begründet, die ihren Namen trägt. Die ersten Zerstörer der *Lola*-Klasse dienen seither in den THS als Geleit- und Vorpostenschiffe. 2622 gab Blue Nose Clipperships den Namen Lola einer neuen Testreihe, aber Fehler in der Konstruktion und Budgetschwierigkeiten sorgten für die Streichung des erwarteten Auftrags, und die *Lola II* blieb bis zum Ende des Jahrhunderts verwaist.

Jahre nachdem die *Lola II*-Klasse schließlich in Dienst gestellt wurde, veranlaßten Berichte über die zunehmende Stärke und Modernität der Raumpiratenschiffe in der Peripherie das Quartiermeister-Kommando, ein neues Schiffsmodell in Auftrag zu geben. Die Spezifikationen verlangten einen schnell und billig zu bauenden Zerstörer, der kampfstark genug für Geleitschutzeinsätze in der Peripherie war und zuverlässig genug für längeren Vorpostendienst in den Systemen der Terranischen Hegemonie. Nach einer Überprüfung der von den Raumwerften der Hegemonie eingereichten Projektvorschläge vergab die Sternenbundflotte den Kontrakt für die *Lola III*-Zerstörer-Klasse an Boeing Interstellar.

MÖGLICHKEITEN:

Das auffallendste Merkmal der *Lola III*-Klasse ist die beeindruckende Offensivbestückung. Die vier Geschütztürme beherbergen zwölf riesige Schiffslaser/55 von enormer Feuerkraft und dem größtmöglichen Schußfeld.

Die restliche Hauptbewaffnung besteht aus einer Mischung von Abschußrohren für Weißer-Hai- und Barracuda-Raketen.

Auch die Sekundärbewaffnung dieser Klasse ist stärker als bei Zerstörern üblich. Die sechzehn Schiffsautokanonen/10 und vier Schiffslaser/45 flankieren die beiden Tore des Hangardecks, das ein Maximum von sechs schweren Luft-/Raumjägern aufnehmen kann.

Um die Anforderungen der Flotte an einen robusten Zerstörer zu erfüllen, setzte Boeing Interstellar sich mit mehreren BattleMech-Fabrikanten in Verbindung, um deren Meinung über die effektivste Panzerung des Schiffsrumpfes einzuholen. Die Mechhersteller empfahlen die Verwendung einer Panzertechnik namens „gepufferter Totraum“, einer Pufferschicht zwischen innerer und äußerer Rumpfhülle, um die Wucht eines Treffers abzufangen. Dieses Konzept verbesserte zwar die Schutzwirkung, erhöhte aber die Tonnage des Schiffes enorm. Um dieses Problem auszugleichen, setzte Boeing Interstellar vier Rolls LeFay-Interplanetartriebwerke ein, die eigentlich für größere Schiffe gedacht sind. Dadurch blieb wenig Raum für irgend etwas anderes übrig, so daß das Leben an Bord einer *Lola III* durch enorme Enge geprägt ist.

Selbst mit diesen Riesentriebwerken ist die *Lola III* alles andere als schnell, aber sie kann zumindest Transporter überholen. Als Geleitschiff ist die *Lola III* nicht zu übertreffen. Ein einzelnes Schiff dieser Klasse als Bewachung eines Konvois reicht meistens aus, nahezu alle Piraten abzuschrecken.

Masse: 678.000 Tonnen

Besatzung: 154

K-F-Antrieb: K-F King III

Schubtriebwerke: 4 Rolls LeFay

Rumpf: AlumaSchild MX

Länge: 653 m

Segelgröße: 1.100 m

Luft-/Raumjägerkontingent: 6

Beibootkontingent: 4

Panzerung: Boeing D-Span

Bewaffnung:

zwölf Hellion-Schiffslaser/55

zwei Weißer-Hai-Raketenabschußrohre

fünf Barracuda-Raketenabschußrohre

sechzehn Luxor-Schiffsautokanonen/10

vier Maxell-Schiffslaser/45

Hersteller: Boeing Interstellar

Funksystem: ViaComm 248

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Delta Trac-VII

Typ: Zerstörer der Lola III-Klasse

Strukturelle Integrität:	50
K-F-Integrität:	20
Solarsegelintegrität:	5
Beiboot-/Jägerstellplätze:	10
Beiboot-/Jägerhangartore:	2
Schubtriebwerke:	Rolls LeFay (4)
Schub:	4
Vollschub:	6
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	600
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	2.600
Kommandosektion	
Bug:	300
Rt/Lk Seite:	300/300
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	400/400
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	300/300
Heck (Triebwerk):	300

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

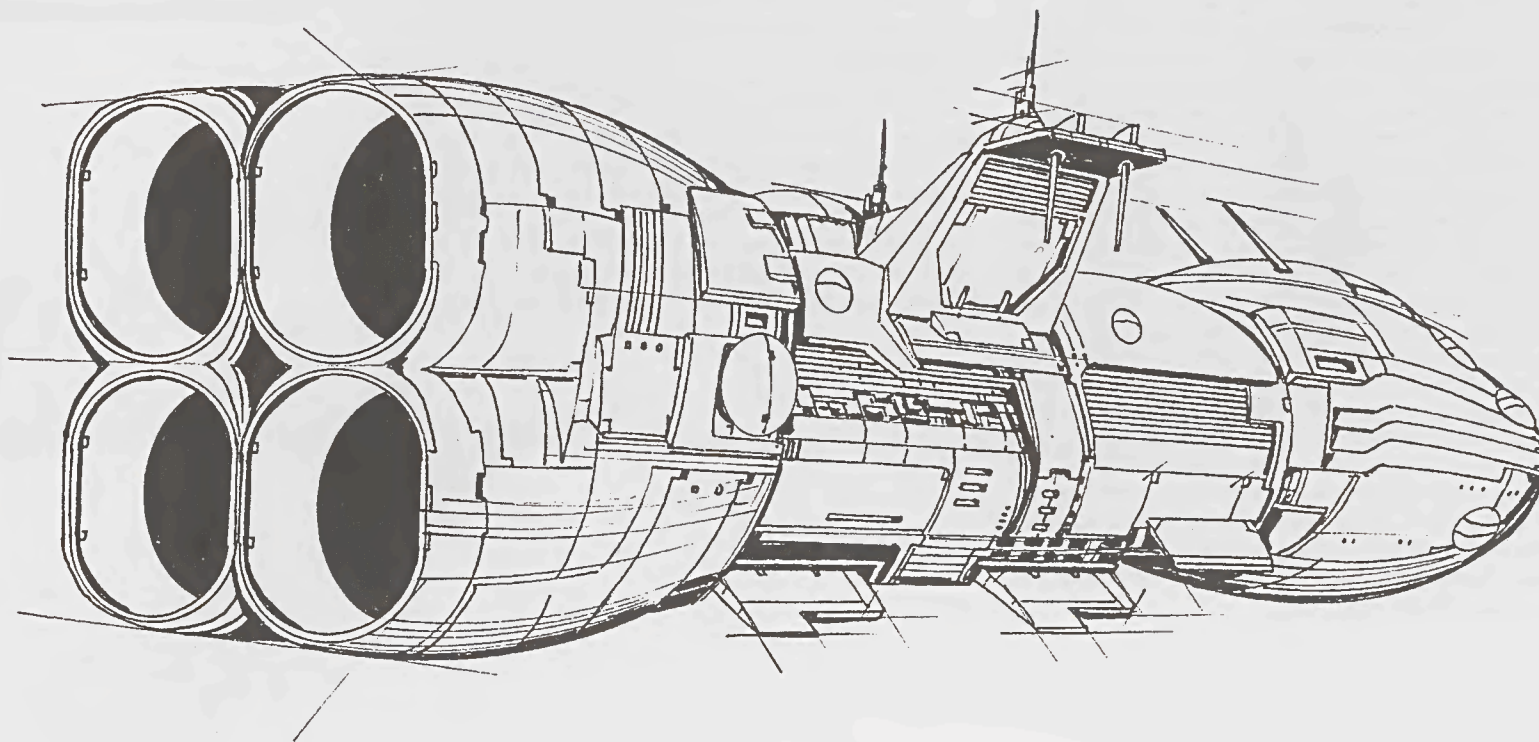
Bug:	2 SL/55
Rechte Seite:	3 SL/55
	1 Weißer-Hai-Rakete
Linke Seite:	3 SL/55
	1 Weißer-Hai-Rakete

Mittelsektion

Rechte Seite:	4 SAK/10
	1 SL/45
	2 Barracuda-Raketen
Linke Seite:	4 SAK/10
	1 SL/45
	2 Barracuda-Raketen

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	4 SAK/10
	1 SL/45
Linke Seite:	4 SAK/10
	1 SL/45
Heck:	4 SL/55
	1 Barracuda-Rakete



ÆGIS-KLASSE, SCHWERER KREUZER

ÜBERSICHT:

Der schwere Kreuzer der *Ægis*-Klasse ist ein hervorragendes Beispiel für das Traditionsbewußtsein und die Vorliebe für erprobte Konstruktionen in der Terranischen Hegemonie, selbst dann, wenn technologischer Fortschritt neue Möglichkeiten eröffnet hat.

Die 2372 vom Stapel gelaufene THS *Ægis* gewann schnell Beifall als ausgezeichnete schwerer Kreuzer. DiTron Heavy Industries hatten alle zu dieser Zeit verfügbaren technologischen Neuerungen in die Konstruktion integriert, darunter auch zum ersten Mal abnehmbare Solarsegel. Durch ein Abnehmen der Segel, was seit dem Ende des 24. Jahrhunderts auf Kriegsschiffen zur Regel geworden ist, ist es möglich, die empfindlichen Mechanismen des Segels zu beschützen, während das Schiff in Richtung Einsatzziel beschleunigt. Automatische interne Systeme entfalten das Segel in Reaktion auf Signale des Schiffcomputers und beginnen mit dem Sammeln von Energie, die in mehreren großen Batterien gespeichert wird. Dies senkt die Zeit, die der Kreuzer benötigt, bis er in ein anderes Sonnensystem springen kann, erheblich.

Mit ihrer exzellenten Feuerkraft und hohen Beweglichkeit dienten die *Ægis*-Kreuzer der Hegemonialflotte anderthalb Jahrhunderte lang, wobei man sie ständig umbaute, um neue Technologien auszunutzen. Ab 2531 wurden sie dann allmählich durch die neue *Avatar*-Klasse ersetzt, die sich jedoch als äußerst kurzlebig erwies. Einige wenige Kreuzer der *Ægis*-Klasse blieben als Ausbildungsschiffe im Dienst.

Deborah Cameron, die jedem Wagnis abholde Generaldirektorin der Terranischen Hegemonie in dieser Zeit, senkte das Profil der THS, indem sie die 106 Kreuzer außer Dienst stellte, sorgte jedoch für spätere Kriege vor, indem sie die Schiffe nicht verschrotten, sondern einmotten ließ.

30 Jahre verbrachten die Schiffe in einer Umlaufbahn um Sol zwischen Terra und Mars. Mit der Gründung des Sternenbunds und dem darauffolgenden Vereinigungskrieg entstand bei den jungen Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften ein dringender Bedarf an Kriegsschiffen. 2582 erließ der Erste Lord Ian Cameron eine Direktive zur Wiederindienststellung der eingemotteten *Ægis*-Kreuzer. Ein Drittel der Schiffe wurde für deren Privatflotten an die Lordräte überstellt, der Rest wurde in den Raumwerften der Hegemonie für die Verwendung in der Sternenbundflotte umgerüstet.

DiTron verwandelte die Relikte in für jene Zeit hochmoderne Kampfschiffe. Die neue Ausrüstung war in der Regel kleiner als die durch sie ersetzten Aggregate, und so wurde es möglich, ein paar neue Komforts wie einen Null-g-Pool einzubauen. Eine der wichtigsten Neuerungen waren die Lithium-Fusionsbatterien, die es der *Ægis* gestatten, Energie für mehrere Sprünge zu speichern.

Durch die Vergrößerung um 70 schwere Kreuzer der *Ægis*-Klasse erhielt die Sternenbundflotte im entscheidenden Moment eine wichtige Unterstützung. Im Kampf erwiesen sich die modernisierten Kreuzer neueren Schiffen ebenbürtig. Obwohl ihre Rümpfe vom Alter geschwächt waren, sorgte die schiere Feuerkraft dieser Kolosse dafür, daß nur die größten Kriegsschiffe wagten, sich auf ein Gefecht mit ihnen einzulassen. Ein Jahrhundert später bleibt die *Ægis*-Klasse ein wichtiger Teil der Sternenbundflotte.

MÖGLICHKEITEN:

Die Hauptbewaffnung der *Ægis*-Klasse besteht aus den 18 Schiffsautokanonen/35 und den acht Abschußrohren für Raketen des Typs Weißer Hai. Die großkalibrigen Kanonen sind in sechs Geschütztürmen untergebracht. Als Sekundärbewaffnung dient eine Mischung aus Schiffslasern, Schiffsautokanonen und Raketen, wobei die Geschütze vor allem in der Umgebung der Hangartore zu finden sind.

Das Innere der modernisierten Kreuzer ist nach modernen Standards sehr geräumig. Dadurch kann eine *Ægis* mehr Munition mitführen als andere Kreuzer. Der Rumpf ist auf Grund veralteter Materialien und Konstruktionstechniken weniger stabil als der jüngerer Schiffe. Zudem machen die bei der Konstruktion benutzten Materialien das Schiff leicht zu orten.

Masse: 745.000 Tonnen

Besatzung: 180

K-F-Antrieb: KF Mark XIX

Schubtriebwerke: 2 Century 5000

Rumpf: Templar Steel Plus

Länge: 725 m

Segelgröße: 1.308 m

Landungsschiffskapazität: 4

Luft-/Raumjägerkontingent: 18

Beibootkontingent: 10

Panzerung: Grumman K5

Bewaffnung:

achtzehn Armstrong II-Schiffsautokanonen/35

acht Weißer-Hai-Raketenabschußrohre

vierundzwanzig Imperator-Schiffsautokanonen/20

zwölf Randall-Schiffslaser/55

vier Barracuda-Raketenabschußrohre

vier Magna-Schiffslaser/45

Hersteller: DiTron Heavy Industries

Funksystem: OMP Stratacaster

Ortungs-/Zielerfassungssystem: KTI 389

Typ: **Schwerer Kreuzer der Aegis-Klasse**

Strukturelle Integrität:	75
K-F-Integrität:	20
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	4
Beiboot-/Jägerstellplätze:	28
Beiboot-/Jägerhangartore:	6
Gravdecks:	2
Schubtriebwerke:	Century 5000 (2)
Schub:	2
Vollschub:	3
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	500
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	5.400
Kommandosektion	
Bug:	600
Rt/Lk Seite:	700/700
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	700/700
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	700/700
Heck (Triebwerk):	600

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)	
Bug:	2 SAK/35
Rechte Seite:	2 SAK/35 3 Weißer-Hai-Raketen
Linke Seite:	2 SAK/35 3 Weißer-Hai-Raketen
Mittelsektion	
Rechte Seite:	4 SAK/35 3 SL/55 1 Barracuda-Rakete 6 SAK/20

Linke Seite:

4 SAK/35
3 SL/55
1 Barracuda-Rakete
6 SAK/20

Triebwerkssektion

Rechte Seite:

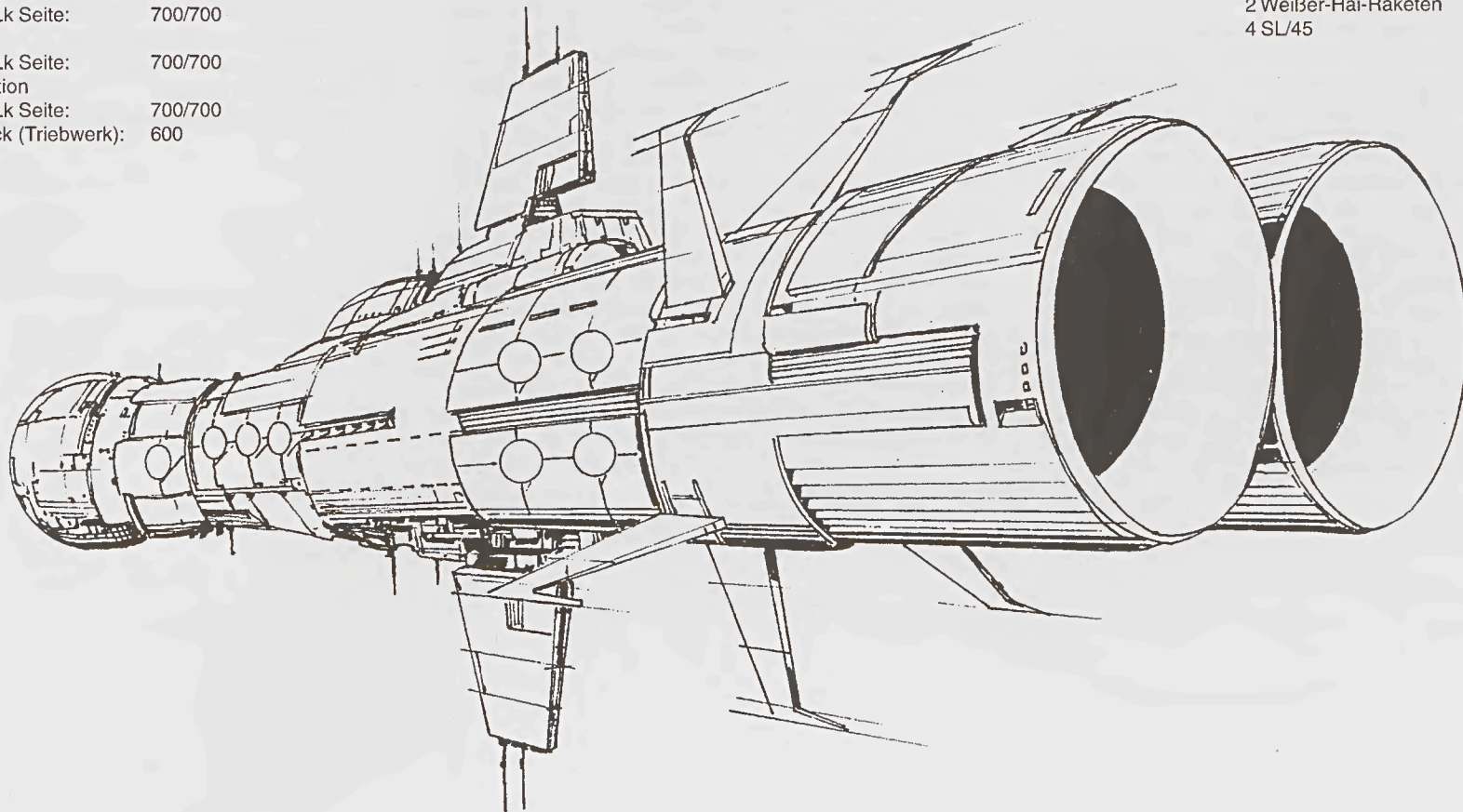
6 SAK/20
3 SL/55
1 Barracuda-Rakete

Linke Seite:

6 SAK/20
3 SL/55
1 Barracuda-Rakete

Heck:

4 SAK/35
2 Weißer-Hai-Raketen
4 SL/45



KONGRESS-KLASSE, FREGATTE

ÜBERSICHT:

Fregatten fungierten zunächst in der Hegemonial- und später in der Sternenbundflotte als schwerbewaffnete Wachtschiffe. Die ersten Fregatten der Hegemonialflotte waren wenig mehr als Kreuzer, deren Bewaffnung zum großen Teil durch Sensoren und Ortungsgeräte ersetzt worden war. Mit wachsendem Fortschritt wurden spezielle Fregatten als schnelle, schwer bewaffnete und für elektronische Spionageaufgaben ausgerüstete Schiffe konstruiert.

Im Jahre 2536 entschieden die Admirale der Hegemonie, daß die Fregatten der *Quixote*-Klasse ihren Aufgaben nicht mehr gewachsen seien. Bei verschiedenen Zusammenstößen mit den Kriegsschiffen der anderen Sternenreiche hatte sich gezeigt, daß ein *Quixote* von fremden Schiffen vergleichbarer Größe ausmanövriert werden konnte.

Ein Jahr später legten die Konstrukteure von Dekirk Aerospace einen Entwurf vor, der so gut schien, daß die Hegemonialflotte ihn auf der Stelle akzeptierte. Allerdings ergab sich vor dem Bau der ersten *Kongreß*-Klasse-Fregatten ein ernsthaftes Hindernis in Form einer Klage der Vereinigten Sonnen gegen die Werft und die Regierung der Hegemonie. In diesem Verfahren erklärte Challenge Systems, eine Raumwerft auf dem Davion-Planeten Galax, die *Kongreß*-Klasse sei in den wichtigsten Punkten identisch mit einem Challenge-Entwurf und beruhe auf Werksspionage Dekirks.

Die Rechtsstreitigkeiten dauerten drei volle Jahre und endeten erst 2540 mit einer außergerichtlichen Übereinkunft. Die Terranische Hegemonie und Dekirk Aerospace gaben darin zwar keinerlei ungesetzliche Handlungsweise zu, akzeptierten Challenge Systems jedoch als Partner beim Bau der neuen Schiffsklasse. Zudem erhielt die Flotte der Vereinigten Sonnen ein Kontingent der neuen Fregatten — ohne die fortschrittliche Hegemonie-Technik — zu einem Sonderpreis.

MÖGLICHKEITEN:

Ihrer Doppelmission als Konvoi-Geleitschutz und Spionageschiff mußte die *Kongreß*-Klasse schnell, gut bewaffnet, mit leistungsstarken Sensoren ausgerüstet und in der Lage sein, längere Zeit unter ungünstigen Bedingungen zu operieren. Die Fregatten boten eine so gute Mischung dieser Qualitäten, daß über viele Jahrzehnte weder die Terranische Hegemonie noch in späteren Jahren der Sternenbund einen Anlaß sahen, die 200 Schiffe dieser Klasse zu ersetzen.

Ein wichtiger Faktor bei dieser Zufriedenheit war die Tatsache, daß das Innere der Schiffe bis auf den letzten Quadratzentimeter funktional ausgelegt ist und sämtliche wichtigen Systeme leicht erreichbar und zu warten sind, ein Markenzeichen aller Dekirk-Konstruktionen. Ein weiteres Merkmal dieser Firma war die Beachtung ergonomischer Erkenntnisse, die es ermöglichten, die Maschinen an die Menschen anzupassen, die sie bedienen mußten. Der Konzern unternahm beachtliche Anstrengungen, um sicherzustellen, daß die Besatzungen ihrer Schiffe keinen Grund zur Klage fanden.

Die Hauptbewaffnung der *Kongreß*-Klasse besteht aus acht Schiffsautokanonen/30 in fünf Geschütztürmen, einem Abschlußrohr für die riesigen Schwertwal-Raketen und zwei weiteren Abschlußrohren für Raketen des Typs Weißer Hai.

Hinter den Sensor- und Beobachtertürmen des Schiffes befinden sich Dockkragen für zwei Landungsschiffe. In den meisten Fällen werden sie von Schiffen der *Pentagon*-Klasse belegt, die wenig mehr als enorme Geschützplattformen sind und sich bei einem Raumgefecht von der Fregatte abkoppeln. Auf besonderen Missionen kann ein *Kongreß* aber auch Landungsschiffe mitführen, die Mechs oder Truppen befördern.

Wenn die *Kongreß*-Klasse einen Schwachpunkt hat, dann ist es die geringe Luft-/Raumjäger-Unterstützung. Fregatten dieser Klasse werden daher oft von Jägertendern z. B. der *Vergeltung*-Klasse begleitet.

Masse: 760.000 Tonnen

Besatzung: 256

K-F-Antrieb: K-F Mark XXV

Schubtriebwerke: 3 GM 8050 Starlifter

Rumpf: Endostahl/AN

Länge: 703 m

Segelgröße: 1.207 m

Landungsschiffskapazität: 2

Luft-/Raumjägerkontingent: 6

Beibootkontingent: 4

Panzerung: Blue Nose 440CL

Bewaffnung:

acht Oriente-Schiffsautokanonen/30

ein Schwertwal-Raketenabschußrohr

zwei Weißer-Hai-Raketenabschußrohre

acht Armstrong LN-10-Schiffsautokanonen/10

acht schwere Magna-Laser

Hersteller: Dekirk Aerospace

Funksystem: 5T Vargas

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wolf 157

Typ: Fregatte der Kongreß-Klasse

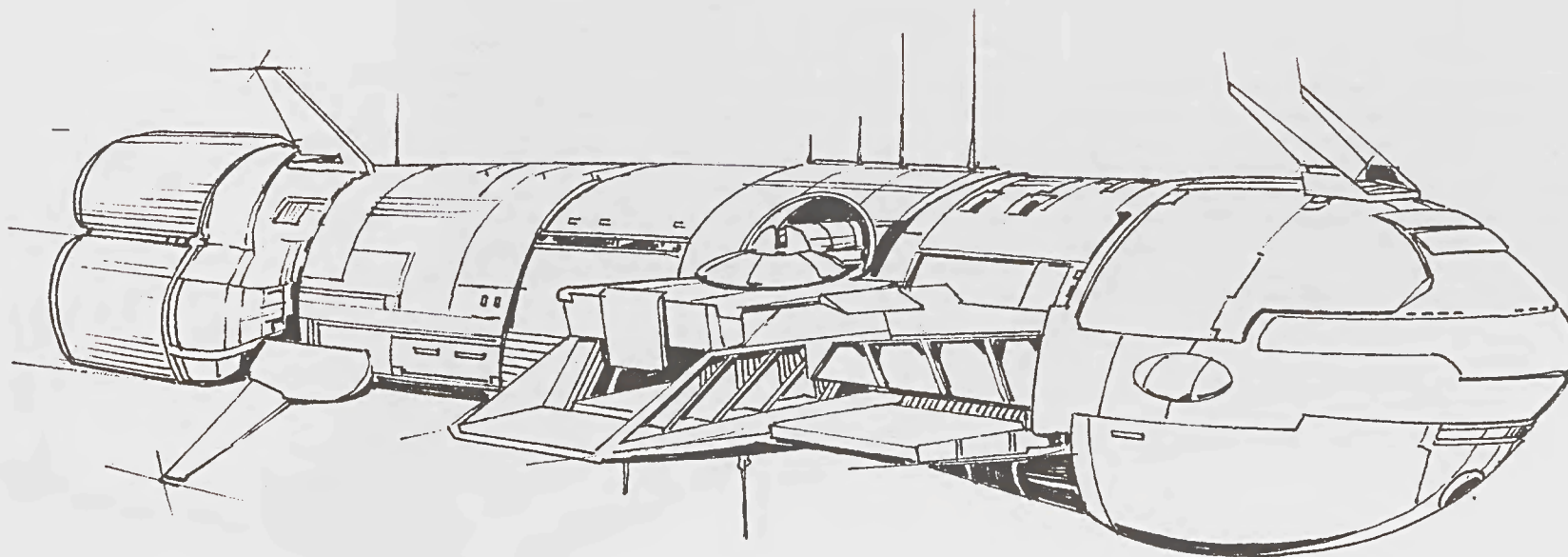
Strukturelle Integrität:	75
K-F-Integrität:	20
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	2
Beiboot-/Jägerstellplätze:	10
Beiboot-/Jägerhangartore:	2
Gravdecks:	1
Schubtriebwerke:	GM 8050 Starlifter (3)
Schub:	3
Vollschub:	5
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	1000
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	3.904
Kommandosektion:	
Bug:	480
Rt/Lk Seite:	480/480
Mittelsektion:	
Rt/Lk Seite:	500/500
Triebwerkssektion:	
Rt/Lk Seite:	480/480
Heck (Triebwerk):	504

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)	
Bug:	1 Schwertwal-Rakete
Rechte Seite:	2 SAK/30
Linke Seite:	2 SAK/30
Mittelsektion	
Rechte Seite:	2 SAK/10 2 S-Laser 1 Weißer-Hai-Rakete
Linke Seite:	2 SAK/10 2 S-Laser 1 Weißer-Hai-Rakete

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	2 SAK/10 2 S-Laser 1 SAK/30
Linke Seite:	2 SAK/10 2 S-Laser 1 SAK/30
Heck:	2 SAK/30



BLACK LION-KLASSE, SCHLACHTKREUZER

ÜBERSICHT:

Als offensichtlich wurde, daß die Schlachtkreuzer der *Cameron*-Klasse seinen Konstruktionsvorgaben nicht gerecht wurden, entschloß sich das Quartiermeister-Kommando, statt Billionen von Sternenbundscredits für einen Umbau der vorhandenen *Camerons* auszugeben, gleich einen neuen Schiffstyp zu erproben. Die *Camerons* blieben weiter im Dienst, allerdings mit deutlich reduzierter Funktion.

Diesmal umgingen die Admirale des Kriegsschiff-Unterkommandos das übliche Verfahren einer öffentlichen Ausschreibung des Konstruktionsauftrags unter sämtlichen großen Werftkonzernen und vergaben den Auftrag im Jahre 2689 direkt an Boeing Interstellar. Der Vertrag bezog sich auf den Entwurf der Firma für die Ausschreibung, an deren Abschluß die *Cameron*-Klasse den Zuschlag bekommen hatte, mit der Auflage, einige grundlegende Umbauten vorzunehmen.

Die Firma lieferte eine ausgezeichnete Konstruktion, die nach dem berühmten Schlachtkreuzer Generaldirektor James McKennas *Black Lion* getauft wurde. Boeing baute während der folgenden 31 Jahre alle sechs Monate einen weiteren Schlachtkreuzer dieser Klasse.

MÖGLICHKEITEN:

Die drei interplanetaren Carston-Pegasus-Triebwerke des *Black Lion* erzeugen fast das Doppelte an Schubkraft, das die Triebwerke der *Cameron*-Klasse aufbringen. Bei einer geringeren Tonnage machte das den *Black Lion* zu einem der schnellsten Kriegsschiffe seiner Größe. Allerdings machten die schiere Größe und Komplexität der Triebwerke die Maschinendecks zu einem Labyrinth enger Kriechgänge und Laufstege. Die schwierige Wartung hatte zur Folge, daß Triebwerkschäden häufiger sind als bei modernen Raumschiffen üblich.

Die zweite wichtige Veränderung, die den *Black Lion* gegenüber dem *Cameron* auszeichnet, ist der verbesserte Panzerungsschutz. Der strittigste Punkt der Konstruktion ist die Wahl der Bewaffnung. Statt sich auf Energiewaffen zu verlassen, bestückten die Konstrukteure den *Black Lion* ausschließlich mit Schiffsautokanonen und Raketen. Die Primärbewaffnung besteht aus vier Geschütztürmen mit Schiffs-AK/30 und zwei Türmen zum Abfeuern von Weißer-Hai-Raketen. Als Sekundärwaffen stehen vier weitere Geschütztürme mit kleineren Autokanonen und sechs Abschußrohre für Barracuda-Raketen zur Verfügung.

Die Überlegung hinter der Entscheidung gegen Energiewaffen war die Möglichkeit, ein kleineres, leichteres Stromsystem zu installieren. Allerdings ist damit der Nachteil verbunden, daß das Schiff einiges an Innenraum für die Munitionsvorräte benötigt.

Schlachtkreuzer der *Black Lion*-Klasse führen ein Kontingent von 18 schweren Luft-/Raumjägern mit, und ihre vier Dockkranen können auch die größten Landungsschiffe aufnehmen.

Oft übernimmt ein *Black Lion* die Führung einer Kampfgruppe beim Geleitschutz eines Konvois. Bei einer Begegnung mit feindlichen Schiffen nutzt der Schlachtkreuzer seine überlegene Geschwindigkeit dazu, eine Zerstörergruppe gegen den Feind zu führen. Genügt dies nicht, um den Angreifer in die Flucht zu schlagen, kann der *Black Lion* ihm genug Schaden zufügen, um die Attacke auf den Konvoi deutlich zu schwächen.

Die *Black Lion*-Klasse hat die Erwartungen der Admirale weitestgehend erfüllt. Die Schiffe sind so wendig wie erhofft, und in der Peripherie können sie ein Gefecht leicht dominieren. In den versteckten Kriegen gegen die Hausarmeen hat ein *Black Lion* jedoch keine Chance gegen die Schwärme feindlicher Jäger.

Masse: 802.000 Tonnen

Besatzung: 208

K-F-Antrieb: K-F King IX

Schubtriebwerke: 3 Carston Pegasus

Rumpf: ExoStahl C-180

Länge: 772 m

Segelgröße: 1.433 m

Landungsschiffskapazität: 4

Luft-/Raumjägerkontingent: 18

Beibootkontingent: 10

Panzerung: Grumman 900

Bewaffnung:

achtzehn Scarborough-Schiffsautokanonen/30

acht Weißer-Hai-Raketenabschußrohre

sechs Barracuda-Raketenabschußrohre

zweiunddreißig Imperator-Schiffsautokanonen/20

Hersteller: Boeing Interstellar

Funksystem: NeedhamAeroStar

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Needham OmniSystem IV

Typ: **Schlachtkreuzer der Black Lion-Klasse**

Strukturelle Integrität:	75
K-F-Integrität:	20
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	4
Beiboot-/Jägerstellplätze:	28
Beiboot-/Jägerhangartore:	6
Gravdecks:	2
Schubtriebwerke:	Carston Pegasus (3)
Schub:	3
Vollschub:	5
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	500
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (10 Punkte/t):	9.270
Kommandosektion	
Bug:	1035
Rt/Lk Seite:	1200/1200
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	1200/1200
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	1200/1200
Heck (Triebwerk):	1035

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

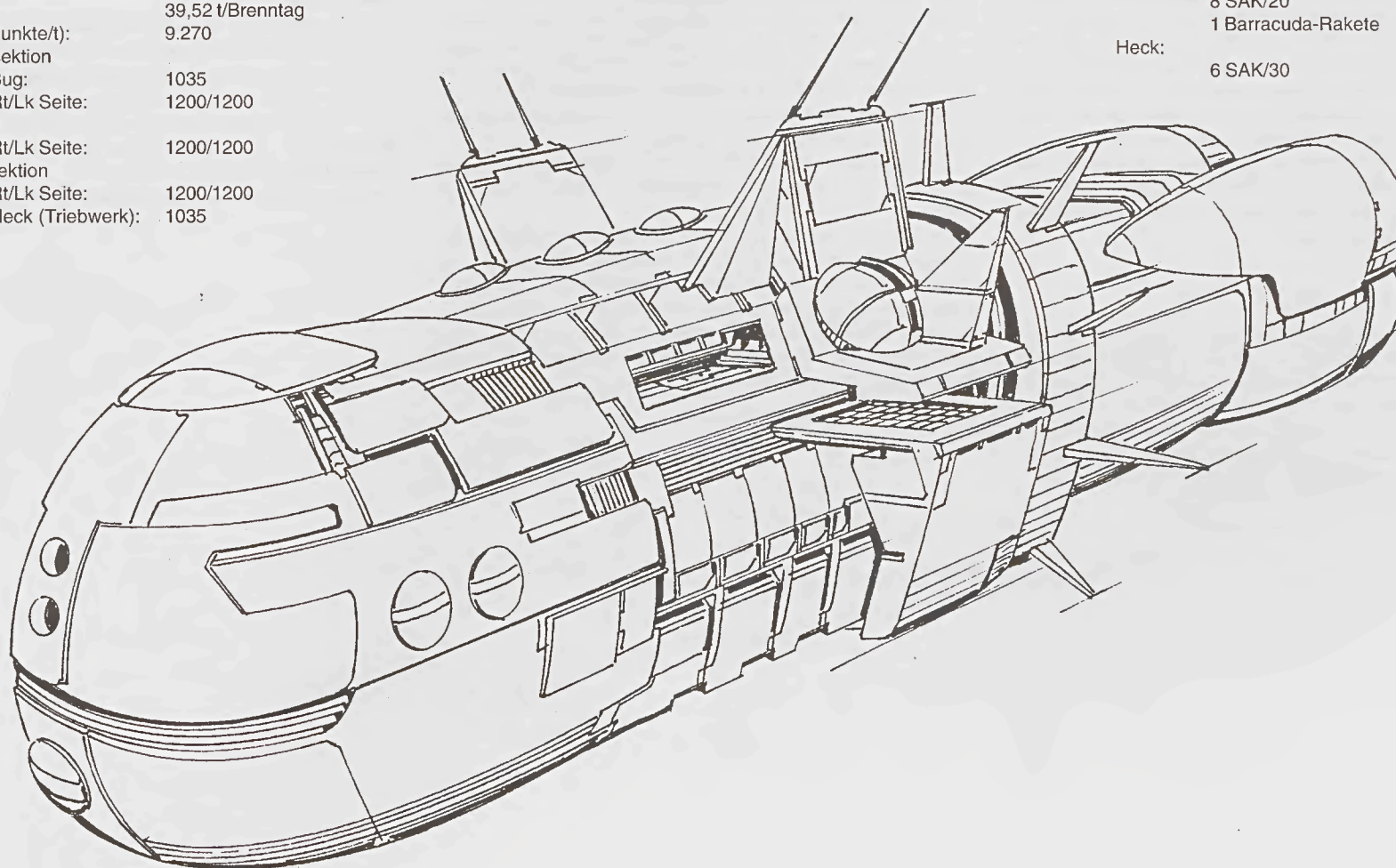
Bug:	4 SAK/30
Rechte Seite:	
4 Weißer-Hai-Raketen	
1 Barracuda-Rakete	
4 SAK/30	
Linke Seite:	
4 Weißer-Hai-Raketen	
1 Barracuda-Rakete	
4 SAK/30	

Mittelsektion

Rechte Seite:	
8 SAK/20	
1 Barracuda-Rakete	
Linke Seite:	
8 SAK/20	
1 Barracuda-Rakete	

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	
8 SAK/20	
1 Barracuda-Rakete	
Linke Seite:	
8 SAK/20	
1 Barracuda-Rakete	
Heck:	
6 SAK/30	



SOWJETSKI SOJUS-KLASSE, SCHWERER KREUZER

ÜBERSICHT:

Nachdem sie jahrelang stumm hatten zusehen müssen, wie der umnachtete Erste Lord Jonathan Cameron den überwiegenden Teil des Militärbudgets für automatisierte Raumverteidigungsanlagen ausgegeben hatte, gewannen die SBVS mit der Übernahme der meisten Pflichten des Ersten Lords durch die Ehrwürdige Mutter Jocasta Cameron 2734 die Kontrolle über ihre Finanzen zurück. Während sich der Sternenbund darauf konzentriert hatte, die Welten der Hegemonie zu befestigen, waren die privaten Heere und Flotten der Bundesstaaten bedrohlich gewachsen. Als Antwort gab Generalin Rebecca Fredasa die Allgemeine Neubewaffnungsorder von 2735 aus, in der sie keinen Zweifel an ihrer Absicht ließ, die Vorherrschaft der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte durch neue Schiffe und Waffen wiederherzustellen. Unter den neuen Schiffen, die als Folge dieses Befehls entstanden, war auch der schwere Kreuzer der *Sowjetski Sojus*-Klasse.

Die Schiffskonstrukteure bei Blue Nose Clipperships sahen die *Sowjetski Sojus* als ein Schiff von überwältigender Feuerkraft, mit der Möglichkeit zum Einsatz in Flottenmissionen oder unabhängiger Aktion.

MÖGLICHKEITEN:

Die *Sowjetski Sojus* hat eine so enorme Schlagkraft, daß viele Flottenoffiziere sie als Schlachtkreuzer klassifizieren würden. An der Spitze ihrer beeindruckenden Waffenliste stehen zwölf Schiffsautokanonen/20 in vier Geschütztürmen. Unterstützt werden die SAK-Türme durch drei Raketenabschußrohre, eines zum Abfeuern der riesigen Schwertwal-Raketen, die anderen beiden für die kleineren und agileren Barracudas.

Der Platzbedarf der Kanonen- und Raketenmunition stellte die Konstrukteure vor ein Problem, dessen sie durch Automation Herr wurden. Drei moderne Hornblower-Computer überwachen und steuern die Nachladesysteme. Die vom Nirasaki Computerkollektiv entwickelten Anlagen übernehmen die Aufgaben von 80 Raummatrosen. Das liefert reichlich Platz für Munitionslager und den großen Jägerhangar, der 18 Maschinen aufnehmen kann.

Trotzdem lag die einzige Möglichkeit, das Schiff annehmbar schnell zu machen und trotzdem eine so große Bewaffnung zu installieren, in einer eher schwachen Rumpfpanzerung. Viele Offiziere äußerten deswegen die Besorgnis, die *Sowjetski Sojus* könne sich als „Ein-Schuß-Wunder“ herausstellen und unter feindlichem Gegenfeuer rapide zusammenbrechen, aber diese Befürchtungen haben sich als unbegründet erwiesen. Durch ihre exzellente Ausbildung sind die Kapitäne der Sternenbundflotte in der Lage, die Stärken ihrer Schiffe aus- und ihre Schwächen zu überspielen.

Die *Sowjetski Sojus* besitzt vier Dockkragen, kann allerdings daran nur kleine bis mittelgroße Landungsschiffe aufnehmen.

Im Einsatz hat sich die ungewöhnliche Konstruktion des schweren Kreuzers bewährt. Die Automation bringt gute Leistung, auch wenn die Computer gelegentlich einen „Blackout“ haben, der eine Umschaltung auf Handbetrieb und kostbare Minuten Reparaturarbeit erfordert. Im Gefecht leisten Geschwindigkeit und Bewaffnung den 400 Schiffen dieser Klasse gute Dienste.

Masse: 823.000 Tonnen
Besatzung: 201
K-F-Antrieb: K-F King LX
Schubtriebwerke: 2 Harlan B8-160
Rumpf: 40X Templar
Länge: 803 m
Segelgröße: 1.250 m
Landungsschiffskapazität: 4
Luft-/Raumjägerkontingent: 18
Beibootkontingent: 8
Panzerung: Bowman JK3
Bewaffnung:
zwölf Imperator-Schiffsautokanonen/20
zwei Schwertwal-Raketenabschußrohre
vier Barracuda-Raketenabschußrohre
vierundzwanzig Sorenstein 45a-Schiffslaser/45
acht mittelschwere Ceres-N-Schiffspartikelkanonen
Hersteller: Blue Nose Clipperships
Funksystem: KAT 701
Ortungs-/Zielerfassungssystem: ASTROC 4-b

Typ: **Schwerer Kreuzer der Sowjetski Sojus-Klasse**

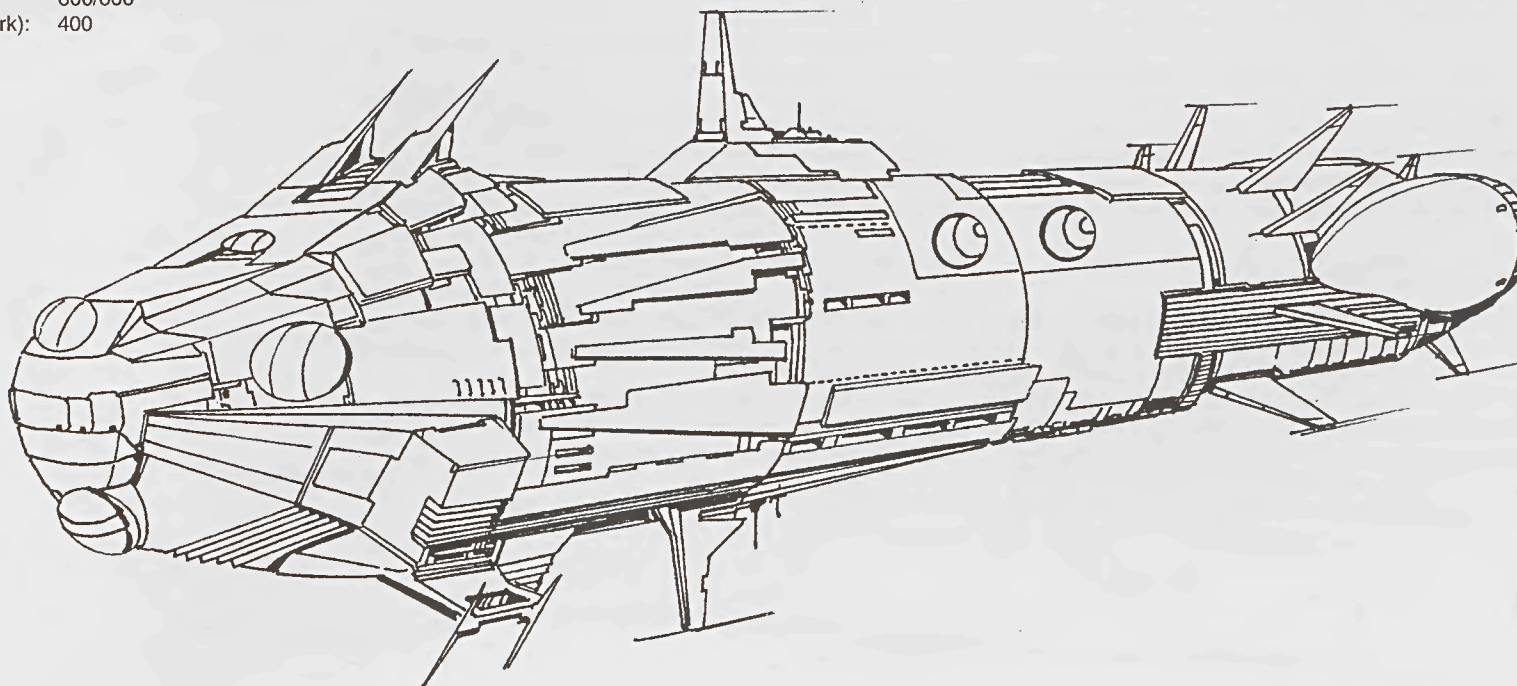
Strukturelle Integrität:	80
K-F-Integrität:	25
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	4
Beiboot-/Jägerstellplätze:	26
Beiboot-/Jägerhangartore:	6
Gravdecks:	2
Schubtriebwerke:	Harlan B8-160 (2)
Schub:	2
Vollschub:	3
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	700
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (6 Punkte/t):	44.564
Kommandosektion	
Bug:	464
Rt/Lk Seite:	600/600
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	600/600
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	600/600
Heck (Triebwerk):	400

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)	
Bug:	2 Schwertwal-Raketen
Rechte Seite:	3 SL/45
Linke Seite:	1 Barracuda-Rakete
Linke Seite:	3 SL/45
Linke Seite:	1 Barracuda-Rakete
Mittelsektion	
Rechte Seite:	3 SAK/20
Rechte Seite:	2 M-SPPK
Linke Seite:	3 SAK/20
Linke Seite:	2 M-SPPK

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	
3 SAK/20	
2 M-SPPK	
1 Barracuda-Rakete	
Linke Seite:	
3 SAK/20	
2 M-SPPK	
1 Barracuda-Rakete	



CAMERON-KLASSE, SCHLACHTKREUZER

ÜBERSICHT:

Die Jahrzehnte nach dem Vereinigungskrieg brachten dem gesamten Sternenbund solchen Frieden und Wohlstand, daß die SBVS in den Augen der Öffentlichkeit wenig mehr zu tun hatten, als Frachter zu eskortieren und Ehrenkompanien für besondere Anlässe zu stellen. Die Zeiten waren so gut, daß mancherorts die Meinung aufkam, die Streitkräfte könnten ein „Gesundschumpfen“ vertragen. Diese Ansicht erreichte ihren Höhepunkt in den 50er Jahren des 27. Jahrhunderts, als eine kleine, aber einflußreiche Lobby aus Politikern und Adligen ein Einfrieren des Militärbudgets durchsetzte.

Diese Maßnahme zwang die SBVS, ihre Ausgaben einzuschränken. Andererseits klappte jedoch eine große Lücke zwischen den Schlachtschiffen der Flotte und ihren Kreuzern. Die Admirale brauchten eine Schiffsklasse, die den Befehl über die riesigen Konvois übernehmen konnte, die sich zwischen der Inneren Sphäre und den Territorialstaaten der Peripherie bewegten. Es sollte ein Schiff mit der Feuerkraft eines Schlachtschiffs und der Geschwindigkeit eines Kreuzers sein, um mit den schnellen Frachtern dieser Zeit mithalten zu können.

2657 gelang es der kleinen Werftfirma Dassault-Shimmon Enterprises vom Planeten New Earth, alle anderen Interessenten an diesem Auftrag aus dem Rennen zu schlagen. Anstatt die großen Versprechungen seiner Konstrukteure zu erfüllen, entwickelte sich der Schlachtkreuzer der Cameron-Klasse jedoch zur größten Fehlinvestition der Sternenbundflotte.

MÖGLICHKEITEN:

Schon der Stapellauf der SBS *Cameron* im Jahre 2668 machte klar, daß diese Schiffsklasse weit entfernt von dem schnittigen, machtvollen Schlachtkreuzer war, den ihre Konstrukteure versprochen hatten. Das Schiff war äußerst langsam. Seine beiden Cassion-Vasseur-Schubtriebwerke waren zwar extrem leistungsstark, lieferten aber dennoch nur die Beschleunigungswerte eines Schlachtschiffs. Der Grund dafür war die um 50.000 t über den Vorgaben liegende Tonnage des Schiffes.

Es gab allerdings auch eine gute Nachricht in Form der Bewaffnung der *Cameron*-Schlachtkreuzer. Sie besaßen vier Geschütztürme mit Maelstrom AR-10-Abschußrohren, die Raketen aller Größen abfeuern konnten, sowie sechs weitere Geschütztürme mit den schwersten verfügbaren Partikelprojektorkanonen. Verbunden mit einer Sekundärbewaffnung aus 16 Schiffsautokanonen und zehn Schiffslasern und einem Luft-/Raumjägerkontingent von 16 Maschinen, verleihen diese Waffen dem Schiff eine gewaltige Offensivkapazität.

Obwohl die Admirale erkannten, daß der Cameron eine Fehlkonstruktion war, bestellten sie 40 Schiffe, um die öffentliche Mißstimmung zu vermeiden, die aufgekommen wäre, wenn sie ihren Fehler zugegeben hätten.

*Ein Teil der Schwächen ließ sich durch Modifikationen vertuschen, aber alle etwaigen Hoffnungen, der Schlachtkreuzer könne sich doch noch bewähren, wurden durch das Schicksal der SBS *Sainte Jeanne* zunichte gemacht. Die *Sainte Jeanne* war der 20. Armee in der Republik der Randwelten zugeteilt und eskortierte Personal- und Nachschubkonvois der SBVS. Im November 2674 traf das Schiff beim Geleit für einen Konvoi nach *Placidia* auf sechs Piratenschiffe von Zerstörergröße, Transporter mit nachträglich montierten Waffen und verbesserten Triebwerken.*

*Als die *Sainte Jeanne* sich von den Transportschiffen löste, um die Angreifer zu stellen, fiel plötzlich ihre Energieversorgung aus. Der Kapitän schaltete auf Hilfsstrom um, mußte aber feststellen, daß die Batterien nicht in der Lage waren, gleichzeitig die Lebenserhaltungssysteme zu versorgen und die Geschütze abzufeuern. Die Piraten bemerkten, daß der Schlachtkreuzer keine Anstalten machte, den Konvoi zu beschützen, und kamen näher. Nach ein paar vorsichtigen Attacken war ihnen klar, daß das Kriegsschiff hilflos war, und sie griffen mit voller Stärke an. Die *Sainte Jeanne* war innerhalb von Minuten zerstört.*

Eine spätere Untersuchung ergab, daß die Konstrukteure bei Dassault-Shimmon von diesem Problem gewußt, es aber verschwiegen hatten, um den Auftrag nicht zu gefährden.

Masse: 859.000 Tonnen

Besatzung: 287

K-F-Antrieb: K-F King VI-a

Schubtriebwerke: 2 Cassion Vasseur

Rumpf: Creighton M-4

Länge: 839 m

Segelgröße: 1.450 m

Landungsschiffskapazität: 2

Luft-/Raumjägerkontingent: 16

Beibootkontingent: 10

Panzerung: Ajax 7PK300

Bewaffnung:

acht Maelstrom AR-10-Raketenabschußrohre

zwölf schwere Super-Rand-Schiffspartikelstrahlkanonen

sechzehn Pontiac-Schiffsautokanonen/25

zehn Tronel-Schiffslaser/55

Hersteller: Dassault-Shimmon Enterprises

Funksystem: ViaComm 1011

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Johnson DataMaster 6000

Typ: **Schlachtkreuzer der Cameron-Klasse**

Strukturelle Integrität:	80
K-F-Integrität:	20
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	2
Beiboot-/Jägerstellplätze:	16
Beiboot-/Jägerhangartore:	6
Gravdecks:	2
Schubtriebwerke:	Cassion Vasseur (2)
Schub:	2
Voltschub:	4
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	500
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	7.016
Kommandosektion	
Bug:	816
Rt/Lk Seite:	900/900
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	900/900
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	900/900
Heck (Triebwerk):	800

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

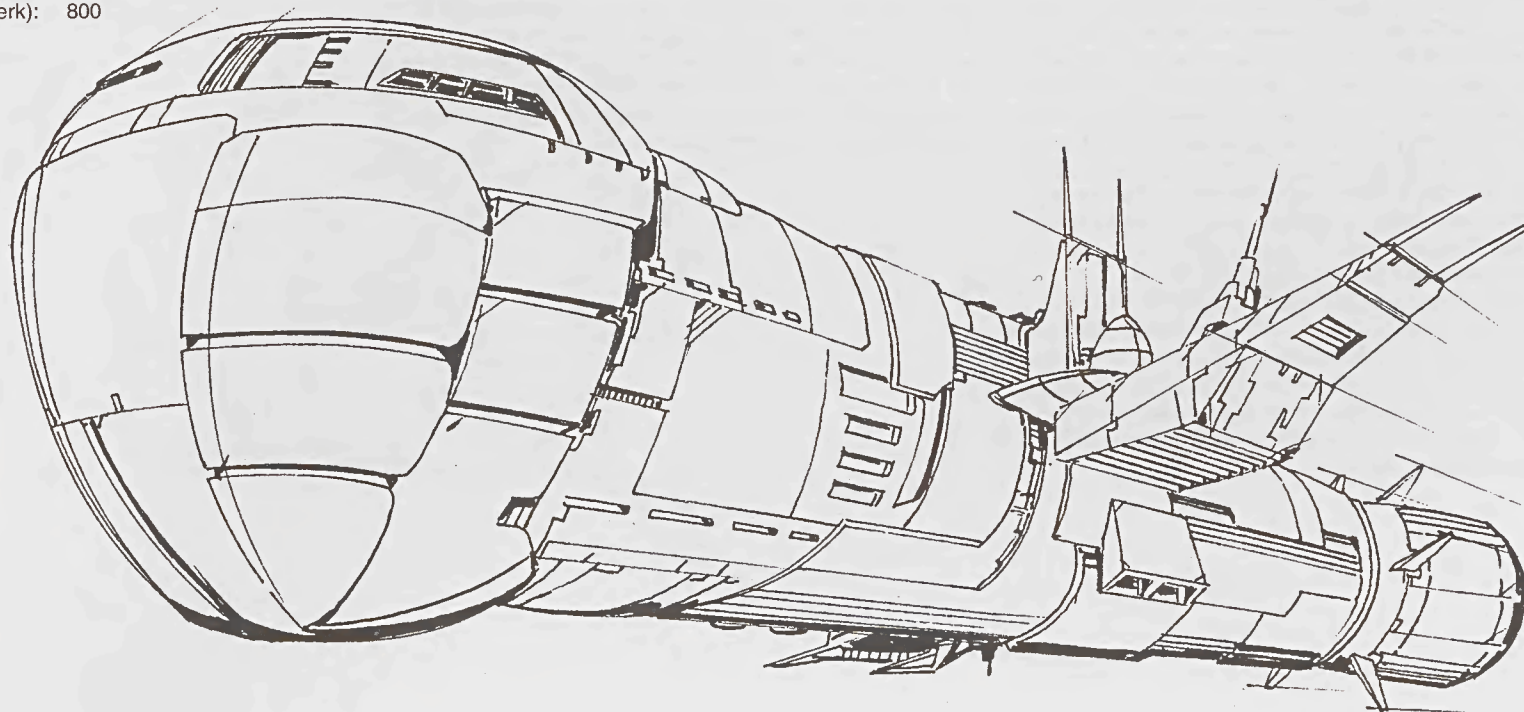
Bug:	2 S-SPPK
Rechte Seite:	2 AR-10 2 S-SPPK
Linke Seite:	2 AR-10 2 S-SPPK

Mittelsektion

Rechte Seite:	4 SAK/25 3 SL/55
Linke Seite:	4 SAK/25 3 SL/55

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	4 SAK/25 2 SL/55 2 AR-10 2 S-SPPK
Linke Seite:	4 SAK/25 2 SL/55 2 AR-10 2 S-SPPK
Heck:	2 S-SPPK



POTEMKIN-KLASSE, TRUPPENKREUZER

ÜBERSICHT:

Der Truppenkreuzer der *Potemkin*-Klasse ist eine der seltsamsten Schiffskonstruktionen, die je gebaut wurden. Seine gewaltige Größe und die Tatsache, daß 25 Landungsschiffe an seinem Walzenrumpf hängen, machen ihn zu einem der Sternbünd-Kriegsschiffe mit dem höchsten Wiedererkennungswert. Der *Potemkin* hatte die doppelte Länge eines Monolith-Sprungschiffs unserer Tage.

Im Vereinigungskrieg hatten die SBVS erfahren müssen, daß zum Truppentransport eingesetzte Landungsschiffe sich im offenen Raum kaum verteidigen konnten. Daher gab das Quartiermeister-Kommando einen Kreuzer in Auftrag, der die Landungsschiffe verteidigen konnte und dabei wendig genug war, gegnerischen Schiffen auszuweichen.

2601 reichten die Riga Interstellar-Raumwerften den ersten Konstruktionsentwurf ein. Das projektierte Schiff sollte zehn Landungsschiffe transportieren und wäre nur knapp halb so groß gewesen wie die schlußendlich gebaute *Potemkin*-Klasse. Die SBVS fanden den Entwurf generell ansprechend, schickten ihn jedoch mit Modifizierungsvorschlägen an Riga zurück. Riga Interstellar reichte einen verbesserten Entwurf nach, nur um ihn mit erneuten Vorschlägen wieder zurückzubekommen. Acht Jahre lang zog sich dieses bürokratische Spielchen hin. Als das Quartiermeister-Kommando den Bau endlich in Auftrag gab, hatte sich die Größe des Schiffes mehr als verdoppelt, und die Landungsschiffskapazität war auf 25 gewachsen. Da diese Konstruktion jeden Rahmen eines Truppentransporters sprengte, wurde eine völlig neue Klassifikation entwickelt. Dadurch ist die *Potemkin*-Klasse der erste und einzige Truppenkreuzer der Flottengeschichte.

Als die SBS *Potemkin* 2611 die Riga-Werften verließ, erhielt sie von den Raummatrosen den Spitznamen „Maiskolbenkreuzer“, den diese Schiffsklasse während ihrer gesamten Dienstzeit behalten hat. *Riga Interstellar* baute insgesamt 106 Schiffe dieser Klasse. Das letzte davon blieb bis 2781 in Dienst, als verbesserte Geleitschiffe die *Potemkin*-Klasse schließlich überflüssig machten.

MÖGLICHKEITEN:

Der Truppenkreuzer der *Potemkin*-Klasse befördert 25 Landungsschiffe in fünf um den walzenförmigen Rumpf des Schiffes angeordneten Reihen von je fünf Dockkragen. Die Anordnung der Dockkragen beschützt die Landungsschiffe, liefert dabei jedoch den meisten ihrer Geschütze ein freies Schußfeld.

Die Bewaffnung des *Potemkin* ist auf Effektivität gegenüber Luft-/Raumjägern ausgelegt. Entlang des Schiffsrumpfes befinden sich 20 Geschütztürme mit mittelschweren Schiff-PPKs. Fünf Geschütztürme mit schweren Laserkanonen und acht Barracuda-Abschußrohre sind um den Bug und die Antriebssektion des Schiffes angeordnet.

Obwohl *Potemkin*-Kreuzer sich im Gefecht gut schlagen, haben sie ihre Schwächen. Die enormen Treibstoffanforderungen von 25 Landungsschiffen machen es notwendig, daß jeder *Potemkin* von Tankern begleitet wird, die ihrerseits eine Eskorte benötigen.

Der letzte Truppenkreuzer der *Potemkin*-Klasse, der vom Stapel lief, war 2748 die SBS *Riga*. Unter Commodore Nicholas Schlesinger sah sie einiges an Aktion in der Peripherie, wo sie Truppen von und zu rebellierenden Welten beförderte. Die *Riga* wurde 2781 als letztes Schiff ihrer Klasse außer Dienst gestellt. 2784 wurde sie reaktiviert und begleitete General Kerenskys Truppen bei ihrem Exodus.

Masse: 1.508.000 Tonnen
Besatzung: 226
K-F-Antrieb: K-F Mark LC
Schubtriebwerke: 4 Chatham 7500
Rumpf: Cortex DuoStress
Länge: 1.508 m
Segelgröße: 1.345 m
Landungsschiffskapazität: 25 (5 Reihen)
Beibootkontingent: 10
Panzerung: Grumman TR8
Bewaffnung:
sechzehn Maxell-Schiffslaser/45
acht Barracuda-Raketenabschußrohre
vierzig mittelschwere Fusigon-2a-Schiffspartikelprojektorkanonen
Hersteller: Riga Interstellar-Raumwerften
Funksystem: TelStar HN
Ortungs-/Zielerfassungssystem: KTI 600I

Typ: **Truppenkreuzer der Potemkin-Klasse**

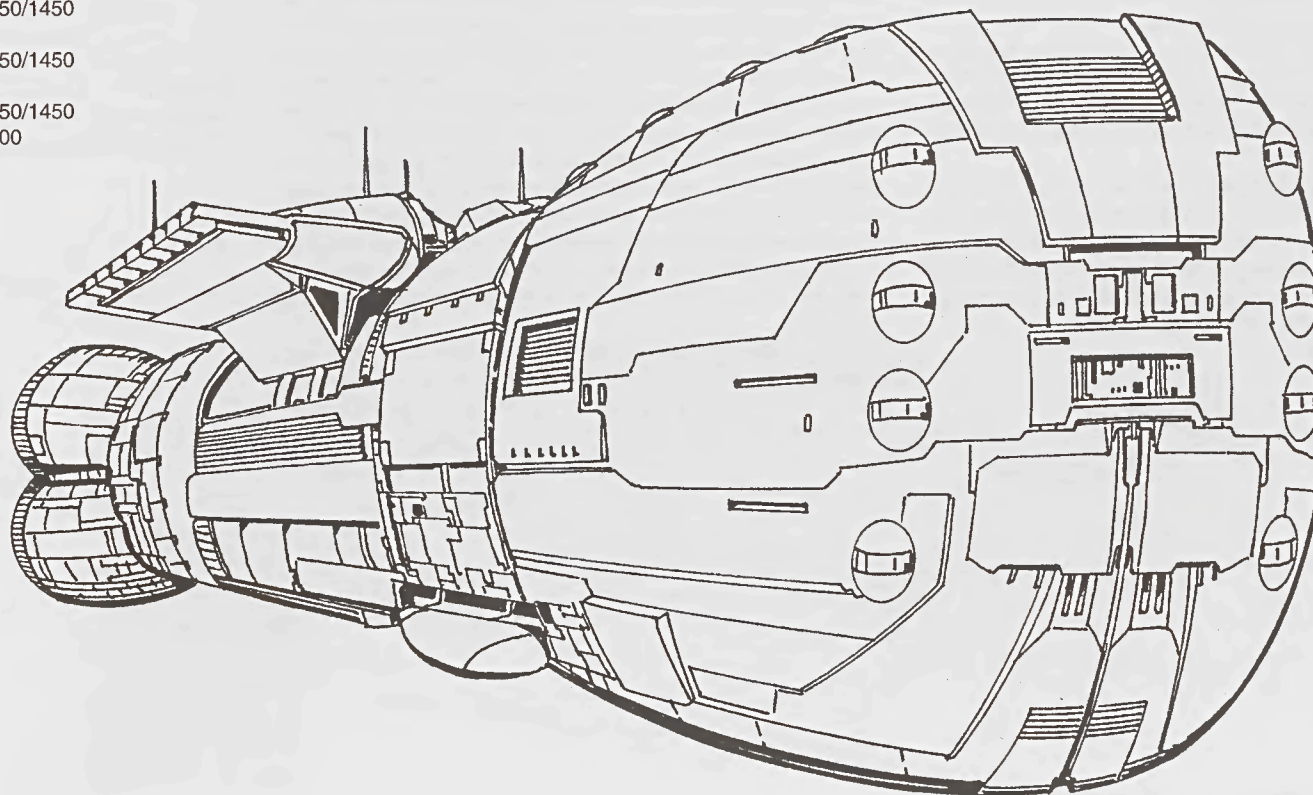
Strukturelle Integrität:	80
K-F-Integrität:	20
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	25
Beiboot-/Jägerstellplätze:	10
Beiboot-/Jägerhangartore:	2
Gravdecks:	1
Schubtriebwerke:	Chatham 7500 (4)
Schub:	2
Vollschub:	3
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	5.000
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	10.928
Kommandosektion	
Bug:	1228
Rt/Lk Seite:	1450/1450
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	1450/1450
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	1450/1450
Heck (Triebwerk):	1000

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)	
Bug:	2 SL/45
Rechte Seite:	3 SL/45
	2 Barracuda-Raketen
Linke Seite:	3 SL/45
	2 Barracuda-Raketen
Mittelsektion	
Rechte Seite:	10 M-SPPK
Linke Seite:	10 M-SPPK

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	
	10 M-SPPK
	4 SL/45
Linke Seite:	
	10 M-SPPK
	4 SL/45
Heck:	
	4 Barracuda-Raketen



TEXAS-KLASSE, SCHLACHTSCHIFF

ÜBERSICHT:

So hochangesehen die Schlachtschiffe der *Monsun*-Klasse zu Beginn des 27. Jahrhunderts auch waren, es konnte kein Zweifel mehr daran bestehen, daß auch zahllose Modernisierungen und Umbauten die Klasse nicht auf ewig in Dienst halten konnten. Für die Privatarmeen der Bundesstaaten gebaute Schiffe wie die Schlachtschiffe der *Atreus*-Klasse in der Liga Freier Welten kamen der *Monsun*-Klasse an Feuerkraft praktisch gleich und waren dabei leichter zu bauen und zu unterhalten.

2611 machten sich die Admirale der Sternenbundflotte daran, eine Liste der Bedingungen aufzusetzen, die ein Schlachtschiff erfüllen mußte. An erster Stelle stand höhere Geschwindigkeit. Während der Laufbahn des *Monsun* hatte die Triebwerkstechnik enorme Fortschritte in Schubleistung, Kompaktheit und Wartungsfreundlichkeit gemacht.

Eine weitere wichtige Anforderung an ein neues Schlachtschiff war verbesserter Schutz. Auch die Waffentechnologie hatte seit der Einführung der *Monsun*-Klasse nicht stillgestanden, und erstmals reichliche Panzerung wirkte inzwischen eher schwächlich.

Schließlich wollte die Sternenbundflotte ein Schiff mit den größten und fortschrittlichsten verfügbaren Waffensystemen.

Nach reichlich Konkurrenz unter den Werftbetrieben vergaben die Admirale des Kriegsschiff-Unterkommandos Ende 2616 schließlich den Vertrag für die neuen Schlachtschiffe der *Texas*-Klasse an Krester's Ship Construction.

MÖGLICHKEITEN:

Beim Bau des Schiffsrumpfes nutzte man die neuen Technologien. Die leichtere und stärkere Panzerung, ein Produkt aus synthetischen Metallen und Erkenntnissen der BattleMech-Panzerforschung, ruht auf einem Gerüst, das einerseits weniger schadensanfällig ist, andererseits jedoch mehr Platz für Bordsysteme und Besatzung läßt.

Der Communal-XXX-Bordcomputer des Nirasaki Computerkollektivs gehört zu den größten je gebauten Rechnern und kommt an Leistung planetaren Anlagen gleich, die ganze Kommunikations- und Stromnetze kontrollieren.

Die *Texas*-Schlachtschiffe verfügen über eine enorme Offensivbewaffnung, deren spektakulärster Bestandteil die beiden Winchester-Boeing-Schiffsautokanonen/40 sind. Diese SAKs besitzen einen Mündungsdurchmesser von fast zwei Metern und können Granaten von 1,2 t Gewicht treffsicher über Hunderte Kilometer schleudern. Die Größe dieser Projektile begrenzt allerdings den Munitionsvorrat an Bord des Schiffes, einer der wenigen Schwachpunkte dieses Schlachtschiffs. Das Schiff besitzt sechs Abschlußrohre für Raketen beliebiger Größe und kann 40 Luft-/Raumjäger aufnehmen. Zusammen mit den Schiffs-PPKs und Laserkanonen verleiht dieses Arrangement der *Texas*-Klasse eine furchteinflößende Schlagkraft. Diese Bewaffnung und Panzerung machen das Schlachtschiff der *Texas*-Klasse in Verbindung mit seinen drei Rolls-Kraken-Triebwerken zu einem der mächtigsten Kriegerschiffe aller Zeiten.

Allerdings nimmt der Bau eines dieser Kolosse trotz weitgehender Automation volle 18 Monate in Anspruch, fast doppelt so lange wie der Bau eines *Monsun*. Aus diesem Grund hat Krester's nur 52 dieser Schiffe hergestellt.

Masse: 1.560.000 Tonnen

Besatzung: 702

K-F-Antrieb: K-F Tiger I

Schubtriebwerke: 3 Rolls Royce Kraken

Rumpf: Galadin SYN

Länge: 1.209 m

Segelgröße: 1.375 m

Landungsschiffskapazität: 6

Luft-/Raumjägerkontingent: 40

Beibootkontingent: 16

Panzerung: Panthex YM1

Bewaffnung:

sechzehn schwere Sunspot-3L-Schiffspartikelstrahlkanonen

vier Schwertwal-Raketenabschußrohre

zwei Winchester/Boeing-Schiffsautokanonen/40

achtundvierzig Omicron-Schiffslaser/45

sechs Maelstrom AR-12-Raketenabschußrohre

Hersteller: Krester's Ship Construction

Funksystem: Pathfinder 43CD

Ortungs-/Zielerfassungssystem: MORSTAT

Typ: **Schlachtschiff der Texas-Klasse**

Strukturelle Integrität:	85
K-F-Integrität:	30
Solarsegelintegrität:	5
Dockkragen:	6
Beiboot-/Jägerstellplätze:	56
Beiboot-/Jägerhangartore:	12
Gravdecks:	3
Schubtriebwerke:	Rolls Royce Kraken (3)
Schub:	3
Vollschub:	5
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	700
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (10 Punkte/t):	17.850
Kommandosektion	
Bug:	1425
Rt/Lk Seite:	2500/2500
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	2500/2500
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	2500/2500
Heck (Triebwerk):	1425

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

Rechte Seite:

4 S-SPPK
2 Schwertwal-Raketen
1 SAK/40

Linke Seite:

4 S-SPPK
2 Schwertwal-Raketen
1 SAK/40

Mittelsektion

Rechte Seite:

12 SL/45
2 AR-12

Linke Seite:

12 SL/45
2 AR-12

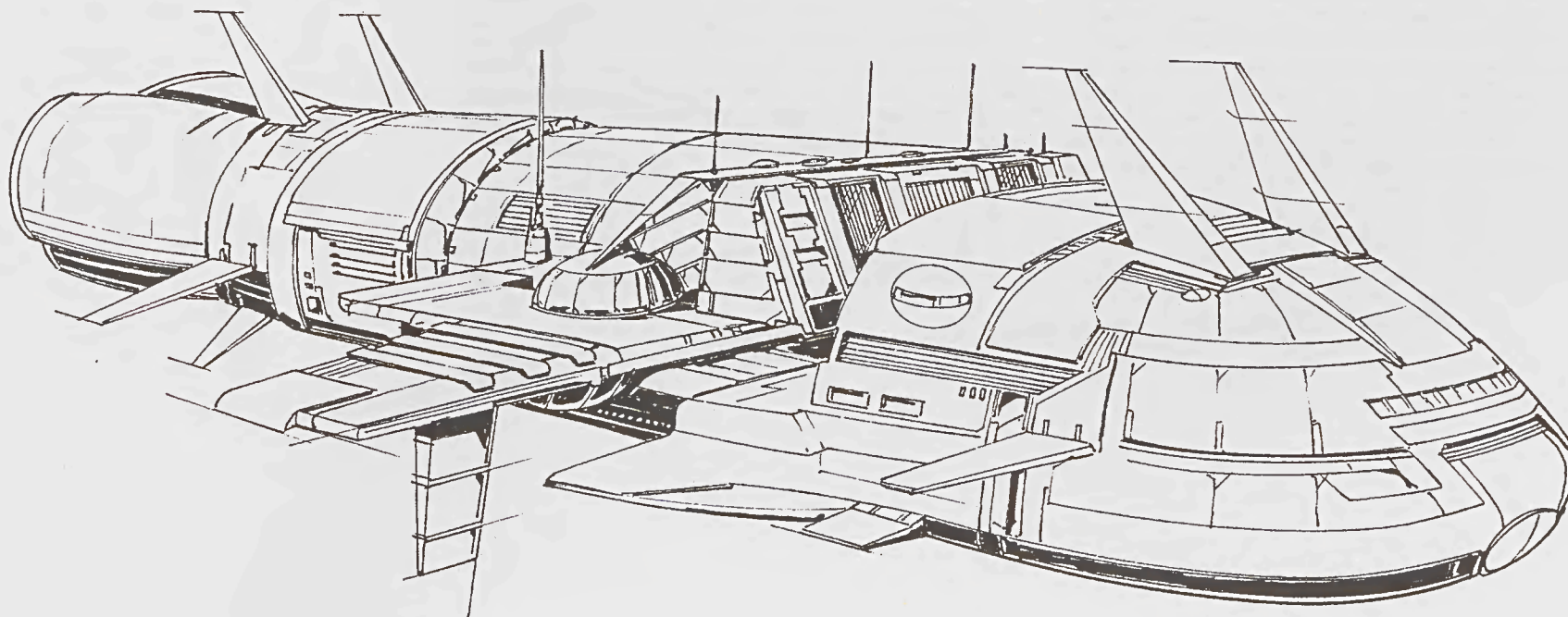
Triebwerkssektion

Rechte Seite:

12 SL/45
1 AR-12
4 S-SPPK

Linke Seite:

12 SL/45
1 AR-12
4 S-SPPK



MCKENNA-KLASSE, SCHLACHTSCHIFF

ÜBERSICHT:

Die von kantigen Geschütztürmen und Labyrinthen aufragender Sensorinseln geprägte Silhouette und die schiere Größe des Schlachtschiffs der *McKenna*-Klasse (doppelt so lang wie das längste Sprungschiff vor seiner Konstruktion und mit der zehnfachen Masse) haben es zu einem der am leichtesten erkennbaren Kriegsschiffe gemacht. Raummatrosen betrachten es als Höhepunkt ihrer Laufbahn, auf einem der 280 Schiffe dieser Klasse zu dienen, und Admirale wählen es unausweichlich als Flaggschiff.

Die SBS *McKenna* war das einzige Schiff, das zwei aufeinanderfolgende Mars-Olympiaden gewann, 2696 und 2700.

MÖGLICHKEITEN:

Erprobte Zuverlässigkeit und Innovationsfreude waren die beiden Faktoren, mit denen Blue Nose Clipperships auf Mars den Wettbewerb um diesen prestigeträchtigen und lukrativen Auftrag für sich entscheiden konnte. Die Zuverlässigkeit ergab sich aus der Verwendung des Schlachtschiffs der *Farra-gut*-Klasse, der stärksten und robustesten vorhergehenden Konstruktion, als Basis für den Rumpf des neuen Schiffes.

Die Schlachtschiffe der *McKenna*-Klasse sind mit Lithium-Fusionsbatterien ausgerüstet, einem nach über einem Jahrhundert bewährten System, auch wenn der enormen Kosten wegen nur die wenigsten Kriegsschiffe damit ausgestattet sind. Das L-F-System speichert vom Solarsegel gesammelte oder von einer Raumstation abgestrahlte Sprungenergie in einer

Serie von Tokomakringen. Dadurch kann ein entsprechend ausgerüstetes Schiff in ein Sonnensystem springen und, falls es dort einer feindlichen Übermacht begegnet, augenblicklich zurück in sein eigenes System springen.

McKennas verfügen über eine noch nie dagewesene Menge und Bandbreite von Waffen. Viele Flottenoffiziere befürchteten zunächst, die große Zahl und Verschiedenartigkeit der Waffen würde sich im Gefecht als unzuverlässig herausstellen oder die Feuerleitcomputer überlasten. Das Communal V Flottengefechtscomputersystem des Nirasaki Computerkollektivs erwies sich seiner Aufgabe jedoch als durchaus gewachsen, und auch die meisten Waffensysteme funktionierten einwandfrei. Die einzige Ausnahme war das sperrige Maelstrom-AllRaketen-Abschußrohr, das Raketen jeder Größe verschießen kann. Eine Version nach der anderen enttäuschte, bis schließlich das AR-10 die gesetzten Erwartungen erfüllte.

Ein *McKenna*-Klasse-Schlachtschiff kann sehr viel mehr Luft-/Raumjäger mitführen als seine Vorgänger und zusätzlich sechs Landungsschiffe befördern. Dies stellt eine deutliche Veränderung in der Gefechtsdoktrin der SBVS dar. Vor Einführung dieser Klasse dienten Schlachtschiffe als enorme Geleitschiffe für Gefechtstransporte. Dieses Schlachtschiff dagegen führt regelmäßig zwei Regimenter Bodentruppen und Luft-/Raumjäger mit und kann den größten Teil seiner Waffen auf eine planetare Oberfläche richten, was dem Sternenbund die Möglichkeit gibt, mit einem einzigen Schiff die überwiegende Mehrheit aller militärischen Gefahren auf einer Welt erfolgreich zu bekämpfen.

Masse: 1.930.000 Tonnen

Besatzung: 578

K-F-Antrieb: K-F King I

Schubtriebwerke: 3 Goliath LV9

Rumpf: Cortex UltraBond

Länge: 1.405 m

Segelgröße: 1.560 m

Landungsschiffskapazität: 6

Luft-/Raumjägerkontingent: 50

Beibootkontingent: 16

Panzerung: Ulston C5-A

Bewaffnung:

zwölf Zeus-Schiffsautokanonen/40

zwölf Donnerkeil-Schiffslaser/55

sechs Maelstrom AR-10-Raketenabschußrohre

achtundvierzig schwere Kreuss-Schiffspartikelprojektoranonen

Hersteller: Blue Nose Clipperships

Funksystem: Mercury TY60

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Communal V-1a

Typ: **Schlachtschiff der McKenna-Klasse**

Strukturelle Integrität:	95
K-F-Integrität:	35
Solarsegelintegrität:	6
Dockkragen:	6
Beiboot-/Jägerstellplätze:	66
Beiboot-/Jägerhangartore:	12
Gravdecks:	3
Schubtriebwerke:	Goliath LV-9 (3)
Schub:	3
Vollschub:	5
Treibstoff (1 Schubpunkt/2 t):	800
Verbrauch:	39,52 t/Brenntag
Panzerwert (8 Punkte/t):	12.839
Kommandosektion	
Bug:	1300
Rt/Lk Seite:	1800/1800
Mittelsektion	
Rt/Lk Seite:	1800/1800
Triebwerkssektion	
Rt/Lk Seite:	1800/1800
Heck (Triebwerk):	739

Bewaffnung:

Kommandosektion (Bugschußfeld)

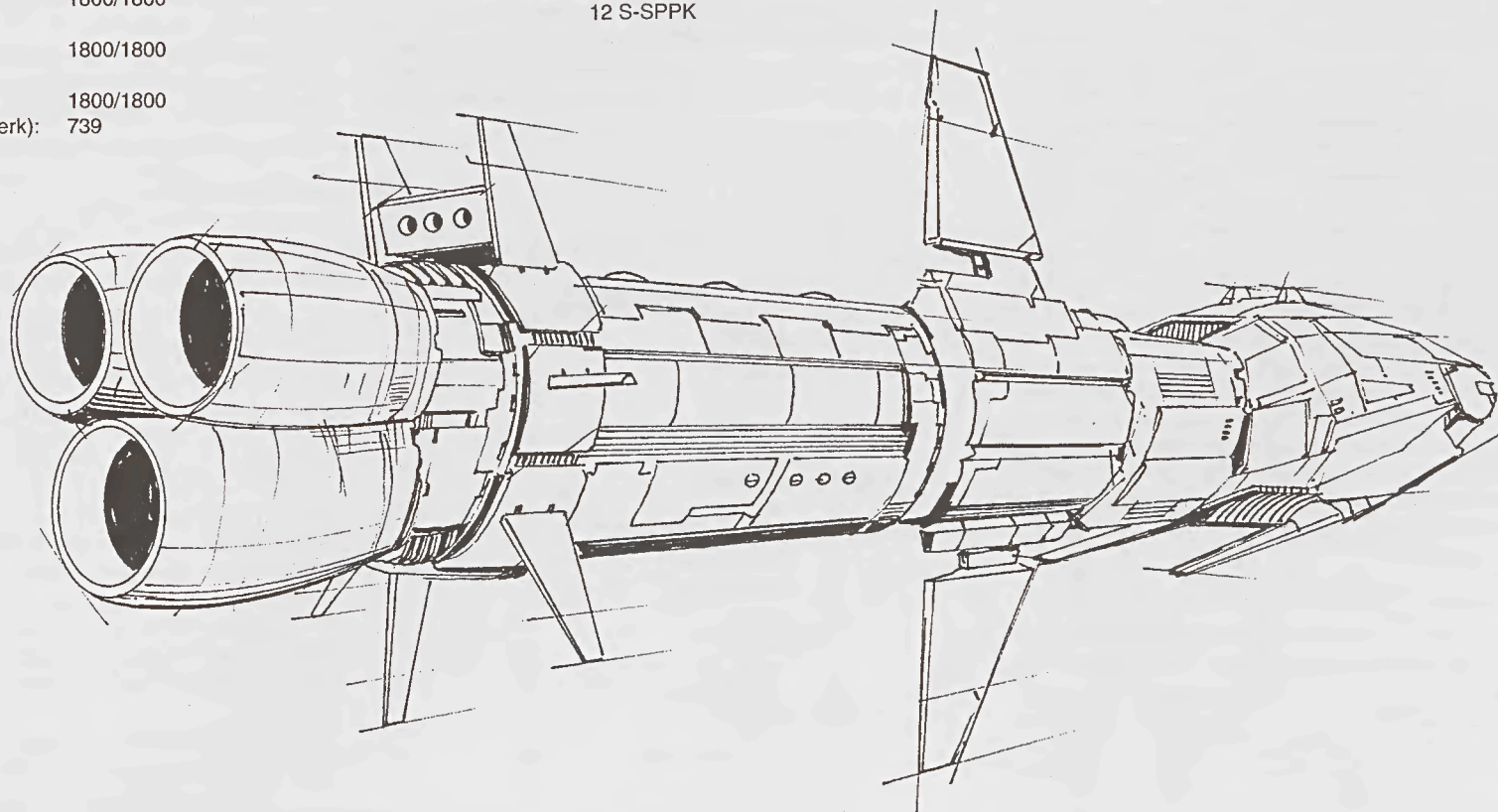
Bug:	2 SAK/40
	2 SL/55
Rechte Seite:	3 SAK/40
	3 SL/55
	2 AR-10
Linke Seite:	3 SAK/40
	3 SL/55
	2 AR-10

Mittelsektion

Rechte Seite:	12 S-SPPK
Linke Seite:	12 S-SPPK

Triebwerkssektion

Rechte Seite:	12 S-SPPK
Linke Seite:	12 S-SPPK
Heck:	4 SAK/40
	4 SL/55
	2 AR-10



Da ihre Hauptziele andere Schiffe oder Orbitalstationen waren, unterschieden sich die militärischen Sprungschiffe der Sternenbundära erheblich von denen unserer Tage, und auch wenn uns die heutigen Schiffe gigantisch erscheinen, wären sie in der Blütezeit des Sternenbunds bestenfalls als kleine Transporter durchgegangen.

Sternenbund-Kriegsschiffe waren mit Geschütztürmen und Raketenwerfern an Bug und Heck ausgerüstet, zwischen denen sich Brückentürme und Antennenphalangen erhoben. Sekundärbewaffnung und Jägerhangars befanden sich, soweit vorhanden, entlang des mittleren Rumpfteils.

Die Bewaffnung eines Kriegerschiffs war für den Kampf gegen andere Kampfraumschiffe ausgelegt und nicht an die Platzbeschränkungen gebunden, denen die Bestückung eines Landungsschiffes unterliegt. Bestimmte Waffen ähnelten denen unserer Tage, besaßen aber erheblich größere Reichweiten und Wirkung, während andere völlig verloren gingen. Durch die Größe dieser Waffen bedingt, ließen sie sich nur gegen Ziele von mindestens der Größe eines Landungsschiffes einsetzen.

Mit dem Untergang des Sternenbunds und dem Ausbruch der jahrhundertelangen Auseinandersetzungen der Nachfolgekriege wurde viel an fortschrittlicher Technologie und industrieller Kapazität im Streit der Hausfürsten um die Vorherrschaft über die Innere Sphäre vernichtet. Die verbliebenen Sprungschiffsbaukapazitäten sind heute nur noch ein schwacher Schatten einstiger Möglichkeiten. Die meisten existierenden Sprungschiffe sind Jahrhunderte alt, und auch wenn die Schiffsproduktion nie vollständig zu Erliegen gekommen ist, war doch die dem Kearny-Fuchida-Antrieb zugrundeliegende Technologie jahrhundertlang verloren. Erst jetzt, vor allem durch den Gray-Death-Kernspeicher, sind viele dieser Erkenntnisse vergangener Zeiten wieder zugänglich, und angespornt durch die Clan-Invasion scheint auch die Produktion bewaffneter Sprungschiffe wieder zu beginnen. Um so angebrachter erscheint es, einen Blick auf die Militärtechnologie der Sternenbundzeit zu werfen:

SCHIFFSAUTOKANONEN

Die noch heute in der Inneren Sphäre bekannte Autokanone fand sich als Sekundärbewaffnung auch bei Sternenbund-Kampfschiffen, aber ihre primäre Offensivschlagkraft zogen diese häufig aus einer weit größeren Kanonenklasse. Diese sogenannten Schiffsautokanonen oder SAKs benutzten gewaltige Neokorditladungen (Nitroglyzerin und andere Sprengstoffe in einer stabilisierenden Gallertmasse), um ihre Projektile über enorme Entfernungen zu schleudern.

Diese Kanonen waren in Geschütztürmen untergebracht. Bei kleineren Schiffen belegte eines dieser Geschütze einen kompletten Turm, größere Schiffe besaßen Zwillings-, Drillings- oder sogar Vierlingstürme mit abgerundetem, geneigtem Panzerprofil. Nur gelegentlich wurde eine SAK auch fest in den Rumpf eingebaut.

Normale Autokanonen und kleinere Schiffs-AKs hatten häufig eigene Geschütztürme an den Flanken der Schiffe zum Schutz der Luft-/Raumjägerhangars beim Ein- und Ausschleusen der Maschinen.

Alle Geschütztürme waren darauf ausgelegt, den montierten Waffen den maximalen Schußwinkel zu liefern, den sie im Raumkampf benötigten.

RAKETEN

Auf den riesigen Kriegsschiffen der Sternenbundflotte, wo sie nicht von der Enge eines Landungsschiffs, Jägers oder Mechs zurückgehalten wurden, konnten Raketen ihre vollen Möglichkeiten erreichen. Es gab drei grundlegende Klassen dieser

Geschosse. Die größte und schwerste Rakete war der Schwertwal. Etwas kleiner war der Weiße Hai, der vom Gegner auch nicht so leicht abgeschossen werden konnte. Die wendigste Schiffsrakete war der Barracuda, bei dem Schlagkraft gegen ein leistungsfähiges Steuerprogramm eingetauscht worden war, das einen Treffer praktisch garantierte.

LASER UND PPKS

Die Laserkanonen an Bord eines Kampfraumschiffs waren sehr viel größer und von erheblich größerer Reichweite als heutige Modelle.

Da Sternenbund-Laser auf einer überlegenen Glasfaser- und Kristalltechnologie beruhten, benötigten sie keine langen, kanonenähnlichen Geschützläufe. Die Laserkanonen der Kriegsschiffe waren nur Feuerschlitze an den Seiten des Rumpfes oder Geschützturms.

Schiffs-PPKs benötigten auch zur Sternenbundzeit ein kanonenartiges Projektionssystem und waren häufig in ähnlichen Geschütztürmen wie Schiffs-AKs untergebracht.

SCHIFFSGESCHÜTZE

	Schaden	Reichweite				Tonnage	t/Schuß
		Minimal	Kurz	Mittel	Lang		
Schiffsautokanonen*							
SAK/10	100	—	1-8	9-16	17-24	2000	0,2
SAK/20	200	—	1-8	9-16	17-24	2500	0,4
SAK/25	250	—	1-7	8-14	15-21	3000	0,6
SAK/30	300	—	1-7	8-14	15-21	3500	0,8
SAK/35	350	—	1-6	7-12	13-18	4000	1
SAK/40	400	—	1-5	6-10	11-15	4500	1,2
Raketen							
Barracuda	20	—	1-20	21-26	27-30	—	30
Weißer Hai	30	—	1-15	16-25	26-39	—	40
Schwertwal	40	—	1-10	11-20	21-30	—	50
Schiffslaser*							
SL/35	35	—	1-7	8-14	15-21	700	—
SL/45	45	—	1-9	10-18	19-27	900	—
SL/55	55	—	1-10	11-20	21-30	1100	—
Schiffs-PPKs*							
L-SPPK	70	4	1-8	9-16	17-24	1400	—
M-SPPK	90	5	1-10	11-20	21-30	1800	—
S-SPPK	150	6	1-10	11-20	21-30	3000	—

* Darf nur gegen Ziele von mindestens Landungsschiffsgröße eingesetzt werden.

LITHIUM-FUSIONS-BATTERIEN

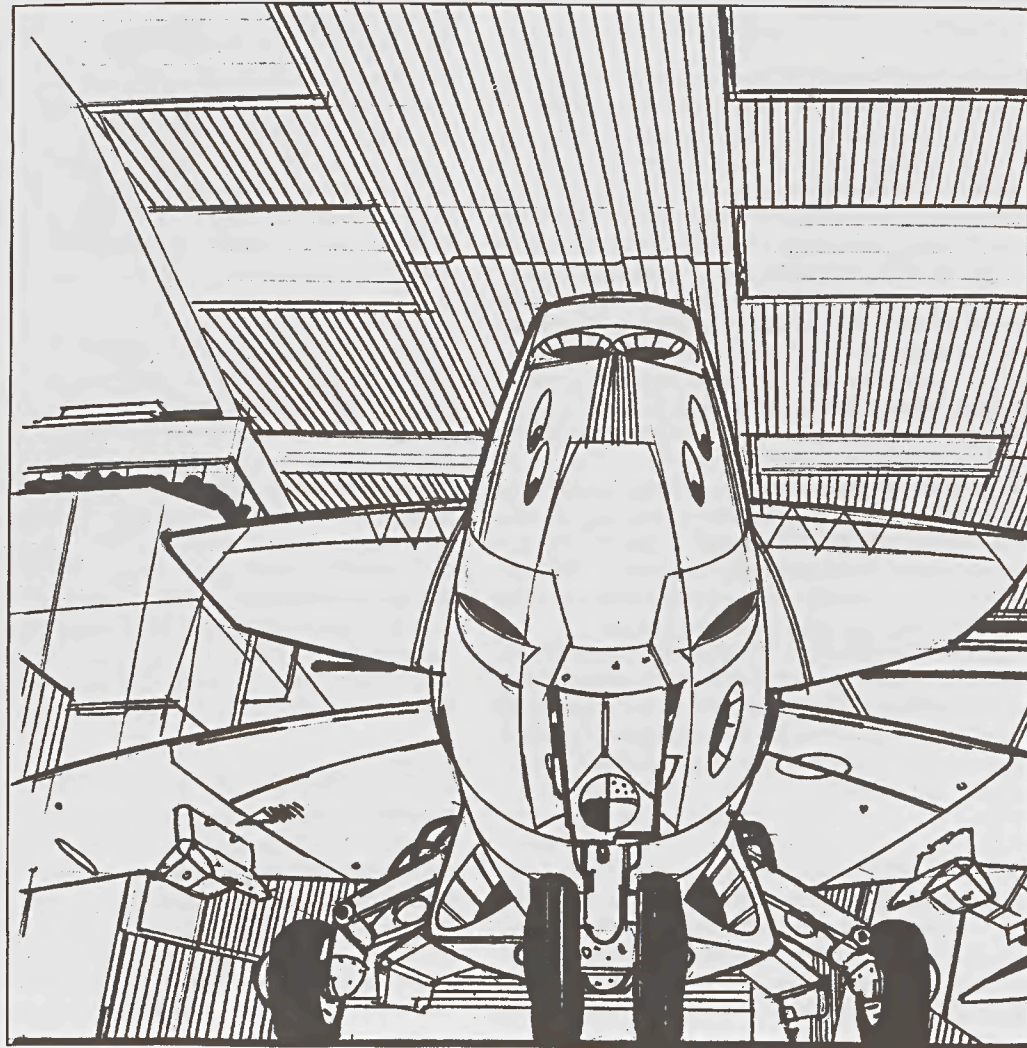
Die Lithium-Fusionsbatterie war eine ganz besondere Errungenschaft der Sternenbundtechnologie, die völlig neue Taktiken ermöglichte und die strategischen Aspekte der Gefechtsaufstellung grundlegend veränderte. Die Lithium-Batterie war im Grunde ein Speicheraggregat für gewaltige Mengen Solarenergie, mit dessen Hilfe sich die zur Aktivierung des Kearny-Fuchida-Antriebs benötigten Energiemengen festhalten ließen. Ein Schiff auf Ladestation konnte bei entsprechender Ausstattung mit dem Solarsegel seine Antriebspiralen aufladen und anschließend weiter Energie sammeln und in die L-F-Batterie leiten. Es war auch möglich, Energie von einer Raumstation direkt in die Batterie zu leiten und dadurch die Wartezeit drastisch zu verkürzen.

Ein mit Lithium-Fusionsbatterien ausgerüstetes Kriegsschiff konnte sich, wenn es beim Sprung in ein System in einen Hinterhalt geriet, augenblicklich durch einen zweiten Sprung in Sicherheit bringen. Der Sternenbund rüstete auch viele Raumstationen mit Lithium-Fusionsbatterien aus, um Schiffe schnell aufladen und weiterschicken zu können. So konnte ein Raumschiff in einer Notsituation in ein System springen, neue Energie aus den Zellen einer Raumstation ziehen und weiter in das nächste System mit einer solchen Station springen. Mit Hilfe dieser Methode konnten die Sprungschiffe des Sternenbunds in kurzer Zeit gewaltige Entfernungen zurücklegen.

Der einzige Nachteil der Lithium-Fusionsbatterie war ihr enorm hoher Anschaffungspreis. Durch die Installation einer solchen Anlage an Bord eines Kriegsschiffes verdoppelte sich dessen Preis nahezu, so daß nur wenige Schiffe diese Ausrüstung erhielten. Viele Raumstationen besaßen Anlagen dieser Art, aber sehr viel mehr mußten ohne auskommen. Hinzu kam die Angst der Terranischen Hegemonie, ihren technologischen Vorsprung einzubüßen, die dazu führte, daß nur wenige Raumstationen außerhalb des Hegemonie-Raums L-F-Batterien ihr eigen nannten.

Die Fusionsbatterie bedeutete das Ende des Sprungpunkthinterhalts als Systemverteidigungsstrategie. Die Sternenbundflotte revolutionierte die Raumschifftaktik im Brisbane-System des Tauruskonkordats, als der Zerstörer *Monmouth* am

Zenitsprungpunkt eintraf und feststellte, daß er von zwölf Rebellenschiffen erwartet wurde. Ohne Zweifel zur völligen Konsternation der Taurier sprang die *Monmouth* augenblicklich zurück ins Rollis-System. Dort berichtete der Kapitän des Zerstörers, was er gesehen hatte. Der Flottenverband sprang daraufhin den Nadirsprungpunkt des Zielsystems an und nahm ungehindert Kurs auf den Planeten.



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Ich bin der Verteidiger des Sternenbundes; meine Stärke ist meine Loyalität.

— Motto der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte, eingraviert in den Marmorbogen am Eingang zur Marsianischen Kriegsakademie.

Die SBVS waren der größte Militärapparat aller Zeiten. Vor Ausbruch der New Vandenberg-Rebellion verfügte die Reguläre Armee über fast 15.000 Regimenter. Die Flotte besaß ebenso viele Kriegsschiffe und Transporter. Die SBVS waren die unangefochtene Macht hinter den Gesetzen des Sternenbunds.

Mit Ausnahme der Royal-Einheiten waren alle Regimenter der Regulären Armee und alle Raumflottenbesatzungen aus sämtlichen Mitgliedsstaaten des Sternenbunds rekrutiert. Obwohl sie weder getrennt noch von ihren Offizieren unter Druck gesetzt wurden, miteinander auszukommen, gab es kaum Zwischenfälle zwischen Soldaten aus verschiedenen Teilstaaten. Während der Ausbildung lernte jeder Soldat, daß es wichtiger war, Teil des Sternenbunds zu sein, als irgendwelche Hausrivalitäten auszutragen. Den größten Erfolg bei ihrem Versuch, die Menschheit zu vereinen, konnten die Camerons beim Militär verzeichnen.

Die SBVS verschafften sich auch durch ihre fortschrittliche Waffentechnik Respekt. Sternenbund-BattleMechs, -Jäger und -Kampfraumschiffe hatten ein Niveau erreicht, dem wir uns gerade erst wieder nähern.

Die Bürokratie der SBVS war effizient und leistungsfähig. Die notwendigen Informationen zu sammeln und Befehle auszugeben, um den gewaltigen Militärapparat des Sternenbunds in Gang zu halten, und gleichzeitig dessen 100 Millionen Soldaten im Auge zu behalten und ihre Bedürfnisse zu erfüllen war eine Leistung, die kaum faßbar erscheint.

Der Glaube an die noblen Ziele des Sternenbunds und der Corpsgeist der Soldaten machten die SBVS zum stärksten Militär der menschlichen Geschichte. Nie zuvor hatte eine Armee solchen Erfolg dabei, der Bevölkerung durch die gelassene Selbstsicherheit ihrer Soldaten ein Gefühl der Zusammengehörigkeit zu vermitteln.

STRUKTUR DER SBVS

Die Organisation der SBVS war äußerst komplex. Die Streitkräfte waren in fünfzehn Abteilungen, sogenannten Kommandos, mit jeweils spezialisierten Funktionen und Mitarbeitern unterteilt. Jedes Kommando war stolz darauf, die ihm gestellten Aufgaben mit einem Minimum an Personal, häufig nur 30

bis 50 Prozent von dem, was die Hausmilitärs für ihre erheblich kleineren Armeen für notwendig hielten, zu erfüllen. Dabei stützten sich alle Kommandos stark auf Computer und ständig auf dem neuesten Stand gehaltene Informationen darüber, was noch getan werden mußte. Kopien der Unterlagen wurden im SBVS-Hauptquartier auf Terra, auf Mars und an anderen strategisch wichtigen Basen aufbewahrt.

ERSATZDEPOT-KOMMANDO

Die Aufgabe des ErDep-Kommandos bestand darin, die volle Gefechtsstärke der Einheiten sicherzustellen. Rekruten und neue Offiziere wurden von den Ausbildungslagern und Akademien zu ihren ersten Dienststellen befördert, wobei die versammelten Truppen zunächst an Bord riesiger Truppentransporter zu einem ErDepot in der betreffenden Region verschifft wurden. Dort gingen sie an Bord kleinerer Schiffe, die sie zu ihren jeweiligen Einheiten brachten. Ebenso gehörte es zu den Aufgaben des ErDep-Kommandos, pensionierte, verletzte und gefallene Soldaten nach Hause zu schaffen.

GENERALKRIEGSGERICHTS-KOMMANDO

Dieses Kommando war für die Durchsetzung der SBVS-Verhaltensregeln und generellen Gesetzgebung im Bereich der Streitkräfte verantwortlich. Da die Truppen des Sternenbunds aus zehn verschiedenen Staaten stammten, war für die Arbeit des GKG-Kommandos ein beträchtliches Fingerspitzengefühl erforderlich. Grundsätzlich hatten Soldaten, die ernster Verbrechen beschuldigt waren, das Recht auf einen Verteidiger.

Das GKG-Kommando verwaltete auch neueroberete, unter Kriegsrecht stehende Gebiete sowie Welten, deren Bevölkerung sich im Aufruhr befand. Es war das Generalkriegsgerichts-Kommando mit seinen Militärgouverneuren, das nach dem Vereinigungskrieg die Welten der Peripheriestaaten regierte, bis die Sternenbund-Regierung zivile Verwaltungen einsetzte.

QUARTIERMEISTER-KOMMANDO

Das Quartiermeister-Kommando hatte die scheinbar unlösbare Aufgabe, die Bedürfnisse von 100 Millionen Soldaten zu befriedigen. Seine Hauptaufgabe bestand im Verschiffen von Nachschub. Das Quartiermeister-Kommando war auch für die Überwachung der Rüstungsbetriebe zuständig, die im Auftrag der SBVS arbeiteten, und mußte darauf achten, daß sie die gestellten Vorgaben einhielten, die erwartete Qualität lieferten und keine militärischen Geheimnisse an die Bundesstaaten verrieten.

TRANSPORTKOMMANDO

Das Transportkommando war dafür zuständig, daß Menschen und Material mit minimalem Aufwand und maximaler Geschwindigkeit an ihrem Bestimmungsort eintrafen. Um seine riesige Flotte von Fracht- und Truppentransportern effektiv einsetzen zu können, erstellte das Transportkommando enorme, komplizierte Flugpläne, die regelmäßig aktualisiert wurden. Über Hyperpulsgeneratoren verbundene Computer regulierten, organisierten und verfolgten die zwischen den Welten des Sternenbunds reisenden Schiffe.

NACHRICHTENDIENST-KOMMANDO

Das Nachrichtendienst-Kommando war die Spionageabteilung der SBVS. Das ND-K war sich ständig bewußt, daß Daten, die es übersah oder als unwichtig abtat, sich später als tödlich erweisen konnten. Daher sammelten die Nachrichtendienstler alle Daten, derer sie habhaft werden konnten, ohne Ansicht ihres scheinbaren Werts, von der Stärke der Hausarmeen bis zu den persönlichsten Einzelheiten über das Privatleben von Terroristenführern. Alle diese Daten wurden organisiert und an die entsprechende Sektion weitergeleitet. Die meisten Informationen wurden von Agenten, Spionagegeräten in SBVS-Stützpunkten und automatisierten Horchposten gesammelt. Viele dieser Horchposten befanden sich auf Monden oder Asteroiden. Um ihre Daten abzuholen, benutzte das ND-Kommando spezielle, als Frachter getarnte Sprungschiffe. Das Kommando unterhielt auch zwei eigene Akademien auf Terra, das Geheimdienst-College Riley und die Samsowitsch-Hochschule für Informationsbeschaffung.

SPEZIALEINHEITEN-KOMMANDO

Das Spezialeinheiten-Kommando war für Ausbildung und Ausrüstung von Elitetruppen verantwortlich. Die Spezialeinsatztruppe der Blackhearts war in Spionage- und Terroristenabwehr ausgebildet. Eine andere Spezialeinheit war das Extrembedingungen-Gefechtskorps aus Mechbataillonen mit einer speziellen Ausbildung für ungewöhnliche Umweltbedingungen wie Vakuum oder ungewohnte Schwerkraft. Diese Einheiten waren umgangssprachlich als Dreckwetterteufel bekannt. Die Fliegenden Löwen, offiziell das Spezialeinheiten-Luft-/Raumgeschwader, war eine Elite-Luft-/Raumeinheit für besonders schwierige Missionen. Diese Einheit besaß auch ein Präzisionsflugteam für öffentliche Auftritte.

RESERVE-KOMMANDO

Das Reserve-Kommando kontrollierte die Reservisten und ihre Ausrüstung, die den SBVS für Notfälle als wichtiger Rückhalt zur Verfügung standen. Pensionierte SBVS-Truppen spielten eine wichtige Rolle in Reserveeinheiten. Häufig wurden Soldaten befördert, wenn sie nach Abschluß ihrer Dienstzeit in die Reserve eintraten. Die auf den Heimatwelten der Soldaten eingelagerte Reserveausrüstung war in der Regel schon älter, aber in einwandfreiem Zustand. Das Reserve-Kommando kontrollierte auch die planetaren Garnisonen auf den Welten der Terranischen Hegemonie.

KOMMUNIKATIONSKOMMANDO

Das Kommunikationskommando der SBVS war in vielerlei Hinsicht der Vorläufer ComStars. Seine Hauptaufgabe bestand im Betrieb der zahllosen beweglichen HPG-Stationen der SBVS, die deren zahlreiche, weitverstreute Einheiten in einem Netz von Kommunikatorverbindungen einfingen. Der bewegliche HPG wurde nur wenige Jahre vor Gründung des Sternenbunds entwickelt und gehörte zu den bestgehüteten technologischen Geheimnissen der Terranischen Hegemonie. Er konnte von einem Lastwagen geschleppt werden und paßte ohne Schwierigkeiten in den Laderaum auch des kleinsten Landungsschiffes.

VERWALTUNGSKOMMANDO

Das Verwaltungskommando war die oberste Etage der SBVS-Bürokratie. Nur das Büro für Sternenbundbelange war größer. Das Verwaltungskommando sammelte und sortierte die Unterlagen aller übrigen Kommandos. Trotz seiner Größe war es bemerkenswert effizient, und die heutzutage so vertrauten Amtsschimmelwesen waren ihm fremd. Das Verwaltungskommando kontrollierte auch die zahlreichen Militärakademien und Ausbildungslager der SBVS.

ROYAL-KOMMANDO

Bei Gründung des Sternenbunds wurde das Oberkommando der Terranischen Hegemonialstreitkräfte in das Royal-Kommando der SBVS umgewandelt. Da die THS intakt in die SBVS übernommen wurden und als einzige Einheiten der Streitkräfte aus Soldaten eines einzigen Teilstaates bestanden, übernahm das Royal-Kommando die Aufgabe, alle eventuellen Probleme in Verbindung mit diesen sogenannten Royal-Einheiten

zu handhaben. Gleichzeitig hatte dieses Kommando eine zweite, weit weniger bekannte Aufgabe: Es fungierte als Schatten-Oberkommando und gestattete dem Ersten Lord bei verschiedenen Gelegenheiten, private Befehle an Royal-Einheiten zu erlassen. Ein Beispiel dafür ereignete sich 2699, als Jonathan Cameron über dieses Kommando die Royal-Einheiten anwies, alle 20 Gal-Tech-Waffenfabriken zu besetzen, nachdem der Konzern Militärgeheimnisse der Hegemonie an die anderen Bundesstaaten verraten hatte.

LIAISON-KOMMANDO

Dieses Kommando war für die Aufrechterhaltung guter Beziehungen zwischen der Regulären Armee und den Mitgliedsstaaten verantwortlich. Die Liaison-Offiziere in allen SBVS-Basen und -Festungen hatten eine wichtige Funktion als Puffer zwischen Militär und Zivilbevölkerung.

Eine noch wichtigere Aufgabe des Liaison-Kommandos bestand darin, sicherzustellen, daß sich die Soldaten der SBVS als Bürger und Beschützer des Sternenbunds betrachteten, nicht als, beispielsweise, Draconier oder Lyraner in den SBVS. Die Camerons hatten von Beginn an erkannt, daß die SBVS nur funktionieren konnten, wenn die Truppen ihre Hausloyalitäten und -traditionen ablegten. In den Gründungsjahren der Streitkräfte verließ sich der Erste Lord auf Liaison-Offiziere in allen Einheiten, um die Spannungen zwischen den Hausfraktionen zu lindern. Offiziere, die entsprechendes Talent erkennen ließen, erhielten eine Spezialausbildung, die ihnen gestattete, die Unterschiede zwischen den Soldaten aus den verschiedenen Reichen zu erkennen und zu verstehen und ihnen das Gefühl einer gemeinsamen Aufgabe zu vermitteln. Die relativ glatte und friedliche Integration der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte bewies die Fähigkeiten des Liaison-Kommandos.

MEDO-KOMMANDO

Das Medo-Kommando war für die medizinische Versorgung aller SBVS-Truppen zuständig. Es besaß eine eigene Flotte aus Hospitalsprungschiffen, -landungsschiffen und -boden-, -see- und -luftfahrzeugen. Hinzu kamen zahlreiche Orbitalkrankenstationen und riesige Medozentren auf den größeren Planeten. Die Technologie des Medo-Kommandos gehörte von Beginn an zur fortschrittlichsten der gesamten Inneren Sphäre.

OBERKOMMANDO

Das Oberkommando der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte bestand aus den Kommandeuren der Waffengattungskommandos und der 20 militärischen Distrikte und Regionen. Den Vorsitz über dieses Gremium hatte der Commander General, der Oberbefehlshaber der SBVS.

Hauptquartier der SBVS und Tagungsort des Oberkommandos war die Zitadelle. Die neben dem Königlichen Hof des Sternenbunds gelegene Zitadelle hatte die Form eines 30 Stockwerke hoch aufragenden, nachtschwarzen Hochhauses unmittelbar an einem Raumhafenfeld. Im obersten Stockwerk des Turmes befanden sich Fenster und Beobachtungsdecks für Flugkontrolleure. An allen Seiten der Basis befanden sich Eingänge für Luft-/Raumjäger und Mechs. Unter dem imposanten Gebäude, das so solide konstruiert war, daß es sogar den Aufprall einer Jagdmaschine ohne ernste Beschädigung überstehen konnte, befand sich der Rest des SBVS-Hauptquartiers.

Im Feld trat das Oberkommando an Bord eines Schlachtkreuzers zusammen, dessen Bewaffnung teilweise durch zusätzliche Kommunikationsanlagen ersetzt worden war. Vom Commander General und seinem Stab wurde nicht erwartet, daß sie an der Front anwesend waren, aber viele Befehlshaber der SBVS setzten sich trotzdem dieser Gefahr aus, manche wiederholt.

Da der Kommandostil der Befehlshaber je nach ihrem persönlichen Charakter variierte, änderte sich auch die Zusammensetzung des Oberkommandos. Manche Kommandeure umgaben sich mit einer großen Zahl von Ratgebern, während andere nur ein oder zwei engen Freunden vertrauten.

REGULÄRES ARMEEKOMMANDO

Das Reguläre Armeekommando kontrollierte die Bodentruppen der SBVS. Es war in acht Unterkommandos aufgeteilt, die unter anderem jeweils für die Waffen und Ausrüstung ihrer Waffengattung zuständig waren. Das BattleMech-Unterkommando repräsentierte zwar einen wichtigen Teil der SBVS, hatte aber nicht die überragende Bedeutung, die Kampfkolossen heute zukommt. Das Panzer-Unterkommando kümmerte sich um Gefechtsfahrzeuge und deren Besatzungen. Das Truppen-Unterkommando war für die Belange der Infanterie zuständig, das Jäger-Unterkommando für die Luft-/Raumjäger der Regulären Armee und deren Piloten. Die zahlreichen Artillerieeinheiten der SBVS unterstanden dem Artillerie-Unterkommando, und das Tech-Unterkommando sorgte dafür, daß die Tech-



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

nozauberer der SBVS das Material und die Ausrüstung bekamen, die sie benötigten. Das Nachschub-Unterkommando kümmerte sich um die Unterbringung der vom Quartiermeister-Kommando eintreffenden Güter und ihre Verteilung unter den Fronteinheiten. Das Planungs- und Strategie-Unterkommando schließlich war das Gehirn der Regulären Armee. Die Projektionen dieser Offiziere, unterstützt durch modernste Computeranlagen, konnten feindliche Aktionen mit großer Treffsicherheit vorhersagen.

FLOTTENKOMMANDO

Das Sternenbund-Flottenkommando kontrollierte und versorgte die Tausende von Raumschiffen des Militärapparats. Es war in sechs Unterkommandos aufgliedert: das Kriegsschiff-Unterkommando, das Landungsschiff-Unterkommando, das Flotten-Luft-/Raum-Unterkommando, das Transport-Unterkommando, das Raumgarde-Unterkommando und das Planungs- und Strategie-Unterkommando.

UNIFORMEN DER SBVS

Die Soldaten der Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte trugen Uniformen, die deutlich ihre Waffengattung, ihren Rang und ihre Einheit kennzeichneten. Zudem förderten die Uniformen den Corpsgeist und besaßen einen großen Symbolwert. Viele Soldaten nahmen erhebliche Gefahren auf sich, um ihre tragbaren Reinigungsausrüstungen zu beschützen und sicherzustellen, daß ihre Uniform in einwandfreiem Zustand blieb.

Teile der SBVS-Uniformen sind heute noch in den Uniformen der Nachfolgerstaaten zu finden. Beispiele sind die lyranische Akademieschärpe oder die Wollmütze der Sprungschiffbesatzung in der Liga Freier Welten. Selbst die ComStar-Kutten ähnelten in gewissen Aspekten der Uniform von Magistraten des SBVS-Verwaltungskommandos.

Im folgenden sind einige typische Beispiele für Sternenbund-Uniformen aufgeführt. Im Laufe der Jahre kam es dabei natürlich zu Veränderungen. So begann das zeremonielle Schwert der Offiziere der Royal Guards seine Existenz als stumpfer Dolch, gewann aber im Lauf der Zeit immer mehr an Größe, bis es in der Endphase des Sternenbunds zu einem Rapier oder Entermesser wurde. Die Halbjacke der Regulären Armee und der breite Leibgurt der Raumflotte zeigten durch Farbe und Muster die Heimatwelt oder Militärakademie des Trägers an.

AUSGEHUNIFORM (ARMEE)

Im Gegensatz zur militärischen Tradition, nach der die Ausgehuniform eines Offiziers prunkvoller sein sollte als die einfacher Ränge, benutzten die SBVS Uniformen, die statt des Rangs ihres Trägers seine Waffengattung betonten.

Die Grundfarbe der Ausgehuniform für die Reguläre Armee war Mattolivgrün. Auf der linken Schulter wurde das Rangabzeichen getragen, auf dem linken Oberarm Feldzugs- und Dienstabzeichen. Die Hosenbeine steckten in ledernen Kniestiefeln. Im Freien wurden Handschuhe von der Farbe der Stiefel getragen. Zur Uniform gehörte eine Standardkappe.

Über dem dicken Uniformhemd wurde eine mattolivgrüne Halbjacke getragen und von der rechten Schulter zur linken Hüfte eine Wertschärpe. Jede Mitgliedswelt des Sternenbunds legte ein Farbmuster für ihre Militärangehörigen fest. Offiziere ersetzten die Wertschärpe gelegentlich durch ein Akademietuch, das sie als Absolventen einer bestimmten Militärakademie kennzeichnete. Einheitsabzeichen wurden auf der Schärpe getragen. Ein Cameron-Stern auf der linken Brust komplettierte die Uniform.

Offiziere der Royal-Einheiten, Divisionen aus der Terranischen Hegemonie, die das Herz der SBVS formten, hatten die Erlaubnis, zeremonielle Seitschwerter zu tragen. Zunächst handelte es sich nur um reichverzierte stumpfe Dolche, aber im Lauf der Jahre veränderten sich die Schwerter und wurden allmählich zu tödlichen, dabei aber gleichzeitig auch immer prächtigeren Waffen.

Raumgardisten trugen dunkelblaue Uniformen mit roten Glanzlichtern, die ansonsten aber identisch mit denen der Regulären Armee waren.



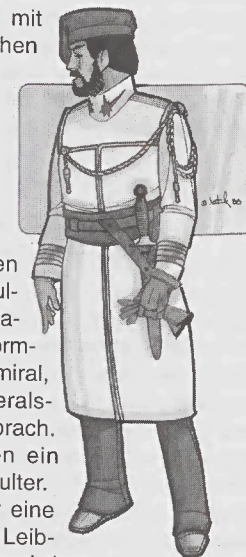
AUSGEHUNIFORM (FLOTTE)

Die Ausgehuniform der Sternenbundflotte unterschied sich grundlegend von der Uniform der Regulären Armee. Über violetten Hosen und Hemden wurde ein knielanger weißer Uniformmantel mit Goldlitzen getragen. Auf dem hohen Kragen des Mantels waren zwei violette Cameron-Sterne angebracht, und auch die standardmäßige Flottenmütze war von violetter Farbe.

Ehrenkordeln, die in der Flotte für besondere Leistungen sowie für abgeleistete Dienstjahre verliehen wurden, wurden an der linken Schulter getragen und über die Brust drapiert. Manschettenstreifen am Uniformmantel kennzeichneten einen Admiral, wobei jeder Streifen einem Generalsstern der Regulären Armee entsprach. Niedrigere Offiziersränge trugen ein Rangabzeichen auf der linken Schulter.

Um die Taille trug der Offizier eine Akademieschärpe, einen breiten Leibgurt, dessen Farbe die Flottenakademie kennzeichnete, die er besucht hatte. Offiziere aus der Terranischen Hegemonie trugen einen Schwertgurt über der Schärpe. Das zeremonielle Seitschwert der Raumflotte behielt während der gesamten Sternenbundära seine ursprüngliche Länge, aber der Stil des Griffes veränderte sich häufig.

Im Freien trugen Flottenoffiziere graue Handschuhe.



Dienstuniform

(Flotte, Mannschaftsrank)

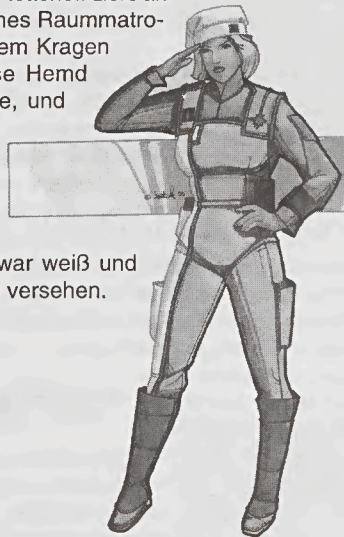
Die Dienstuniform der Sternenbund-Raummatrosen war auf Sicherheit und Effizienz ausgelegt. Sie bestand aus einem khakifarbenen Overall über einem grauen Flannelhemd. Rangabzeichen wurden vorne und hinten auf dem rechten Schultergurt getragen. Flottenpersonal trug dicke violette Stiefel zum Schutz vor Verletzungen.

Ein Raummatrose trug grundsätzlich am linken Handgelenk ein Kommunikatorband, kurz KB. Das KB gestattete ihm, sich mit Matrosen in anderen Abteilungen des Schiffes zu unterhalten, und fungierte als kleiner Audiocomputer, in den der Träger Instruktionsprogramme für komplexe Arbeiten laden konnte. Zusätzlich sammelte das KB über in die Uniform eingearbeitete Sensoren medizinische Daten, die bei einem Notfall in den Computer eines MedTechs überspielt werden konnten. Offiziere besaßen ähnliche KBs, die ihnen gestatteten, über die gesicherten Befehlsfrequenzen des Schiffes Kontakt mit anderen Offizieren aufzunehmen. Eine dicke, grauviolette Wollmütze, unter Matrosen „Cameron-Birnen-schoner“ genannt, vervollständigte die Uniform.



Dienstuniform (Flottenoffiziere)

Die Dienstuniform eines Flottenoffiziers ähnelte weitgehend der eines Raummatrosen. Ein Hemd mit hohem Kragen ersetzte das kragenlose Hemd der unteren Dienstgrade, und die rechte Seite des Overalls eines Offiziers war weiß. Auf dem linken Schultergurt wurde ein Cameron-Stern getragen. Die Wollmütze war weiß und mit dem Rangabzeichen versehen.



Mechkrieger

Die Uniform eines Mechkriegers der Regulären Armee war ein Wunder an Elektronik.

Mechkrieger trugen langärmelige, hellbraune Hemden und Shorts aus einem wärmeresistenten Synthetikmaterial, das um ein Netz aus Kühlschläuchen unterschiedlicher Dicke lag. Verbindungsbuchsen an den Manschetten gestatteten die Anbindung der Handschuhe an das Kühlsystem. Über Hemd und Shorts lag ein Kühloverall in Tarnfarben. Im Gegensatz zu den heute üblichen Kühlwesten bedeckte der Overall auch die Beine und Füße des Mechkriegers und schützte ihn so vor Mechkriegerfüßen, einem verbreiteten Problem unserer Tage, bei dem der Mechkrieger durch häufige starke Hitzeeinwirkung allmählich das Gefühl in den Füßen verliert. Die Kühlsysteme benutzten eine synthetische Kühlflüssigkeit,



die Wärme mit der dreifachen Kühlleistung von Wasser ableitete. Das Kühlsystem wurde, wie auch heute noch üblich, an die Cockpitsysteme angeschlossen, aber Sternenbund-Mechkrieger trugen für Notfälle eine Pumpe und ein kleines Wärmetauscheraggregat am Gürtel.

Der Neurohelm eines Sternenbund-Mechkriegers konnte weit mehr Funktionen erfüllen als die heutigen Helme, obwohl er kleiner und leichter war. Die Neurofeedbacksensoren waren empfindlicher und erforderten keinen Hautkontakt. Die Rückkopplung war so intensiv, daß ein Mechkrieger effektiv ohne Sicht, nur mit Hilfe der direkt in sein Gehirn gespeisten Informationen, kämpfen konnte.

Korrekt angelegt, war die Uniform luftdicht und besaß eine eigene Luftzufuhr. Dies gab dem Mechkrieger ein sehr viel höheres Gefühl der Sicherheit bei Gefechten auf luftleeren Welten oder in giftiger Atmosphäre. Das Rangabzeichen wurde unter der Kehle auf dem Helmpolster getragen, allerdings variierte das im Laufe der Jahre hin und wieder. Ein Krieger nahm nur kleine Handwaffen mit in die Kanzel, in der Regel einen Dolch und seine „Argumentationshilfe“, eine winzige Laserpistole, deren Leistung und Reichweite aber der heutigen Laserpistolen gleichkamen.

Jagdflieger

Ein Jagdflieger des Sternenbunds trug einen Flugoverall, der dem unserer Tage weit überlegen war. In den Kühlanzug, der auch als Druckanzug diente und eine Ohnmacht des Piloten bei Manövern mit hohem Andruck verhinderte, war ein einzigartiges Semi-Exoskelett eingearbeitet. Dieses aus einer Plaststahllegierung gefertigte Exoskelett schützte Brust, Rücken und Gliedmaßen des Piloten. Es konnte die Wucht einer Explosion abfangen, ohne die Bewegungsfreiheit des Trägers zu beeinträchtigen. Zusätzlich konnte der Pilot kleine Elektromotoren im Exoskelett zur Kraftverstärkung bei Hochgeschwindigkeitsmanövern einsetzen.

Der Neurohelm der Jägerpiloten war groß und sperrig, aber



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

seine Fähigkeiten waren atemberaubend. Im Gefecht gegen mehrere Gegner senkte der Pilot das Stahlvisier des Helms und begab sich in TKNS-Modus. TKNS stand für „Taktische Neuro-Komplettsimulation“ und gab dem Piloten das Gefühl, ohne Jäger durchs All zu fliegen. Er konnte sich in seinem Sitz umdrehen und hinter sich nachsehen, ob ein Gegner in seinem Rücken war. Dies wurde durch zahlreiche in den Rumpf der Sternenbund-Luft-/Raumjäger eingelassene, hochmoderne Sensoren erreicht. Diese übertrugen ihre Daten direkt an die TKNS und lieferten dem Piloten eine überzeugende Darstellung des Raums um die Maschine, und das in den verschiedensten Varianten wie normaler Farboptik, Infrarot oder Ultraviolett.

Mehrfache Reservesysteme insbesondere im Lebenserhaltungsbereich sorgten für eine weit längere Lebensdauer der Jäger, als wir sie heute erreichen können.

Die meisten Jagdpiloten legten wenig Wert auf Dienstränge. Wenn ein Pilot sein Rangabzeichen trug, was eher selten war, so war es in der Nähe der Schulter am Exoskelett befestigt.

PANZERBESATZUNGEN

Die Besatzungen der Bodengefechtsfahrzeuge der Regulären Armee waren ähnlich geschützt wie Mechkrieger. Ihre Uniform bestand aus einem mattolivgrünen Kühlanzug, der dem eines Mechpiloten ähnelte. Besatzungsmitglieder von Panzern, Schwebern, gepanzerten Truppentransportern und fahrbaren Artillerielafetten trugen über dem Anzug eine Standardfelduniformjacke. Manche Panzercrews, insbesondere solche, die in unzugänglichem Gelände Dienst taten, trugen schützende Schulter- und Nackenpolster.

Die Sternenbundtechnologie war so fortschrittlich, daß die von den Fahrzeugbesatzungen getragenen Helme nahezu dieselbe Leistung erbrachten wie die Neurohelme heutiger Mechkrieger. Die Kameras und Sensoren der Fahrzeuge halfen der Besatzung weit mehr als heutzutage, wo



der Fahrer sich auf ein rein optisches Periskop verlassen muß, das Gefährt zu steuern und die Möglichkeiten des Geländes auszunutzen. Zudem enthielt der Helm einen Kommunikator, der Gespräche zwischen den Besatzungsmitgliedern ermöglichte.

Rang- und Einheitsabzeichen wurden auf der linken Schulter getragen. Kurze Handschuhe, Standardstiefel sowie ein Pistolenholster mit Munitionstasche, Batterien für eine Laserpistole und andere Dinge vervollständigten die Uniform.

INFANTERIEUNIFORM

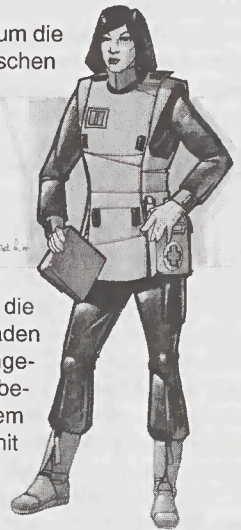
Bodentruppen der Regulären Armee trugen eine Uniform, die auf den ersten Blick zu leicht und zu dünn für das Schlachtfeld schien: Uniformhemd und -hose in Mattolivgrün mit Handschuhen und Standardstiefeln. Über dem Hemd wurde eine Schutzweste in Tarnmuster getragen. Rang- und Einheitsabzeichen befanden sich auf den Schultern dieser Weste. Der Soldat trug einen kleinen Tornister mit einer leistungsfähigen Batterie für die Laserwaffe und seiner persönlichen Ausrüstung. Auf dem Marsch hing unter dem Tornister der Schlafsack seines Trägers.

Der deutlichste Unterschied zwischen den Infanteristen der SBVS und denen unserer Tage war der Vollhelm der Regulären Armee. Dieser Helm war ein Wunder an Elektronik und Stabilität. Die Bauweise lieferte dem Träger ein optimales Sichtfeld. Das dreiseitige Visier war nach einem geheimen Rezept aus polarisiertem Polymerglas gefertigt, das ausgezeichneten Schutz gegen Kugeln bot und beim Auftreffen eines Laserschusses automatisch von der normalen Klarheit zu poliertem Silberglanz wechselte und die Lichtenergie reflektierte. Durch gesprochene Befehle an einen internen Computer konnte der Träger zwischen verschiedenen Sichtvarianten umschalten und so auch im Infrarotbereich nach Hitzequellen oder über Elektromogsicht nach elektronischen Energiequellen suchen. Zudem erhielt er über Sichtprojektion eine computerisierte Unterstützung bei der Zielsuche.



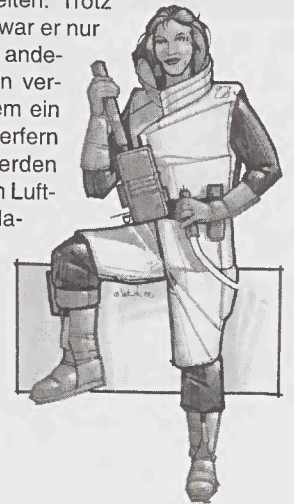
TECHS UND HILFSPERSONAL (ARMEE)

Die Uniformen der Techs, die sich um die Wartung und Reparatur der militärischen Hardware kümmerten, und des für Logistik und Verwaltung zuständigen Hilfspersonals ähnelte weitgehend der von Infanteristen, allerdings trugen hinter der Front tätige Soldaten keine Schutzweste und statt des Helms eine simple Tuchmütze. In die Uniformen der Techs waren Bleifäden zum Schutz gegen Strahlung eingewebt, die in der Nähe fusionsgetriebener Fahrzeuge häufig zum Problem werden kann. Ihre Westen waren mit zahlreichen Haken zur Befestigung von Werkzeug ausgestattet.



INGENIEURE (RAUMFLOTTE)

Ingenieure (RaumschiffTechs) an Bord militärischer Sprung- und Landungsschiffe trugen eine Uniform, die als Raumanzug dienen konnte, falls sie das Schiff verlassen oder eine beschädigte Sektion betreten mußten. Der weiße Anzug war aus mehreren isolierenden Stoffschichten und Heizleitungen gefertigt, die den Träger warm hielten. Trotz der Komplexität dieses Anzugs war er nur wenige Kilogramm schwerer als andere Uniformen. Der hohe Kragen verdeckte den Helmaufsatz, an dem ein großer Raumhelm mit Scheinwerfern und einer Kamera befestigt werden konnte. Der Gürtel war mit einem Lufttank und Halterungen für eine Manövereinheit ausgestattet, die dem Träger im freien Raum durch Steurdüsen eine gelenkte Bewegung ermöglichte.



RÄNGE DER SBVS

Das Rangsystem der ausschließlich aus Freiwilligen rekrutierten Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte war darauf ausgelegt, die Soldaten stetig weiterzubefördern, bis sie die ihrem Können entsprechende Stufe erreicht hatten. Es war an das der Terranischen Hegemonialstreitkräfte angelehnt und besaß fünf Dienststränge für Mannschaftsgrade, einen für Techoffiziere und sieben für Offiziere.

Mannschaftsgrade und Techs trugen das Rangabzeichen an der linken Brust und auf der Mütze. Offiziere trugen Streifen oder Sterne.

REKRUT

Bei Betreten eines der Tausenden Ausbildungslager der SBVS begann ein Soldat seine Militärzeit im Rang eines Rekruten. Als Rangabzeichen trug er ein weißes Quadrat. Rekruten behielten diesen Rang bis zum Ende des ersten Kampfeinsatzes.



PRIVATE

Nach der Feuerprobe ihres ersten Gefechts wurden Rekruten zum Private befördert. Auch das Rangabzeichen eines Private war weiß, aber in einen von zwei Dreiecken flankierten Schräglinksbalken geteilt.



CORPORAL

Um den Rang eines Corporal der SBVS zu erreichen, benötigte ein Soldat generell wenigstens ein Jahr Dienst Erfahrung. Dadurch waren diese Corporals üblicherweise erheblich erfahrener als ihre Entsprechungen in anderen Armeen. In Infanterieeinheiten führten Corporals meist einen Trupp an. Corporal war der höchste Rang, den der durchschnittliche Freiwillige erreichte. Das Rangabzeichen entsprach dem eines Private, allerdings waren die den Balken flankierenden Dreiecke dunkelgrün statt weiß.



SERGEANT

Sergeants trafen die wichtigsten taktischen Entscheidungen auf dem Schlachtfeld. Sie steckten mitten im Kampfgetümmel und mußten die Sofortentscheidungen treffen, von denen das Schicksal ihrer Untergebenen abhing. Um den Rang eines Sergeants zu erreichen, waren in den SBVS in aller Regel mindestens drei Jahre Dienst Erfahrung notwendig. Sergeants wurden üblicherweise Zugführer von Infanterieeinheiten. Mechkrieger traten nach Abschluß der Akademieausbildung in diesem Rang in den Dienst ein. Das Rangabzeichen eines Sergeants war ein ganz in Dunkelgrün gehaltenes Quadrat aus einem von zwei Dreiecken flankierten Schrägrechtsbalken.



MASTER SERGEANT

Bevor er Master Sergeant werden konnte, mußte ein Soldat normalerweise vier Jahre Dienstzeit in den SBVS abgeleistet und einen Teil dieser Zeit mit einer Ausbildung in Menschenführung verbracht haben. Ein Master Sergeant befehligte üblicherweise den besten Zug einer Kompanie. Erfahrene Master Sergeants kommandierten gelegentlich eine BattleMech-Lanze. Niedere Dienstgrade bezeichneten das Rangabzeichen eines Master Sergeants gelegentlich als „WW-Kreuz“ oder „Wegweiser“, da das quadratische dunkelgrüne Abzeichen an vier in verschiedene Richtungen zeigende Pfeile erinnerte.



TECHOFFIZIER

Der Rang eines Techoffiziers war Spezialisten auf bestimmten technischen Gebieten wie Computerprogrammierung oder Mechwartung vorbehalten. Techoffiziere erhielten eine besondere Ausbildung in ihrem Spezialgebiet und waren meist weniger kampferfahren als andere Soldaten. Im Normalfall befehligte ein Techoffizier eine Techkompanie. Status und Sold eines Techoffiziers entsprachen denen eines Lieutenants, aber in Kampfsituationen waren sie gehalten, kampferfahreneren Sergeants den Vorrang zu lassen. Techoffiziere trugen als Rangabzeichen einen blauen Balken.



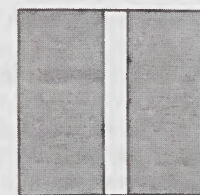
LIEUTENANT

Bewies ein Master Sergeant auf dem Schlachtfeld besonderes taktisches Können und die Fähigkeit, die Soldaten zu motivieren, erhielt er die Chance, die Offizierskandidatenschule zu besuchen. Absolventen erhielten ein Offizierspatent der SBVS und begannen ihre Offizierslaufbahn als Lieutenant (gesprochen: Luhtennent). Sergeants, die diesen Rang als Absolventen einer Militärakademie erhalten hatten, wurden sofort zum Lieutenant befördert, nachdem sie sich auf dem Schlachtfeld ausgezeichnet hatten. Lieutenants fungierten in aller Regel als Zug- oder Lanzenführer. Manche dienten auch als Stellvertreter eines Kompanieführers. Das Rangabzeichen eines Lieutenants war ein hellgrüner Balken.



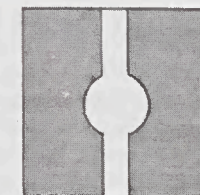
CAPTAIN

Captains hatten üblicherweise den Befehl über eine Kompanie bzw. in der Raumflotte über ein Landungsschiff. Von einem Captain wurde im Gefecht beträchtliche Eigeninitiative erwartet. Ein Captain trug als Rangabzeichen zwei hellgrüne Balken.



MAJOR

Majors der Regulären Armee befehligten ein Bataillon. Ihr Platz war an der Front, bei ihren Truppen. Dadurch waren SBVS-Majors sehr viel erfahrener und respektierter bei ihren Untergebenen als ihre Entsprechungen in Privat- und Hausarmeen. In der Sternenbundflotte befehligte ein Major einen Zerstörer oder ein Fracht- bzw. Truppentransportschiff. Die Insignien eines Majors zeigten einen von zwei hellgrünen Balken flankierten weißen Punkt.



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

COLONEL (KOMMODORE)

In der Regulären Armee kommandierte ein Colonel ein eigenes Regiment. Mit Erreichen dieses Ranges hatte ein Offizier mindestens zehn Jahre Diensterfahrung und erhebliches Können unter Beweis gestellt. Der entsprechende Dienstrang in der Raumflotte war der eines Kommodore. Ein Kommodore befehligte ein großes Kriegsschiff oder eine Sprungstation. Colonels und Kommodores trugen als Rangabzeichen einen Stoffstern.



LIEUTENANT GENERAL

(KONTERADMIRAL)

Lieutenant Generals der Regulären Armee waren Kommandeure einer Brigade oder Regimentskampfguppe. Gelegentlich führte ein besonders fähiger Lieutenant General auch eine ganze Division an. Als Befehlshaber über mehrere Einheiten benötigte ein Lieutenant General strategische und Verwaltungsfähigkeiten. Der entsprechende Flottenrang des Konteradmirals brachte üblicherweise den Befehl über eine Flotte oder Werftanlage mit sich. Ein Lieutenant General trug als Rangabzeichen einen silbernen Metallstern, ein Konteradmiral einen einzelnen goldenen Manschettenstreifen.



MAJOR GENERAL

(VIZEADMIRAL)

Ein Major General hatte meist den Befehl über eine Division, gelegentlich auch über ein Corps. Häufig hatte er den Oberbefehl über die Verteidigung einer wichtigen, aber durch einen Angriff gefährdeten Welt. In der Sternenbundflotte entsprach dem Major General der Rang eines Vizeadmirals. Ein Halter dieses Dienstgrades befehligte die Flotteneinheiten in einer der militärischen Regionen. Ein Major General trug zwei silberne Metallsterne als Rangabzeichen, ein Vizeadmiral zwei goldene Manschettenstreifen.



GENERAL

(ADMIRAL)

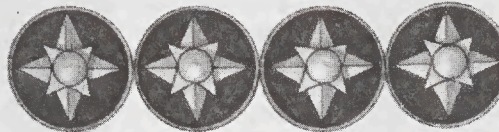
Generals kommandierten Armeen, Armeegruppen oder Verwaltungskommandos in der SBVS-Bürokratie. Der kommandierende Offizier der Sternenbundflotte war ein Admiral. Generals trugen drei silberne Metallsterne, der Admiral drei goldene Manschettenstreifen.



COMMANDER GENERAL

(ADMIRAL-COMMANDER)

Dieser Titel wurde nur vom Oberbefehlshaber der SBVS getragen. Sein Träger wurde vom Ersten Lord vorgeschlagen und mußte von den übrigen Lordräten bestätigt werden. Der Oberbefehlshaber der SBVS trug entweder vier silberne Sterne oder vier goldene Manschettenstreifen.



EINHEITSSTRUKTUR

ARMEEGRUPPEN

Der Sternenbund war in zehn militärische Regionen aufgeteilt, deren Gebiet jeweils einem Mitglieds- oder Territorialstaat entsprach. Die militärischen Regionen der Mitgliedsstaaten waren, mit Ausnahme der Terranischen Hegemonie, weiter in drei Distrikte unterteilt. Die in jeder der militärischen Regionen der fünf Häuser stationierten Divisionen und Regimente waren zusammen mit den Schiffen und Hilfsgruppen dieses Gebiets zu einer Armeegruppe organisiert. Jede Armeegruppe trug den Namen der Herrscherfamilie des jeweiligen Bundesstaates: Armeegruppe Marik, Armeegruppe Steiner usw. Der befehlshabende General einer Armeegruppe war nicht nur die höchste militärische Autorität der Region, er mußte die SBVS auch in der Politik des betreffenden Mitgliedsstaates vertreten.

ARMEEN

Die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte bestanden aus 20 Armeen. Alle Divisionen, Regimente und Kriegsschiffe der Militärregion Terra stellten eine Armee. Hinzu kam je eine Armee für die vier Territorialstaaten. Jeder Distrikt einer Hausregion besaß eine weitere Armee. Eine typische Armee bestand aus drei oder vier Corps unter dem Oberbefehl eines Generals oder Admirals. Diese Armeen waren das Ergebnis der Ausdehnung des Sternenbunds und übernahmen im Vereinigungskrieg die bis dahin von den Corps geleisteten Aufgaben.

CORPS

Ein Corps war eine Gruppe von Divisionen, Regimenten und Kriegsschiffen, die zusammen trainierten und kämpften. Ein Corps besaß ein bis drei BattleMech-Divisionen, zwei bis sieben Infanterie-Divisionen und in der Regel eine Reihe unabhängiger Regimente. Hinzu kam ein Kontingent von Kampfraumschiffen und Transportern. Die meisten Corps hatten 30 besiedelte Systeme und den umliegenden Weltraum zu verteidigen, aber manche waren auch für über 100 Systeme verantwortlich.

DIVISIONEN

Die Division war das Herzstück der Regulären Armee. Jede Division war verantwortlich für eine kugelförmige Sphäre des besiedelten Weltraums mit einem Radius von einer Sprungweite, also knapp 30 Lichtjahren. Gelegentlich konzentrierte sich eine Division aber auch auf den Schutz einer einzigen, besonders wichtigen Welt. Eine typische Division der Regulären Armee bestand aus drei Brigaden zu je drei Regimentern, plus Reserven, einem Luft-/Raumgeschwader von 54 Maschinen und Hilfseinheiten. Manche Divisionen hatten weniger als drei Brigaden, andere bestanden aus vier oder noch mehr.

BattleMech-Divisionen

Die Offensivstärke der Regulären Armee verdankte diese vor allem ihren Mechdivisionen. Eine Division besaß zwei BattleMech-Brigaden und eine Motorisierte Infanterie-Brigade.

Motorisierte Infanterie-Divisionen

Die Motorisierte Infanterie-Division stellte die Masse der Regulären Armee. Eine Division bestand aus zwei Motorisierten Infanterie-Brigaden und einer Mech-Brigade. Während BattleMech-Divisionen dazu da waren, Breschen in die feindlichen Linien zu schlagen, war es die Aufgabe der Motorisierten Infanterie-Divisionen, diese Breschen auszunutzen. Außerdem trugen sie die Hauptlast bei Verteidigungsaktionen.

Infanterie-Divisionen

Die langsame, aber nicht von Fahrzeugen abhängige Infanterie-Division war ein Rückfall in die Zeiten der Fuchsbauten und Fußstreifen. Infanterie-Divisionen kamen unter Geländebedingungen zum Einsatz, die sich für Fahrzeuge nicht eigneten, also in dichtem Wald, im Gebirge und in Städten. Eine Division bestand aus zwei Infanterie-Brigaden und einer leichten BattleMech-Brigade.

Sprungtruppen-Divisionen

Sprungtruppen-Divisionen wurden für Missionen eingesetzt, die auf Überraschung und Schnelligkeit basierten. Eine Division bestand aus zwei Sprungtruppen-Brigaden und einer BattleMech-Brigade. Hinzu kamen zwei Luft-/Raumgeschwader zum Transport und Schutz der Sprungtruppen.

REGIMENTER

In der Regulären Armee kannte man sieben verschiedene Arten von Mechregimentern. Im Gegensatz zu heutigen Mechseinheiten bestanden Kompanien, selbst ganze Bataillone, aus Mechs eines einzigen Typs. Dies machte eine Einheit zwar verwundbar für Angriffe, die darauf angelegt waren, eine Schwäche des betreffenden Mechtyps auszunutzen, aber es

vereinfachte Wartung und Reparatur kolossal. Gelegentlich verstießen die SBVS allerdings auch gegen diese Politik und stellten spezielle „gemischte“ oder „Kumpel“-Kompanien aus Mechkriegern auf, die sich auf der Akademie angefreundet, aber auf unterschiedlichen Mechs qualifiziert hatten. Diese Einheiten wurden grundsätzlich unabhängigen Regimentern zugeteilt.

Linienregiment

Linienregiment waren Teil von BattleMech-Brigaden. Ihre einfache Organisationsstruktur aus Lanze-Kompanie-Bataillon-Regiment ähnelt dem heute üblichen Aufbau eines Mechregiments, allerdings besaßen die meisten Linienregiment keine eigenen Luft-/Raumjäger, sondern verließen sich in Sachen Luftunterstützung auf das Geschwader ihrer Division oder auf die Luft-/Raumkontingente im Orbit befindlicher Kampfschiffe. Die meisten Linienregiment führten ein Schwert in ihren Einheitsinsignien.

Schwere Sturmregiment: Diese Regiment waren so etwas wie die Dampftruppe ihrer Brigade. Sie bestanden aus schweren bis überschweren BattleMechs und verfügten über eine vierte Kompanie aus Artillerieeinheiten.

Kampfregiment: Die aus mittelschweren bis schweren Mechs bestehenden Kampfregiment formten das Kernstück der meisten Mech-Brigaden.

Einsatzregiment: Einsatzregiment wurden für Erkundungsaufgaben und Durchbruchsaktionen verwendet. Sie bestanden aus leichten bis mittelschweren Mechs und verfügten über mindestens eine mit FlugMechs ausgerüstete Scoutkompanie. Oft waren Einsatzregimentern zwei Luft-/Raumjäger zugeteilt.

Unabhängige Regiment

Die sogenannten unabhängigen BattleMech-Regiment operierten ohne die Unterstützung einer Division. Sie kamen gegen Feinde zum Einsatz, die zu klein waren, um den Einsatz einer ganzen Division zu rechtfertigen, aber zu groß, um sie Infanterieregimentern zu überlassen. Unabhängige Regiment zogen häufig zusammen mit Infanterie-Divisionen in den Kampf. Entsprechend ihrer Aufgabenstellung besaßen diese Regiment auch Kompanien ohne Mechs: Sprungtruppen, Panzer und Luft-/Raumjäger. Die drei Typen unabhängiger Mechregiment trugen die Bezeichnungen alter Kavalleriegattungen. Entsprechend dieser Tradition fanden sich in den Einheitsinsignien häufig Pferdeabbildungen.

Dragoner: Gegen gut gerüstete Gegner entsandte die Reguläre Armee ein Dragonerregiment aus schweren bis überschweren BattleMechs und Panzern.

Husaren: Husarenregiment stellten das Gros der unabhängigen Mechregiment der SBVS. Sie benutzten mittelschwere bis schwere Mechs und Panzer.

Leichte Reiterei: Regiment der Leichten Reiterei waren äußerst beweglich und verfügten über leichte bis mittelschwere Fahrzeuge. Zusätzlich wurde bei Einheiten dieses Typs besonderes Gewicht auf Erkundungsaufgaben gelegt. Jedes Regiment einer Leichten Reiterei besaß neben regulären Mechs mindestens zwei Scoutkompanien aus Erkundungs-Mechs wie dem *Ostscout* und Scoutfahrzeugen. Häufig warf der Sternenbund eine Einheit der Leichten Reiterei über einer Welt ab, um die Stärke des Gegners zu ermitteln. Regiment der Leichten Reiterei wurden auch als Regimentskampfguppen zu schnellen Eingreiftruppen zusammengefaßt.

Amphibienregiment

Amphibienregiment waren speziell für den Einsatz auf wasserreichen Planeten ausgelegte Raumgarde-Einheiten. Sie bestanden aus BattleMechs, Panzern, Luft-/Raumjägern sowie Schiffen und U-Booten.

LUFT-/RAUMJÄGER

In den Sternenbund-Verteidigungsstreitkräften taten Luft-/Raumjäger in vier Typen von Einheiten Dienst: planetaren Luft-/Raumgeschwader, raumgestützten Luft-/Raumgeschwader, unabhängigen Luft-/Raumgeschwader oder anderen Einheiten angegliederten Jägerkontingenten.

Planetare Luft-/Raumgeschwader waren einer Division zugeteilt. Sie sorgten bei deren Einsätzen für Lufthoheit und lieferten Luftunterstützung für Bodentruppen. Ein PL/RG bestand aus 54 Maschinen, die in neun Staffeln unterteilt waren. Alle Maschinen einer Staffel gehörten demselben Bautyp an. Zusätzlich verfügte jedes PL/RG über 54 konventionelle Kampfflugzeuge und 54 Transportflugzeuge, ebenfalls in Staffeln zu je sechs Maschinen. Dem Geschwader war eine Pioniereinheit zum Bau von Startbahnen, Hangars und anderen Gebäuden angegliedert.

Raumgestützte Luft-/Raumgeschwader wurden nach Bedarf gebildet, wenn die Raumflotte mehrere Kampfschiffe zu einer Einsatzgruppe kombinierte. Die Luft-/Raumjägerkontingente der beteiligten Sprung- und Landungsschiffe wurden unter dem Befehl des dienstältesten Jagdpiloten zu einem RL/RG zusammengefaßt. Das RL/RG war für den Schutz der leichter bewaffneten Schiffe der Flotte wie Transporter und Truppentransporter verantwortlich. Bei einer Invasion gab das RL/RG den Landungsschiffen Geleitschutz bis über die Landezone und hielt den Luftraum frei von Angreifern, bis ein PL/RG



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

oder der Einheit angegliedertes Jägerkontingent diese Aufgabe übernahm.

Unabhängige Luft-/Raumgeschwader waren nicht fest eingegliederte PL/RG, die je nach Bedarf einer Division zum Einsatz kamen. Jedem UL/RG war ein Bataillon Motorisierte Infanterie angegliedert.

Neben den Luft-/Raumgeschwadern waren Luft-/Raumjäger auch unabhängigen BattleMech- oder Panzerregimentern angegliedert. Dabei wurden meist pro Kompanie zwei Maschinen eingeteilt, die allerdings ein Flugfeld teilten.

SONSTIGE EINHEITEN

Panzer- und Infanterieregimenter hatten nicht die Bedeutung für die Reguläre Armee, wie sie Mechregimentern zukam, aber trotzdem achteten die Verwaltungsoffiziere genau auf ihre Zusammensetzung. Panzerseinheiten waren etwa so wie Mechregimenter aufgebaut. Es gab überschwere, schwere, mittelschwere und leichte Panzerregimenter, und alle bestanden aus Panzern eines einzigen Typs. Die meisten Panzerregimenter wurden als Mechabwehreinheiten einer Division zugeteilt oder zu Garnisonsaufgaben herangezogen.

Es existierten vier Typen von Infanterieregimentern: Motorisierte, Fußtruppen, Sprungtruppen und Raumgarde. Alle bestanden wie heutige Infanterieregimenter aus drei Bataillonen zu je drei Kompanien. Eine Kompanie bestand üblicherweise aus drei Zügen.

Artillerie wurde meist in einer Division zugeteilten Artillerieregimentern organisiert. Hinzu kamen gelegentliche Artilleriebataillone innerhalb einzelner Mech- oder Panzerregimenter. Es bestanden auch Luftlande-Artilleriebatterien mit eigenen Transportmaschinen.

GEFECHTSAUFSTELLUNG DER REGULÄREN ARMEE

Für die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte reichte die Innere Sphäre in alle Richtungen bis zu einer Entfernung von 500 Lichtjahren vom Sol-System. Sie war unterteilt in sechs militärische Regionen, deren Gebiet jeweils mit dem eines der sechs Mitgliedsstaaten des Sternenbunds identisch war. Mit Ausnahme der Militärregion Terra war jede dieser Regionen weiter in drei Militärdistrikte unterteilt. Distrikt Eins deckte eine keilförmige Region des Weltalls zwischen der Grenze der Terranischen Hegemonie und dem 250-Lichtjahr-Umkreis ab. Die Militärdistrikte Zwei und Drei teilten den Raumbereich zwischen der 250-Lichtjahr- und der 500-Lichtjahr-Grenze. In jedem Distrikt war eine Armee stationiert. In der Peripherie existierten vier Militärregionen, deren Gebiet ungefähr dem der vier Territorialstaaten entsprach.

MILITÄRREGIONEN

STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE 2764

Infanterie-Divisionen: 50
Motorisierte Infanterie-Divisionen: 200
Sprungtruppen-Divisionen: 75
BattleMech-Divisionen: 125
Unabhängige Regimenter: 304

GEGEN DIE PERIPHERIE-REVOLTE EINGESETZTE EINHEITEN

	Typ beteiligt	vernichtet	aufgelöst	übergelaufen
BattleMech-Divisionen	87	30	9	—
Infanterie-Divisionen	217	76	17	1
Unabhängige Regimenter	205	61	6	6

VERTEIDIGUNG GEGEN DEN AMARIS-PUTSCH

	Typ beteiligt	vernichtet
BattleMech-Divisionen	3	1
Infanterie-Divisionen	6	6
Unabhängige Regimenter	7	7

BEFREIUNGSFELDZUG

	Typ beteiligt	vernichtet	aufgelöst
BattleMech-Divisionen	82	44	2
Infanterie-Divisionen	218	112	24
Unabhängige Regimenter	212	102	12

EXODUS

BattleMech-Divisionen: 32
Infanterie-Divisionen (aller Art): 76
Unabhängige Regimenter: 63

ERKLÄRUNGEN UND ABKÜRZUNGEN

Die folgenden Seiten zeigen die Aufstellung der SBVS-Einheiten 2764, ihre Umverteilung 2765 aufgrund der Aufstände in der Peripherie, die Einheiten, die 2766 die Terranische Hegemonie gegen den Putsch des Stefan Amaris zu verteidigen versuchten, die Einheiten, die bei General Aleksandr Keren-skys Befreiungsfeldzug von 2767 bis zur Wiedereinnahme Terras 2779 teilnahmen, und das Schicksal der Einheiten bei der Auflösung der SBVS im Jahre 2784. Dabei werden folgende Abkürzungen benutzt:

MRT: Militärregion Terra
MRVS: Militärregion Vereinigte Sonnen (VerSon)
MRKC: Militärregion Konföderation Capella (KonCap)
MRLFW: Militärregion Liga Freier Welten (LFW)
MRLC: Militärregion Lyranisches Commonwealth (LyrCom)
MRDK: Militärregion Draconis-Kombinat (DraKom)
D1: Distrikt Eins
D2: Distrikt Zwei
D3: Distrikt Drei

MILITÄRREGION TERRA (MRT)

ERSTE ARMEE

Hauptquartier: Terra und Mars

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
I. Corps					
48. Royal BattleMech-Division (Goliath-Division)	MRT	—	überlebt	vernichtet	
191. Royal BattleMech-Division (Zavijava-Division)	MRT	—	überlebt	vernichtet	
6. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRT	—	vernichtet		
74. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	—	vernichtet		
156. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	—	vernichtet		
290. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	—	vernichtet		
89. Sprungtruppen-Division (The Gotchas)	MRT	—	vernichtet		
175. Sprungtruppen-Division (Luzon-Messerstecher)	MRT	—	vernichtet		
34. Royal Amphibienregiment	MRT	—	vernichtet		
277. Regiment der Leichten Reiterei (RKG Terra)	MRT	—	vernichtet		
138. Husarenregiment (RKG Terra)	MRT	—	vernichtet		
118. Dragonerregiment (RKG Terra)	MRT	—	vernichtet		
593. Einsatzregiment (RKG Terra)	MRT	—	vernichtet		
406. Kampfbataillon	MRT	—	vernichtet		
269. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRT	—	vernichtet		
X. Corps					
7. Royal BattleMech-Division (Keid-Division)	MRT	MRLC D1	—	vernichtet	
29. BattleMech-Division (Polyphem-Division)	MRT	MRKC D1	—	vernichtet	
70. Infanterie-Division	MRT	MRDK D1	—	schwere Verluste	aufgelöst
26. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	MRVS D1	—	überlebt	Exodus
36. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	MRKC D1	—	vernichtet	
282. Motorisierte Infanterie-Division (Denebola-Division)	MRT	MRVS D1	—	schwere Verluste	aufgelöst
56. Royal Sprungtruppen-Division	MRT	MRLFW D1	—	vernichtet	
209. Regiment der Leichten Reiterei	MRT	MRLFW D1	—	vernichtet	
112. Royal Husarenregiment (Josephs Joker)	MRT	MRLC D1	—	schwere Verluste	aufgelöst
114. Husarenregiment	MRT	MRDK D1	—	überlebt	zu DraKom
20. Dragonerregiment	MRT	MRVS D1	—	überlebt	Exodus
XXI. Corps					
99. BattleMech-Division (Gog-Division)	MRT	MRVS D1	—	vernichtet	
138. BattleMech-Division (Stonewall Jackson-Division)	MRT	MRLFW D1	—	vernichtet	
164. BattleMech-Division (Hannibals Division)	MRT	MRDK D1	—	überlebt	Exodus
10. Infanterie-Division (Welsh Foot Division)	MRT	MRLC D1	—	vernichtet	
92. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	MRLFW D1	—	vernichtet	
111. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	MRLC D1	—	überlebt	Exodus
203. Motorisierte Infanterie-Division	MRT	MRDK D1	—	vernichtet	
17. Sprungtruppen-Division (Die goldene Krallen)	MRT	MRKC D1	—	überlebt	Exodus



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
8. Royal Amphibienregiment (Schwarzmeer-Regiment)	MRT	MRVS D1	—	vernichtet	
35. Regiment der Leichten Reiterei	MRT	MRKC D1	—	überlebt	Exodus
51. Dragonerregiment (Die grünen Teufel)	MRT	MRKC D1	—	vernichtet	
32. Einsatzregiment	MRT	MRLFW D1	—	schwere Verluste	aufgelöst
201. Einsatzregiment	MRT	MRDK D1	—	überlebt	Exodus
12. Schweres Sturmregiment	MRT	MRLC D1	—	überlebt	zu LyrCom
305. Royal Schweres Sturmregiment	MRT	MRDK D1	—	vernichtet	

7 BattleMech-Divisionen

16 Infanterie-Divisionen

18 Unabhängige Regimenter

Divisionen insgesamt: 25

MILITÄRREGION VEREINIGTE SONNEN (MRVS)

ZWEITE ARMEE

Armee- und Regionalhauptquartier: Small World

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
IX. Corps					
9. BattleMech-Division (Oliver-Division)	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
39. Royal BattleMech-Division (Denebola-Division)	MRVS D1	MRVS D2	—	überlebt	Exodus
69. Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
9. Motorisierte Infanterie-Division (Pride of Puget Sound)	MRVS D1	MRVS D2	—	überlebt	Exodus
78. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
111. Sprungtruppen-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
90. Regiment der Leichten Reiterei	MRVS D1	MRVS D2	—	überlebt	Exodus
76. Royal Dragonerregiment	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
XVI. Corps					
75. BattleMech-Division (Atlas-Division)	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
100. BattleMech-Division (Castor-Division)	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
53. Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D3	—	überlebt	Exodus
105. Motorisierte Infanterie-Division (Cameron Highlanders)	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
136. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
128. Sprungtruppen-Division	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
125. Regiment der Leichten Reiterei	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
62. Husarenregiment	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XXIX. Corps					
159. BattleMech-Division (Wellington-Division) (1008. Schweres Sturmregiment)	MRVS D1	MRVS D3	—	überlebt	Exodus zu VerSon
46. Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
163. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
169. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D3	—	überlebt	Exodus
215. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
148. Sprungtruppen-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
184. Regiment der Leichten Reiterei	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
38. Husarenregiment	MRVS D1	MRVS D3	—	überlebt	Exodus
LII. Corps					
175. BattleMech-Division (Katukow-Division)	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
90. Motorisierte Infanterie-Division (Old Abe Division)	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
152. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D1	MRVS D2	—	vernichtet	
222. Motorisierte Infanterie-Division (567. Einsatzregiment)	MRVS D1	MRVS D2	—	schwere Verluste	aufgelöst zu LyrCom
1. Sprungtruppen-Division (Hellraisers from Heaven)	MRVS D1	MRVS D3	—	überlebt	Exodus
84. Husarenregiment	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
35. Dragonerregiment	MRVS D1	MRVS D2	—	überlebt, zu Peripherie	
57. Dragonerregiment	MRVS D1	MRVS D3	—	vernichtet	
6 BattleMech-Divisionen					
17 Infanterie-Divisionen					
9 Unabhängige Regimente					
Divisionen Distrikt: 24					

D R I T T E A R M E E

Armee- und Distriktshauptquartier: Sullivan

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XVII. Corps					
8. BattleMech-Division (Teutoburger Division)	MRVS D2	Per., vernichtet			
26. Royal BattleMech-Division (Graham-Division)	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
159. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Athena-Division)	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
219. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Per., vernichtet			
225. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Per., schw.Verl.	aufgelöst, Teile zu DraKom und VerSon		
235. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	vernichtet	



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XXXIII. Corps					
129. BattleMech-Division (Verzweiflungs-Division)	MRVS D2	Per., schw.Verl.	aufgelöst		
154. BattleMech-Division (Small World-Division)	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
59. Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	vernichtet	
242. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
247. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Per., vernichtet			
253. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	vernichtet	
257. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
LXVI. Corps					
179. BattleMech-Division (New Home-Division)	MRVS D2	Per., vernichtet			
261. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Per., vernichtet			
268. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
280. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	unbekannt	
294. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
296. Motorisierte Infanterie-Division (The Oregonians)	MRVS D2	Peripherie	—	vernichtet	
LXIX. Corps					
205. BattleMech-Division (Alamo-Division)	MRVS D2	Peripherie	—	vernichtet	
299. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D2	Per., vernichtet			
300. Motorisierte Infanterie-Division (Die Marsianer)	MRVS D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
53. Sprungtruppen-Division (Zyklone von Castle Rock)	MRVS D2	Per., vernichtet			
123. Sprungtruppen-Division	MRVS D2	Peripherie	—	vernichtet	
132. Royal Sprungtruppen-Division	MRVS D2	Per., vernichtet			
6 BattleMech-Divisionen					
19 Infanterie-Divisionen					
Divisionen Distrikt: 25					
VIERTE ARMEE					
Armee- und Distriktshauptquartier: Hobbs					
Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XXXVII. Corps					
35. BattleMech-Division (Anak-Division)	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
60. Royal BattleMech-Division (Anakim-Division)	MRVS D3	Per., vernichtet			
62. Infanterie-Division	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
166. Motorisierte Infanterie-Division (Karoas-Division)	MRVS D3	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu KonCap und LFW
229. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D3	Per., vernichtet			
142. Sprungtruppen-Division	MRVS D3	Per., vernichtet			
29. Husarenregiment	MRVS D3	Per., vernichtet			
159. Husarenregiment	MRVS D3	Per., übergelaufen			

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
LIV. Corps					
116. BattleMech-Division (Gargantua-Division)	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
173. BattleMech-Division (New Earth-Division)	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
50. Royal Infanterie-Division (Wächter des Olympischen Feuers)	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
248. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
249. Motorisierte Infanterie-Division (The Force from Ford)	MRVS D3	Per., vernichtet			
208. Sprungtruppen-Division	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
90. Dragonerregiment	MRVS D3	Peripherie	—	unbekannt	
LXII. Corps					
202. BattleMech-Division (Waterloo-Division)	MRVS D3	Per., vernichtet			
255. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
270. Motorisierte Infanterie-Division (Rhodes Rifles)	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
281. Motorisierte Infanterie-Division	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
101. Sprungtruppen-Division (Screaming Eagles)	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
168. Sprungtruppen-Division	MRVS D3	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
255. Regiment der Leichten Reiterei (4. RKG)	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
111. Dragonerregiment (4. RKG)	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
55. Royal Regiment der Leichten Reiterei (4. RKG)	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
247. Dragonerregiment (4. RKG)	MRVS D3	Peripherie	—	vernichtet	
LXX. Corps					
263. BattleMech-Division (Zollikofen-Division)	MRVS D3	Per., schw. Verl. aufgelöst			
41. Infanterie-Division	MRVS D3	Per., vernichtet			
52. Motorisierte Infanterie-Division (Stolz von Sewastopol)	MRVS D3	Per., vernichtet			
238. Motorisierte Infanterie-Division (Tschechische Lanciers)	MRVS D3	Per., schw. Verl. aufgelöst, und Teile übergelaufen zu LyrCom			
152. Sprungtruppen-Division	MRVS D3	Per., vernichtet			
191. Royal Sprungtruppen-Division	MRVS D3	Per., schw. Verl. aufgelöst			
31. Regiment der Leichten Reiterei	MRVS D3	Per., vernichtet			
129. Dragonerregiment	MRVS D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus

6 BattleMech-Divisionen
18 Infanterie-Divisionen
9 Unabhängige Regimenter
Divisionen Distrikt: 25
Divisionen gesamt: 74



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

MILITÄRREGION KONFÖDERATION CAPELLA (MRKC)

FÜNFTE ARMEE

Armee- und Regionalhauptquartier: Epsilon Eridani

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XXIV. Corps					
83. BattleMech-Division (Balan-Division)	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
150. Royal BattleMech-Division (Rigil Kentarus-Division)	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt	Exodus
72. Infanterie-Division	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt	Exodus
175. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Die Wüstenratten)	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
187. Motorisierte Infanterie-Division (Brandenburger Lanciers)	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
189. Sprungtruppen-Division (New Orleans-Division)	MRKC D1	MRKC D2	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu LFW
197. Sprungtruppen-Division	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
281. Regiment der Leichten Reiterei	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
5. Husarenregiment	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt, zu VerSon	
90. Husarenregiment	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
LV. Corps					
171. BattleMech-Division (Schukow-Division)	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
189. BattleMech-Division (Marschall Ney-Division)	MRKC D1	MRKC D3	—	überlebt	Exodus
71. Infanterie-Division (Sydney-Division)	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
197. Motorisierte Infanterie-Division (Florida Swamp Foxes)	MRKC D1	MRKC D3	—	überlebt	unbekannt
210. Motorisierte Infanterie-Division (Errai Laserer)	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
116. Sprungtruppen-Division (Arizona Devils)	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
235. Regiment der Leichten Reiterei	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
145. Husarenregiment	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
121. Royal Dragonerregiment	MRKC D1	MRKC D3	—	überlebt	Exodus
LX. Corps					
201. BattleMech-Division (Errai-Division)	MRKC D1	MRKC D2	—	vernichtet	
213. BattleMech-Division (Carver-Division)	MRKC D1	MRKC D3	—	überlebt	unbekannt
64. Infanterie-Division (Südafrika-Division)	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
191. Motorisierte Infanterie-Division (Oberschlesien-Division)	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt	Exodus
145. Sprungtruppen-Division (Der Stolz Berlins)	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt	Exodus
155. Sprungtruppen-Division	MRKC D1	MRKC D3	—	vernichtet	
221. Regiment der Leichten Reiterei	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt	Exodus
146. Dragonerregiment	MRKC D1	MRKC D3	—	überlebt	Exodus
15. Dracon-Regiment	MRKC D1	MRKC D2	—	überlebt	zu KonCap

6 BattleMech-Divisionen
13 Infanterie-Divisionen
9 Unabhängige Regimenter
Divisionen Distrikt: 20

SECHSTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Yuris
Einheit

2764	2765	2766	2767-2779	2784
XXXVIII. Corps				
89. BattleMech-Division (Zyklopen-Division)	MRKC D2	Peripherie —	überlebt	Exodus
190. BattleMech-Division (Procyon-Division)	MRKC D2	Per., vernichtet		
23. Infanterie-Division	MRKC D2	Per., vernichtet		
19. Motorisierte Infanterie-Division	MRKC D2	Per., vernichtet		
51. Sprungtruppen-Division	MRKC D2	Per., vernichtet		
LXIII. Corps				
231. BattleMech-Division (Fletcher-Division)	MRKC D2	Per., vernichtet		
249. BattleMech-Division (Agincourt-Division)	MRKC D2	Peripherie —	vernichtet	
4. Royal Infanterie-Division (Gurkha Rifles)	MRKC D2	Peripherie —	vernichtet	
85. Motorisierte Infanterie-Division	MRKC D2	Per., vernichtet		
29. Sprungtruppen-Division	MRKC D2	Per., vernichtet		
LVII. Corps				
262. BattleMech-Division (Häuptling Joseph-Division)	MRKC D2	Per., schw. Verl. aufgelöst, Teile übergelaufen		
309. Royal BattleMech-Division (Black Charger Division)	MRKC D2	Peripherie —	überlebt	Exodus
49. Motorisierte Infanterie-Division (Kolonialherrscher)	MRKC D2	Peripherie —	überlebt	Exodus
101. Motorisierte Infanterie-Division	MRKC D2	Peripherie —	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu LyrCom
12. Sprungtruppen-Division	MRKC D2	Peripherie —	überlebt	Exodus

6 BattleMech-Divisionen
9 Infanterie-Divisionen
Divisionen Distrikt: 15

SIEBTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Sadurni
Einheit

2764	2765	2766	2767-2779	2784
LIII. Corps				
218. BattleMech-Division (Quentin-Division)	MRKC D3	Peripherie —	überlebt	Exodus
225. BattleMech-Division (Schlacht um Moskau-Division)	MRKC D3	Peripherie —	vernichtet	
26. Infanterie-Division	MRKC D3	Peripherie —	vernichtet	
20. Motorisierte Infanterie-Division	MRKC D3	Peripherie —	schwere Verluste	aufgelöst
50. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRKC D3	Peripherie —	überlebt	Exodus
LVIII. Corps				
246. Royal BattleMech-Division (Saffel-Division)	MRKC D3	Per., vernichtet		
250. BattleMech-Division (Stalingrad-Division)	MRKC D3	Peripherie —	überlebt	Exodus, Teile zu VerSon
19. Infanterie-Division (Philippinen-Division)	MRKC D3	Per., vernichtet		
81. Motorisierte Infanterie-Division (4. Tau Ceti-Ranger)	MRKC D3	Per., schw. Verl. aufgelöst		zu KonCap
28. Sprungtruppen-Division	MRKC D3	Per., vernichtet		



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit2764	2765	2766	2767-2779	2784
LXXI. Corps				
268. BattleMech-Division (Geronimo-Division)	MRKC D3	Per., vernichtet		
272. BattleMech-Division (Custer-Division)	MRKC D3	Peripherie	—	vernichtet
17. Infanterie-Division	MRKC D3	Per., vernichtet		
221. Motorisierte Infanterie-Division	MRKC D3	Peripherie	—	vernichtet
60. Sprungtruppen-Division	MRKC D3	Peripherie	—	überlebt
1003. Regiment der Leichten Reiterei (5. RKG)	MRKC D3	Peripherie	—	überlebt
1010. Regiment der Leichten Reiterei (5. RKG)	MRKC D3	Peripherie	—	Exodus
982. Royal Einsatzregiment (5. RKG)	MRKC D3	Per., vernichtet		Exodus
997. Einsatzregiment (5. RKG)	MRKC D3	Peripherie	—	vernichtet
				unbekannt
6 BattleMech-Divisionen				
9 Infanterie-Divisionen				
4 Unabhängige Regimenter				
Divisionen Distrikt: 15				
Divisionen gesamt: 50				

MILITÄRREGION LIGA FREIER WELTEN (MRLFW)

ACHTE ARMEE

Armee- und Regionalhauptquartier: Talitha

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
III. Corps					
43. Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	schwere Verluste	aufgelöst
(3002. Schweres Panzerregiment)					zu LyrCom
100. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
194. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	Exodus
158. Sprungtruppen-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	Exodus
11. Royal Amphibienregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
48. Husarenregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	Exodus
305. Dragonerregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
367. Royal Dragonerregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	Exodus
211. Einsatzregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
457. Schweres Panzerregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	schwere Verluste	aufgelöst
587. Royal Artillerieregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	Exodus
5008. Motorisiertes Infanterieregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
VII. Corps					
316. Royal BattleMech-Division (Rio Grande-Division)	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	Exodus
335. BattleMech-Division (Jeanne d'Arc-Division)	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
246. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
275. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
297. Motorisierte Infanterie-Division (2004. Kampfbataillon)	MRLFW D1	MRLFW D2	—	schwere Verluste	aufgelöst zu VerSon
86. Sprungtruppen-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	Exodus
35. Royal Amphibienregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	Exodus
19. Regiment der Leichten Reiterei	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
28. Regiment der Leichten Reiterei	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	zu DraKom
78. Husarenregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
81. Dragonerregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
149. Dragonerregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	überlebt	zu VerSon
221. Dragonerregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
XIX. Corps					
67. BattleMech-Division (Epsilon Eridani-Division)	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
131. BattleMech-Division (Hercules-Division)	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	Exodus
7. Royal Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
30. Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
3. Sprungtruppen-Division	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
49. Sprungtruppen-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
68. Royal Regiment der Leichten Reiterei	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
89. Regiment der Leichten Reiterei	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
205. Husarenregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
306. Husarenregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	schwere Verluste	aufgelöst
31. Dragonerregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
399. Kampfbataillon	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
105. Schweres Sturmregiment	MRLFW D1	MRLFW D2	—	vernichtet	
XXV. Corps					
157. BattleMech-Division (Division Napoléon)	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
360. BattleMech-Division (Bannockburn-Division)	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	zu KonCap
66. Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
14. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
46. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	Exodus
70. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
451. Einsatzregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
189. Kampfbataillon	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	zu KonCap
312. Schweres Sturmregiment	MRLFW D1	MRLFW D3	—	überlebt	Exodus
2. Regiment Infanterie Français	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	
256. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRLFW D1	MRLFW D3	—	vernichtet	

6 BattleMech-Divisionen

16 Infanterie-Divisionen

27 Unabhängige Regimenter

Divisionen Distrikt: 25

NEUNTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Chalouba

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XVIII. Corps					
352. BattleMech-Division (Attila-Division)	MRLFW D2	Per., vernichtet			
91. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D2	Per., vernichtet			
120. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
108. Sprungtruppen-Division	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
20. Royal Amphibienregiment (Saipan-Regiment)	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
183. Husarenregiment	MRLFW D2	Per., vernichtet			
245. Royal Husarenregiment	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
42. Dragonerregiment	MRLFW D2	Per., vernichtet			
102. Dragonerregiment	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
312. Dragonerregiment	MRLFW D2	Per., vernichtet			
XII. Corps					
15. BattleMech-Division (Bryant-Division)	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
151. Royal BattleMech-Division (Ulysses S. Grant-Division)	MRLFW D2	Peripherie	—	unbekannt	
32. Infanterie-Division	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
13. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
32. Royal Amphibienregiment (Iwo Jima-Regiment)	MRLFW D2	Per., vernichtet			
13. Regiment der Leichten Reiterei	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
22. Regiment der Leichten Reiterei	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
502. Kampfbataillon	MRLFW D2	Per., vernichtet			
52. Schweres Sturmregiment	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	zu DraKom
189. Schweres Sturmregiment	MRLFW D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
XXXIV. Corps					
405. BattleMech-Division (Golden Pharaoh Division)	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
44. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D2	Per., vernichtet			
59. Motorisierte Infanterie-Division (Kyoto Shin Samurai)	MRLFW D2	Peripherie	—	vernichtet	
62. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D2	Peripherie, vernichtet			

Einheit2764

2765

2766

2767-2779

2784

301. Husarenregiment
19. Dragonerregiment
187. Royal Einsatzregiment
3555. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader
471. Mittelschweres Panzerregiment
257. Schwebepanzerregiment
85. Raumgarderegiment
9999. Motorisiertes Infanterieregiment

MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2

Per., vernichtet
Peripherie —
Peripherie —
Per., vernichtet
Peripherie —
Per., vernichtet
Per., vernichtet
Peripherie —

vernichtet
vernichtet

vernichtet

überlebt

Exodus

XLI. Corps

245. BattleMech-Division (Marne-Division)
275. BattleMech-Division (Altair-Division)
(104. Einsatzregiment)
172. Motorisierte Infanterie-Division
218. Motorisierte Infanterie-Division
35. Sprungtruppen-Division

MRLFW D2
MRLFW D2

MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2

Peripherie —
MRLFW D2 —

Peripherie —
Per., übergelaufen
Per., vernichtet

vernichtet
überlebt

überlebt

Exodus
zu DraKom
Exodus

30. Royal Amphibienregiment
51. Regiment der Leichten Reiterei
13. Husarenregiment
384. Einsatzregiment
387. Kampfreigiment
1. Regiment Cavalerie Français
802. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader

MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2
MRLFW D2

Per., vernichtet
Per., vernichtet
Peripherie —
Per., vernichtet
Peripherie —
Per., vernichtet
Peripherie —

vernichtet

vernichtet

überlebt

zu LFW

6 BattleMech-Divisionen

11 Infanterie-Divisionen

27 Unabhängige Regimenter

Divisionen Distrikt: 20

ZEHNTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Cirebon

Einheit2764

2765

2766

2767-2779

2784

IV. Corps

125. BattleMech-Division (Talitha-Division)
149. BattleMech-Division (Erwin Rommel-Division)
168. Motorisierte Infanterie-Division
190. Royal Motorisierte Infanterie-Division
41. Sprungtruppen-Division

MRLFW D3
MRLFW D3
MRLFW D3
MRLFW D3
MRLFW D3

Peripherie —
Peripherie —
Peripherie —
Peripherie —
Per., vernichtet

vernichtet
überlebt
vernichtet
vernichtet

Exodus

147. Regiment der Leichten Reiterei
42. Husarenregiment (1. RKG)

MRLFW D3
MRLFW D3

Peripherie —
Peripherie —

vernichtet
vernichtet



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XIII. Corps					
245. BattleMech-Division (Terra Firma-Division)	MRLFW D3	Per., vernichtet			
39. Infanterie-Division	MRLFW D3	Per., vernichtet			
63. Royal Infanterie-Division	MRLFW D3	Per., vernichtet			
160. Sprungtruppen-Division	MRLFW D3	Per., vernichtet			
237. Husarenregiment	MRLFW D3	Per., übergelaufen			
11. Dragonerregiment	MRLFW D3	Peripherie —		vernichtet	
XXVI. Corps					
372. BattleMech-Division (Asia-Division)	MRLFW D3	Per., vernichtet			
14. Infanterie-Division	MRLFW D3	Peripherie —		überlebt	Exodus
190. Sprungtruppen-Division	MRLFW D3	Peripherie —		vernichtet	
210. Sprungtruppen-Division	MRLFW D3	Peripherie —		überlebt	Exodus
9. Royal Amphibienregiment	MRLFW D3	Peripherie —		unbekannt	
75. Regiment der Leichten Reiterei (1. RKG)	MRLFW D3	Per., vernichtet			
138. Dragonerregiment (1. RKG)	MRLFW D3	Peripherie —		überlebt	Exodus
XXXIX. Corps					
21. Royal BattleMech-Division (Antäus-Division)	MRLFW D3	Peripherie —		vernichtet	
58. BattleMech-Division (Pollux-Division)	MRLFW D3	Per., vernichtet			
42. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D3	Peripherie —		vernichtet	
82. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D3	Per., vernichtet			
146. Motorisierte Infanterie-Division	MRLFW D3	Peripherie —		überlebt	Exodus
120. Sprungtruppen-Division	MRLFW D3	Peripherie —		überlebt	Exodus
(4674. Einsatzregiment)				zu DraKom	
195. Royal Regiment der Leichten Reiterei (1. RKG)	MRLFW D3	Per., vernichtet			
7. Husarenregiment	MRLFW D3	Peripherie —		schwere Verluste	aufgelöst
6 BattleMech-Divisionen					
13 Infanterie-Divisionen					
9 Unabhängige Regimenter					
Divisionen Distrikt: 20					
Divisionen gesamt: 65					

MILITÄRREGION LYRANISCHES COMMONWEALTH (MRLC)

ELFTE ARMEE

Armee- und Regionalhauptquartier: Zollikofen
Einheit

	2764	2765	2766	2767-2779	2784
V. Corps					
331. Royal BattleMech-Division (North American Division)	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	Exodus
151. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
153. Motorisierte Infanterie-Division (Aderlaß)	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
184. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	unbekannt
80. Royal Sprungtruppen-Division	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	Exodus
135. Royal Einsatzregiment	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	Exodus
208. Einsatzregiment	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	Exodus
257. Kampfbataillon	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
541. Kampfbataillon	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
XXVII. Corps					
413. BattleMech-Division (Große Allianz-Division)	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
3. Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
61. Infanterie-Division (Michigan 61st) (346. Schweres Panzerregiment)	MRLC D1	MRLC D2	—	schwere Verluste	aufgelöst zu LFW
55. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
129. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	Exodus
92. Sprungtruppen-Division	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
11. Royal Schweres Sturmregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	zu LyrCom
23. Schweres Sturmregiment	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	zu VerSon
2. Regiment Cavalerie Française	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
188. Royal Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRLC D1	MRLC D3	—	überlebt	Exodus
687. Schwebepanzerregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
958. Artillerieregiment	MRLC D1	MRLC D3	—	vernichtet	
XLIX. Corps					
280. BattleMech-Division (Hall-Division)	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
295. BattleMech-Division (Blaustern-Division)	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	Exodus
185. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
205. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
236. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	zu LyrCom
9. Sprungtruppen-Division (Die Meteore)	MRLC D1	MRLC D1	—	vernichtet	
25. Sprungtruppen-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
110. Husarenregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
294. Husarenregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	zu DraKom
97. Dragonerregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
170. Dragonerregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
LI. Corps					
5. BattleMech-Division (Alula Australis-Division)	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	Exodus
146. Royal BattleMech-Division (George S. Patton-Division)	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	
67. Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
11. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	Exodus
27. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	
37. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
14. Royal Amphibienregiment (Tripoli-Regiment)	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	Exodus
16. Regiment der Leichten Reiterei	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
59. Royal Regiment der Leichten Reiterei	MRLC D1	MRLC D2	—	überlebt	
69. Husarenregiment	MRLC D1	MRLC D2	—	vernichtet	
6 BattleMech-Divisionen					
18 Infanterie-Divisionen					
18 Unabhängige Regimente					
Divisionen Distrikt: 26					
ZWÖLFTE ARMEE					
Armee- und Distriktshauptquartier: Deia					
Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
II. Corps					
11. Royal BattleMech-Division (Orion-Division)	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
92. BattleMech-Division (Sheridan-Division)	MRLC D2	Per., vernichtet	—	vernichtet	
28. Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—		
18. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Stolz von Sankt Petersburg)	MRLC D2	Per., vernichtet	aufgelöst	—	Teile zu DraKom
29. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Per., schw. Verl.			
29. Amphibienregiment	MRLC D2	Per., übergelaufen	—	überlebt	Exodus
38. Regiment der Leichten Reiterei	MRLC D2	Peripherie			
XXX. Corps					
118. BattleMech-Division (Jotun-Division)	MRLC D2	Peripherie	—	vernichtet	Exodus
229. BattleMech-Division (Chara-Division)	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	
97. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Per., vernichtet	—	schwere Verluste überlebt	aufgelöst unbekannt
118. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—		
123. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—		
99. Regiment der Leichten Reiterei (Brights of Brewler)	MRLC D2	Peripherie	—	vernichtet	
51. Husarenregiment	MRLC D2	Per., vernichtet	—		

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XLII. Corps					
259. BattleMech-Division (Fomalhaut-Division)	MRLC D2	Per., vernichtet			
127. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Per., vernichtet			
154. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Per., vernichtet			
164. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
101. Royal Husarenregiment	MRLC D2	Per., vernichtet			
258. Dragonerregiment	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	zu KonCap
LXI. Corps					
322. BattleMech-Division (Antarktika-Division)	MRLC D2	Peripherie	—	vernichtet	
41. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
54. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—	unbekannt	
65. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus
126. Sprungtruppen-Division	MRLC D2	Peripherie	—	vernichtet	
25. Einsatzregiment (2. RKG)	MRLC D2	Peripherie	—	schwere Verluste	zu LyrCom
299. Schweres Sturmregiment	MRLC D2	Per., vernichtet			
2639. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRLC D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus

6 BattleMech-Divisionen
13 Infanterie-Divisionen
9 Unabhängige Regimenter
Divisionen Distrikt: 20

DREIZEHENTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Zapрудy

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
VI. Corps					
62. Royal BattleMech-Division (Rephaim-Division)	MRLC D3	Per., vernichtet			
142. BattleMech-Division (Ingress-Division)	MRLC D3	Per., vernichtet			
44. Royal Infanterie-Division	MRLC D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
103. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Per., vernichtet			
133. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Per., vernichtet			
111. Regiment der Leichten Reiterei	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
19. Husarenregiment	MRLC D3	Per., schw. Verl.	aufgelöst		



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XX. Corps					
209. BattleMech-Division (Ardennen-Division)	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
308. BattleMech-Division (Punjab-Paß-Division)	MRLC D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
148. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
173. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Peripherie	—	unbekannt	
174. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
100. Husarenregiment	MRLC D3	Per., übergelaufen			
902. Royal Husarenregiment	MRLC D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
XXVIII. Corps					
409. BattleMech-Division (Bundesdivision)	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
181. Royal Motorisierte Infanterie-Division (King's Own Scots Rifles)	MRLC D3	Per., vernichtet			
186. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Per., schw. Verl.	aufgelöst, teilweise übergelaufen		
195. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Per., vernichtet			
203. Einsatzregiment	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
305. Kampfregriment	MRLC D3	Per., vernichtet			
XXXI. Corps					
438. BattleMech-Division (Commonwealth-Division)	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
196. Motorisierte Infanterie-Division	MRLC D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
133. Sprungtruppen-Division	MRLC D3	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu DraKom und KonCap
178. Sprungtruppen-Division	MRLC D3	Per., vernichtet			
204. Sprungtruppen-Division	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
10. Schweres Sturmregiment	MRLC D3	Peripherie	—	vernichtet	
1002. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRLC D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
687. Artillerieregiment	MRLC D3	Per., vernichtet			
6 BattleMech-Divisionen 13 Infanterie-Divisionen 9 Unabhängige Regimente Divisionen Distrikt: 20 Divisionen gesamt: 66					

MILITÄRREGION DRACONIS-KOMBINAT (MRDK)

VIERZEHNTE ARMEE

Armee- und Regionalhauptquartier: Dieron

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
VIII. Corps					
135. Royal BattleMech-Division (Van Diemen-Division)	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus
160. BattleMech-Division (Sirius-Division)	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
11. Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus
65. Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
3. Motorisierte Infanterie-Division (Junkers-Division)	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
5. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu LFW
17. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus
23. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
179. Sprungtruppen-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
102. Royal Regiment der Leichten Reiterei	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
139. Regiment der Leichten Reiterei	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
231. Regiment der Leichten Reiterei	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt, zu LyrCom	
75. Royal Husarenregiment	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
XIV. Corps					
185. BattleMech-Division (Northwind-Division)	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
251. BattleMech-Division (Lipton-Division)	MRDK D1	MRDK D3	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu VerSon
28. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
32. Motorisierte Infanterie-Division (Azteken-Division)	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
34. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
51. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
53. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
64. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
159. Sprungtruppen-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
22. Royal Amphibienregiment	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
12. Regiment der Leichten Reiterei	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
149. Husarenregiment	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
152. Husarenregiment	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
XXII. Corps					
305. BattleMech-Division (Nirasaki-Division)	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
349. Royal BattleMech-Division (King Henry Division)	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
68. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus
77. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
79. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt, unbekannt	



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
94. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Bayerische Division)	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
95. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus, Teile zu DraKom
124. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
131. Sprungtruppen-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
229. Husarenregiment	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
64. Dragonerregiment	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
108. Dragonerregiment	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus
181. Dragonerregiment	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
XXXII. Corps					
410. BattleMech-Division (Vereinigte Mitgliedsstaaten-Division)	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
137. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
192. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
210. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
99. Sprungtruppen-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
106. Royal Sprungtruppen-Division	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt	Exodus
125. Sprungtruppen-Division (Portugiesische Division)	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
320. Dragonerregiment	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
369. Einsatzregiment	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
3. Regiment Infanterie Français	MRDK D1	MRDK D2	—	überlebt, zu KonCap	
169. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRDK D1	MRDK D3	—	vernichtet	
235. Royal Artillerieregiment	MRDK D1	MRDK D2	—	vernichtet	
9873. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D1	MRDK D3	—	überlebt	Exodus
7 BattleMech-Divisionen					
27 Infanterie-Divisionen					
18 Unabhängige Regimenter					
Divisionen Distrikt: 36					

FÜNFZEHNTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Hassi R'mel

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XL. Corps					
398. BattleMech-Division (Europa-Division)	MRDK D2	Peripherie	—	vernichtet	
8. Infanterie-Division	MRDK D2	Per., vernichtet			
259. BattleMech-Division	MRDK D2	Peripherie	—	vernichtet	
267. BattleMech-Division	MRDK D2	Peripherie	—	vernichtet	
272. BattleMech-Division	MRDK D2	Peripherie	—	unbekannt	
7. Sprungtruppen-Division	MRDK D2	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu DraKom und KonCap
13. Sprungtruppen-Division (SchwarzKatzen)	MRDK D2	Per., vernichtet			
310. Dragonerregiment	MRDK D2	Per., vernichtet			
91. Schweres Sturmregiment (Armadillos)	MRDK D2	Peripherie	—	überlebt, zu VerSon	
687. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRDK D2	Peripherie	—	überlebt	Exodus

7 BattleMech-Divisionen
27 Infanterie-Divisionen
9 Unabhängige Regimenter
Divisionen Distrikt: 35

SECHZEHNTE ARMEE

Armee- und Distriktshauptquartier: Casere

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XI. Corps					
34. Royal BattleMech-Division (Epsilon Indi-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
168. BattleMech-Division (Zar Peter-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
49. Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
38. Motorisierte Infanterie-Division (New Delhi Grenadiers)	MRDK D3	Per., vernichtet			
47. Royal Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
57. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
66. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Per., schw. Verl.	aufgelöst	—	Teile zu DraKom
67. Motorisierte Infanterie-Division (Indiana-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
68. Sprungtruppen-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
71. Regiment der Leichten Reiterei (3. RKG)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	zu LFW
151. Regiment der Leichten Reiterei (3. RKG)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	zu LFW
19. Einsatzregiment (3. RKG)	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
21. Einsatzregiment (3. RKG)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	zu LFW



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XXXVI. Corps					
196. BattleMech-Division (Gettysburg-Division)	MRDK D3	Per., vernichtet			
208. BattleMech-Division (Thorin-Division)	MRDK D3	Per., schw. Verl.	aufgelöst		
21. Infanterie-Division	MRDK D3	Per., vernichtet			
71. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Per., vernichtet			
75. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
80. Motorisierte Infanterie-Division (Texas Rangers)	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
89. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
99. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Per., vernichtet			
59. Sprungtruppen-Division (King's Own Jump Troops)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
40. Dragonerregiment	MRDK D3	Per., vernichtet			
XLIV. Corps					
299. Royal BattleMech-Division (Beschützer-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
355. BattleMech-Division (Afrika-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
1. Infanterie-Division (Big Red One)	MRDK D3	Per., vernichtet			
114. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
126. Motorisierte Infanterie-Division (Toreadores de Sevilla)	MRDK D3	Peripherie	—	unbekannt	
131. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Los Angeles-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
138. Motorisierte Infanterie-Division (Chicago-Division)	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
158. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
100. Sprungtruppen-Division	MRDK D3	Per., vernichtet			
124. Schweres Sturmregiment	MRDK D3	Per., vernichtet			
5. Dragonerregiment	MRDK D3	Per., vernichtet			
L. Corps					
441. BattleMech-Division (Föderations-Division)	MRDK D3	Per., vernichtet			
165. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Per., schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen		
171. Motorisierte Infanterie-Division (Pariser Chirurgen)	MRDK D3	Per., vernichtet			
189. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Per., vernichtet			
193. Motorisierte Infanterie-Division	MRDK D3	Peripherie	—	vernichtet	
30. Sprungtruppen-Division (Murphrid Lightning)	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
46. Sprungtruppen-Division (Stahlregen)	MRDK D3	Per., vernichtet			
287. Schweres Sturmregiment	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
2525. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	MRDK D3	Peripherie	—	überlebt	Exodus
7 BattleMech-Divisionen					
27 Infanterie-Divisionen					
9 Unabhängige Regimente					
Divisionen Distrikt: 35					
Divisionen gesamt: 106					

Divisionen Innere Sphäre: 386

PERIPHERIE-MILITÄRREGIONEN

SIEBZEHNTE ARMEE

(Magistrat Canopus)
Einheit

XLIII. Corps

	2764	2765	2766	2767-2779	2784
219. BattleMech-Division (Bull Run-Division)	Peripherie	vernichtet			
255. Royal BattleMech-Division (Sherman-Division)	Peripherie	vernichtet			
68. Infanterie-Division (Thai-Miliz)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus, Teile zu LyrCom
2. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
16. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
279. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Chara-Kosaken)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
21. Royal Sprungtruppen-Division	Peripherie	vernichtet			
38. Royal Amphibienregiment	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen		
43. Royal Regiment der Leichten Reiterei (Nicholas-Rösser)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
119. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	vernichtet			
321. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	unbekannt
1. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
16. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
605. Kampfbregiment	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
114. Schweres Sturmregiment (Tymons-Titanen)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
3687. Royal Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	Peripherie	vernichtet			
589. Schweres Panzerregiment	Peripherie	vernichtet			

XLVIII. Corps

260. BattleMech-Division (Little Big Horn-Division)	Peripherie	vernichtet			
271. BattleMech-Division (Outreach-Division)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
60. Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
22. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
31. Royal Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
265. BattleMech-Division (Pride of Pittsburgh)	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst	Teile übergelaufen und zu KonCap	
38. Sprungtruppen-Division	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
1894. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	überlebt, zu VerSon	
11. Husarenregiment	Peripherie	übergelaufen			
106. Husarenregiment	Peripherie	vernichtet			
405. Royal Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
412. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
8. Einsatzregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu VerSon
599. Kampfbregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
205. Schweres Sturmregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu LyrCom
658. Raumgarderegiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
1007. Sprungtruppenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XVIII. Corps					
279. BattleMech-Division (Bunker Hill-Division)	Peripherie	vernichtet	—	vernichtet	
286. Royal BattleMech-Division (Minsk-Division)	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
55. Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
93. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
108. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen		
256. Motorisierte Infanterie-Division (Belgische Füsiliere)	Peripherie	vernichtet			
48. Sprungtruppen-Division	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen		
31. Royal Amphibienregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
149. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
300. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
302. Husarenregiment	Peripherie	vernichtet			
22. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu LyrCom
38. Dragonerregiment	Peripherie	unbekannt			
741. Royal Einsatzregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
125. Kampfbataillon	Peripherie	vernichtet			
3058. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
698. Leichtes Panzerregiment	Peripherie	vernichtet			

6 BattleMech-Divisionen

15 Infanterie-Divisionen

30 Unabhängige Regimenter

Divisionen gesamt: 24

ACHTZEHNTE ARMEE

(Außenwelt-Allianz)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XLV. Corps					
287. BattleMech-Division (Tobruk-Division)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	unbekannt
292. BattleMech-Division (Dieron-Division)	Peripherie	vernichtet			
52. Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
110. Motorisierte Infanterie-Division (Royal Irish Fusiliers)	Peripherie	vernichtet			
116. Motorisierte Infanterie-Division (Flaanderen-Division)	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
206. Royal Motorisierte Infanterie-Division					
(Brasilianische Demokraten)	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
208. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
279. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
128. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
150. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
192 Royal Husarenregiment	Peripherie	vernichtet			
395. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
396. Dragonerregiment	Peripherie	—	—	—	zu VerSon
199. Einsatzregiment	Peripherie	vernichtet		vernichtet	
587. Kampfregiment	Peripherie	Peripherie	—		
247. Schweres Sturmregiment	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
125. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	Peripherie	vernichtet			
LXIV. Corps					
298. BattleMech-Division (Schlacht um Thorin-Division)	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
311. BattleMech-Division (Rote-Ebenen-Division)	Peripherie	vernichtet			
209. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu LFW
217. Motorisierte Infanterie-Division (Altair-Garde)	Peripherie	vernichtet			
226. Royal Motorisierte Infanterie-Division (Yorii-Wildfänge)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
252. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
61. Royal Sprungtruppen-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
27. Royal Amphibienregiment (Guadalcanal-Regiment)	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
167. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	unbekannt			
178. Regiment der Leichten Reiterei (Steinschleuderer)	Peripherie	vernichtet			
288. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu LFW
45. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
68. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
238. Einsatzregiment	Peripherie	unbekannt			
512. Einsatzregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
201. Kampfregiment	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
125. Royal Schwebepanzerregiment	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
LXVIII. Corps					
315. BattleMech-Division (Yorii-Division)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
318. BattleMech-Division (Sumpffuchs-Division)	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
48. Infanterie-Division (Black Watch-Division)	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
135. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
147. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus, Teile zu KonCap
149. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
157. Royal Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
199. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu LyrCom
200. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	vernichtet	—	—	—
205. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
258. Husarenregiment	Peripherie	—	—	—	zu KonCap
74. Royal Dragonerregiment (Die Dogarish-Doggen)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
89. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	unbekannt
361. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu DraKom
228. Einsatzregiment	Peripherie	vernichtet	—	—	—
231. Einsatzregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	unbekannt
963. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu DraKom

6 BattleMech-Divisionen

15 Infanterie-Divisionen

30 Unabhängige Regimenter

Divisionen gesamt: 24

NEUNZEHNTE ARMEE

(Tauruskonkordat)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XLVI. Corps					
321. BattleMech-Division (Andrew Jackson-Division)	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	—
328. Royal BattleMech-Division (Löwenherz-Division)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
36. Infanterie-Division	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen	—	—
161. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen	—	—
162. Motorisierte Infanterie-Division (Die Trojaner)	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	—
62. Sprungtruppen-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	—
65. Sprungtruppen-Division (Die Tornados)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
216. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	—
218. Royal Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	vernichtet	—	—	—
242. Husarenregiment	Peripherie	unbekannt	—	—	—
94. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet	—	—	—
105. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	—
126. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet	—	—	—
509. Kampfbataillon	Peripherie	unbekannt	—	—	—
265. Schweres Sturmregiment	Peripherie	vernichtet	—	—	—
309. Schweres Sturmregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
568. Fußtruppenregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	—

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
LVI. Corps					
329. BattleMech-Division (Asta-Division)	Peripherie	vernichtet			
359. BattleMech-Division (Montgomery-Division)	Peripherie	unbekannt			
35. Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
176. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
251. Royal Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
95. Royal Sprungtruppen-Division	Peripherie	vernichtet			
129. Sprungtruppen-Division (Marshüpfer)	Peripherie	vernichtet			
267. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	vernichtet			
208. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu DraKom
211. Husarenregiment	Peripherie	unbekannt			
349. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	unbekannt
351. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
359. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
1. Regiment Français	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
13. Royal Demibrigade Française	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	unbekannt
605. Unabhängiges Luft-/Raumgeschwader	Peripherie	vernichtet			
105. Radpanzerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
LXV. Corps					
364. BattleMech-Division (Zulu-Division)	Peripherie	vernichtet			
368. BattleMech-Division (Apachen-Division)	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu LyrCom
31. Infanterie-Division	Peripherie	unbekannt			
33. Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
177. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
156. Sprungtruppen-Division (Moskauer Schneesturm)	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
192. Sprungtruppen-Division (Anges Orléanais)	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
241. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
131. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
141. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
206. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
239. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
261. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
267. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
331. Kampfbataillon	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
458. Kampfbataillon	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
477. Kampfbataillon	Peripherie	vernichtet			

6 BattleMech-Divisionen
15 Infanterie-Divisionen
30 Unabhängige Regimenter
Divisionen gesamt: 24



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE (SBVS)

ZWANZIGSTE ARMEE

(Republik der Randwelten)

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
XLVII. Corps					
370. BattleMech-Division (Bonnie Prince Charlie-Division)	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
376. BattleMech-Division (Giap-Division)	Peripherie	vernichtet			
22. Royal Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
179. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
183. Royal Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
245. Motorisierte Infanterie-Division (Litauer Schützen)	Peripherie	vernichtet			
200. Sprungtruppen-Division	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu VerSon ..und DraKom
235. Royal Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
151. Royal Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
179. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
277. Dragonerregiment	Peripherie	unbekannt			
279. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
280. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
296. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
315. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
335. Royal Dragonerregiment	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst		
345. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
LIX. Corps					
382. BattleMech-Division (Westmoreland-Division)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
406. BattleMech-Division (Großer-Riß-Division)	Peripherie	vernichtet			
199. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
200. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	schw. Verl.	aufgelöst, Teile übergelaufen		
202. Motorisierte Infanterie-Division (Der Stolz Kubas)	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu KonCap
237. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
206. Sprungtruppen-Division(Todesspringer)	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
213. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
218. Dragonerregiment	Peripherie	vernichtet			
229. Royal Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
300. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
308. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
235. Einsatzregiment	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
287. Royal Kampfbregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
298. Kampfbregiment	Peripherie	vernichtet			
325. Schweres Sturmregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
2555. Royal Sprungtruppenregiment	Peripherie	vernichtet			

Einheit	2764	2765	2766	2767-2779	2784
SLXVII. Corps					
416. BattleMech-Division (Gemeinschafts-Division)	Peripherie	vernichtet	—	vernichtet	
423. Royal BattleMech-Division (Enterprise-Division)	Peripherie	Peripherie	—	aufgelöst, Teile übergelaufen	
428. BattleMech-Division (Vereinigungs-Division)	Peripherie	schw. Verl.	—	schwere Verluste	aufgelöst, Teile zu DraKom und LyrCom
18. Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie			
227. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	vernichtet			
233. Motorisierte Infanterie-Division	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
(König von Dänemark-Division)	Peripherie	vernichtet			
211. Sprungtruppen-Division (Lipton Troopers)	Peripherie				
26. Royal Amphibienregiment (Recba-Enten)	Peripherie	vernichtet			
228. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
232. Regiment der Leichten Reiterei	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
218. Husarenregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
223. Husarenregiment	Peripherie	vernichtet			
192. Dragonerregiment	Peripherie	übergelaufen			
199. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	zu VerSon
200. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	überlebt	Exodus
205. Dragonerregiment	Peripherie	Peripherie	—	vernichtet	
259. Kampfbataillon	Peripherie	Peripherie	—	schwere Verluste	aufgelöst
7 BattleMech-Divisionen					
15 Infanterie-Divisionen					
30 Unabhängige Regimente					
Divisionen gesamt: 25					
Divisionen Peripherie: 98					



Index

BATTLEMECHS		MERKURIUS	6	MELCHIOR	84
BOMBAST	40	MUNGO	10	NACHTSCHATTEN	106
BRANDSCHATZER	68	NACHTFALKE	18	PADILLA	98
CHAMPION	36	SCHLÄGER	56	PUMA	94
CROCKETT	60	SCHWARZER RITTER	52	RHINO	90
DORN	8	SHOOTIST	48	RIPPER	104
EXCALIBUR	44	SPECTOR	20	ROTUNDA	114
EXTERMINATOR	42	STURMWIND	58	TARU	102
FALLBEIL	46	WÄCHTER	24	THOR	100
FANG	16			ZEPHYR	78
FEUERTEUFEL	50	FAHRZEUGE		ZEPHYR ALPHA	78
HERMES	12	ALACORN	92		
HIGHLANDER	64	BEAGLE	112		
HUSAR	14	BURKE	86		
IMPERATOR	66	CHAPARRAL	96		
KINTARO	30	CYRANO	108		
KÖNIGSKRABBE	70	DÄMON	82		
KRABBE	28	FURY	88		
LANCELOT	38	FURY II	88		
LINDWURM	26	GABRIEL	110		
LONGBOW	62	HORNDÄMON	82		
LUCHS	32	KANGA	80		
MACKIE	72	LIGHTNING	76		

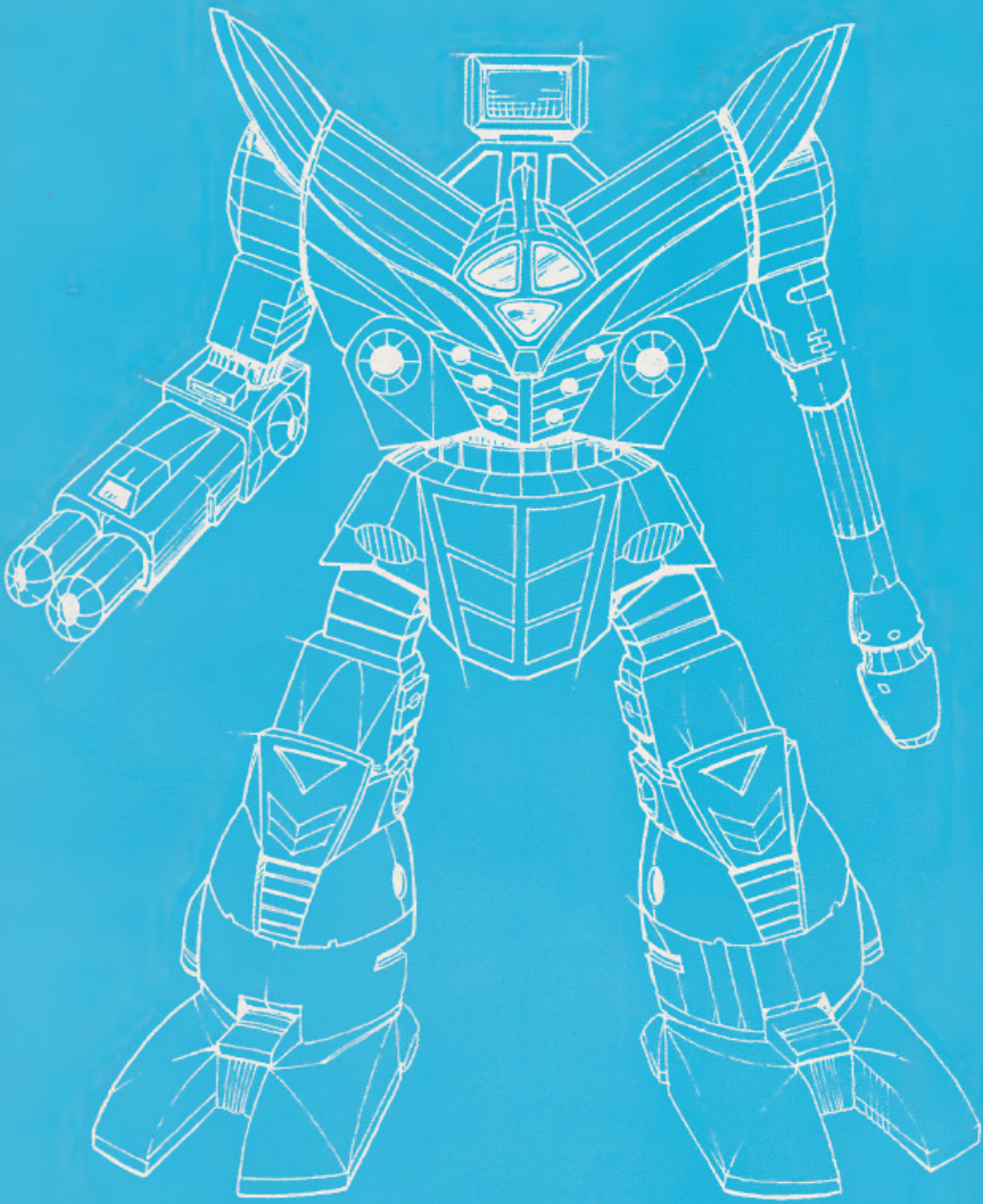
LUFT-/RAUMJÄGER

AHAB	140
DREIZACK	118
EISENBEISS	134
FRANCESCA	128
GOTHA	132
HAMMERHAI	136
HELLCAT II	130
MAUERSEGLER	120
RAPIER	138
SPAD	122
STREUNER	126
ZERO	124

SPRUNG- UND LANDUNGSSCHIFFE

ÆGIS-KLASSE	156
BEM-KLASSE	148
BLACK LION-KLASSE	160
CAMERON-KLASSE	164
ESSEX-KLASSE	152
KONFÖDERATIONSKLASSE	144
KONGRESS-KLASSE	158

LOLA III-KLASSE	154
MCKENNA-KLASSE	170
POTEMKIN-KLASSE	166
SOWJETSKI SOJUS-KLASSE	162
TEXAS-KLASSE	168
TITAN-KLASSE	146
VINCENT-KLASSE	150



NELSON 89

BATTLETECH

LosTech des Sternenbundes

HARDWARE HANDBUCH 2 7 5 0

Im Jahre 2750 befand sich die Menschheit auf dem Höhepunkt eines goldenen Zeitalters. Unter der Regierung des Sternenbundes vereinigt, blühte und gedieh die menschliche Rasse, und seine Bürger genossen eine nie zuvor und nie wieder erreichte Lebensqualität, ermöglicht durch Fortschritte in Technologie und Wirtschaft, den Menschenrechten und den Künsten. Die Menschheit hatte wahrlich das All erobert. Aber dieser Fortschritt trug sein Ende bereits in sich, denn auch die Kriegsmaschinerie des Sternenbundes war von einer Macht und Größe, wie sie in den Nachfolgerstaaten unserer Tage unerreicht ist.

Das Hardware-Handbuch 2750 liefert Illustrationen, Daten und weitere wichtige Informationen über die BattleMechs, Panzer, Schweber, Luft-/Raumjäger, Landungs- und Kampfsprungschiffe des Sternenbundes. Zusätzliche historische Informationen beschreiben Struktur und Aufstellung der Sternenbund-Verteidigungstreitkräfte.

US46303PDF