



BATTLESPACE™

HARDWARE
HANDBUCH



3

0

5

7

BATTLESPACE™

HARDWARE HANDBUCH

3057



ULISSES SPIELE

BATTLESPACE HARDWARE-HANDBUCH 3057

Text und Design
Chris Hartford

Cover Design
Mark Ernst

Entwicklung
Michael Mulvihill, Robert „Sputnik“ Cruz, Sam Lewis, Bryan Nystul

Sonstiges Design
Mike Nielsen und Mark Ernst

Leviathan-Design
L. Ross Babcock III, Sam Lewis, Jordan Weisman

Illustrationen
Duane Loose

AstroTech-Design
L. Ross Babcock III, Jordan Weisman

Layout
Mark Ernst

Raumfahrthandbuch-Design
Clare Hess

Satz
Mark Ernst und Mike Nielsen

Hardware Handbuch 2750-Design
Clare Hess, Dale Kemper, Jim Long, Blaine Pardoe, Boy Petersen Jr.

HERSTELLUNG FANPRO

Hardware Handbuch 3025-Design
Blaine Pardoe, Boy Petersen Jr., Anthony Pryor, Dale Kemper, Shaun Duncan, L.R. Butch Leeper, L. Ross Babcock III, Jordan Weisman, Forest Brown, Kevin Stein

Übersetzung aus dem Amerikanischen
Hartwig Nieder-Gassel

Hardware Handbuch 3031-Design
Kevin Stein, Sam Lewis

Redaktion Deutschland
Hartwig Nieder-Gassel, Frank Werschke

Sorenson's Sabres-Design
Dale Kemper, Blaine Pardoe, Anthony Pryor, John Theison

Satz, Layout, Covergestaltung
Frank Werschke

Objective Raids-Design
Jeffrey Layton

Lektorat
Ralf Hlawatsch

Bloodright-Design
Blaine Pardoe

Redaktion USA
Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill, Robert „Sputnik“ Cruz, Diane Piron-Gelman

HERSTELLUNG FASA

Art Director
Jim Nelson

Projektmanager
Mike Nielsen und Mark Ernst

Cover Art
Gregory Bridges

© 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	3	Tramp	104	F12-S Cheetah	179	SL-15C Slayer	186
EINFÜHRUNG	4	Star Lord	106	F14-S Cheetah	179	RPR-100 Rapier	187
BRIEFING	6	Monolith	108	Sabre	179	AHB-X Ahab	187
LANDUNGSSCHIFFE		SprungSchiffe der Clans	110	SW-606 Swift	179	AHB-443 Ahab	187
LandungsSchiffe der Inneren Sphäre	8	Hunter	112	TR-7 Thrush	179	CHP-W5 Chippewa	187
Avenger	10	Odyssey	114	Centurion	179	CHP-W7 Chippewa	187
Claymore	12	Comitatus	116	SPD-502 Spad	179	CHP-W10 Chippewa	187
Leopard	14	KAMPFSCHIFFE		SPR-H5 Sparrowhawk	180	F-100 Riever	187
Leopard CV	16	KampfSchiffe der Inneren Sphäre	118	SPR-6D Sparrowhawk	180	F-100A Riever	188
Fury	18	Fox (Korvette/Raider)	120	SPR-8H Sparrowhawk	180	F-100B Riever	188
Gazelle	20	Impavido (Zerstörer)	122	SPR-H5K Sparrowhawk	180	F-700 Riever	188
Kuan Ti	22	Suffren (Zerstörer)	124	SL-21 Sholagar	180	F-700A Riever	188
Lung Wang	24	Kyushu (Fregatte)	126	SL-21L Sholagar	180	STU-K5 Stuka	188
Intruder	26	Kirishima (Kreuzer)	128	ZRO-114 Zero	180	STU-D6 Stuka	188
Buccaneer	28	KampfSchiffe der Clans/Sternenbund-Ära	130	RGU-133E Rogue	180	STU-K10 Stuka	188
Union	30	Fredasa (Korvette)	132	RGU-133F Rogue	180	STU-K15 Stuka	188
Hamilcar	32	Vincent Mk 42 (Korvette)	134	RGU-133L Rogue	180	Thunderbird	188
Seeker	34	Whirlwind (Zerstörer)	136	THK-53 Tomahawk	181	Omnijäger	190
Nagumo	36	York (Zerstörer/Träger)	138	THK-63 Tomahawk	181	Bashkir	190
Achilles	38	Essex (Zerstörer)	140	Mittelschwere Raumjäger	182	Vandal	190
Condor	40	Lola III (Zerstörer)	142	CSR-V12 Corsair	182	Avar	190
Okinawa	42	Aegis (Schwerer Kreuzer)	144	CSR-V20 Corsair	182	Batu	190
Hannibal	44	Volga (Transporter)	146	CSR-V12M Corsair	182	Sulla	191
Monarch	46	Congress (Fregatte)	148	HCT-213B Hellcat II	182	Turk	191
Triumph	48	Black Lion (Schlachtskreuzer)	150	Lightning	182	Visigoth	192
Fortress	50	Sovetskii Soyuz (Schwerer Kreuzer)	152	SL25 Samurai	182	Jagatai	192
Hercules	52	Liberator (Kreuzer)	154	TR-10 Transit	182	Sabutai	192
Overlord	54	Cameron (Schlachtskreuzer)	156	TR-11 Transit	182	Jengiz	193
Vengeance	56	Nightlord (Schlachtschiff)	158	GTHA-500 Gotha	182	Scythia	194
Mule	58	Potemkin (Transportkreuzer)	160	HCT-213 Hellcat	183	Kirghiz	194
Model 97 „Octopus“	60	Texas (Schlachtschiff)	162	F-90 Stingray	183	KONVENTIONELLE FLUGZEUGE	196
Excalibur	62	McKenna (Schlachtschiff)	164	F-90S Stingray	183	Guardian	196
Rose	64	BEIBOOTE	166	F-92 Stingray	183	Mechbuster	196
Mammoth	66	Rettungsboot	168	F-94 Stingray	183	Planetlifter	196
Behemoth	68	Rettungskapsel	169	IRN-SD1 Ironsides	184	RAUMSTATIONEN	198
LandungsSchiffe der Clans	70	Raumfähre ST-46	170	LCF-R15 Lucifer	184	Fabriken	200
Broadsword	72	Raumbus S-7A	171	LCF-R16 Lucifer	184	Kleine Fabrik	200
Confederate	74	Langstreckenfähre KR-61	172	LCF-R20 Lucifer	184	Mittlere/Große Fabrik	200
Noruff	76	Landungsboote Mark VII und Mark VII-C	173	LCF-16K Lucifer II	184	Habitate	201
Sassanid	78	Truppentransporter NL-42 „Battle Taxi“	174	LCF-16KR Lucifer II	184	Kleines Habitat	201
Union-C	80	Landungsfähren K-1 und K-1C	175	SL-17 Shilone	184	Großes Habitat	201
Carrier	82	RAUMJÄGER	176	SL-17R Shilone	184	Aufladestationen	202
Lion	84	Leichte Raumjäger	178	SL-17AC Shilone	184	Olympus (Aufladestation)	202
Miraborg	86	SYD Z1 Seydlitz	178	Schwere Raumjäger	186	Schiffswerften	203
Overlord-C	88	SYD Z2 Seydlitz	178	Eagle	186	Kleine geschlossene Werft	203
Titan	90	SYD Z2A Seydlitz	178	HRM-HD Hammerhead	186	Große geschlossene Werft	203
SPRUNGSCHIFFE		SYD Z3 Seydlitz	178	TR-13 Transgressor	186	Kleine offene Werft	203
SprungSchiffe der Inneren Sphäre	92	SYD Z3A Seydlitz	178	TR-13A Transgressor	186	Große offene Werft	203
Scout	94	SYD Z4 Seydlitz	178	TR-14 Transgressor AC	186	Systemverteidigungsstationen	204
Merchant	96	TRN-3T Trident	178	SL-15 Slayer	186	Bastion-Klasse	204
Invader	98	F10-Cheetah	178	SL-15R Slayer	186	Capitol-Klasse	204
Magellan	100	F11-R Cheetah	178	SL-15A Slayer	186	BattleSat	205
Chimeisho	102	F11-RR Cheetah	178	SL-15B Slayer	186	GRÖSSENVERGLEICH	206

Das **HARDWARE HANDBUCH 3075** ist ein Quellenbuch zu **BattleSpace**, dem Spiel, das Raumschlachten im **BattleTech**-Universum simuliert. Das Handbuch enthält Beschreibungen und Spielwerte für die LandungsSchiffe, SprungSchiffe, Raumjäger und anderen Raumschiffen und -stationen, die in der Inneren Sphäre und bei den Clans angetroffen werden können. Jeder einzelne Raumfahrzeugtyp wird in einem eigenen Kapitel abgehandelt, das jeweils nochmals in Innere Sphäre und Clans unterteilt ist. **BattleSpace** ist ein eigenständiges Spielsystem, das an das **BattleTech**-Spiel und seinen Hintergrund anknüpft. Es werden keine weiteren **BattleTech**-Produkte vorausgesetzt, um **BattleSpace** spielen zu können.

BEGRIFFE

Einige Begriffe, die in diesem Band zur Beschreibung von Schiffen benutzt werden, bedürfen einer näheren Erläuterung, die die entsprechenden **BattleSpace**-Begriffe besser erklären.

PARKBUCHTEN

Die jeweils für Mechs, Fahrzeuge, Beiboote oder Raumjäger angegebene Tonnage ihrer Parkbucht umfaßt neben der Masse der eigentlichen Einheit auch noch die der notwendigen Haltegerüste und – im Falle von BattleMechs – Abwurfkapseln. Genauso ist auch der für die jeweilige Begleitcrew (Techniker und Piloten, einschließlich ihrer Unterkünfte) benötigte Raum bereits in dieser Tonnage enthalten.

MASSE

Im Rahmen des Spiels gilt die Gesamtmasse einer Einheit sowohl für ihren beladenen als auch für ihren unbeladenen Zustand.

TRUPPEN UND PASSAGIERE

Der Begriff „Passagiere“ bezieht sich auf Zivilisten, die in relativ komfortablen Unterkünften reisen. Militärschiffe verfügen nicht über Passagierunterkünfte. Falls sie doch einmal Zivilisten an Bord nehmen sollten, werden diese – soweit nicht anders angegeben – in Offiziersunterkünften einquartiert. Ausnahmen von dieser Regelung werden im Begleittext zu dem jeweiligen Schiff erwähnt. Passagierunterkünfte müssen grundsätzlich einem oder mehreren Hangars zugeordnet werden.

Bei „Truppen“ handelt es sich um in speziellen Bordkasernen untergebrachte Infanterie. Falls nicht anders angegeben, handelt es sich bei der Infanterie entweder um 28- bzw. 21-Mann-Züge oder 5-Mann-Strahlen. Die spartanische Unterbringung in Truppenquartieren eignet sich nicht für zahlende Passagiere, sie können aus diesem Grund auch nicht als Passagierunterkünfte verwendet werden.

FRACHT

Truppen, Passagiere, Mechs, Fahrzeuge usw. werden nicht zur Fracht gezählt. Zur Fracht gehören vielmehr Güter und Waren, die in gro-

ßen, offenen Frachthangars transportiert werden. Fracht muß immer einem oder mehreren Hangars zugewiesen werden.

OFFIZIERE

Die meisten Schiffe sind so eingerichtet, das pro 5 gemeinen Besatzungsmitgliedern ein Offizier untergebracht werden kann. So würden auf einem LandungsSchiff mit einer Gesamtbesatzung von 120 Mann die Unterkünfte und sonstigen Einrichtungen für 20 Offiziere und 100 einfache Crewmitglieder ausgelegt sein.

HANGARS

Im Rahmen des Spiels muß sämtliche nicht unmittelbar zum Betrieb des Raumfahrzeugs benötigte oder spezielle Ausrüstung in einem oder mehreren Hangars untergebracht werden. Hierzu zählen Fracht, Mechs, Fahrzeuge, Beiboote, Raumjäger, Truppen jeder Art (einschließlich Raumländetruppen und Elementare) und Passagierunterkünfte. Obwohl die tatsächliche Anzahl der Laderäume von Schiff zu Schiff variieren kann, werden sie aus Gründen der Einfachheit im Spiel zu jeweils 3 Hangars zusammengefaßt.

SCHIFFSMODELLE

Einige der hier vorgestellten Schiffe werden entweder als „Alt“ oder „Neu“ klassifiziert. Die Bezeichnung „Alte Version“ weist auf Schiffe hin, die vor dem Erscheinen des **BattleSpace**-Spiels konstruiert und gebaut wurden. Aus diesem Grund kann es vorkommen, daß ihre Spielwerte sich nicht im Einklang mit den **BattleSpace**-Konstruktionsregeln befinden. Obwohl es sich hier durchweg noch um „offizielle“ Modelle handelt, gelten sie im Rahmen des Hintergrund-Universums jedoch als deutlich überholt, schwierig zu reparieren, und werden auch nicht länger hergestellt. Die meisten dieser alten Versionen sind in der Zwischenzeit jedoch mit neuer Technologie nachgerüstet worden, so daß sie nun auch den BattleSpace-Regeln entsprechen. Diese nachgerüsteten Schiffsmodelle tragen deshalb die Bezeichnung „Neue Version“.

Schiffe, die weder als „Alte“ noch „Neue“ Version klassifiziert sind, entsprechen grundsätzlich den BattleSpace-Konstruktionsregeln.

MODIFIKATIONEN

Das **Hardware Handbuch 3057** stellt jeweils nur die Werte für das „Grundmodell“ eines Schiffs vor. Obwohl Möglichkeiten für eine Vielzahl von Varianten und Umbauten bestehen, sollte man dabei jedoch die folgenden Überlegungen in Betracht ziehen:

- Die Anzahl der Offiziersquartiere wird ermittelt, indem man die Besatzungsstärke durch 6 teilt (abrunden).
- Sämtliche Schiffe sind bereits vollständig mit Bewaffnung und Munition versehen. Beides kann problemlos erweitert werden, solange die dafür in Anspruch genommene Frachtonnage dies zuläßt.
- Das Ausmaß eines Umbaus orientiert sich grundsätzlich an der hierfür verfügbaren Frachtkapazität des Grundmodells.

KAUF- UND MIETPREIS PRO MISSION

Der Preis eines Schiffes versteht sich als „Durchschnittspreis“, der sich auch an der generellen Verfügbarkeit eines Modells orientiert. Der tatsächliche Preis sollte sich zudem nach den gegenwärtigen Umständen in Ihrer Kampagne richten.

Genauso handelt es sich auch bei dem jeweils angegebenen Mietpreis um einen grobe Schätzung, die Sie lediglich als Grundlage für entsprechende Verhandlungen verwenden sollten.

BEIBOOTE

Im Rahmen dieses Buches zählen sämtliche Raumfahrzeuge mit einer Masse von weniger als 200 Tonnen, die keine Raumjäger sind, zu den Beibooten. Transporter mit einer Masse von mehr als 200 Tonnen zählen im Rahmen des Spiels automatisch zu den LandungsSchiffen und können dementsprechend nicht in Beiboorthangars untergebracht werden, sie müssen stattdessen per Andockring an andere Raumfahrzeuge ankoppeln.

Beiboote verfügen nicht über mehrere Panzerungsseiten und werden bei einem Beschuß wie Raumjäger behandelt. Wenn ein Beiboot selbst Waffen abfeuert, werden dabei die dem Schiffstyp (kugel- oder stromlinienförmig) entsprechenden Schußfelder eingesetzt. Man beachte, daß die Bewaffnung von Beibooten, ganz ähnlich wie bei Raumjägern, direkt in Schußfelder unterteilt ist und nicht in einzelne Wafenkuppeln, wie dies bei LandungsSchiffen der Fall ist. Beiboote agieren allerdings nicht in Staffeln, im Spiel wird jedes Beiboot vielmehr als einzelne Einheit behandelt.

Bei der Erschaffung von Beibooten werden grundsätzliche die BattleSpace-Konstruktionsregeln für LandungsSchiffe angewendet, allerdings gelten dabei die folgenden Ausnahmen:

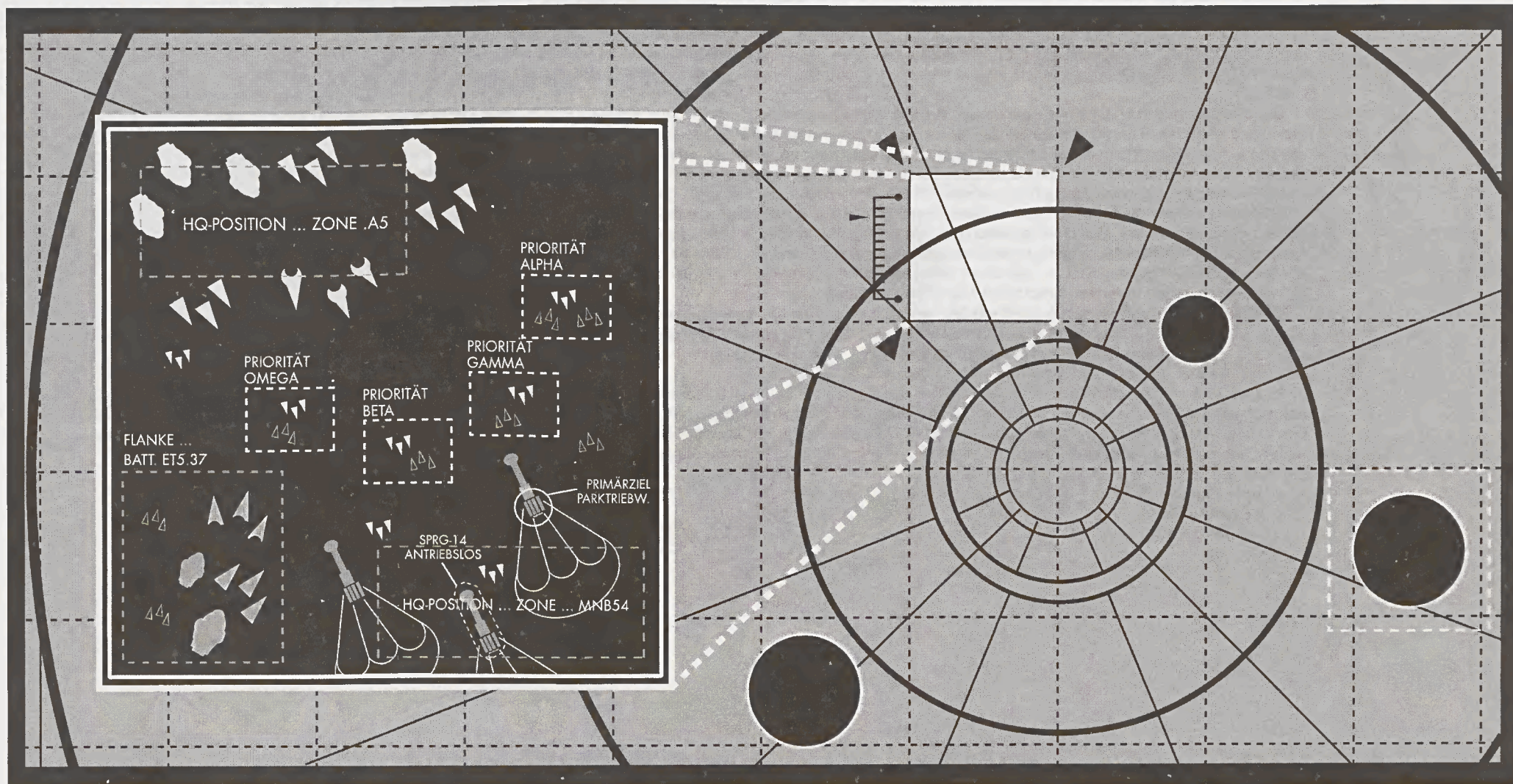
1. Im Verlauf der einzelnen Konstruktionsabschnitte werden Bruchzahlen bei der Tonnageberechnung nicht gerundet. Dies gilt allerdings nicht bei der Bestimmung der „freien“ Wärmetauscher, die fest im Antrieb installiert sind. Zusätzliche Wärmetauscher werden dann in Schritten von jeweils 1 Tonne hinzugefügt.

2. Beiboote verfügen – wie bereits oben erwähnt – nur über einen einzigen Satz Panzerkästen (wie Raumjäger). Dementsprechend werden die Panzerpunkte im Rahmen der Konstruktion nicht auf einzelne Seiten verteilt. Die einmal bestimmte Gesamtanzahl der Panzerpunkte gilt vielmehr als einzelner Panzerwert für das ganze Raumfahrzeug.

3. Die für Passagiere reservierte Tonnage richtet sich ganz nach dem geplanten Verwendungszweck und verfügbaren Raum an Bord der Einheit. Die Tonnage für Passagierunterkünfte kann innerhalb eines Bereichs von 0,1 Tonnen pro Person bis hin zu 10 Tonne pro Person liegen. Das Kapitel Beiboote in diesem Band kann hier als Orientierungshilfe dienen, wenn es darum geht, die für Passagiere reservierte Tonnage an Bord eines solchen Raumfahrzeugs festzulegen.



EINFÜHRUNG



Über Hunderte von Jahren hinweg haben die großen Häuser der Inneren Sphäre miteinander um die Herrschaft über die Menschheit gerungen. In aller Regel waren die jeweiligen Gegner einander dabei ebenbürtig, so daß sie sich schon bald an ihre Waffenkonstrukteure wandten, um durch sie den entscheidenden Vorteil zu erlangen, der es ihnen erlauben würde, die Waagschale zu ihren Gunsten zu neigen und den Sieg zu erlangen. Zu wirklichen Durchbrüchen kam es dabei jedoch nur selten, und die Technik des Krieges kam nur schrittweise voran.

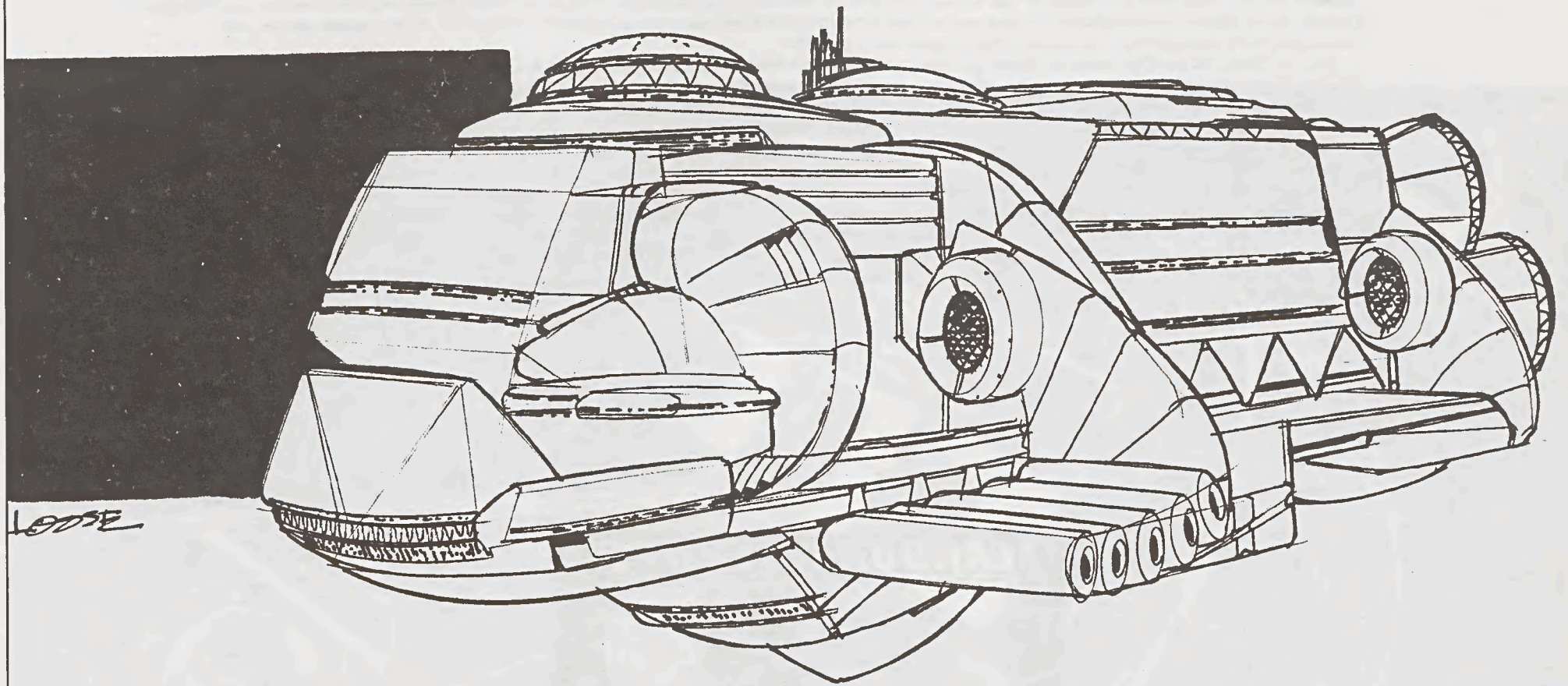
Der Rückkehr der Clans hat all dies nun für immer verändert. Die gewaltige Überlegenheit dieser Invasoren zwang die militärischen Führer der Inneren Sphäre, ihre Vorstellungen vom Krieg grundlegend neu zu überdenken, und hat zugleich massive Anstrengungen zur Erschaffung neuer Schlachtfeldtechnologien seitens der Rüstungskonstrukteure bewirkt. Die meisten dieser Anstrengungen gelten Innovationen in der BattleMech- und Luftkriegsführung, die wichtigsten Entwicklungen betreffen jedoch die Konstruktion neuer SprungSchiff-, LandungsSchiff- und KampfSchiff-Modelle. Das vorliegende Dokument stellt die neuesten Informationen aus diesem Bereich, zusammen mit den Flottenentwicklungen bei den Clans, vor.

Überraschenderweise scheint es bei den grundlegenden Raumfahrttechnologien nur wenige Unterschiede zwischen der Inneren Sphäre und den Clans zu geben. Offenkundig wurde die Raumkriegsführung von den Clans über lang Zeit hinweg vernachlässigt, und nur wenige Ressourcen scheinen in die Entwicklung neuer Errungenschaften investiert worden zu sein. Andererseits halten die Clans noch zahlreiche Raumschiffe aus der Zeit des Sternenbundes in ihrem Besitz, einschließlich einer ganzen Anzahl der schlicht als KampfSchiffe bezeichneten Gefechts-SprungSchiffe. Jeder Clan verfügt über eine Reihe dieser kostbaren Raumfahrzeuge, die selbst die größten Sprung- und LandungsSchiffe der Inneren Sphäre in den Schatten stellen. Diese Art von schwer bewaffneten und gepanzerten Raumern sind seit Beginn der Nachfolgekriege nicht mehr in der Inneren Sphäre gesichtet worden. Erst die Entdeckung des Gray Death-Kernspeichers hat die Nachfolgerstaaten wieder in die Lage versetzt, erste Prototypen dieser gewaltigen Vernichtungsmaschinen zu bauen. Die Ankunft der Clans hat die Militärs der Inneren Sphäre dazu genötigt, ihre KampfSchiff-Programme zu intensivieren, allerdings ist es wenig wahrscheinlich, daß irgendeiner der Nachfolgerstaaten innerhalb der nächsten zehn Jahre über ein nennenswertes KampfSchiff-Kontingent verfügen wird.

Dieses Dokument enthält eine Aufstellung der Raumschiffe, die am häufigsten in den Raumflotten der Inneren Sphäre und der Clans angetroffen werden können. Die Aufstellung ist alles andere als vollständig, enthält jedoch sämtliche Schiffe, denen man mit einiger Wahrscheinlichkeit begegnen kann. Jeder Eintrag besteht aus einem kurzen Überblick über die Geschichte und das Leistungsvermögen des Raumfahrzeugs, gefolgt von den Einsatzspezifikationen zur Verwendung in BattleSpace-Simulatoren.

Unsererseits wurden alle Anstrengungen unternommen, um die Richtigkeit dieser Informationen sicherzustellen. Doch einige der Raumer befinden sich erst seit wenigen Jahren im Dienst, so daß sich uns nur unzureichende Möglichkeiten boten, sie genauer zu untersuchen. Aus diesem Grund könnten sich einige der folgend präsentierten Daten als fehlerhaft erweisen, und wir bitten in diesem Zusammenhang darum, jedwede neuere Information zwecks weitergehender Analyse an das Hauptquartier weiterzuleiten.

— Dai-i Otanashi Haruka
Explorer Corps
6. Januar 3057



Landungsschiffe sind das erstes Glied in der Kette der interstellaren Raumfahrt. Dieser Raumschiffotyp beförderte von jeher Mechs, Fahrzeuge, Truppen und Ausrüstung vom Orbit hinab auf die Schlachtfelder. Die Raumfahrzeuge verfügen zudem über ein ganzes Arsenal schwerer Waffen, was ihnen am Boden, in der Atmosphäre und im Weltraum gleichermaßen eine beträchtliche Zerstörungskraft verleiht. Aus diesem Grund zählen Landungsschiffe zu den wertvollsten Einsatzkräften innerhalb einer militärischen Streitmacht. In den letzten Jahren sind Landungsschiffe außerdem zu Primärzielen der Kriegsführung geworden.

Bis zum Zeitpunkt der Clan-Invasion haben sich die Landungsschiff-Modelle seit der Sternenbund-Ära nicht verändert. Es kam zwar häufig vor, daß Landungsschiffe umgebaut wurden, allerdings waren normalerweise nur die Bewaffnung und Elektronik von solch einer Nachrüstung betroffen und nicht die grundlegende Bauart. Der Gray Death-Kernspeicher hatte zwar ein paar wenige Werften der Inneren Sphäre in die Lage versetzt, Prototypen von neu ausgestatteten Landungsschiff-Modellen aus der Zeit des Sternenbundes zu bauen, doch nur Dynamico Ltd. auf Delavan hatte zu Beginn der Claninvasion schon mit der Produktion solcher Raumfahrzeuge begonnen.

Die Ankunft der Clans mit ihrer überlegenen Raumfahrt- und BattleMech-Technologie, verlieh den Bemühungen der Inneren Sphäre beim Bau neuer Landungsschiffe allerdings einen neuen Impuls. Nachdem sich erste Anstrengungen ganz auf die Erschaffung neuer BattleMech-Modelle konzentrierten, die gegen die Clanhorden ins Feld geführt werden konnten, traten die Nachfolgerstaaten danach zunehmend in ein Phase der Langzeitplanungen ein, die unter anderem der Verstärkung ihrer Raumstreitkräfte dienen sollte. Der Konstruktion und dem Bau neuer Militär-Landungsschiffe sowie der Nachrüstung bereits existierender Modelle wurde dabei besonderer Vorrang eingeräumt, weil sich diese vielseitig einsetzbaren Raumfahrzeuge für einer ganzen Reihe von Kampfaufträgen eignen.



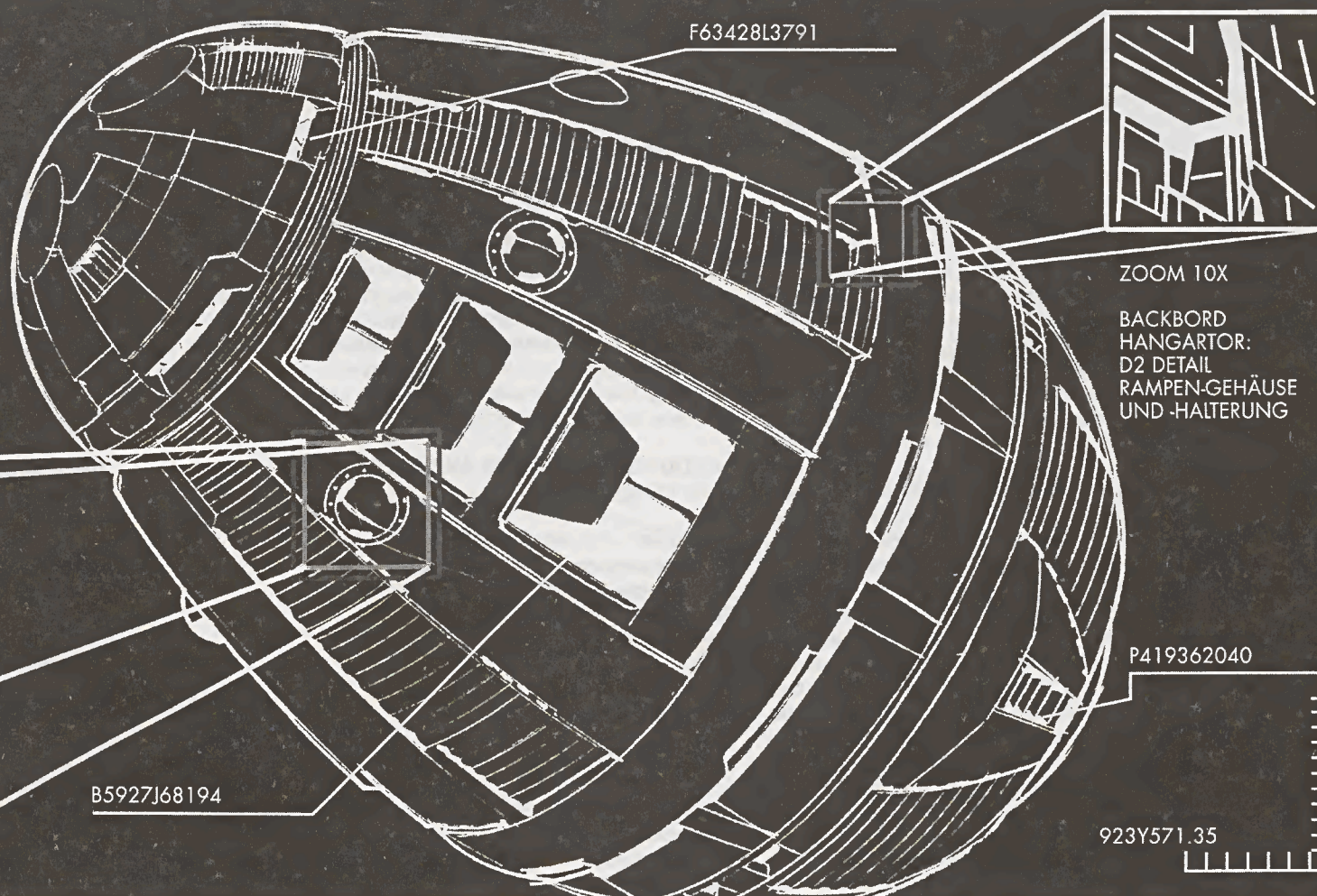


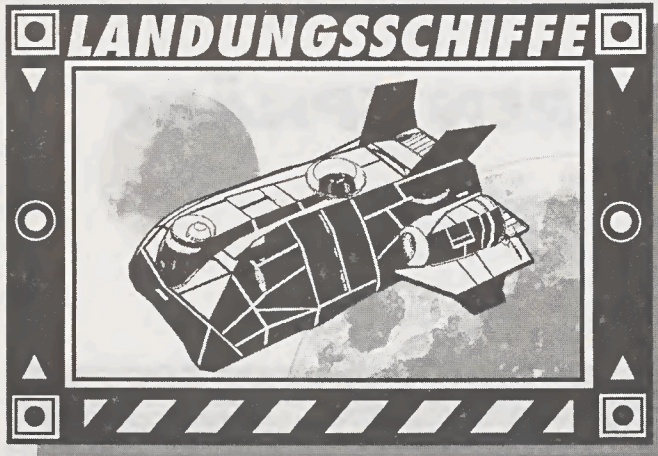
LANDUNGSSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE

LANDUNGSSCHIFF DER BEHEMOTH-KLASSE
HERSTELLER: BRIGADIER CORP.
MACKENZIE, LIGA FREIER WELTEN
MASSE (BELADEN): 100.000 TONNEN
LÄNGE INSGESAMT: 200 METER

SUNBURST M-200L
MEGADRIVE
101 100-201278A3-M2.4

WAFFENKUPPEL - DETAIL:
1 DEFIANCE B3L S-LASER
2 DEFIANCE B3M M-LASER





Das *Avenger* ist sehr gut bewaffnet und gepanzert, so daß es von der Feuerkraft her einem *Union* gleichkommt. Wegen seiner geringen Größe und beträchtlichen Höchstgeschwindigkeit ist das Modell in der Lage, die Mehrzahl seiner Gegner auszumanövrieren, was *Avenger*-Besatzungen in nahezu allen Kampfsituationen einen entscheidenden Vorteil verschafft.

Allerdings ist dieser Typ selten und teuer. Die meisten Schiffe der *Avenger*-Klasse versehen in den Flotten der Nachfolgerstaaten ihren Dienst, wo sie nur bei großangelegten planetaren Offensiven eingesetzt werden. *Avenger* dienen hier zusammen mit anderen Angriffsschiffen als Speerspitze einer Streitmacht, deren Aufgabe es ist, sämtliche Gefahren für die nachfolgenden Transport-Landungsschiffe zu neutralisieren. Nachdem eine Invasionsstreitmacht die Luftüberlegenheit gewonnen hat, werden *Avenger* oft benutzt, um die LZ mittels Bombardements und Tiefflugangriffen „weichzuklopfen“.

Im Gegensatz zu den meisten anderen stromlinienförmigen Schiffen verfügt das *Avenger* lediglich über ein Hecktriebwerk. Dies hat zur Folge, daß das Innere eines *Avenger* vor jedem Eintritt in eine Atmosphäre erst umkonfiguriert werden muß. In der Atmosphäre richtet sich das „oben“ nach der dem vertikalen Leitwerk der *Avenger*, während es sich im Raum am Bug des Schiffs orientiert. Aus diesem Grund ist das gesamte Raumfahrzeug nur spärlich mit Einrichtungen ausgestattet, die im Bedarfsfall schnell umgestellt werden können, um einer neuen Orientierung des Raumfahrzeugs entgegenzukommen. Genauso sind auch die Gänge an Bord des Raumpers so ausgelegt, daß sie in jeder Fluglage benutzt werden können. Eine in der Wand eingelassene Leiter erlaubt hier die Passage, während sich das Schiff im Raum befindet.

Beim *Avenger* handelt es sich um das erste Raumfahrzeug, das komplett mit neuer Technologie nachgerüstet wurde. Das erste auf diese Weise ausgestattete Schiff warf seine Leinen an-

AVENGER

fang 3048 bei den Dynamico Werften auf Delavan los. Weil die Clan-Invasion die Produktion neuer Landungsschiffe in der Inneren Sphäre erst einmal unterbrach, blieb das *Avenger* auf Jahre hinaus das einzige mit neuer Technik ausgestattete Raumfahrzeug. 3053 handelte Dynamico dann einen Vertrag mit Defiance Industries auf Hesperus II aus, der es dem wichtigsten Waffenhersteller der Inneren Sphäre erlaubte, seine Produktpalette zu erweitern. Zwei Jahre darauf präsentierten die beiden Firmen dann eine gemeinschaftlich nachgerüstete Version des *Avenger*.

Wie auch bei den meisten anderen Schiffen betraf die Nachrüstung in erster Linie die Bewaffnung. Im Bug und in den Flügeln wurden die ursprünglich dort vorhandenen Zwillings-AK/5 jeweils durch ein Poland Model A-Gauggeschütz ersetzt, wodurch sich Reichweite und Feuerkraft ohne einen Anstieg der Abwärmeentwicklung erhöhten. Ganz ähnlich wurden Reichweite und Feuerkraft der im Bug montierten schweren Laser durch einen Austausch mit schweren ExoStar ER-Lasern vergrößert. Die 8 mittelschweren Laser der alten Version wurden zudem durch neue mittelschwere Martell-Impuls laser ersetzt, so daß auch die Bewaffnung für den Nahbereich verstärkt wurde.

Avenger haben bereits an zahlreichen Missionen sowohl gegen die Clans als auch innerhalb der IS teilgenommen. Die bemerkenswerteste fand im November 3055 statt, als ein Liao-Verband – darunter ein *Lung Wang*-Angriffsschiff – einen Überfall auf die Welt Lee im Vereinigten Commonwealth durchführte. In dem kurzen Kampf gelang es einem nachgerüsteten *Avenger* der Syrtis-Füsilere, das neue Schiff der Capellaner auszumanövrieren und schwer zu beschädigen. Als das *Avenger* dann jedoch zum entscheidenden Angriff ansetzte, durchbrach eine Raketensalve des *Lung Wang* die Hülle des *Avenger*, traf die Treibstofftanks und löste somit eine vernichtende Explosion aus.

LANDUNGSSCHIFF DER AVENGER-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Standard
Eingeführt: 2816
Masse: 1.400 Tonnen

Abmessungen
Länge: 50,5 m
Breite: 42 m
Höhe: 11,9 m

Treibstoffkapazität: 160 t (1.600)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 7
Maximalschub: 11

Wärmetauscher: 70
Strukturelle Integrität: 12

Panzerung
Bug: 23
Seiten: je 20
Heck: 18

Bewaffnung			Angriffswerte			
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	9	3	1	–	–
Bug	LSR	6	1	1	1	–
Bug	Laser	22	3	2	–	–
LF	PPK	10	1	1	–	–
LF	AK	2	1	1	–	–
LF	LSR	6	1	1	1	–
LF	Laser	6	1	–	–	–
RF	PPK	10	1	1	–	–
RF	AK	2	1	1	–	–
RF	LSR	6	1	1	1	–
RF	Laser	6	1	–	–	–
Heck	LSR	6	1	1	1	–
Heck	Laser	6	1	–	–	–

Zuladung:
Hangar 1: Fracht (93 Tonnen) 1 Tor
Hangar 2: nicht vorhanden
Hangar 3: nicht vorhanden

Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 0

Besatzung: 15

Preis: 70.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 500.000 C-Noten

Waffen:
 2 PPK
 1 AK/20
 6 AK/5
 1 AK/2
 4 LSR 20
 2 Schwere Laser
 8 Mittelschwere Laser
 1 Tonne AK/2-Munition
 6 Tonnen AK/5-Munition
 3 Tonnen AK/20-Munition
 13 Tonnen LSR-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform

Eingeführt: 3048

Verwendungszweck: Angriffsschiff

Masse: 1.400 Tonnen

Technologie: Sternenbund

Abmessungen

Länge: 50,5 m

Breite: 42 m

Höhe: 11,9 m

Treibstoffkapazität: 160 t (1.600)

Maximalschub: 11

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Wärmetauscher: 70 (140)

Normalschub: 7

Strukturelle Integrität: 12

Panzerung

Bug: 23

Seiten: je 20

Heck: 18

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	AK	8	4	2	2	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	Laser	24	2	2	2	–
Bug	Impuls	8	1	–	–	–
LF	PPK	15	1	1	1	–
LF	AK	1	2	2	2	–
LF	LSR	6	2	2	2	–
LF	Impuls	8	1	–	–	–
RF	PPK	15	1	1	1	–
RF	AK	1	2	2	2	–
RF	LSR	6	2	2	2	–
RF	Impuls	8	1	–	–	–
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	Laser	12	1	1	1	–
Heck	Impuls	8	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (127 Tonnen) 1 Tor

Hangar 2: nicht vorhanden

Hangar 3: nicht vorhanden

Rettungskapseln: 2

Rettungsboote: 0

Besatzung: 15

Preis: 120.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 500.000 C-Noten

Waffen:

2 ER-PPK

1 AK/20

3 Gaussgeschütze

4 LSR 20 mit Artemis FLS

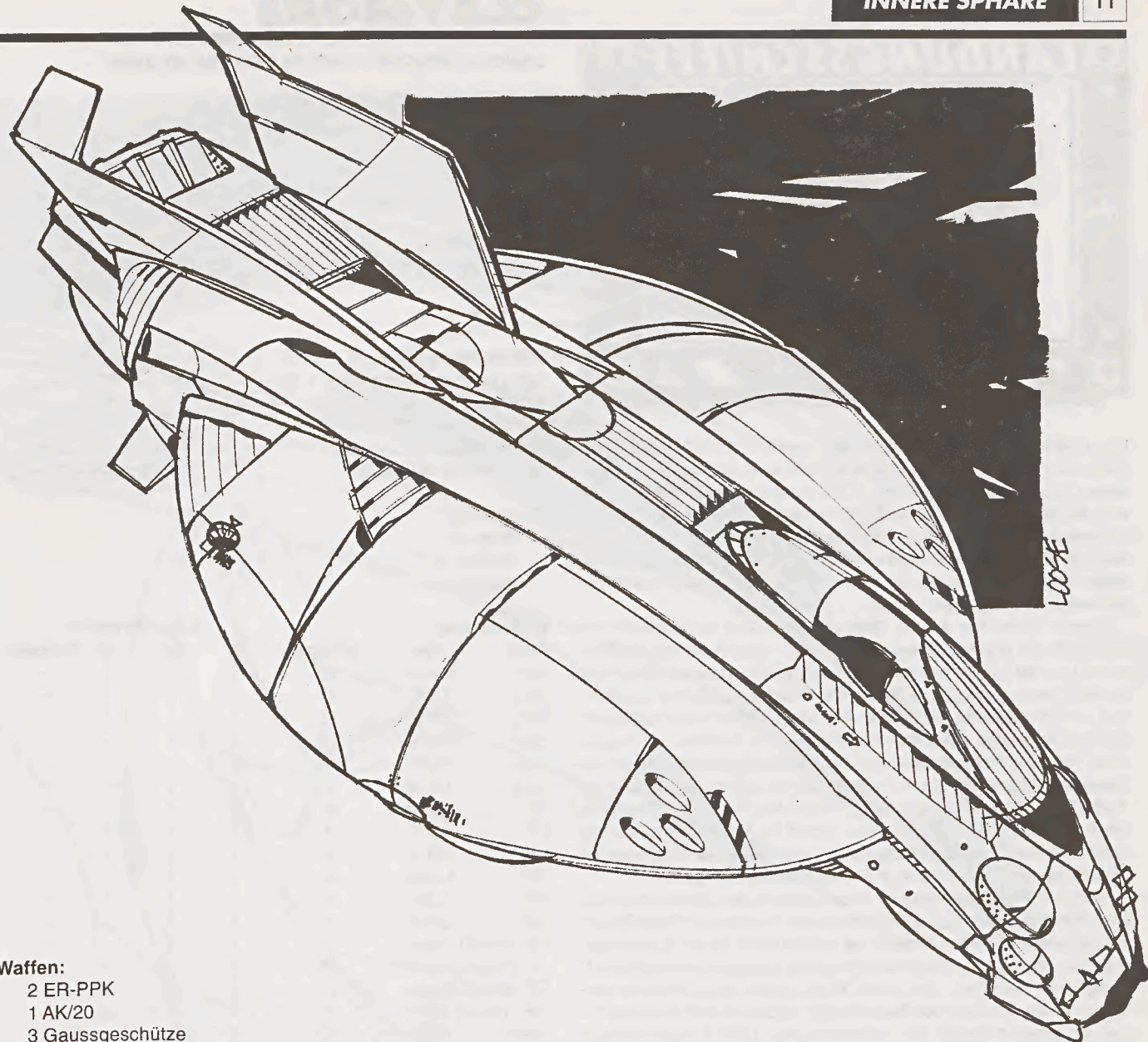
3 Schwere ER-Laser

8 Mittelschwere Impulslaser

6 Tonnen Gauss-Munition

3 Tonnen AK/20-Munition

10 Tonnen LSR-Munition



CLAYMORE

LANDUNGSSCHIFF DER CLAYMORE-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3054
Masse: 1.400 Tonnen

Abmessungen
Länge: 87 m
Breite: 74 m
Höhe: 25 m

Treibstoffkapazität: 80 t (800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 6
Maximalschub: 9
Wärmetauscher: 47 (94)
Strukturelle Integrität: 12

Panzerung
Bug: 25
Seiten: je 20
Heck: 15

Bewaffnung			Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	18	2	1	1	–	
Bug	LSR	6	1	1	1	–	
Bug	PPK	15	1	1	1	–	
Bug	Impuls	18	2	1	–	–	
Bug	KSR	2	1	–	–	–	
Bug	LB-X	2	1	1	–	–	
LF	Laser	8	1	1	–	–	
LF	LSR	4	1	1	1	–	
LF	LB-X	2	1	1	–	–	
RF	Laser	8	1	1	–	–	
RF	LSR	4	1	1	1	–	
RF	LB-X	2	1	1	–	–	
LF (Heck)	Laser	11	1	1	–	–	
LF (Heck)	KSR	2	1	–	–	–	
RF (Heck)	Laser	11	1	1	–	–	
RF (Heck)	KSR	2	1	–	–	–	
Heck	LSR	6	1	1	1	–	
Heck	Nah	4	1	–	–	–	
Heck	PPK	15	1	1	1	–	
Heck	Impuls	10	1	1	–	–	
Heck	LB-X	2	1	1	–	–	

Zuladung:
Hangar 1: Fracht (329 Tonnen) 2 Tore
Hangar 2: nicht vorhanden
Hangar 3: nicht vorhanden

Rettungskapseln: 0
Rettungsboote: 2

Besatzung: 15

Preis: 130.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 500.000 C-Noten

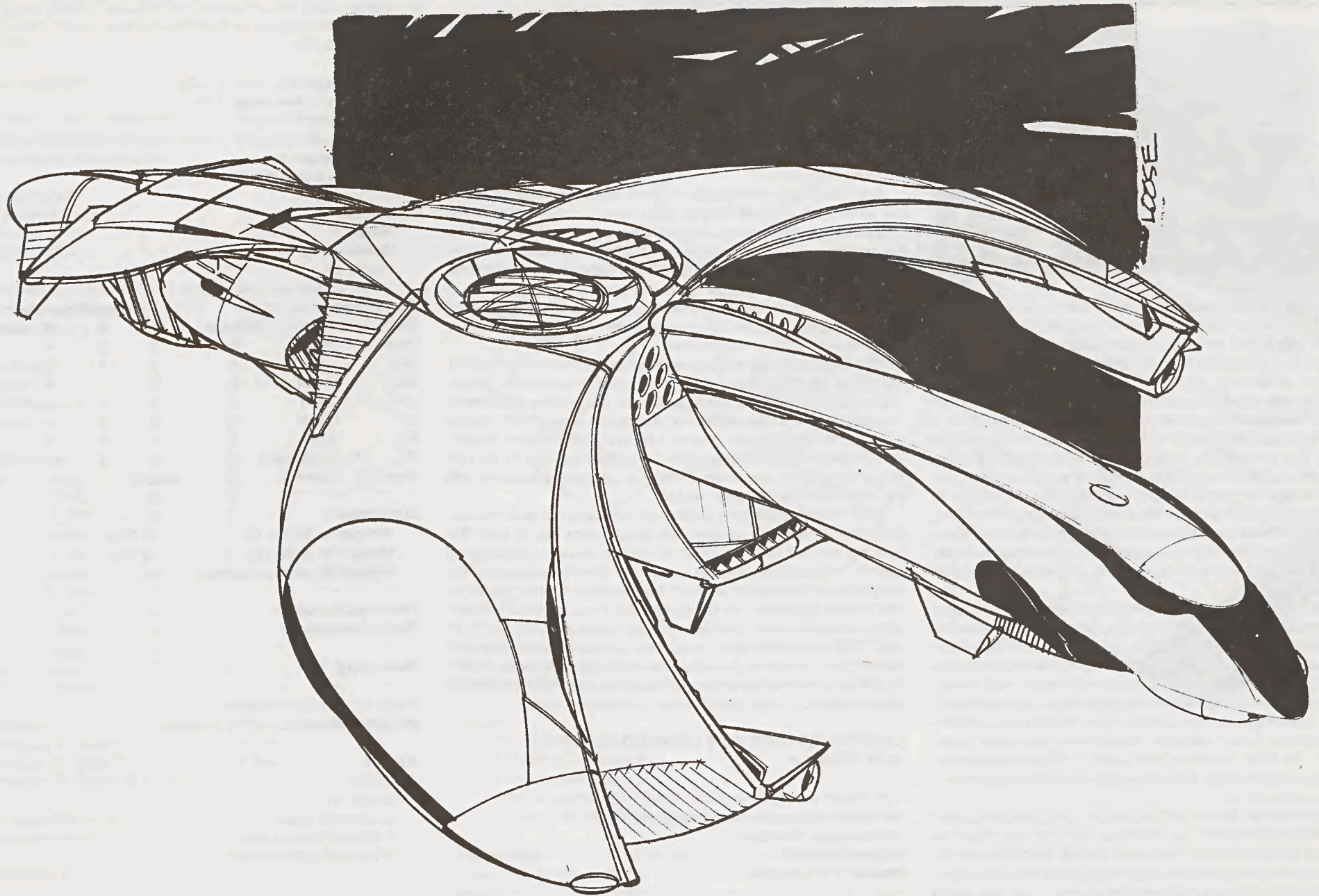
Waffen:
1 Schwerer ER-Laser
2 ER-PPK
4 Schwere Laser
4 Mittelschwere Laser
2 Schwere Impulslaser
2 Mittelschwere Impulslaser
2 Leichte Impulslaser
4 LB-X AK/10
2 LSR 10
2 LSR 20
3 Blitz-KSR 2
4 Tonnen LB-X AK/10-Munition
6 Tonnen LSR-Munition
3 Tonnen KSR-Munition



Das Claymore ist ein neues Gefechts-LandungsSchiff, das auf den Shipil-Werften im Orbit von Skye gebaut wird. Die Konstruktionsphase für dieses Projekt wurde 3047 unter strengster Geheimhaltung eingeleitet, und nach zwei Jahren konnte der Bau eines Prototypen angesetzt werden. Das Erscheinen der Clans zwang die AVS dann jedoch, ihre Aufmerksamkeit zunächst neuen Battle-Mech-Modellen zuzuwenden, so daß das Claymore-Projekt bis auf weiteres ausgesetzt wurde.

Gegen Ende des Jahres 3050 demonstrierte die Schlacht bei Radstadt die relative Verwundbarkeit der Clan-Raumstreitkräfte, so daß die AVS ihre Prioritäten neu setzte. Schon bald prüfte Prinz Hanse Davion eine ganze Reihe von Projekten auf ihre Tauglichkeit zur Verstärkung der Flotte des Vereinigten Commonwealth hin, und so wurde das Claymore-Projekt neu aktiviert. Im August 3052 hatte der Prototyp bereits sein markantes, schwanenähnliches Aussehen erhalten, und am Ende desselben Jahres absolvierte die VCS Claymore ihren Jungfernflug. Sechs Monate danach erprobte die 6. Lyransche Garde das neue Schiff im Rahmen aggressiver Überfallaktionen. Im darauffolgenden Jahr erhielt das Claymore die AVS-Freigabe und konnte so in die volle Produktion gehen.

Shipil stellt momentan alle neun Monate ein Claymore fertig. Drei Schiffe dieses Typs sind entlang der Grenze zur Clan-Besatzungszone stationiert. Obwohl es relativ klein für ein Landungs-Schiff ist, verfügt das Claymore über eine ausgezeichnete Bewaffnung und Panzerung. Die sechs Bugkuppeln des Claymore enthalten einen Großteil der Bewaffnung, wobei es sich in erster Linie um Laser handelt. Ein umfangreiches LSR-System verleiht dem Claymore die Fähigkeit zum Langstreckenbombardement, während Blitz-KSR-Werfer die Bewaffnung noch zusätzlich verstärken. Die Flügelwaffen können sowohl nach vorne als auch hinten gerichtet schießen, allerdings haben einige Beobachter dennoch eingewendet, daß das Modell für sein Aufgabengebiet als Gefechtsraumer über zu wenig Feuerkraft verfüge.



LEOPARD



Leopard-Mechtransporter versehen ihren Dienst bei den Kampfeinheiten der Inneren Sphäre schon seit der Entstehung des Sternbundes. Mit seiner geradezu idealen Eignung für Überfallaktionen kann das nun 1.800 Tonnen schwere *Leopard* eine Lanze BattleMechs zusammen mit einem Paar Raumjäger befördern. *Leopards* werden meist zur Unterstützung planetarer Angriffe eingesetzt, wo sie rasch ihre Mechs absetzen können, um Lücken in einem Verteidigungsperimeter zu schließen oder entscheidende Offensiven mit zusätzlicher Feuerkraft zu unterstützen. Ebenso werden Landungsschiffe der *Leopard*-Klasse auch eingesetzt, um wichtige Transporte in eine Kampfzone oder aus ihr heraus zu eskortieren. Obwohl sie nicht an das Leistungsvermögen von speziell zu diesem Zweck geschaffenen Angriffsschiffen heranreichen, verfügen *Leopards* über eine genügend große Feuerkraft und Manövrierfähigkeit, um sich wirkungsvoll vor gegnerischen Schiffen zu schützen.

Die Offensivsysteme eines *Leopard* bestehen im wesentlichen aus Energiewaffen, obwohl ein Trio von LSR-Werfern für zusätzliche Feuerkraft über weite Distanzen sorgt. Die Bug-Waffenkuppeln enthalten zwei PPKs, eine LSR-20 und drei mittelschwere Laser. Die Flügelschußfelder sind jeweils mit einem Paar schwerer Laser, einer LSR 20 und einem mittelschweren Laser bestückt. Der obere Geschützturm enthält zwei nach hinten heraus feuernde mittelschwere Laser, während ein einzelner schwerer Laser, der sich in der Mitte zwischen den beiden Triebwerkssystemen befindet, die heckwärtige Feuerkraft des Raumfahrzeugs noch zusätzlich verstärkt.

Die vier einzelnen Mech-Parkbuchten an Bord des Schiffs sind über vier große Hangartore zu erreichen. Von dort aus führen lediglich zwei Mannschleusen weiter ins Innere des Raumschiffs, so daß nur die kleinsten Mechkomponenten zwischen den einzelnen Parkbuchten ausgetauscht werden können. Der begrenzte Raum an Bord des Schiffs beschränkt die Verfügbarkeit mitge-

führter Wartungsvorrichtungen auf mobile Reparaturplattformen, Winden und Industrielle Exoskelette.

Die beiden Jägerhangars des *Leopard*, die sich unmittelbar vor den Mechhangars befinden, enthalten jeweils eine Raumjäger-Ladebucht. Falls keine Raumjäger mitgeführt werden, lassen sich die entsprechenden Haltegerüste für Jagdmaschinen auch demonstrieren. Der somit gewonnene Freiraum kann Güter mit einem Gewicht bis zu 300 Tonnen oder aber 6 kleinere Fahrzeuge aufnehmen. Weil dieser zusätzliche Stauraum allerdings nur schwer zugänglich ist, wird er als ungeeignet für den Transport von Kampfeinheiten betrachtet.

Die Besatzungsunterkünfte an Bord des alten *Leopard* gehörten zu den engsten, die man an Bord eines Landungsschiffs vorfinden konnte. Ein nachgerüstetes *Leopard*, das 3056 von Irian Technologies vorgestellt wurde, verstärkte die ohnehin hervorragende Bewaffnung und verbesserte die Lebenserhaltungssysteme. Obwohl es noch immer recht eng zugeht, bietet jede der 15 Kabinen nun Platz für zwei Personen, wobei leistungsfähigere Luftumwälzanlagen und Filtersysteme den Passagieren das Leben nun sehr viel leichter machen.

Das Waffenarsenal des *Leopard* ist nun mit Extremreichweiten-systemen der Sternbund-Ära, PPKs und Impulslasern ausgestattet. Ein neues Kühlsystem bekommt die erhöhte Wärmeentwicklung dieser Waffen dabei mit Leichtigkeit in den Griff. Die drei LSR-Werfer des nachgerüsteten *Leopard* sind mit dem neuartigen Doombud-System ausgestattet. Die Zielerfassung für die LSR erfolgt somit über ein Artemis IV-Feuerleitsystem, wodurch sich die Trefferrate der Raketen erhöht.

Auch Federated-Boeing Interstellar auf Galax hat eine neu ausgerüstete Version des *Leopard* herausgebracht, die in jeder Beziehung der von Irian auf ihren Clipperton-Werften produzierten gleicht. Federated-Boeing hat sowohl bei der Regierung des Vereinigten Commonwealth als auch bei ComStar Protest gegen Irians Version eingelegt und behauptet, daß Irian die Konstruktionspläne während eines Überfalls auf den „Schwebenden Turm“ im Jahr 3053 entwendet hätte. Im Hinblick auf das ohnehin nicht sonderlich gute Verhältnis zwischen den beteiligten Parteien scheint es jedoch unwahrscheinlich, das Federated-Boeing in den Genuß einer entsprechenden Entschädigung gelangen wird.

LANDUNGSSCHIFF DER LEOPARD-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2537
Masse: 1.720 Tonnen

Abmessungen

Länge: 65,5 m
Breite: 51,6 m
Höhe: 22,4 m

Treibstoffkapazität: 123 t (1.230)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 80

Strukturelle Integrität: 7

Panzerung

Bug: 14

Seiten: je 13

Heck: 10

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	20	2	2	–	–
Bug	LSR	6	1	1	1	–
Bug	Laser	9	2	–	–	–
LF	LSR	6	1	1	1	–
LF	Laser	19	2	2	–	–
RF	LSR	6	1	1	1	–
RF	Laser	19	2	2	–	–
Heck	Laser	14	2	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (4) 4 Tore
Hangar 2: Jäger (2) 2 Tore
Hangar 3: nicht vorhanden

Rettungskapseln: 2

Rettungsboote: 0

Besatzung: 9

Preis: 60.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 60.000 C-Noten

Waffen:

2 PPK
 3 LSR 20
 5 Schwere Laser
 7 Mittelschwere Laser
 6 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Die Demontage jeder einzelnen Mech- oder Jäger-Ladebucht schafft Platz für 150 Tonnen Fracht, der wiederum für den Transport von jeweils 3 leichten Fahrzeugen umgerüstet werden kann.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3056
Masse: 1.800 Tonnen

Abmessungen

Länge: 65,5 m
Breite: 51,6 m
Höhe: 22,4 m

Treibstoffkapazität: 100 t (1.000)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4

Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 70 (140)
Strukturelle Integrität: 7

Panzerung

Bug: 14
Seiten: je 13
Heck: 10

Bewaffnung

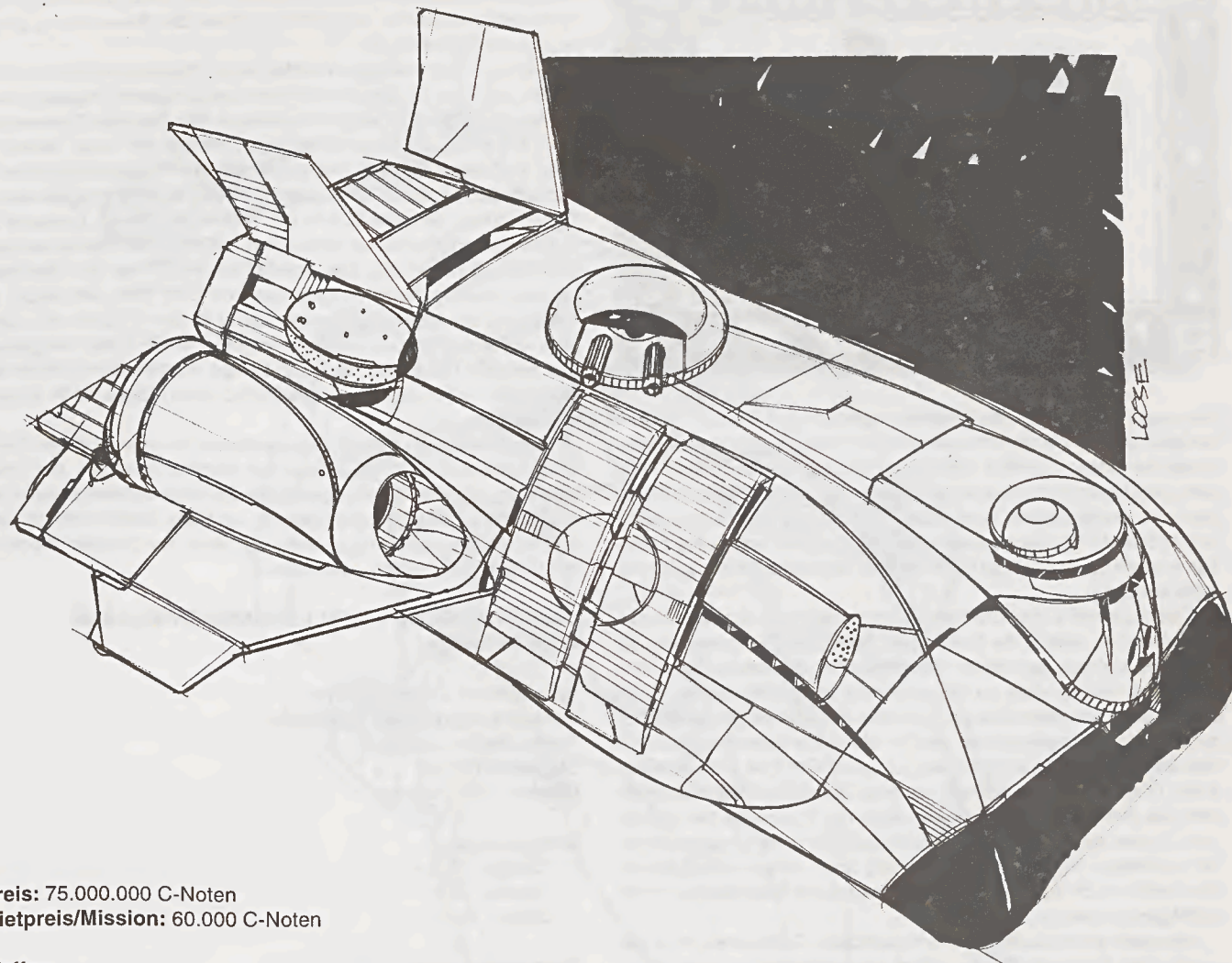
Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	30	2	2	2	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	Impuls	12	2	–	–	–
LF	LSR	6	2	2	2	–
LF	Laser	24	2	2	2	–
LF	Impuls	4	1	–	–	–
RF	LSR	6	2	2	2	–
RF	Laser	24	2	2	2	–
RF	Impuls	4	1	–	–	–
Heck	Laser	12	1	1	1	–
Heck	Impuls	8	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (4) 4 Tore
Hangar 2: Jäger (2) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (5 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 0

Besatzung: 9



Preis: 75.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 60.000 C-Noten

Waffen:

2 ER-PPK
 3 LSR 20 mit Artemis FLS
 5 Schwere ER-Laser
 7 Mittelschwere Impulslaser
 6 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Die Demontage jeder einzelnen Mech- oder Jäger-Ladebucht schafft Platz für 150 Tonnen zusätzlicher Fracht, der wiederum für den Transport von jeweils 3 leichten Fahrzeugen umgerüstet werden kann.

LEOPARD CV



Als enger Verwandter des Mechtransporters der *Leopard*-Klasse ist das *Leopard CV* der am weitesten verbreitete Jagdmaschinen-träger der Inneren Sphäre. Während das *Leopard* vier BattleMechs und zwei Jäger befördern kann, ist das *Leopard CV* für den Transport von sechs Jägern ausgelegt. Das äußere Erscheinungsbild des *Leopard CV* unterscheidet sich dabei radikal von seinem Bruder, obwohl beide Modelle über nahezu dieselben Leistungsmerkmale verfügen.

Das *Leopard CV* wurde fast 50 Jahre nach der Standardversion entworfen, wobei die technische Entwicklung inzwischen die Verwendung von gewölbten Panzerplatten gestattete. Die Konstrukteure nutzen dies zu ihrem Vorteil und entwickelten einen stromlinienförmigeren Rumpf, während die interne Struktur nahezu unverändert beibehalten wurde. Auf diese Weise erklärt sich das andersartige Aussehen des *Leopard CV*. Das charakteristische, überhängende Leitwerk vermag dabei die Infrarotemissionen des Antriebs abzuschirmen, wenn die Oberseite des Schiffs zum Gegner weist. Allerdings erhöht sich durch diese, etwas schadensanfällige, Konstruktionsänderung nach einem entsprechenden Treffer auch die Chance einer ernsthaften Beschädigung des wichtigen Leitwerks.

Mangels eines zusätzlichen Unterboden-Triebwerks muß das Innere des Raumschiffs vor jedem Atmosphärenflug umkonfiguriert werden. Normalerweise wird dies jedoch nie zu einem Problem, weil nur wenige Kommandanten überhaupt willens sind, das empfindliche Heckteil ihres Schiffs durch den Eintritt in eine Atmosphäre der Gefahr einer Beschädigung auszusetzen. Das *Leopard CV* verfügt über Einzelkabinen für sämtliche Besatzungsmitglieder und Passagiere. Obwohl die Unterkünfte ein wenig beengt sind, besitzt das Schiff zugleich jedoch auch geräumige Aufenthalts- und Trainingsräume.

Leopard CVs werden normalerweise zusammen mit Gefechts-Landungsschiffen wie dem *Avenger* im Vorfeld eines Verbandes

eingesetzt. Dort schirmt das *Leopard CV* die Transporter der Hauptstreitmacht mit seiner Jagdstaffel und der Bordbewaffnung gegen feindliche Einheiten ab.

Die Irian Technologies-Werften über Clipperton sind der einzige Ort, an dem zur Zeit eine Version des *Leopard CV* gebaut wird, die wiederentdeckte Technologien aus der Zeit des Sternenbundes verwendet. Es liegen allerdings Berichte vor, nach denen sowohl Federated-Boeing Interstellar als auch Bowie Industries innerhalb der nächsten 18 Monate ähnliche Schiffe fertigen wollen. Das erstmals im Jahr 3054 vom Stapel gelaufene *Leopard CV* von Irian verfügt bei einer Masse von 1.800 Tonnen über eine nachgerüstete Bewaffnung. Die überholten Bug-PPKs der Standardversion wurden durch Magna Sunspot ER-PPKs von Lopez ersetzt, und anstatt der schweren Laser in den Flügeln des Originals wurden dort nun schwere Hellion-a III ER-Laser eingebaut. Die anderen Laser des Raumfahrzeugs wurden aus Gründen der größeren Treffsicherheit durch mittelschwere Magna 400P-Impuls-laser ersetzt.

Repräsentanten sowohl des capellanischen als auch des Blakes Wort-Militärs haben die Clipperton-Werften besucht, um wahrscheinlich Kaufverhandlungen über die neue Version einzuleiten. Allerdings ist bislang nicht bekannt, ob Haus Marik einen Verkauf an Streitkräfte genehmigen wird, die nicht der direkten Kontrolle der Liga Freier Welten unterstehen.

LANDUNGSSCHIFF DER LEOPARD CV-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Trägerschiff
Technologie: Standard
Eingeführt: 2581
Masse: 1.720 Tonnen

Abmessungen
Länge: 70,2 m
Breite: 53 m
Höhe: 19,8 m

Treibstoffkapazität: 123 t (1.230)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 80
Strukturelle Integrität: 7

Panzerung
Bug: 14
Seiten: je 13
Heck: 10

Bewaffnung			Angriffswerte			
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	PPK	20	2	2	–	–
Bug	LSR	6	1	1	1	–
Bug	Laser	9	2	–	–	–
LF	LSR	6	1	1	1	–
LF	Laser	19	2	2	–	–
RF	LSR	6	1	1	1	–
RF	Laser	19	2	2	–	–
Heck	Laser	14	2	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (2) 2 Tore
Hangar 2: Jäger (2) 2 Tore
Hangar 3: Jäger (2) 2 Tore

Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 0

Besatzung: 9

Preis: 60.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 60.000 C-Noten

Waffen:
 2 PPK
 3 LSR 20
 5 Schwere Laser
 7 Mittelschwere Laser
 6 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Jede demontierte Raumjäger-Ladebucht schafft Platz für 150 Tonnen Fracht.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Trägerschiff
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3054
Masse: 1.800 Tonnen

Abmessungen
Länge: 70,2 m
Breite: 53 m
Höhe: 19,8 m

Treibstoffkapazität: 100 t (1.000)
 Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
 Normalschub: 4
 Maximalschub: 6
 Wärmetauscher: 70 (140)
 Strukturelle Integrität: 7

Panzerung

Bug: 14
 Seiten: je 13
 Heck: 10

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	30	2	2	2	—
Bug	LSR	6	2	2	2	—
Bug	Impuls	12	2	—	—	—
LF	LSR	6	2	2	2	—
LF	Laser	24	2	2	2	—
LF	Impuls	4	1	—	—	—
RF	LSR	6	2	2	2	—
RF	Laser	24	2	2	2	—
RF	Impuls	4	1	—	—	—
Heck	Laser	12	1	1	1	—
Heck	Impuls	8	1	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (3) 3 Tore
 Hangar 2: Jäger (3) 3 Tore
 Hangar 3: Fracht (5 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 2

Rettungsboote: 0

Besatzung: 9

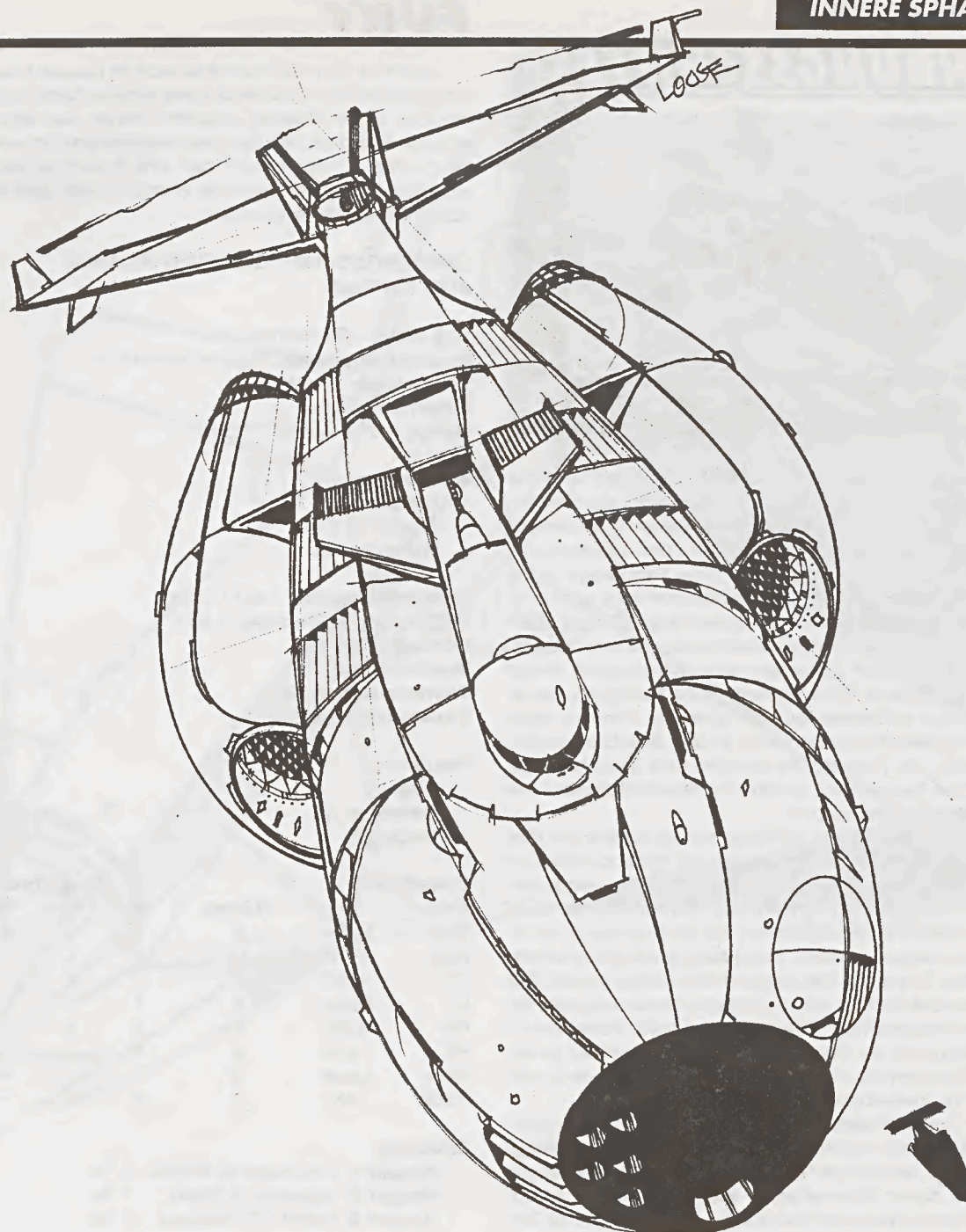
Preis: 85.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 60.000 C-Noten

Waffen:

2 ER-PPK
 3 LSR 20 mit Artemis FLS
 5 Schwere ER-Laser
 7 Mittelschwere Impulslaser
 6 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Jede demontierte Raumjäger-Ladebucht schafft Platz für zusätzliche 150 Tonnen Fracht.





Die Schiffe der *Fury*-Klasse, die im Jahr 2638 erstmals vom Stapel gelaufen sind, gehören zu den kleinsten Landungsschiffen, die von den Armeen der Inneren Sphäre eingesetzt werden. Ein modernes Schiff der *Fury*-Klasse kann vier Züge Infanterie mit samt ihrer Ausrüstung oder aber 8 leichte Fahrzeuge in die Schlacht tragen. Jeder einzelne der vier Infanteriezüge verfügt an Bord über eine eigene Unterkunft mit dreistöckigen Betten, Spinde für die Verwahrung persönlicher Besitztümer und einen Waschraum. Den Truppen steht außerdem eine gemeinsame Messe mittlerer Größe und eine Erholungsbereich zur Verfügung, der allerdings so knapp bemessen ist, daß er nur im Rahmen eines Schichtsystems benutzt werden kann. In den Besatzungsunterkünften an Bord des Raumschiffs herrscht eine ähnliche Enge, allerdings gibt es hier ein paar zusätzliche Annehmlichkeiten wie größere Spinde und Leselampen.

Die Schiffe der *Fury*-Klasse verfügten bis vor kurzem nur über eine minimale Bewaffnung, so daß sie stets im Verband mit besser bestückten Landungsschiffen eingesetzt werden mußten, normalerweise zusammen mit *Gazelle*-Panzertransportern und *Leopard CV*-Trägern. Im Rahmen der umfangreichen, von der Brigadier Corporation auf Gibson vorgenommenen, Umrüstung wurde die überholte Bewaffnung des *Fury* durch Sternenbund-Technologie ersetzt. Das neue Waffenarsenal zeichnet sich durch leichte Verbesserungen der Reichweite und Feuerkraft aus. Obwohl dieses erhöhte Potential noch immer nicht ausreicht, um das Schiff unabhängig operieren zu lassen, sind die Chancen des *Fury*, eine Begegnung mit einem feindlichen Raumer zu überstehen, nun doch deutlich gestiegen.

Brigadiers Umkonstruktion hat die steile Rampe, die zugleich als Hangartor fungiert und den einzigen echten Makel im Design des *Fury* darstellt, unverändert beibehalten. Um den nachteiligen Konsequenzen dieser Schwachstelle entgegenzuwirken, besitzt das neue *Fury* eine Winde mit Stahlkabeln, mit der bis zu 50 Tonnen schwere Fahrzeuge angehoben werden können.

FURY

Das neue *Fury* muß sich erst noch im Einsatz beweisen, allerdings sind mehrere Schiffe 3. Freie-Welten-Garde auf dem Planeten Zion an der Grenze zwischen Davion und Marik unterstellt worden. Hält man sich das gegenwärtige politische Klima in diesem Gebiet vor Augen, darf man eine Bewertung des Verhaltens eines umgerüsteten *Fury* unter Kampfbedingungen sicherlich vor Ablauf eines Jahres erwarten.

LANDUNGSSCHIFF DER FURY-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2638
Masse: 1.850 Tonnen

Abmessungen

Länge: 79 m
Breite: 73,2 m
Höhe: 28,1 m

Treibstoffkapazität: 140 t (1.400)
Verbrauch pro Brenntag: 1,65 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 78
Strukturelle Integrität: 7

Panzerung

Bug: 13
Seiten: je 12
Heck: 12

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte		
				M	W	Extrem
Bug	Laser	6	1	–	–	–
Bug	PPK	10	1	1	–	–
LF	LSR	6	1	1	1	–
LF	Laser	6	1	–	–	–
RF	LSR	6	1	1	1	–
RF	Laser	6	1	–	–	–
Heck	Laser	3	1	–	–	–
Heck	AK	3	1	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (8 leichte) 1 Tor
Hangar 2: Infanterie (4 Züge) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (200 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 8
Rettungsboote: 0

Besatzung: 8

Preis: 30.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 30.000 C-Noten

Waffen:

1 PPK
 2 LSR 20
 1 AK/10
 7 Mittelschwere Laser
 2 Leichte Laser
 6 Tonnen LSR-Munition
 2 Tonnen AK/10-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3056
Masse: 1.850 Tonnen

Abmessungen

Länge: 79 m
Breite: 73,2 m
Höhe: 29,2 m

Treibstoffkapazität: 140 t (1.400)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 76
Strukturelle Integrität: 7

Panzerung

Bug: 14
Seiten: je 12
Heck: 11

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	6	1	—	—	—
Bug	PPK	15	1	1	1	—
LF	LSR	6	2	2	2	—
LF	Laser	7	2	—	—	—
RF	LSR	6	2	2	2	—
RF	Laser	7	2	—	—	—
Heck	Laser	3	1	—	—	—
Heck	AK	3	1	1	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (8 leichte) 1 Tor

Hangar 2: Infanterie (4 Züge) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (474 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 8

Rettungsboote: 0

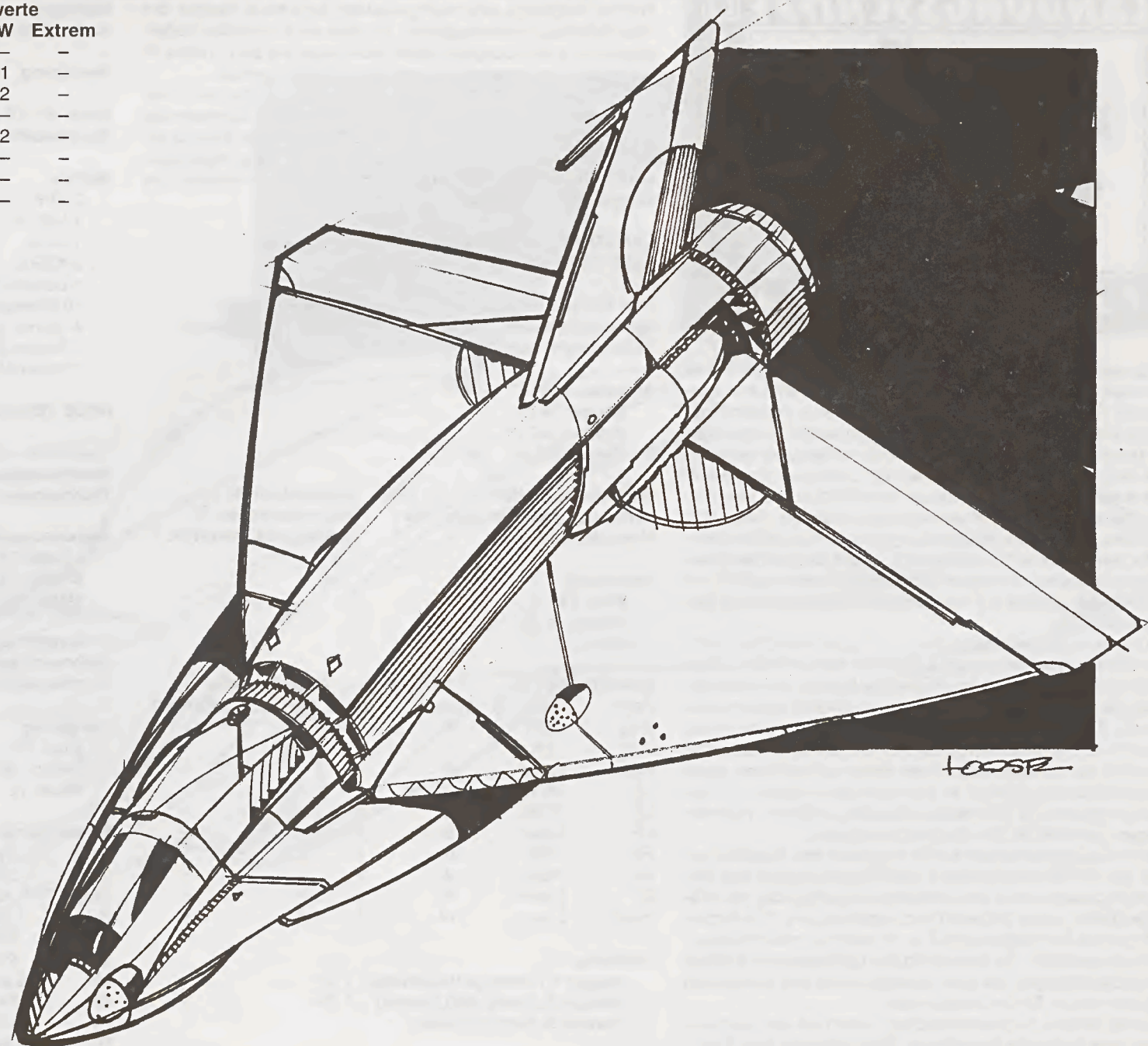
Besatzung: 8

Preis: 32.500.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 30.000 C-Noten

Waffen:

- 1 ER-PPK
- 2 LSR 20 mit Artemis FLS
- 1 AK/10
- 9 Mittelschwere Laser
- 6 Tonnen LSR-Munition
- 2 Tonnen AK/10-Munition



GAZELLE



Der *Gazelle*-Panzertransporter wurde im Laufe der Zeit immer wieder stark modifiziert. Die im Jahr 2531 eingeführten Landungsschiffe der *Gazelle*-Klasse waren zunächst für eine einzelne Kompanie mit leichten Panzern ausgelegt. Durch die Nachfolgekriege ergab sich dann die Notwendigkeit für eine vielseitigere Verwendbarkeit ihrer Traglastkapazität, so daß der Laderaum für die Aufnahme schwererer Panzerfahrzeuge vergrößert wurde. Unglücklicherweise sahen sich die Konstrukteure im Rahmen dieser Umbauten dazu gezwungen, die Besatzungsunterkünfte und den Stauraum für sonstige Güter zu verkleinern, so daß die *Gazelle*-Crews von nun an in äußerst beengten Verhältnissen leben mußten und sich das Modell generell nur noch begrenzt für ausgedehnte Missionen eignete.

Die moderne *Gazelle*-Version kann 15 Panzer samt ihrem technischen Personal befördern. Die Fahrzeuge werden dabei – dicht gepackt – in einem 60x80 Meter messenden Hangar untergebracht, der über die Bugrampe des Raumfahrzeugs erreicht werden kann. Der kleine Hangar und das Fehlen weiterer Rampen wirken sich gravierend auf die Geschwindigkeit aus, mit der das Schiff entladen werden kann. Viele Besatzungen sehen es mit Sorge, wenn sie eine unerfahrene Einheit an Bord nehmen müssen – in den Nachfolgekriegen sind die meisten *Gazellen* am Boden verlorengegangen, während sie ihre Fahrzeuge entluden.

Die Fahrzeugbesatzungen sind in insgesamt drei Kasernen auf Deck 2 des Schiffs untergebracht. Jede Kaserne ist für das Personal einer ganzen Lanze eingerichtet und verfügt über vier dreistöckige Betten, eines für jede Fahrzeugbesatzung. Das technische Personal der Panzereinheit ist in weiteren mehrstöckigen Betten untergebracht. Die Besatzung des Landungsschiffs belegt ähnliche Einrichtungen, die über dieselbe Größe und Ausstattung verfügt wie die der Panzerbesatzungen.

Wie die meisten Truppentransporter, besitzt die Standard-*Gazelle* nur eine begrenzte Bewaffnung. 3055 haben die New Syrtis-

Werften allerdings eine nachgerüstete, schwerere Version des Raumfahrzeugs herausgebracht, die über ein erweitertes Waffenarsenal mit solch hochgezüchteter Technologie wie dem Artemis IV-Feuerleitsystem oder der Defiance 1001 ER-PPK verfügt.

Die neue Version wurde hauptsächlich vom Vereinigten Commonwealth gekauft, und einige der nachgerüsteten *Gazellen* sind kürzlich bei den Operationen in der Mark Skye zum Einsatz gelangt. Erste Berichte deuten darauf hin, daß die geringfügigen Modifikationen seiner Bewaffnung die Kampfeigenschaften des *Gazelle* merklich verbessert haben.

LANDUNGSSCHIFF DER GAZELLE-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform **Eingeführt:** 2531
Verwendungszweck: Truppentransporter **Masse:** 1.903 Tonnen
Technologie: Standard

Abmessungen
Länge: 79 m
Breite: 73,2 m
Höhe: 28,1 m

Treibstoffkapazität: 137 t (1.233)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4 **Maximalschub:** 6
Wärmetauscher: 70
Strukturelle Integrität: 8

Panzerung
Bug: 14
Seiten: je 12
Heck: 11

Bewaffnung		Angriffswerte					
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	LSR	6	1	1	1	–	
Bug	AK	1	1	1	–	–	
Bug	Laser	6	1	–	–	–	
LF	PPK	10	1	1	–	–	
LF	KSR	4	1	–	–	–	
LF	Laser	9	2	–	–	–	
RF	PPK	10	1	1	–	–	
RF	KSR	4	1	–	–	–	
RF	Laser	9	2	–	–	–	
Heck	Laser	14	2	1	–	–	

Zuladung:
Hangar 1: Fahrzeuge (15 schwere) 1 Tor
Hangar 2: Fracht (950 Tonnen) 1 Tor
Hangar 3: nicht vorhanden

Rettungskapseln: 0
Rettungsboote: 4
Besatzung: 10
Preis: 40.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 40.000 C-Noten

Waffen:
2 PPK
1 LSR 20
1 AK/5
2 KSR 6
1 Schwerer Laser
10 Mittelschwere Laser
4 Tonnen LSR-Munition
2 Tonnen KSR-Munition
1 Tonne AK/5-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform **Eingeführt:** 3055
Verwendungszweck: Truppentransporter **Masse:** 2.400 Tonnen
Technologie: Sternenbund

Abmessungen
Länge: 79 m
Breite: 73,2 m
Höhe: 28,1 m

Treibstoffkapazität: 100 t (800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4 **Maximalschub:** 6
Wärmetauscher: 45 (70)
Strukturelle Integrität: 8

Panzerung
Bug: 14
Seiten: je 12
Heck: 12

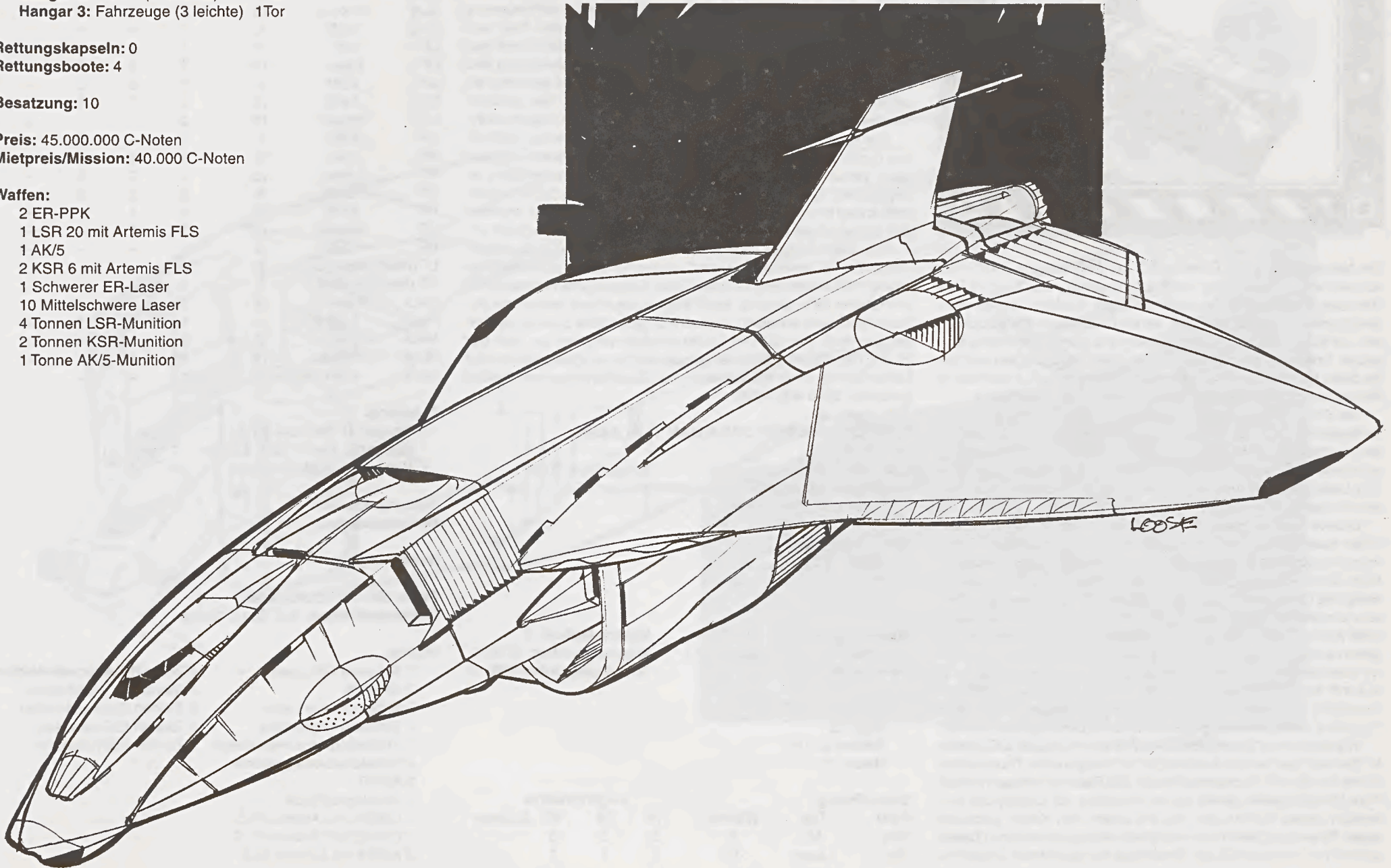
Bewaffnung		Angriffswerte					
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	LSR	6	2	2	2	–	
Bug	AK	1	1	1	–	–	
Bug	Laser	6	1	–	–	–	
LF	PPK	15	1	1	1	–	
LF	KSR	4	1	–	–	–	
LF	Laser	9	2	–	–	–	
RF	PPK	15	1	1	1	–	
RF	KSR	4	1	–	–	–	
RF	Laser	9	2	–	–	–	
Heck	Laser	18	2	1	1	–	

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (12 schwere) 1 Tor
Hangar 2: Fracht (3 Tonnen) 1 Tor
Hangar 3: Fahrzeuge (3 leichte) 1 Tor

Rettungskapseln: 0**Rettungsboote:** 4**Besatzung:** 10**Preis:** 45.000.000 C-Noten**Mietpreis/Mission:** 40.000 C-Noten**Waffen:**

2 ER-PPK
1 LSR 20 mit Artemis FLS
1 AK/5
2 KSR 6 mit Artemis FLS
1 Schwerer ER-Laser
10 Mittelschwere Laser
4 Tonnen LSR-Munition
2 Tonnen KSR-Munition
1 Tonne AK/5-Munition





Die Niederlassung der Erdwerk AG auf Ares begann 3027, kurz vor dem 4. Nachfolgekrieg, mit der Entwicklung des *Kuan Ti*. Das Desaster, das die Konföderation in jenen dunklen Jahren erlitt, verzögerte das Projekt bis 3039, als ein Gruppe von Wissenschaftlern die *Kuan Ti*-Dateien erneut öffnete und seine Entwicklung fortsetzte. Unter Benutzung wiederentdeckter Technologien erschufen diese Konstrukteure ein ganz neues Modell, das nur noch wenig Ähnlichkeit mit den Ansätzen aus der Vorkriegszeit aufwies.

Die Schwäche der capellanischen Wirtschaft und die geringe Verfügbarkeit von NewTech ließen den Bau eines Prototypen für die Konföderation allerdings wenig praktikabel erscheinen, und so wurde das gesamte Projekt erneut auf Eis gelegt. Erst Sun-Tzu Liaos Aufstieg ins Kanzleramt bewirkte, daß aus den Konstruktionsplänen schließlich Realität wurden.

Unsere Agenten glauben, daß der neue Kanzler bereits unmittelbar nach seiner Thronbesteigung den Bau eines *Kuan Ti*-Prototyps autorisiert hat. Dieser absolvierte seinen Jungfernflug dann Mitte 3054, und wir gehen davon aus, daß das Modell Anfang 3055 endgültig freigegeben und die Produktion noch später im selben Jahr eingeleitet wurde. Es konnte nicht festgestellt werden, wieviele *Kuan Tis* bis jetzt gebaut wurden, verlässliche Schätzungen gehen allerdings davon aus, daß etwa ein Dutzend Schiffe bereits an verschiedene Einheiten übergeben wurden oder in nächster Zukunft fertiggestellt werden. Dies spricht für einen deutlichen Vorsprung gegenüber dem stärksten Rivalen dieses Schiffs, dem *Claymore*, von dem bislang nur drei Stück in Dienst gestellt wurden.

Während eines Staatsbesuchs auf Atrous im August 3055 machte Kanzler Liao seinen zukünftigen Schwiegervater Thomas Marik mit den Konstruktionseinzelheiten des Raumfahrzeugs vertraut. Fünf Monate später leitete Kallon Industries auf Loyalty die Produktion dieses Schiffs ein, und die ersten von Kallon gebauten *Kuan Tis* werden wohl noch innerhalb dieses Jahres ihren Dienst aufnehmen. Angesichts der Ereignisse bei der letzten Staatshei-

KUAN TI

rat hat dieses „Geschenk“ unter den Nachbarn der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten zu einer nicht geringen Beunruhigung geführt.

Das *Kuan Ti* verfügt über eine reichlich bemessene Panzerung und Frontbewaffnung, die unter anderen aus einem Paar von Gaussgeschützen und etlichen NewTech-Laser besteht und eine vernichtende Feuerkraft bietet. Die Langstreckenbewaffnung wird in der Hauptsache aus einem Trio von LSR-Werfern gebildet, die an ein Artemis IV-Feuerleitsystem gekoppelt sind, das gleichermaßen auch einer Anzahl von KSR-Werfern zur Verfügung steht.

Das *Kuan Ti* hat zudem vier Miniguns zur Raketenabwehr an Bord, von denen zwei Stück im Bug und zwei im Heck installiert sind. Auf diese Weise wird zwar ein gewisses Maß an Nahverteidigung sichergestellt, allerdings wurde die Munition für diese Systemen extrem knapp bemessen, so daß jede der Guns vielleicht nur drei oder vier Salven abgeben kann, bevor der Munitionsvorrat erschöpft ist.

Das *Kuan Ti* leidet auch unter einem sehr mageren Treibstoffvorrat. Die 45 Tonnen Brennstoff mögen für eine Systemüberwachung zwar ausreichen, während einer ausgedehnten militärischen Kampagne kann sich ein solch begrenzter Vorrat jedoch als äußerst hinderlich erweisen, so daß auf Tankschiffe zurückgegriffen werden muß. Aus diesem Grund nehmen wir nicht an, daß das *Kuan Ti* für Angriffsmissionen gebaut wurde, sondern vielmehr zur Verhinderung einer Wiederholung der Geschehnisse aus der Zeit zwischen 3028 und 3030.

LANDUNGSSCHIFF DER KUAN TI-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3055
Masse: 2.200 Tonnen

Abmessungen

Länge: 82 m
Breite: 75 m
Höhe: 31 m

Treibstoffkapazität: 45 t (360)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 6

Maximalschub: 9
Wärmetauscher: 43 (86)
Strukturelle Integrität: 12

Panzerung

Bug: 22
Seiten: je 16
Heck: 18

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	2	3	3	3	–
Bug	Laser	18	2	1	1	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	Nah	2	1	–	–	–
Bug	Impuls	18	2	1	–	–
Bug	KSR	4	1	–	–	–
LF	AK	3	1	1	–	–
LF	Laser	15	1	1	1	–
LF	LSR	6	2	2	2	–
LF	PPK	15	1	1	1	–
LF	Impuls	18	2	1	–	–
LF	KSR	4	1	–	–	–
RF	AK	3	1	1	–	–
RF	Laser	15	1	1	1	–
RF	LSR	6	2	2	2	–
RF	PPK	15	1	1	1	–
RF	Impuls	18	2	1	–	–
RF	KSR	4	1	–	–	–
LF (Heck)	Impuls	8	1	–	–	–
RF (Heck)	Impuls	8	1	–	–	–
Heck	Laser	3	1	–	–	–
Heck	LSR	4	1	1	1	–
Heck	Nah	2	1	–	–	–
Heck	Impuls	18	2	1	–	–
Heck	KSR	4	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (2) 2 Tore
Hangar 2: Fracht (271 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: nicht vorhanden

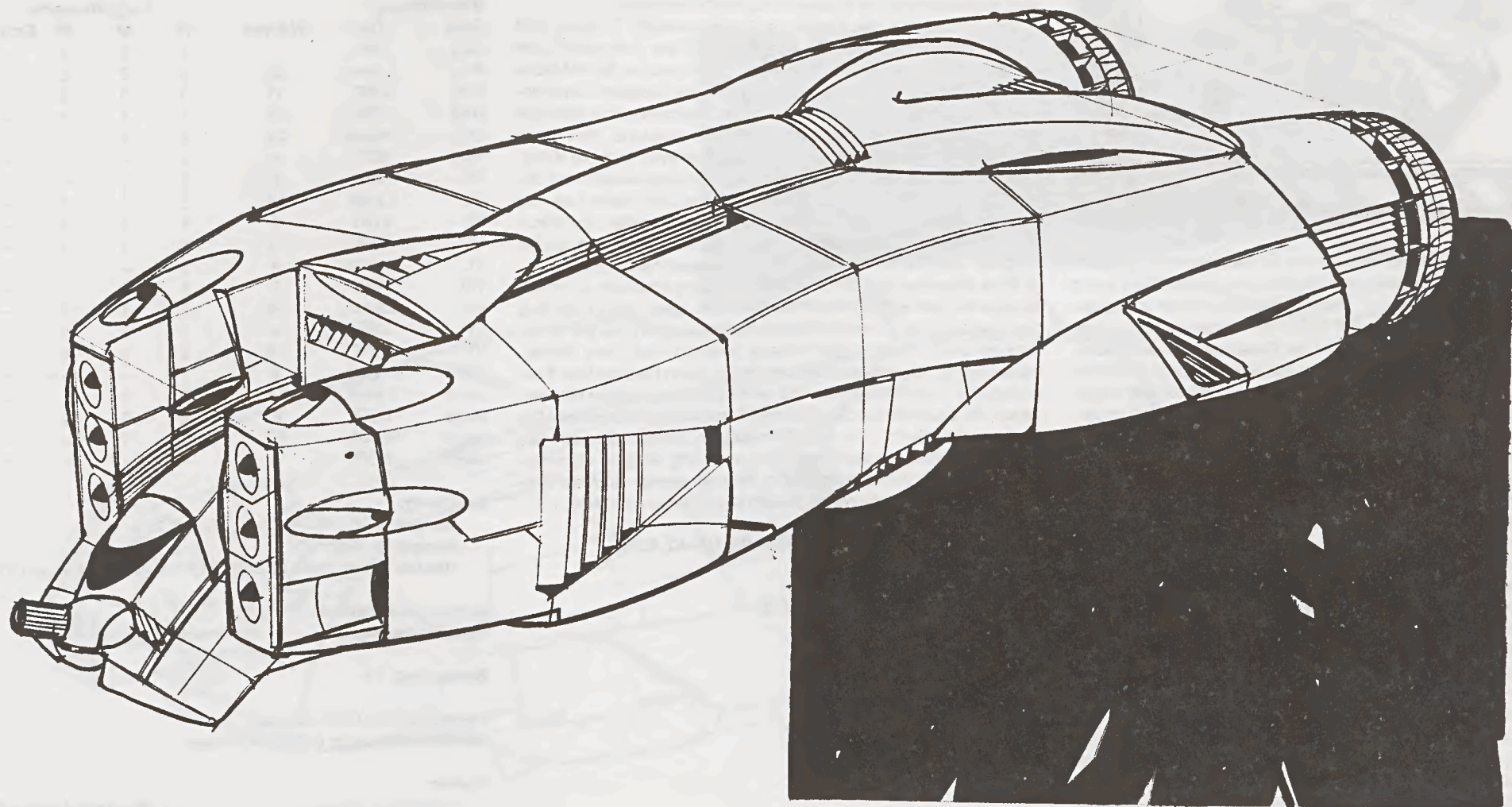
Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 0

Besatzung: 25

Preis: 280.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 600.000 C-Noten

Waffen:

3 Schwere ER-Laser	4 Tonnen Raketenabwehr-Munition
2 ER-PPK	2 Tonnen AK/10-Munition
5 Mittelschwere Laser	4 Tonnen Gauss-Munition
4 Schwere Impulslaser	7 Tonnen LSR-Munition
12 Mittelschwere Impulslaser	4 Tonnen KSR-Munition
4 Raketenabwehrsysteme	
2 AK/10	
2 Gaussgeschütze	
1 LSR 10 mit Artemis FLS	
3 LSR 20 mit Artemis FLS	
4 KSR 6 mit Artemis FLS	



LOOSE

LUNG WANG



Das *Lung Wang* ist erst vor drei Jahren auf den Werften der Rashpur-Owens Inc. auf Capella vom Stapel gelaufen und hat seine Feuertaufe bereits hinter sich. Das für Überfallaktionen konzipierte *Lung Wang* ist um den neuen Xevac-19 Antrieb herum aufgebaut worden, der beinahe ein Drittel der Gesamtmasse des Raumfahrzeugs einnimmt. Die Entwicklung des Schiffs wurde bereits in den ersten Tagen nach Sun-Tzus Amtsantritt eingeleitet. Die Vorgaben des Kanzlers forderten ein Schiff, das unabhängig von anderweitiger Unterstützung operieren und sich gegen nicht gerade zu den Clans gehörende Gegner behaupten konnte. Die fertiggestellte Konstruktion erfüllt diese Ansprüche auf bewundernswerte Weise.

Der Prototyp des *Lung Wang* lief im März 3055 erstmals unter Eigenantrieb, und bis zum September desselben Jahres konnten bereits umfangreiche Systemtests durchgeführt werden. Anstatt nun die normalerweise zur weiteren Erprobung angesetzten Patrouillenflüge durchzuführen, entschied sich die capellanische Führung statt dessen, das Schiff gleich bei einem Überfall auf das Vereinigte Commonwealth einzusetzen. (Unbestätigten Berichten zufolge soll dieser Befehl vom Kanzler persönlich erlassen worden sein, und das Ergebnis hätte nicht besser zu seinen Gunsten ausfallen können – sowohl in politischer als auch in militärischer Hinsicht.)

Der Überfall fand am 19. November 3055 nahe dem Planeten Lee statt. Die drei SprungSchiffe der capellanischen Streitmacht beförderten eine Flottille aus vier LandungsSchiffen, zu denen auch der Prototyp des *Lung Wang* gehörte. Die Schiffe lösten sich nach der Ankunft sofort von ihren Transportern und machten sich auf dem Weg zu der kaum eine Tagesreise entfernten Welt Lee. Nachdem die Capellaner den Orbit erreicht hatten, zogen die Verteidiger des Vereinigten Commonwealth einen Verband aus zwei LandungsSchiffen der *Union*-Klasse, einem nachgerüstetes *Avenger*-Angriffsschiff und mehr als einem Dutzend Raumjägern zusammen, um die Angreifer abzufangen. Es kam zu einem erbitterten Gefecht, und während seine Schwesterschiffe über dem Planeten

niedergingen, stellte sich das *Lung Wang* dem beweglicheren *Avenger*. Das *Avenger* verfügte zwar über leichte Vorteile, was Manövrierfähigkeit und Panzerung angeht, beide Raumer besaßen jedoch beinahe die gleiche Bewaffnung. Das Gefecht artete in eine wilde Schießerei aus, aus der das neue capellanische Schiff trotz schwerer Beschädigungen siegreich hervorging.

Am Ende hatte das Vereinigte Commonwealth 7 Jäger, fünf BattleMechs und ein neues LandungsSchiff der *Avenger*-Klasse verloren. Die Capellaner büßten sechs Jäger und vier BattleMechs ein, doch obwohl sämtliche LandungsSchiffe Schäden davongetragen hatten, gelang allen von ihnen die Heimkehr. Von vielleicht noch größerer Bedeutung war jedoch der Umstand, daß diese Schlacht dem capellanischen Volk demonstrierte, daß die Kriegsmaschinerie des mächtigen Vereinigten Commonwealth auf deren eigenem Gebiet besiegt werden konnte. Der Name Lee war nun nicht länger mit dem Ruch des Versagens behaftet, und Kanzler Liao schwor zudem, daß es sich bei Lee nicht um den letzten Sieg der capellanischen Streitkräfte gehandelt haben sollte.

Eine eingehendere Studie des *Lung Wang* offenbart sofort die Gründe für den Erfolg dieser Konstruktion. Allein schon der Bug des LandungsSchiffs enthält sechs Waffenkuppeln, die bis an die Grenzen ihres Fassungsvermögens bestückt sind. Zwei Werferbatterien mit Langstreckenraketen stellen einen Hauptteil der Feuerkraft des *Lung Wang*, während zahlreiche Laserwaffen den vorderen 180 Grad-Winkel des Raumers hervorragend abdecken. Die Position der Mech- und Jägerhangars im unteren Bereich des Rumpfes verhindern allerdings, daß das *Lung Wang* in die hinteren Seitenbereiche schießen kann, was die einzige Schwachstelle dieser ansonsten hervorragenden Konstruktion darstellt.

LANDUNGSSCHIFF DER LUNG WANG-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3055
Masse: 2.550 Tonnen

Abmessungen
Länge: 57 m
Breite: 54 m
Höhe: 47 m

Treibstoffkapazität: 100 t (800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Wärmetauscher: 100 (200)
Strukturelle Integrität: 15

Panzerung
Bug: 22
Seiten: je 19
Heck: 19

Bewaffnung			Angriffswerte			
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	2	2	2	–
Bug	Laser	30	3	2	2	–
Bug	LSR	11	3	3	3	–
Bug	PPK	15	1	1	1	–
Bug	Impuls	24	2	2	–	–
Bug	KSR	4	1	–	–	–
VL	AK	3	1	1	–	–
VL	Laser	18	2	1	1	–
VL	LSR	4	1	1	1	–
VL	PPK	15	1	1	1	–
VL	Impuls	4	1	–	–	–
VR	AK	3	1	1	–	–
VR	Laser	18	2	1	1	–
VR	LSR	4	1	1	1	–
VR	PPK	15	1	1	1	–
VR	Impuls	4	1	–	–	–
Heck	Laser	18	2	1	1	–
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	Impuls	10	1	1	–	–
Heck	KSR	4	1	–	–	–

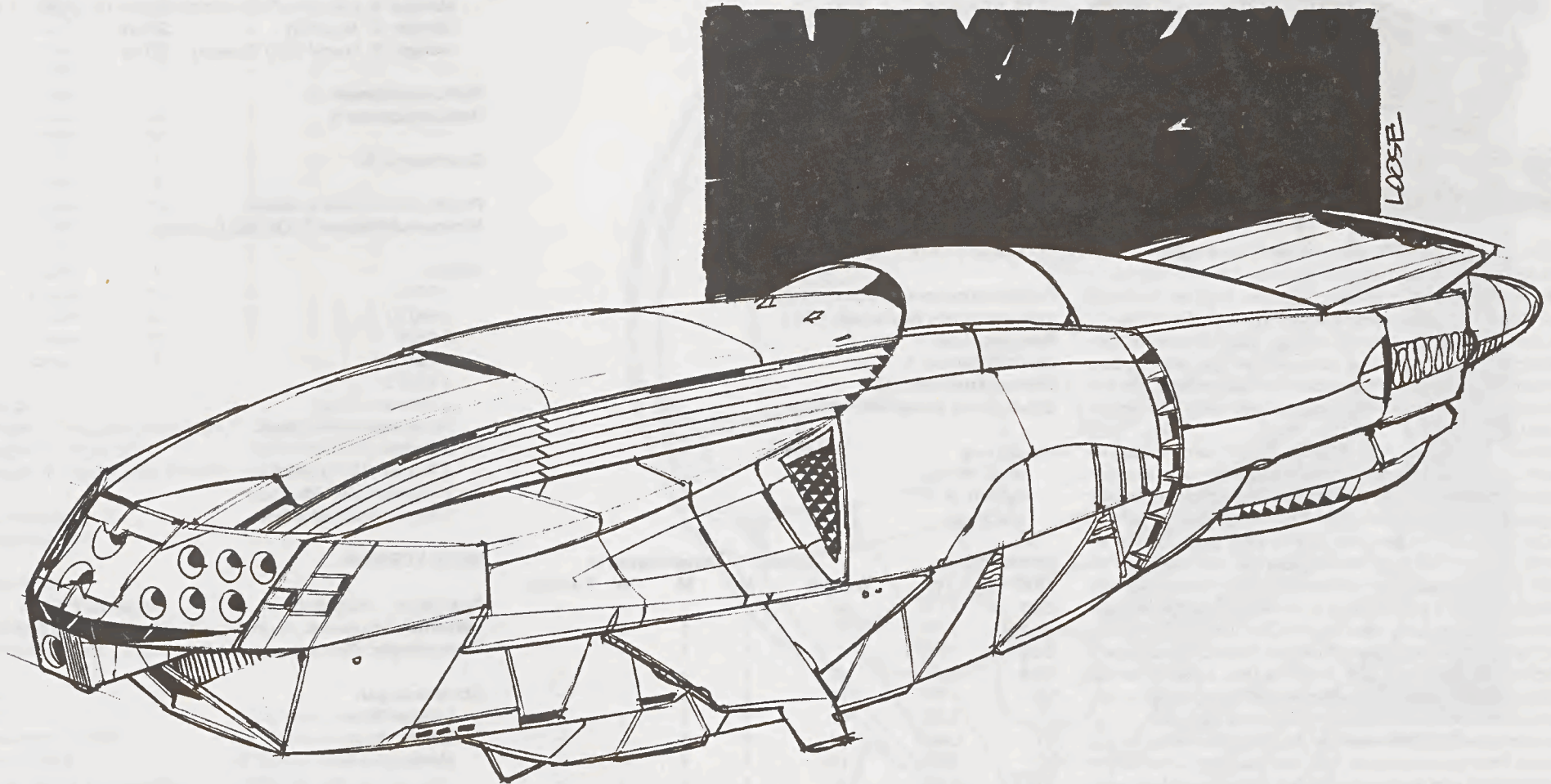
Zuladung:
Hangar 1: Mechs (4) 2 Tore
Hangar 2: Jäger (2) 2 Tore
Hangar 3: Infanterie (1 Zug) und Fracht (196 Tonnen) 2Tore

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 2

Besatzung: 18

Preis: 310.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 640.000 C-Noten

Waffen:
5 Schwere ER-Laser 1 LSR 15 mit Artemis FLS
3 ER-PPK 2 LSR 20 mit Artemis FLS
8 Mittelschwere Laser 2 KSR 6 mit Artemis FLS
3 Schwere Impulslaser 2 Tonnen AK/10-Munition
3 Mittelschwere Impulslaser 2 Tonnen Gauss-Munition
2 AK/10 8 Tonnen LSR-Munition
1 Gaussgeschütz 2 Tonnen KSR-Munition
2 LSR 10 mit Artemis FLS



INTRUDER



Die Gefechts-Landungsschiffe der *Intruder*-Klasse wurden speziell für Überfall- und Angriffsmissionen gebaut. Obwohl sie kleiner sind als die Schiffe der *Union*-Klasse, verfügen *Intruder* über eine schwerere Bewaffnung, wodurch sie sich ideal für Gefechtseinsätze mit hohem Gefahrenpotential eignen. Bei Kämpfen ist dieser Schiffstyp im Raum genauso zuhause wie auf dem Boden, eine Eigenschaft, die durch seine beiden Beiboothangars, die ihm das Mitführen von Fähren oder Raumjägern erlaubt, noch unterstrichen wird.

Obwohl das *Intruder* als Angriffsschiff geführt wird, verfügt es jedoch auch über Unterbringungsmöglichkeiten für eine Kompanie Raumlandesoldaten, die für Enteraktionen, Bodenkämpfe oder Sicherungsmaßnahmen an Bord des Schiffs eingesetzt werden können. Der riesige Fachthangar, in dem über 800 Tonnen an Gütern untergebracht werden können, kann für den Transport einer ganzen Kompanie leichter Fahrzeuge umgerüstet werden, was das Raumfahrzeug im Endeffekt zu einem Transporter für Truppen gemischter Waffengattungen macht. Drei große Übungshallen geben den Raumlandesoldaten und der Besatzung Gelegenheit für Schießübungen und zum Training. Das *Intruder* verfügt zudem über gut ausgestattete medizinische Einrichtungen einschließlich Operationssaal, Intensivstation und Apotheke.

Zudem verfügt ein *Intruder* über eine hochentwickelte und gut ausgerüstete Operationszentrale, von der aus die Einsätze der Raumlandetruppen und anderer beteiligter Einheiten geleitet werden können. Diese umfangreiche Einrichtung reicht an die Kommandoverversion eines *Union* oder *Overlord* heran, ist allerdings am besten für die Leitung von Truppen in Bataillonsgröße oder darunter geeignet.

Der größte Hersteller des *Intruder* ist Andurien Aerotech, eine Tochtergesellschaft von Free Worlds Defense Industries. Anduriens Fertigungsanlagen wurden im 3030er Bürgerkrieg zwar schwer beschädigt, die Liga Freier Welten baute die Einrichtungen jedoch

wieder auf, so daß die Produktion 3046 erneut aufgenommen werden konnte. Anfangs baute die Werft einfach weiterhin den Standard-*Intruder*, gegen Ende des vergangenen Jahres wurde jedoch mit der Erprobung einer neuen Version des *Intruder* begonnen.

LANDUNGSSCHIFF DER INTRUDER-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Standard
Eingeführt: 2655
Masse: 3.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 69 m
Breite: 69 m
Höhe: 61,5 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 113
Strukturelle Integrität: 10

Panzerung
Bug: 36
Seiten: je 34
Heck: 23

Bewaffnung		Angriffswerte					
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	PPK	10	1	1	–	–	
Bug	LSR	6	1	1	1	–	
Bug	AK	1	1	1	–	–	
Bug	Laser	6	1	–	–	–	
VL	PPK	10	1	1	–	–	
VL	LSR	6	1	1	1	–	
VL	Laser	14	2	1	–	–	
VR	PPK	10	1	1	–	–	
VR	LSR	6	1	1	1	–	
VR	Laser	14	2	1	–	–	
HL	PPK	20	2	2	–	–	
HL	AK	4	2	2	–	–	
HL	KSR	8	2	–	–	–	
HL	Laser	12	2	–	–	–	
HR	PPK	20	2	2	–	–	
HR	AK	4	2	2	–	–	
HR	KSR	8	2	–	–	–	

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
HR	Laser	12	2	–	–	–
Heck	LSR	6	1	1	1	–
Heck	Laser	22	3	2	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Infanterie/Raumlandetruppen (4 Züge) 1 Tor
Hangar 2: Jäger (2) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (750 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 6
Rettungsboote: 0

Besatzung: 30

Preis: 200.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 1.000.000 C-Noten

Waffen:

7 PPK
2 AK/10
3 AK/5
4 LSR 20
4 KSR 6
4 Schwere Laser
16 Mittelschwere Laser
3 Tonnen AK/5-Munition
4 Tonnen AK/10-Munition
11 Tonnen LSR-Munition
7 Tonnen KSR-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3056
Masse: 3.000 Tonnen

Abmessungen

Länge: 69 m
Breite: 69 m
Höhe: 61,5 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 100 (200)
Strukturelle Integrität: 22

Panzerung

Bug: 36
Seiten: je 34
Heck: 23

Bewaffnung			Angriffswerte			
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	PPK	15	1	1	1	—
Bug	LSR	6	2	2	2	—
Bug	AK	2	1	1	1	—
Bug	Impuls	8	1	—	—	—
VL	PPK	15	1	1	1	—
VL	LSR	6	2	2	2	—
VL	Impuls	18	2	1	—	—
VR	PPK	15	1	1	1	—
VR	LSR	6	2	2	2	—
VR	Impuls	18	2	1	—	—
HL	PPK	30	2	2	2	—
HL	AK	1	2	2	2	—
HL	KSR	8	2	—	—	—
HL	Impuls	16	2	—	—	—
HR	PPK	30	2	2	2	—
HR	AK	1	2	2	2	—
HR	KSR	8	2	—	—	—
HR	Impuls	16	2	—	—	—
Heck	LSR	6	2	2	2	—
Heck	Laser	24	2	2	2	—
Heck	Impuls	8	1	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Raumlandtruppen (3 Züge) 1 Tor

Hangar 2: Jäger (2) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (856 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 6

Rettungsboote: 0

Besatzung: 30

Preis: 240.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 1.000.000 C-Noten

Waffen:

7 ER-PPK

2 Gaussgeschütze

1 AK/5-Ultra

4 LSR 20 mit Artemis FLS

4 KSR 6 mit Artemis FLS

2 Schwere ER-Laser

2 Schwere Impulslaser

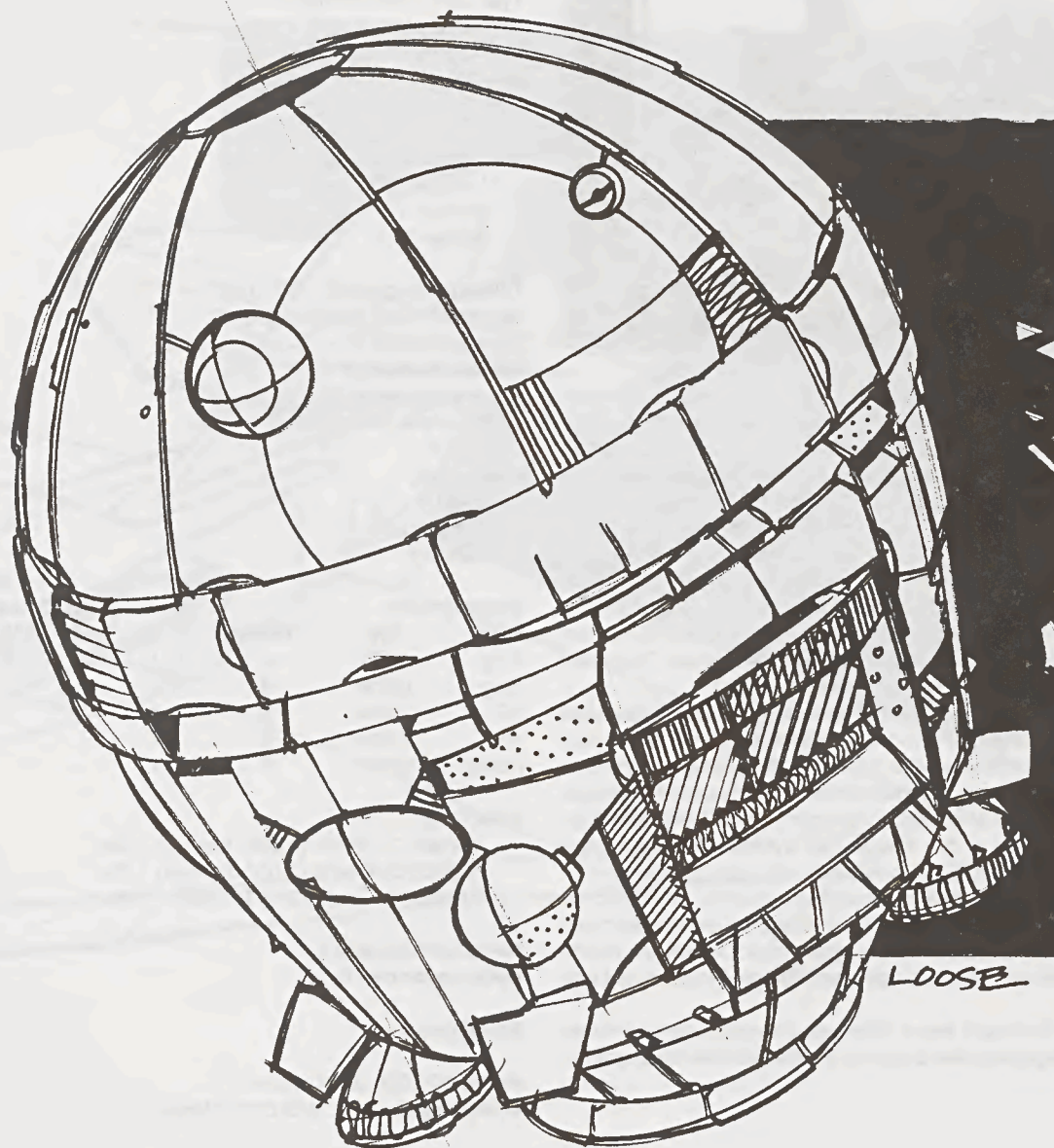
16 Mittelschwere Impulslaser

3 Tonnen AK/5-Munition

4 Tonnen Gauss-Munition

8 Tonnen LSR-Munition

6 Tonnen KSR-Munition





Das *Buccaneer* ist zu einem der beliebtesten Frachter geworden, der je gebaut wurde. In den frühen 2700ern zuerst als Militärschiff entworfen, war es dem *Buccaneer* nicht gelungen, eine Ausschreibung für Mechtransporter zu gewinnen. Die Konstrukteure des Raumfahrzeugs führten daraufhin ein paar Modifikationen durch und vermarkteten das *Buccaneer* schließlich als Handelsschiff.

Die Frachtkapazität des *Buccaneer* verteilt sich auf 3 große Laderäume. Zwei Hangars mit einem Fassungsvermögen von je 1.000 Tonnen befinden sich beiderseits des Rumpfes, während ein dritter Frachtraum oberhalb des Transittriebwerks 300 Tonnen fassen kann. Die beiden Haupthangars können für den Transport von 36 leichten Fahrzeugen umgerüstet werden.

Die Standardbesatzung von 12 Mann ist mehr als ausreichend für dieses Raumfahrzeug und belegt Räumlichkeiten direkt vorderhalb der Frachträume, wobei jedes Crewmitglied über eine Einzelkabine verfügen kann. Ein *Buccaneer* besitzt außerdem exzellente Erholungs- und Messeinrichtungen, so daß der Dienst an Bord dieses Schiffes in den Flotten der Inneren Sphäre zu den beliebtesten Jobs zählt. Das Kommandodeck des *Buccaneer* befindet sich vorderhalb der Besatzungsunterkünfte. Dort geht es relativ beengt zu, und dieser Bereich wird auch ausschließlich von den Flug- und Waffenkontrollen eingenommen. Die Kommunikationsanlagen befinden sich in einem gesonderten Raum direkt hinter der Brücke.

Im Moment hat noch keine Werft eine modernisierte Version des *Buccaneer* gebaut oder auch nur Planungen hierfür angekündigt.

BUCCANEER

LANDUNGSSCHIFF DER BUCCANEER-KLASSE

Typ: Zivil – Stromlinienform
Verwendungszweck: Frachttransporter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2708
Masse: 3.500 Tonnen

Abmessungen
Länge: 136,5 m
Breite: 127,5 m
Höhe: 30 m

Treibstoffkapazität: 160 t (960)
Verbrauch pro Brenntag: 2,82 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 58
Strukturelle Integrität: 8

Panzerung
Bug: 7
Seiten: je 6
Heck: 5

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	LSR	2	1	1	1	–
Bug	Laser	8	1	1	–	–
LF	Laser	6	1	–	–	–
RF	Laser	6	1	–	–	–
Heck	Laser	6	1	–	–	–

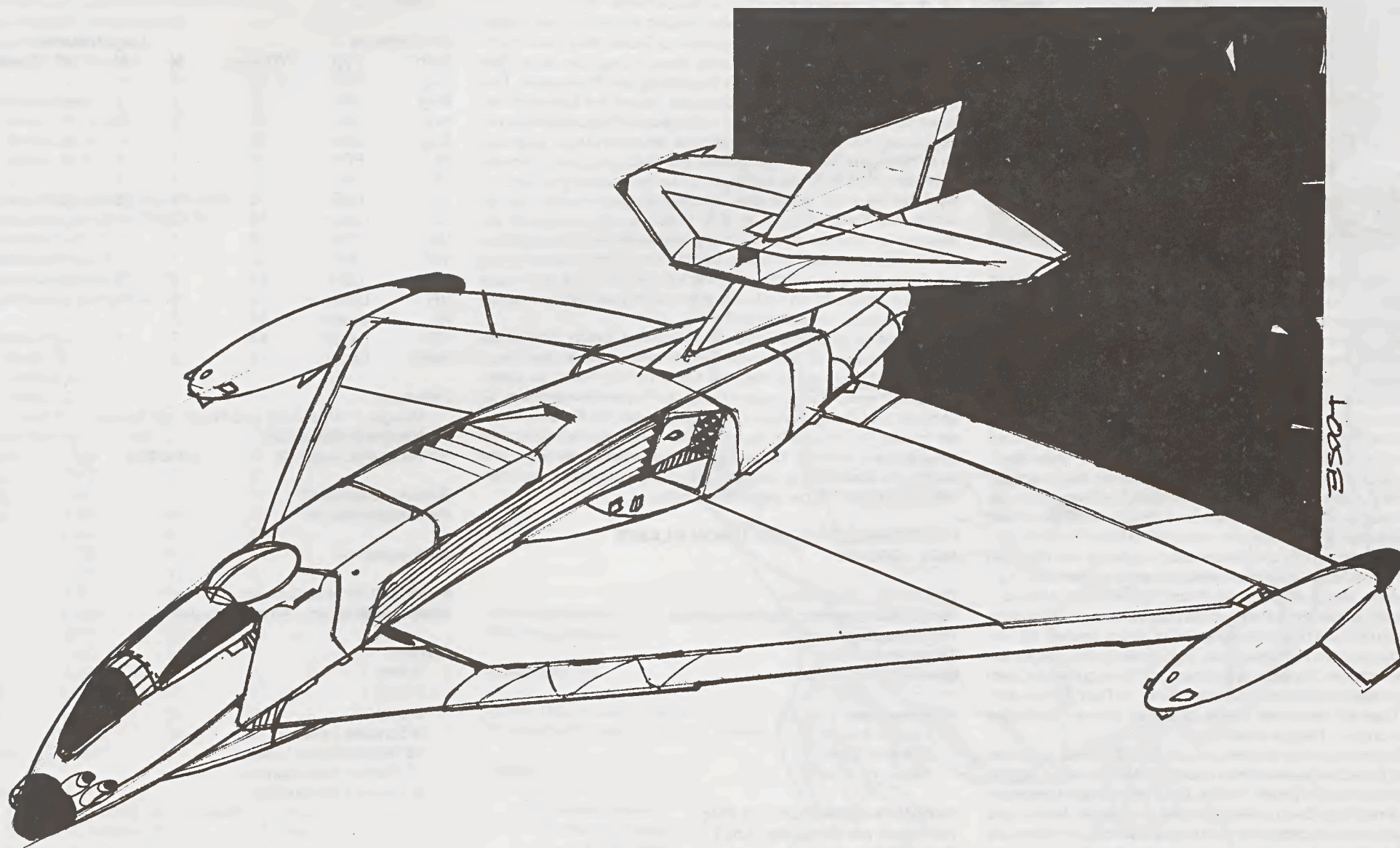
Zuladung:
Hangar 1: Fracht (1.000 Tonnen) 1 Tor
Hangar 2: Fracht (1.000 Tonnen) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (309 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 0

Besatzung: 12

Preis: 100.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 256.000 C-Noten

Waffen:
 1 LSR 5
 1 Schwerer Laser
 6 Mittelschwere Laser
 2 Leichte Laser
 1 Tonne LSR-Munition





Das *Union* wird allgemein als der Maßstab angesehen, an dem alle anderen LandungsSchiffe gemessen werden. Das gut bewaffnete und gepanzerte, kugelförmige Raumfahrzeug ist in der Lage, eine ganze Kompanie BattleMechs – einschließlich MechKriegern, technischem Personal und Luftunterstützung – selbst noch in der heißesten Landezonen abzusetzen.

Das kompakte, 3.500 Tonnen schwere *Union* verfügt dabei über eine Reihe von Konstruktionsmerkmalen, die bei keinem anderen Schiff angetroffen werden können. Die für Mechs vorgesehenen Einrichtungen an Bord lassen sich in drei Bereiche unterteilen. Die Abwurfgeschächte, die sich unterhalb der beiden Mechhangars befinden, erlauben den Abwurf einer Mechlanze, während sich das Schiff im Raum oder in der Atmosphäre befindet. Unmittelbar über diesen Schächten befindet sich der untere der beiden Mechhangars, der mit Abwurfkapseln für vier Mechs ausgestattet ist und über den man auch die beiden Raumjäger-Ladebuchten erreichen kann.

Der zweite Mechhangar bietet Platz für zwei volle Mechlanzen. Die acht BattleMech-Parkbuchten sind entlang der Hangarwand aufgereiht und öffnen sich jeweils zu einem breiten, 50 Meter durchmessenden Rundgang hin. Drei große Kräne, die an der Decke des oberen Hangars angebracht sind, erlauben es dem Personal, selbst umfangreiche Reparaturen im Feld durchzuführen, und über ein massives Schott im Boden können die Kräne sogar den unteren Hangar erreichen.

Ursprünglich waren die erstmals im Jahr 2708 in Dienst gestellten *Unions* mit Besatzungsunterkünften ausgestattet, die nach heutigen Maßstäben als luxuriös gelten würden. Die Einrichtungen bestanden aus einer Anzahl von Zweimannkabinen und geräumigen Messe- und Erholungsräumen. Nachdem es allerdings auf etlichen Schiffen, die nach dem Ausbruch der Nachfolgekriege gefertigt worden waren, zu einer Serie von hydraulischen und elektrischen Störungen – bis hin zum Versagen einzelner Systeme – gekommen war, sahen sich die Konstrukteure gezwungen, diese Einrichtungen durch Gemeinschafts-

UNION

unterkünft und kombinierte Wohn- und Erholungsbereiche zu ersetzen. Diese Modifikationen erstreckten sich auch auf die Luftumwälzanlage und führten zu einem aufdringlichem Geruch in der Atemluft, der auf erstmalige Besucher an Bord störend wirkt.

Im Juli 3055 brachte Federated-Boeing Interstellar ein neues, nachgerüstetes Modell des *Union* heraus. Diese neue Version verfügt über eine merklich verbesserte Bewaffnung, aber auch über komfortablere Einrichtungen für Besatzung und Passagiere. Das Crewdeck wurde komplett umgestaltet, wobei die Mehrzahl der Besatzungsmitglieder und Gäste nun wieder in Doppelkabinen untergebracht ist, während den leitenden Offizieren sogar eine kleine Anzahl luxuriöser Einzelkabinen zur Verfügung steht. Federated-Boeing hat auch die mangelhafte Lüftererneuerungsanlage an Bord des Raumers durch eine leistungsfähigere ersetzt, die der Größe und Besatzungsstärke des *Union* besser entspricht, ein kleinerer Umbau, der auch schon auf vielen älteren Einzelschiffen dieses Typs durchgeführt wurde. Der kürzliche Terroristenanschlag auf Galax hat sich allerdings hinderlich auf den Bau der neuen Version ausgewirkt, so daß sich gegenwärtig nur vier der neuen Raumfahrzeuge im Einsatz befinden.

Heutzutage existieren viele Varianten des *Union*. Etliche davon sind Frachter, bei denen die Mech-Parkbuchten entfernt wurden, um auf diese Weise Platz für 1.500 Tonnen Fracht zu schaffen. Einige andere wiederum wurden zu Truppentransportern für gemischte Waffengattungen umgebaut, wobei die Stauräume für die beiden Raumjäger in Kasernen für eine Infanteriekompanie umgewandelt wurden. Diese Modifikation macht allerdings eine drastische Erweiterung der Lebenserhaltungssysteme erforderlich und ist deshalb nur selten anzutreffen.

LANDUNGSSCHIFF DER UNION-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2708
Masse: 3.500 Tonnen

Abmessungen
Länge: 81,5 m
Breite: 81,5 m
Höhe: 78 m

Treibstoffkapazität: 209 t (1.254)
Verbrauch pro Brenntag: 2,82 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 90
Strukturelle Integrität: 11

Panzerung

Bug: 18

Seiten: je 18

Heck: 10

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	10	1	1	–	–
Bug	AK	2	1	1	–	–
Bug	LSR	12	2	2	2	–
Bug	Laser	6	1	–	–	–
VL	PPK	10	1	1	–	–
VL	AK	2	1	1	–	–
VL	LSR	12	2	2	2	–
VL	Laser	14	2	1	–	–
VR	PPK	10	1	1	–	–
VR	AK	2	1	1	–	–
VR	LSR	12	2	2	2	–
VR	Laser	14	2	1	–	–
HL	Laser	14	2	1	–	–
HR	Laser	14	2	1	–	–
Heck	Laser	14	2	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (4) und Fracht (25 Tonnen) 2 Tore
Hangar 2: Mechs (8) 2 Tore
Hangar 3: Jäger (2) 2 Tore

Rettungskapseln: 7

Rettungsboote: 0

Besatzung: 14

Preis: 160.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 150.000 C-Noten

Waffen:

3 PPK
 6 AK/5
 6 LSR 20
 5 Schwere Laser
 12 Mittelschwere Laser
 12 Tonnen AK/5-Munition
 9 Tonnen LSR-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3055
Masse: 3.500 Tonnen

Abmessungen

Länge: 81,5 m
Breite: 82 m
Höhe: 78 m

Treibstoffkapazität: 209 t (1.254)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 85 (170)
Strukturelle Integrität: 11

Panzerung

Bug: 18
Seiten: je 17
Heck: 12

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	15	1	1	1	–
Bug	AK	1	2	2	2	–
Bug	LSR	12	3	3	3	–
Bug	Laser	6	1	–	–	–
VL	PPK	15	1	1	1	–
VL	AK	1	2	2	2	–
VL	LSR	12	3	3	3	–
VL	Laser	18	2	1	1	–
VR	PPK	15	1	1	1	–
VR	AK	1	2	2	2	–
VR	LSR	12	3	3	3	–
VR	Laser	18	2	1	1	–
HL	Laser	18	2	1	1	–
HR	Laser	18	2	1	1	–
Heck	Laser	18	2	1	1	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (4) und Fracht (3 Tonnen) 2 Tore
Hangar 2: Mechs (8) 2 Tore
Hangar 3: Jäger (2) 2 Tore

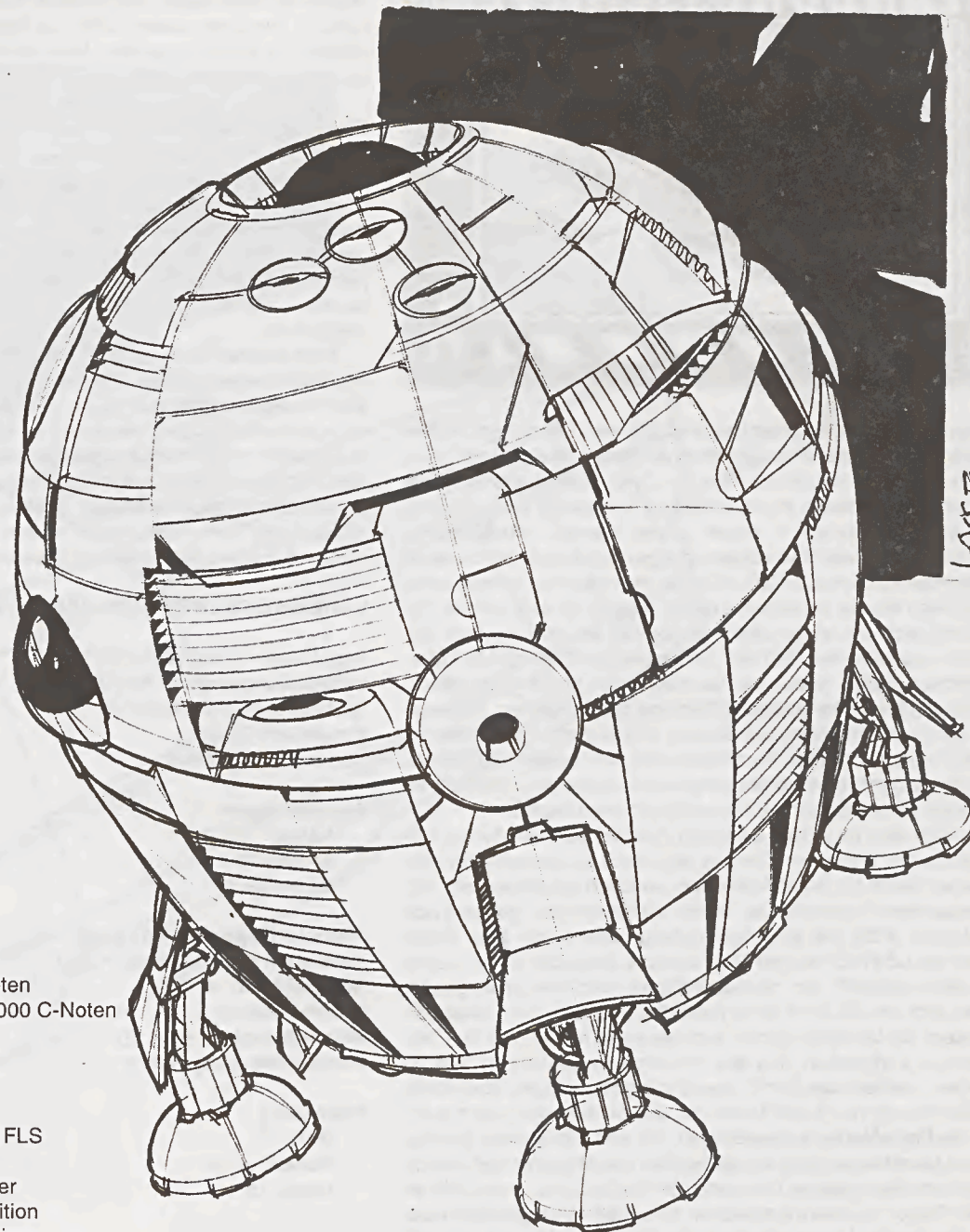
Rettungskapseln: 7
Rettungsboote: 0

Besatzung: 14

Preis: 185.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 150.000 C-Noten

Waffen:

3 ER-PPK
 3 Gaussgeschütze
 6 LSR 20 mit Artemis FLS
 5 Schwere ER-Laser
 12 Mittelschwere Laser
 9 Tonnen Gauss-Munition
 12 Tonnen LSR-Munition





Auf den ersten Blick scheint es sich bei den Landungsschiffen der *Hamilcar*-Klasse um mangelhaft durchdachte Konstruktionen mit nur geringem Nutzen zu handeln. Zwei große Laderäume im Zentralrumpf enthalten Parkbuchten für insgesamt acht schwere BattleMechs, während in einem dritten Hangar unterhalb des Haupttriebwerks vier Raumjäger untergebracht sind. Durch diese einzigartige Kombination läßt sich das *Hamilcar* nur schwer einer bestimmten Klasse zuordnen – weder handelt es sich um ein Trägerschiff noch um einen Mechtransporter. Es wird deshalb gemeinhin angenommen, daß sich die Konstruktion speziell für Überfallaktionen eignet, wobei die Raumjäger den acht Mechs des eigentlichen Überfallkommandos Deckung geben können. Andererseits kann das *Hamilcar* mit seinem begrenzten Treibstoffvorrat von 80 Tonnen und einer Frachtkapazität von lediglich 90 Tonnen nicht lange ohne eine Versorgungsbasis operieren, wodurch es sich nicht sonderlich gut für Überfallmissionen eignet.

Kürzlich kam es jedoch zu einem Zwischenfall, der darauf hindeutet, daß es sich beim *Hamilcar* nicht etwa um ein schlecht konstruiertes Schiff für Überfallaktionen, sondern um etwas sehr viel Interessanteres handelt. Der Vorfall ereignete sich gegen Ende des Jahres 3055, als eine Terroristengruppe in der Liga Freier Welten die L2-Frachtstation über Concord besetzte. Sofort wurde ein Landungsschiff der *Hamilcar*-Klasse, von dem man glaubt, daß es sich um die *Dark Bane* handelte, in das System entsandt. Nachdem die Marik-Behörden kurz versucht hatten, mit den Terroristen zu verhandeln, flog das *Hamilcar* die Station an. Wie zu erwarten, startete das Schiff zuerst seine Raumjäger, doch in einer Entfernung von 5.000 Meter zur Station wurden zudem auch noch die BattleMechs ausgeschleust. Die erste der beiden sprungfähigen Mechlanzen ging auf der Station selbst nieder und öffnete gewaltsam das massive Hangartor der Laderäume, woraufhin es auf der Station zu einem drastischen Abfall des Atmosphärendrucks kam. Die zweite Lanze erreichte die Hülle des *Mule*-Landungs-

HAMILCAR

Schiffs der Terroristen und forderte diese zur Aufgabe auf. Da sie nicht in der Lage waren, Ziele zu bekämpfen, die sich auf der Hülle ihres Schiffs befanden, kam die Terroristen dieser Aufforderung augenblicklich nach.

Das *Hamilcar*-Raumangriffsfahrzeug wurde von einem Marik-Planungsstab erdacht und wird von Irian Technologies hergestellt. Das besondere an diesem Raumfahrzeug sind einige äußerst praktische Konstruktionsmerkmale. So mag es auf den ersten Blick ungewöhnlich – ja, geradezu exzentrisch – erscheinen, die Jägerhangars unmittelbar unter den Triebwerken zu positionieren. Nach der Landung des Schiffes können die Raumjäger auf diese Weise jedoch ohne weiteres mittels einer einfachen Rampe ausgeladen werden, was bei den meisten anderen Landungsschiffen nicht möglich ist.

Trotz solcher innovativen Eigenschaften handelt es sich beim *Hamilcar* insgesamt um ein eher mittelmäßiges Raumfahrzeug. Sein Arsenal ist zwar durchweg mit wiederentdeckter Waffentechnologie bestückt, doch wiederum so spärlich, daß sich das Landungsschiff nur mit Mühe selbst verteidigen kann. Genauso ergeben die mageren 35 Tonnen Panzerung ein kaum zumutbares Maß an Schutz. Angesichts solcher Schwächen könnte das sich *Hamilcar* nach dem Ausschalten seiner Raumjagdddeckung ohne weiteres in einen fliegenden Sarg verwandeln.

LANDUNGSSCHIFF DER HAMILCAR-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform

Verwendungszweck: Angriffsschiff

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3054

Masse: 3.575 Tonnen

Abmessungen

Länge: 132 m

Breite: 98 m

Höhe: 34 m

Treibstoffkapazität: 80 t (480)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 56 (112)

Strukturelle Integrität: 9

Panzerung

Bug: 17

Seiten: je 14

Heck: 15

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	2	2	2	–
Bug	Laser	12	1	1	1	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	KSR	3	1	–	–	–
LF	Laser	12	1	1	1	–
LF	LSR	6	2	2	2	–
LF	PPK	15	1	1	1	–
LF	Impuls	10	1	1	–	–
RF	Laser	12	1	1	1	–
RF	LSR	6	2	2	2	–
RF	PPK	15	1	1	1	–
RF	Impuls	10	1	1	–	–
LF (Heck)	LSR	5	1	1	1	–
RF (Heck)	LSR	5	1	1	1	–
Heck	Laser	12	1	1	1	–
Heck	LSR	5	1	1	1	–
Heck	KSR	3	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (8) 4 Tore

Hangar 2: Fracht (88 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Jäger (4) 2 Tore

Rettungskapseln: 4

Rettungsboote: 0

Besatzung: 36

Preis: 190.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 150.000 C-Noten

Waffen:

4 Schwere ER-Laser

2 ER-PPK

2 Schwere Impulslaser

1 Gaussgeschütz

3 LSR 15 mit Artemis FLS

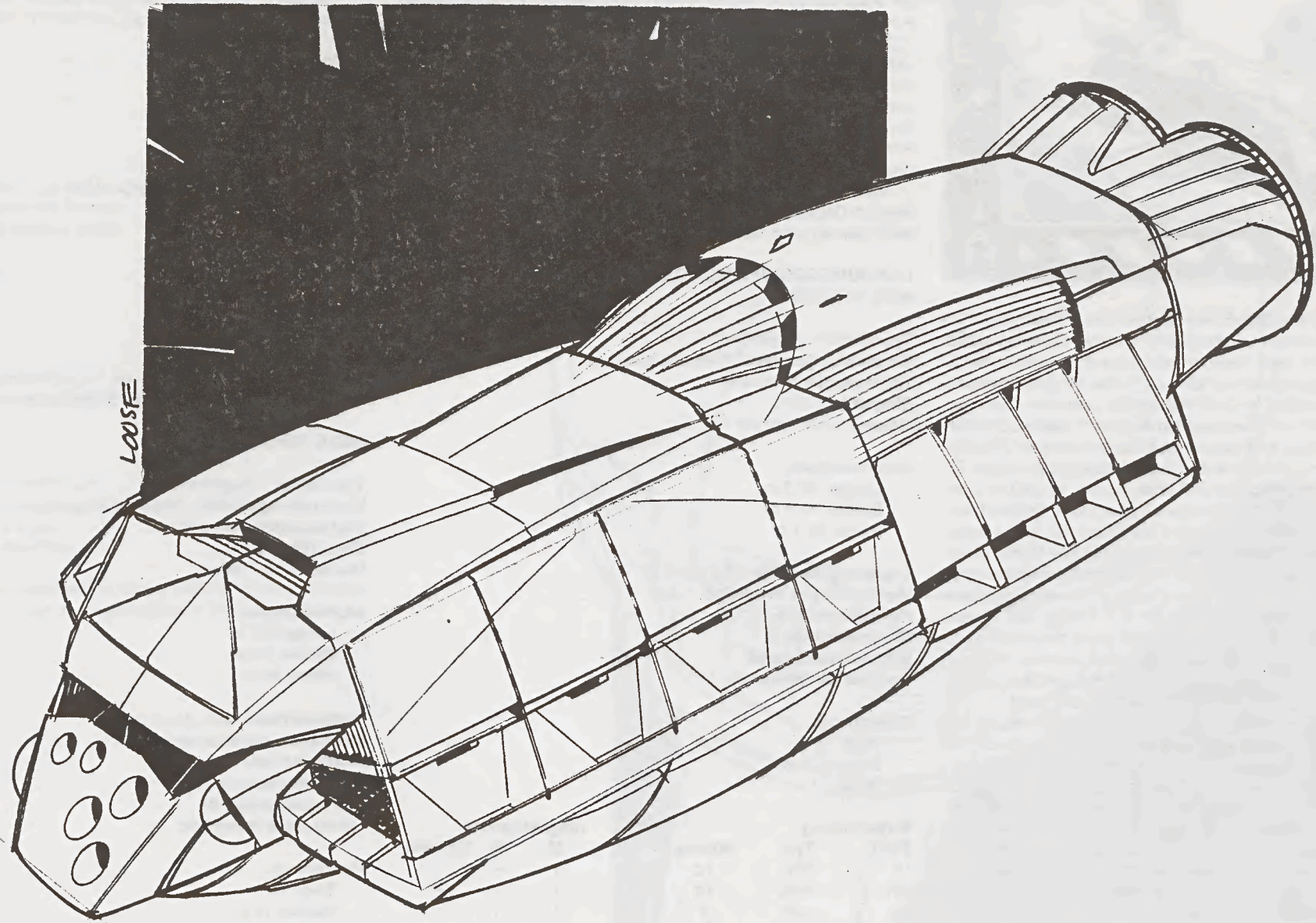
3 LSR 20 mit Artemis FLS

2 KSR 4 mit Artemis FLS

5 Tonnen Gauss-Munition

12 Tonnen LSR-Munition

2 Tonnen KSR-Munition





Der massive Quad RanTech-Fusionsantrieb des *Seeker* macht es zu einem der schnellsten Landungsschiffe seiner Gewichtsklasse. Das Schiff wurde für den Transport von Erkundungsbataillonen in feindliches Gebiet konzipiert und kann auch über längere Zeiträume hinweg, ohne Unterstützung durch Hilfsschiffe, operieren. Das Arsenal des *Seeker* wird von Energiewaffen dominiert, wobei LSR-Werfer für zusätzliche Feuerkraft über lange Distanzen sorgen. Die großzügig bemessenen Laderäume des Raumfahrzeugs enthalten Ersatzteile, Nahrungsmittelvorräte und Wassertanks, so daß es ohne weitere Versorgung bis zu vier Monate lang im Einsatz bleiben kann.

Der mächtige Antrieb, der beinahe ein Drittel der Masse eines *Seeker* ausmacht, besteht im wesentlichen aus vier kleinen Fusionsreaktoren. Jeder Reaktor verfügt über eigene Betriebskontrollen und Abschirmungen, so daß Ingenieure problemlos an einem Reaktor arbeiten können, ohne deshalb den Antrieb des gesamten Schiffs lahmlegen zu müssen. Notfalls kann das Schiff kurzzeitig auch allein mit einem Reaktor betrieben werden, und man hat auch schon von Fällen gehört, in denen *Seeker* über längere Zeiträume hinweg auf nur zwei Reaktoren gelaufen sind.

Die auf einzigartige Art und Weise umrüstbaren Laderäume des *Seeker* können mit ganz unterschiedlichen Arten von Fracht bestückt werden. Normalerweise befördert das Landungsschiff 64 leichte Fahrzeuge und vier Infanteriezüge, es kommt jedoch auch vor, daß ein *Seeker* nur 48 Fahrzeuge mit sich führt und der restliche Raum von einer Lanze BattleMechs in Anspruch genommen wird. Einige *Seeker* transportieren sogar Raumjagdplanzen in ihren Fahrzeughangars. Die dabei zum Einsatz kommenden Ladebuchten sind allerdings keineswegs so effektiv wie die Einrichtungen eines richtigen Flugdecks, aus diesem Grund muß für den Start und das Einholen von Raumjägern das Dreifache der sonst üblichen Zeit veranschlagt werden. Die Unterkünfte für Besatzung und Passagiere nehmen sich gegenüber den sonst an Bord von Militär-Landungsschiffen herrschenden Verhältnissen auf einem

SEEKER

Seeker geradezu luxuriös aus. Um seine Eigenschaften als Vorwärtserkunder weiter zu komplettieren, ist das *Seeker* zudem mit gut ausgestatteten medizinischen Einrichtungen versehen, deren Ausrüstung zur Versorgung der allermeisten Notfälle ausreicht.

Die Flotten der verschiedenen Nachfolgerstaaten verfügen auch über nachgerüstete Modelle des *Seeker*. Die am häufigsten anzutreffende Variante wird gemeinschaftlich von Semier Data Tron und Salvatore Inc. im Vereinigten Commonwealth gebaut. Diese Version verfügt neben schweren Extremreichweitenlaser und -PPKs über hochentwickelte Zielerfassungssysteme, so daß die Reichweite des Waffenarsenals erhebliche gesteigert werden konnte.

Mutmaßlich sollen auch die Liga Freier Welten und die Konföderation Capella an modernisierten *Seekern* arbeiten, es liegt jedoch bislang noch keine Bestätigung dieser Gerüchte vor.

LANDUNGSSCHIFF DER SEEKER-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2815
Masse: 3.700 Tonnen

Abmessungen
Länge: 90,2 m
Breite: 90,2 m
Höhe: 88,7 m

Treibstoffkapazität: 215 t (1.314)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Wärmetauscher: 88
Strukturelle Integrität: 10

Panzerung
Bug: 14
Seiten: je 12
Heck: 11

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	PPK	10	1	1	–	–
VR	PPK	10	1	1	–	–
HL	LSR	4	1	1	1	–
HL	Laser	14	2	1	–	–
HR	LSR	4	1	1	1	–
HR	Laser	14	2	1	–	–
Heck	Laser	14	2	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (40–48 leichte) 1 Tor
Hangar 2: Fahrzeuge (24) oder Mechs (4) 1 Tor
Hangar 3: Infanterie (4 Züge) und Fracht (1.350 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 8

Rettungsboote: 0

Besatzung: 20

Preis: 100.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 105.000 C-Noten

Waffen:

2 PPK
 2 LSR 10
 3 Schwere Laser
 6 Mittelschwere Laser
 3 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Kann entweder 64 leichte Fahrzeuge oder 48 leichte Fahrzeuge zusammen mit 4 BattleMechs befördern.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3054
Masse: 3.700 Tonnen

Abmessungen
Länge: 90 m
Breite: 90 m
Höhe: 89 m

Treibstoffkapazität: 215 t (1.314)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Wärmetauscher: 88
Strukturelle Integrität: 10

Panzerung
Bug: 14
Seiten: je 12
Heck: 11

Bewaffnung			Angriffswerte			
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	PPK	15	1	1	1	—
VR	PPK	15	1	1	1	—
HL	LSR	4	1	1	1	—
HL	Laser	18	2	1	1	—
HR	LSR	4	1	1	1	—
HR	Laser	18	2	1	1	—
Heck	Laser	18	2	1	1	—

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (36 leichte) 1 Tor

Hangar 2: Fracht (48 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Infanterie (9 Züge) 1 Tor

Rettungskapseln: 8

Rettungsboote: 0

Besatzung: 20

Preis: 115.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 105.000 C-Noten

Waffen:

2 ER-PPK

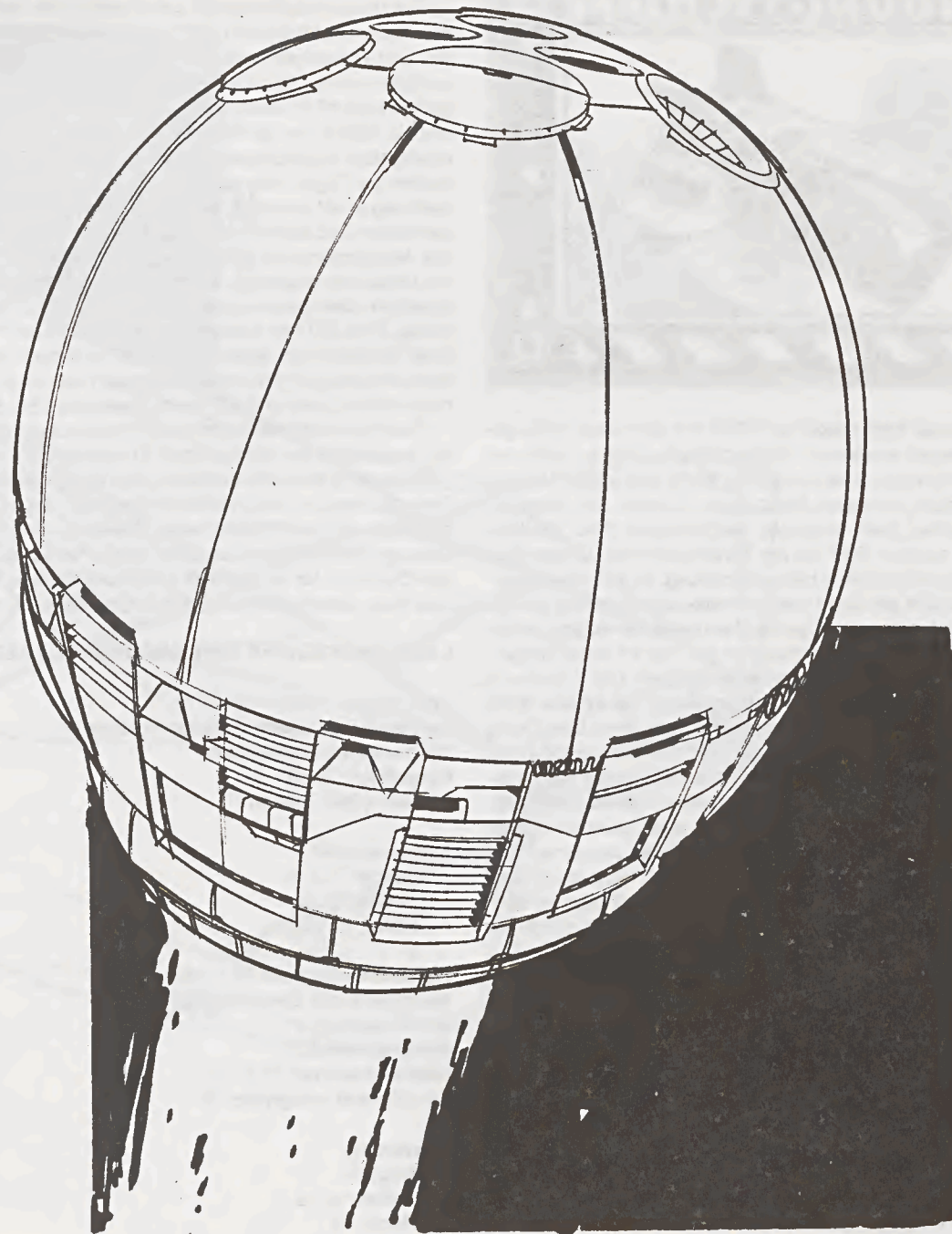
2 LSR 10 mit Artemis FLS

3 Schwere ER-Laser

6 Mittelschwere Laser

3 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Kann entweder 36 leichte Fahrzeuge oder 24 leichte Fahrzeuge zusammen mit 4 BattleMechs befördern.



L008E



Anfang des Jahres 3053 traten die VSDK mit dem Beschaffungsvorhaben für einen modernen Infanterietransporter an mehrere LandungsSchiff-Produzenten heran. Es folgte eine sechs Monate währende Periode intensiver Beratungen. Obwohl das Angebot von BBP-Industries dem Vorschlag von Hinsdale Elec. deutlich überlegen war, standen BBP mit der Konstruktion des *Okinawa* jedoch bereits vor einer großen Herausforderung, so daß die Verantwortlichen der VSDK am Ende doch Hinsdale den Zuschlag gaben.

Hinsdale leitete schon wenige Wochen nach der Auftragserteilung die Konstruktion eines Prototypen ein, der im darauffolgenden Jahr seine Testflüge zu absolvieren begann. Die Erprobung litt jedoch unter einer Reihe von Fehlschlägen, die im Mai 3055 darin gipfelten, daß die DKS *Fukushu* mitsamt ihrer Besatzung verlorenging, nachdem ihre Parkdüsen beim Wiedereintritt in die Atmosphäre versagten. Nachdem mehrere Angehörige von Hinsdales Konstruktionsabteilung aufgrund dieses Vorfalles zur Kündigung gezwungen worden waren, wurde mit einer grundsätzlichen Neugestaltung der Kontrollsysteme für das Schiff begonnen. Die Erprobung des zweiten Prototyps, der DKS *Kibo*, begann im September 3056 über Dover. Mit der *Kibo* hatte man weitaus weniger Probleme, so daß mit einer Freigabe dieses Modells durch die VSDK-Offiziellen in den nächsten Monaten gerechnet wird. Ein drittes Raumfahrzeug, die DKS *Koun*, wird noch im März dieses Jahres mit ihren Testflügen beginnen.

Bislang wurde noch kein *Nagumo* in einen Kampf verwickelt, doch die Konstrukteure haben ihr Bestmögliches getan, um das Überleben des Schiffs sicherzustellen. Der Rumpf des *Nagumo* wird von 43 Tonnen Panzerung umhüllt, was nicht wenig für einen Infanterietransporter ist. Fast ein Drittel der Panzerung konzentriert sich dabei auf den Bugbereich, während sich der Rest mehr oder weniger gleichmäßig über die Seiten und das Heck verteilt. Auch die Waffensysteme liegen, was ihre Feuerkraft angeht, über dem Durchschnitt für Truppentransporter.

NAGUMO

Die Hauptbewaffnung des LandungsSchiffs besteht aus im Bug installierten Autokanonen und einem Gaussgeschütz, die durch Laser- und Raketensysteme vorne und in den Tragflächen weiter unterstützt werden. Direkt unter dem Gaussgeschütz befindet sich ein großes LSR 20-Werfersystem, das ebenso wie die im Bug untergebrachte KSR 6 und die KSR 4 in den Flügeln an ein Artemis IV-Feuerleitsystem angeschlossen ist. Ebenso wie die direkt in den Vorderkanten der Flügel untergebrachte Bestückung besteht die Laserbewaffnung direkt unterhalb der Brücke aus drei mittelschweren Standardlasern und einem schweren Extremreichweitenlaser. Eine solche Ansammlung von Laserwaffen sollte dem Schiff bei ausgedehnten Gefechten eigentlich ein hervorragendes Durchhaltevermögen verleihen. Genauso wenig wurde das Heck des Raumers vernachlässigt. Eine 200 mm-Autokanone an der Basis des Hecks wird eventuelle Verfolger von einem zu dichten Aufrücken abhalten, und die heckwärts ausgerichteten Waffenkuppeln der Flügel enthalten jeweils noch einmal Laser und ein artemisgelenktes LSR-System.

Die Infanterieunterkünfte bilden die einzige Schwachstelle dieser ansonsten so vorzüglichen Konstruktion. Das Fehlen eines Unterbodentriebwerks bedeutet, daß die gesamte Einrichtung an Bord des *Nagumo* umgestellt werden muß, sobald das Raumfahrzeug das Schwerkraftfeld eines Planeten verläßt. Auf Frachtern bereitet dies der Besatzung nur wenig Probleme, die Umstellung der Quartiere für ein ganzes Infanteriebataillon kann im Gegensatz dazu jedoch mehrere Stunden in Anspruch nehmen.

LANDUNGSSCHIFF DER NAGUMO-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform

Verwendungszweck: Truppentransporter

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3056

Masse: 4.200 Tonnen

Abmessungen

Länge: 122 m

Breite: 67 m

Höhe: 26 m

Treibstoffkapazität: 75 t (450)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 55 (110)

Strukturelle Integrität: 10

Panzerung

Bug: 24

Seiten: je 15

Heck: 18

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte		
				M	W	Extrem
Bug	AK	8	4	2	2	–
Bug	Laser	21	2	1	1	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	Impuls	4	1	–	–	–
Bug	KSR	4	1	–	–	–
LF	AK	1	1	1	–	–
LF	Laser	21	2	1	1	–
LF	KSR	3	1	–	–	–
RF	AK	1	1	1	–	–
RF	Laser	21	2	1	1	–
RF	KSR	3	1	–	–	–
LF (Heck)	Laser	11	1	1	–	–
LF (Heck)	LSR	5	1	1	1	–
LF (Heck)	Impuls	4	1	–	–	–
RF (Heck)	Laser	11	1	1	–	–
RF (Heck)	LSR	5	1	1	1	–
RF (Heck)	Impuls	4	1	–	–	–
Heck	AK	7	2	–	–	–
Heck	Laser	11	1	1	–	–
Heck	KSR	4	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Infanterie (12 Züge) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (2.284 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: nicht vorhanden

Rettungskapseln: 4

Rettungsboote: 0

Besatzung: 28

Preis: 240.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 280.000 C-Noten

Waffen:

3 Schwere ER-Laser

3 Schwere Laser

12 Mittelschwere Laser

3 Mittelschwere Impulslaser

2 AK/5

2 AK/20

1 Gaussgeschütz

2 LSR 15 mit Artemis FLS

1 LSR 20 mit Artemis FLS

2 KSR 4 mit Artemis FLS

2 KSR 6 mit Artemis FLS

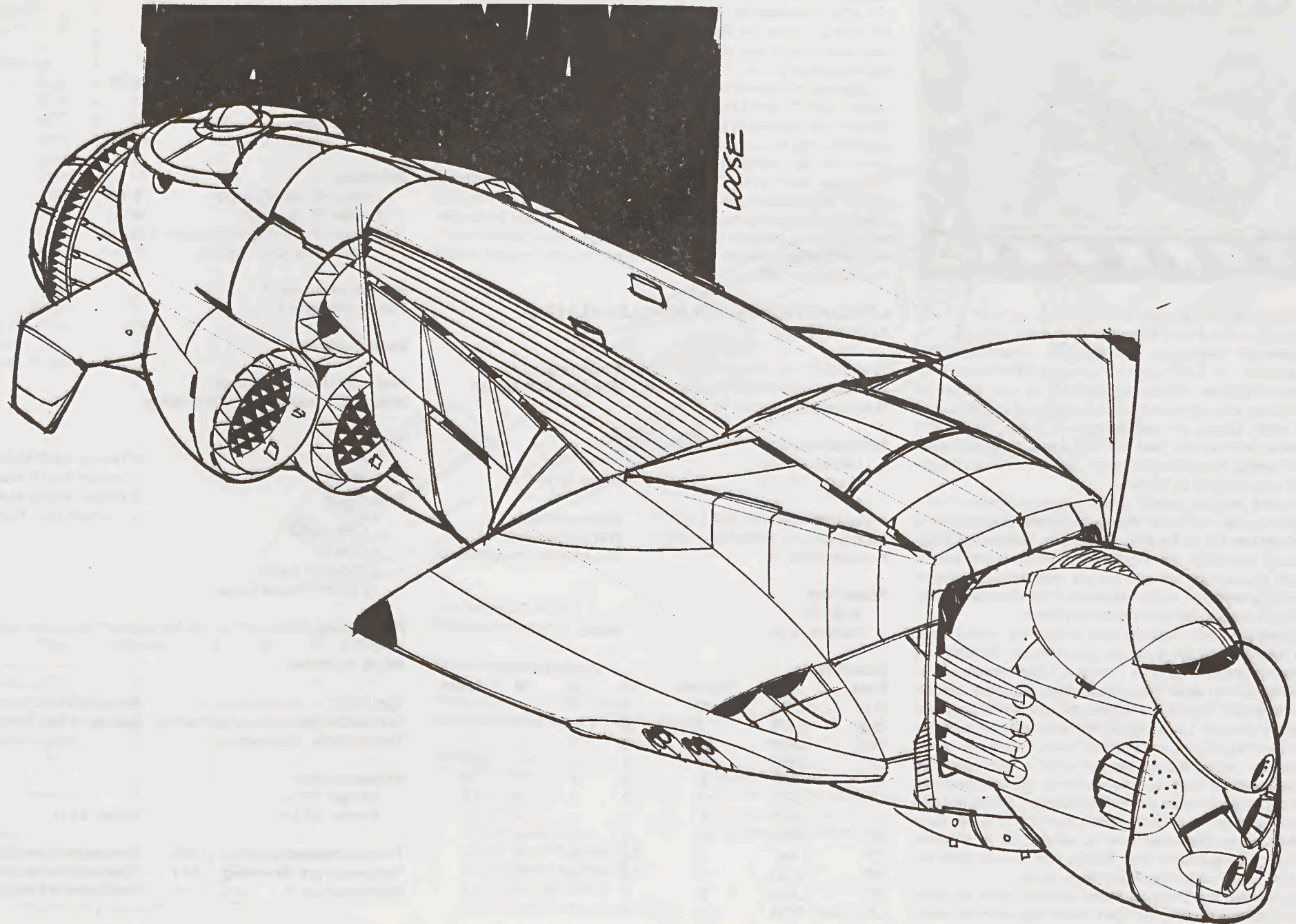
2 Tonnen AK/5-Munition

4 Tonnen AK/20-Munition

2 Tonnen Gauss-Munition

6 Tonnen LSR-Munition

4 Tonnen KSR-Munition





Das Landungsschiff der *Achilles*-Klasse wurde speziell für den Einsatz gegen Ziele im Raum konstruiert und ist in der Lage, die meisten schweren Raumjäger und anderen Landungsschiffe auszu-mannövrieren. Im Gegensatz zu anderen stromlinienförmigen Schiffen verfügt das *Achilles* allerdings nicht über Flügel im eigentlichen Sinn, wodurch sein Einsatzbereich auf den Weltraum beschränkt bleibt. Genau wie das *Avenger* ist dieses Raumschiff nur noch selten anzutreffen, weil seit den frühen Nachfolgekriegen nur noch wenige Einrichtungen in der Lage sind, diesen Raum-er zu bauen oder instand zu halten.

Das schlanke *Achilles* besitzt einen massiven Xevex-12-Antrieb, der mehr als die Hälfte der Masse des Schiffs ausmacht und eine Schubkraft von bis zu 6 g entwickeln kann. Sobald das kraftvolle Triebwerk allerdings die 4-g-Grenze überschreitet, kommt es zu starken Vibrationen, die sich auf die mechanischen Systeme des Schiffs auswirken, insbesondere auf die Munitionszuführungen seiner Autokanonen und Raketensysteme.

Das schwerbewaffnete *Achilles* wird sowohl als Vorhut einer planetaren Angriffsflotte als auch bei der orbitalen Verteidigung von Schlüsselsystemen eingesetzt. In beiden Fällen wird das *Achilles* normalerweise von einer Raumjagdgruppe begleitet. Die Jäger greifen entweder bereits im Vorfeld an, um Verteidiger von eigentlichen Angriff der Landungsschiffe fernzuhalten, oder sie folgen dem Landungsschiff, um eventuell noch verbliebene Gegner zu vernichten. Jedes *Achilles* hat außerdem einen vollen Zug Raumlandetruppen an Bord, die eine einzelne, gut ausgestattete Kaserne in der Zentralsektion des Schiffs belegen. Diese Truppen werden eingesetzt, um flugunfähig geschossene Schiffe des Gegners mit Hilfe zweier Gefechtsbusse zu entern, die im hinteren Beiboothergang untergebracht sind. Neben den Bussen führt ein *Achilles* zudem auch noch zwei Raumjäger mit sich.

Zur Zeit unterhält das Draconis-Kombinat wohl noch die größte Zahl von *Achilles*-Landungsschiffen, allerdings verlor es seine

ACHILLES

Achilles-Produktionsstätten beim Fall des Planeten Schuyler an den Clan Nebelparder. Der Verlust dieses zentralen Standortes ruinierte zunächst die Raumfahrtindustrie des Kombinats, führte dann jedoch zum Bau einer Anzahl neuer Einrichtungen in sicherer Entfernung zu den Clangrenzen.

Überraschenderweise hat das capellanische Militär neben den neuen *Kuan Ti*- und *Lung Wang*-Schiffen auch eine umgerüstete Version des *Achilles* in Dienst gestellt. Beweise, die von unseren Agenten in der Konföderation zusammengetragen wurden, bestätigen, daß es sich durchweg um neue Raumfahrzeuge handelt, die auf den Werften der Rashpur-Owens Inc. über Capella gefertigt wurden. Wie es Rashpur-Owens so plötzlich gelingen konnte, dieses hochentwickelte Raumschiffe zu bauen, bleibt das große Geheimnis, da es keinerlei Unterlagen über irgendeine capellanische Werft oder Marik-Werft gibt, die jemals Raumfahrzeuge dieser Klasse gebaut hat.

LANDUNGSSCHIFF DER ACHILLES-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Angriffsschiff
Technologie: Standard

Eingeführt: 2582
Masse: 4.500 Tonnen

Abmessungen
Länge: 125 m
Breite: 37,4 m

Höhe: 23 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 8

Maximalschub: 12
Wärmetauscher: 124
Strukturelle Integrität: 16

Panzerung
Bug: 29
Seiten: je 26

Heck: 17

Bewaffnung			Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	PPK	20	2	2	–	–	
Bug	LSR	12	2	2	2	–	
Bug	Laser	22	3	2	–	–	
LF	PPK	10	1	1	–	–	
LF	AK	9	3	1	–	–	
LF	LSR	12	2	2	2	–	
LF	Laser	6	1	–	–	–	
RF	PPK	10	1	1	–	–	
RF	AK	9	3	1	–	–	
RF	LSR	12	2	2	2	–	
RF	Laser	6	1	–	–	–	
LF (Heck)	PPK	10	1	1	–	–	

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
LF (Heck)	AK	3	1	1	–	–
LF (Heck)	Laser	14	2	1	–	–
RF (Heck)	PPK	10	1	1	–	–
RF (Heck)	AK	3	1	1	–	–
RF (Heck)	Laser	14	2	1	–	–
Heck	AK	7	2	–	–	–
Heck	LSR	4	1	1	1	–
Heck	Laser	6	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (2) 1 Tor
Hangar 2: Jäger (2) 1 Tor
Hangar 3: Raumlandetruppen (1 Zug) und Fracht (250 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 1

Besatzung: 30

Preis: 350.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 750.000 C-Noten

Waffen:

6 PPK 4 Tonnen AK/5-Munition
3 AK/20 4 Tonnen AK/10-Munition
2 AK/10 8 Tonnen AK/20-Munition
4 AK/5 17 Tonnen LSR-Munition
1 LSR 10
6 LSR 20
4 Schwere Laser
12 Mittelschwere Laser

Anmerkung: Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform **Eingeführt:** 3055
Verwendungszweck: Angriffsschiff **Masse:** 4.500 Tonnen
Technologie: Sternenbund

Abmessungen

Länge: 127 m
Breite: 36,2 m **Höhe:** 23 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800) **Maximalschub:** 12
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t **Wärmetauscher:** 104 (208)
Normalschub: 8 **Strukturelle Integrität:** 17

Panzerung

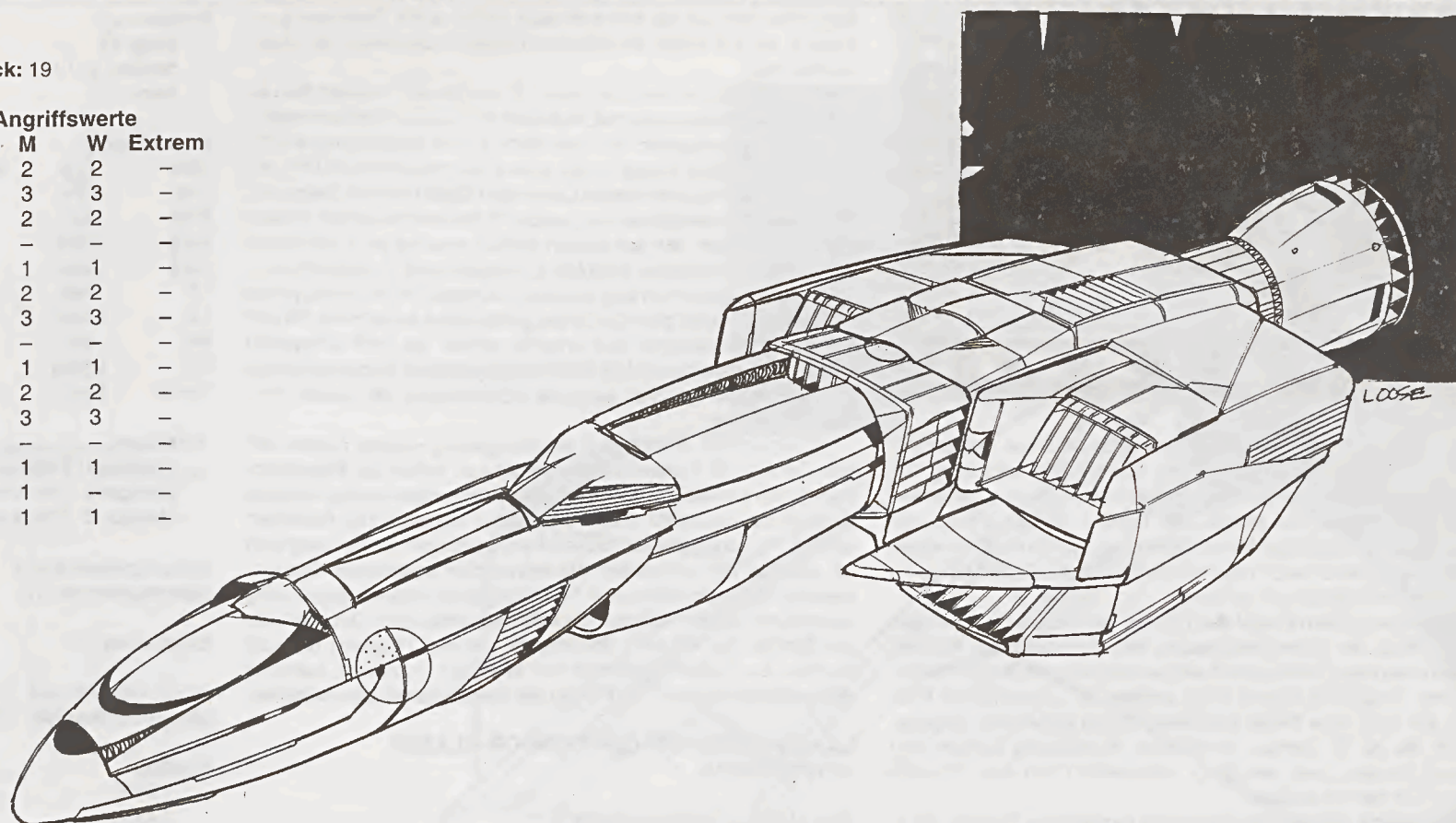
Bug: 29

Seiten: je 26

Heck: 19

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	30	2	2	2	—
Bug	LSR	12	3	3	3	—
Bug	Laser	24	2	2	2	—
Bug	Impuls	8	1	—	—	—
LF	PPK	15	1	1	1	—
LF	AK	8	4	2	2	—
LF	LSR	12	3	3	3	—
LF	Impuls	8	1	—	—	—
RF	PPK	15	1	1	1	—
RF	AK	8	4	2	2	—
RF	LSR	12	3	3	3	—
RF	Impuls	8	1	—	—	—
LF (Heck)	PPK	15	1	1	1	—
LF (Heck)	AK	3	1	1	—	—
LF (Heck)	Laser	12	1	1	1	—



Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
LF (Heck)	Impuls	8	1	—	—	—
RF (Heck)	PPK	15	1	1	1	—
RF (Heck)	AK	3	1	1	—	—
RF (Heck)	Laser	12	1	1	1	—
RF (Heck)	Impuls	8	1	—	—	—
Heck	AK	7	2	—	—	—
Heck	LSR	4	1	1	1	—
Heck	Impuls	8	1	—	—	—

Rettungskapseln: 6

Rettungsboote: 0

Besatzung: 30

Preis: 425.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 750.000 C-Noten

Waffen:

6 ER-PPK

3 AK/20

2 AK/10

2 Gaussgeschütze

1 LSR 10 mit Artemis FLS

6 LSR 20 mit Artemis FLS

4 Schwere ER-Laser

12 Mittelschwere Impulslaser

5 Tonnen Gauss-Munition

5 Tonnen AK/10-Munition

6 Tonnen AK/20-Munition

15 Tonnen LSR-Munition

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (2) 1 Tor

Hangar 2: Jäger (2) 1 Tor

Hangar 3: Raumlandetruppen (1 Zug)
und Fracht (122 Tonnen) 1 Tor

CONDOR



Der *Condor*-Infanterietransporter kann 336 Soldaten und 20 Unterstützungsfahrzeuge direkt auf ein Schlachtfeld befördern. Zudem verfügt das Raumfahrzeug über zwei Laderäume, mit einem Fassungsvermögen von jeweils 800 Tonnen, für Versorgungsgüter; durch die einzigartige Konstruktion des Schiffs existiert abgesehen davon jedoch auch noch eine nicht unerhebliche Menge an unregistriertem Stauraum an Bord.

Die beiden hohlen Flügel des *Condor* bieten zum Beispiel jede Menge Platz, der in der Hauptsache von Treibstofftanks, Waffenkuppeln und dem Landegestell eingenommen wird. Trotzdem enthält jede Tragfläche immer noch einiges an ungenutztem Freiraum, der über eine Reihe von Gängen und Schächten zugänglich ist. Bis zu 10 Tonnen zusätzlicher Ausrüstung können dort verstaut werden, was allerdings, abgesehen von den *Condor*-Crews, nur wenige wissen.

Eine riesige, zugleich als Hangartor fungierende Rampe, die in eine Infanterie-Bereitschaftszone im Heck mündet, dient als Hauptzugang zum Raumfahrzeug. Über einen überdimensionierten Frachtaufzug gelangt man zu den Kasernen und Frachthangars auf Deck 2 des *Condor*, das neben einer Messe und Erholungseinrichtungen auch einen geräumigen Trainingsbereich enthält. Der vordere Abschnitt dieses Decks beherbergt eine Kaserne mit außergewöhnlich geräumige Infanterieunterkünften.

Die Einrichtung von Deck 3 ähnelt der von Deck 2, allerdings wurde hier ein Teil der Kaserne samt dem Trainingsbereich durch umfassend ausgestattete medizinische Einrichtungen ersetzt. Hier können bis zu sechs Notfälle gleichzeitig behandelt werden, wobei die umgerüstete Kaserne als kleine Krankenstation dient.

Das oberste Deck des Landungsschiffs enthält neben dem Zentralcomputer und kleinen Aufenthalts- und Konferenzräumen für den Bataillonsstab die Einrichtungen für die Besatzung sowie die Flugkontrollen. Über einen schmalen Gang, der zwischen den Waffenkontrollsystemen und der Funkanlage hindurchführt, ge-

langt man hier auf die kleine Brücke, deren beide Stationen ganz ähnlich wie bei einem klassischen Cockpit nebeneinander angeordnet sind.

3054 begann Nimakachi Fusion Products Ltd. mit dem Bau eines nachgerüsteten *Condor*, das über die kürzlich wiederentdeckten Waffentechnologien verfügen kann. Die im Bug montierte PPK des alten Modells wurde durch eine Extremreichweiten-PPK ersetzt, und auch die schweren Laser der Flügel und des Bugs wurden gegen ER-Versionen ausgetauscht. Um der extremen Abwärme zu begegnen, die von diesen Waffen erzeugt wird, hat Nimakachi die Kühlsysteme komplett ausgewechselt. Außerdem wurde das LSR-System im Bug mit einem Artemis IV-Feuerleitsystem ausgestattet. Anfänglich führte die große Nähe zwischen LSR und PPK zu Fehlfunktionen des Artemis, sobald die PPK eingesetzt wurde; alle nach November 3055 fertiggestellten Versionen verfügen nun allerdings über spezielle Kühlanlagen, die dieses Problem bereinigen.

In den Jahren nach dem 4. Nachfolgekrieg wurden zudem etliche *Condors* in Lazarettsschiffe umgebaut, wobei die Frachthangars durch zusätzliche Behandlungseinrichtungen ersetzt wurden. Obwohl die Kapazität dieser Schiffe mit maximal 150 Patienten und 75 Personen medizinischen Personals noch immer begrenzt ist, stechen hier besonders die beträchtlich erweiterten Operationssäle hervor, in denen nun 10 chirurgische Eingriffe gleichzeitig ausgeführt werden können. Es existieren etwa zwei Dutzend dieser Schiffe, die mit dem Spitznamen „Doves“ (Tauben) bedacht wurden. Zwölf davon befinden sich im Besitz ComStars, während die restlichen sich auf die Flotten der Nachfolgerstaaten verteilen.

LANDUNGSSCHIFF DER CONDOR-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2801
Masse: 4.500 Tonnen

Abmessungen
Länge: 104 m
Breite: 97,4 m
Höhe: 36,1 m

Treibstoffkapazität: 208 t (1.260)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 90
Strukturelle Integrität: 9

Panzerung

Bug: 15
Seiten: je 13
Heck: 12

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	10	1	1	–	–
Bug	AK	1	1	1	–	–
Bug	LSR	5	1	1	1	–
Bug	Laser	6	1	–	–	–
LF	AK	1	1	1	–	–
LF	Laser	22	3	2	–	–
RF	AK	1	1	1	–	–
RF	Laser	22	3	2	–	–
Heck	Laser	14	2	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (20 leichte) 1 Tor
Hangar 2: Infanterie (12 Züge) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (400 Tonnen)

Rettungskapseln: 8

Rettungsboote: 10

Besatzung: 24

Preis: 300.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 300.000 C-Noten

Waffen:

1 PPK
 3 AK/5
 1 LSR 15
 5 Schwere Laser
 8 Mittelschwere Laser
 4 Tonnen AK/5-Munition
 3 Tonnen LSR-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3054
Masse: 4.500 Tonnen

Abmessungen

Länge: 104 m

Breite: 97,4 m

Höhe: 36,1 m

Treibstoffkapazität: 208 t (1.248)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 90

Strukturelle Integrität: 10

Panzerung

Bug: 15

Seiten: je 14

Heck: 12

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	15	1	1	1	—
Bug	AK	1	1	1	—	—
Bug	LSR	5	1	1	1	—
Bug	Laser	6	1	—	—	—
LF	AK	1	1	1	—	—
LF	Laser	30	3	2	2	—
RF	AK	1	1	1	—	—
RF	Laser	30	3	2	2	—
Heck	Laser	18	2	1	1	—

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (20 leichte) 1 Tor

Hangar 2: Infanterie (12 Züge) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (1.607 Tonnen)

Rettungskapseln: 7

Rettungsboote: 14

Besatzung: 24

Preis: 325.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 300.000 C-Noten

Waffen:

1 ER-PPK

3 AK/5

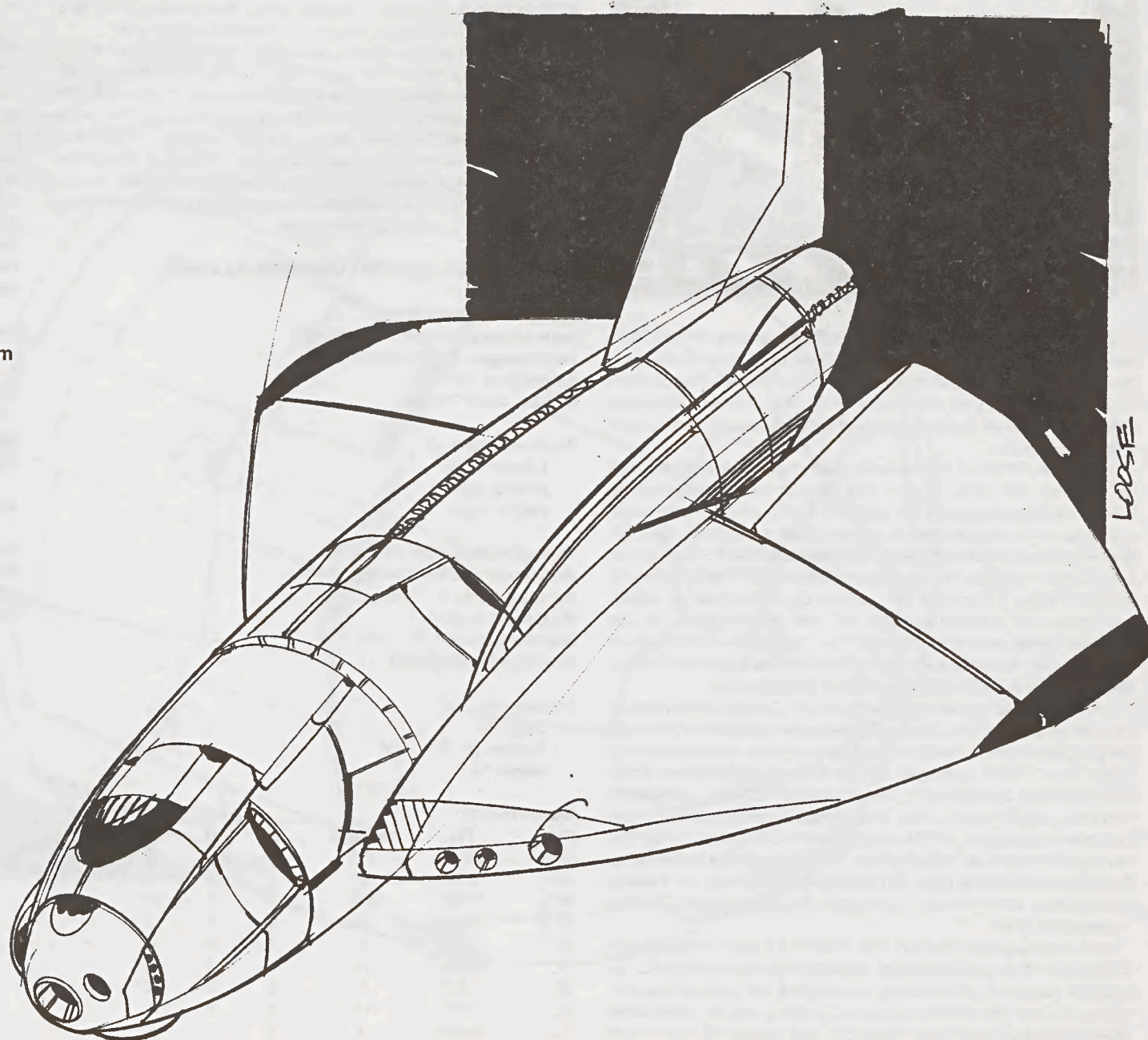
1 LSR 15 mit Artemis FLS

5 Schwere ER-Laser

8 Mittelschwere Laser

4 Tonnen AK/5-Munition

3 Tonnen LSR-Munition





Das erste Landungsschiff der *Okinawa*-Klasse ging Anfang 3055 von der BBP Industries-Werft über Luthien nach einer umfangreichen Serie von Tests auf Jungfernfahrt. Das Raumfahrzeug führt 18 Raumjäger mit sich und wurde entworfen, um die Lücke zwischen dem kleinen *Leopard CV* und dem massiven *Vengeance*-Träger auszufüllen.

Das erste *Okinawa*, das in einem Kampf eingesetzt wurde, war die *Ashi-oto*, die 3055 an dem Überfall auf Luzern teilnahm. Im Verlauf der Rückzugsgefechte erlitt das Schiff erhebliche Beschädigungen und verfügte zuletzt nur noch über weniger als die Hälfte seines Raumjagdkontingents. Die Mehrzahl der Piloten, denen die Heimkehr gelang, wurde ausgezeichnet, und Captain Hiyama wurde in einer Zeremonie auf Luthien die Bushidoklinge verliehen. Nebenbei bemerkt glauben wir, daß die Schäden, die der *Hunter's Pride*, einem Kampfschiff der *Congress*-Klasse, durch die Jäger der *Ashi-oto* zugefügt worden waren, verantwortlich für den Rückzug des Clanschiffs aus dem Gefecht sind.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Trägerschiffen besitzt die *Okinawa* Kugelform. Anstatt voneinander getrennte Start- und Bergungsbuchten zu besitzen, wie dies auf den meisten anderen Trägern der Fall ist, gelangen auf der *Okinawa* kombinierte Start/Bergebuchten zum Einsatz, die ringförmig um die Schiffsmitte herum angeordnet sind. Jede Bucht besitzt dabei Zugang zu dem zentralen Reparatur- und Wartungsbereich des Landungsschiffs, der zugleich auch die Treibstoff- und Munitionsvorräte berherbergt. Das Deck unmittelbar über den Jägerhangars enthält die Pilotenunterkünfte, während das technische Personal direkt darunter untergebracht ist.

Die ursprüngliche Version des *Okinawa* besaß einen gleichmäßig über den ganzen Rumpf verteilten Panzerungsschutz, allerdings bewiesen Einsatzerfahrungen, daß die meisten Beschädigungen des Raumfahrzeugs um den Bug herum angesiedelt waren, was aus der Praxis resultiert, das Vorderteil immer dem

OKINAWA

nächstgelegenen Gegner zuzuwenden, um Beschädigungen des Triebwerks zu vermeiden. Dementsprechend weisen die nach April 3056 in Dienst gestellten *Okinawas* eine Verstärkung ihrer Bugpanzerung zu Lasten des Seiten- und Heckschutzes auf.

Ein Großteil der Schagkraft eines *Okinawa* stammt von seinen Raumjägern, allerdings ist auch das Schiff selbst recht gut bestückt. Extremreichweitenlaser und -PPKs stellen einen Großteil seiner Feuerkraft, die durch Raketensysteme noch weiter unterfüttert wird. Die Mehrzahl dieser Waffen wird von einem Star League G-11-Gefechtscomputer gesteuert, entweder direkt oder mit Hilfe von Artemis- und Opti-Star-Feuerleitsystemen, so daß das Waffenarsenal des *Okinawa* zu den treffsichersten überhaupt an Bord eines Landungsschiffs zählt.

LANDUNGSSCHIFF DER OKINAWA-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform

Verwendungszweck: Trägerschiff

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3055

Masse: 4.500 Tonnen

Abmessungen

Länge: 84 m

Breite: 86 m

Höhe: 79 m

Treibstoffkapazität: 55 t (330)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 87 (174)

Strukturelle Integrität: 12

Panzerung

Bug: 20

Seiten: je 15

Heck: 14

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	24	2	2	2	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	PPK	15	1	1	1	–
Bug	Impuls	18	2	1	–	–
Bug	KSR	4	1	–	–	–
VL	Laser	12	1	1	1	–
VL	LSR	6	2	2	2	–
VL	PPK	15	1	1	1	–
VL	Impuls	4	1	–	–	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	KSR	4	1	–	–	–
VR	Laser	12	1	1	1	–
VR	LSR	6	2	2	2	–
VR	PPK	15	1	1	1	–
VR	Impuls	4	1	–	–	–
VR	KSR	4	1	–	–	–
HL	Laser	12	1	1	1	–
HL	LSR	4	1	1	1	–
HL	Impuls	10	1	1	–	–
HR	Laser	12	1	1	1	–
HR	LSR	4	1	1	1	–
HR	Impuls	10	1	1	–	–
Heck	LSR	4	1	1	1	–
Heck	Impuls	10	1	1	–	–
Heck	KSR	4	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (6) 2 Tore

Hangar 2: Jäger (12) 4 Tore

Hangar 3: Fracht (297 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 4

Besatzung: 26

Preis: 410.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 220.000 C-Noten

Waffen:

6 Schwere ER-Laser

3 ER-PPK

4 Schwere Impulslaser

4 Mittelschwere Impulslaser

3 LSR 10 mit Artemis FLS

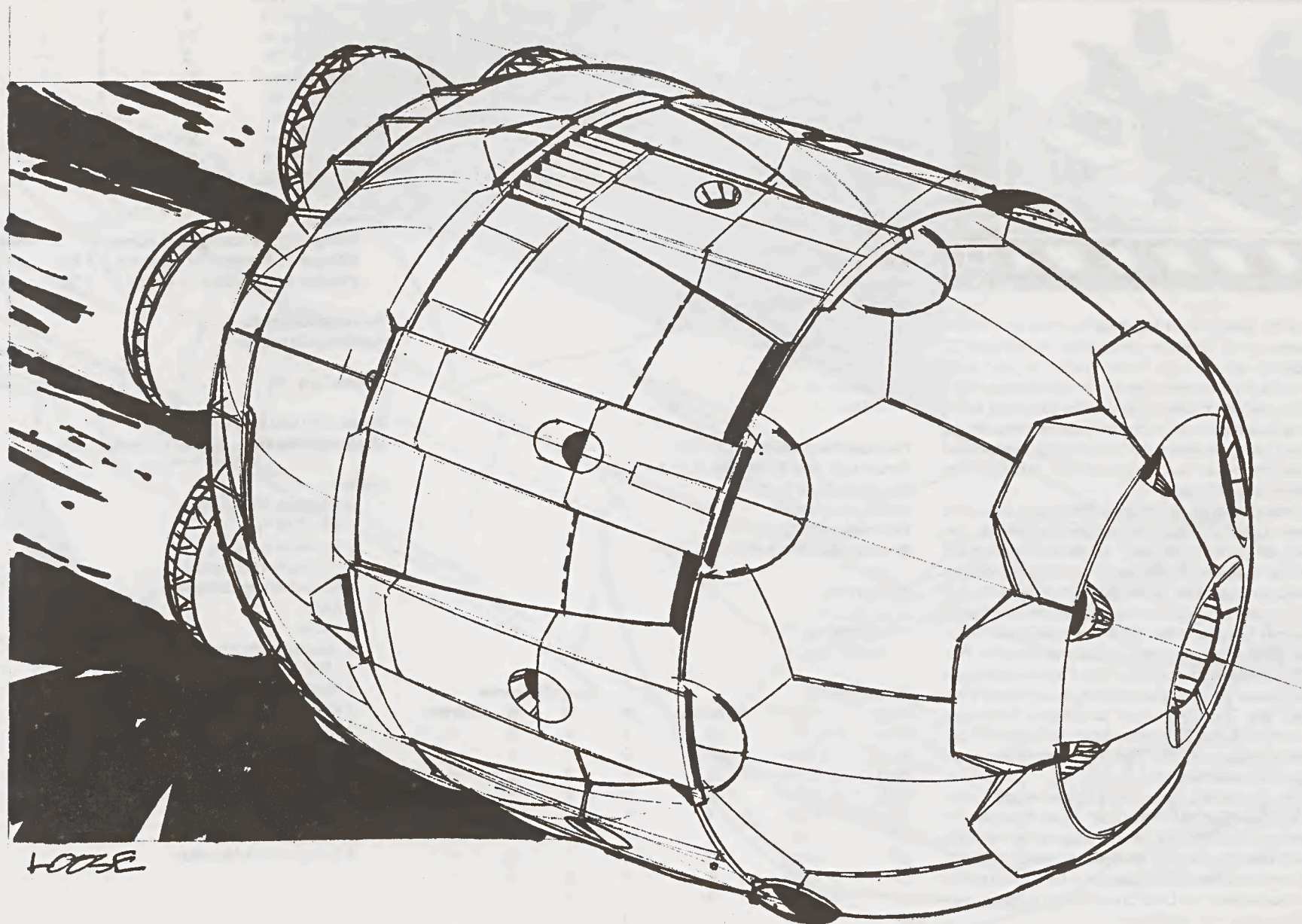
3 LSR 20 mit Artemis FLS

3 KSR 6 mit Artemis FLS

2 Blitz-KSR 2

9 Tonnen LSR-Munition

5 Tonnen KSR-Munition



HANNIBAL



Bei dem erstmals 3055 gesichteten *Hannibal* handelt es sich um einen neuen Transporter für Truppen gemischter Waffengattungen, der augenblicklich von der Liga Freier Welten erprobt wird. Das *Hannibal* kann eine Infanteriekompanie und eine Panzerkompanie befördern und verfügt zudem über hochentwickelte Kommunikationssysteme sowie eine reichlich bemessene Bewaffnung und Panzerung. Die Deller, Bingham & Fouts-Werften auf Atreus haben innerhalb des letzten Jahres insgesamt vier *Hannibals* an die Liga Freier Welten ausgeliefert.

Die beiden Fahrzeughangars des *Hannibal* befinden sich nahe dem Bug, wobei jeder Laderaum über ein eigenes Tor verfügt, das zugleich als Rampe fungiert. Im Vergleich zu denen an Bord anderer Landungsschiffe machen diese Hangars einen eher beengten Eindruck, allerdings kann das gesamte Fahrzeugkontingent innerhalb von fünf Minuten ausgeladen werden, womit das *Hannibal* eine der kürzesten Entladezeiten für Landungsschiffe überhaupt aufweist. Die Panzerbesatzungen und das technische Personal sind in drei Schlafsälen direkt hinter den Fahrzeughangars untergebracht. Jede dieser gut ausgestatteten Kabinen bietet Platz für die Besatzungen und Techniker einer kompletten Fahrzeuglanze, obwohl die Mehrzahl des Personals einen Aufenthalt in den geräumigeren Erholungsräumen und Trainingseinrichtungen auf den Oberdecks des *Hannibal* vorzieht.

Sechzehn weitere Schlafsäle, einer pro Infanterietrupp, befinden sich im heckwärtigen Teil des *Hannibal*. Diese Räume sind nur spärlich eingerichtet, so daß sich die vier Züge einer verstärkten Kompanie einen Waschraum und eine Messe teilen müssen. Neben den knapp bemessenen Räumlichkeiten für die einzelnen Züge stehen den Infanteristen auf Deck 3 noch eigene Erholungs- und Trainingseinrichtungen zur Verfügung.

Der Rest dieses Decks wird von einem großen Besprechungsraum eingenommen. Dessen Einrichtungen bestehen unter anderem aus einem modernen Holoobjektor und den allerneuesten

Kommunikationssystemen, die man Blakes Wort verdankt. Angesichts der nicht unbeträchtlichen Investitionen, die hier getätigt wurden, glauben wir, daß das Marik-Militär mit diesem Raumfahrzeug noch Großes vorhat.

Für einen Transporter ist das *Hannibal* gut bewaffnet und reichlich gepanzert, viele Analysten glauben, daß es die altherwürdige *Intruder*-Klasse ablösen soll, obwohl sein begrenzter Brennstoffvorrat einen Einsatz in ausgedehnten Operationen ausschließen dürfte.

LANDUNGSSCHIFF DER HANNIBAL-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform

Verwendungszweck: Truppentransporter

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3055

Masse: 4.850 Tonnen

Abmessungen

Länge: 137 m

Breite: 42 m

Höhe: 31 m

Treibstoffkapazität: 95 t (570)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 5

Maximalschub: 8

Wärmetauscher: 79 (158)

Strukturelle Integrität: 12

Panzerung

Bug: 22

Seiten: je 17

Heck: 16

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	5	4	4	3	–
Bug	Laser	21	2	1	1	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	PPK	30	2	2	2	–
Bug	KSR	4	1	–	–	–
LF	AK	1	1	1	–	–
LF	Laser	15	1	1	1	–
LF	LSR	6	2	2	2	–
LF	Impuls	10	1	1	–	–
LF	KSR	4	1	–	–	–
RF	AK	1	1	1	–	–
RF	Laser	15	1	1	1	–
RF	LSR	6	2	2	2	–

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
RF	Impuls	10	1	1	–	–
RF	KSR	4	1	–	–	–
LF (Heck)	Laser	11	1	1	–	–
LF (Heck)	KSR	3	1	–	–	–
RF (Heck)	Laser	11	1	1	–	–
RF (Heck)	KSR	3	1	–	–	–
Heck	AK	3	1	1	–	–
Heck	Laser	26	3	2	1	–
Heck	PPK	15	1	1	1	–
Heck	KSR	3	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (12 schwere) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (977 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Infanterie (4 Züge) 1 Tor

Rettungskapseln: 6

Rettungsboote: 6

Besatzung: 40

Preis: 360.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 340.000 C-Noten

Waffen:

4 Schwere ER-Laser

3 ER-PPK

3 Schwere Laser

9 Mittelschwere Laser

2 Schwere Impulslaser

2 AK/5

2 AK/10

2 Gaussgeschütze

3 LSR 20 mit Artemis FLS

1 NARC-Boje

3 KSR 4 mit Artemis FLS

3 KSR 6 mit Artemis FLS

2 Tonnen AK/5-Munition

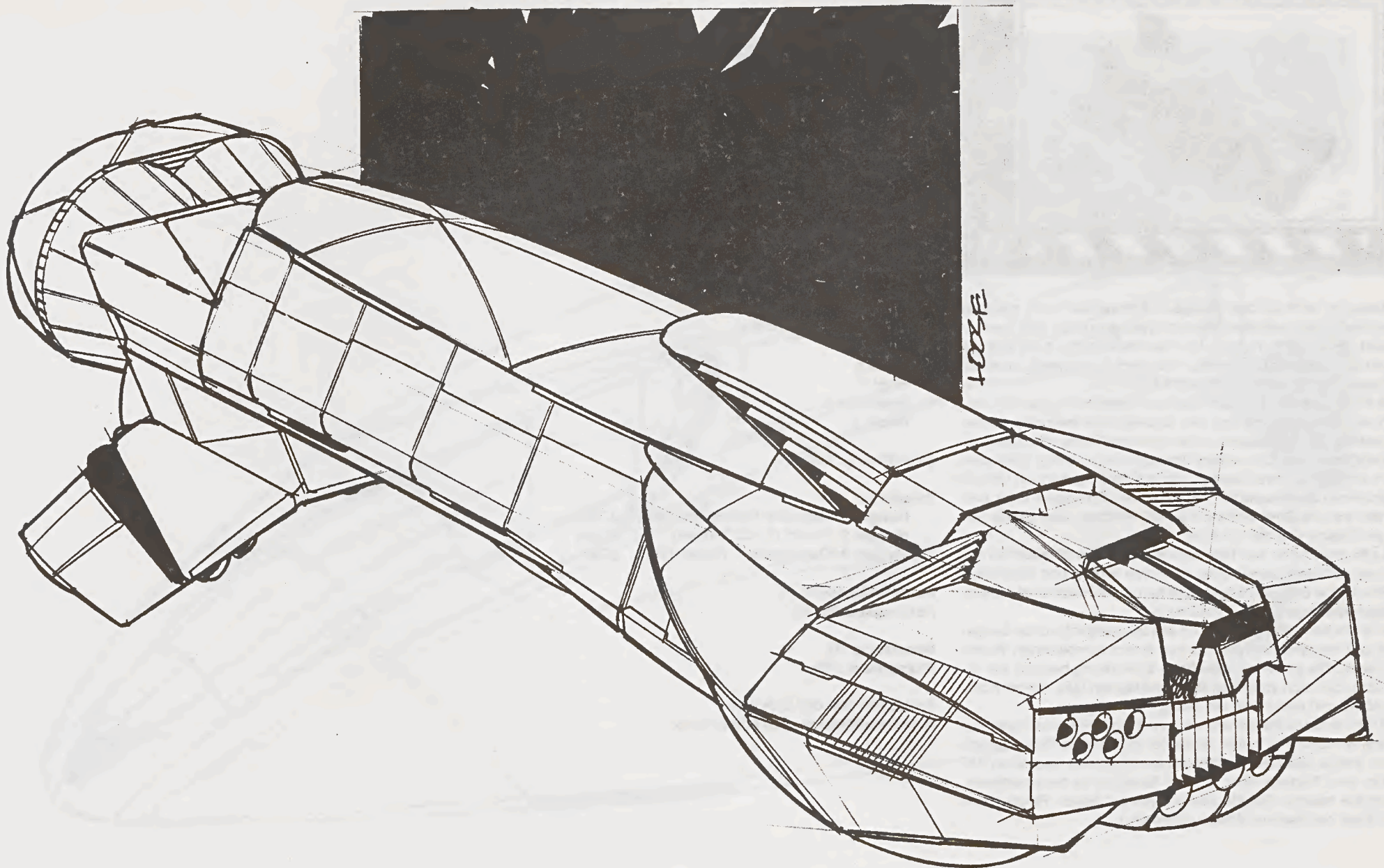
2 Tonnen AK/10-Munition

4 Tonnen Gauss-Munition

6 Tonnen LSR-Munition

2 Tonnen NARC-Munition

6 Tonnen KSR-Munition





Das *Monarch* zählt zu den wenigen Landungsschiffen, die ausschließlich zur Passagierbeförderung gebaut wurden. Der gesamte, leicht gepanzerte, Rumpf des Raumfahrzeugs dient ihm als eine einzige Tragfläche, und das *Monarch* kann seine maximal 266 Passagiere in relativem Komfort befördern.

Die Fluggäste sind auf zwei Decks untergebracht, die sich zwischen der Steuersektion und den Laderäumen befinden. Jedes Deck enthält 133 Passagierkabinen und eine Reihe von Unterhaltungsmöglichkeiten. Das untere Passagierdeck verfügt über eine Anzahl von Läden, zwei Saunen, einen Erholungsbereich und einen einzelnen Speisesaal für 150 Personen. Das obere Deck enthält zwei weitere Speisesäle mit je 100 Plätzen, zwei große Salons, ein Kasino und ein Vid-Kino.

Es gibt zwei Arten von Passagierkabinen. Die 66 Kabinen der 1. Klasse verfügen jeweils über getrennte Wohn- und Schlafräume. Eine kleine Bar, ein Hologrid und bequeme Holzmöbel vervollständigen die angenehme Einrichtung.

Die restlichen 200 Kabinen sind etwas weniger luxuriös ausgestattet und bestehen jeweils nur aus einem kombinierten Wohn/Schlafraum. Die praktisch gehaltene Einrichtung besteht aus einem Sofa, das sich zu einem Bett ausklappen lässt, einem Kompakt-Hologrid und einem kleinen Tisch.

Mit ihrer leichten Panzerung und ohne jegliche Bewaffnung eignen sich *Monarchs* in keiner Weise für militärische Operationen. Obwohl einige Söldnereinheiten schon *Monarchs* gechartert haben, um ihre Truppen über sichere Strecken zu transportieren, werden die meisten Schiffe dieses Typs auf festen Routen zwischen stark bevölkerten Welten eingesetzt.

MONARCH

LANDUNGSSCHIFF DER MONARCH-KLASSE

Typ: Zivil – Stromlinienform
Verwendungszweck: Passagierschiff
Technologie: Standard
Eingeführt: 2759
Masse: 5.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 169 m
Breite: 104 m
Höhe: 30 m

Treibstoffkapazität: 112 t (672)
Verbrauch pro Brenntag: 3,37 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 76
Strukturelle Integrität: 6

Panzerung
Bug: 5
Seiten: je 4
Heck: 3

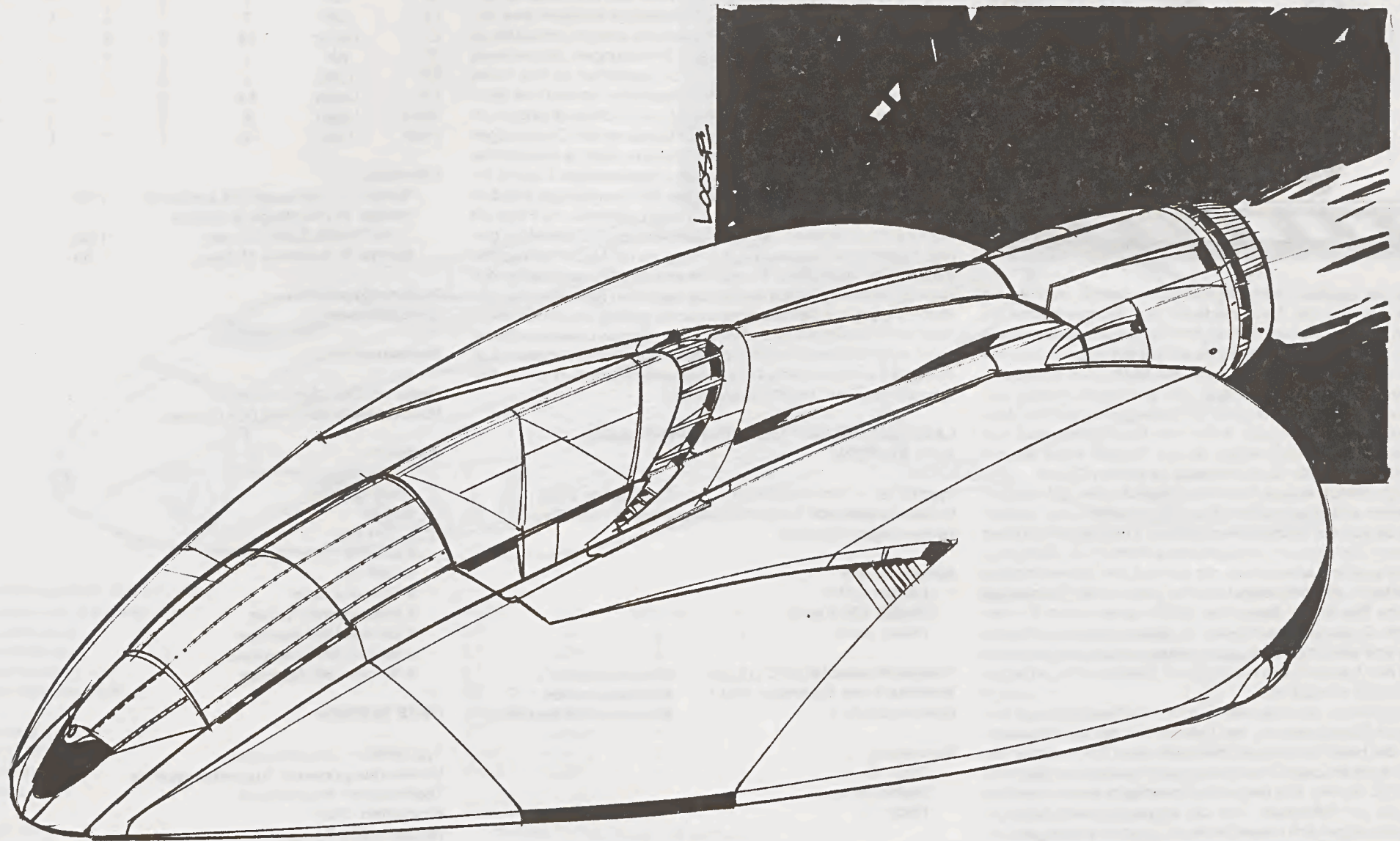
Bewaffnung: Keine

Zuladung:
Hangar 1: Reguläre Passagiere (200) 2 Tore
Hangar 2: Fracht (1.132 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Passagiere 1. Klasse (66) 2 Tore

Rettungskapseln: 15
Rettungsboote: 15

Besatzung: 34
Passagiere: 266

Preis: 200.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 228.000 C-Noten





Als eines der größten stromlinienförmigen Schiffe, das jemals gebaut wurde, war das Landungsschiff der *Triumph*-Klasse ursprünglich für den Transport eines kompletten Panzerbataillons ausgelegt. Die mittlerweile 450 Jahre alte Konstruktion erwies sich als eines der vielseitigsten und widerstandsfähigsten Modelle in den Flotten der Nachfolgerstaaten, und eine große Anzahl von *Triumphs* steht sich nach wie vor in den Diensten der großen Häuser. Obwohl es nicht über den Ruhm von Mechtransportern wie dem *Union* oder *Overlord* verfügt, ist das *Triumph* eines der am häufigsten eingesetzten Schiffsmodelle im aktiven Dienst.

Die eigentümlich eckige Form des *Triumph* wirkt sich hinderlich auf seine aerodynamischen Flugeigenschaften aus, erweist sich aber als äußerst nützlich beim raschen Entladen der an Bord mitgeführten Fahrzeuge. Normalerweise befördert ein *Triumph* in seinen drei großen Laderäumen, die sich auf den unteren beiden Decks befinden, ein komplettes Bataillon gepanzerter Fahrzeuge. Zwei riesige Tore in den Seiten des Schiffs sorgen dabei für hervorragende Zugangsmöglichkeiten zu diesen Hangars. Etliche *Triumphs* sind allerdings auch auf eine Weise modifiziert worden, die ihnen den Transport von Raumjägern, BattleMechs und sogar Seefahrzeugen ermöglicht.

Die Hecksektion des untersten Decks des Raumfahrzeugs beherbergt das Stabilitätswerk, den hinteren Teil des Landegestells, einen der drei Haupthangars und zwei zusätzliche Frachträume. Die beiden zusätzlichen Laderäume besitzen ein Fassungsvermögen von nahezu 1.000 Tonnen, ihre begrenzte Bodenfläche bietet allerdings nur Platz für vier Fahrzeuge. Trotz der eingeschränkten Zugangsmöglichkeiten eignet sich dieser Stauraum jedoch hervorragend zur Unterbringung von BattleMechs bzw. Mech-Parkbuchten.

Das *Triumph* wurde nicht für einen Einsatz auf Kampfschauplätzen gebaut, so daß Schiffe dieses Typs, die gezwungen sind, ihre Fracht mitten während eines laufenden Gefechts zu entladen, oftmals ein schreckliches Schicksal erleiden. Die geringe

TRIUMPH

Panzerung und Bewaffnung des Modells machen das *Triumph* extrem leicht verwundbar, so daß die meisten Schiffe, die sich in eine Kampfzone wagen, nicht einmal ihren Landeplatz erreichen.

BBP Industries auf Luthien haben allerdings kürzliche eine modernisierte Version des *Triumph* vorgestellt und versucht, diese Mängel zu beheben. Im Gegensatz zu anderen Umrüstungen, die aus wenig mehr als dem Austausch der Bewaffnung bestehen, ist das Innere des neuen *Triumph* auf eine Weise umgestaltet worden, die einen noch leichteren Zugang zu den Fracht- und Fahrzeughangars erlaubt und seine Gesamtmasse um 400 Tonnen erhöht. Die massigen Einzelrampen der Fahrzeughangars sind nun durch je zwei schmalere Rampen ersetzt worden, die einen gleichzeitigen Zugang sowohl zum oberen als auch zum unteren Fahrzeughangar erlauben und der Besatzung ermöglichen, nun sogar während des Flugs die Fracht umzuarrangieren. Bei der neuen Version sind die beiden großen Frachträume nun auch von Anfang an mit Mech-Parkbuchten ausgestattet, so daß das *Triumph* neben einem Panzerbataillon nun zugleich auch eine ganze Mechlanze befördern kann. Die Neuausstattung ersetzt zudem die ursprüngliche, im Bug installierte AK/10 durch ein Gaussgeschütz und tauscht die normale Laserbewaffnung durch entsprechende Extremreichweiten- oder Impulsversionen aus. Außerdem wurden Artemis IV-Feuerleitsysteme installiert, um die Raketenysteme des *Triumph* aufzuwerten.

LANDUNGSSCHIFF DER TRIUMPH-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform **Eingeführt:** 2593
Verwendungszweck: Truppentransporter **Masse:** 5.600 Tonnen
Technologie: Standard

Abmessungen
Länge: 129 m
Breite: 120,2 m
Höhe: 43 m

Treibstoffkapazität: 250 t (1.250) **Maximalschub:** 5
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t **Wärmetauscher:** 112
Normalschub: 3 **Strukturelle Integrität:** 11

Panzerung
Bug: 15
Seiten: je 14
Heck: 12

Bewaffnung			Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	PPK	10	1	1	–	–	
Bug	AK	3	1	1	–	–	
Bug	LSR	6	1	1	1	–	

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	6	1	–	–	–
LF	AK	1	1	1	–	–
LF	LSR	5	1	1	1	–
LF	Laser	14	2	1	–	–
RF	AK	1	1	1	–	–
RF	LSR	5	1	1	1	–
RF	Laser	14	2	1	–	–
Heck	Laser	6	1	–	–	–
Heck	LSR	4	1	1	1	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (45 schwere) 1 Tor
Hangar 2: Fahrzeuge (8 leichte)
und Fracht (3.260 Tonnen) 1 Tor
Hangar 3: Infanterie (4 Züge) 1 Tor

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 3

Besatzung: 15

Preis: 450.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 430.000 C-Noten

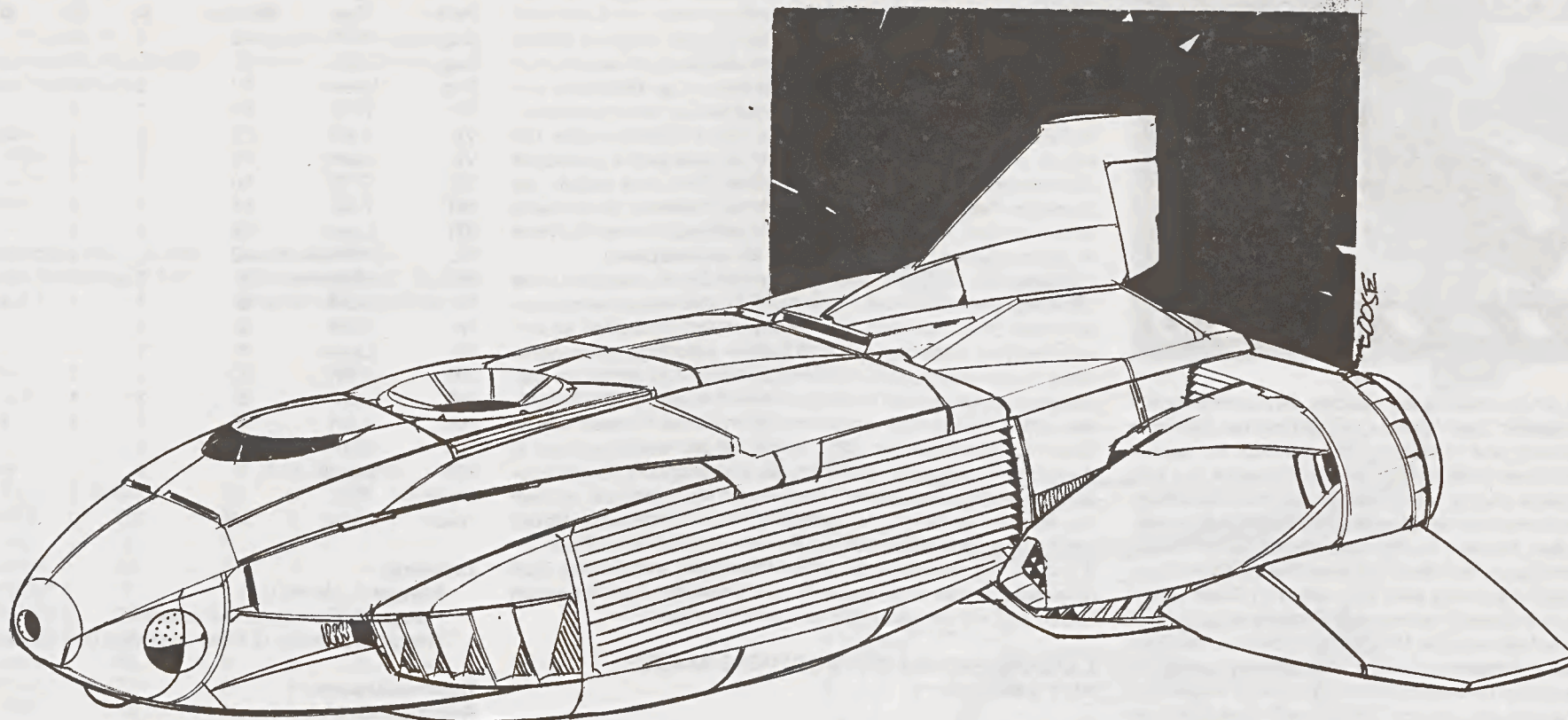
Waffen:

1 PPK
1 AK/10
2 AK/5
1 LSR 20
2 LSR 15
1 LSR 10
2 Schwere Laser
8 Mittelschwere Laser
2 Tonnen AK/5-Munition
2 Tonnen AK/10-Munition
8 Tonnen LSR-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3057
Masse: 6.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 128 m
Breite: 122 m
Höhe: 44,5 m



Treibstoffkapazität: 250 t (1.500)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 112

Strukturelle Integrität: 11

Panzerung

Bug: 16

Seiten: je 14

Heck: 13

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	PPK	15	1	1	1	—
Bug	AK	1	2	2	2	—
Bug	LSR	6	2	2	2	—
Bug	Laser	6	1	—	—	—

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
LF	AK	3	1	1	—	—
LF	LSR	5	1	1	1	—
LF	Laser	18	2	1	1	—
RF	AK	3	1	1	—	—
RF	LSR	5	1	1	1	—
RF	Laser	18	2	1	1	—
Heck	Impuls	8	1	—	—	—
Heck	LSR	4	1	1	1	—

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (24 schwere) 1 Tor

Hangar 2: Mechs (4) und Fracht (255 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Fahrzeuge (12 leichte) 1 Tor

Rettungskapseln: 4

Rettungsboote: 3

Besatzung: 15

Preis: 480.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 430.000 C-Noten

Waffen:

- 1 Gaussgeschütz
- 1 ER-PPK
- 2 AK/5
- 1 LSR 20 mit Artemis FLS
- 2 LSR 15 mit Artemis FLS
- 1 LSR 10 mit Artemis FLS
- 2 Schwere ER-Laser
- 6 Mittelschwere Laser
- 2 Mittelschwere Impulslaser
- 2 Tonnen AK/5-Munition
- 2 Tonnen Gauss-Munition
- 8 Tonnen LSR-Munition



Landungsschiffe der *Fortress*-Klasse besitzen den wohlverdienten Ruf tödlicher Schlagkraft. Das *Fortress* verfügt nicht nur über eine vorzügliche Bewaffnung und Panzerung, es kann auch ein ganzes Bataillon aus gemischten Waffengattungen transportieren, das sich aus je einer Kompanie Mechs, Infanterie und Panzern zusammensetzt, wodurch es zu einem der leistungsfähigsten Angriffsschiffe wird.

Das Arsenal des *Fortress* besteht aus einer Vielzahl unterschiedlicher Waffentypen, mit denen es sowohl abgesetzte Truppen am Boden unterstützen als auch sich selbst im Raum verteidigen kann. Auf kurze Distanz vermag das *Fortress* dabei nahezu jeden Gegner innerhalb weniger Minuten zu zerstören, wodurch es zu einem idealen Ausgangspunkt für Verteidigungspositionen wird. Genauso wird das *Fortress* durch seine massive Panzerung und Bewaffnung in die Lage versetzt, Landezonen zu säubern und zu halten. Diese Eigenschaft wurde vielleicht am deutlichsten im 4. Nachfolgekrieg demonstriert, als sechs *Fortress* des Hauses Steiner die Pässe über das Greerson-Gebirge blockierten und somit das Schicksal des 2. Schwert des Lichts besiegelten.

Diese Art von Einsätzen sind nun jedoch zusammen mit der zunehmend geringeren Verfügbarkeit dieses Raumfahrzeugs seltener geworden. In der jetzigen Zeit wird das *Fortress* nur noch in gesicherten Landezonen eingesetzt. Dort dient es als Operationsbasis für die im selben Gebiet eingesetzten Truppen, indem es logistische Unterstützung gewährt und K3-Funktionen erfüllt. Neben der konventionellen Bewaffnung versetzt ein im Bug installiertes Long Tom-Artilleriegeschütz das *Fortress* in die Lage, Unterstützungsfuer über Distanzen von mehreren Kilometer hinweg zu leisten, eine Eigenschaft, die sich schon mehrfach in der Schlacht bewährt hat.

Die meisten jetzt noch im Einsatz befindlichen *Fortress* sind mindestens hundert Jahre alt und leiden unter einem häufigen Systemversagen. Der Computer und die Waffenkontrollsysteme des Schiffs, die schon zu der Zeit als unzuverlässig galten, als die

FORTRESS

Mehrzahl der Schiffe dieses Typs gebaut wurden, zeigen sich hierbei als besonders anfällig. In den Jahren zwischen 2974 und 3027 wurden weniger als zwei Dutzend Schiffe der *Fortress*-Klasse gefertigt, und in der ersten Hälfte dieses Jahrhunderts sah es ganz so aus, als würde das *Fortress* vollends von der Bildfläche verschwinden, nachdem auch die letzte auf seinen Bau spezialisierte Werft aus Mangel an Bauteilen ihre Tore schließen mußte. Die Allianz zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Lyranischen Commonwealth erlaubte es Semier Data Tron dann jedoch, die Produktion dieses Raumfahrzeugs wieder aufzunehmen. In den sechs Jahren vor dem Ausbruch des 4. Nachfolgekrieges konnte das Werk im Auftrag Katrina Steiners insgeheim 20 *Fortress* bauen.

Semier fuhr die Produktion dieses teuren Schiffs nach dem Ende des Krieges wieder zurück, stellte bis 3047 aber immer noch durchschnittlich zwei Stück pro Jahr her. Durch eine Knappheit an entsprechenden Antrieben sah sich Semier allerdings gezwungen, diese Nachkriegsmodelle mit Quad RanTech 720-Antrieben auszustatten anstatt mit den leistungsstärkeren Anacon B500. Schließlich schloß Semier die Produktionsstätten für das *Fortress* zwecks Überholung und fuhr erst 3051 wieder mit der Herstellung fort. In diesem Werk wird auch weiterhin das ursprüngliche *Fortress* gefertigt, allerdings hat Semier in den letzten Monaten auch mit dem Bau einer umgerüsteten Variante begonnen. Dieses neue Modell verfügt über eine nachgerüstete Bewaffnung und einen Piper C1-5-Antrieb. Mit dem Start der vollen Produktion wird Anfang 3058 gerechnet, immer vorausgesetzt, das Vereinigte Commonwealth erklärt sich mit der neuen Version einverstanden.

LANDUNGSSCHIFF DER FORTRESS-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Kugelform **Eingeführt:** 2613
Verwendungszweck: Angriffsschiff **Masse:** 6.000 Tonnen
Technologie: Standard

Abmessungen
Länge: 112 m
Breite: 112 m
Höhe: 94 m

Treibstoffkapazität: 400 t (2.000) **Maximalschub:** 5
Verbrauch pro Brenntag: 3,68 t **Wärmetauscher:** 131
Normalschub: 3 **Strukturelle Integrität:** 13

Panzerung
Bug: 22
Seiten: je 21
Heck: 15

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	PPK	20	2	2	–	–
Bug	AK	2	1	1	–	–
Bug	Laser	22	3	2	–	–
VL	PPK	10	1	1	–	–
VL	LSR	12	2	2	2	–
VL	Laser	28	4	2	–	–
VR	PPK	10	1	1	–	–
VR	LSR	12	2	2	2	–
VR	Laser	28	4	2	–	–
HL	PPK	10	1	1	–	–
HL	AK	8	3	1	–	–
HL	LSR	8	1	1	1	–
HL	KSR	8	2	–	–	–
HL	Laser	6	1	–	–	–
HR	PPK	10	1	1	–	–
HR	AK	8	3	1	–	–
HR	LSR	8	1	1	1	–
HR	KSR	8	2	–	–	–
HR	Laser	6	1	–	–	–
Heck	AK	1	1	1	–	–
Heck	Laser	22	3	2	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (12) 1 Tor
Hangar 2: Fahrzeuge (12 schwere) 2 Tore
Hangar 3: Infanterie (3 Züge) und Fracht (175 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 5

Besatzung: 42

Preis: 800.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 4.000.000 C-Noten

Waffen:

6 PPK 5 Tonnen AK/5-Munition
2 AK/20 5 Tonnen AK/20-Munition
5 AK/5 16 Tonnen LSR-Munition
4 LSR 20 4 Tonnen KSR-Munition
4 LSR 10 25 Tonnen Long Tom-Munition
6 KSR 6
8 Schwere Laser
16 Mittelschwere Laser
1 Long Tom III-Artilleriegeschütz

Anmerkung: Mit Long Tom-Geschütz für den Bodeneinsatz ausgestattet.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
 Verwendungszweck: Angriffsschiff
 Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3058 (geplant)
 Masse: 6.000 Tonnen

Abmessungen

Länge: 112 m
 Breite: 112 m
 Höhe: 94 m

Treibstoffkapazität: 400 t (2.400)
 Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
 Normalschub: 3

Maximalschub: 5
 Wärmetauscher: 112 (224)
 Strukturelle Integrität: 15

Panzerung

Bug: 22
 Seiten: je 21
 Heck: 15

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	30	2	2	2	–
Bug	AK	2	3	3	3	–
Bug	Laser	24	2	2	2	–
Bug	Impuls	8	1	–	–	–
VL	PPK	15	1	1	1	–
VL	LSR	12	3	3	3	–
VL	Laser	24	2	2	2	–
VL	Impuls	12	2	–	–	–
VR	PPK	15	1	1	1	–
VR	LSR	12	3	3	3	–
VR	Laser	24	2	2	2	–
VR	Impuls	12	2	–	–	–
HL	PPK	15	1	1	1	–
HL	AK	8	3	1	–	–
HL	LSR	8	2	2	2	–
HL	KSR	8	2	–	–	–
HL	Laser	3	1	–	–	–
HR	PPK	15	1	1	1	–
HR	AK	8	3	1	–	–
HR	LSR	8	2	2	2	–
HR	KSR	8	2	–	–	–
HR	Laser	3	1	–	–	–
Heck	AK	1	1	1	–	–
Heck	Laser	24	2	2	2	–
Heck	Impuls	8	1	–	–	–

Zuladung:

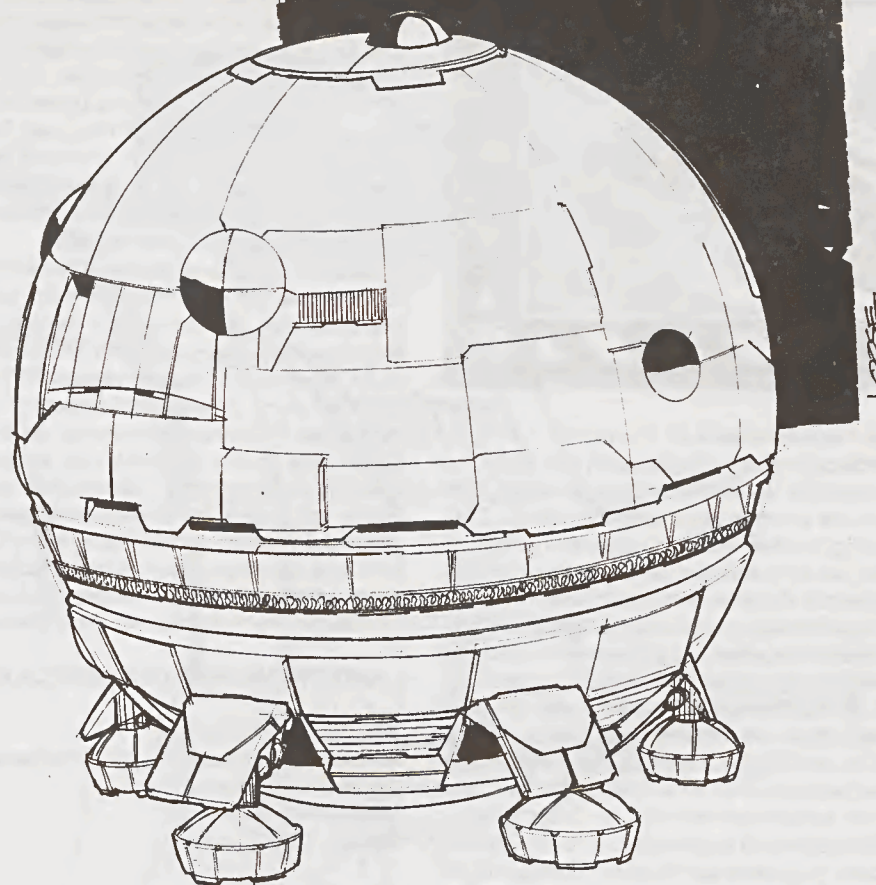
Hangar 1: Mechs (12) 1 Tor
 Hangar 2: Fahrzeuge (12 schwere) 2 Tore
 Hangar 3: Infanterie (3 Züge) und Fracht (368 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 10

Rettungsboote: 2

Besatzung: 42

Preis: 920.000.000 C-Noten
 Mietpreis/Mission: 4.000.000 C-Noten



Waffen:

6 ER-PPK 3 Tonnen AK/5-Munition
 2 AK/20 5 Tonnen AK/20-Munition
 3 AK/5 4 Tonnen Gauss-Munition
 2 Gaussgeschütze 14 Tonnen LSR-Munition
 4 LSR 20 mit Artemis FLS 6 Tonnen KSR-Munition
 4 LSR 10 mit Artemis FLS 25 Tonnen Long Tom-Munition
 4 KSR 6 mit Artemis FLS
 8 Schwere ER-Laser
 10 Mittelschwere Impulslaser
 2 Mittelschwere Laser
 1 Long Tom III-Artilleriegeschütz

Anmerkung: Mit Long Tom-Geschütz für den Bodeneinsatz ausgestattet.



Das Landungsschiff der *Hercules*-Klasse ist ein relativ neuer Truppentransporter, der allerdings bereits im Begriff steht, sich einen Ruf als verlässliches und wertvolles Raumfahrzeug zu verdienen. Der Prototyp des *Hercules* wurde erstmals zusammen mit den 13. Don-egal Guards bei einem Angriff auf die von den Jadedalken gehaltene Welt La Grave eingesetzt, wo er im Rahmen der Landung bei Bissau Panzer und Infanterie absetzte. Die Mission drohte beinahe in einem Desaster zu enden, als zwei OmniJäger des Gurbeng-Garnisons Sternhaufens die LZ mit der Absicht angriffen, die gelandeten Transporter der Eindringlinge zu zerstören. Die Piloten der OmniJäger hatten dabei allerdings nicht mit der beträchtlichen Feuerkraft des *Hercules* gerechnet, das die beiden Jäger vom Himmel holte. Seit der Fertigstellung des Prototypen im Jahr 3053 wurden insgesamt sieben *Hercules* gebaut, von denen bereits fünf an Einsätzen gegen die Clans teilgenommen haben. Vier weitere befinden sich zur Zeit im Bau.

Das *Hercules*, das eine entfernte Verwandtschaft zum *Overlord* aufweist, wird von Bowie Industries auf Alarion produziert. Bei seinem Bau können zahlreiche Komponenten des *Overlord* verwendet werden, was wesentlich zu der Geschwindigkeit beigetragen hat, mit der Bowie dieses neue Raumschiff herstellen kann.

Ein großer Teil des Innenraums wird beim *Hercules* von den weitläufigen Fahrzeughangars in Anspruch genommen, die Transport- und Reparaturmöglichkeiten für ein ganzes Panzerbataillon bieten. Das unterste Deck des Schiffs enthält die Antriebssysteme. Auf Deck 2 können 12 schwere Panzer untergebracht werden, während Deck 3 Platz für 24 weitere Fahrzeuge bietet. Jeder der beiden Hangars verfügt über zwei massive Tore, die zugleich als Rampen ausgefahren werden können. Während die Rampen von Deck 2 für Fahrzeuge jeder Gewichtsklasse ausgelegt wurden, sind die Rampen auf Deck 3 nur für Fahrzeuge bis zu einem Gewicht von 75 Tonnen geeignet.

Die vier Decks direkt oberhalb der Fahrzeughangars sind für die Panzerbesatzungen und Infanterie reserviert. Deck 4 enthält

HERCULES

Schlafsäle für die Crew und das technische Personal jeweils einer Fahrzeuglanze. Auf den Decks 5 bis 7 kann jeweils eine Infanteriekompanie untergebracht werden, wobei jedes Deck Schlafsäle für einen Zug und gemeinschaftlich genutzte Erholungs- und Versorgungseinrichtungen enthält.

Auf Deck 8 befinden sich die Unterkünfte für die 28 Besatzungsmitglieder und Offiziere des *Hercules*. Die 24 Mann der Crew teilen sich hier sechs Kabinen, während fünf weitere Räume für die Offiziere reserviert sind. Jede Kabine enthält eigene Wascheinrichtungen und Toiletten, während Erholungseinrichtungen und die Messe gemeinsam genutzt werden.

Deck 9 beherbergt die geräumige Brücke des *Hercules*. Neben der üblichen Besetzung befinden sich hier noch drei zusätzliche Stationen, mit denen sich die Be- und Entladeoperationen kontrollieren lassen, was sich immer dann als nützlich erweist, wenn unerfahrene Truppen eingeschifft werden müssen.

Im Vergleich zu anderen Truppentransportern ist das *Hercules* mit seinen 30 Tonnen Panzerung, die sich gleichmäßig über alle Seiten des Schiffs verteilen, nur schwach gepanzert. Auch die Bewaffnung nimmt sich – abgesehen von der Bugsektion – eher dürrig aus, wobei zur Selbstverteidigung lediglich eine Handvoll Laser und Raketen zur Verfügung steht. Die Waffenkuppeln im Bug enthalten allerdings neben einer Standardbewaffnung auch Autokanonen und Extremreichweitenlaser, die über alle Distanzen gleichermaßen eine vernichtende Feuerkraft entwickeln können.

LANDUNGSSCHIFF DER HERCULES-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform

Verwendungszweck: Truppentransporter

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3053

Masse: 7.250 Tonnen

Abmessungen

Länge: 87 m

Breite: 84 m

Höhe: 120 m

Treibstoffkapazität: 145 t (870)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 101 (202)

Strukturelle Integrität: 9

Panzerung

Bug: 14

Seiten: je 12

Heck: 13

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte		
				M	W	Extrem
Bug	AK	2	2	2	2	–
Bug	Laser	36	4	2	2	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	PPK	15	1	1	1	–
VL	Laser	6	1	–	–	–
VL	LSR	5	1	1	1	–
VL	PPK	15	1	1	1	–
VL	KSR	4	1	–	–	–
VR	Laser	6	1	–	–	–
VR	LSR	5	1	1	1	–
VR	PPK	15	1	1	1	–
VR	KSR	4	1	–	–	–
HL	Laser	3	1	–	–	–
HL	Impuls	10	1	1	–	–
HR	Laser	3	1	–	–	–
HR	Impuls	10	1	1	–	–
Heck	AK	1	1	1	–	–
Heck	Laser	18	2	1	1	–
Heck	LSR	5	1	1	1	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (36 schwere)	2 Tore
Hangar 2: Fracht (1.425 Tonnen)	2 Tore
Hangar 3: Infanterie (12 Züge)	2 Tore

Rettungskapseln: 2

Rettungsboote: 2

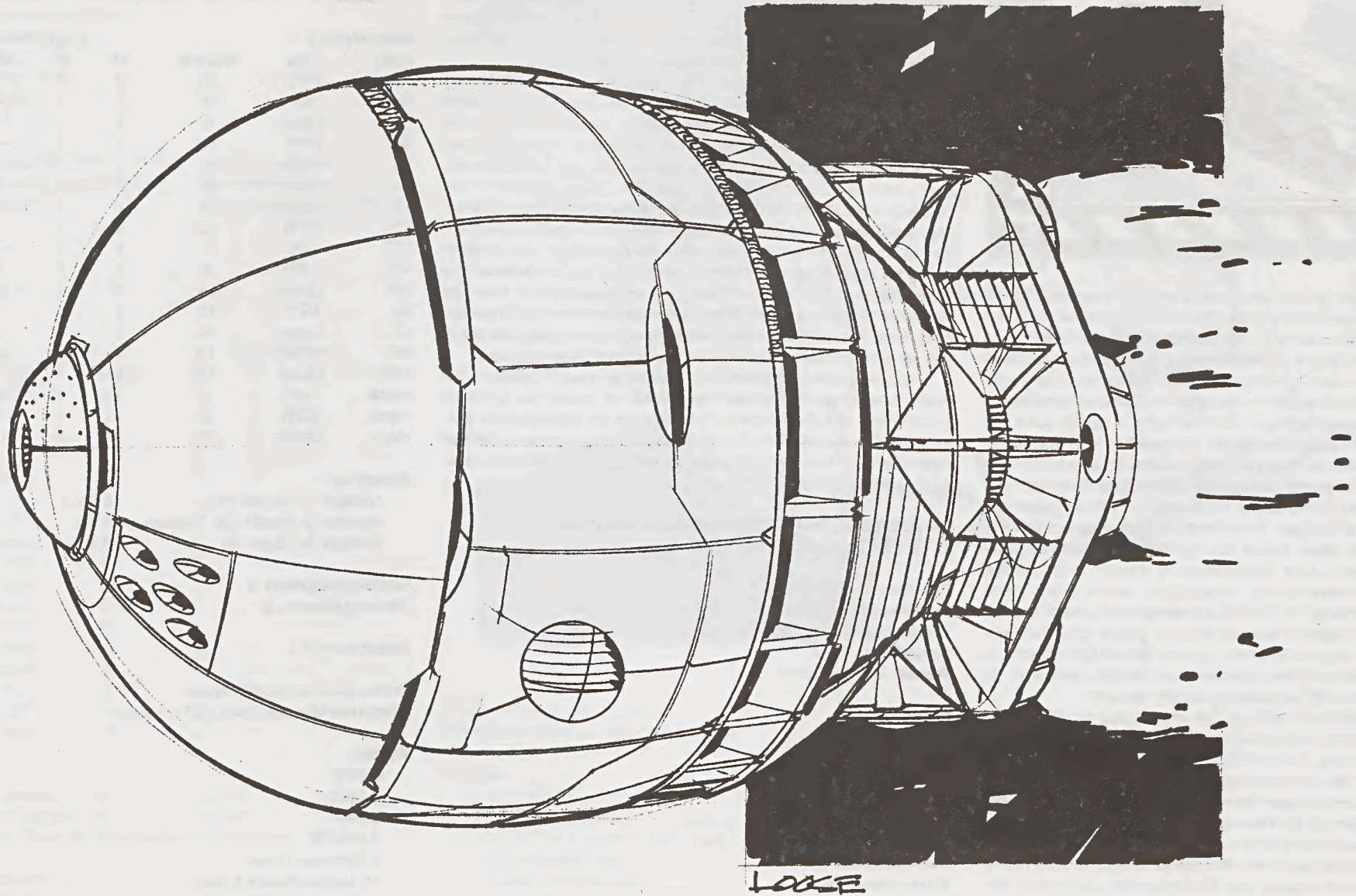
Besatzung: 28

Preis: 640.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 350.000 C-Noten

Waffen:

- 3 Schwere ER-Laser
- 3 ER-PPK
- 12 Mittelschwere Laser
- 2 Schwere Impulslaser
- 2 AK/5
- 1 Gaussgeschütz
- 3 LSR 15 mit Artemis FLS
- 1 LSR 20 mit Artemis FLS
- 2 KSR 6 mit Artemis FLS
- 2 Tonnen AK/5-Munition
- 2 Tonnen Gauss-Munition
- 8 Tonnen LSR-Munition
- 2 Tonnen KSR-Munition





Das *Overlord* ist der größte Mechtransporter, der von den Nachfolgerstaaten eingesetzt wird. Die Standardversion vermag ein ganzes Mechbataillon samt Luftunterstützung zu befördern, womit es für Bodentruppen zu einem der gefürchtetsten Anblicke überhaupt wird. Nur die Clan-Variante dieser Klasse ist in der Lage, noch mehr BattleMechs als ein Innere Sphäre-*Overlord* mitzuführen.

Das massive, kugelförmige *Overlord* wird in erster Linie bei großangelegten Angriffsoperationen eingesetzt. Normalerweise nähert es sich dabei seinem Ziel hinter einem Schutzschirm aus Raumjägern und Gefechts-Landungsschiffen. Das *Overlord* kann sich seiner Last an BattleMechs am Boden, in der Atmosphäre, oder im Weltraum entledigen, wobei letztere Option bevorzugt wird, weil das Schiff auf diese Weise den Kampfhandlungen nicht direkt ausgesetzt wird. Das Raumfahrzeug erweist sich nämlich gerade in der Atmosphäre als verwundbar, wo es durch seine Kugelform benachteiligt ist. Sobald allerdings erst einmal eine sichere Landezone etabliert werden konnte, gehen *Overlords* oftmals dort nieder, um die Gefahren für ihre BattleMech-Fracht zu minimieren. In solchen Fällen werden diese Schiffe zudem oft als Kommandozentren und Versorgungsbasen benutzt.

Beobachter schätzen, daß zur Zeit etwa 1.900 Schiffe dieses Typs in zwei Dutzend Varianten existieren. Die gebräuchlichste Version ist hierbei das *Overlord-One*, das in einem einzigen großen Mechhangar, der sich über sechs Decks erstreckt, insgesamt 36 BattleMechs unterbringen kann. Ein siebtes Deck enthält dabei die Ladebuchten für ein Raumjagdgeschwader. Die einzelnen Decks können über eine Reihe von Gangways erreicht werden, die allesamt von einer zentralen Stützsäule ausgehen, die neben der Hauptenergieversorgung und Kühlsystemen auch noch etliche Fracht- und Personenaufzüge birgt.

Bei einer anderen weitverbreiteten Variante des *Overlord* werden die beiden unteren Mechdecks durch Stellplätze für Fahrzeuge ersetzt. Eine nächste Version reduziert das Mechkontingent

OVERLORD

um eine Lanze und benutzt den so gewonnenen Freiraum für Kommando- und Kontrolleinrichtungen. Diese wertvollen Schiffe werden als *Command-Overlord* bezeichnet und stellen im Rahmen planetarer Angriffe oft einen wichtigen Vorteil dar. Allerdings sind solche *Command-Overlords* extrem selten. Die meisten davon werden von den Nachfolgerstaaten betrieben, obwohl sich auch einige im Besitz von Wolfs Dragonern befinden.

Die Shipil-Gesellschaft, die auch das neue *Claymore*-Modell baut, hat kürzlich die Nachrüstung bereits existierender *Overlords* mit neuer Technologie in die Wege geleitet, wovon in erster Linie die Waffensysteme betroffen sind. Die radikalsten Abänderungen betreffen den Bug des Raumfahrzeugs, wo die vier Autokanonen, zwei Laser und zwei PPKs durch zwei ER-PPKs und ein Trio von Gaussgeschützen ersetzt werden. Diese Modifikation hat nicht nur dazu geführt, daß die Zahl der Waffensysteme insgesamt vermindert wurde, sondern auch dazu, daß die Reichweite der Bordbewaffnung ganz allgemein merklich gesteigert werden konnte. Die in den Seiten- und Heckwaffenkuppeln untergebrachten Energiewaffen des ursprünglichen Modells wurden in diesem Zusammenhang durch Extremreichweiten- oder Impulssysteme ersetzt, die ebenfalls zu einer größeren Treffsicherheit und Reichweite beitragen.

Unglücklicherweise entwickeln etliche der neuen Systeme bei ihrem Einsatz große Mengen von Abwärme, wobei die Originalkonstruktion des *Overlord* eine Erweiterung der Kühlsysteme ausschließt. Aus diesem Grund verfügt Shipils umgerüstetes *Overlord* zwar über eine beträchtlich gesteigerte Feuerkraft, kann diese jedoch nicht effektiv einsetzen.

LANDUNGSSCHIFF DER OVERLORD-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Kugelform

Verwendungszweck: Mechtransporter

Technologie: Standard

Eingeführt: 2762

Masse: 9.700 Tonnen

Abmessungen

Länge: 99 m

Breite: 99 m

Höhe: 131,2 m

Treibstoffkapazität: 306 t (1.224)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 120

Strukturelle Integrität: 18

Panzerung

Bug: 22

Seiten: je 21

Heck: 15

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	PPK	20	2	2	–	–
Bug	AK	16	5	1	–	–
Bug	Laser	6	1	–	–	–
VL	PPK	10	1	1	–	–
VL	AK	1	1	1	–	–
VL	LSR	6	1	1	1	–
VL	Laser	14	2	1	–	–
VR	PPK	10	1	1	–	–
VR	AK	1	1	1	–	–
VR	LSR	6	1	1	1	–
VR	Laser	14	2	1	–	–
HL	PPK	10	1	1	–	–
HL	Laser	14	2	1	–	–
HR	PPK	10	1	1	–	–
HR	Laser	14	2	1	–	–
Heck	AK	2	1	1	–	–
Heck	LSR	6	1	1	1	–
Heck	Laser	22	3	2	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (36) 6 Tore

Hangar 2: Fracht (50 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Jäger (6) 2 Tore

Rettungskapseln: 3

Rettungsboote: 3

Besatzung: 43

Preis: 430.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 400.000 C-Noten

Waffen:

6 PPK

2 AK/20

6 AK/5

3 LSR 20

6 Schwere Laser

12 Mittelschwere Laser

10 Tonnen AK/5-Munition

6 Tonnen AK/20-Munition

16 Tonnen LSR-Munition

NEUE VERSION

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Sternembund

Eingeführt: 3056
Masse: 9.700 Tonnen

Abmessungen

Länge: 100 m
Breite: 100 m
Höhe: 131 m

Treibstoffkapazität: 306 t (1.836)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 120

Strukturelle Integrität: 20

Panzerung

Bug: 22
Seiten: je 21
Heck: 17

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	PPK	30	2	2	2	–
Bug	AK	3	5	5	5	–
VL	AK	1	2	2	2	–
VL	LSR	6	2	2	2	–
VL	Laser	18	2	1	1	–
VR	AK	1	2	2	2	–
VR	LSR	6	2	2	2	–
VR	Laser	18	2	1	1	–
HL	PPK	15	1	1	1	–
HL	Laser	12	1	1	1	–
HL	Impuls	8	1	–	–	–
HR	PPK	15	1	1	1	–
HR	Laser	12	1	1	1	–
HR	Impuls	8	1	–	–	–
Heck	AK	1	2	2	2	–
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	Laser	30	3	2	2	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (18) 3 Tore
Hangar 2: Mechs (18) 3 Tore
Hangar 3: Jäger (6) und Fracht (100 Tonnen) 3 Tore

Rettungskapseln: 3

Rettungsboote: 3

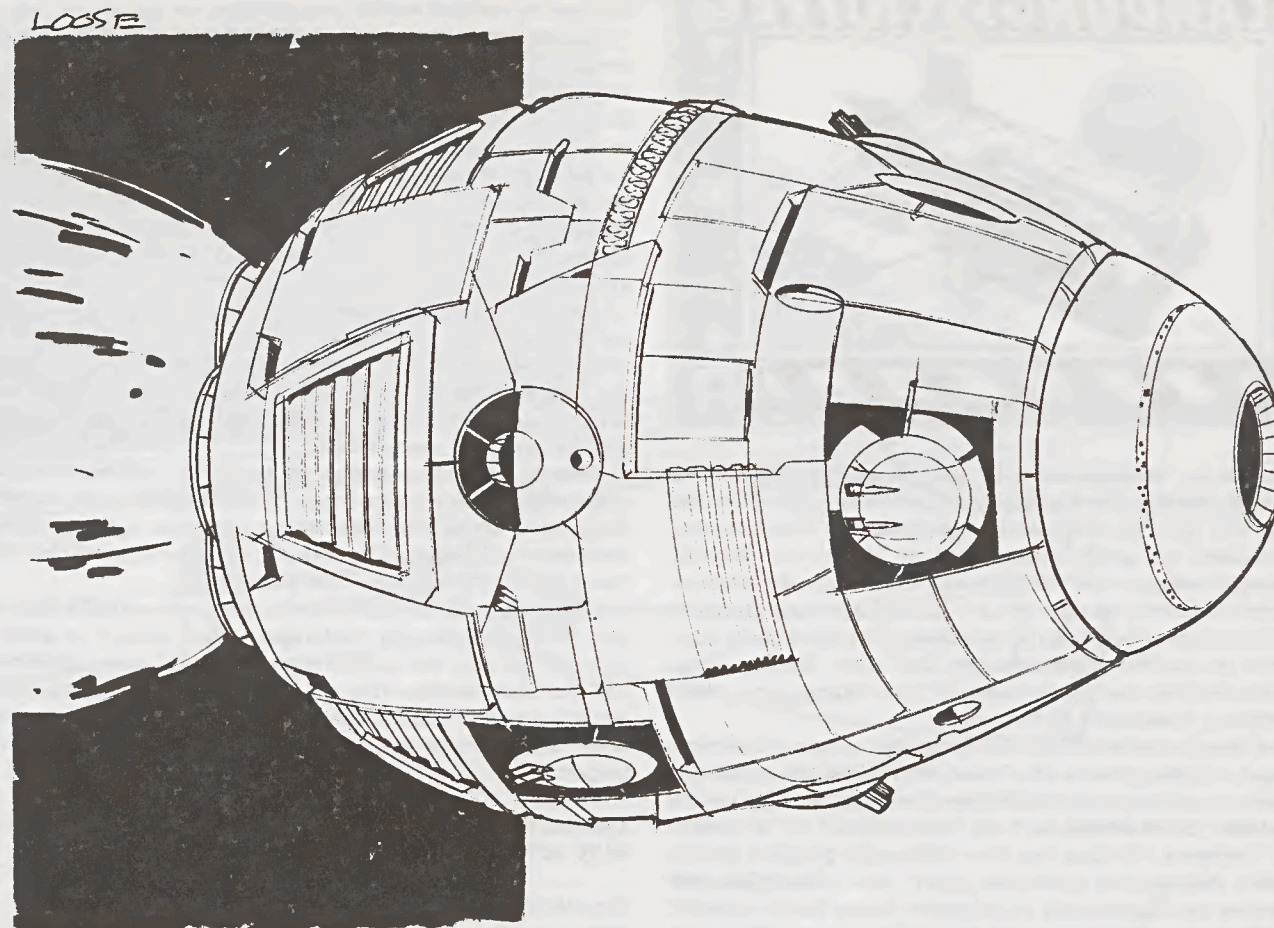
Besatzung: 43

Preis: 475.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 400.000 C-Noten

Waffen:

4 ER-PPK
 6 Gaussgeschütze
 3 LSR 20 mit Artemis FLS
 6 Schwere ER-Laser
 6 Mittelschwere Laser
 4 Mittelschwere Impulslaser
 16 Tonnen LSR-Munition
 12 Tonnen Gauss-Munition





Die Schiffe der *Vengeance*-Klasse sind die größten zur Zeit existierenden Trägerschiffe für Raumjagdgeschwader und unter den regulär von den Nachfolgerstaaten eingesetzten Raumfahrzeugen vielleicht die gefährlichsten. Das 40 Maschinen zählende Raumjagdkontingent des *Vengeance* ist in der Lage, die allermeisten Ziele innerhalb weniger Minuten ausschalten, und garantiert einem mit diesem Schiffstyp ausgestatteten Verband quasi automatisch die Luft/Raumüberlegenheit über jeden Gegner. Sogar die Kampfschiffe der Clans besitzen allen Grund, eine derart kampfstärke Streitmacht zu fürchten.

Das *Vengeance* gehört von der Bauart her zu den stromlinienförmigen Schiffen, obwohl das Fehlen von Flügeln oder sonstigen Tragflächen es von einem tatsächliche Einsatz in der Atmosphäre ausschließt. Somit entfällt auch die Notwendigkeit für ein zusätzliches Triebwerk, der Bug des Raumfahrzeugs gilt ganz ähnlich wie beim *Achilles* also immer als „oben“. Aus diesem Grund ist das Innere des Raumschiffs in zahlreiche kleine Decks unterteilt anstatt in wenige große, wie dies bei den meisten anderen Landungsschiffen der Fall ist. Die Standardversion des *Vengeance* weist 47 Decks auf, die in der Mehrzahl Besatzungsunterkünfte oder Jägerhangars beherbergen.

Schiffe der *Vengeance*-Klasse sind nur selten ohne eine Eskorte aus zwei oder drei schwer bewaffneten Landungsschiffen anzutreffen, was die Bedeutung, die ihrem Raumjagdkontingent beigemessen wird, weiter unterstreicht. Normalerweise werden im Verlauf eines Angriffs jeweils sechs der an Bord mitgeführten Raumjagdstaffel gegen feindliche Ziele eingesetzt, während die restlichen Maschinen bei ihrem Trägerschiff bleiben und Geleitschutz fliegen.

Die drei Beiboote und 40 Raumjäger des *Vengeance* sind in einem großen Zentralhangar untergebracht, der bei Bedarf in zwei unabhängig voneinander betriebene Sektionen unterteilt werden kann. Jeder dieser Hangars, die als Steuerbord- und Backbord-

VENGEANCE

hangars bezeichnet werden, verfügt über vier kleinere Startdecks an seinem vorderen und ein einziges großes Bergungsdeck an seinem hinteren Ende. Die Start- und Bergungsdecks können vom Haupthangar abgetrennt werden, so daß zur gleichen Zeit Starts, Bergungen und Reparaturen durchgeführt werden können. Die beiden Bergungsdecks sind mit hochentwickelten Auffang- und Sicherungsvorrichtungen versehen, die eine Zerstörung des gesamten Raumschiffs aufgrund einer Bruchlandung so gut wie ausschließen. Die große Nähe der Bergungsdecks zu den Triebwerken des Raumfahrzeugs macht allerdings ein Abschalten des Antriebs für die Dauer der Bergungsaktionen erforderlich.

Der zweite und letzte Schwachpunkt der Konstruktion liegt in seiner Bewaffnung, die angesichts der Größe und des Wertes dieses Raumfahrzeugs zu schwach ausgefallen ist. Kallon Industries hat zwar im Rahmen seiner neuen Version des *Vengeance* versucht, diese Schwachstelle zu beseitigen, konnte dabei allerdings nur mäßigen Erfolg verbuchen.

Obwohl der Kallon-Umbau die Langstreckenbewaffnung des ursprünglichen *Vengeance* erheblich verbessern konnte, reicht die Bestückung insgesamt noch immer nicht aus, um dem *Vengeance* ein unabhängiges Operieren zu erlauben, obwohl das Schiff nun 1.000 Tonnen schwerer geworden ist.

Die meisten Landungsschiffe der *Vengeance*-Klasse befinden sich in den Diensten der Nachfolgerstaaten, obwohl es auch ein paar wenige gibt, die unabhängig oder als Teil einer Söldnereinheit betrieben werden. Weil sich diese Raumer im Kampf als so wertvoll erwiesen haben, können *Vengeance*-Captains ohne weiteres Charterpreise von 5 Millionen C-Noten ab aufwärts verlangen.

LANDUNGSSCHIFF DER VENGEANCE-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform **Eingeführt:** 2782
Verwendungszweck: Trägerschiff **Masse:** 10.000 Tonnen
Technologie: Standard

Abmessungen
Länge: 234 m
Breite: 96 m
Höhe: 20 m

Treibstoffkapazität: 500 t (2.000) **Maximalschub:** 6
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t **Wärmetauscher:** 121
Normalschub: 4 **Strukturelle Integrität:** 7

Panzerung
Bug: 14
Seiten: je 15
Heck: 18

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	14	2	1	–	–
LF	Laser	14	2	1	–	–
RF	Laser	14	2	1	–	–
LF (Heck)	PPK	10	1	1	–	–
LF (Heck)	LSR	12	2	2	2	–
LF (Heck)	AK	1	1	1	–	–
LF (Heck)	Laser	20	3	1	–	–
RF (Heck)	PPK	10	1	1	–	–
RF (Heck)	LSR	12	2	2	2	–
RF (Heck)	AK	1	1	1	–	–
RF (Heck)	Laser	20	3	1	–	–
Heck	AK	1	1	1	–	–
Heck	LSR	4	1	1	1	–
Heck	Laser	6	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 4 Tore
Hangar 2: Jäger (20) 4 Tore
Hangar 3: Beiboote (3) und Fracht (250 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 5

Rettungsboote: 0

Besatzung: 9

Preis: 350.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 5.000.000+ C-Noten

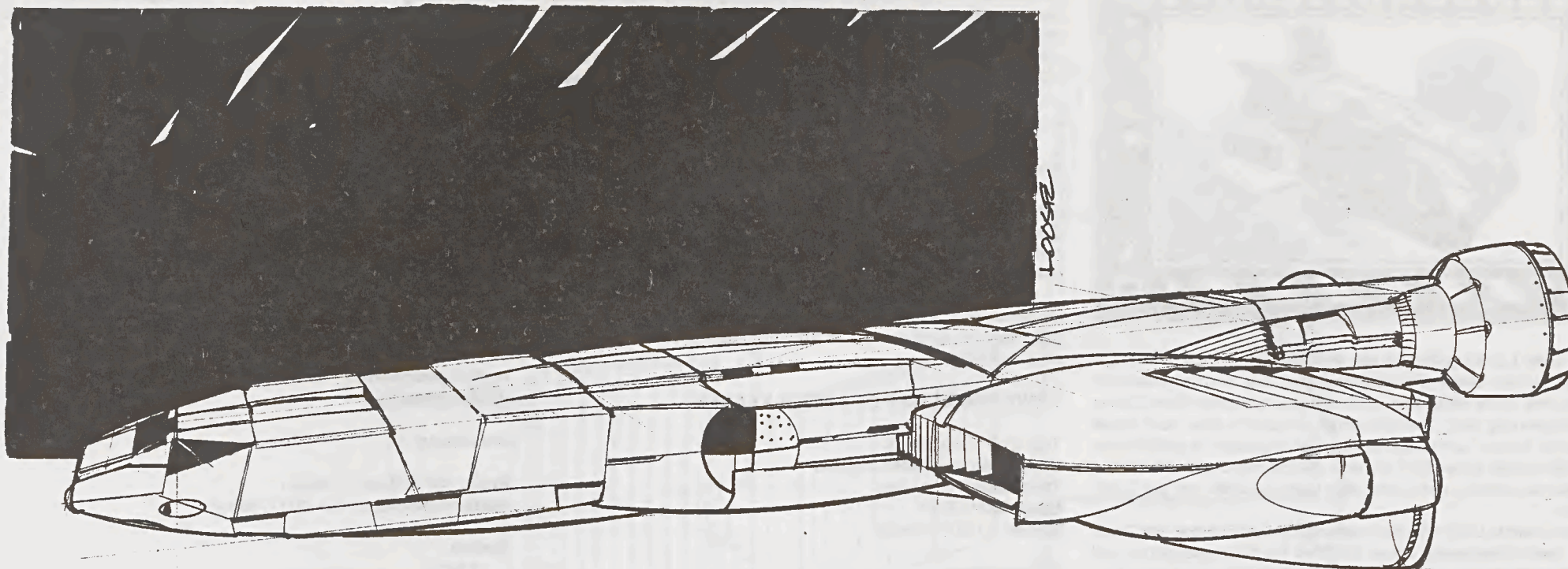
Waffen:

2 PPK
4 LSR 20
1 LSR 10
3 AK/5
5 Schwere Laser
16 Mittelschwere Laser
13 Tonnen LSR-Munition
2 Tonnen AK/5-Munition

Anmerkung: Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Stromlinienform **Eingeführt:** 3056
Verwendungszweck: Trägerschiff **Masse:** 11.000 Tonnen
Technologie: Sternenbund



Abmessungen

Länge: 234 m

Breite: 96 m

Höhe: 20 m

Treibstoffkapazität: 350 t (2.100)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 4

Panzerung

Bug: 14

Seiten: je 15

Heck: 18

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	18	2	1	1	—
Bug	AK	1	2	2	2	—

Angriffswerte

N	M	W	Extrem
2	1	1	—
2	2	2	—

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 143

Strukturelle Integrität: 11

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
LF	Laser	18	2	1	1	—
RF	Laser	18	2	1	1	—
LF (Heck)	PPK	15	1	1	1	—
LF (Heck)	LSR	12	3	3	3	—
LF (Heck)	Laser	24	3	1	1	—
RF (Heck)	PPK	15	1	1	1	—
RF (Heck)	LSR	12	3	3	3	—
RF (Heck)	Laser	24	3	1	1	—
Heck	AK	1	1	1	1	—
Heck	LSR	4	1	1	1	—
Heck	Laser	6	1	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20)

4 Tore

Hangar 2: Jäger (20)

4 Tore

Hangar 3: Beiboote (3) und Fracht (201 Tonnen)

4 Tore

Rettungskapseln: 5

Rettungsboote: 0

Besatzung: 9

Preis: 390.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 5.000.000+ C-Noten

Waffen:

2 ER-PPK

4 LSR 20 mit Artemis FLS

1 LSR 10 mit Artemis FLS

1 AK/5

1 Gaussgeschütz

5 Schwere ER-Laser

16 Mittelschwere Laser

13 Tonnen LSR-Munition

2 Tonnen AK/5-Munition

2 Tonnen Gauss-Munition

Anmerkung: Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden.

MULE



Die großen Landungsschiffe der *Mule*-Klasse zählen zu den gebräuchlichsten zivilen Raumfahrzeugen. Für ein Handelsschiff verfügt das *Mule* über eine mehr als ausreichende Bewaffnung und Panzerung, sein Waffenarsenal entspricht eher dem eines kleineren Militär-Landungsschiffs. Der populäre, kugelförmige Frachter wurde entworfen, als sich der Sternenbund auf seinem Höhepunkt befand, und besitzt eine Ladekapazität von gut 8.000 Tonnen.

Das unterste Deck des *Mule* beherbergt den Reaktor, das Triebwerk, das Landegestell, einen Großteil der Wärmetauscher und die Brennstofftanks. Auch der Hauptfrachthangar mit einem Fassungsvermögen von 3.000 Tonnen befindet sich im Unterteil des Schiffs. Vier Frachtaufzüge führen von diesem geräumigen Laderaum aus hinauf zu den oberen Decks, wo nochmals insgesamt 5.000 Tonnen an Gütern verstaut werden können. Gleich neben diesen Aufzügen befinden sich die massiven Laderampen, die gleichzeitig den Hauptzugang zum Schiff darstellen. Diese Rampen haben schon zu zahlreichen Zwischenfällen geführt. Falls sie nämlich bei der Zündung des Haupttriebwerks nicht ausreichend gesichert sind, kann es durchaus geschehen, daß eine Rampe durch den Triebwerksstrahl aus ihrer Halterung gerissen und das Schiff hierdurch ernsthaft beschädigt wird. Im ungünstigsten Fall kann ein *Mule* auf diese Art und Weise sogar vollkommen zerstört werden.

Oberhalb der beiden Frachtdecks befindet sich die Kommandosektion des Raumfahrzeugs. Während auf einer der Ebenen die Elektronik und die Andockanlagen untergebracht sind, befinden sich auf den restlichen beiden die Brücke, Besatzungsunterkünfte und eine Reihe von Räumen mit speziellen Funktionen. Bei der ersten Einrichtung dieser Art handelt es sich um einen Beobachtungsraum, der den oberen Frachthangar überblickt. Diese Räumlichkeiten werden von der Besatzung oftmals als zusätzlicher Erholungsbereich oder für Kundengespräche benutzt. Der

zweite Raum enthält lediglich eine Anzahl großer Bildschirme, auf denen permanent die Wechselkurse für verschiedene Güter und Dienstleistungen zu sehen sind, die von den jeweiligen planetaren Informationsnetzen heruntergeladen werden. Der dritte Raum enthält schließlich die Einrichtungen zur Kommunikationsüberwachung und die notwendigen Computer, mit denen die Monitore des Informationsraums beschickt werden.

Die Besatzung ist in einer Reihe von Einzelkabinen in der Kommandosektion untergebracht, und jeder dieser Räume verfügt über umfangreiche Möglichkeiten zur Verwahrung persönlicher Besitztümer. Der Rest dieses Decks wird zusammen mit der zentral gelegenen, geräumigen Brücke von einer großen Messe, einem Aufenthaltsraum und einer gut ausgestatteten Krankenstation eingenommen.

Das plötzliche Erscheinen der Clans hat zusammen mit der steigende Nachfrage nach Militär-Landungsschiffen dazu geführt, daß Pläne für eine nachgerüstete *Mule*-Version vorerst zurückgestellt wurden.

LANDUNGSSCHIFF DER MULE-KLASSE

Typ: Zivil – Kugelform
Verwendungszweck: Frachter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2737
Masse: 11.200 Tonnen

Abmessungen
Länge: 158 m
Breite: 158 m
Höhe: 100,4 m

Treibstoffkapazität: 319 t (1,914)
Verbrauch pro Brenntag: 4,22 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 58
Strukturelle Integrität: 10

Panzerung
Bug: 7
Seiten: je 8
Heck: 6

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	1	1	–	–
Bug	Laser	3	1	–	–	–
Bug	Nah	2	1	–	–	–
VL	KSR	4	1	–	–	–
VL	Laser	6	1	–	–	–
VR	KSR	4	1	–	–	–
VR	Laser	6	1	–	–	–
HL	Laser	11	1	1	–	–
HR	Laser	11	1	1	–	–
Heck	Laser	11	1	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (3.019 Tonnen) 2 Tore
Hangar 2: Fracht (2.550 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (2.550 Tonnen) 2 Tore

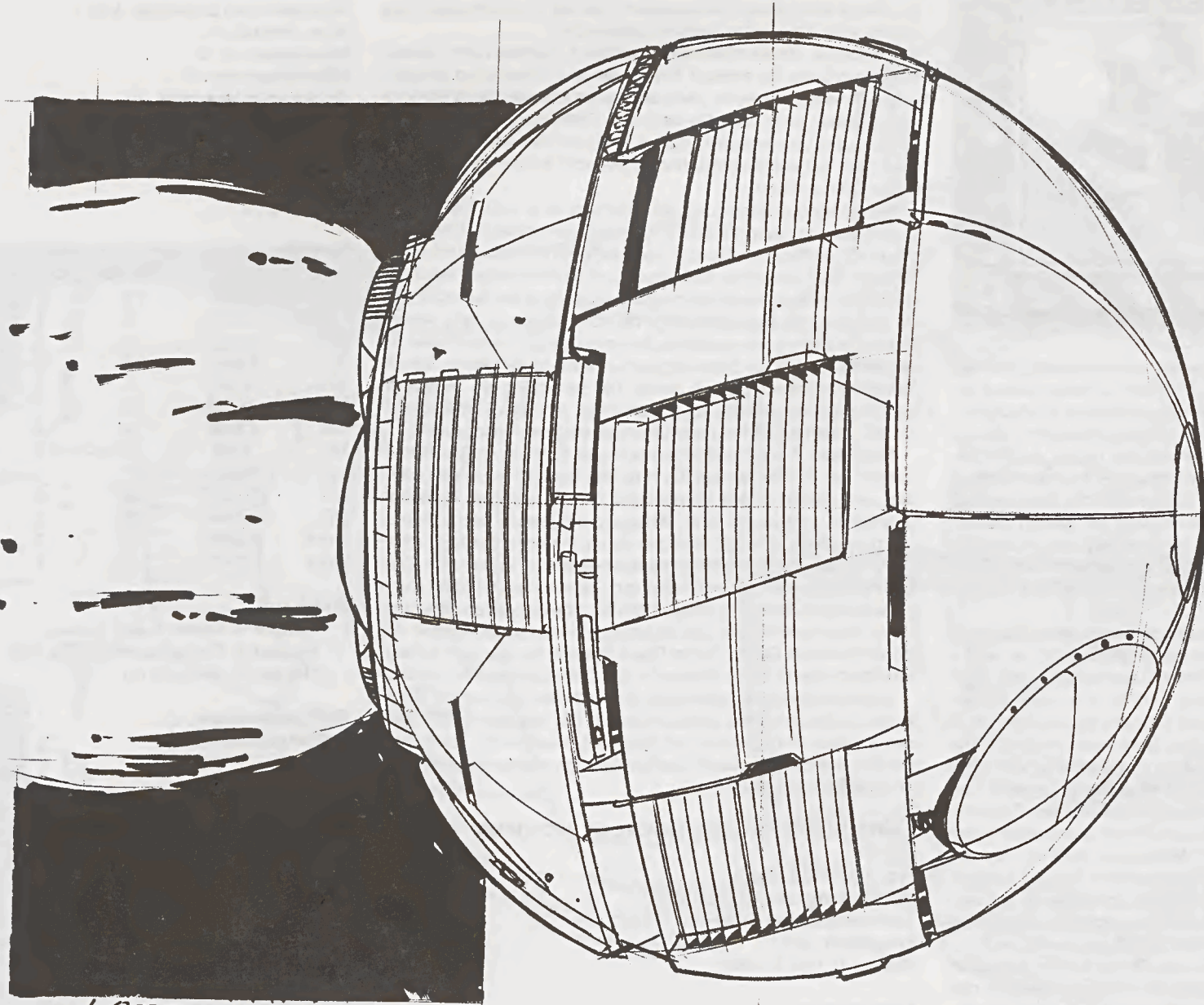
Rettungskapseln: 2
Rettungsboote: 2

Besatzung: 20

Preis: 300.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 854.000 C-Noten

Waffen:

1 AK/5
 2 KSR 6
 3 Schwere Laser
 8 Mittelschwere Laser
 2 Leichte Laser
 2 Tonnen AK/5-Munition
 3 Tonnen KSR-Munition



LOOSE

MODELL 97 „OCTOPUS“



Beim *Model 97 „Octopus“* handelt es sich um eine nachgerüstete Version des klassischen *Model 96 „Elephant“*-Schleppers aus der Zeit des Sternenbundes. Das von Nimakachi Fusion Products Ltd. hergestellte *Octopus* ist ein in jeder Hinsicht modernes Raumfahrzeug. Das massive Schiff verwendet den neuen, 6.000 Tonnen schweren Merlin-Interplanetarantrieb, der ihm eine maximale Beschleunigung von 4,5 g verleiht. Selbst bei einer Bergung des größten Fracht-LandungsSchiffs ermöglicht der Merlin diesem Raumer immer noch eine konstante Beschleunigung von beinahe 1/2 g. Vier starr montierte Landestützen ermöglichen dem Schiff planetare Landungen, obwohl nur selten von dieser Fähigkeit Gebrauch gemacht wird.

Der Bug des *Octopus* ist mit einem hochentwickelten Schleppadapter versehen, der es dem Schlepper ermöglicht, an einem anderen Schiff festzumachen, unabhängig davon, ob es noch über funktionierende Andockvorrichtungen verfügt oder nicht. Mit seinen acht langen Armen bekommt das *Octopus* dabei jedes Schiff sicher in den Griff. Der Schlepper dient dem havarierten Raumer dann zugleich als interplanetarer Antrieb und Manövriertriebwerk. Die Mitte des Schleppadapters enthält eine große, variable Universalluftschleuse, die den Außenhüllen der allermeisten Zielschiffe angepaßt werden kann. In einem Raum unmittelbar hinter dem Adapter sind die zahlreichen Werkzeuge verstaut, die von der Besatzung während einer Bergungsoperation benötigt werden, darunter befindet sich auch leistungsfähiges Schneidgerät, mit dem sich sogar Panzerung durchdringen läßt, falls sich die Crew einmal gewaltsamen Zutritt in ein anderes Raumschiff verschaffen muß.

Für ein ziviles Raumfahrzeug ist das *Octopus* recht ordentlich bewaffnet und gepanzert, was einiges Stirnrünzeln bezüglich des geplanten Verwendungszwecks des Raumers ausgelöst hat. Nimakachi beharrt darauf, daß die Bewaffnung und Panzerung für ein solch unabhängig operierenden Raumfahrzeug nur recht und billig sei, weil es sich auf diese Weise gegen Piraten verteidigen

kann. Die hohe Qualität der Bordbewaffnung des *Octopus* scheint allerdings eher darauf hinzudeuten, daß der Einsatzbereich des Schiffs über den zivilen Sektor hinausreicht.

Die Decks, die dem Schleppadapter am nächsten sind, dienen als Lagerräume für etwaige Fracht, die aus havarierten Schiffen geborgen werden konnte. Jede der beiden Ebenen bietet Platz für 3.000 Tonnen an Gütern. Da die in den Schleppadapter integrierte Luftschleuse den einzigen Zugang zu diesen Hangars bildet, kann die Fracht nur auf Orbitalstationen gelöscht werden und nicht auf Raumhäfen am Boden.

Die 40-köpfige Besatzung des Raumers ist in luxuriösen Unterkünften auf den Decks 7 und 8 im Mittelteil untergebracht. Obwohl es sich um Doppelkabinen handelt, kann sich ihre Einrichtung mit abgetrenntem Bad, bequemer Möblierung und Holvid-Geräten durchaus mit der von Passagierschiffen messen. Angesichts der Tatsache, daß die Einsätze des Raumfahrzeugs bis zu drei Monate lang dauern können, wurden solch exzellente Einrichtungen als unabdingbar für das Wohlbefinden der Crew angesehen. Eine große Messe und ein Aufenthaltsraum auf Deck 9 dienen der Besatzung als Treffpunkt, während der übrige Platz auf diesem Deck von einem Trainingsstudio und anderen Erholungseinrichtungen eingenommen werden.

Die Decks 4 bis 7 enthalten nochmals Kabinen für die Besatzungen der Schiffe, die auf die Hilfe des Schleppers angewiesen sind, und bieten Raum für maximal 216 Passagiere. In diesen Quartieren geht es bei einer Belegung mit jeweils sechs Personen pro Kabine sehr viel beengt zu als in denen der Stammbesatzung, und sie eignen sich deshalb auch nur für kürzere Zeitspannen. Bei einer ganzen Reihe von Gelegenheiten haben diese Einrichtungen allerdings schon ihren Wert bewiesen, zum Beispiel bei einer Rettungsaktion für das liegengebliebene Passagierschiff der *Monarch*-Klasse *Dalton Star* im Diass-System, die von dem Schlepper *Bronco* der *Octopus*-Klasse im Jahr 3055 durchgeführt wurde.

In den vergangenen sieben Jahren sind etwa ein Dutzend Schiffe der *Octopus*-Klasse gebaut worden. Die meisten davon wurden an diverse Hersteller und Reparaturwerften für Landungs- und Sprungschiffe verkauft. Der Verbleib von zweien dieser Schiffe ist allerdings ungeklärt.

LANDUNGSSCHIFF DER MODEL 97 „OCTOPUS“-KLASSE

Typ: Zivil – Kugelform

Verwendungszweck: Schlepper

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3051

Masse: 15.000 Tonnen

Abmessungen

Länge: 102 m

Breite: 64 m

Höhe: 64 m

Treibstoffkapazität: 700 t (4,200)

Verbrauch pro Brenntag: 4,22 t

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Wärmetauscher: 98

Strukturelle Integrität: 20

Panzerung

Bug: 15

Seiten: je 15

Heck: 12

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	18	2	1	1	–	
Bug	LSR	4	1	1	1	–	
Bug	Impuls	10	1	1	–	–	
VL	Laser	18	2	1	1	–	
VL	LSR	4	1	1	1	–	
VL	Impuls	10	1	1	–	–	
VR	Laser	18	2	1	1	–	
VR	LSR	4	1	1	1	–	
VR	Impuls	10	1	1	–	–	
HL	Laser	22	3	2	–	–	
HR	Laser	22	3	2	–	–	
Heck	Laser	18	2	1	1	–	
Heck	LSR	4	1	1	1	–	

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (5.995 Tonnen) 2 Tore

Hangar 2: Passagierunterkünfte (36) 2 Tore

Hangar 3: Beiboote (4) 2 Tore

Rettungskapseln: 10

Rettungsboote: 0

Besatzung: 40

Passagiere: 216

Preis: 820.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 500.000+ C-Noten

Waffen:

4 Schwere ER-Laser

4 Schwere Laser

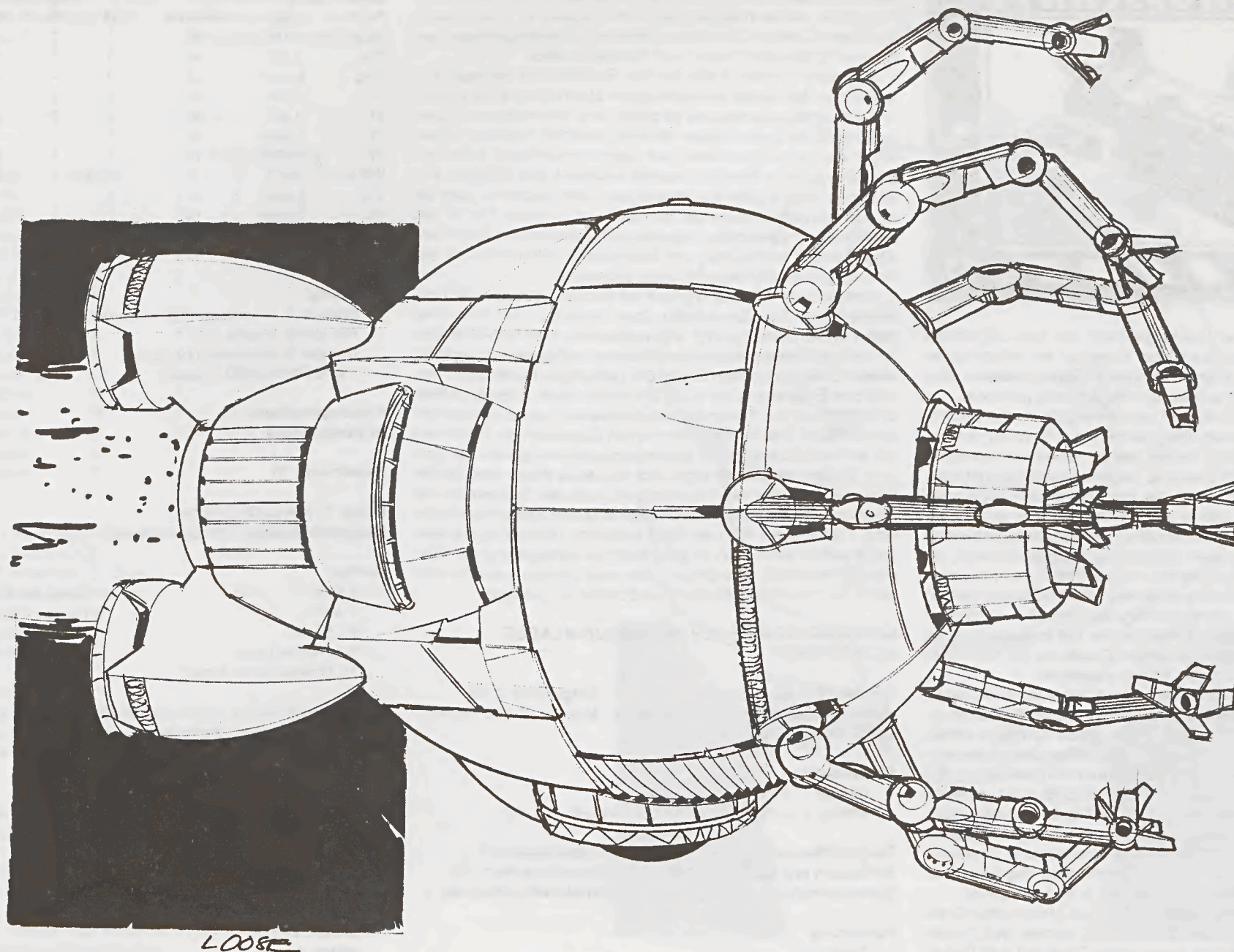
12 Mittelschwere Laser

3 Schwere Impulslaser

4 LSR 10 mit Artemis FLS

8 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Ist mit Schleppadapter ausgestattet. Die Tonnage für Passagierunterkünfte bezieht sich auf Kabinen und nicht etwa auf Personen.





Als größtes militärisches LandungsSchiff, das eine allgemeine Verbreitung erfahren hat, kann das *Excalibur* ein vollständiges kombiniertes Regiment aus einem kompletten Infanteriebataillon, zwei Panzerbataillonen und einer Kompanie BattleMechs befördern.

Das erste *Excalibur* wurde 2786 kurz nach Ausbruch des 1. Nachfolgekriegs in Dienst gestellt. Das massige Raumfahrzeug verwendet den riesigen GM 48000-Antrieb, der ihm eine Beschleunigung von immerhin 1,5 g erlaubt. Der letzte Hersteller, der dieses Antriebssystem noch produzieren konnte, hat allerdings im Jahr 3022 seine Porten geschlossen, so daß es für eine Weile ganz so aussah, als wäre das Schiffsmodell zum Untergang verurteilt. Schließlich setzte jedoch Haus Kurita, das regen Gebrauch vom *Excalibur* macht, ein Gruppe von Ingenieuren auf die Entwicklung eines neuen Antriebssystems an. Das Team brachte schließlich eine modifizierte Version des kleineren GE 2080 zum Vorschlag, das bereits in LandungsSchiffen der *Mule*-Klasse verwendet wurde. Die Innovation erwies sich als erfolgreich, so daß die meisten *Excaliburs*, die nach 3030 fertiggestellt wurden, nun diesen Antrieb verwenden.

Ein Großteil des Inneren wird auf diesem Schiff von fünf gewaltigen Laderäumen eingenommen. Vier davon sind als Fahrzeughangars ausgelegt, während im fünften eine ganze Kompanie BattleMechs Platz findet. Allerdings verfügt der Mechhangar über keinerlei Einrichtungen zur Reparatur oder zum Abwurf von BattleMechs. Ein Großteil des restlichen Raumes an Bord des *Excalibur* wird von sechs Personaldecks belegt, die Quartiere für die Fahrzeugbesatzungen, MechKrieger, technisches Personal und ein vollständiges Infanteriebataillon enthalten. Jedes Infanteriedeck besteht aus Kasernen, Messen und Erholungsbereichen für jeweils einen Zug sowie Trainings- und medizinischen Einrichtungen für je eine Kompanie.

Oberhalb der Personaldecks befinden sich Unterkünfte für die fünfzigköpfige Besatzung des *Excalibur*. Es handelt sich hierbei um 21 Doppelkabinen für die gewöhnliche Crew und acht Einzelkabinen für den Captain und die Führungsoffiziere. Im zentralen

EXCALIBUR

Bereich dieses Decks befinden sich eine Messe und Freizeiteinrichtungen, wobei insgesamt drei Lifts Zugang zu den anderen Decks ermöglichen. Ein eigener, mit einer Sicherheitsabfrage versehener Aufzug führt hinauf zum Kommandodeck.

Angesichts seiner Größe ist das *Excalibur* nur schwach bewaffnet, so daß es bei Kampfeinsätzen üblicherweise zur Sicherheit von einer Jägereskorte begleitet wird. Normalerweise werden potentielle Bedrohungen ohnehin zunächst von einer ersten Welle aus LandungsSchiffen und Jägern neutralisiert, bevor ein *Excalibur* auf dem Kampfschauplatz erscheint. Das Entladen von Infanterie und Panzern aus einem gelandeten *Excalibur* kann bis zu drei Stunden in Anspruch nehmen, und in dieser Zeit ist das Schiff äußerst verwundbar. Aus diesem Grund werden *Excaliburs* eigentlich nur im Rahmen von Belagerungsaktionen und in der Abschlußphase planetarer Angriffe eingesetzt.

Semier Data Tron auf Tharkad hat kürzlich versucht, die Feuerkraft seiner *Excaliburs* durch einen Austausch der konventionellen Waffensystemen mit entsprechenden HighTech-Modellen zu erhöhen. Dabei wurden verschiedene Konfigurationen erprobt, allesamt mit gemischtem Erfolg. Die geläufigste Modifikation umfaßt eine Erweiterung der fünf LSR-Werfer durch Artemis IV-Feuerleitsysteme, den Ersatz der mittelschweren Laser durch die entsprechenden Impulsversionen und den Austausch der PPKs und der schweren Laser durch Extremreichweitenversionen der gleichen Waffen. Insgesamt ergibt sich auf diese Weise eine leichte Steigerung sowohl der Feuerkraft als auch der Reichweite des *Excalibur* – allerdings auf Kosten einer erhöhten Abwärmeentwicklung. Fatalerweise führt die oben erläuterte Umrüstung bei dem Schiff zudem auch noch zu einer leichten Verringerung der Wärmeableitkapazität, obwohl auch das neue System mehr als ausreicht, um den Anforderungen des Schiffes zu genügen.

LANDUNGSSCHIFF DER EXCALIBUR-KLASSE ALTE VERSION

Typ: Militär – Kugelform

Eingeführt: 2786

Verwendungszweck: Truppentransporter

Masse: 16.000 Tonnen

Technologie: Standard

Abmessungen

Länge: 113 m

Breite: 113 m

Höhe: 124,9 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.200)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 129

Strukturelle Integrität: 9

Panzerung

Bug: 20

Seiten: je 18

Heck: 15

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte		
				M	W	Extrem
Bug	AK	1	1	1	–	–
Bug	LSR	4	1	1	1	–
Bug	Laser	3	1	–	–	–
VL	PPK	10	1	1	–	–
VL	LSR	8	2	2	2	–
VL	Laser	6	1	–	–	–
VR	PPK	10	1	1	–	–
VR	LSR	8	2	2	2	–
VR	Laser	6	1	–	–	–
HL	Laser	14	2	1	–	–
HR	Laser	14	2	1	–	–
Heck	Laser	11	1	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (90 schwere)	1 Tor
Hangar 2: Mechs (12)	1 Tor
Hangar 3: Infanterie (12 Züge) und Fracht (600 Tonnen)	1 Tor

Rettungskapseln: 25

Rettungsboote: 4

Besatzung: 50

Preis: 750.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 700.000 C-Noten

Waffen:

2 PPK	1 Tonne AK/5-Munition
1 AK/5	6 Tonnen LSR-Munition
5 LSR 10	
3 Schwere Laser	
10 Mittelschwere Laser	

Anmerkung: Verfügt über keinerlei Einrichtungen zur Reparatur oder zum Abwurf von BattleMechs.

NEUE VERSION

Typ: Militär – Kugelform

Eingeführt: 3056

Verwendungszweck: Truppentransporter

Masse: 16.000 Tonnen

Technologie: Sternenbund

Abmessungen

Länge: 113 m

Breite: 113 m

Höhe: 126 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 3

Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 124
Strukturelle Integrität: 14

Panzerung

Bug: 20
Seiten: je 18

Heck: 15

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	1	1	—	—
Bug	LSR	4	1	1	1	—
Bug	Impuls	4	1	—	—	—
VL	PPK	15	1	1	1	—
VL	LSR	8	2	2	2	—
VL	Impuls	8	1	—	—	—
VR	PPK	15	1	1	1	—
VR	LSR	8	2	2	2	—
VR	Impuls	8	1	—	—	—
HL	Laser	12	1	1	1	—
HL	Impuls	8	1	—	—	—
HR	Laser	12	1	1	1	—
HR	Impuls	8	1	—	—	—
Heck	Laser	12	1	1	1	—
Heck	Impuls	8	1	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Fahrzeuge (72 schwere) 1 Tor
Hangar 2: Mechs (12) 1 Tor
Hangar 3: Infanterie (9 Züge)
und Fracht (2.240 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 25

Rettungsboote: 4

Besatzung: 50

Preis: 792.000.000 C-Noten

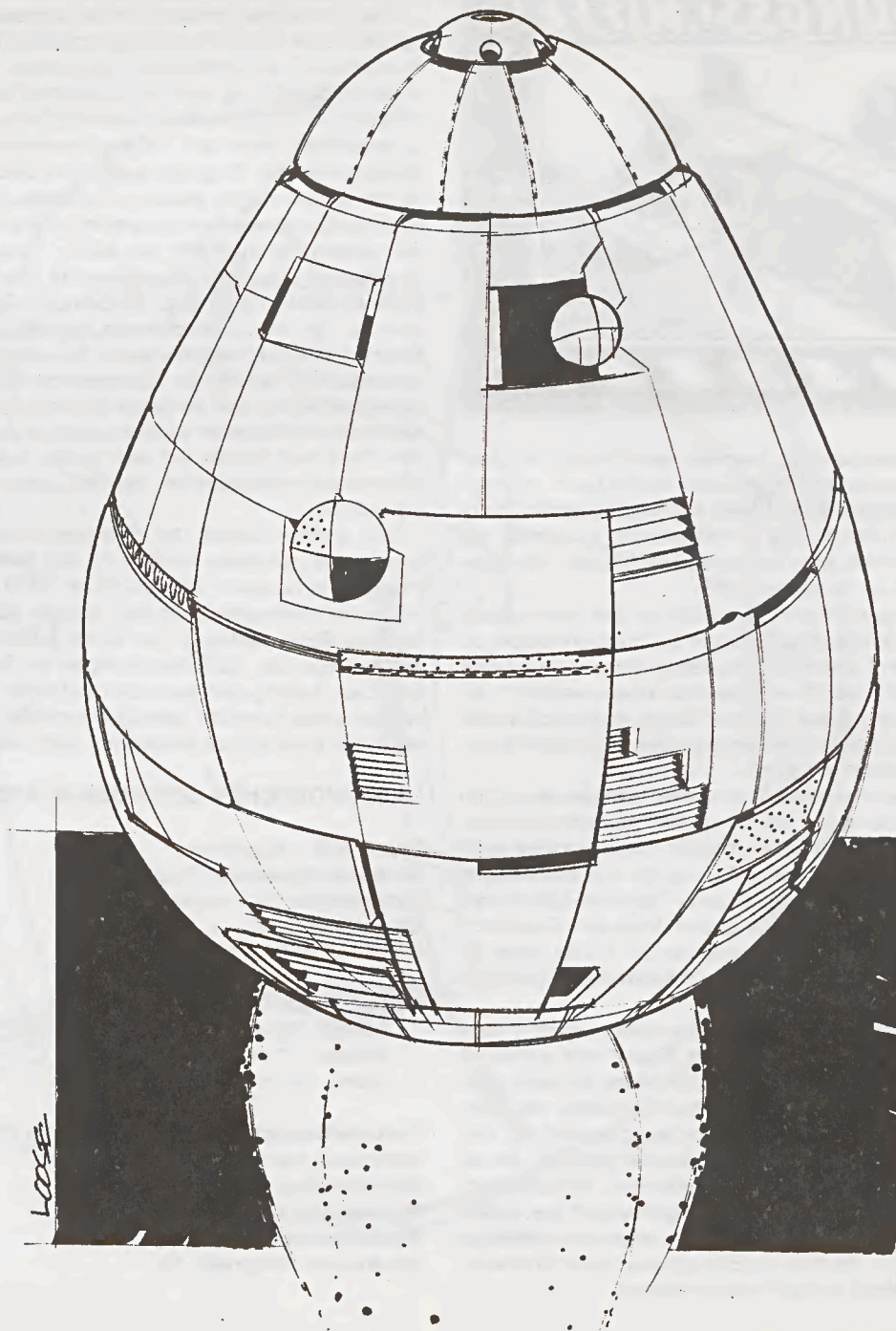
Mietpreis/Mission: 700.000 C-Noten

Waffen:

2 ER-PPK
1 AK/5
5 LSR 10 mit Artemis FLS
3 Schwere ER-Laser
11 Mittelschwere Impulslaser

1 Tonne AK/5-Munition
6 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Verfügt über keinerlei Einrichtungen zur Reparatur oder zum Abwurf von BattleMechs.



ROSE



Das *Bara no Ryu*, eher bekannt unter der Bezeichnung *Rose*, ist eine der interessantesten Konstruktionen, die im Laufe der letzten paar Jahre entstanden sind. Offiziell als Frachter geführt, handelt es sich bei dem *Rose* in Wirklichkeit um ein modernes, mit hochentwickelter Technik ausgestattetes Militärschiff. Alle neun *Roses* befinden sich im Besitz der VSDK.

Unter dem harmlos erscheinenden Äußeren des *Rose* verbergen sich zahlreiche Systeme militärischer Spitzentechnologie, zu denen unter anderem äußerst leistungsfähige Sensoren und eine hochmoderne Bewaffnung zählen. Die neun *Roses* werden in erster Linie zur Versorgung des Explorer Corps eingesetzt, wobei sie Ausrüstung, Personal und Versorgungsgüter zu unseren Stützpunkten in der Peripherie bringen.

Die 16.000-Tonnen-Raumer können etwas weniger als 10.000 Tonnen Fracht transportieren, bei der es sich normalerweise um Nahrungsmittel und Baumaterialien handelt. Das *Rose* kann auch militärisches Gerät – einschließlich Fahrzeuge und BattleMechs – befördern, obwohl an Bord nur minimale Verstaumöglichkeiten für diese Art von Gütern bestehen. Zudem kann das Raumfahrzeug auch noch militärisches Personal, bis zur Stärke eines Infanteriezug, in komfortablen, wenn auch funktional eingerichteten Kabinen mitnehmen.

Militärtransporte können mit Hilfe des *Rose* hervorragend getarnt werden. Ein Großteil der herausgehenden „Fracht“ wird zuerst auf konventionellem Wege nach Wolcott verschifft, wobei sie leicht unter dem gewaltigen Ausmaß des logistischen Nachschubs für die VSDK verborgen werden kann. Nachdem sie dort angekommen ist, wird die Ausrüstung zu dem neuen Anson-Stützpunkt gebracht, wo sie auf Landungsschiffe der *Rose*-Klasse verladen wird. Zurückkehrende Frachter führen ein ähnliches Täuschungsmanöver aus, indem sie ihre militärische Fracht auf dem Stützpunkt gegen unverdächtige Rohstoffe austauschen, die dann als Erzeugnisse neuer Minenkolonien auf dem freien Markt verkauft werden können.

Trotz seines hervorragenden Waffenarsenals verfügt das *Rose* nur über eine leichte Panzerung, um seine Tarnung als einfaches Handelsschiff aufrechterhalten zu können. Bei einer drohenden Auseinandersetzung wird der Captain eines *Rose* zunächst mit Hilfe der überlegenen Manövrierfähigkeit seines Schiffs zu entkommen versuchen und die Bordbewaffnung nur im äußersten Notfall einsetzen. Zu genau solch einer Situation ist es allerdings im Mai letzten Jahres gekommen, als ein *Rose* bei LM-52 9366, einem unbewohnten Sonnensystem im Draconis-Riss, zusammen mit seinem Sprungschiff von einem Clan-Landungsschiff der *Broadsword*-Klasse aufgebracht wurde. Das *Rose* hatte eine Kompanie BattleMechs an Bord, als das Clan-Schiff ein Batchall ausbrachte. Die Herausgeforderten konnten nicht fliehen, weil das Sprungschiff noch weitere sechs Stunden benötigte, um seinen Sprungantrieb aufzuladen. Nachdem die Clans allerdings herausgefunden hatten, daß sie es mit einem bloßen „Handelsschiff“ zu tun hatten, entschieden sie sich gegen einen Angriff und forderten das *Rose* statt dessen auf, sich für die Aufnahme eines Prisenkommandos bereitzuhalten, das die Ladung des Schiffs inspizieren würde.

Der arglose Captain des *Broadsword* manövrierte sein Schiff dann in die passende Position für das Andockmanöver mit dem *Rose*, doch nachdem das feindliche Schiff bis auf einen halben Kilometer herangekommen war, brachte das *Rose* seine hervorragende Bugbewaffnung zum Einsatz. Die erste Salve zerstörte ein Außentor der BattleMechhangars an Bord des *Broadsword*. Das Clan-Schiff geriet durch den plötzlichen Atmosphärenverlust prompt außer Kontrolle, und die Raumjäger des *Rose* machten in der Folge dann kurzen Prozeß mit dem beschädigten Schiff.

LANDUNGSSCHIFF DER ROSE-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Frachter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3054
Masse: 16.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 120 m
Breite: 117 m
Höhe: 137 m

Treibstoffkapazität: 60 t (360)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 166
Strukturelle Integrität: 10

Panzerung

Bug: 15
Seiten: je 12
Heck: 10

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	2	2	2	–
Bug	Laser	15	1	1	1	–
Bug	LSR	5	1	1	1	–
Bug	PPK	30	2	2	2	–
Bug	Impuls	14	2	1	–	–
VL	Laser	15	1	1	1	–
VL	Impuls	14	2	1	–	–
VR	Laser	15	1	1	1	–
VR	Impuls	14	2	1	–	–
HL	Laser	3	1	–	–	–
HL	LSR	5	1	1	1	–
HR	Laser	3	1	–	–	–
HR	LSR	5	1	1	1	–
Heck	Laser	3	1	–	–	–
Heck	LSR	5	1	1	1	–
Heck	PPK	15	1	1	1	–
Heck	Impuls	4	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (9.908 Tonnen) 5 Tore
Hangar 2: Beiboote (4) 2 Tore
Hangar 3: Infanterie (1 Zug) 2 Tore

Rettungskapseln: 6

Rettungsboote: 0

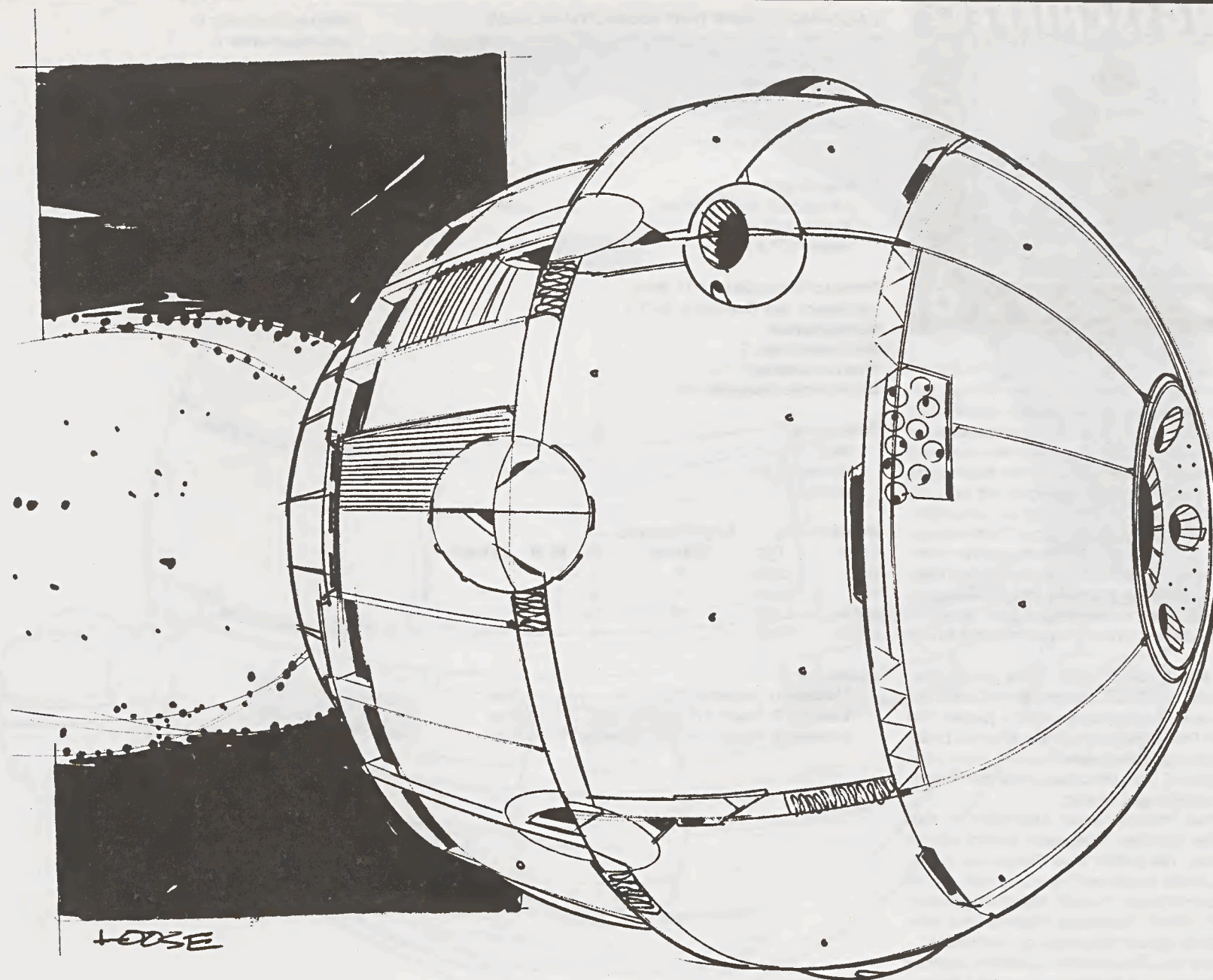
Besatzung: 47

Preis: 460.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 1.000.000 C-Noten

Waffen:

3 Schwere ER-Laser
 3 ER-PPK
 6 Mittelschwere Laser
 3 Schwere Impulslaser
 4 Mittelschwere Impulslaser
 1 Gaussgeschütz
 4 LSR 15 mit Artemis FLS
 2 Tonnen Gauss-Munition
 8 Tonnen LSR-Munition



MAMMOTH



LANDUNGSSCHIFF DER MAMMOTH-KLASSE

Typ: Zivil – Kugelform
Verwendungszweck: Frachter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2808
Masse: 52.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 277 m
Breite: 277 m
Höhe: 170,6 m

Treibstoffkapazität: 420 t (840)
Verbrauch pro Brenntag: 8,37 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Wärmetauscher: 153
Strukturelle Integrität: 20

Panzerung
Bug: 8
Seiten: je 6
Heck: 5

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	8	1	1	–	–
HL	Laser	14	2	1	–	–
HR	Laser	14	2	1	–	–
Heck	Nah	2	1	–	–	–

Zuladung:
Hangar 1: Beiboote (4) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (18.000 Tonnen) 3 Tore
Hangar 3: Fracht (19.767 Tonnen) 3 Tore

Rettungskapseln: 6
Rettungsboote: 0

Besatzung: 35

Preis: 1.200.000.000 C-Noten
Mietpreis/Mission: 4.011.000 C-Noten

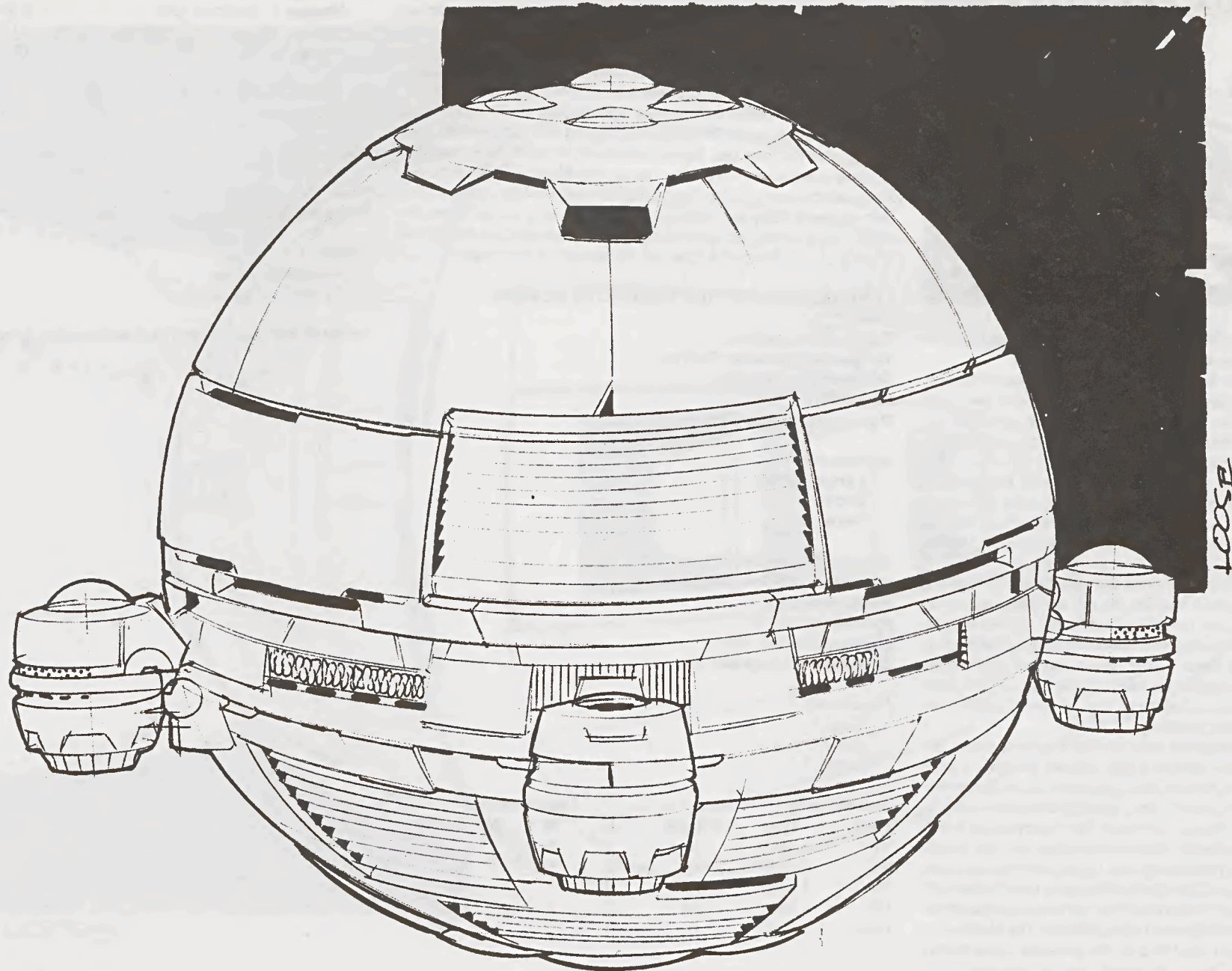
Waffen:
 3 Schwere Laser
 4 Mittelschwere Laser
 2 Leichte Laser

Die LandungsSchiffe der *Mammoth*-Klasse sind die größten Raumfahrzeuge, die noch auf einem Planeten landen können, und gelten deshalb als die Schwerlasttransporter der Inneren Sphäre. Nur wenige *Mammoths* befinden sich im Besitz von Einzelpersonen – die überwiegende Mehrheit gehört großen Konzernen oder sind Staatseigentum. Einige Nachfolgerstaaten benutzen modifizierte *Mammoth*-Schiffe, um ihre diversen Einrichtungen mit dem als Brennstoff benutzten zweiatomigen Wasserstoff zu versorgen, während einige andere im Rahmen großangelegter Flottenoperationen als Tanker dienen. Die meisten *Mammoths* werden allerdings zum Transport schwerer Lasten zwischen den großen Handelswelten eingesetzt. Die enormen Betriebs- und Wartungskosten dieser gigantischen Raumfahrzeuge stecken ihrer Verwendbarkeit enge Grenzen, aus diesem Grund sind *Mammoths* ein relativ seltener Anblick.

Ein *Mammoth* verfügt über 5 riesige Frachtdecks, die ein Fassungsvermögen von jeweils gut 7.000 Tonnen Fracht besitzen. Zwei Lastenaufzüge mit einer Traglastkapazität von jeweils 300 Tonnen verbinden alle fünf Decks miteinander. Der unterste Laderaum verfügt über zwei massige Hangartore zum Be- und Entladen der Fracht, während Deck 2 vier Luftschleusen für den Frachttransfer unter Weltraumbedingungen besitzt.

Das außergewöhnlichste Merkmal eines *Mammoth* ist sein Antriebssystem. Statt eines einzigen Triebwerks besitzt es vier einzelne Triebwerksgondeln, die mittels einer Reihe von Explosivbolzen außerhalb der Hülle angebracht sind, so daß sie im Notfall abgesprengt werden können. In solch einem Notfall werden die Antriebsgondeln jeweils paarweise abgeschaltet oder weggesprengt, um Probleme mit der Steuerung zu vermeiden.

Die obersten vier Decks des Raumschiffs enthalten zwanzig Unterkünfte – 15 Doppelkabinen für die Besatzung und 5 Einzelkabinen für Offiziere.



BEHEMOTH



Das *Behemoth* ist das größte LandungsSchiff, das jemals gebaut wurde, und übertrifft in seinen Ausmaßen sogar viele

SprungSchiffe. Mit der doppelten Größe eines *Mammoth* sind die LandungsSchiffe der *Behemoth*-Klasse nicht mehr in der Lage, innerhalb einer planetaren Atmosphäre zu agieren oder gar auf der Oberfläche eines Planeten zu landen. Statt dessen docken sie entweder an eine orbitale Frachtstation an oder benutzen Fähren, um ihre Fracht hinab auf die Oberfläche eines Planeten zu befördern. Durch diese Zwischenstufe bei der Be- und Entladung erhöhen sich die Betriebskosten des Raumschiffs beträchtlich, so daß sie für die meisten Händler nur von beschränktem Nutzen sind.

Das massige Antriebssystem eines *Behemoth* nimmt mehrere Decks in der unteren Sektion des Schiffs ein und wiegt schon allein für sich soviel wie drei LandungsSchiffe der *Union*-Klasse. Das mächtige Triebwerk bringt eine Beschleunigung von 1,5 g, jedoch führt ein Einsatz unter dieser Belastung bei zahlreichen Komponenten zu Spannungsrissen, deren Reparatur äußerst kostspielig ist. Aus diesem Grund betreiben die meisten Schiffe ihren Antrieb lediglich mit halber Leistung.

Der Hauptteil des *Behemoth* wird von 20 Frachtdecks in Anspruch genommen, die mit jeweils 4.000 Tonnen an Gütern beladen werden können. Eine Anzahl von Aufzügen, die in der zentralen Stützkonstruktion eingebaut sind, ermöglicht dabei den Zugang zu den einzelnen Decks. Oberhalb der Frachtdecks befinden sich vier weitere Ebenen für die Bordsysteme und das Personal. Die unterste davon beherbergt die Lebenserhaltungssysteme, ein Ersatzteillager und die Beiboothangars des *Behemoth*. Auf dem zweiten Deck ist die Mehrzahl der 50 Besatzungsmitglieder in komfortablen Einzelkabinen untergebracht. Die Messe und der Hauptaufenthaltsraum, die Platz für die gesamte Crew bieten, sind in der Mitte dieses Decks ringförmig um die zentrale Stützkonstruktion angeordnet. Der Rest dieser Ebene wird von einer

Trainingshalle und der Krankenstation des Schiffs beansprucht. Deck 3 enthält die Offiziersquartiere und den hydroponischen Garten des *Behemoth*. Hier sind auch ein kleinerer Aufenthaltsraum und die Offiziersmesse vorzufinden. Die oberste Ebene beheimatet die Brücke, den Hauptcomputer und die Ortungsanlagen. Da es sich dabei um die sensiblen Bereiche an Bord handelt, sind die Sicherheitsmaßnahmen auf diesem Deck besonders streng. Solange keine Sondergenehmigung vom Captain vorliegt, werden die Wachen des Sicherheitsdienstes allen Personen den Zugang verweigern, wovon nur die diensthabende Brückenbesatzung ausgenommen ist. Das Brückendeck verfügt zudem über sein eigenes Lebenserhaltungssystem und eine Notfall-Energieversorgung. Diese Sicherheitsmaßnahmen machen es so gut wie unmöglich, die Kontrolle über ein *Behemoth* zu erzwingen.

LANDUNGSSCHIFF DER BEHEMOTH-KLASSE

Typ: Zivil – Kugelform
Verwendungszweck: Frachter
Technologie: Standard
Eingeführt: 2782
Masse: 100.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 200 m
Breite: 200 m
Höhe: 275 m

Treibstoffkapazität: 600 t (1,200)
Verbrauch pro Brenntag: 8,83 t
Normalschub: 2
Maximalschub: 3
Wärmetauscher: 158
Strukturelle Integrität: 30

Panzerung
Bug: 5
Seiten: je 5
Heck: 6

Bewaffnung	Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
				N	M	W	Extrem
VL	Laser	14	2	1	–	–	–
VR	Laser	14	2	1	–	–	–
HL	Laser	14	2	1	–	–	–
HR	Laser	14	2	1	–	–	–
Heck	Laser	6	1	–	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (20) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (36.000 Tonnen) 10 Tore
Hangar 3: Fracht (39.121 Tonnen) 10 Tore

Rettungskapseln: 5

Rettungsboote: 5

Besatzung: 50

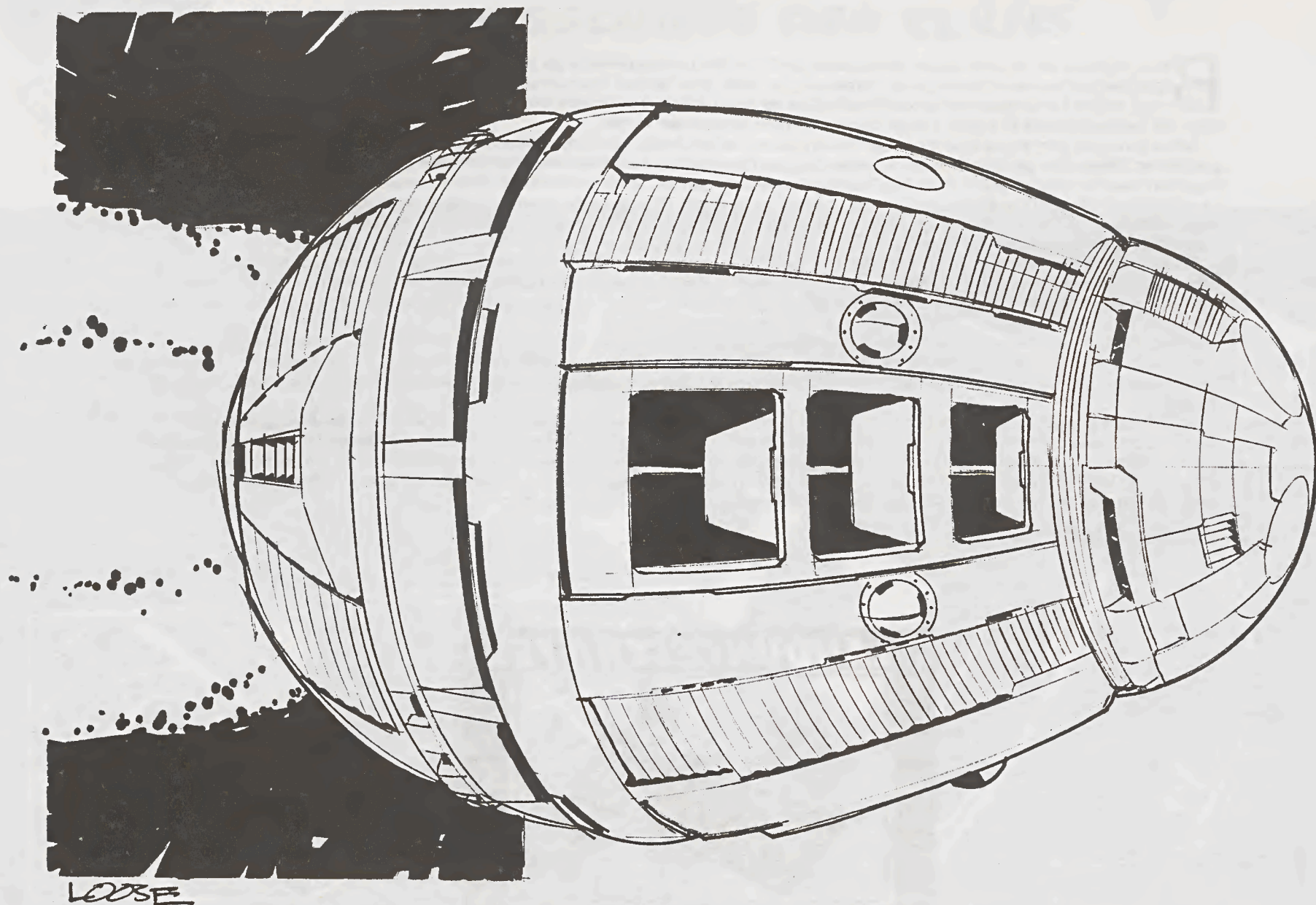
Preis: 2.000.000.000 C-Noten

Mietpreis/Mission: 8.400.000 C-Noten

Waffen:

4 Schwere Laser
 10 Mittelschwere Laser

Anmerkung: Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden.



Bis zur Invasion der Inneren Sphäre betrachteten die Clans ihre Landungsschiffe als nicht viel mehr als bewaffnete Transporter. Dementsprechend sahen viele Clankrieger die Versetzung zur Crew eines solchen Raumfahrzeugs als Herabstufung an. Die Art und Weise allerdings, mit der Landungsschiffe von den Streitkräften der Inneren Sphäre im Gefecht eingesetzt wurden, hat dazu geführt, daß die Clans die Rolle, die Landungsschiffe im Kampf spielen können, nunmehr überdenken werden.

Schon kurz nach dem ersten Erscheinen der Clan-Invasoren hat ein Anzahl von Kommandeuren der Inneren Sphäre erkannt, daß die unvergleichlichen Fähigkeiten der Clan-OmniMechs einen Sieg der Clan-Kräfte in konventionellen Mechkämpfen quasi garantiert. Schon bald darauf begannen dieselben militärischen Führer, ihre Raumjagdeinheiten gegen die Landungsschiffe der Clans zu entsenden, um diese abzufangen und die an Bord befindlichen Clan-Mechs noch vor der Landung zu zerstören. Obwohl solche Angriffe nur selten von Erfolg gekrönt waren, haben sie doch bewirkt, daß die Kommandeure der Clans zu einer Neubewertung ihrer eigenen Landungsschiffe gezwungen wurden. Als Folge daraus haben Clan-Landungsschiffe in den vergangenen Jahren begonnen, eine zunehmend wichtigere Rolle bei den Kämpfen zu spielen.

Ein erheblicher Teil der technischen Daten über Clan-Landungsschiffe entstammt drei Quellen. Die erste Quelle bildet das Wolfnet, der Nachrichtendienst von Wolfs Dragonern, der Anfang 3051 eine Menge von Information an die Nachfolgerstaaten weitergegeben hat. Die meisten dieser technischen Informationen stammen jedoch bereits aus der Zeit der letzten Versorgungsmission der Dragoner bei den Clans im Jahr 3019 und sind daher schon etwas veraltet.

Snord's Wilder Haufen ist unsere zweite Informationsquelle. Dieser Söldnereinheit ist es gelungen, eine Anzahl von Clan-Landungsschiffen zu erbeuten, die in der Folge von Ingenieuren des Vereinigten Commonwealth untersucht werden durften. Die Computer an Bord dieser Clanschiffe haben insbesondere dazu beigetragen, eine brauchbare Datensammlung über die gegenwärtig in den Raumflotten der Clans eingesetzten Schiffe anzulegen.

Unsere wichtigste Informationsquelle ist allerdings ein Kernspeicher, der von unseren Agenten direkt aus der Clan-Besatzungszone beschafft werden konnte. Er entstammt einer Nebelparder-Befehlszentrale auf Luzern und enthält mancherlei wertvolle Informationen über viele Aspekte des Clan-Militärs, einschließlich der prognostizierten Bewertung einer ganz neuen Generation von Landungsschiffen, die momentan in Dienst gestellt wird. Diese neuen Konstruktionen, die als direkte Antwort auf die erstarkenden Raumstreitkräfte der Inneren Sphäre entwickelt wurden, stellen eine ernsthafte Bedrohung unseres Auftrags dar und sind unter allen Umständen zu meiden.



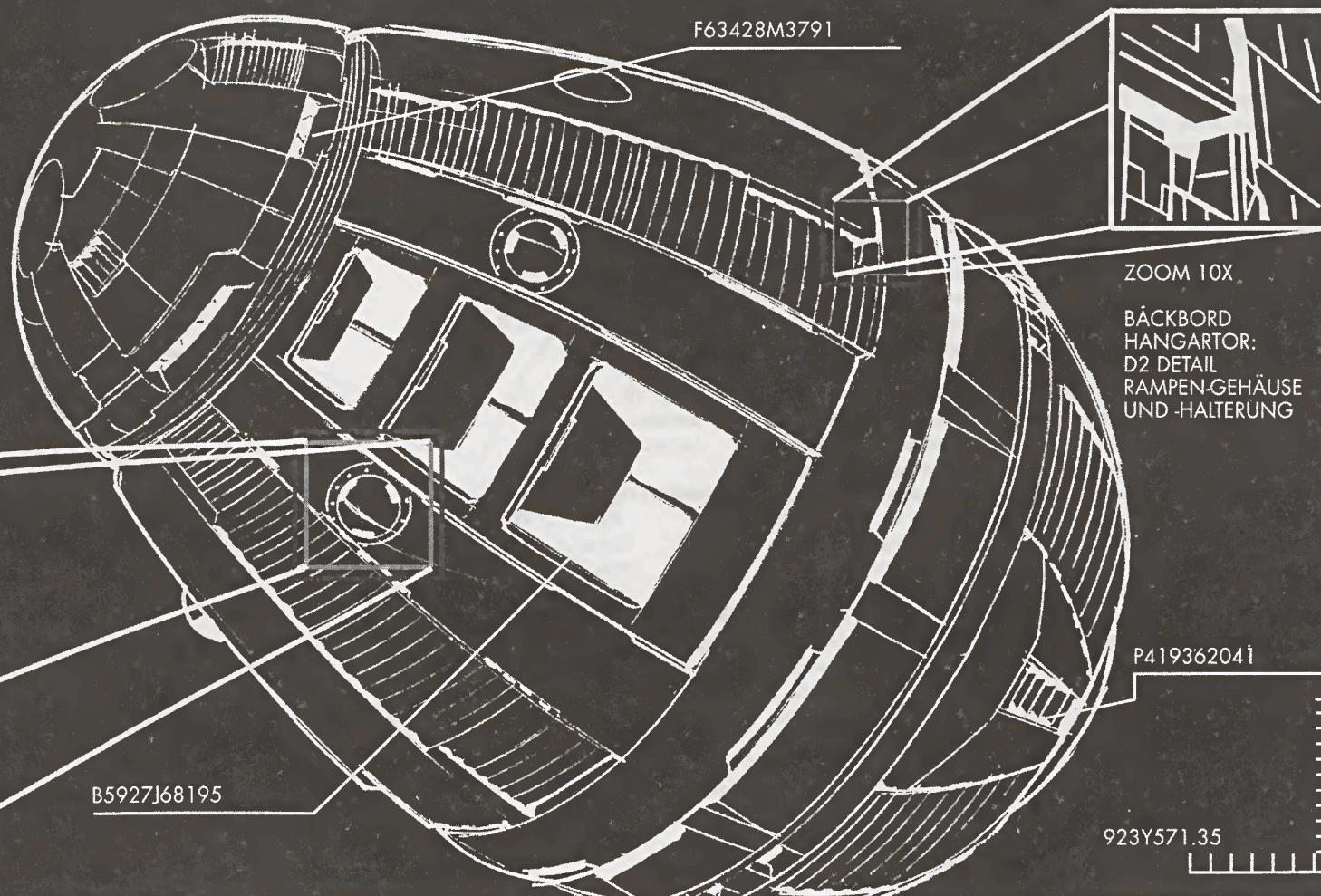


LANDUNGSSCHIFFE DER CLANS

BEHEMOTH-LANDUNGSSCHIFF DER CLANS
 HERSTELLER: UNBEKANNT
 MASSE (GESCHÄTZT): 100.000 TONNEN
 LÄNGE INSGESAMT: 200 METER

SUNBURST M-200L
 MEGADRIIVE
 101 100-201278A3-M2.4

WAFFENKUPPEL - DETAIL
 MÖGLICHE BESTÜCKUNG:
 1 SCHWERER ER-LASER
 2 MITTELSCHWERE ER-LASER



ZOOM 10X

BÄCKBORD
 HANGARTOR:
 D2 DETAIL
 RAMPEN-GEHÄUSE
 UND -HALTERUNG

P419362041

923Y571.35

BROADSWORD



Das LandungsSchiff der *Broadword*-Klasse hat im Verlauf der letzten siebenzig Jahre bei einigen Clans das alternde *Leopard* als bevorzugten BattleMechtransporter abgelöst. Obwohl es eine oberflächliche Ähnlichkeit zu der älteren Konstruktion besitzt, verfügt das *Broadword* über ein wesentlich bessere Manövrierfähigkeit, Bewaffnung und Panzerung, aber an der integrierten Jägerunterstützung mangelt es ihm.

Das erste *Broadword* ist im Jahr 2979 bei den Marshall-Werften vom Stapel gelaufen und hat in den darauffolgenden 10 Jahren Platz in den Toumanen der meisten Clans gefunden. Heutzutage verfügen die Stahlvipern über die größte Anzahl von *Broadwords* bei den Clans.

Ein *Broadword* kann fünf OmniMechs transportieren, jeweils zwei in den seitlichen Mechhangars und einen in der Parkbucht, die sich im Bug des Schiffs befindet. Jeder Hangar verfügt über begrenzte Reparatureinrichtungen, und im Heckteil des Raumfahrzeugs befinden sich zwei Lagerräume für Ersatzteile und Ausrüstung. Diese Anordnung kann bei Reparaturen im Bughangar zu einem Problem werden, weil dieser nur über einen schmalen Gang mit den Lagern verbunden ist, durch den sich nur die kleinsten Mechkomponenten transportieren lassen. Der eigentliche Frachthangar des *Broadword* befindet sich auf dem Oberdeck des Schiffs, das nur über zwei Leitern erreicht werden kann. Aus diesem Grund müssen die meisten Güter an Bord des Schiffs zwischen den einzelnen Decks per Hand transportiert werden.

Abgesehen von diesen Konstruktionsproblemen hat sich das *Broadword* als vielseitiges und verlässliches Raumfahrzeug bewährt. Durch die ausgewogene Mischung von Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung eignet es sich sehr gut für genau die Art von Überfall- und Erkundungsmissionen, für die es normalerweise auch eingesetzt wird. Das Arsenal des *Broadword* enthält unter anderem auch eine Anzahl von Waffen mit Extremreichweiten, so daß es sich die meisten Bedrohungen weit vom Leibe

halten kann. Auf Tukayyid waren etliche *Broadword*-Piloten gezwungen, gegen Bodeneinheiten der ComGuards zu kämpfen, die eine Reihe von Landezonen der Clans überrennen konnten. Obwohl etliche von ihnen schwer beschädigt wurden, gingen doch nur sehr wenige *Broadwords* vollends verloren, was sie ihrem wirkungsvollen Waffenarsenal und Panzerungsschutz zu verdanken haben.

LANDUNGSSCHIFF DER BROADSWORD-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Clans
Eingeführt: 2979
Masse: 1.850 Tonnen

Abmessungen

Länge: 80 m
Breite: 43 m
Höhe: 23 m

Treibstoffkapazität: 123 t (1.230)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 5

Maximalschub: 8

Wärmetauscher: 79 (158)

Strukturelle Integrität: 9

Panzerung

Bug: 19
Seiten: je 16
Heck: 12

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	Laser	24	2	2	2	2
Bug	Impuls	4	1	1	–	–
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	PPK	30	3	3	3	–
Bug	Nah	1	1	–	–	–
LF	LSR	12	3	3	3	–
LF	Impuls	14	2	2	–	–
RF	LSR	12	3	3	3	–
RF	Impuls	14	2	2	–	–
Heck	Impuls	4	1	1	–	–
Heck	KSR	8	2	2	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (2) 2 Tore
Hangar 2: Mechs (3) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (73 Tonnen) 1 Tor

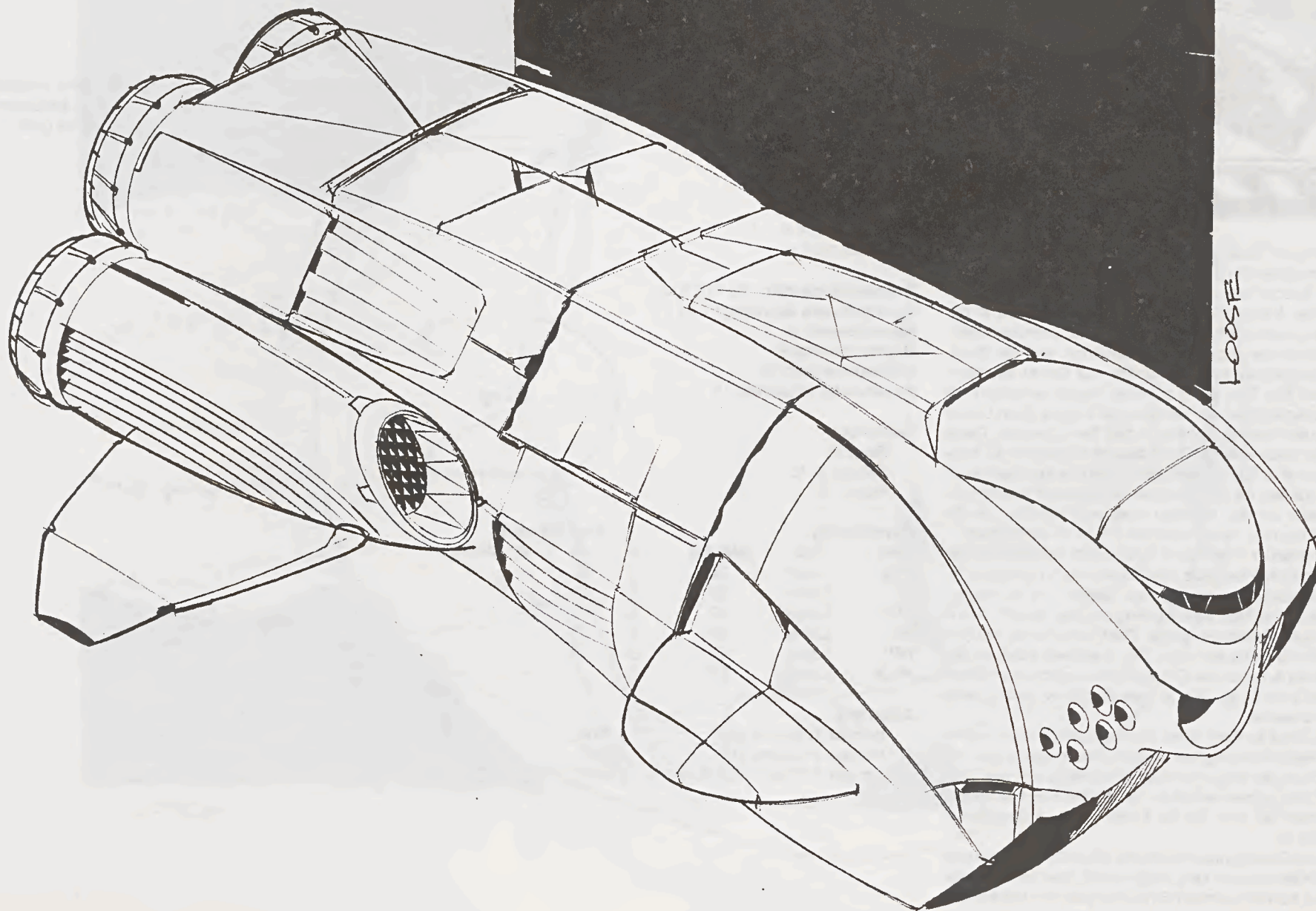
Rettungskapseln: 2

Rettungsboote: 2

Besatzung: 6

Waffen:

2 Schwere ER-Laser
 2 ER-PPK
 8 Mittelschwere Impulslaser
 2 Leichte Impulslaser
 1 Raketenabwehrsystem
 5 LSR 20 mit Artemis FLS
 2 Blitz-KSR 6
 10 Tonnen LSR-Munition
 4 Tonnen KSR-Munition
 1 Tonne Raketenabwehr-Munition





Das erstmals im Jahr 2602 gebaute *Confederate* war der Standard-BattleMechtransporter der SBVS. Viele dieser Raumfahrzeuge nahmen am Exodus teil, doch eine beträchtliche Anzahl verblieb auch bei den Einheiten, die sich für ein Verbleiben in der Inneren Sphäre entschieden. Die komplexe Triebwerkstechnologie des *Confederate* verhinderte dann allerdings, daß die Streitkräfte der Nachfolgerstaaten diese Schiffe auf Dauer betreiben konnten, wodurch ihre Zahl stetig abnahm. Heute verrichten nur noch zwei Landungsschiffe der *Confederate*-Klasse ihren Dienst bei den Armeen der Inneren Sphäre. In den Toumanen der Clans werden hingegen noch etliche *Confederates* betrieben. Es handelt sich dabei um eine Reihe von Schiffen, die von Kerensky nach seiner Ankunft auf den Pentagonwelten eingemottet worden waren und dann kurz vor der Invasion reaktiviert wurden, um die Transportkapazitäten der teilnehmenden Clans zu vergrößern.

Das *Confederate* der Clans kann einen Stern OmniMechs befördern und hat seinen Wert trotz des hohen Alters bewiesen. Allerdings sind nur wenige Raumfahrzeuge dieses Typs mit moderner Clantechnologie nachgerüstet worden, und aus diesem Grund hat das Schiff ernste Probleme, gegen Ziele vorzugehen, die sich nicht in unmittelbarer Nähe befinden. Das durchweg aus Energiewaffen bestehende Arsenal des *Confederate* versetzt es andererseits jedoch auch in die Lage, über längere Zeiträume hinweg ohne Nachschub zu operieren.

Das unterste Deck an Bord eines *Confederate* wird von seinen Mechhangars nebst hervorragend ausgestatteten Wartungs- und Reparaturreinrichtungen eingenommen. Eine Reihe von auf Deck 2 befindlichen Laderäumen verleihen dem Schiff eine mäßig große Frachtkapazität, die zum Teil für Ersatzteile und OmniMech-Module reserviert ist.

Die Brücke und Besatzungsunterkünfte eines *Confederate* sind typischerweise klein und nur karg eingerichtet, dies ist der Preis, der für die ganz hervorragenden Einrichtungen der Mechs ent-

CONFEDERATE

richtet werden mußte. Allerdings herrscht in den Raumschiffen dieser Klasse nicht dieselbe drangvolle Enge wie in vergleichbaren Raumern, etwa dem *Leopard*, und so haben die meisten Schiffsbesatzungen keinerlei Einwände gegen Dienst an Bord eines *Confederate*.

LANDUNGSSCHIFF DER CONFEDERATE-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2602
Masse: 1.860 Tonnen

Abmessungen

Länge: 36,4 m
Breite: 36,4 m
Höhe: 32,6 m

Treibstoffkapazität: 135 t (2.700)

Verbrauch pro Brenntag: 1,65 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 92

Strukturelle Integrität: 10

Panzerung

Bug: 22
Seiten: je 19
Heck: 13

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	Laser	22	3	2	–	–
VL	Laser	39	5	2	–	–
VR	Laser	39	5	2	–	–
HL	Laser	25	3	2	–	–
HR	Laser	25	3	2	–	–
Heck	Laser	22	3	2	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (2) 2 Tore
Hangar 2: Mechs (3) 3 Tore
Hangar 3: Fracht (220 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 2

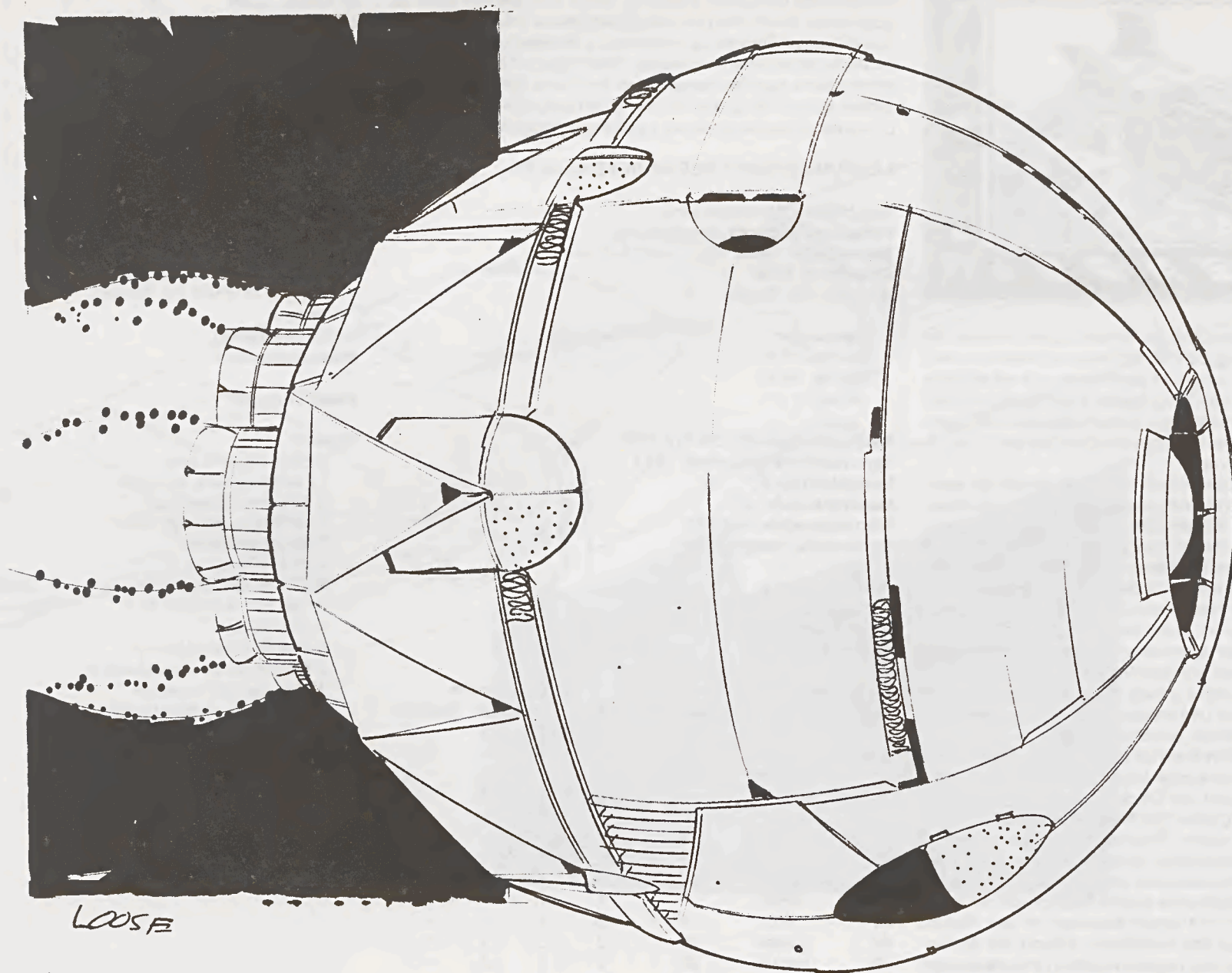
Rettungsboote: 0

Besatzung: 10

Waffen:

14 Schwere Laser
 20 Mittelschwere Laser

Anmerkung: Die Sternenbund-Version kann entweder 4 Mechs und 2 Raumjäger oder insgesamt 6 Mechs befördern, was allerdings erheblich zu lasten der Frachtkapazität geht.



LOOSE

NORUFF



Das ausgezeichnete Raumschiff der *Noruff*-Klasse ist eines der leistungsfähigsten LandungsSchiffe, die jemals entwickelt wurden. Zum Glück für die Innere Sphäre ist gegenwärtig nur ein einziges *Noruff* – der Prototyp – einsatzfähig. Dieses Schiff ist im Juni 3056 von Stapel gelaufen und hat erst vor kurzem Jabuka in der Stahlviper-Besatzungszone erreicht, wo es die Einsätze der 1. und 2. Viper Guards unterstützen soll.

Es existieren kaum Informationen über das *Noruff*, die wenigen vorliegenden Berichte sprechen allerdings von einer kompakten und leistungsstarken Konstruktion, die mit der allerneuesten Clantechnologie ausgestattet ist. Die größte der drei Sektionen an Bord des *Noruff* beherbergt einen massigen Antrieb von knapp 930 Tonnen Masse. Zusammen mit den 250 Tonnen fassenden Treibstofftanks nimmt der Antrieb etwas mehr als 60 Prozent der Gesamtmasse des Schiffs ein. Durch sein enormes Triebwerk wird der Raumer zu einem der schnellsten und manövrierfähigsten LandungsSchiffe überhaupt. Mit einer Normalbeschleunigung von 4 g und einem Maximum von 6 g zeigt das *Noruff* mehr Leistung als die meisten Raumjäger und entspricht auf diese Weise ganz der Stahlviper-Tradition flinker, wendiger Schiffe.

Die Mittelsektion des *Noruff* enthält die Quartiere der zehnköpfigen Crew. Dort ist auch ein kleiner Mehrzweckbereich zu finden, der zugleich als Messe und zur Erholung dient, allerdings verbringt die Besatzung den größten Teil ihrer dienstfreien Zeit in den Kabinen. Ebenso sind in diesem Abschnitt die Luftschleusen und Andockvorrichtungen untergebracht, obwohl sowohl die Brücke als auch die Antriebssektion ebenfalls über einen Notausstieg verfügen.

Die komfortable, cockpitähnliche Brücke beansprucht den größten Teil des Bugs für sich und besitzt Stationen für den Piloten, Kopiloten, Kommandanten und Funkoffizier. Obwohl die Waffensysteme des *Noruff* von einem hochentwickelten Zielerfassungscomputer gelenkt werden, teilen sich Kopilot und Kommandant die Verantwortung für die Ziel- und Waffenauswahl.

Das *Noruff* ist zwar nicht so schwer bewaffnet wie andere LandungsSchiffe der Clans, allerdings dürfte sein Arsenal mehr als ausreichen. Nimmt man die Wendigkeit dieses Schiffes und seine fast 70 Tonnen Panzerung noch hinzu, präsentiert sich das *Noruff* als ein furchteinflößender Gegner. Allerdings muß sich das Raumfahrzeug erst noch im Kampf gegen die Innere Sphäre beweisen, zudem stammt ein großer Teil der unten aufgeführten Werte aus Computersimulationen seines Leistungsvermögens.

LANDUNGSSCHIFF DER NORUFF-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform

Verwendungszweck: Angriffsschiff

Technologie: Clans

Eingeführt: 3056

Masse: 1.900 Tonnen

Abmessungen

Länge: 73 m

Breite: 43 m

Höhe: 31 m

Treibstoffkapazität: 250 t (2.000)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 8

Maximalschub: 12

Wärmetauscher: 96 (192)

Strukturelle Integrität: 16

Panzerung

Bug: 45

Seiten: je 25

Heck: 35

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	2	3	3	3	–
Bug	Laser	44	5	5	2	2
Bug	LSR	18	5	5	5	–
Bug	Impuls	22	3	3	1	–
Bug	KSR	4	1	1	–	–
LF	AK	14	3	3	–	–
LF	Laser	22	2	2	1	1
LF	Impuls	24	3	3	2	–
LF	KSR	4	1	1	–	–
RF	AK	14	3	3	–	–
RF	Laser	22	2	2	1	1
RF	Impuls	24	3	3	2	–
RF	KSR	4	1	1	–	–
LF (Heck)	Laser	10	1	1	–	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
LF (Heck)	LSR	5	1	1	1	–
LF (Heck)	Impuls	4	1	1	–	–
RF (Heck)	Laser	10	1	1	–	–
RF (Heck)	LSR	5	1	1	1	–
RF (Heck)	Impuls	4	1	1	–	–
Heck	AK	1	2	2	2	–
Heck	Laser	12	1	1	1	1
Heck	LSR	11	3	3	3	–
Heck	Impuls	14	2	2	1	–
Heck	KSR	4	1	1	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (43 Tonnen) 1 Tor

Hangar 2: Fracht (43 tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (43 Tonnen) 1 Tor

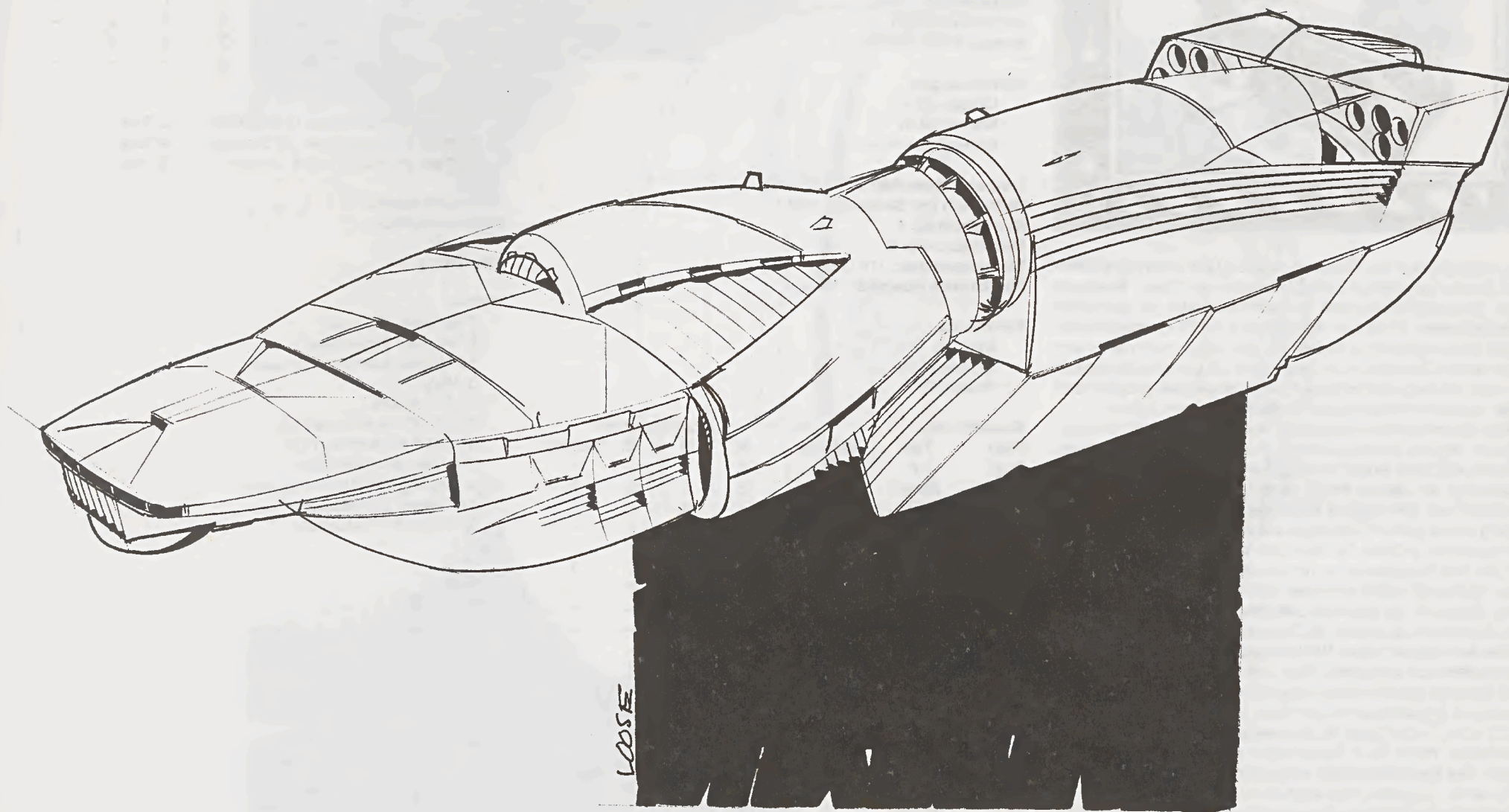
Rettungskapseln: 2

Rettungsboote: 0

Besatzung: 10

Waffen:

5 Schwere ER-Laser
 12 Mittelschwere ER-Laser
 6 Schwere Impulslaser
 8 Mittelschwere Impulslaser
 3 Gaussgeschütze
 2 AK/20-Ultra
 3 LSR 15 mit Artemis FLS
 4 LSR 20 mit Artemis FLS
 4 Blitz-KSR 6
 6 Tonnen Gauss-Munition
 4 Tonnen AK/20-Ultra-Munition
 14 Tonnen LSR-Munition
 4 Tonnen Blitz-KSR-Munition



SASSANID

LANDUNGSSCHIFF DER SASSANID-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Clans
Eingeführt: 2875
Masse: 3.000 Tonnen

Abmessungen

Länge: 69 m
Breite: 69 m
Höhe: 63 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 118 (236)

Strukturelle Integrität: 10

Panzerung

Bug: 20
Seiten: je 15
Heck: 20

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	1	1	–	–
Bug	Laser	24	2	2	2	2
Bug	LSR	6	2	2	2	–
Bug	Impuls	44	6	6	2	–
Bug	KSR	8	2	–	–	–
VL	Laser	12	1	1	1	1
VL	LSR	6	2	2	2	–
VL	Impuls	8	1	1	–	–
VL	KSR	4	1	–	–	–
VL	LB-X	2	1	1	–	–
VR	Laser	12	1	1	1	1
VR	LSR	6	2	2	2	–
VR	Impuls	8	1	1	–	–
VR	KSR	4	1	–	–	–
VR	LB-X	2	1	1	–	–
HL	AK	1	1	1	–	–
HL	Laser	12	1	1	1	1
HL	Impuls	8	1	1	–	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
HR	AK	1	1	1	–	–
HR	Laser	12	1	1	1	1
HR	Impuls	8	1	1	–	–
Heck	Laser	12	1	1	1	1
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	Impuls	28	3	3	2	–
Heck	LB-X	8	2	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Elementare (5 Strahlen) 2 Tore
Hangar 2: Elementare (10 Strahlen) 4 Tore
Hangar 3: Fracht (1.234 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 4

Rettungsboote: 0

Besatzung: 30

Waffen:

7 Schwere ER-Laser
 4 Schwere Impulslaser
 16 Mittelschwere Impulslaser
 3 AK/5
 2 LB-X AK/10
 4 LSR 20 mit Artemis FLS
 4 KSR 6 mit Artemis FLS
 3 Tonnen AK/5-Munition
 4 Tonnen LB-X AK/10-Munition
 12 Tonnen LSR-Munition
 8 Tonnen KSR-Munition

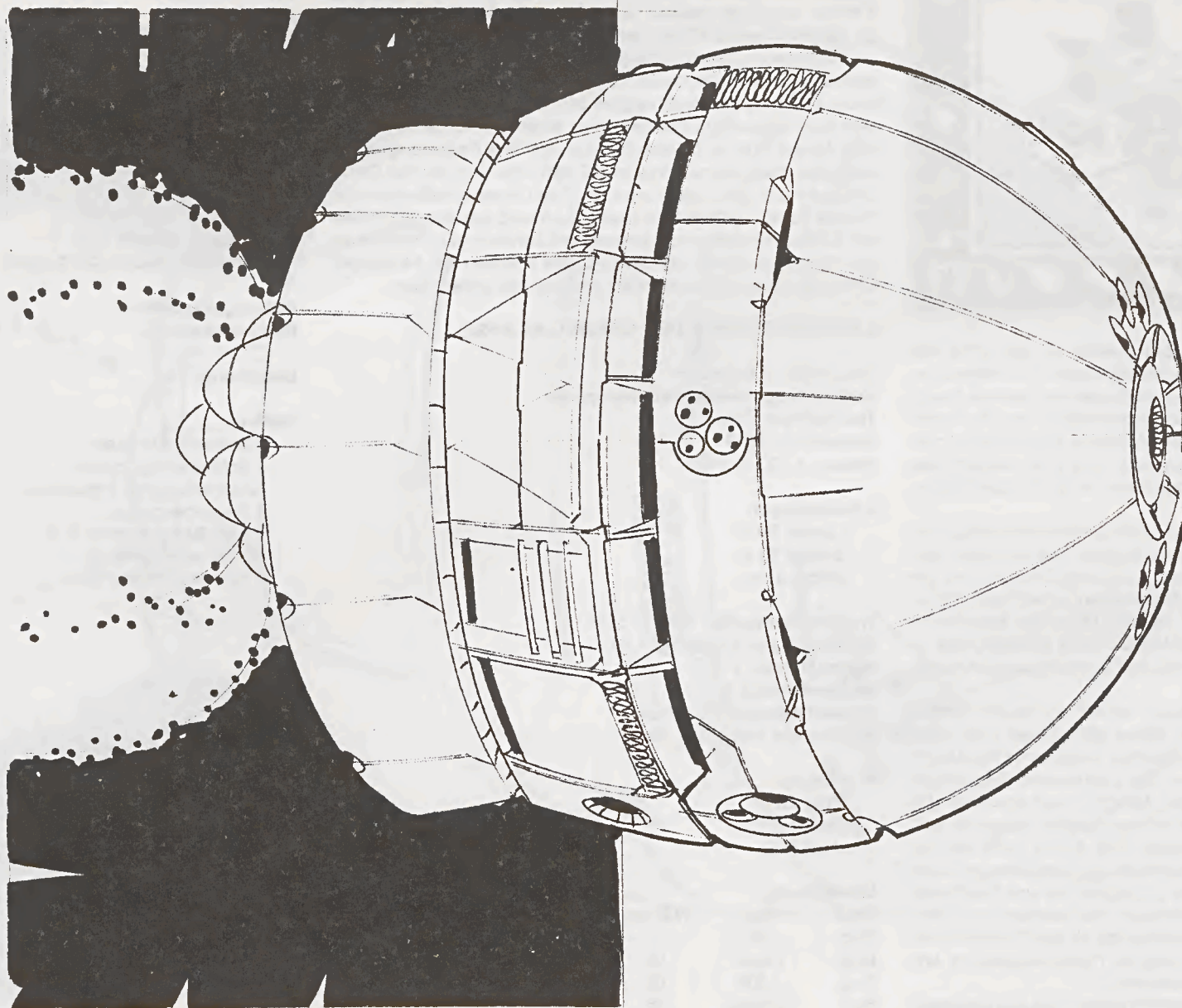


Das LandungsSchiff der *Sassanid*-Klasse ist der bevorzugte Transporter für die gefechtsgerüstete Infanterie der Clans. Beruhend auf der *Intruder*-Klasse, dem Truppentransporter für gemischte Waffengattungen, kann das *Sassanid* bis zu 75 Elementare befördern, einen kompletten Trinärstern also. Tatsächlich hat es sich bei den ersten *Sassanids* um kaum mehr als umgebaute *Intruder* gehandelt, bis die L-5-Werften auf der Pentagonwelt Babylon 2875 mit der Auslieferung des neuen Modells begonnen haben.

Jeder ElementarStern belegt an Bord des *Sassanid* ein eigenes Deck, das mit Schlafquartieren, Rüstkammern, einer Messe, Krankenstation und einem Trainingsbereich samt Holo-Simulator ausgestattet ist. Jedem Strahl eines Sterns steht ein eigener Schlafsaal und eine eigene Rüstkammer zur Verwahrung und Wartung seiner Gefechtrüstungen zur Verfügung, die Elementare verbringen den größten Teil ihrer Zeit allerdings im Trainingsbereich, um ihre Fähigkeiten zu vervollkommen.

Das *Sassanid* macht von einer kleinen Zahl hochentwickelter Waffen Gebrauch, die sämtliche Schußfelder mit einer ausgezeichneten Feuerkraft abdecken. Mit Ausnahme der Bug- und Heckschußfelder werden dabei Waffenkuppeln mit relativ geringem Energieverbrauch eingesetzt. Bug und Heck enthalten dagegen einige schwere Kuppeln, was insbesondere für das gut bestückte Arsenal aus Impulslasern in der Nase des Schiffs gilt, das allein für sich schon in der Lage ist, die meisten Raumjäger auf Anhieb zu zerstören. Wenn sie in Kombination mit den anderen Waffenkuppeln des Raumfahrzeugs eingesetzt werden, können diese Waffen einen Angreifer recht schnell entmutigen.

Die LandungsSchiffe der *Sassanid*-Klasse werden von der überwiegenden Mehrzahl der Clans eingesetzt. Clan Nebelparder verfügt über die meisten, während die Clans Jädefalke und Wolf die wenigsten besitzen.



LOOSE



Die ersten Schiffe der *Union*-Klasse wurden im Jahr 2708 vom Sternenbund gebaut. Eine große Anzahl dieser Raumfahrzeuge hat die Innere Sphäre beim Exodus verlassen und leistete Kerenskys Gefolgsleuten dann auf ihrem langen Weg zu den Pentagonwelten und bei der Erforschung des Kerensky-Sternhaufens gute Dienste. Während der Abrüstungsphase nach 2787 wurden viele dieser *Unions* eingemottet und überlebten so die Exodus-Bürgerkriege.

Nach dem Ende dieser Kriege erforderte der Wiederaufbau der Pentagon-Gesellschaft zahlreiche Transporter, und so wurden viele Raumschiffe der *Union*-Klasse reaktiviert, um Güter zu und von den neuen Kolonien im Kerensky-Sternhaufen zu befördern. Schon bald wurde es jedoch ersichtlich, daß das *Union* den Anforderungen des neu organisierten Clan-Militärs nicht genügte, und so begannen die Ingenieure damit, dieses Raumfahrzeug umzukonstruieren.

Das erste *Union* der Clan-Bauart verließ die neuen Werften über Strana Metschty im Mai des Jahres 2829. Diese neue Version war nun in der Lage, einen kompletten Trinärstern OmniMechs zu befördern, und verfügte zudem über eine bessere Bewaffnung und Panzerung als sein Vorgänger. Allerdings war das neue *Union* – bzw. *Union-C*, wie es in der Inneren Sphäre genannt werden würde – 4.000 Tonnen schwerer. Trotz der im Laufe der Zeit immer wieder vorgenommenen Nachrüstungen begannen sich beim *Union-C* Alterungserscheinungen zu zeigen. Die von Federated-Boeing Interstellar modernisierte Version des Sternenbund-*Union* reicht von seiner Feuerkraft her problemlos an das Clanschiff heran, obwohl das *Union-C* ihm in Sachen Panzerungsschutz und Wärmeabbau auch weiterhin überlegen ist.

Das Arsenal des *Union-C* besteht in erster Linie aus Laserwaffen, die vorwiegend die extrem treffsichere Impulstechnologie verwenden. Eine Reihe von ballistischen Waffen – Gaussgeschütze und artemisgelenkte LSR-Systeme – erhöhen die Feuerkraft noch,

UNION-C

ohne sich zu sehr auf den Wärmehaushalt des Raumschiffs auszuwirken. Allerdings sollte das Schiff ohnehin nie in ausgedehnte Kämpfe verwickelt werden, aus diesem Grund hält die Munition für die ballistischen Waffen selten für länger als 10 Minuten vor.

Die Besatzungsmitglieder an Bord des *Union-C* verfügen über eigene Einzelkabinen, die sich allesamt auf einem der drei Wohndecks oberhalb der Mechhangars befinden. Jedes Deck birgt zudem eigenen sanitäre Einrichtungen, einen Erholungsraum sowie eine Messe und ist für jeweils eine von drei Personengruppen reserviert. Das Hilfspersonal ist auf dem untersten der drei Decks untergebracht, das zudem auch noch die Lebenserhaltungssysteme des Schiffs enthält. Das zweite Deck wird von den Quartieren der 15 MechKrieger eingenommen und beherbergt außerdem die vier Rettungskapseln des *Union-C*. Die Kabinen der 14köpfigen Crew des Raumschiffs befinden sich auf den dritten Deck.

LANDUNGSSCHIFF DER UNION-C-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Mechtransporter
Technologie: Clans
Eingeführt: 2829
Masse: 4.700 Tonnen

Abmessungen
Länge: 83 m
Breite: 83 m
Höhe: 81 m

Treibstoffkapazität: 250 t (1.500)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 126 (252)
Strukturelle Integrität: 12

Panzerung
Bug: 28
Seiten: je 21
Heck: 16

Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	1	2	2	2	–
Bug	Laser	12	1	1	1	1
Bug	LSR	12	3	3	3	–
Bug	Impuls	36	5	5	2	–
VL	AK	2	3	3	3	–
VL	Laser	12	1	1	1	1
VL	Impuls	18	2	2	1	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VR	AK	2	3	3	3	–
VR	Laser	12	1	1	1	1
VR	Impuls	18	2	2	1	–
HL	Impuls	4	1	1	–	–
HR	Impuls	4	1	1	–	–
Heck	AK	1	2	2	2	–
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	Impuls	18	2	2	1	–

Zuladung:

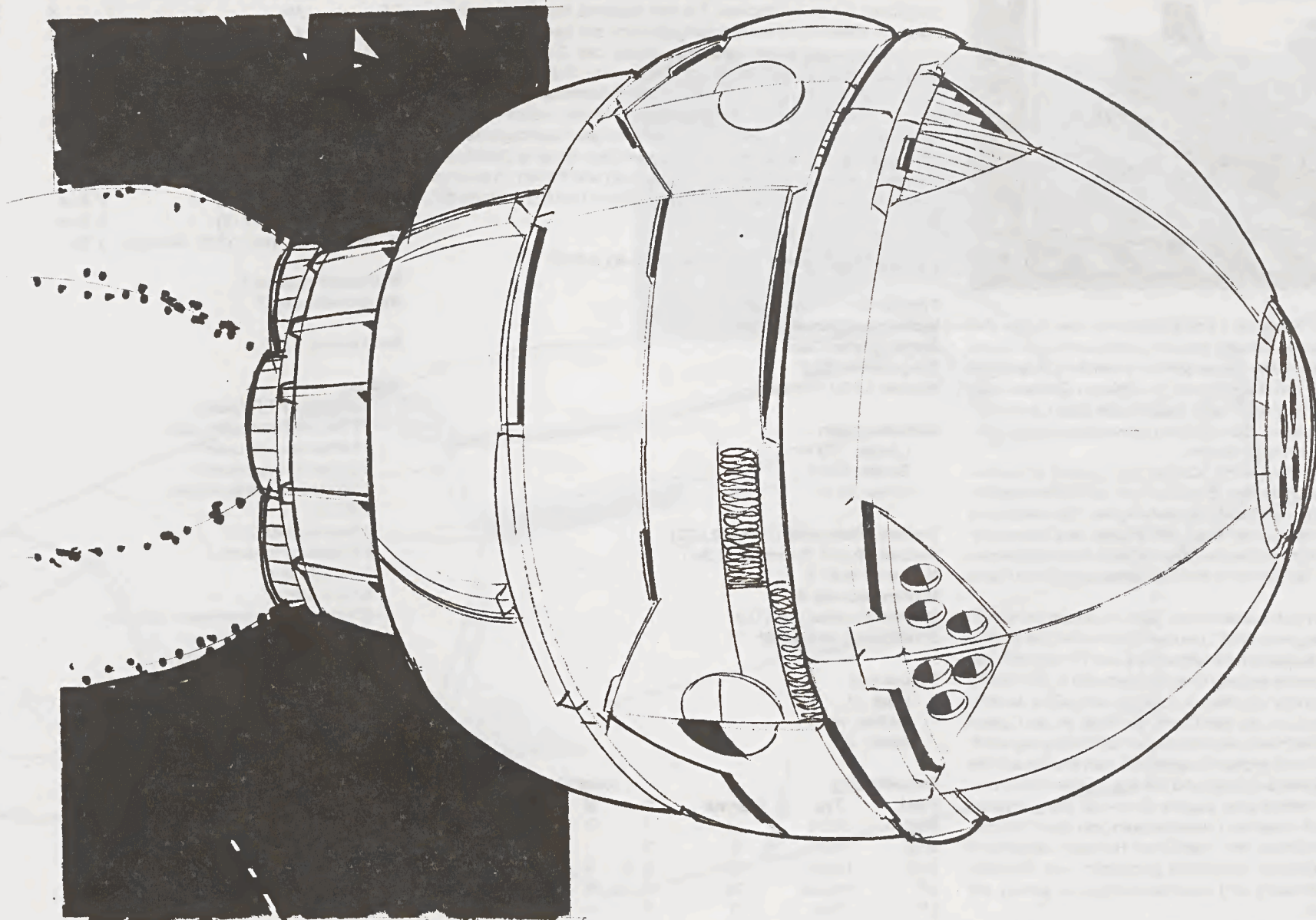
Hangar 1: Mechs (5) 1 Tor
Hangar 2: Mechs (10) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (520 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 0

Besatzung: 14

Waffen:

3 Schwere ER-Laser
 5 Schwere Impuslaser
 12 Mittelschwere Impuslaser
 6 Gaussgeschütze
 3 LSR 20 mit Artemis FLS
 12 Gauss-Munition
 9 Tonnen LSR-Munition



LOOSE

CARRIER



Die Militärdoktrin der Clans hat Landungsschiffe über lange Zeit hinweg zu den Nichtkombattanten gezählt, und aus diesem Grund haben die Clans auch keine Trägerschiffe entwickelt. Allerdings erforderte der Einsatz von Raumjägern auf anderen Gebieten den Transport kleiner Stückzahlen dieser Maschinen. Das Landungsschiff der *Carrier*-Klasse wurde vom Clan Schneerabe entwickelt, um genau diesen Bedarf abzudecken.

Das im Jahr 2882 eingeführte *Carrier* kann einen einzelnen Stern OmniJäger, einschließlich Besatzungen und Wartungspersonal, befördern. Wegen seiner Manövrierfähigkeit, Feuerkraft und Panzerung gewann das *Carrier* unter den Piloten des Schneerabe-Toumans schon früh zahlreiche Bewunderer. Innerhalb eines Jahrhunderts fanden die *Carrier* in den Toumanen sämtlicher Clans ihren Platz.

Die Hauptwerft der Schneeraben bei Rumiko auf der im Keren-sky-Sternhaufen gelegenen Welt Lum baut und wartet die *Carrier* sämtlicher Clans im Austausch für Mineralien und Fertigprodukte. Durch diese Vereinbarung gelangt Clan Schneerabe in den Besitz einer ganzen Spannbreite von Ressourcen, einschließlich Material aus der Inneren Sphäre, das den Clans, die nicht an der Operation Wiedergeburt teilnehmen, ansonsten nicht zur Verfügung steht.

Ein *Carrier* besitzt zwei große Hangars, die sich jeweils auf der rechten und linken Seite befinden und die Raumjäger beherbergen. Jeder Hangar verfügt über eigene Start- und Bergungsvorrichtungen, die durch massive Luftschleusen von den Verstaum- und Wartungseinrichtungen des restlichen Hangars abgetrennt sind. Der gesamte Bereich ist schwer gepanzert, um Schäden durch eventuelle Fehlstarts und Bruchlandungen so gering wie nur möglich zu halten.

Die Raumjagdpiloten und Besatzungsmitglieder sind in Einzelkabinen untergebracht, die sich in der ausladenden Nase des Schiffs befinden. Weil die meisten Piloten dauerhaft auf einem *Carrier* stationiert sind, ist jede Kabine dem Geschmack ihres

Bewohners entsprechend eingerichtet, auch wenn die meisten Unterkünfte nach den Maßstäben der Inneren Sphäre einen eher kärglichen Eindruck machen. Für das gesamte Schiff stehen eine einzelne Messe und ein Erholungsbereich zur Verfügung.

Gemessen an seinem Auftrag, verfügt das *Carrier* über eine eindrucksvolle Bewaffnung und Panzerung. Seine Kampfkraft braucht keinen Vergleich mit vielen Angriffsschiffen der Inneren Sphäre zu scheuen, und so kann ein *Carrier* die meisten Gegner bezwingen, ohne auf sein Raumjagdkontingent zurückgreifen zu müssen. Die Schiffe dieses Typs können über längere Zeiträume hinweg vollkommen unabhängig operieren und führen zu diesem Zweck gut 800 Tonnen an Versorgungsgütern und Ersatzteilen mit sich.

LANDUNGSSCHIFF DER CARRIER-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Trägerschiff
Technologie: Clans
Eingeführt: 2882
Masse: 5.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 170 m
Breite: 93 m
Höhe: 43 m

Treibstoffkapazität: 337 t (2.022)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Wärmetauscher: 76 (152)
Strukturelle Integrität: 10

Panzerung
Bug: 21
Seiten: je 21
Heck: 21

Bewaffnung			Angriffswerte			
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	KSR	24	7	7	–	–
Bug	Nah	6	3	–	–	–
Bug	Laser	60	5	5	5	5
LF	Impuls	30	3	3	3	–
LF	Nah	0	2	–	–	–
LF	Laser	25	4	4	–	–
LF	AK	2	3	3	3	–
RF	Impuls	30	3	3	3	–
RF	Nah	0	2	–	–	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
RF	Laser	25	4	4	–	–
RF	AK	2	3	3	3	–
LF (Heck)	AK	8	5	5	3	–
LF (Heck)	Laser	9	2	–	–	–
RF (Heck)	AK	8	5	5	3	–
RF (Heck)	Laser	9	2	–	–	–
Heck	AK	28	6	6	–	–
Heck	Laser	60	5	5	5	5

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (5) 2 Tore
Hangar 2: Jäger (5) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (832 Tonnen) 1 Tor

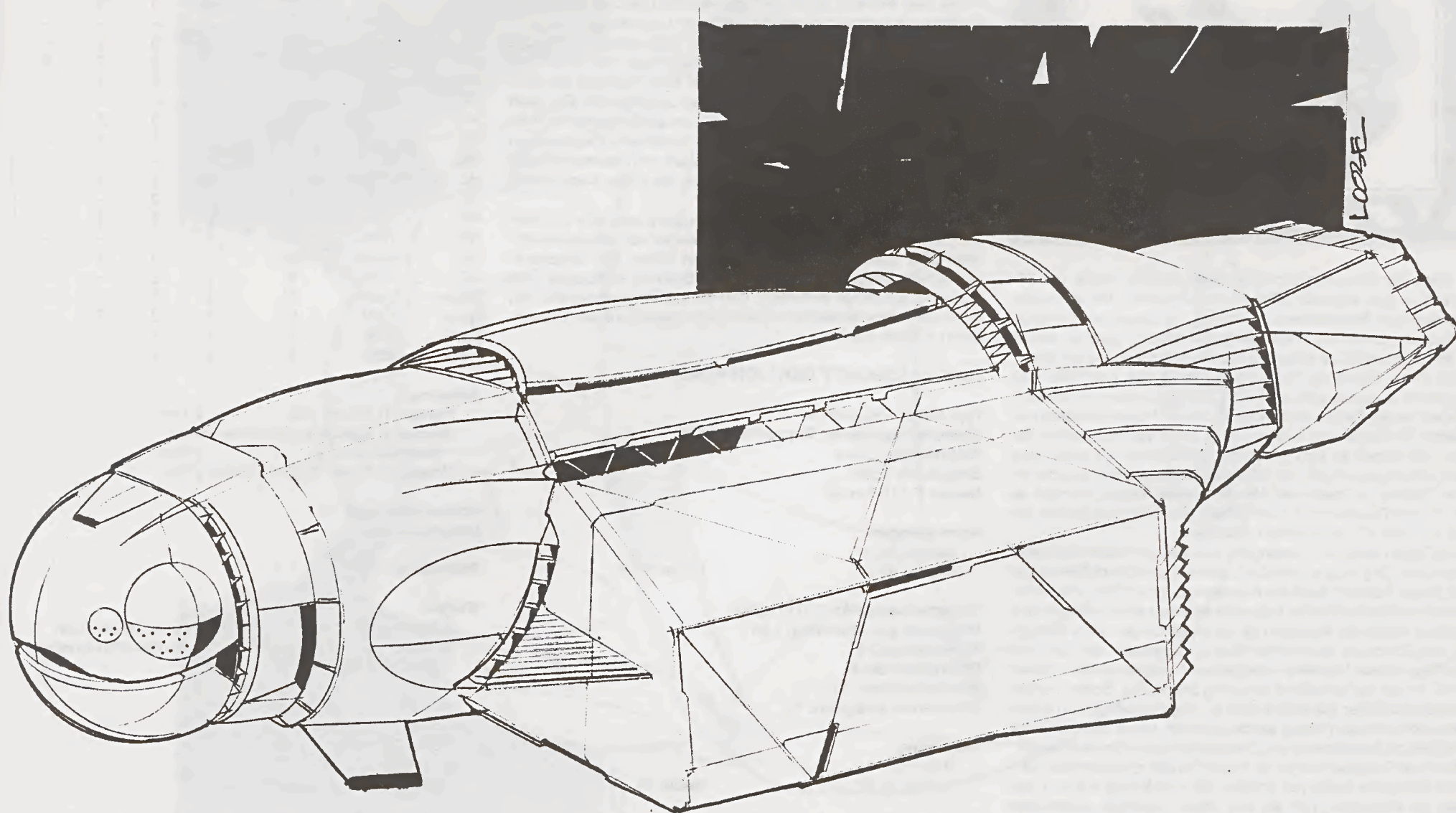
Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 3

Besatzung: 17

Waffen:

10 Schwere ER-Laser
 10 Mittelschwere ER-Laser
 6 Mittelschwere Laser
 6 Schwere Impulslaser
 6 Raketenabwehrsysteme
 4 AK/10
 8 Gaussgeschütze
 8 Maschinengewehre
 2 AK/20-Ultra
 6 Blitz-KSR 6
 6 Tonnen Raketenabwehr-Munition
 4 Tonnen AK/10-Munition
 16 Tonnen Gauss-Munition
 8 Tonnen Maschinengewehr-Munition
 10 Tonnen AK/20-Ultra-Munition
 6 Tonnen Blitz-KSR-Munition



LION



Als eines der frühesten Landungsschiff-Modelle wurde das alt-ehrwürdige *Lion* erstmals 2595 in dienst gestellt. Heute werden *Lions* noch von freiborenen Einheiten der Clans zum Transport von Truppen gemischter Waffengattungen benutzt, ganz so, wie es von den ursprünglichen Erbauern des Raumers vorgesehen war.

Die Clans haben die Originalbewaffnung des *Lion* zwar weitestgehend ausgetauscht und auch andere Systeme modifiziert, trotzdem wurde die grundsätzliche Auslegung dieses Modells beibehalten. Im Gegensatz zu den *Union*- und *Overlord*-Schiffen der Clans, bei denen es sich im Grunde genommen um ganz neue Raumfahrzeuge handelt, die mit ihren Gegenstücken aus der Inneren Sphäre nur noch den Namen gemein haben, handelt es sich bei den Raumern der *Lion*-Klasse durchweg um Schiffe, die noch aus dem 27. Jahrhundert stammen.

Die Clans haben die ursprünglich zwei Lanzen fassenden Mechhangars der Originals so erweitert, daß nun zwei MechSterne dort Platz finden können. Auch die Besatzungsunterkünfte und Unterbringungsmöglichkeiten für Infanterie erfuhren eine Vergrößerung. Genauso wurde der eigentlich für die Besatzungen einer leichten Fahrzeugkompanie reservierte Platz so umgebaut, daß dort nun gefechtsgerüstete Infanterie untergebracht werden konnte – dieser Umbau erwies sich allerdings als wenig praktikabel. Später wurden die entsprechenden Räumlichkeiten so umgestaltet, sie von einem InfanterieSternhaufen belegt werden können, bevor das *Lion* dann schließlich an freiborene und Dezgra-Einheiten überstellt wurde.

Als Wolfs Dragoner 3005 in die Innere Sphäre zurückkehrten, führten sie auch eine Reihe von Schiffen der *Lion*-Klasse mit sich, von denen sie annahmen, daß sie sich relativ unauffällig ausnehmen würden. Sie konnte nicht ahnen, daß sich zu diesem Zeitpunkt nur noch eine Handvoll von *Lions* in den Flottendiensten der Nachfolgerstaaten befanden, und so erregte das Erscheinen ihrer *Lions* sofort Aufsehen. Die Dragoner hielten sich, was die Herkunft ihrer *Lions* betraf, allerdings von Anfang an bedeckt, und so kamen die meisten

Beobachter aus der Inneren Sphäre bald zu dem Schluß, daß diese Schiffe aus denselben Lagern stammen müßten wie auch schon die Sternbund-BattleMechs der Söldnereinheit.

Vor ihrer Reise in die Innere Sphäre hatten die Dragoner einen Großteil der HighTech-Systeme aus ihren *Lions* ausgebaut, dennoch konnten die Raumfahrzeuge immer noch zehn BattleMechs und 250 Soldaten befördern. Trotzdem unterlagen die Schiffe bis zum Ende des 4. Nachfolgekriegs einer Beschränkung auf acht MechS, um unerwünschten Mutmaßungen zu entgehen. Erst nach dem letzten Nachfolgekrieg konnte es sich die Dragoner im Rahmen ihres Wiederaufbaus erlauben, die militärische Organisation in Fünfergruppen offen anzuwenden, obwohl das Raumschiff auch danach nur von Einheiten benutzt wurde, die in der Kampfweise der Clans ausgebildet worden waren.

Viele Beobachter glauben, daß die Dragons nach der Schlacht um Luthien die Mehrzahl ihrer *Lions* wieder auf die ursprünglichen Clan-Spezifikationen zurückgeführt haben. Die Verschwiegenheit der Dragoner bezüglich der Größe und Kampfkraft ihrer Flotte hat allerdings verhindert, daß wir uns ein exaktes Bild von der Anzahl ihrer konvertierten *Lions* oder ihren genauen Einsatzdaten machen können.

LANDUNGSSCHIFF DER LION-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform
Verwendungszweck: Truppentransporter
Technologie: Clans
Eingeführt: 2595
Masse: 7.215 Tonnen

Abmessungen

Länge: 92 m

Breite: 92 m

Höhe: 95 m

Treibstoffkapazität: 210 t (1.260)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 110

Strukturelle Integrität: 14

Panzerung

Bug: 30

Seiten: je 20

Heck: 24

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	34	3	3	2	2
Bug	LSR	12	3	3	3	–
Bug	Nah	2	1	–	–	–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Impuls	28	3	3	2	–
VL	Laser	34	3	3	2	2
VL	LSR	12	3	3	3	–
VL	Nah	2	1	–	–	–
VL	Impuls	28	3	3	2	–
VR	Laser	34	3	3	2	2
VR	LSR	12	3	3	3	–
VR	Nah	2	1	–	–	–
VR	Impuls	28	3	3	2	–
HL	LSR	10	2	2	2	–
HL	Nah	2	1	–	–	–
HL	Impuls	28	3	3	2	–
HL	KSR	8	2	2	–	–
HR	LSR	10	2	2	2	–
HR	Nah	2	1	–	–	–
HR	Impuls	28	3	3	2	–
HR	KSR	8	2	2	–	–
Heck	Laser	34	3	3	2	2
Heck	LSR	10	2	2	2	–
Heck	Nah	2	1	–	–	–
Heck	KSR	8	2	2	–	–

Zuladung:

Hangar 1: MechS (10) 2 Tore

Hangar 2: Infanterie (10 Sterne ohne Gefechtsrüstung) 2 Tore

Hangar 3: Fracht (2.631 Tonnen) 1 Tor

Rettungskapseln: 10

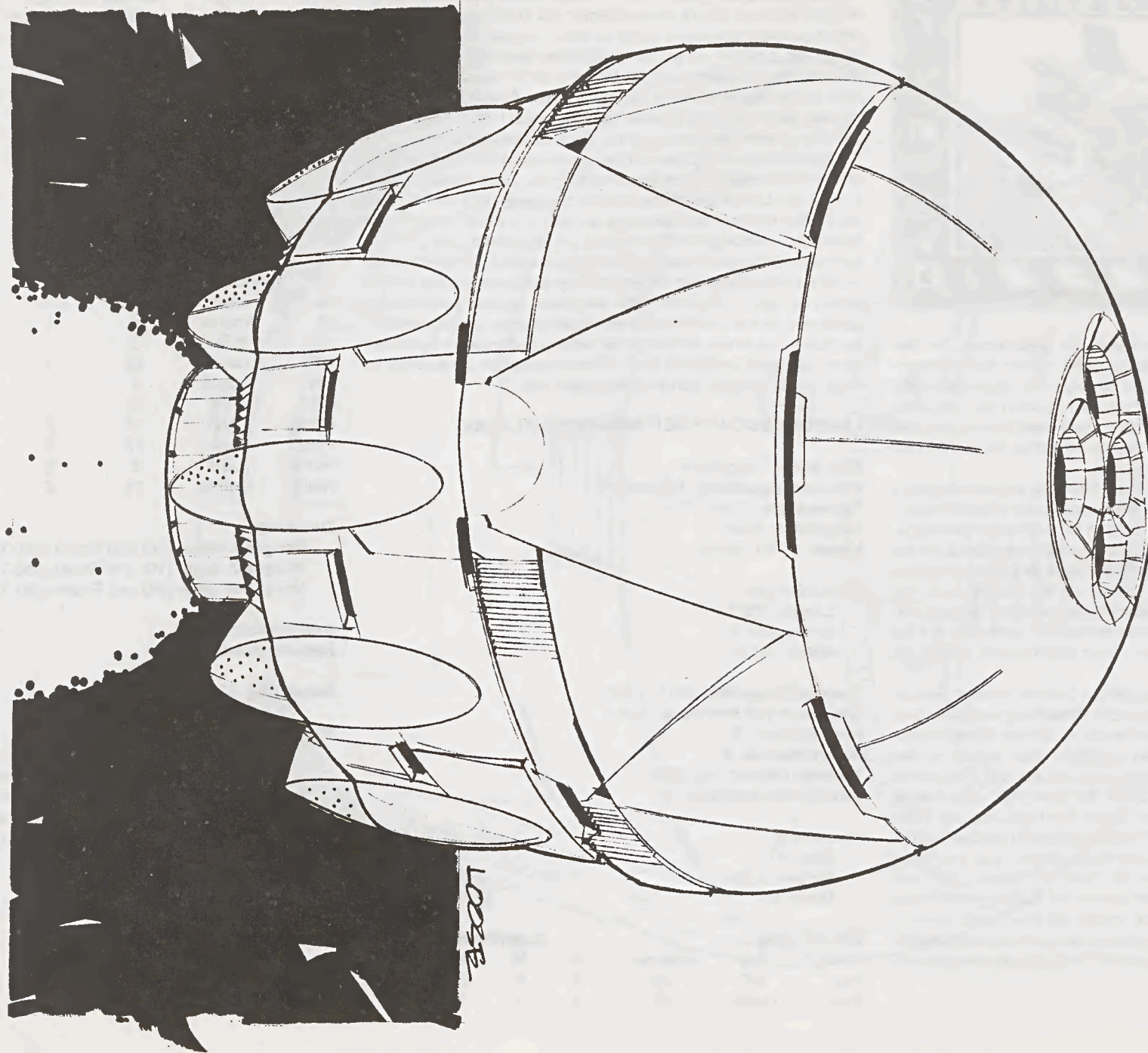
Rettungsboote: 0

Besatzung: 50

Waffen:

8 Schwere ER-Laser 48 Tonnen LSR-Munition
 8 Mittelschwere ER-Laser 12 Tonnen Blitz-KSR-Munition
 10 Schwere Impulslaser
 10 Mittelschwere Impulslaser
 12 Raketenabwehrsysteme
 6 LSR 15 mit Artemis FLS
 6 LSR 20 mit Artemis FLS
 6 Blitz-KSR 6
 48 Tonnen Raketenabwehr-Munition

Anmerkung: Einige Versionen des *Lion*, die sich in den Diensten von Wolfs Dragonern befinden, befördern an Stelle des Infanteriekontingents eine schwere Fahrzeugkompanie. Das von dieser Konfiguration in Anspruch genommene zusätzliche Gewicht senkt die Frachtkapazität in erheblichem Ausmaß.



MIRABORG



Das Trägerschiff der *Miraborg*-Klasse, die ursprünglich die Bezeichnung *Charybdis* erhalten sollte, zählt zu den Neuankömmlingen in der Inneren Sphäre. Clan Nebelparder stellte das erste dieser Schiffe 3053 in Dienst. Inzwischen konnten nur vier *Miraborgs* in der von den Clans besetzten Zone gesichtet werden, die Daten des Luzern-Kernspeicher deuten allerdings darauf hin, daß insgesamt ein Dutzend gebaut wurden.

Die Entwicklungsarbeiten für das *Miraborg* begannen gegen Ende der 3040er, kurz nachdem die Nebelparder erkannt hatten, daß man ein neues, großes Trägerschiff für Raumjäger benötigte. Die Ingenieure der Parder trafen eine weise Entscheidung, als sie sich entschlossen, zunächst die Ergebnisse des Krieges gegen die Innere Sphäre abzuwarten, bevor sie die Konstruktion der neuen Schiffsklasse endgültig abschließen würden. Die aus den Kämpfen gewonnenen Erfahrungen erbrachten dann nicht nur die erwarteten Einsatzdaten, sondern auch einen neuen Namen für das Raumfahrzeug: *Miraborg*.

Kapten Tyra Miraborg war Jagdpilotin aus der Inneren Sphäre bei den 1. Drakons der Freien Republik Rasalhaag und eine Veteranin zahlreicher Gefechte gegen die Clans. Bei der Schlacht über Radstadt wurde ihr Jäger schwer getroffen, doch anstatt zu fliehen, setzte sie zu einer Selbstmordattacke auf das Flaggschiff des Clans Wolf an. Obwohl das Schiff der *Sovetskij Soyuz*-Klasse diesen Angriff überstand, wurden durch den Einschlag von *Miraborgs Shilone* eine Reihe von Führungsoffizieren getötet, darunter ilKhan Leo Showers vom Clan Nebelparder, was zur Folge hatte, daß die Kriegsmaschinerie der Clans für fast ein Jahr zum Stillstand gebracht wurde. Durch diesen Akt außergewöhnlichen Heldentums wurde Tyra Miraborg sowohl bei den Clans als auch in der Inneren Sphäre zur Legende, so daß sich die Nebelparder veranlaßt sahen, ihr neues Trägerschiff ihr zu Ehren umzubenennen.

Das erste Landungsschiff der *Miraborg*-Klasse warf seine Leinen im April 3053 auf den Huntress-Werften los. Nach einer kurzen Erprobungsphase wurde das Schiff zu den 1. Jaguar Guards auf der Welt Avon überführt, wo es zur zusätzlichen Verteidigung der Matabushi-Werften eingesetzt wird. Die Präsenz der 30 zusätzlichen Raumjäger hat sämtliche Versuche der VSDK, diese Anlage lahmzulegen, vereitelt, doch der letzte Überfall des Kombinati hätte im April 3056 beinahe zu einer Beschädigung der Generatoranlagen geführt.

Das *Miraborg* verfügt über ein hervorragendes Waffenarsenal, was sich wahrscheinlich mit der Neubewertung der Clans bezüglich dem Einsatz von Landungsschiffen im Kampf erklären läßt. Ein Großteil der Waffen befindet sich allerdings an Bug und Heck, wodurch die Seiten des *Miraborg* nicht sonderlich gut abgedeckt sind. Im Flug kann das *Miraborg* sich zwar mit Leichtigkeit in eine günstige Schußposition manövrieren, am Boden kann die Bugwaffnung des Schiffs jedoch nur gegen fliegende Ziele eingesetzt werden, wodurch das Schiff verwundbar durch Angriffe von Bodentruppen ist. Aufgrund dieser Schwäche führen *Miraborgs* nur selten Landungen in Systemen durch, die noch umkämpft sind, vielmehr verharren sie solange im Orbit, bis der Gegner sich zurückgezogen hat.

LANDUNGSSCHIFF DER MIRABORG-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform

Verwendungszweck: Trägerschiff

Technologie: Clans

Eingeführt: 3053

Masse: 9.750 Tonnen

Abmessungen

Länge: 122 m

Breite: 122 m

Höhe: 131 m

Treibstoffkapazität: 300 t (1.800)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 5

Maximalschub: 8

Wärmetauscher: 162 (324)

Strukturelle Integrität: 10

Panzerung

Bug: 20

Seiten: je 18

Heck: 16

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	29	8	8	2	–
Bug	Laser	22	2	2	1	1

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	LSR	11	3	3	3	–
Bug	Impuls	32	4	4	2	–
Bug	KSR	4	1	–	–	–
Bug	LB-X	6	1	1	–	–
VL	Laser	17	2	2	1	1
VL	LSR	5	1	1	1	–
VL	Impuls	14	2	2	1	–
VL	KSR	4	1	–	–	–
VL	LB-X	6	1	1	–	–
VR	Laser	17	2	2	1	1
VR	LSR	5	1	1	1	–
VR	Impuls	14	2	2	1	–
VR	KSR	4	1	–	–	–
VR	LB-X	6	1	1	–	–
HL	Laser	12	1	1	1	1
HL	Impuls	4	1	1	–	–
HL	KSR	3	1	–	–	–
HR	Laser	12	1	1	1	1
HR	Impuls	4	1	1	–	–
HR	KSR	3	1	–	–	–
Heck	AK	15	5	5	2	–
Heck	Laser	17	2	2	1	1
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	Impuls	14	2	2	1	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10) und Fracht (350 Tonnen) 2 Tore

Hangar 2: Jäger (10) und Fracht (350 Tonnen) 2 Tore

Hangar 3: Jäger (10) und Fracht (301 Tonnen) 2 Tore

Rettungskapseln: 0

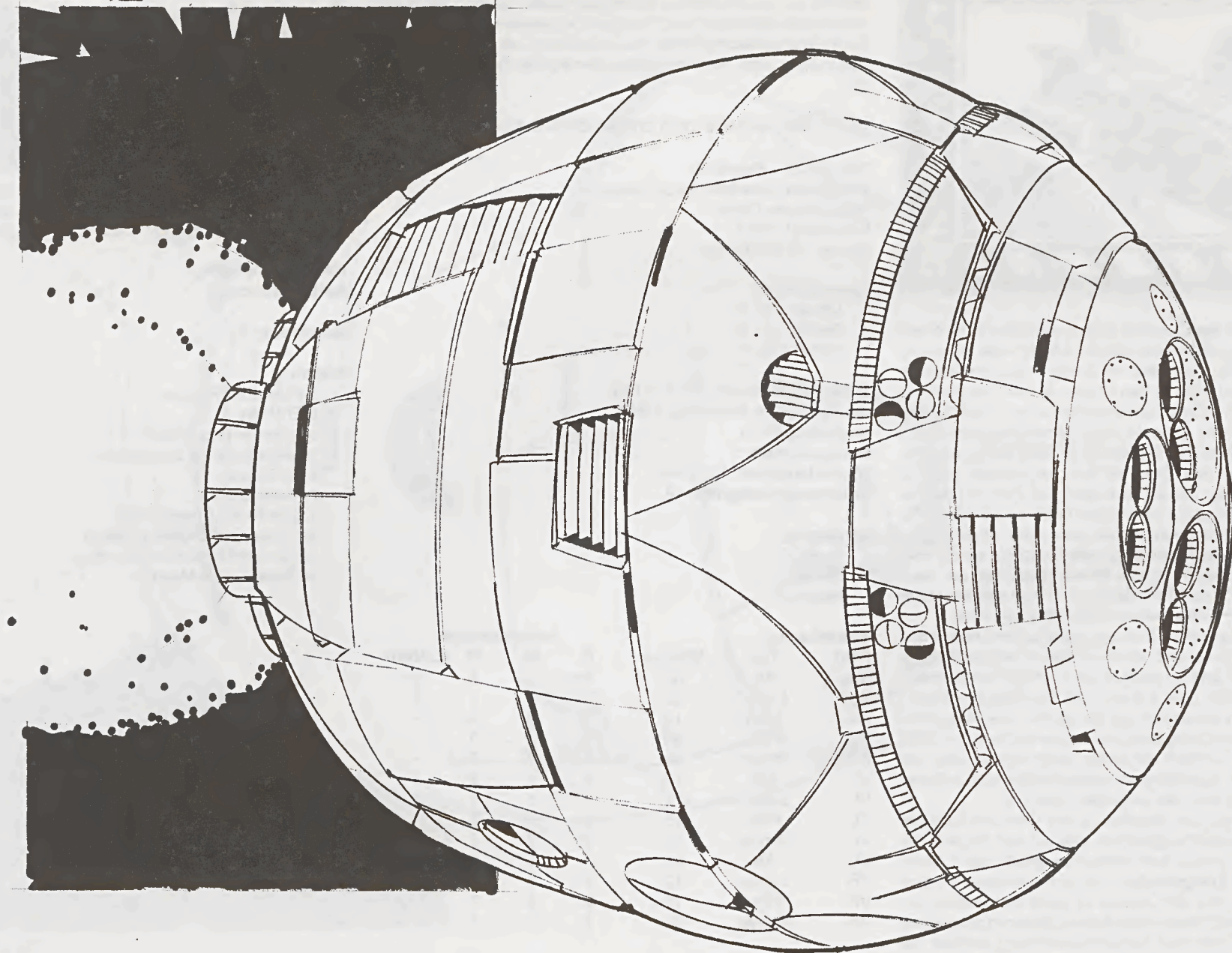
Rettungsboote: 15

Besatzung: 40

Waffen:

6 Schwere ER-Laser	4 Tonnen Gauss-Munition
5 Mittelschwere ER-Laser	6 Tonnen LB-X AK/20-Munition
5 Schwere Impulslaser	15 Tonnen AK/20-Ultra-Munition
8 Mittelschwere Impulslaser	10 Tonnen LSR-Munition
2 Gaussgeschütze	8 Tonnen KSR-Munition
3 LB-X AK/20	
3 AK/20-Ultra	
3 LSR 15 mit Artemis FLS	
2 LSR 20 mit Artemis FLS	
2 KSR 4 mit Artemis FLS	
3 KSR 6 mit Artemis FLS	

LOOSE





Viele Landungsschiffe der *Overlord*-Klasse verließen im Rahmen von Operation Exodus die Innere Sphäre. Als Nicholas Kerensky dann einige Jahre darauf während der Exodus- Bürgerkriege die Clans ins Leben rief, ordnete er den Umbau seiner *Overlords* an, so daß sie gemäß dem Organisationsschema der Clans jeweils einen Sternhaufen aus 45 OmniMechs transportieren konnten.

Diese Umrüstung führte zwangsläufig zu einer Reihe von Modifikationen im Inneren des *Overlord*. Auf den meisten Schiffen entfernten Clantechniker die Jägerhangars, um Platz für die zusätzlichen Mech-Parkbuchten und Unterkünfte zu schaffen. Für diese frühen Raumfahrzeuge existierten noch keine Standardvorgaben, und deshalb unterschieden sich alle 20 Schiffe auf die eine oder andere Weise voneinander. Die Massenproduktion der standardisierten *Overlord-Cs* auf Strana Metschty konnte erst eingeleitet werden, nachdem die Pentagonwelten befreit worden waren.

Beim *Overlord-C* handelt es sich um einen echten Umbau des originalen *Overlords*. Es kann 45 Mechs befördern und ist beträchtlich stärker bewaffnet und gepanzert als das Ursprungsmodell, allerdings kann es nicht über ein eigenes Raumjagdkontingent verfügen. Nach außen hin besitzt das *Overlord-C* eine verblüffende Ähnlichkeit mit seinem Vorgänger, obwohl es um beinahe 2.000 Tonnen zugelegt hat. Lediglich der etwas vorspringende Bug und die fehlenden Tore der Jägerhangars unterscheiden sein äußeres Erscheinungsbild vom dem des originalen *Overlord*.

Alles in allem läßt sich die Bewaffnung des *Overlord-C* mit der des modifizierten *Overlord* vergleichen, das auf den Shipil-Werften im Orbit um Skye gebaut wird. Allerdings enthält das Arsenal des *Overlord-C* mehr Energiewaffen, und seine Kühlsystem sind zudem so ausgelegt, daß der Captain all seine Bordwaffen einsetzen kann, ohne durch Abwärmeprobleme gehindert zu werden. Trotz seiner beeindruckenden Gesamtbewaffnung bleiben die Heckseiten des *Overlord-C* allerdings relativ ungeschützt. Somit ist das Schiff an zwei Stellen verwundbar, was von gegnerischen

OVERLORD-C

Piloten bereits ausgenutzt wurde, so daß schon fünf *Overlord-Cs* zerstört und sieben weitere wrackgeschossen wurden. Als Folge daraus sind die Piloten von *Overlord-Cs* gehalten, eine konstante Serie von Ausweichmanövern durchzuführen, um Angreifer davon abzuhalten, diese Schwachstellen der Schiffe für sich auszunutzen.

LANDUNGSSCHIFF DER OVERLORD-C-KLASSE

Typ: Militär – Kugelform

Verwendungszweck: Mechtransporter

Technologie: Clans

Eingeführt: 2818

Masse: 11.500 Tonnen

Abmessungen

Länge: 101 m

Breite: 101 m

Höhe: 139 m

Treibstoffkapazität: 360 t (2.160)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Wärmetauscher: 122 (244)

Strukturelle Integrität: 18

Panzerung

Bug: 35

Seiten: je 30

Heck: 25

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Extrem
				M	W		
Bug	AK	2	1	1	1		–
Bug	Laser	12	1	1	1	1	
Bug	LSR	12	3	3	3		–
Bug	PPK	30	3	3	3		–
Bug	Impuls	26	4	4	2		–
VL	AK	16	4	4	1		–
VL	Laser	12	1	1	1	1	
VL	PPK	15	2	2	2		–
VL	Impuls	18	2	2	1		–
VR	AK	16	4	4	1		–
VR	Laser	12	1	1	1	1	
VR	PPK	15	2	2	2		–
VR	Impuls	18	2	2	1		–

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
HL	AK	2	1	1	1	–
HL	Impuls	8	1	1	–	–
HR	AK	2	1	1	1	–
HR	Impuls	8	1	1	–	–
Heck	AK	2	1	1	1	–
Heck	LSR	6	2	2	2	–
Heck	PPK	30	3	3	3	–

Zuladung:

Hangar 1: Mechs (15) und Fracht (400 Tonnen) 3 Tore

Hangar 2: Mechs (15) und Fracht (400 Tonnen) 3 Tore

Hangar 3: Mechs (15) und Fracht (381 Tonnen) 3 Tore

Rettungskapseln: 3

Rettungsboote: 3

Besatzung: 43

Waffen:

3 Schwere ER-Laser

6 ER-PPK

3 Schwere Impulslaser

12 Mittelschwere Impulslaser

6 AK/5-Ultra

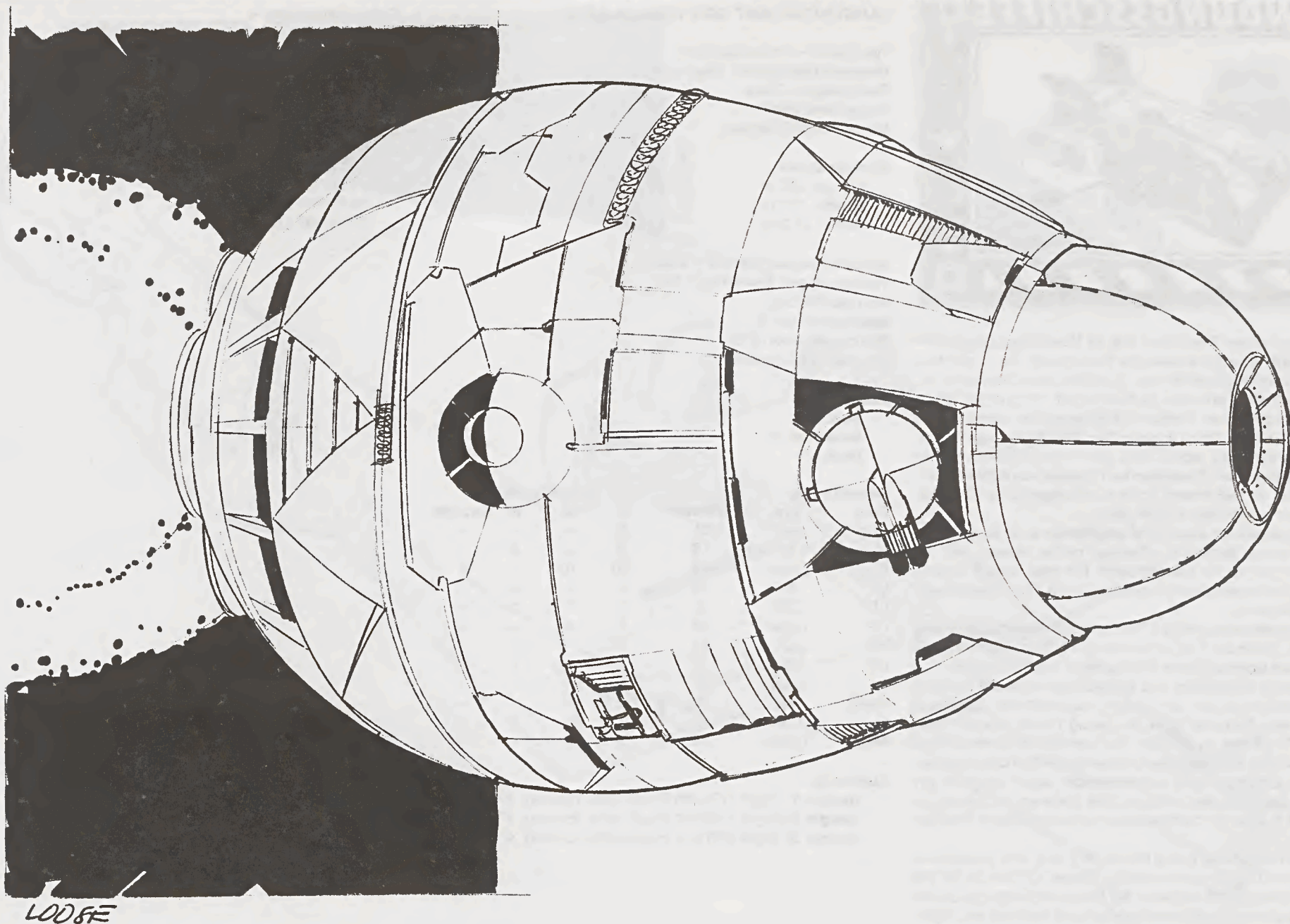
2 AK/20-Ultra

3 LSR 20 mit Artemis FLS

10 Tonnen AK/5-Ultra-Munition

10 Tonnen AK/20-Ultra-Munition

16 Tonnen LSR-Munition





Das *Titan* kann einen Trinärstern aus 30 Raumjägern befördern und verfügt über eine eindrucksvolle Bewaffnung, die sogar dem Arsenal von Landungsschiffen der *Achilles*-Klasse überlegen ist. Diese Eigenschaften erlauben es dem Schiff, mit großem Erfolg unabhängig zu operieren. Dieselben Eigenschaften haben jedoch auch bewirkt, daß die *Titans* während der Nachfolgekriege zu Primärzielen wurden. Das letzte *Titan* der Inneren Sphäre wurde während einer Reihe von Gefechten bei Cholame von Kurita-Raumjägern zerstört, so daß dieses Schiff nun außerhalb der Clanflotten nicht mehr angetroffen werden kann.

Obwohl es allgemein als zu groß angesehen wird, als daß man es innerhalb eines Verbandes einsetzen müßte, dienen viele *Titans* als Geleitschutz für Kampfschiffe. Ein paar wenige Schiffe dieses Typs operieren gänzlich unabhängig als Patrouillenraumer zur Systemsicherung.

Das Raumjagdkontingent des *Titan* belegt insgesamt drei einzelne Flugdecks. Jedes der Decks beherbergt 10 Raumjäger und ist in der Lage, einen eigenständigen Flugbetrieb aufrechtzuerhalten.

Die Quartiere der Piloten und Besatzungsmitglieder an Bord des *Titan* gehören zu den am besten ausgestatteten überhaupt und bieten dem Personal mehr als genug Raum, um sich zwischen den Einsätzen zu erholen. Bei sämtlichen Unterkünften handelt es sich um Einzelkabinen, wobei die beiden Quartiere der Piloten eines Strahls jeweils nebeneinander liegen und über ein gemeinsam genutztes Bad verfügen. Die Kabinen der Führungsoffiziere sind zudem mit Computern für organisatorische Arbeiten ausgestattet.

Das *Titan* besitzt eine große Brücke, die über eine zusätzliche Station für den Flugleitoffizier verfügt. Dieser Offizier ist für die Flugmanöver des Schiffs während der Start- und Bergungsoperationen der Jagdmaschinen verantwortlich und versorgt die Jägerpiloten während eines Kampfes mit taktischen Informationen.

TITAN

LANDUNGSSCHIFF DER TITAN-KLASSE

Typ: Militär – Stromlinienform
Verwendungszweck: Trägerschiff
Technologie: Clans
Eingeführt: 2647
Masse: 12.000 Tonnen

Abmessungen
Länge: 250 m
Breite: 162 m
Höhe: 47,2 m

Treibstoffkapazität: 480 t (2.880)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84 t
Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Wärmetauscher: 185
Strukturelle Integrität: 15

Panzerung
Bug: 25
Seiten: je 25
Heck: 26

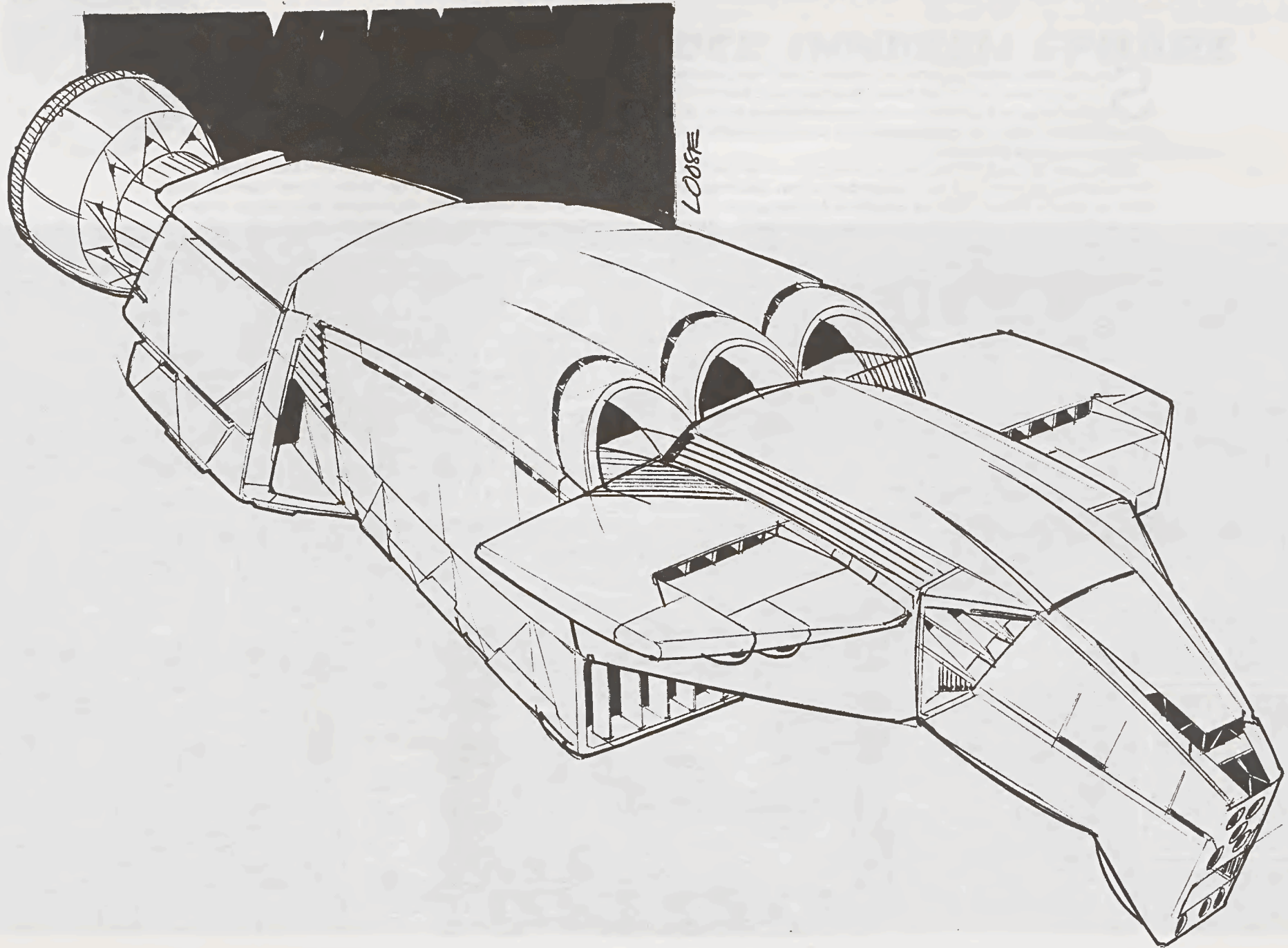
Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	21	6	–	–	–
Bug	LSR	18	4	4	4	–
Bug	Laser	96	10	10	–	–
LF	AK	14	4	–	–	–
LF	LSR	6	1	1	1	–
LF	Laser	52	6	4	–	–
RF	AK	14	4	–	–	–
RF	LSR	6	1	1	1	–
RF	Laser	52	6	4	–	–
Heck	AK	7	2	–	–	–
Heck	LSR	6	1	1	1	–
Heck	Laser	12	2	–	–	–

Zuladung:
Hangar 1: Jäger (10) und Fracht (500 Tonnen) 4 Tore
Hangar 2: Jäger (10) und Fracht (678 Tonnen) 4 Tore
Hangar 3: Jäger (10) und Fracht (500 Tonnen) 4 Tore

Rettungskapseln: 4
Rettungsboote: 4

Besatzung: 38

Waffen:
22 Schwere Laser
10 Mittelschwere Laser
8 AK/20
6 LSR 20
16 Tonnen AK/20-Munition
12 Tonnen LSR-Munition

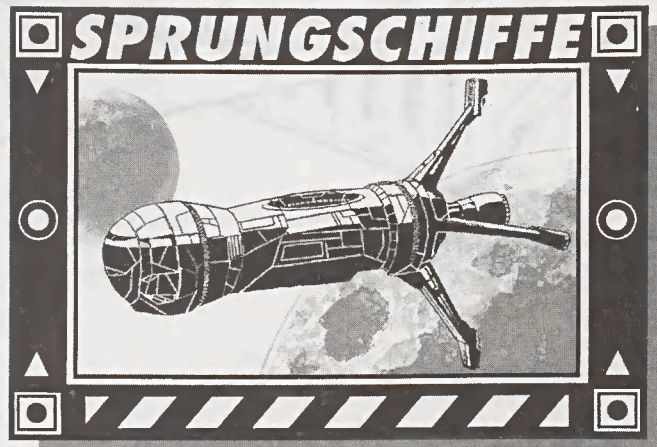


SprungSchiffe stellen die einzige Transportmöglichkeit zwischen den weit verstreuten Sonnensystemen der Inneren Sphäre, der Peripherie und darüber hinaus dar. Diese Raumfahrzeuge können mit Hilfe der durch ihre riesigen Solarsegel eingefangenen Sonnenstrahlung und der Kearny-Fuchida-Hyperantriebstechnologie bis zu 30 Lichtjahre weite, interstellare Sprünge auszuführen. In erste Linie werden SprungSchiffe benutzt, um fusionsgetriebene LandungsSchiffe zu befördern, die im 31. Jahrhundert das gebräuchlichste Transportmittel für interplanetare Flüge darstellen.

Die meisten SprungSchiff-Modelle lassen sich bis in die Zeit des Sternenbundes zurückverfolgen und verwenden eine Technologie, die sich jahrhundertlang dem Zugriff der Staaten der Inneren Sphäre verschlossen hat – sogenannte LosTech. In den letzten Jahren haben die Streitkräfte der Inneren Sphäre allerdings erhebliche Anstrengungen zur Erforschung der von SprungSchiffen eingesetzten Technologien unternommen, Anstrengungen, die nun Früchte zu tragen beginnen. Zum Beispiel kommen nun zunehmend wieder Technologien wie die Lithium-Fusionsbatterie, die ein rascheres Aufladen der empfindlichen Kearny-Fuchida-Antriebsspirale erlaubt, auf Schiffen der Inneren Sphäre zum Einsatz. Das Erscheinen der Cans hat die Forschungs- und Entwicklungsbemühungen der Inneren Sphäre noch weiter beschleunigt, führte jedoch zugleich auch dazu, daß die Anstrengungen der Nachfolgerstaaten sich nun auch auf den Bau von schwer bewaffneten Gefechts-SprungSchiffen richten, die man gemeinhin als KampfSchiffe bezeichnet.

Hunderte von Jahren waren die SprungSchiffe der Inneren Sphäre vor den Gefahren des Krieges sicher. Aus Respekt vor ihrem Wert als LosTech haben die Armeen der großen Häuser davon abgesehen, diese Raumschiffe anzugreifen. Die Bedrohung durch die Clans und die Wiederbelebung des militärischen Schiffbaus in der Inneren Sphäre haben nun jedoch zu einer Unterhöhlung dieses ungeschriebenen Gesetzes geführt, wie man vor kurzem anhand der Angriffe auf SprungSchiffe während der Skye-Revolté sehen konnte. Die meisten Streitkräfte – und dies umfaßt auch die Clan-Toumane – respektieren jedoch nach wie vor den LosTech-Status von SprungSchiffen. Zwar verbieten die Clans den Angriff auf SprungSchiffe nicht grundsätzlich, doch sie betrachten sie normalerweise als Nichtkombattanten und würden sie nur unter dem Zwang taktischer Notwendigkeit angreifen. Trotzdem läßt sich bereits absehen, daß die Flotten sowohl der Inneren Sphäre als auch der Clans in den kommenden Jahren mit zunehmender Häufigkeit auch SprungSchiffe zum Ziel von Angriffen machen werden.

Etliche der in diesem Kapitel vorgestellten SprungSchiffe werden zugleich auch in den Flotten der Clans eingesetzt. Dieser Umstand wird gegebenenfalls in den einzelnen Beiträgen gesondert hervorgehoben.





SPRUNGSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE

SPRUNGSCHIFF DER STAR LORD-KLASSE
HERSTELLER: UNIVERSAL AIR,
DELAVAN, VER. COMMONWEALTH
MASSE (BELADEN): 274.000 TONNEN
(AUSSCHLIESSLICH LANDUNGSSCHIFFE)
LÄNGE INSGESAMT: 660 METER
(AUSSCHLIESSLICH SPRUNGSEGEL)

SEGELDURCHM. 1140 M
VOLL AUSGEBRACHT
REF. 121 - 45A/276

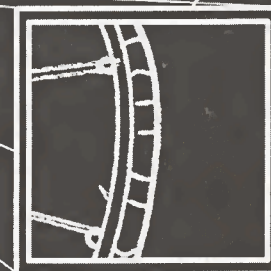
KF MARK VIII 9-1 ANTRIEB
EINFÜHRSTÜTZEN DETAIL
PARKTRIEBWERK
H11A7 - Z18 - 11010

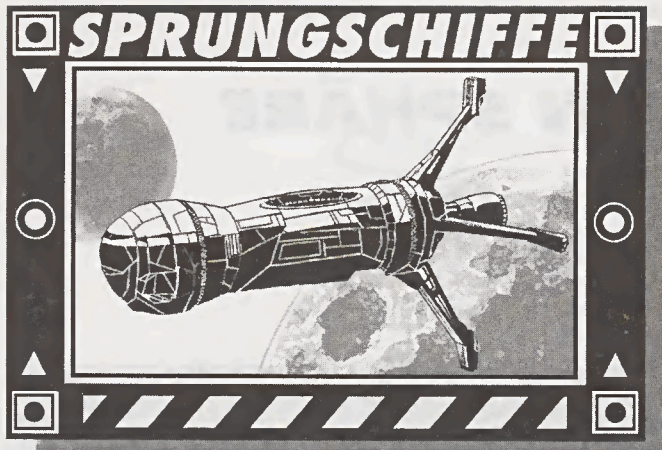
PARKTRIEBWERK
MAXIMALSCHUB: 0,100327 G
TREIBSTOFFVERBRAUCH: 39,52 TONNEN/TAG

FRACHTSEKTION 2A DETAIL
BEIBOOTHANGAR TOR B
REF 207/1A - 402X1

98J3715974.15

571M297.35





Das 273 Meter messende *Scout* ist das kleinste Sprungschiff, das in der Inneren Sphäre allgemeine Verwendung findet. Wie der Name schon andeutet, wurde das aus der Zeit des Sternenkrieges stammende *Scout* als unabhängig operierendes Erkundungs- und Forschungsschiff gebaut. Während der Nachfolgekriege wurden viele *Scouts* vom Militär requiriert, weil sich das Schiff durch seine nur schwach ausgeprägte Sprungsignatur in geradezu idealer Weise für verdeckte Operationen wie den Transport kleiner, spezialisierter Eingreiftruppen weit hinter die feindlichen Linien eignet.

Das *Scout* verfügt über komfortable Quartiere und eine große Krankenstation. Es mangelt ihm allerdings an einem Gravdeck, so daß es zur Erzeugung künstlicher Schwerkraft die als Grav-Manöver bekannte Beschleunigungsmethode einsetzen muß. Dies hat natürlich einen drastisch erhöhten Brennstoffverbrauch zur Folge, so daß *Scouts*, die regelmäßig Grav-Manöver durchführen, oft zusätzliche Treibstofftanks in ihren Laderäumen mitführen.

Der kugelförmige Bug des *Scout* beherbergt einen Großteil der Besatzungsunterkünfte sowie die geräumige Brücke, den Sprungcomputer, die Lebenserhaltungssysteme und eine Reihe von Notstromgeneratoren. Letztere können das Lebenserhaltungssystem drei Monate lang in Betrieb halten und ermöglichen somit das Überleben der Crew, falls der Hauptreaktor einmal ausfallen sollte.

In der Mittelsektion des Raumfahrzeugs befindet sich der einzige Andockring, der den Transport von Landungsschiffen mit einer Masse von bis zu 25.000 Tonnen erlaubt. Zwischen dem empfindlichen Hypersprungantrieb und der Außenhülle eingezwängt, befinden sich hier auch noch zwei kleine Laderäume und der Beiboothangar. Normalerweise werden die Laderäume nur für den Transport zusätzlicher Versorgungsgüter für das Sprungschiff und seine Besatzung verwendet.

SCOUT

Das Heck des Schiffs birgt den Fusionsreaktor, die Treibstofftanks und das Parktriebwerk des *Scout*. Bei dem Parktriebwerk handelt es sich um eine ungewöhnlich leistungsstarke Ausführung, die eine Beschleunigung von bis zu 0,2 g erzeugen kann, solange das Raumfahrzeug kein Landungsschiff mit sich führt. Auch die empfindlichen Sprungsegel befindet sich hier im Heckabschnitt. Vier große Ausleger verhindern dabei, daß das 890 Meter durchmessende Segel mit der Hülle des Raumschiffs in Berührung kommt.

SPRUNGSCHIFF DER SCOUT-KLASSE

Technologie: Standard

Eingeführt: 2712

Masse: 90.000 Tonnen

Länge: 273 m

Segeldurchmesser: 890 m

Treibstoffkapazität: 46 t (184)

Verbrauch pro Brenntag: 9,77 t

Parkbeschleunigung: 0,2 g (Normalschub 0,4)

Segelintegrität: 3

K-F-Antriebsintegrität: 3

Wärmetauscher: 158

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 6

Vordere Seiten: je 6

Hintere Seiten: je 5

Heck: 4

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (13 Tonnen) 1 Tor

Hangar 2: Beiboot (1) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (13 Tonnen) 1 Tor

Landungsschiff-Kapazität: 1

Gravdeck: Nicht vorhanden

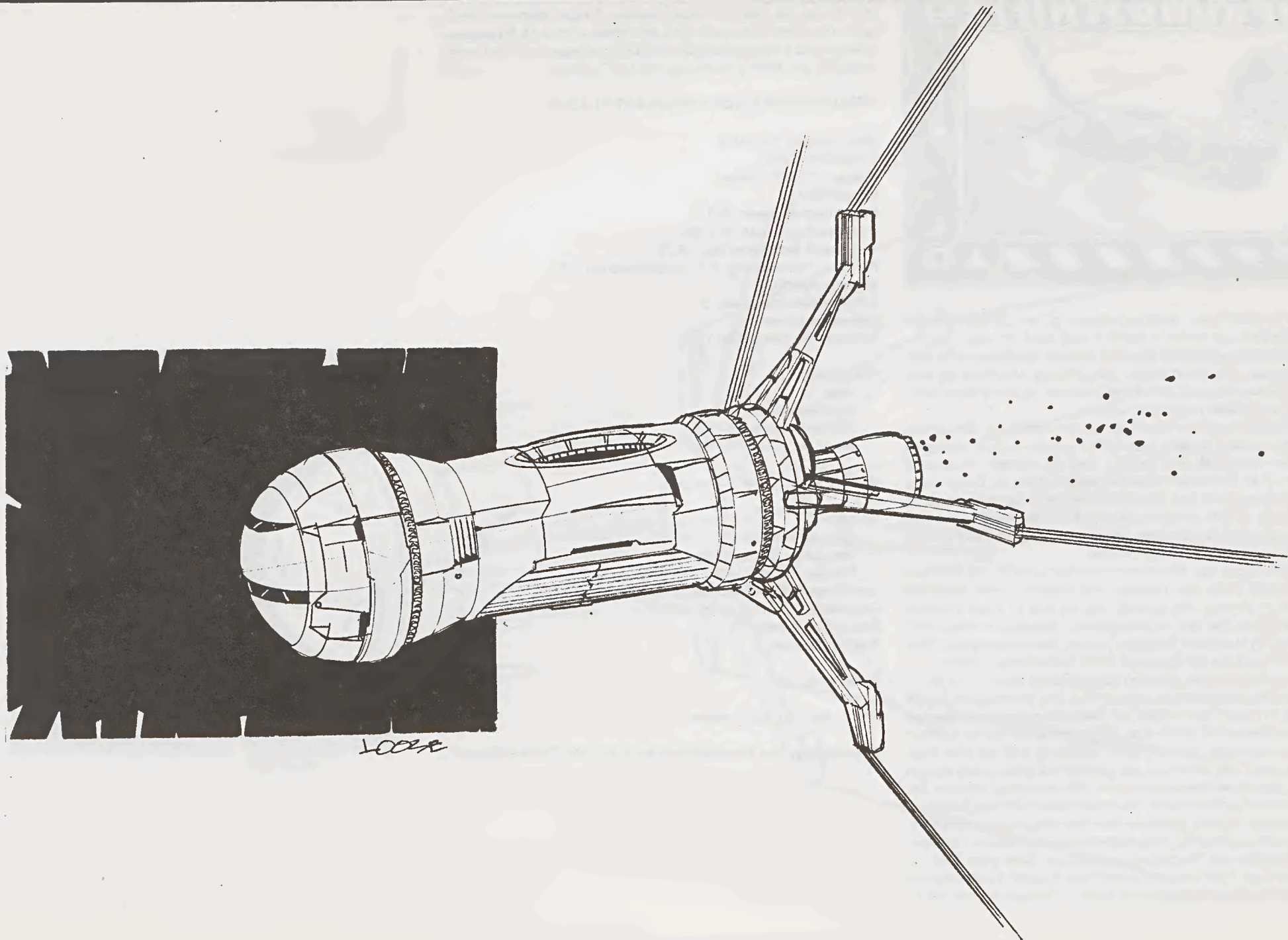
Rettungskapseln: 4

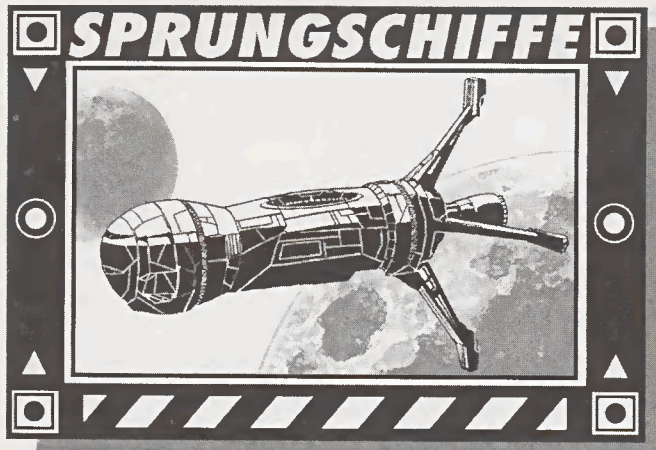
Rettungsboote: 0

Besatzung: 18

Preis: 300.000.000 C-Noten

Anmerkung: Das *Scout* wird auch von den Clans eingesetzt. Das Beiboot eines *Scout* darf maximal 150 Tonnen wiegen.





Das SprungSchiff der *Merchant*-Klasse gilt als Stützpfeiler der Handelsflotten der Inneren Sphäre und kann an den meisten Sprungpunkten regelmäßig gesichtet werden. Nachdem es im Jahr 2503 erstmals eingeführt wurde, hat sich das *Merchant* als eine vielseitig verwendbare Konstruktion erwiesen, so daß etliche Schiffe sogar vom Militär eingesetzt werden.

Ursprünglich war das *Merchant* für eine 40köpfige Besatzung ausgelegt worden, in dem letzten 500 Jahren haben zahlreiche Umbauten allerdings dazu geführt, daß die meisten *Merchants* nun mit nur 20 Personen betrieben werden können. Durch diese Einsparungen macht das *Merchant* einen sehr viel geräumigeren Eindruck als Schiffe ähnlicher Bauart wie zum Beispiel das *Magellan*, obwohl ein Großteil des freigewordenen Platzes in zusätzliche Laderäume umgewandelt wurde.

Auf der Brücke des *Merchant* finden der Captain, ein Pilot und der Navigator Platz. Der Captain sitzt dabei auf einer erhöhten Plattform im Zentrum der Brücke, von wo aus er einen vorzüglichen Überblick über die verschiedenen Überwachungsstationen hat. Pilot und Navigator verfügen jeweils über eine eigene Station, von der aus sie das gesamte Schiff kontrollieren können.

Wie auch die meisten anderen SprungSchiffe der Inneren Sphäre ist das *Merchant* nahezu unbewaffnet. Die Konstruktion wurde zwar mit ein paar Geschützen zur Meteoritenabwehr ausgestattet, deren Feuerkraft reicht aber nicht aus, um anderen Schiffen Schaden zuzufügen. Ganz ähnlich verhält es sich mit dem Panzerungsschutz des *Merchant*, der gerade mal stark genug ausgefallen ist, um einen Meteoritentreffer oder ein etwas härteres Andockmanöver zu überstehen. Normalerweise führt ein *Merchant* zwei Beiboote mit sich, einen leichten Raumjäger und eine Fähre.

Das *Merchant* besitzt zwei Andockringe, die sich an verstärkten Abschnitten der Frachtsektion befinden. Über zwei Tore, direkt neben den Andockringen, erhält man Zugang zu den drei Laderäumen der Frachtteilung. In jedem Laderaum können bis zu

MERCHANT

200 Tonnen an Gütern verstaut werden. Einige *Merchants* verfügen im vorderen Laderaum über ein Modul, in dem 15 Passagiere untergebracht werden können; hierdurch verringert sich die Frachtkapazität des Schiffs allerdings um 100 Tonnen.

SPRUNGSCHIFF DER MERCHANT-KLASSE

Technologie: Standard
Eingeführt: 2503
Masse: 120.000 Tonnen
Länge: 320 m
Segeldurchmesser: 950 m
Treibstoffkapazität: 85 t (85)
Verbrauch pro Brenntag: 19,75 t
Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)
Segelintegrität: 3
K-F-Antriebsintegrität: 3
Wärmetauscher: 99
Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 4
Vordere Seiten: je 5
Hintere Seiten: je 4
Heck: 4

Bewaffnung:

Keine

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (330 Tonnen) 1 Tor
Hangar 2: Beiboote (2) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (337 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität:

2

Gravdeck: 1 (40 m Durchmesser)

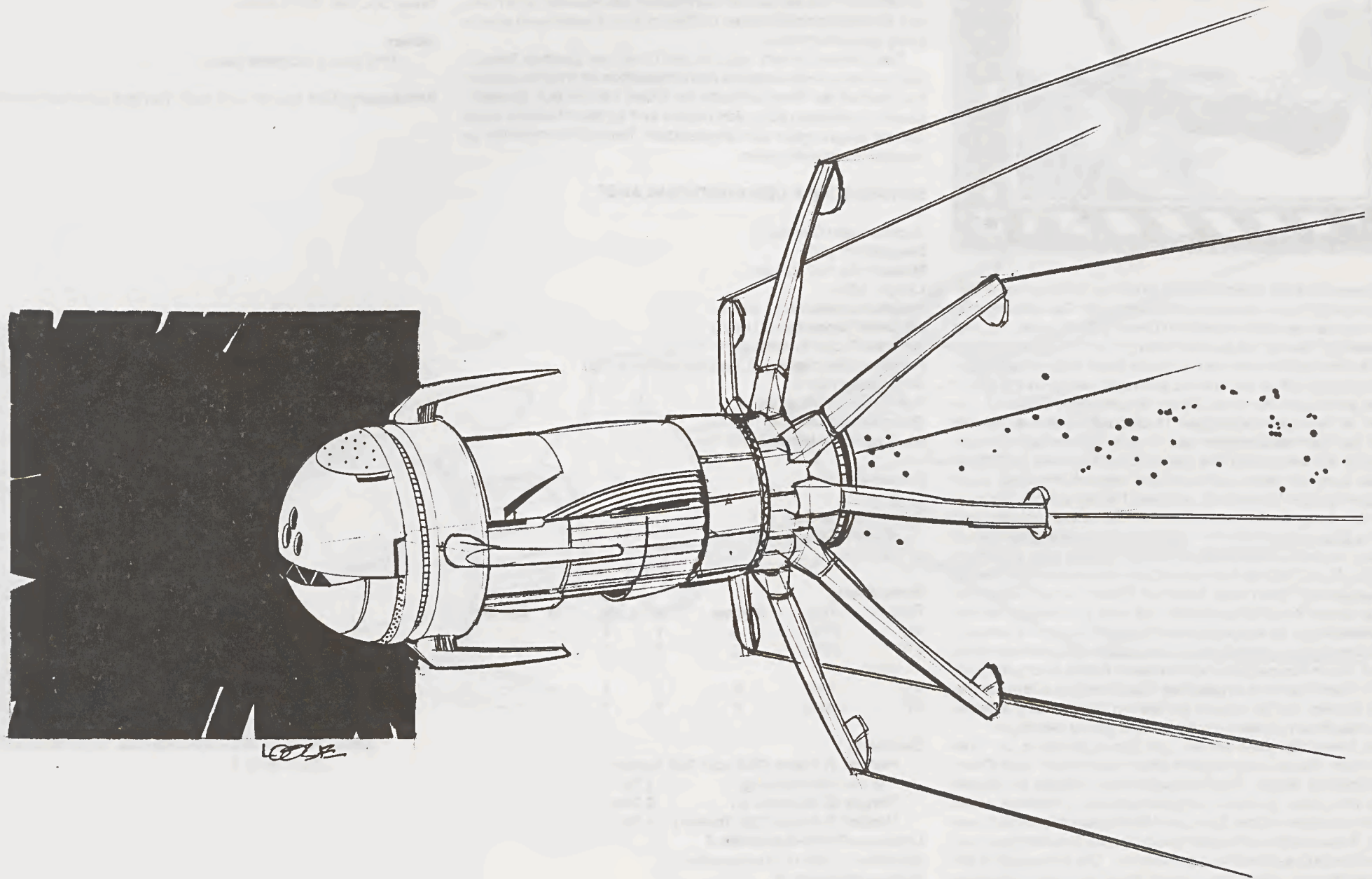
Rettungskapseln: 4

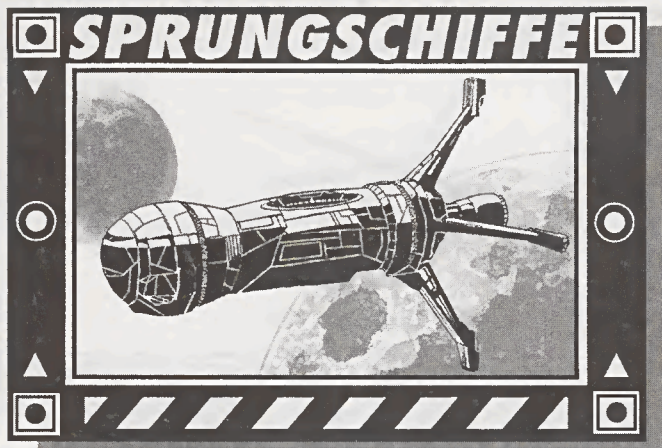
Rettungsboote: 0

Besatzung: 20

Preis: 400.000.000 C-Noten

Anmerkung: Das *Merchant* wird auch von den Clans eingesetzt.





Das SprungSchiff der *Invader*-Klasse ist das am weitesten verbreitete SprungSchiff in den Nachfolgerstaaten und der Clan-Besatzungszone. Nachdem es 2631 erstmals in Dienst gestellt wurde, hat sich der vielseitige Raumer als überraschend großer Erfolg erwiesen und ist bei seinen militärischen und zivilen Nutzern gleichermaßen beliebt. Momentan gehen fast alle neu gebauten *Invader* an das Militär.

Das auffälligste Merkmal dieses Modells sind sicherlich die beiden an Auslegern befestigten Hydroponikkuppeln an beiden Seiten der Kommandosektion des *Invader*. Diese Einrichtungen versorgen die Besatzung des SprungSchiffs sowohl mit Sauerstoff als auch mit Nahrungsmitteln und produzieren sogar einen genügend großen Überschuß, um damit Handel auf den transportierten LandungsSchiffen zu treiben. Auf den meisten *Invaders* sind diese hydroponischen Gärten vollautomatisiert, allerdings hat ein entsprechendes Systemversagen auf 30 Prozent aller aktiven *Invader* zur Folge, daß die Mannschaft sich manuell um den Betrieb der Kuppeln kümmern muß. Viele der älteren *Invader* leiden zudem an einem Konstruktionsfehler, der eine Blockierung der Hydroponikausleger im ausgefahrenen Zustand verursacht, wodurch das Raumschiff an einem Eintritt in den Hyperraum gehindert wird. Auf den neuen Raumschiffen konnte dieser Fehler durch eine nach dem 4. Nachfolgekrieg eingeleitete Überarbeitung allerdings behoben werden, und auch viele der älteren Schiffe sind entsprechend modifiziert worden, um diesen Mangel zu beseitigen.

Das *Invader* ist eines der wenigen SprungSchiffe in der Inneren Sphäre, dessen ursprüngliche Meteoritenabwehr auch Offensivkapazitäten besaß. Das Originalmodell verfügte zu diesem Zweck über zwei spezielle Langstreckenlaser, allerdings sahen sich die Hersteller mit der Zeit durch Wartungsprobleme dazu veranlaßt, dieses System entweder durch schwere Standardlaser oder Partikelprojektorkanonen auszutauschen. Die Wirksamkeit der ausgewechselten Bewaffnung beschränkte sich dann allerdings nur noch auf eine rein psychologische Unterstützung der Crew.

INVADER

Die hochentwickelten Funksysteme und Computer an Bord eines *Invader* machen es zu einem idealen Schiff, um ganze Flottenverbände von dort aus zu koordinieren. Der Raumer kann Funk- und Richtlaserverbindungen mit bis zu zehn Empfängern gleichzeitig aufrechterhalten.

Das *Invader* scheint sich bei den Clans der gleichen Beliebtheit zu erfreuen wie schon bei den Streitkräften der Inneren Sphäre. Ein Großteil der Transportflotte der Clans besteht aus *Invadem*, obwohl inzwischen auch dort neuere und größere Modelle einen Teil der ursprünglich dort eingesetzten Transportraumschiffe zu ersetzen begonnen haben.

Besatzung: 24

Preis: 500.000.000 C-Noten

Waffen:
2 PPK oder 2 Schwere Laser

Anmerkung: Das *Invader* wird auch von den Clans eingesetzt.

SPRUNGSCHIFF DER INVADER-KLASSE

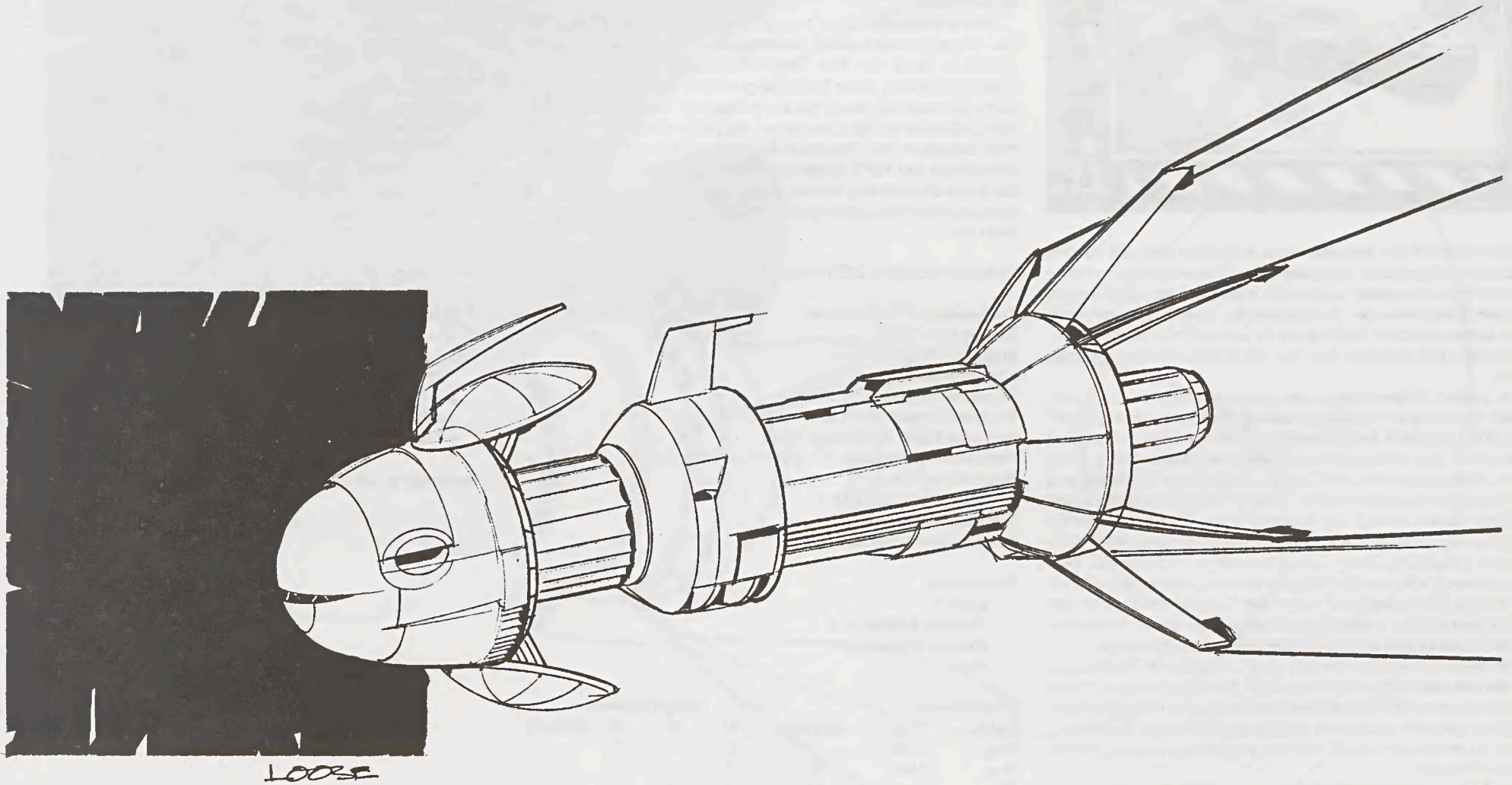
Technologie: Standard
Eingeführt: 2631
Masse: 152.000 Tonnen
Länge: 505 m
Segeldurchmesser: 1.024 m
Treibstoffkapazität: 50 t (50)
Verbrauch pro Brenntag: 19,75 t
Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 4
Wärmetauscher: 116
Strukturelle Integrität: 1

Panzerung
Bug: 7
Vordere Seiten: je 7
Hintere Seiten: je 6
Heck: 5

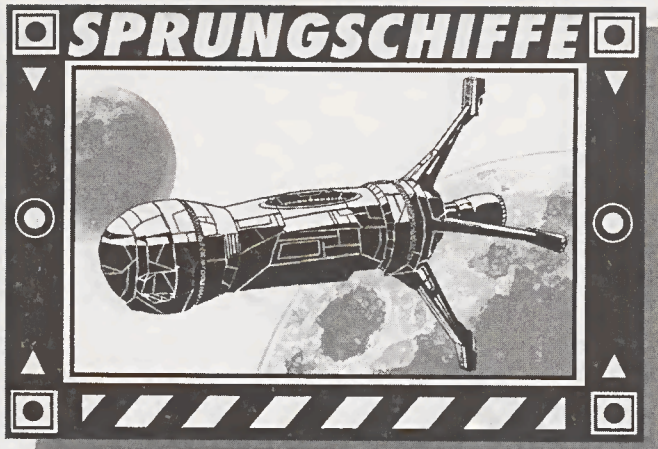
Bewaffnung		Angriffswerte				
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	PPK	10	1	1	—	—
VR	PPK	10	1	1	—	—
oder						
VL	Laser	8	1	1	—	—
VR	Laser	8	1	1	—	—

Zuladung:
Hangar 1: Fracht (262 oder 266 Tonnen – je nach Bewaffnung) 1 Tor
Hangar 2: Beiboote (2) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (260 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 3
Gravdeck: 1 (65 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 6
Rettungsboote: 0



MAGELLAN



Das SprungSchiff der *Magellan*-Klasse befindet sich seit 2960 in den Diensten ComStars. Nachdem seine Entwicklung von Prima Adrienne Sims eingeleitet worden war, wurde das *Magellan* schnell zu einem Stützweiler der ComStar-Flotte, was es in erster Linie seiner eindrucksvollen Befähigung zu Langzeitmissionen zu verdanken hat. Das *Magellan* wird von den O'Neill-Werften auf Terra gebaut.

Die großen Treibstofftanks des *Magellan* erlauben ihm, mehr als 600 Tage lang im Einsatz zu bleiben und dabei unvergleichliche 2.500 Lichtjahre zurückzulegen, bevor es neuen Brennstoff fassen muß. Die mittelgroßen Frachträume können mit gut 400 Tonnen Nahrungsmitteln und Versorgungsgütern für Besatzung und Passagiere beladen werden. Obwohl es für Langzeitaufträge konzipiert wurde, verfügt das *Magellan* nicht über ein Gravdeck, so daß es auf die Beschleunigungsmethode zurückgreifen muß, um seine Besatzung in den Genuß künstlicher Schwerkraft kommen zu lassen. Eine solche Vorgehensweise verbraucht natürlich eine Menge Brennstoff, und so ist der Captain eines *Magellan* ständig gezwungen, zwischen der Gesundheit seiner Besatzung und dem Zwang zum Einsparen von Brennstoff abzuwägen.

Das *Magellan* verfügt über ein ganz vorzügliches Waffenarsenal, das aus etlichen Lasern, zwei LSR-Werfern in Bug und Heck und einer ganzen Reihe von Raketenabwehrgeschützen besteht. Das Schiff genießt zudem den Schutz von 75 Tonnen Panzerung, was es zu einem der am schwersten gepanzerten SprungSchiffe überhaupt macht.

Die 20 Besatzungsmitglieder sind in luxuriösen Quartieren untergebracht, die sich in dem kugelförmigen Kommandomodul des *Magellan* befinden, wo auch weitere 28 gut ausgestattete Unterkünfte für einen Zug Raumlandetruppen bereitstehen, die das SprungSchiff verteidigen und bei der Erforschung unkartographierter Planeten eingesetzt werden. Die Kommandosektion enthält außerdem noch eine moderne Krankenstation, komplett

mit Operationssaal und Quarantänevorrichtungen. Die medizinische Ausstattung verwendet Technologien, die seit dem Fall des Sternenbundes nicht mehr außerhalb von ComStar gesehen wurden, und verfügt über genügend Kapazitäten, um vier schwerverletzte Patienten bis zur Rückkehr des Schiffs in die Innere Sphäre zu versorgen.

Wie die meisten Sprung- und LandungsSchiffe ComStars hat das *Magellan* auch einen leistungsfähigen Hyperpulsengenerator (HPG) an Bord, der eine überlichtschnelle Kommunikation mit anderen HPGs in einer Entfernung von bis zu 50 Lichtjahren erlaubt. Der Schutz dieser hochentwickelten Kommunikationstechnologie besitzt für die Crew eines *Magellan* oberste Priorität. Bis zum Scheitern der Operation Skorpion und der darauffolgende Weitergabe der HPG-Technologie an die Nachfolgerstaaten zog der Erste Bereich den Verlust eines *Magellan* mitsamt seiner Besatzung einer Veräußerung seines HPG an ComStar-fremde Parteien vor.

SPRUNGSCHIFF DER MAGELLAN-KLASSE

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2960

Masse: 175.000 Tonnen

Länge: 590 m

Segeldurchmesser: 1.080 m

Treibstoffkapazität: 1.200 t (1.200)

Verbrauch pro Brenntag: 19,75 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 4

Wärmetauscher: 110

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 8

Vordere Seiten: je 8

Hintere Seiten: je 7

Heck: 7

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	LSR	6	2	2	2	—
Bug	Nah	2	1	—	—	—
VL	Laser	12	1	1	1	—
VL	Nah	2	1	—	—	—
VL	Impuls	10	1	1	—	—
VR	Laser	12	1	1	1	—
VR	Nah	2	1	—	—	—
VR	Impuls	10	1	1	—	—
HL	Laser	12	1	1	1	—

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
HL	Nah	2	1	—	—	—
HL	Impuls	10	1	1	—	—
HR	Laser	12	1	1	1	—
HR	Nah	2	1	—	—	—
HR	Impuls	10	1	1	—	—
Heck	LSR	6	2	2	2	—
Heck	Nah	2	1	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Beiboot (1) 1 Tor

Hangar 2: Fracht (234 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (200 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 1

Gravdeck: Nicht vorhanden

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 8

Besatzung: 20

Waffen:

4 Schwere ER-Laser

4 Schwere Impulslaser

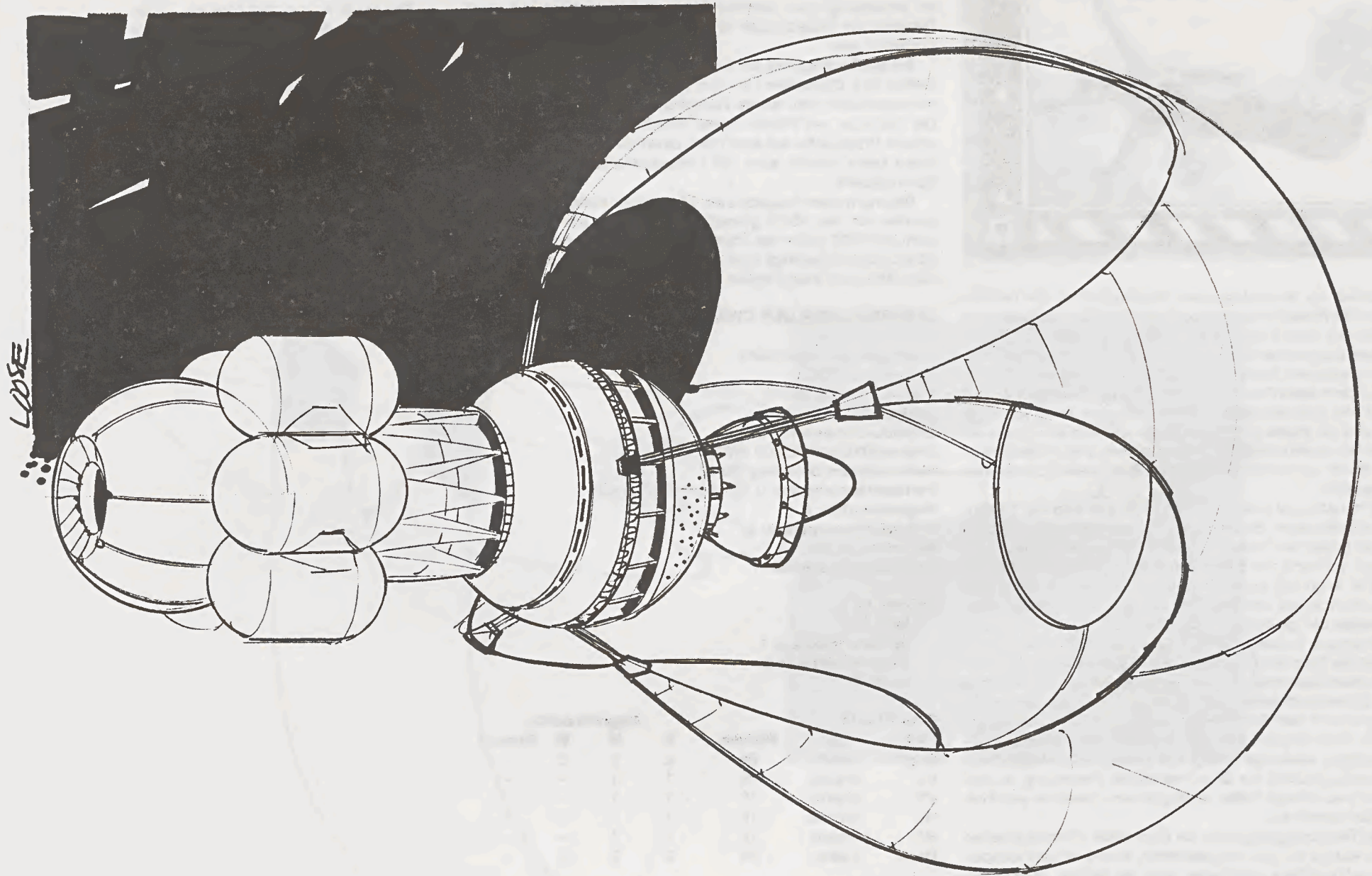
12 Raketenabwehrsysteme

2 LSR 20 mit Artemis FLS

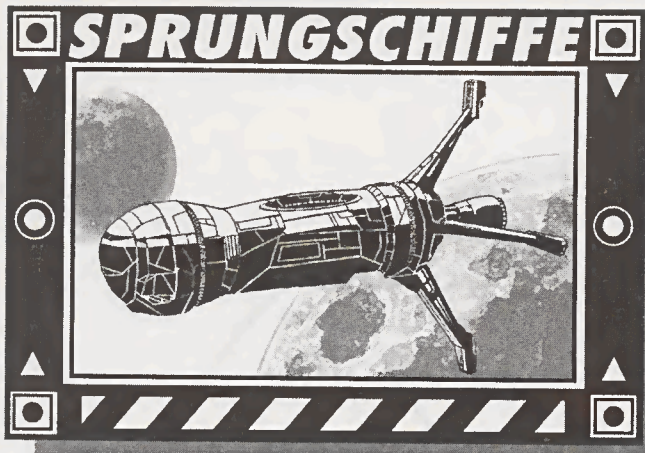
24 Tonnen Raketenabwehr-Munition

4 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie ausgestattet.



CHIMEISHO



Ein Verdienst der technologischen Renaissance in der Inneren Sphäre ist die Wiederinbetriebnahme der Izumi-SprungSchiffwerft über Altair. Die Werft wurde bereits in den ersten Tagen der Nachfolgekriege ausgeschaltet und ist in den darauffolgenden Jahren in ihrem verwüsteten Zustand belassen worden, während das Draconis-Kombinat seine Ressourcen auf die SprungSchiffwerften von Chatham und Schuyler konzentrierte. Nach dem Krieg von 3039 machte sich die Kurita Combine Munitions Corporation unter Inanspruchnahme von staatlichen Subventionen an den Wiederaufbau der Werft, auf der schon bald darauf die ersten *Chimeishos* gebaut wurden.

Das *Chimeisho* ist über 500 Meter lang und folgt der traditionellen, nadelförmigen Bauweise der meisten SprungSchiffe. Eines seiner Enden wird von einer kastenförmigen Kommandosektion belegt, während das andere Ende vom kugelförmigen Parktriebwerk in Anspruch genommen wird. Die beiden Andockringe des Raumfahrzeugs befinden sich mittig am zylinderförmigen Rumpf neben den geräumigen Frachthangars.

Im Gegensatz zu den meisten anderen SprungSchiffen der Inneren Sphäre führt das *Chimeisho* eine beträchtliche Anzahl von Offensiv-Waffensystemen mit sich, wobei es sich in der Hauptsache um Extremreichweiten- und Impulslaser handelt. Diese Bewaffnung verleiht dem Schiff eine genügend große Feuerkraft, um jedem, der einen Angriff auf das SprungSchiff wagt, schwere Schäden zuzufügen. Allerdings verfügt das *Chimeisho* im Vergleich zu einem LandungsSchiff nur über eine leichte Panzerung, so daß es nur ein paar wenige Treffer vertragen kann, bevor es ernsthaft Schäden davonträgt.

Die 30 Besatzungsmitglieder an Bord eines *Chimeisho* teilen sich eine Anzahl von gut ausgestatteten, aber beengten Doppelkabinen auf dem Deck unmittelbar unter der Brücke. Jede Unterkunft ist mit einem winzigen Waschraum versehen, nur die Quartiere der Führungsoffiziere verfügen über eigene Duschen und

sanitäre Anlagen. Ein geräumiger Erholungsbereich, der mit den neuesten Errungenschaften der Unterhaltungstechnik versehen ist, entschädigt zwar teilweise für die kleinen Kabinen, die erste Reaktion der Besatzungen fiel jedoch trotzdem alles andere als begeistert aus.

Ein großes Flugdeck auf den unteren Ebenen der Kommandosektion des *Chimeisho* kann bis zu vier Beiboote beherbergen, normalerweise zwei leichte Raumjäger und zwei ST-46 Fähren. Die Techniker und Piloten dieser Raumfahrzeuge verfügen über eigene Unterkünfte auf dem Deck direkt über den Hangar. Dasselbe Deck enthält auch die Lebenserhaltungssysteme des SprungSchiffs.

Bislang wurden lediglich zwei *Chimeishos* fertiggestellt. Beide wurden von den VSDK gekauft, die sich auch alle weiteren bis zum Jahr 3062 geplanten *Chimeisho*-Neubauten gesichert haben. KCMC nimmt allerdings noch Angebote für *Chimeishos* an, die im Jahr 3063 vom Stapel laufen sollen.

SPRUNGSCHIFF DER CHIMEISHO-KLASSE

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3056

Masse: 245.000 Tonnen

Länge: 645 m

Segeldurchmesser: 1.070 m

Treibstoffkapazität: 600 t (600)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 5

Wärmetauscher: 122

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 7

Vordere Seiten: je 5

Hintere Seiten: je 5

Heck: 6

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte		
				M	W	Extrem
Bug	Laser	24	2	2	2	—
VL	Impuls	10	1	1	—	—
VR	Impuls	10	1	1	—	—
HL	Impuls	10	1	1	—	—
HR	Impuls	10	1	1	—	—
Heck	Laser	24	2	2	2	—

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (4) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (366 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (360 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 2

Gravdeck: 1 (95 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 5

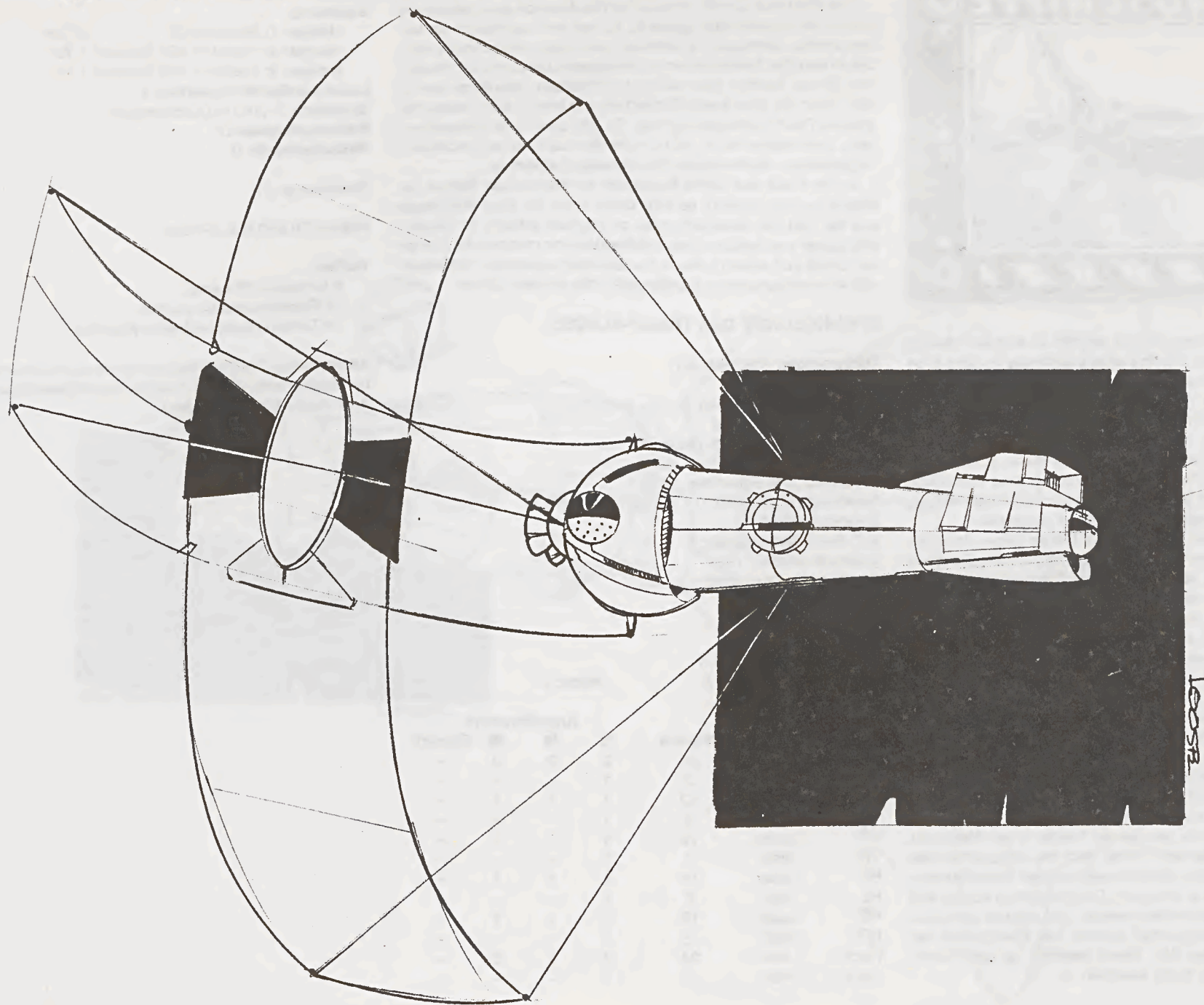
Besatzung: 30

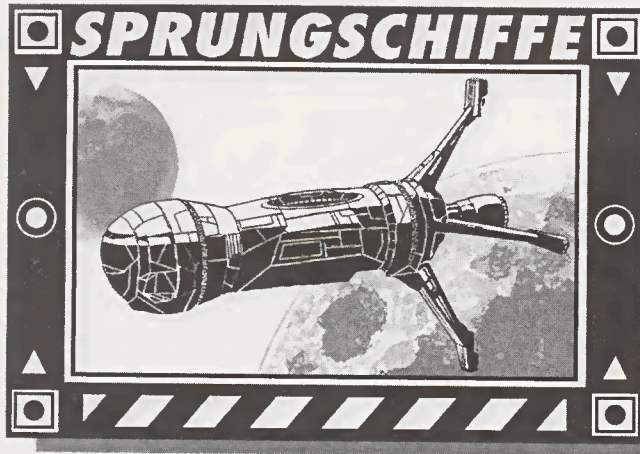
Waffen:

4 Schwere ER-Laser

4 Schwere Impulslaser

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie ausgestattet.





Beim SprungSchiff der *Tramp*-Klasse handelt es sich keineswegs um eine neue Konstruktion. Nach seiner Einführung im Jahr 2754 erfreute sich das bewaffnete SprungSchiff bei Händlern, die ihr Geschäft in den wilderen Teilen der Peripherie betrieben, einiger Beliebtheit. Das Raumschiff wurde auch während der Nachfolgekriege sporadisch gebaut, obwohl viele Staaten aus Gründen seiner höheren Transportkapazität lieber auf das etwas größere *Star Lord* zurückgriffen. Im frühen 30. Jahrhundert hatten schließlich sämtliche Werften, die mit dem Bau dieses Modells befaßt waren, ihre Produktion auf das gefragtere *Star Lord* umgestellt.

Nachdem der Krieg, den die Liga Freier Welten gegen Andurien geführt hatte, in den 3040ern schließlich zu einem Ende gekommen war, begann SelaSys Inc., der Hersteller des *Star Lord*, nach Mitteln und Wegen zu suchen, um seinen Marktanteil zu erhöhen. Ironischerweise versuchte SelaSys es dann mit der Konstruktion des *Tramp*. Durch dem Umstand, daß es von seiner Größe her dem *Star Lord* ähnelte, konnte SelsSys bei der Umrüstung seiner Produktionsstätten enorme Kosten einsparen, und der erste *Tramp*-Prototyp der Gesellschaft lief noch vor Ablauf von 6 Jahren vom Stapel. Im darauffolgenden Jahr führte das erste von SelaSys gebaute Raumschiff der *Tramp*-Klasse einen Sprung von Loyalty nach Alerf durch, und unmittelbar danach wurde mit der vollen Produktion begonnen.

Im August 3052 wurden allerdings Fehler in der Antriebsspirale des neuen *Tramp* entdeckt, und SelaSys rief augenblicklich alle 11 bislang gefertigten SprungSchiffe für kleinere Modifikationen zurück. Das Problem rührte von einem Fehler in der Mechanik her, der rasch behoben werden konnte, doch die entsprechenden Korrekturen nahmen bei den bereits ausgelieferten Raumfahrzeugen insgesamt drei Jahre in Anspruch. Die Produktion konnte erst im Juni 3055 wieder aufgenommen werden, und seitdem sind auch erst drei neue Schiffe fertiggestellt worden. Der Zwischenfall hat Zweifel an der Tauglichkeit des *Tramp* bestärkt, so daß dieses Raumfahrzeug nun relativ leicht erhältlich ist.

TRAMP

Die Hülle des Schiffs ist mit einer Kombination aus Lasern und Nahverteidigungswaffen gespickt, so daß sich insgesamt ein wirkungsvolles Gemisch aus Offensiv- und Defensivfeuerkraft ergibt. Die an den drei Andockringen angekoppelten LandungsSchiffe können dieses Arsenal noch weiter unterstützen. Allerdings verfügt das *Tramp* nur über wenig Panzerung und besitzt auch keine integriertes Raumjagdunterstützung. Es gibt zwar zwei Beiboothangars, doch diese haben sich für die Mehrzahl der augenblicklich hergestellten Jägermodelle als ungeeignet erwiesen.

In der Flotte des Clans Novakatze konnten einige *Tramps* gesichtet werden, obwohl es sich dabei noch um Raumfahrzeuge aus der Zeit des Sternenbundes zu handeln scheint. Im Gegensatz zu der von SelaSys hergestellten Version machen die *Tramps* der Clans von einem Lithium-Fusionsbatteriesystem Gebrauch und können zudem vier LandungsSchiffe mit sich führen.

SPRUNGSCHIFF DER TRAMP-KLASSE

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2754

Masse: 250.000 Tonnen

Länge: 640 m

Segeldurchmesser: 1.160 m

Treibstoffkapazität: 500 t (250)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 5

Wärmetauscher: 122

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 3

Vordere Seiten: je 3

Hinterere Seiten: je 2

Heck: 3

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	Laser	24	2	2	2	–
Bug	Nah	2	1	–	–	–
VL	Laser	12	1	1	1	–
VL	Nah	2	1	–	–	–
VR	Laser	12	1	1	1	–
VR	Nah	2	1	–	–	–
HL	Laser	12	1	1	1	–
HL	Nah	2	1	–	–	–
HR	Laser	12	1	1	1	–
HR	Nah	2	1	–	–	–
Heck	Laser	24	2	2	2	–
Heck	Nah	2	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (2) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (1.434 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (1.400 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 3

Gravdeck: 1 (140 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 5

Rettungsboote: 0

Besatzung: 21

Preis: 770.000.000 C-Noten

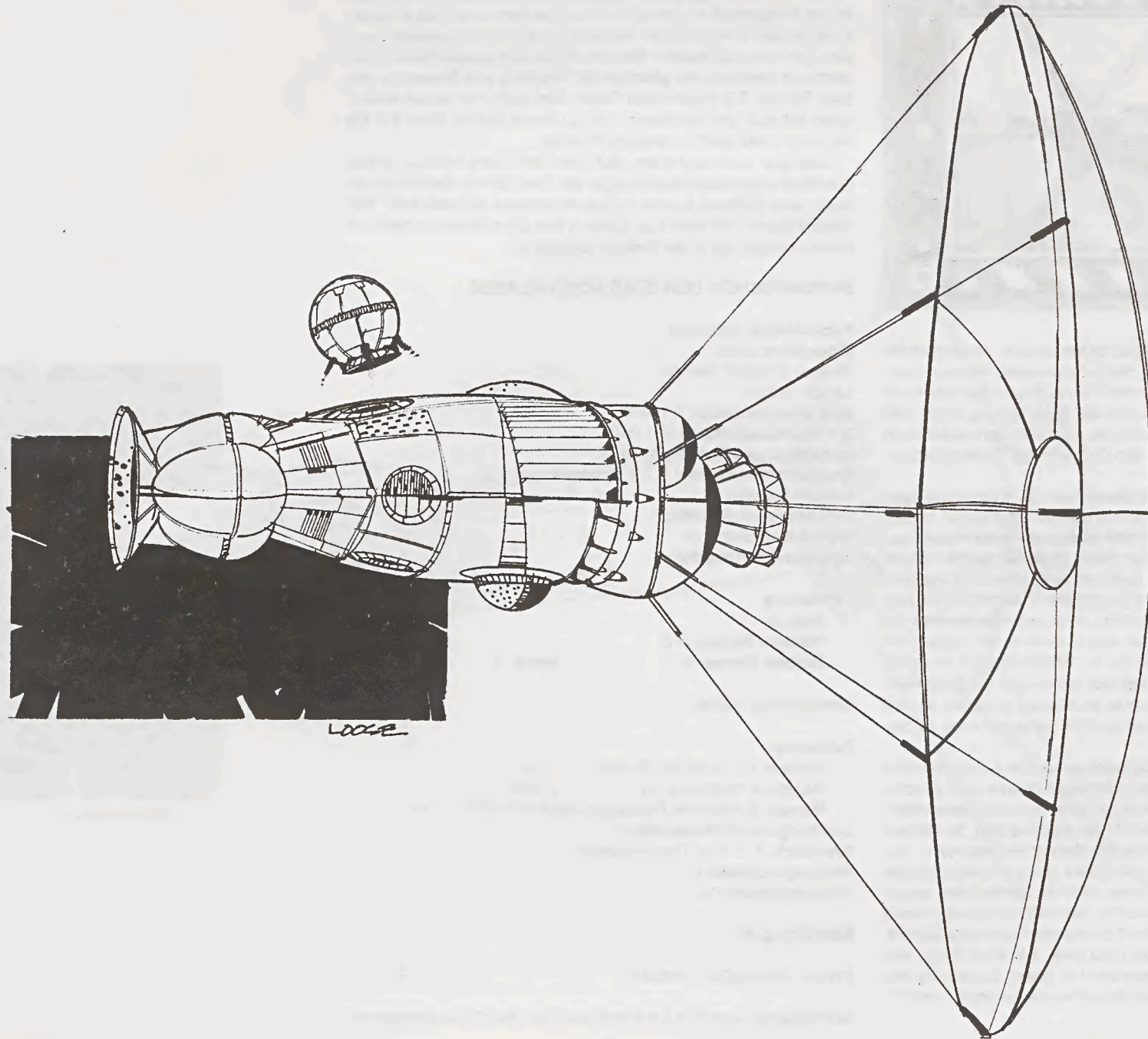
Waffen:

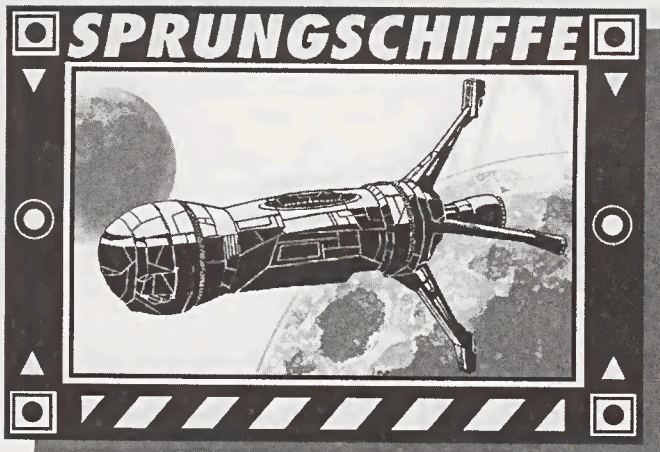
8 Schwere ER-Laser

12 Raketenabwehrsysteme

24 Tonnen Raketenabwehr-Munition

Anmerkung: Die Clan-Version ist mit einer Lithium-Fusionsbatterie ausgestattet, die die Frachtkapazität des Raumfahrzeugs jedoch nachhaltig einschränkt.





Die Besatzungsunterkünfte an Bord des massigen Sprungschiffs der *Star Lord*-Klasse gehören zu den luxuriösesten, die man überhaupt auf einem Raumschiff antreffen kann. Allerdings haben die Unsummen, die für den Erwerb und die Unterhaltung eines *Star Lord* aufgewendet werden müssen, dazu geführt, daß es nur noch eine Handvoll dieser Raumer in den Diensten der Nachfolgerstaaten oder bei den Clans gibt.

Ein *Star Lord* besitzt sechs Andockringe, die in gleichmäßigen Abständen entlang des allein für sich schon über einen halben Kilometer langen K-F-Antriebs verteilt sind. Jede dieser Kopplungsvorrichtungen befindet sich in der Nähe eines der sechs kleinen Laderäume, über die das *Star Lord* verfügen kann. Die Andockringe sind zudem mit einer Reihe von Greifern versehen, die herinkommende LandungsSchiffe beim Ankoppelungsmanöver unterstützen können. Diese Greifer sind zudem in der Lage, LandungsSchiffe mit einem Gewicht bis zu 10.000 Tonnen einzufangen. Diese Art von Ausrüstung hat sich besonders bei Bergungsoperationen für beschädigte Raumer als nützlich erwiesen, so daß die meisten Nachfolgerstaaten einige *Star Lords* nur noch zu diesem Zweck einsetzen.

Jedes der 30 Besatzungsmitglieder eines *Star Lord* kann über eine eigene Unterkunft verfügen. Sämtliche Räume sind ansprechend eingerichtet und besitzen neben einer automatisierten Nahrungsmittelzubereitung auch jeweils ein eigenes Bad. 50 weitere Unterkünfte sind für die Aufnahme von Besuchern reserviert, wobei es sich normalerweise um die Crews von LandungsSchiffen handelt. Diese Quartiere sind zwar nicht so komfortabel eingerichtet wie die Besatzungsunterkünfte, bieten aber immerhin noch mehr Platz als die Kabinen an Bord der meisten LandungsSchiffe. Das massive Gravdeck des *Star Lord* stellt, bei einer Breite von 20 Meter und einem Durchmesser von 110 Meter, Besatzung und Passagieren gleichermaßen eine Anzahl von Aufenthalts- und Erholungsräumen zur Verfügung.

STAR LORD

Ein kleiner Hangar in der Kommandosektion des *Star Lord* bietet die Möglichkeit zur Mitnahme von vier Beibooten, die in erster Linie für den Transport von Personal und Fracht eingesetzt werden. Die entsprechenden Einrichtungen sind einigermaßen modern und erlauben die gleichzeitige Wartung und Reparatur von zwei Fähren. Für gewöhnlich führen *Star Lords* nur selten Raumjäger mit sich und verlassen sich zu ihrem Schutz eher auf die von ihnen beförderten LandungsSchiffe.

Das *Star Lord* wird auch noch von den Clans benutzt, wobei die höher entwickelte Technologie der Nachfahren Kerenskys erlaubt, eine größere Anzahl dieses Schiffstyps zu betreiben. Aus diesem Grund trifft man *Star Lords* in den Clan-Besatzungszonen etwas häufiger als in der Inneren Sphäre an.

SPRUNGSCHIFF DER STAR LORD-KLASSE

Technologie: Standard

Eingeführt: 2590

Masse: 274.000 Tonnen

Länge: 660 m

Segeldurchmesser: 1.140 m

Treibstoffkapazität: 100 t (50)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 6

Wärmetauscher: 130

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 6

Vordere Seiten: je 6

Hintere Seiten: je 5

Heck: 4

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (60 Tonnen) 1 Tor

Hangar 2: Beiboote (4) 2 Tore

Hangar 3: Normale Passagierunterkünfte (50) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 6

Gravdeck: 1 (110 m Durchmesser)

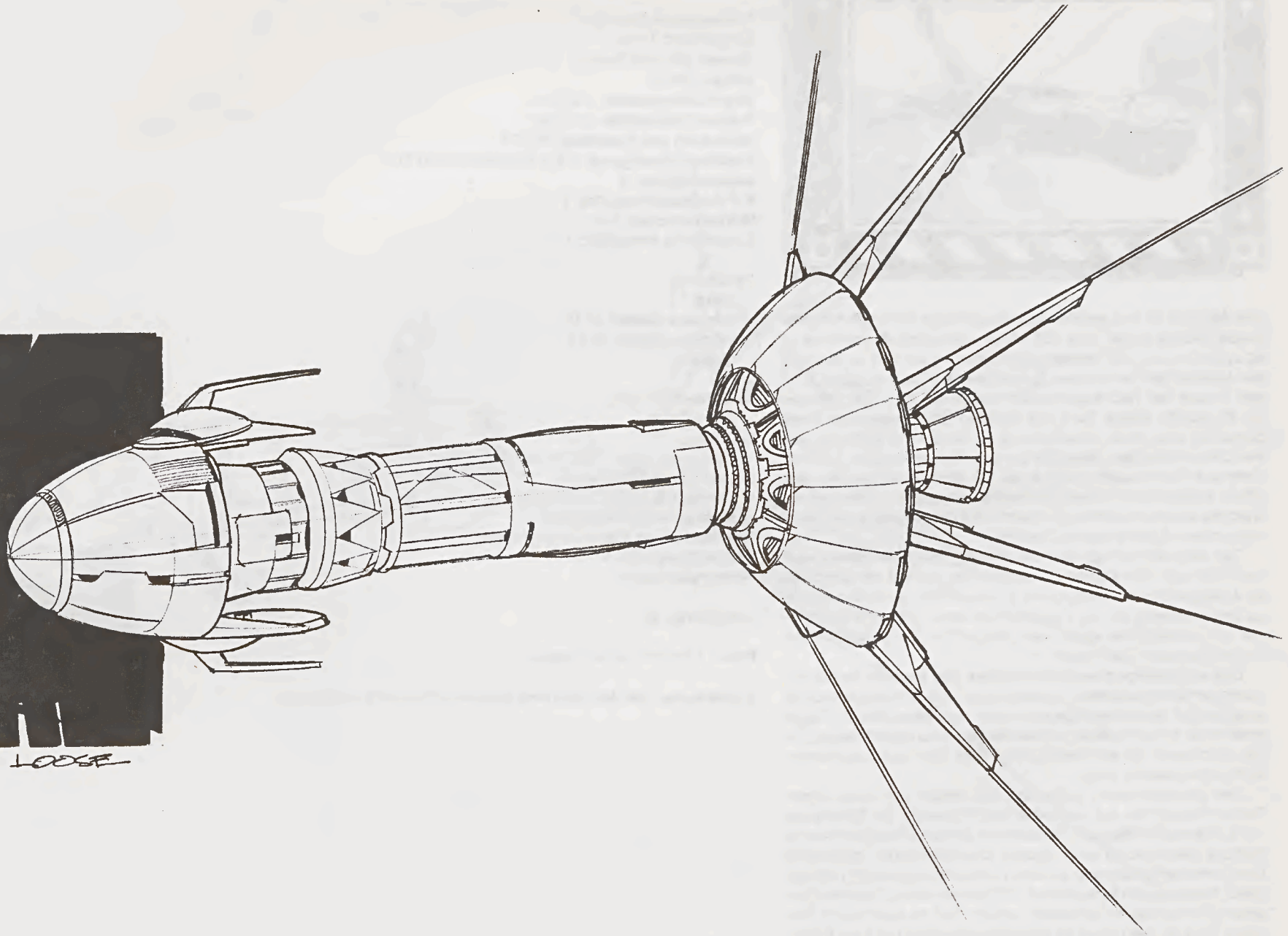
Rettungskapseln: 6

Rettungsboote: 10

Besatzung: 30

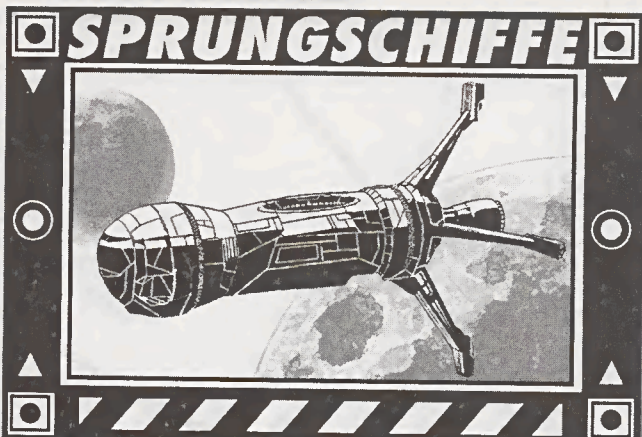
Preis: 750.000.000 C-Noten

Anmerkung: Das *Star Lord* wird auch von den Clans eingesetzt.



MONOLITH

SPRUNGSCHIFF DER MONOLITH-KLASSE



Das *Monolith* ist das größte nicht kampffähige SprungSchiff, das jemals gebaut wurde. Das 750 Meter messende Raumfahrzeug ist zugleich auch das kostenträchtigste, und so wird es nur von den Streitkräften der Inneren Sphäre und der Clans eingesetzt. In den Flotten der Nachfolgerstaaten existieren nur noch weniger als 50 Schiffe dieses Typs, die meisten davon versehen ihren Dienst bei den VSDK. Anscheinend wurde die Mehrzahl der von den Clans benutzten *Monoliths* auf den Pentagonwelten oder im Kerensky-Sternhaufen gebaut, da vor dem Verschwinden der SBVS lediglich ein Dutzend *Monoliths* hergestellt worden waren. Trotz der unterschiedlichen Herkunft sind die *Monoliths* der Clans und Inneren Sphäre nahezu baugleich.

Das *Monolith* verfügt über ein einzigartiges Ankoppelungssystem, das aus neun Standard-Andockringen besteht, die allerdings an Auslegerarmen befestigt sind. Diese Andockarme sind jeweils zu dritt ringförmig um die Frachtsektion eines *Monolith* angeordnet und ermöglichen selbst den allergrößten LandungsSchiffen ein problemloses Ankoppeln.

Das weiträumige Kommandozentrum des *Monolith* ist mit der neuesten Kommunikation-, Auswertungs- und Simulationstechnik ausgestattet. Aus diesem Grund dienen viele *Monoliths* als Flaggschiff einer Invasionsflotte, wo sie die Operation koordinieren, bis das Kommando an ein LandungsSchiff im Orbit des Zielplaneten übertragen werden kann.

Das *Monolith* besitzt außerdem eine Reihe von zusätzlichen Treibstofftanks, die auf ausgedehnten Missionen zur Betankung von LandungsSchiffen und Raumjägern dienen. Diese Sonderausstattung macht es zu einer idealen Operationsbasis, obwohl es über keinerlei Bewaffnung zu seiner Verteidigung verfügt. Als Ausgleich hierfür ist ein *Monolith* mit 150 Tonnen konventioneller Panzerung hervorragend geschützt, zudem führt es noch sechs Beiboote mit sich, bei denen es sich normalerweise um zwei Raumjäger und vier Fähren handelt.

Technologie: Standard
Eingeführt: 2776
Masse: 380.000 Tonnen
Länge: 750 m
Segeldurchmesser: 1.270 m
Treibstoffkapazität: 60 t (30)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)
Segelintegrität: 5
K-F-Antriebsintegrität: 7
Wärmetauscher: 140
Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 11
Vordere Seiten: je 10
Hintere Seiten: je 11
Heck: 8

Bewaffnung:

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (22 Tonnen) 1 Tor
Hangar 2: Beiboote (6) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (15 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität:

Gravdeck: 2 (je 105 m Durchmesser)

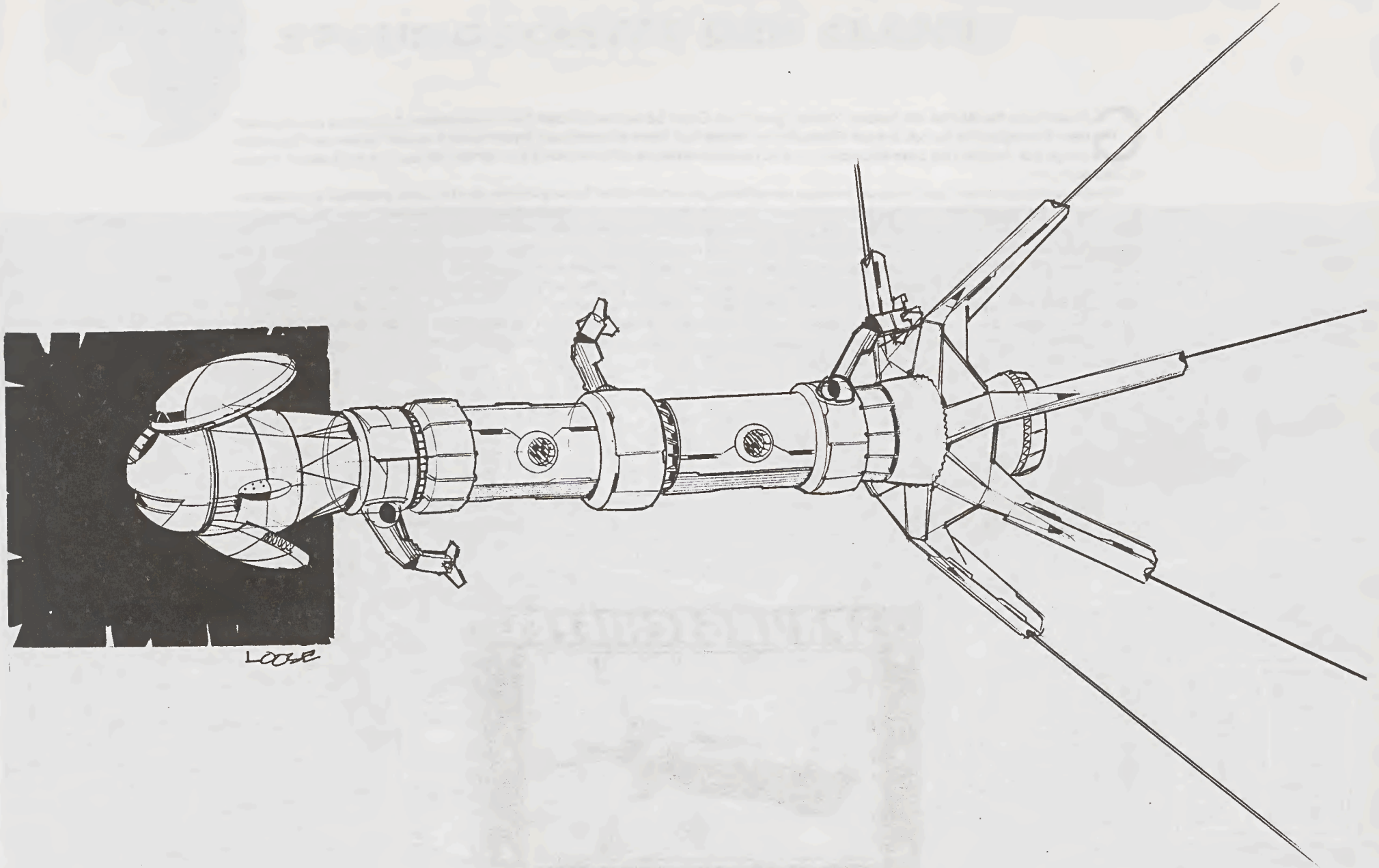
Rettungskapseln:

Rettungsboote: 0

Besatzung:

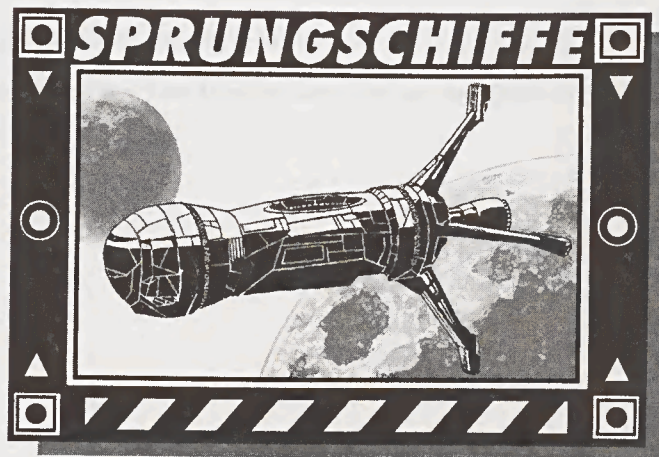
Preis: 1.000.000.000 C-Noten

Anmerkung: Das *Monolith* wird auch von den Clans eingesetzt.



Genauso wie die Mächte der Inneren Sphäre greifen die Clans bei einem Großteil ihrer interstellaren Transporte auf unbewaffnete SprungSchiffe zurück. Bei der Mehrzahl der hierbei von ihnen eingesetzten Typen handelt es sich zudem um Raumfahrzeuge aus der Zeit des Sternenbundes, und so unterscheiden sie sich nur wenig von denen, die auch in der Inneren Sphäre in Gebrauch sind.

Allerdings gibt es in den Clanflotten auch einige bewaffnete, paramilitärische SprungSchiffe, die die Lücke zwischen konventionellen Transport-SprungSchiffen und KampfSchiffen schließen. An diesen Hybridraumern wird die Einsatzdoktrin der Clans deutlich: Falls die taktische Notwendigkeit besteht, ein Ziel anzugreifen und zu zerstören, werden sie nicht zögern, dies auch zu tun. Ihre Optionen werden dabei durch keinerlei moralische Bedenken eingeschränkt, obwohl das taktische und strategische Denken der Clans – nach 250 Jahren einer streng ritualisierten Kriegsführung – einigen grundlegenden Gesetzmäßigkeiten unterliegt. Zudem unterhalten die Clans auch einige Reserveflotten aus Schiffen, die die Innere Sphäre beim Exodus verlassen haben und nun schon seit vielen Jahren eingemottet sind. Abgesehen davon haben die Invasoren in der letzten Zeit auch noch einige neue Schiffswerften in Betrieb genommen. Zusammengefasst haben alle diese Faktoren wahrscheinlich zu der Praxis der Clans beigetragen, ihre SprungSchiffe mit einem vorzüglichen Waffenarsenal auszustatten und andere SprungSchiffe bedenkenlos anzugreifen, wenn ihnen dies aus taktischer Sicht als notwendig erscheint.





SPRUNGSCHIFFE DER CLANS

STAR LORD-SPRUNGSCHIFF DER CLANS
 HERSTELLER: UNBEKANNT
 DELAVAN, VER. COMMONWEALTH
 MASSE (GESCHÄTZT): 274.000 TONNEN
 (AUSSCHLIESSLICH LANDUNGSSCHIFFE)
 LÄNGE INSGESAMT: 660 METER
 (AUSSCHLIESSLICH SPRUNGSEGL)

SEGELDURCHM. 1140 M
 VOILL AUSGEBRACHT
 REF. 121 - 45A/277

KF MARK VIII 9-1 ANTRIEB
 EINFÜHRSTUTZEN DETAIL
 PARKTRIEBWERK
 H11A7 - Z18 - 11010

PARKTRIEBWERK
 MAXIMALSCHUB: 0,100327 G
 TREIBSTOFFVERBRAUCH: 39,52 TONNEN/TAG

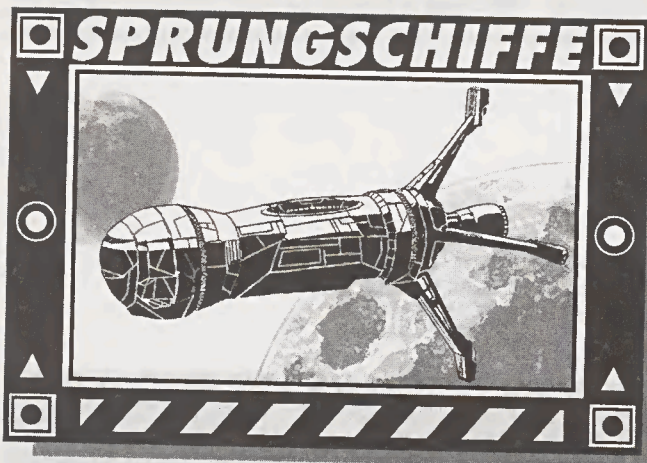
FRACHTSEKTION 2A DETAIL
 BEIBOOTHANGAR TOR B
 REF 208/1A - 402X1

98J3715974.25

571M297.45



HUNTER



Das *Hunter* ist ein Erkundungs-SprungSchiff, das speziell zum Aufspüren gegnerischer Verbände und zur Erforschung neu entdeckter Sonnensysteme konstruiert wurde. Das kleine Raumfahrzeug, das kurz nach der Gründung der Clans von den Geisterbären entwickelt wurde, strahlt nur eine schwache Sprungsignatur aus und läßt sich aus diesem Grund ideal als Aufklärer einsetzen. Es sind oftmals *Hunter*, die als erste in ein potentiell feindliches Sonnensystem eindringen. Nachdem das Raumschiff dort angelangt ist, kann die Besatzung dann mittels des HPGs an Bord ihren Hauptverband kontaktieren.

Die *Hunter* verfügten ursprünglich nicht über Lithium-Fusionsbatterien, so daß ihr Nutzen einigen Einschränkungen unterlag. Zur Mitte des 30. Jahrhunderts hin waren die meisten *Hunter* jedoch schon mit diesem fortschrittlichen System nachgerüstet worden, obwohl sich die Frachtkapazität der Schiffe durch diese Modifikation verringerte. Es existieren noch einige unmodifizierte *Hunter*, die sich offenbar bei freigebohrenen Einheiten im Einsatz befinden. Auch die Flotte von Wolfs Dragonern enthält einige *Hunter*, es ist allerdings nicht bekannt, ob diese Schiffe mit Lithium-Fusionssystemen ausgestattet sind oder nicht.

Mit seiner Gesamtmasse von knapp 100.000 Tonnen ist das *Hunter* etwas größer als ein SprungSchiff der *Scout*-Klasse. Obwohl es nicht über das Beschleunigungsvermögen eines *Scout* verfügt, besitzt das *Hunter* einen deutlichen Vorteil, was seine Ausdauer anbelangt. Ähnlich wie ComStars *Magellan* ist das *Hunter* mit großen Treibstofftanks ausgestattet, die das Raumfahrzeug über ein Jahr lang versorgen können, wodurch sich ein *Hunter* anscheinend auf ideale Weise für Langzeitoperationen eignet. Die Frachtkapazität der modifizierten *Hunter* würde allerdings kaum Versorgungsgüter für ein ganzes Jahr im Einsatz fassen können, die meisten Schiffe dieses Typs können kaum länger als sechs Monate ohne eine Versorgungsbasis operieren.

Das *Hunter* besitzt kein Gravdeck und muß deshalb die Beschleunigungsmethode anwenden, um seine Crew in den Genuß einer künstlichen Schwerkraft kommen zu lassen. Ohne solche Grav-Manöver würden die Gesundheit und die Moral der Besatzung rasch zu leiden beginnen, und deshalb betrachten die meisten *Hunter*-Captains den bei dieser Prozedur verbrauchten Brennstoff nicht als Verschwendung.

Im Vergleich zu anderen von den Clans gebauten Sprung-Schiffen ist das *Hunter* nur leicht bewaffnet. Es verfügt über eine Anzahl von Impulslasern und Blitz-KSR-Systemen sowie ein einzelnes Raketenabwehrsystem, mit dem das Schiff anfliegende Raketen erfassen und vernichten kann. Die Platzierung dieses Systems im Bug des *Hunter* verhindert jedoch, daß sich das Schiff gegen Raketenangriffe auf das Antriebsmodul und den Kearny-Fuchida-Antrieb verteidigen kann.

SPRUNGSCHIFF DER HUNTER-KLASSE

Technologie: Clans

Eingeführt: 2832

Masse: 95.000 Tonnen

Länge: 302 m

Segeldurchmesser: 852 m

Treibstoffkapazität: 400 t (800)

Verbrauch pro Brenntag: 9,77 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 3

K-F-Antriebsintegrität: 3

Wärmetauscher: 93 (186)

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 8

Vordere Seiten: je 6

Hintere Seiten: je 6

Heck: 8

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	Impuls	10	1	1	1	—
Bug	KSR	3	1	1	—	—
Bug	Nah	2	1	—	—	—
VL	Impuls	20	2	2	2	—
VR	Impuls	20	2	2	2	—
HL	KSR	6	2	2	—	—
HR	KSR	6	2	2	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Fracht (350 Tonnen) 1 Tor

Hangar 2: Fracht (350 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (397 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 1

Gravdeck: Nicht vorhanden

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 4

Besatzung: 10

Waffen:

5 Schwere Impulslaser

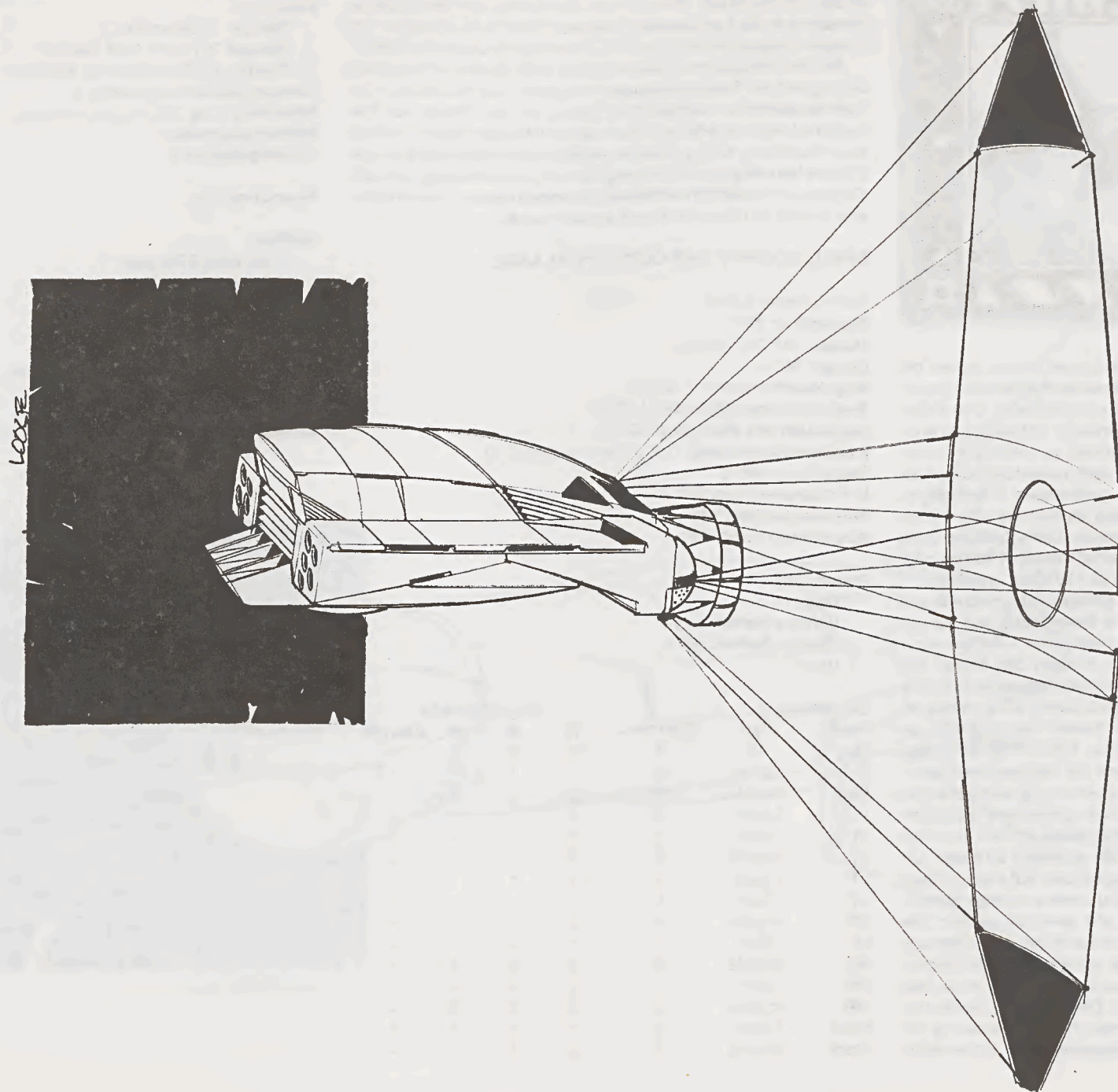
2 Raketenabwehrsysteme

5 Blitz-KSR 4

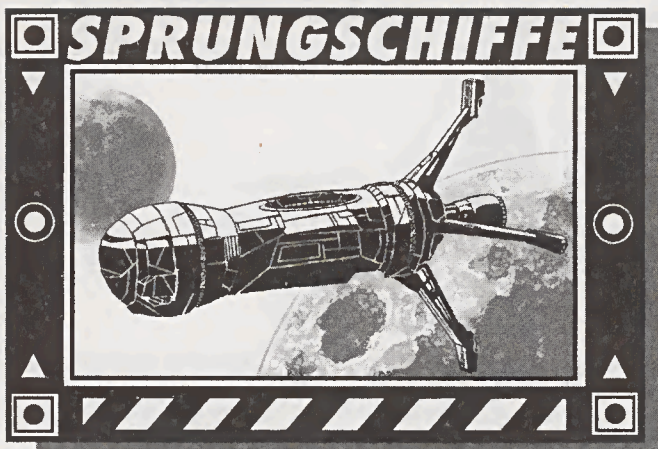
4 Tonnen Raketenabwehr-Munition

5 Tonnen Blitz-KSR-Munition

Anmerkung: Die mit einer Lithium-Fusionsbatterie ausgestattete Variante verfügt über eine Frachtkapazität von nur 147 Tonnen.



ODYSSEY



Das große Sprungschiff der *Odyssey*-Klasse konnte schon bei mehreren Clans gesichtet werden, fehlt merkwürdigerweise jedoch gänzlich in den Flotten der Clans Wolf und Jedefalke. Das *Odyssey* kann vier LandungsSchiffe transportieren und besitzt eine Lithium-Fusionsbatterie. Ganz im Gegensatz zu eng mit ihm verwandten Modellen wie dem *Monolith* oder *Leviathan* handelt es sich bei dem *Odyssey* um eine eher gedrungene Konstruktion, die an das Sprungschiff der *Scout*-Klasse erinnert. Bei einer Länge von knapp 750 Meter besitzt das *Odyssey* eine durchschnittliche Dicke von 100 Meter, die sich an der Basis seiner massigen Kommando-sektion auf Höhe der beiden Gravdecks zu 110 Meter erweitert.

Wie die meisten der von den Clans gebauten Raumschiffe verfügt das *Odyssey* über eine moderate Bewaffnung und Panzerung. Sein Arsenal wird dabei von Energiewaffen – Extremreichweiten- und Impulslasern – dominiert. Entlang den Seiten des Raumfahrzeugs befinden sich vier Raketenabwehrwaffen, die eine recht ordentliche Defensivfeuerkraft garantieren. Zwei im Bug installierte Gaussgeschütze dienen zur Abwehr von Angriffen auf den vorderen Teil des Schiffs, während das 1.200 Meter durchmessende Sprungsegel Angriffe auf das Heck des *Odyssey* erschwert.

Die Kommando-sektion des *Odyssey* beherbergt sämtliche Stationen der Crew und bildet den einzigen permanent genutzten Bereich an Bord. Der Rest des Raumfahrzeugs ist über eine Reihe von engen Passagen zugänglich, die in jeweils 20 Meter Abstand durch verstärkte Schotts unterteilt werden. Auf diesem Wege können der Kearny-Fuchida-Antrieb und andere wichtige Einrichtungen der Antriebssektion erreicht und gewartet werden. Die Unterteilung in einzelne Abschnitte ermöglicht es dem *Odyssey*, im Fall eines Lecks in der Außenhülle seinen normalen Flugbetrieb aufrechtzuerhalten und bietet zudem auch noch einen hervorragenden Schutz vor Enteraktionen. Die Kontrollen für die einzelnen Schotts befinden sich zusammen mit der Steuerung der Luftumwälzanlagen für die einzelnen Gangabschnitte auf der Brück-

ke des Schiffs. Durch diese Art der Anordnung wird die Brückenbesatzung in die Lage versetzt, beliebige Schotts zu schließen und einzelne Gangabschnitte von der Luftversorgung abzuschneiden.

Ab Bord eines *Odyssey* befinden sich zwei Strahlen Elementare, die zugleich als Raumlandetruppen fungieren. Nur die Decks in der Kommando-sektion sind geräumig genug, um den Einsatz von Gefechtsrüstungen zu erlauben, doch die zehn Krieger haben eine spezielle Ausbildung für 0-g-Einsätze erhalten und bilden somit eine vorzügliche Verteidigung vor Enterangriffen. So konnte bislang noch kein *Odyssey* von feindlichen Kräften eingenommen werden, obwohl schon eine Anzahl von ihnen im Kampf zerstört wurde.

SPRUNGSCHIFF DER ODYSSEY-KLASSE

Technologie: Clans

Eingeführt: 2887

Masse: 345.000 Tonnen

Länge: 740 m

Segeldurchmesser: 1.220 m

Treibstoffkapazität: 1.000 t (500)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 5

K-F-Antriebsintegrität: 7

Wärmetauscher: 136

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 15

Vordere Seiten: je 14

Hintere Seiten: je 14

Heck: 13

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	AK	2	3	3	3	–
Bug	Laser	12	1	1	1	1
Bug	Impuls	18	2	2	1	–
VL	Laser	12	1	1	1	1
VL	Nah	1	1	–	–	–
VL	Impuls	8	1	1	–	–
VR	Laser	12	1	1	1	1
VR	Nah	1	1	–	–	–
VR	Impuls	8	1	1	–	–
HL	Nah	1	1	–	–	–
HL	Impuls	18	2	2	1	–
HR	Nah	1	1	–	–	–
HR	Impuls	18	2	2	1	–
Heck	Laser	12	1	1	1	1
Heck	Impuls	18	2	2	1	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (2) 1 Tor

Hangar 2: Fracht (488 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Elementare (2 Strahlen) 2 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (je 110 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 3

Besatzung: 36

Waffen:

4 Schwere ER-Laser

4 Schwere Impulslaser

12 Mittelschwere Impulslaser

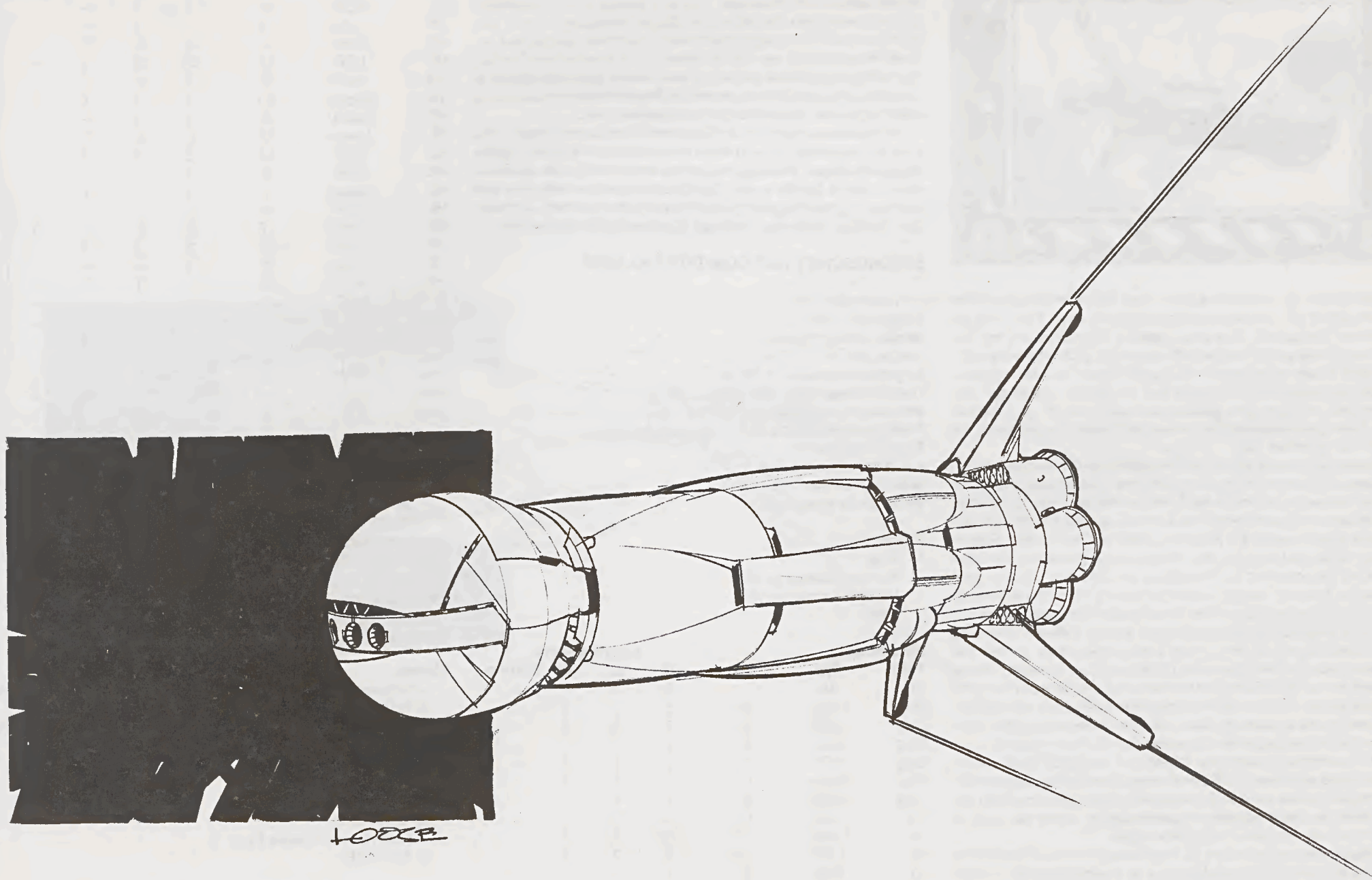
8 Raketenabwehrsysteme

2 Gaussgeschütze

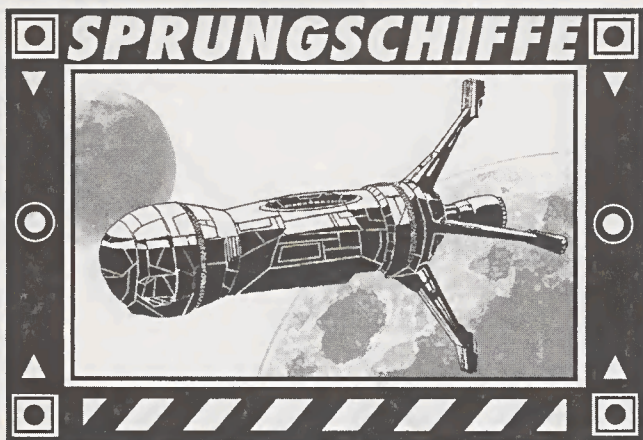
8 Tonnen Raketenabwehr-Munition

4 Tonnen Gauss-Munition

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie ausgestattet.



COMITATUS



Das im späten 30. Jahrhundert vom Clan Schneerabe entwickelte Sprungschiff der *Comitatus*-Klasse begann seine Laufbahn als einfacher Transporter. Das ursprüngliche *Comitatus* war mit Andockverstärkungen für insgesamt vier LandungsSchiffe ausgestattet, doch in den vergangenen 60 Jahren haben die Claningenieure die LandungsSchiff-Kapazität des *Comitatus* zuerst auf eins verringert, um dann das Beibootkontingent auf 25 zu erhöhen. Das Endergebnis besteht aus einem der besten Trägerschiffe, die es jemals gegeben hat.

Interessanterweise sahen sich die Ingenieure durch einen schwerwiegenden Fehler im Hydrauliksystem des *Comitatus* veranlaßt, die beiden hinteren Andockringe des Schiffs zu entfernen. Der durch diese Modifikation freigewordene Platz wurde zuerst als Frachtraum verwendet. Dann machte ein junger Jagdpilot namens Vishnu Folkner im Jahr 3035 den Vorschlag, das ohnehin schon gut bewaffnete Schiff noch mit Ladebuchten für Raumjäger auszustatten, um auf diese Weise ein Raumfahrzeug zu erhalten, das sich ideal für die Verteidigung von Sprungpunkten eignet. Obwohl viele Führungsoffiziere dieser Idee skeptisch gegenüberstanden, konnte Folkners Vorschlag die Unterstützung von Khan Elias Critchell gewinnen, so daß das erste umgebaute *Comitatus* Anfang 3036 vom Clan Jadefalke in dienst gestellt wurde. Das Raumschiff konnte schon bald seinen Wert unter Beweis stellen, das bemerkenswerteste Beispiel hierfür war das Aufbringen und die Zerstörung eines *Union* der Schwarzen Kaste durch einen Stern OmniJäger des *Comitatus*-Schiffs *Bright Katama* an einem Piratensprungpunkt nahe Tokasha im Jahr 3038. Auch die anderen Clans erkannten das Potential eines mobilen Raumjägerstützpunkts, so daß die meisten Sprungschiffe dieses Typs innerhalb von 10 Jahren zu dieser Version umgebaut wurden, wobei der Zustand ihrer Hydraulik nun keine Rolle mehr spielte.

Unglücklicherweise haben die Modifikationen am *Comitatus* dazu geführt, daß die Schiffsbesatzung und die Raumjagdpiloten an Bord mit sehr beengten Verhältnissen zurechtkommen müssen. Zudem

mangelt es dem Schiff an dem notwendigen Platz für ein volles Kontingent technischen Personals, und aus diesem Grund besteht für die Jäger auf einem *Comitatus* eine höhere Wahrscheinlichkeit, aufgrund von Beschädigungen nicht starten zu können, als dies auf anderen Raumschiffen der Fall ist. Neben zwei Sternen mit OmniJägern führt ein *Comitatus* auch noch einen vollen Stern Elementare in Gefechtsrüstungen und insgesamt fünf Angriffsfähren mit sich, die in einem separaten Beiboothangar untergebracht sind.

Ironischerweise verfügt Clan Jadefalke über die wenigsten *Comitatus*-SprungSchiffe, die von ihnen auch nicht in der Inneren Sphäre eingesetzt werden. Allerdings haben ihre erbitterten Feinde, die Stahlvipern, etliche Schiffe in der Clan-Besatzungszone stationiert und ihre Raumjagdkontingente auch schon einsetzen können, um mehrere Überfälle durch das Vereinigte Commonwealth abzuwehren.

SPRUNGSCHIFF DER COMITATUS-KLASSE

Technologie: Clans

Eingeführt: 2995

Masse: 250.000 Tonnen

Länge: 680 m

Segeldurchmesser: 1.150 m

Treibstoffkapazität: 460 t (230)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Parkbeschleunigung: 0,1 g (Normalschub 0,2)

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 5

Wärmetauscher: 122 (244)

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung

Bug: 16

Vordere Seiten: je 14

Hintere Seiten: je 12

Heck: 16

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			
				M	W	Extrem	
Bug	AK	1	2	2	2	—	
Bug	Laser	34	3	3	2	2	
Bug	LSR	12	3	3	3	—	
Bug	Nah	2	1	—	—	—	
Bug	PPK	15	2	2	2	—	
Bug	Impuls	18	2	2	1	—	
Bug	KSR	4	1	1	—	—	
VL	AK	14	3	3	—	—	
VL	Laser	17	2	2	1	1	
VL	LSR	12	3	3	3	—	
VL	Nah	2	1	—	—	—	
VL	Impuls	10	1	1	1	—	

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	KSR	4	1	1	—	—
VR	AK	14	3	3	—	—
VR	Laser	17	2	2	1	1
VR	LSR	12	3	3	3	—
VR	Nah	2	1	—	—	—
VR	Impuls	10	1	1	1	—
VR	KSR	4	1	1	—	—
HL	Laser	17	2	2	1	1
HL	LSR	12	3	3	3	—
HL	Nah	2	1	—	—	—
HL	Impuls	10	1	1	1	—
HL	KSR	4	1	1	—	—
HR	Laser	17	2	2	1	1
HR	LSR	12	3	3	3	—
HR	Nah	2	1	—	—	—
HR	Impuls	10	1	1	1	—
HR	KSR	4	1	1	—	—
Heck	AK	1	2	2	2	—
Heck	LSR	12	3	3	3	—
Heck	Nah	2	1	—	—	—
Heck	PPK	15	2	2	2	—
Heck	Impuls	18	2	2	1	—
Heck	KSR	4	1	1	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 2 Tor

Hangar 2: Elementare (5 Strahlen) und Fracht (769 Tonnen) 2 Tor

Hangar 3: Beiboote (5) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 1

Gravdeck: 1 (95 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 0

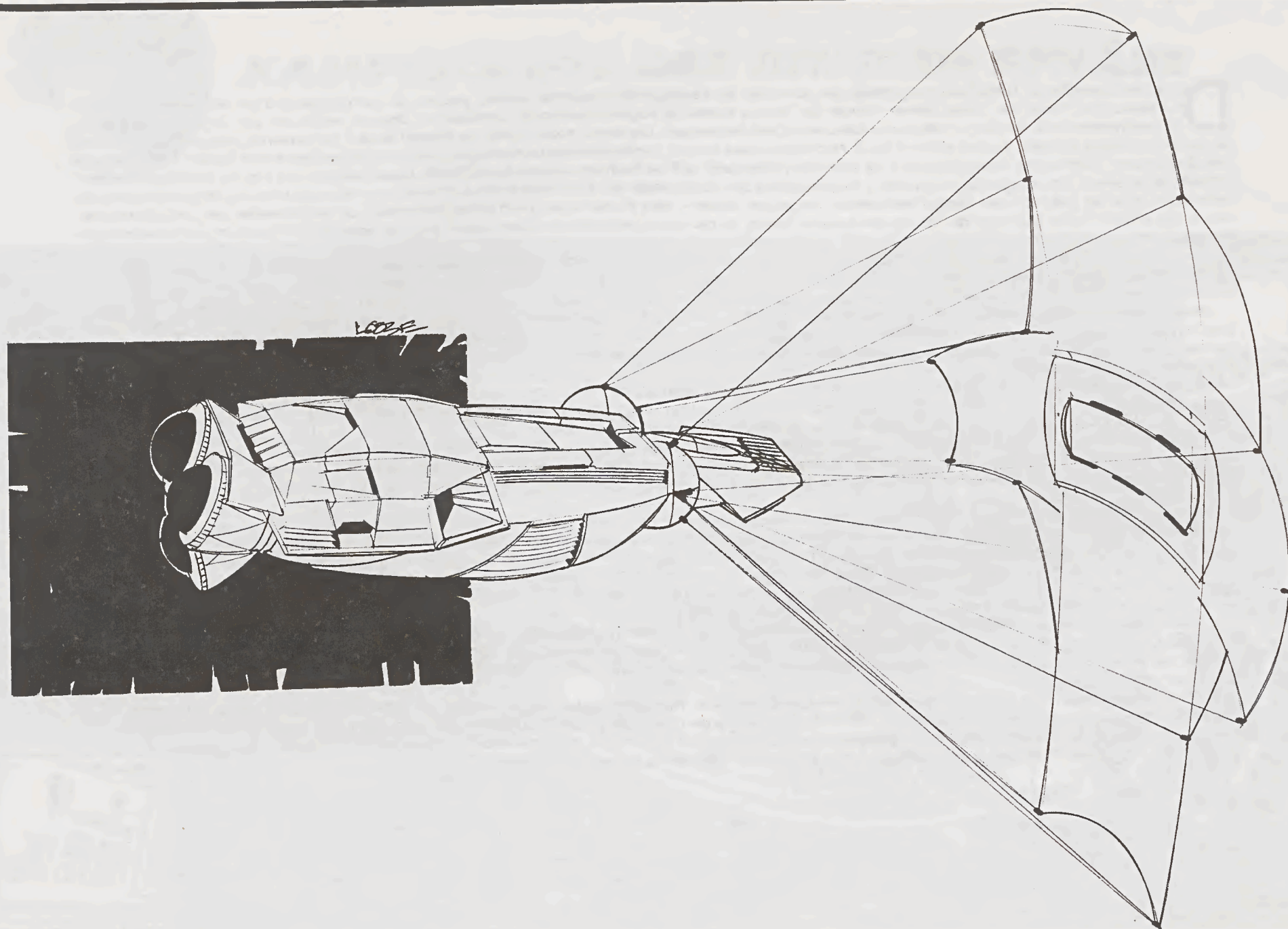
Rettungsboote: 4

Besatzung: 45

Waffen:

6 Schwere ER-Laser	48 Tonnen Raketenabwehr-Munition
6 Mittelschwere ER-Laser	5 Tonnen Gauss-Munition
2 ER-PPK	10 Tonnen AK/20-Ultra-Munition
6 Schwere Impulslaser	24 Tonnen LSR-Munition
4 Mittelschwere Impulslaser	6 Tonnen Blitz-KSR-Munition
12 Raketenabwehrsysteme	
2 Gaussgeschütze	
2 AK/20-Ultra	
12 LSR 20 mit Artemis FLS	
6 Blitz-KSR	

Anmerkung: Mit Alufibrit-Panzerung ausgestattet.



Die schwer bewaffneten Gefechts-SprungSchiffe, die gemeinhin als KampfSchiffe bezeichnet werden, gehören zu den größten und am weitesten entwickelten Kreationen des Menschen. Diese wahren Wunder der Technik können in Augenblicksschnelle zwischen den Sternen reisen und sich sogar innerhalb eines Sonnensystems noch mit einer annehmbaren Geschwindigkeit fortbewegen. Die letzten KampfSchiffe der Inneren Sphäre, bei denen es sich um die Überbleibsel der Sternenbundflotte handelte, wurden während des 2. Nachfolgekrieges zerstört. Der technologische Niedergang, von dem die gesamte Innere Sphäre in der Zeit nach dem Sternenbund erfaßt wurde, verhinderte mehr als einhundert Jahre lang, daß die Nachfolgerstaaten KampfSchiffe bauen konnten, und erst die schrittweise Wiederentdeckung verlorener Technologien ließ nach dem 4. Nachfolgekrieg überhaupt wieder den Gedanken an die Konstruktion von KampfSchiffen zu. Trotzdem konnten die furchtbaren Jahre der Zeit nach dem Exodus nicht einfach vergessen werden – viele Welten trugen noch immer die Narben von Nuklearwaffen und Orbitalbombardements. Aus diesem Grund gelangten die Mächte der Inneren Sphäre zu der unausgesprochenen Übereinkunft, daß die SprungSchiff-Forschung auf konventionelle Transportschiffe beschränkt bleiben würde.

Diese Übereinkunft begann zu bröckeln, als die Clans im Jahr 3050 in die Innere Sphäre zurückkehrten und dabei zahlreiche Gefechts-SprungSchiffe mit sich führten. Die Zerstörung der Stadt Edo auf Turtle Bay demonstrierte der gesamten Inneren Sphäre die Macht eines Orbitalbombardements, und so begannen die Nachfolgerstaaten nach einem Weg zu suchen, wie sie dieser schrecklichen Gefahr begegnen konnten. Ihre Lösung war einfach: Sie begannen, eigene KampfSchiffe herzustellen.

Obwohl einige der Nachfolgerstaaten insgeheim KampfSchiff-Forschungen betrieben hatten, war keiner von ihnen in der Lage, eine Produktion in die Wege zu leiten. Zwar konnten einige Hersteller aus der Inneren Sphäre den kompakten K-F-Antrieb liefern, der für KampfSchiffe benötigt wurde, doch nur ComStar besaß die Fähigkeit, die massigen Triebwerke zu bauen, mit denen sich diese Schiffe durch den Normalraum bewegten. Und ComStar weigerte sich, solch wertvolle militärische Hardware an potentielle Feinde zu verkaufen.

Der Erste Bereich blockierte den Verkauf von Antrieben bis zum Oktober 3056, als der Verlust mehrerer HPG-Einrichtungen ComStar dazu zwang, nach anderen Verdienstmöglichkeiten Ausschau zu halten. Als Ergebnis dessen stellte Prima Mori eine Lizenz aus, die es den von ComStar kontrollierten Rolls-Royce-Werken auf Terra erlaubte, Antriebssysteme an das Draconis-Kombinat und das Vereinigte Commonwealth zu verkaufen.

Fast sofort nachdem Prima Mori den Verkäufen zugestimmt hatte, trafen Teile des Antriebssystems für die Korvette der *Comitatus*-Klasse des Vereinigten Commonwealth auf Galax ein. Dieses Raumschiff ist nun beinahe fertiggestellt und soll gegen Ende des Jahres in die Erprobungsphase gehen. Auch die anderen Nachfolgerstaaten haben damit begonnen, mehrere KampfSchiff-Prototypen zu bauen, allerdings wird nicht davon ausgegangen, daß einer davon vor Ablauf eines Jahres den aktiven Dienst antreten kann.

Einige Beobachter stellen die Frage, ob die KampfSchiff-Entwicklungsprogramme der Inneren Sphäre überhaupt die Kosten lohnen. Momentan operieren mehr als 100 Clan-KampfSchiffe in der Inneren Sphäre, und sie weisen darauf hin, daß noch Hunderte weitere auf den Heimatwelten der Clans existieren könnten, Zahlen, von denen die Innere Sphäre nicht hoffen kann, sie bis zum Ende des Waffenstillstands im Jahr 3067 einzuholen. Abgesehen davon wenden die Kritiker ein, daß der Einsatz von KampfSchiffen durch die Innere Sphäre die Clans zu einer gesteigerten Aggression verleiten könnte. Die Führer der Inneren Sphäre stimmen jedoch darin miteinander überein, daß selbst eine eher symbolische KampfSchiff-Flotte der Inneren Sphäre den Clanflotten noch immer beträchtlichen Schaden zufügen und die Invasoren somit von einem allzu offensiven Einsatz ihrer eigenen KampfSchiffe abhalten könnte.

Andere wiederum verleihen der Befürchtung Ausdruck, daß die Mächte der Inneren Sphäre in dem Moment, in dem sie über KampfSchiff-Flotten verfügen, diese unweigerlich auch gegeneinander einsetzen würden. Dieses Argument kann nicht ohne weiteres von der Hand gewiesen werden. Obwohl die Clans momentan allen Häusern als gemeinsamer Feind dienen, wäre es angesichts der Geschichte der Inneren Sphäre wohl naiv, die Möglichkeit eines erneuten Krieges zwischen den Nachfolgerstaaten auszuschließen.

All diese Betrachtungen sind jedoch müßig – jedenfalls für den Moment. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird keiner der Nachfolgerstaaten in den nächsten 18 Monaten in der Lage sein, ein einsatzfähiges KampfSchiff ins Feld zu führen. Und falls die Clans nicht gerade den Waffenstillstand brechen, wird wohl auch keiner der Nachfolgerstaaten ein KampfSchiff im Gefecht riskieren, bis genug Raumschiffe fertiggestellt worden sind, um damit eine sich gegenseitig unterstützende Kampfgruppe zu bilden – ein Vorhaben, mit dessen Realisierung wohl nicht vor Ablauf eines ganzen Jahrzehnts gerechnet werden darf.

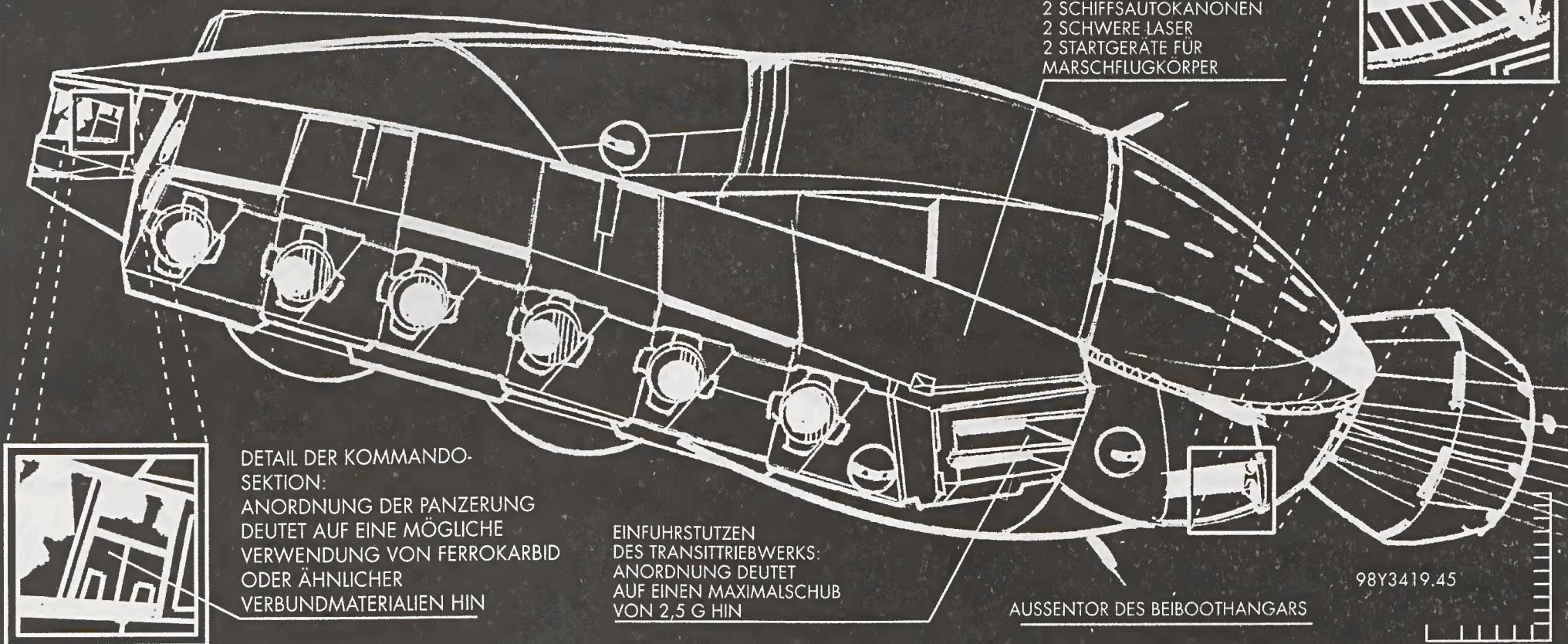


KAMPFSCHIFFE DER INNEREN SPHÄRE

FREGATTE DER CONGRESS-KLASSE
HERSTELLER: DEKIRK AEROSPACE, GALAX,
VEREINIGTE SONNEN
MASSE (BELADEN): 750.000 TONNEN (GESCHÄTZT)

LÄNGE INSGESAMT: 703 METER
ANTRIEB: UNBEKANNT

VERMUTLICHE BESTÜCKUNG DER
BREITSEITENBATTERIEN:
2 SCHIFFSAUTOKANONEN
2 SCHWERE LASER
2 STARTGERÄTE FÜR
MARSCHFLUGKÖRPER



DETAIL DER KOMMANDO-
SEKTION:
ANORDNUNG DER PANZERUNG
DEUTET AUF EINE MÖGLICHE
VERWENDUNG VON FERROKARBID
ODER ÄHNLICHER
VERBUNDMATERIALIEN HIN

EINFUHRSTÜTZEN
DES TRANSITTRIEBWERKS:
ANORDNUNG DEUTET
AUF EINEN MAXIMALSCHUB
VON 2,5 G HIN

AUSSENTOR DES BEIBOOTHANGARS

98Y3419.45

FOX (KORVETTE)

haben bereits viele der für den Dienst an Bord eingeteilten Besatzungsmitglieder ihren Protest gegen diese Zustände vermerken lassen. Als Folge hieraus könnten die nächsten Schiffe (das zweite und dritte *Fox* mit den Namen *Indomitable* und *Intrepid*) umgestaltete Einrichtungen für die Besatzung erhalten.

FOX (KORVETTE)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3057
Masse: 235.000 Tonnen
Länge: 440 m
Segeldurchmesser: 990 m
Treibstoffkapazität: 5.920 t (5.920)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Segelintegrität: 3
K-F-Antriebsintegrität: 6
Wärmetauscher: 336 (672)
Strukturelle Integrität: 100

Panzerung

Bug: 70
Vordere Seiten: je 67
Hintere Seiten: je 54
Heck: 64

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	60	20	20	20	—	—
Bug	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
VL	SAK	30	10	10	10	—	—
VL	SL	155	10	10	10	10	—
VL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
VR	SAK	30	10	10	10	—	—
VR	SL	155	10	10	10	10	—
VR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
LBS	SAK	30	10	10	10	—	—
LBS	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
RBS	SAK	30	10	10	10	—	—
RBS	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
HL	SAK	30	10	10	10	—	—
HL	SL	155	10	10	10	10	—
HL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
HR	SAK	30	10	10	10	—	—
HR	SL	155	10	10	10	10	—
HR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
Heck	SAK	60	20	20	20	—	—
Heck	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja

Angriffswerte

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Nah	1	1	—	—	—
Bug	Impuls	40	4	4	—	—
VL	Nah	1	1	—	—	—
VL	Impuls	10	1	1	—	—
VR	Nah	1	1	—	—	—
VR	Impuls	10	1	1	—	—
LBS	Impuls	20	2	2	2	—
RBS	Impuls	20	2	2	2	—
HL	Nah	1	1	—	—	—
HL	Impuls	10	1	1	—	—
HR	Nah	1	1	—	—	—
HR	Impuls	10	1	1	—	—
Heck	Nah	1	1	—	—	—
Heck	Impuls	40	4	4	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (12) 6 Tore
Hangar 2: Beiboote (2) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (16.050 Tonnen) 1 Tor

Landungsschiff-Kapazität: 5

Gravdeck: 1 (112 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 12

Besatzung: 80

Waffen:

16 Schwere Impulslaser
 6 Raketenabwehrsysteme
 6 Maschinengewehre
 10 SAK/10
 4 SL/45
 4 SL/55
 8 Barracuda-Werfer
 12 Tonnen Raketenabwehr-Munition
 6 Tonnen Maschinengewehr-Munition
 200 Schuß SAK/10-Munition (40 Tonnen)
 20 Barracuda-Marschflugkörper (600 Tonnen)

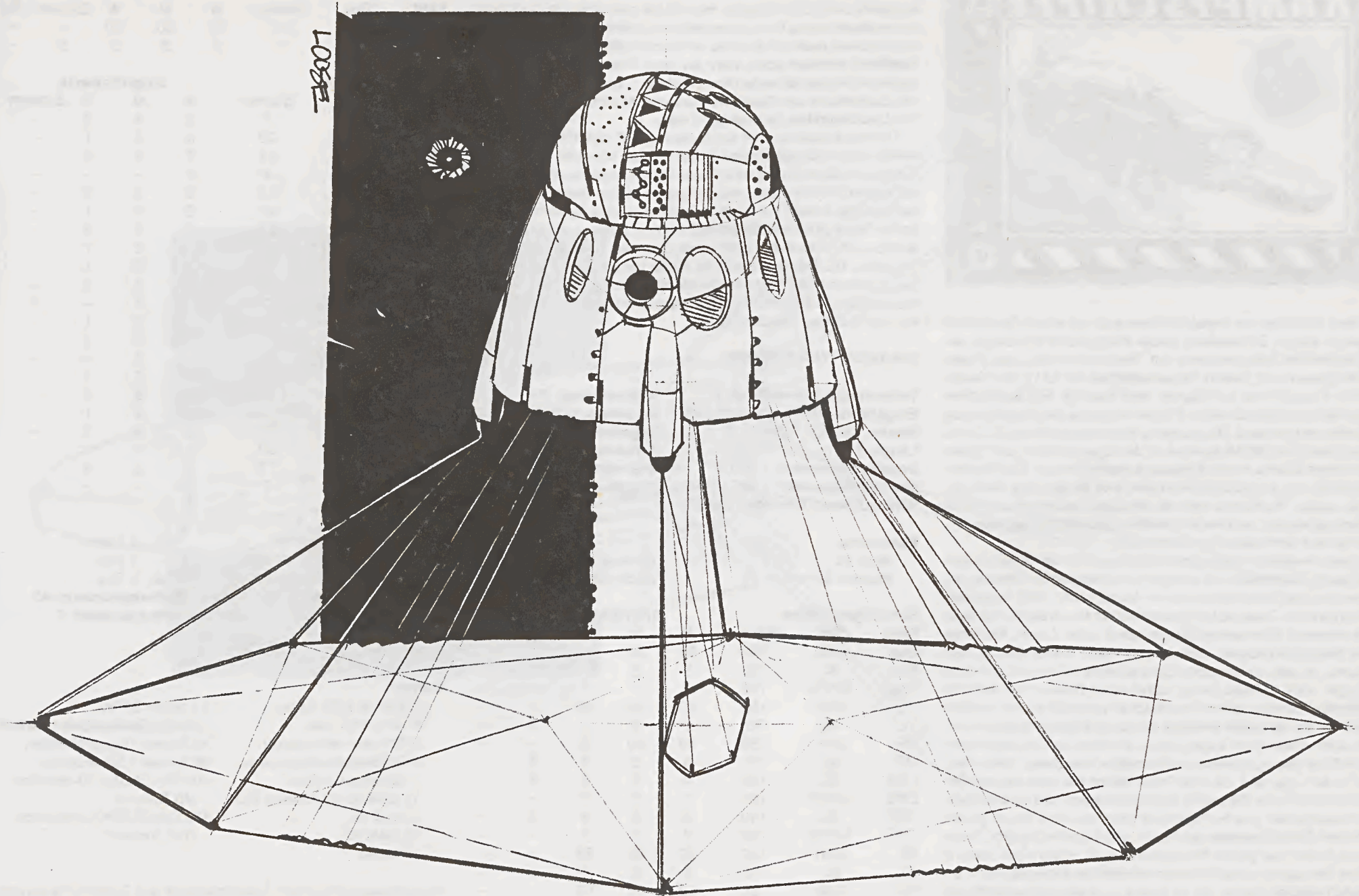
Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrit-Panzerung ausgestattet.

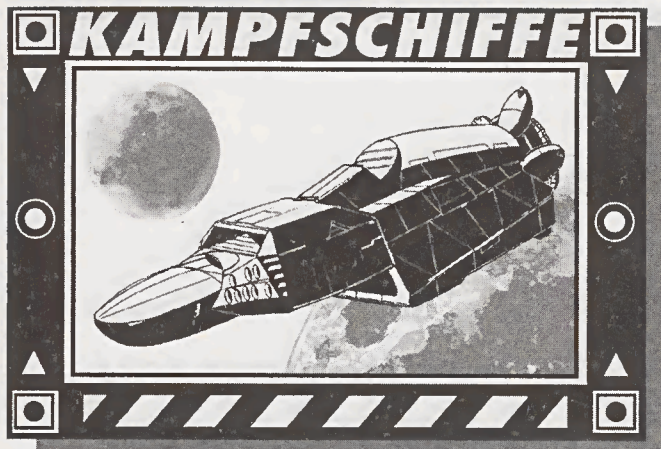


Die Korvette der RX-78-Klasse war das erste Gefechts-Sprung-Schiff, das vom Vereinigten Commonwealth gebaut wurde. Die Entwicklungsarbeiten begannen Mitte 3050, und gegen Ende des Jahres 3051 lagen die Konstruktionspläne für das KampfSchiff in ihrer augenblicklichen Form vor. Nachdem Prinz Hanse Davion das Modell abgesegnet hatte, schloß das Vereinigte Commonwealth mit Federated-Boeing Interstellar einen Kontrakt zum Bau des Schiffs auf den Port Simon-Werften über Galax ab. Knapp zwei Monate, bevor das erste RX-78, die *Invincible*, auf Kiel gelegt wurde, starb Prinz Davion Mitte des Jahres 3052. Zu Ehren des toten Prinzen wurde das Modell dann in *Fox*-Klasse umbenannt.

Der Bau des KampfSchiff-Prototypen ging dann problemlos bis zur Mitte des Jahres 3055 weiter, als ComStar den Export wichtiger Triebwerksteile an Federated-Boeing untersagte. Nach einer 16 Monate währenden Unterbrechung konnte der Disput schließlich beigelegt werden, so daß die Teile ausgeliefert wurden. Federated-Boeing hatte sich erhofft, noch vor Ende des Jahres mit der Erprobung des Prototyps beginnen zu können, doch der kürzliche Terroristenangriff auf die Galax-Werften hat die Arbeiten zurückgeworfen, so daß das *Fox* wahrscheinlich nicht vor Anfang 3058 fertiggestellt werden kann.

Im Vergleich zu anderen Korvetten, die von den SBVS eingesetzt wurden, ist das *Fox* gut bewaffnet und gepanzert, was ein Umdenken in der Designphilosophie für Raumflotten widerspiegelt. Obwohl das *Fox* lediglich eine Masse von 235.000 Tonnen besitzt, ist es schwerer bewaffnet als ein Sternenbund-Zerstörer der dreifachen Größe. Allerdings mußte für eine solch erhöhte Leistungsfähigkeit ein Preis entrichtet werden – und zwar von der Crew. Die Besatzung und Raumlandetruppen des *Fox* sind in 26 Viererkabinen untergebracht. Jede Kabine enthält wenig mehr als ein Bett und einen Spind pro Crewmitglied. Die Erholungseinrichtungen an Bord unterliegen ähnlichen Einschränkungen und bestehen aus einem kleinen Aufenthaltsraum auf dem Gravdeck des Schiffs und zwei ebenso kleinen Schiffsmessen. Obwohl das *Fox* noch nicht einmal abgelegt hat,





Der neue Zerstörer der *Impavido*-Klasse ist von einem Geheimnis umgeben. An der Entwicklung dieses KampfSchiff-Prototyps, der von Technicon Manufacturing auf Tamarind in der Liga Freier Welten gebaut wird, waren Wissenschaftler der LFW, der Konföderation Capella und von Blakes Wort beteiligt. Für Beobachter ist die Herkunft des schweren Transittriebwerks des *Impavido* von besonderem Interesse. Die geplante Verwendung dieses Antriebs wurde zuerst von ROM-Agenten in der Liga entdeckt, die später auch seinen Einbau in den Prototyp bestätigt haben. Das System ist deshalb von so großem Interesse, weil es der Liga nicht gestattet wurde, Triebwerke von der einzigen bestehenden Fabrik auf Terra zu kaufen, und weder ComStar noch dem Draconis-Kombinat ist eine alternative Quelle bekannt.

Unsere Analysten bieten drei Erklärungen für die mögliche Herkunft dieser Triebwerke und anderer hochentwickelter Systeme an, die von der Liga Freier Welten bis vor kurzem noch nicht hergestellt werden konnten. Die erste Möglichkeit bestünde aus einem erst kürzlich entdeckten Sternenbund-Kernspeicher oder -Lager. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Liga Freier Welten just zu dem Zeitpunkt, an dem sie Gefechts-SprungSchiffe entwickelt, auf solch ein Lager stößt, äußerst gering, selbst wenn Blakes Wort entsprechende Nachforschungen mit zusätzlichen Informationen unterstützt haben könnte. Wir selbst besitzen allerdings keinerlei Kenntnis von solch einem Strnenbund-Lager, und es erscheint uns unwahrscheinlich, daß die desorganisierten Schismatiker von Blakes Wort überhaupt in der Lage sind, die Liga Freier Welten bei einer solchen Suche zu unterstützen. Die zweite Möglichkeit wäre, daß die betreffenden Komponenten aus Schiffswracks stammen, von denen es etliche in den Einflußgebieten der Marik- und Liao-Reiche gibt. Diese Theorie besitzt die größte Wahrscheinlichkeit, obwohl der Zustand solchen Bergeguts sicherlich einen erheblichen Arbeitsaufwand erforderlich machen würde, um es zurück in einen gebrauchsfähigen Zustand zu versetzen. Die dritte und beunruhigendste Möglichkeit

IMPAVIDO (ZERSTÖRER)

bestände darin, daß entweder Haus Marik oder aber die Capellaner eine entsprechende Produktionsstätte errichten konnten, aller Wahrscheinlichkeit nach mit der Hilfe der Schismatiker. Falls sich dies als zutreffend erweisen sollte, wäre die neue Allianz in der Lage, ohne jegliche Kontrolle von außen KampfSchiffe zu bauen, was angesichts des Zelotentums von Blakes Wort und dem Machthunger eines Sun-Tzu Liao besonders beunruhigend wäre.

Unsere Analysten sind der Meinung, daß das 450 Meter messende *Impavido* irgendwann in den ersten Monaten des Jahres 3058 vom Stapel laufen wird. Diese Voraussage beruht allerdings auf reinen Schätzungen, was die gegenwärtige Baugeschwindigkeit und die Anzahl der noch zu installierenden Systeme betrifft, darum wäre auch ein Stapellauf noch in diesem Jahr nicht undenkbar. Wir wissen nur sehr wenig über den inneren Aufbau des *Impavido*. Die Besatzungsstärke dürfte bei 230 Personen liegen, hinzu kommen noch entsprechende Einrichtungen für die Aufnahme von zwei Zügen Raumlandetruppen sowie Piloten und Technikern für drei Raumjagdstaffeln.

IMPAVIDO (ZERSTÖRER)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3058 (voraussichtlich)
Masse: 485.000 Tonnen
Länge: 450 m
Segeldurchmesser: 1.060 m
Treibstoffkapazität: 1.700 t (850)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 11
Wärmetauscher: 584
Strukturelle Integrität: 50

Panzerung

Bug: 50
Hintere Seiten: je 54

Vordere Seiten: je 55
Heck: 50

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	150	50	50	50	—	—
Bug	SL	70	5	5	5	5	—
Bug	SPPK	105	7	7	7	—	—
VL	SAK	150	50	50	50	—	—
VL	SL	70	5	5	5	5	—
VR	SAK	150	50	50	50	—	—
VR	SL	70	5	5	5	5	—
LBS	SL	140	9	9	9	9	—
LBS	SPPK	105	7	7	7	—	—
RBS	SL	140	9	9	9	9	—
RBS	SPPK	105	7	7	7	—	—
HL	SAK	150	50	50	50	—	—
HL	SL	70	5	5	5	5	—
HR	SAK	150	50	50	50	—	—
HR	SL	70	5	5	5	5	—

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Heck	SAK	150	50	50	50	—	—
Heck	SL	70	5	5	5	5	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	2	3	3	3	—
Bug	Laser	20	2	2	1	—
Bug	LSR	12	3	3	3	—
Bug	Nah	2	1	—	—	—
VL	LSR	12	3	3	3	—
VL	Laser	20	2	2	1	—
VR	LSR	12	3	3	3	—
VR	Laser	20	2	2	1	—
LBS	Laser	20	2	2	1	—
LBS	LSR	12	3	3	3	—
LBS	Impuls	10	1	1	—	—
RBS	Laser	20	2	2	1	—
RBS	LSR	12	3	3	3	—
RBS	Impuls	10	1	1	—	—
HL	Laser	20	2	2	1	—
HL	LSR	12	3	3	3	—
HR	Laser	20	2	2	1	—
HR	LSR	12	3	3	3	—
Heck	Laser	20	2	2	1	—
Heck	LSR	12	3	3	3	—
Heck	Nah	2	2	—	—	—

Zuladung:

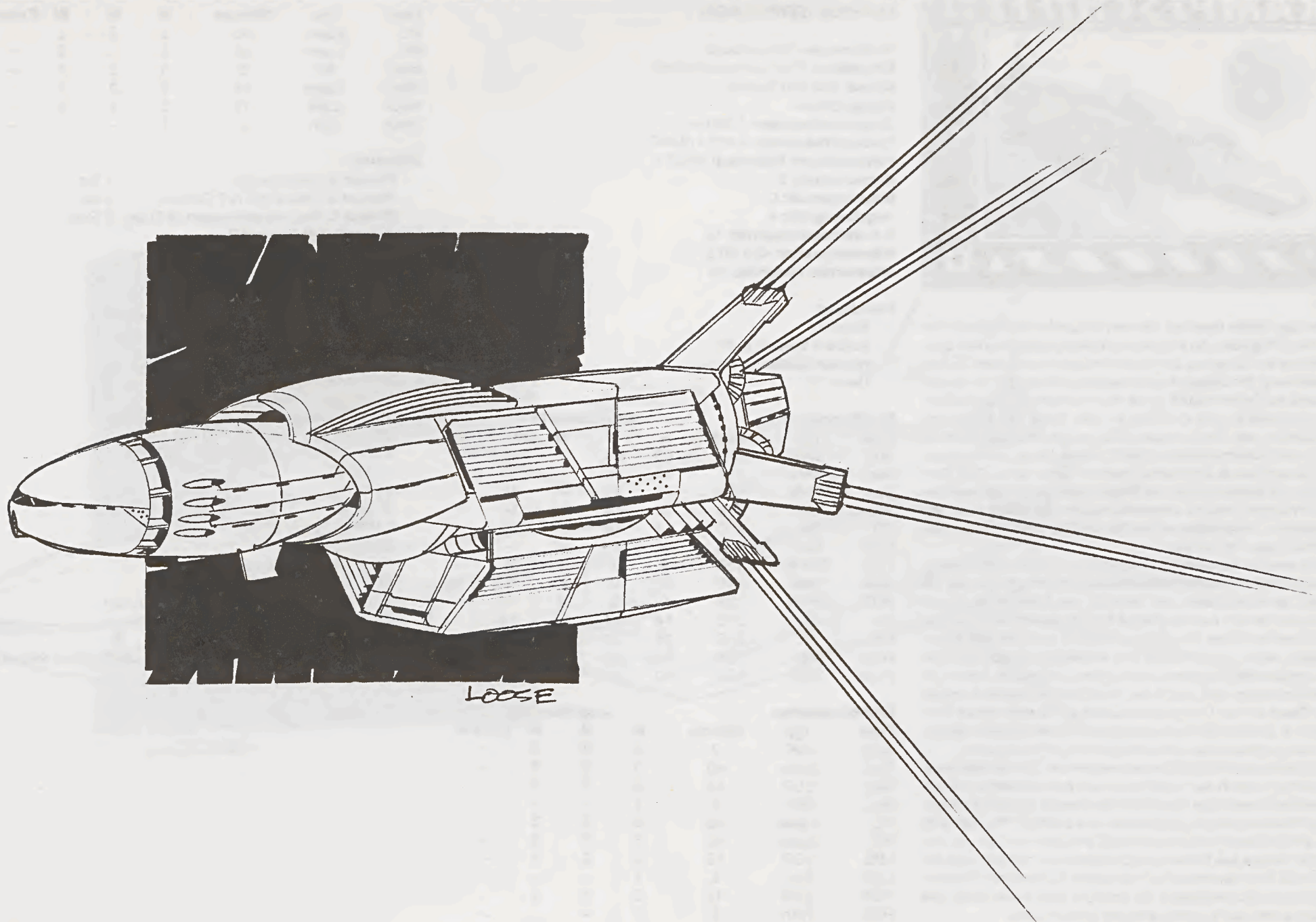
Hangar 1: Jäger (18) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (20.928 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Raumlandetruppen (2 Züge) 2 Tore
LandungsSchiff-Kapazität: 2 **Rettungskapseln:** 40
Gravdeck: 1 (96 m Durchmesser) **Rettungsboote:** 0

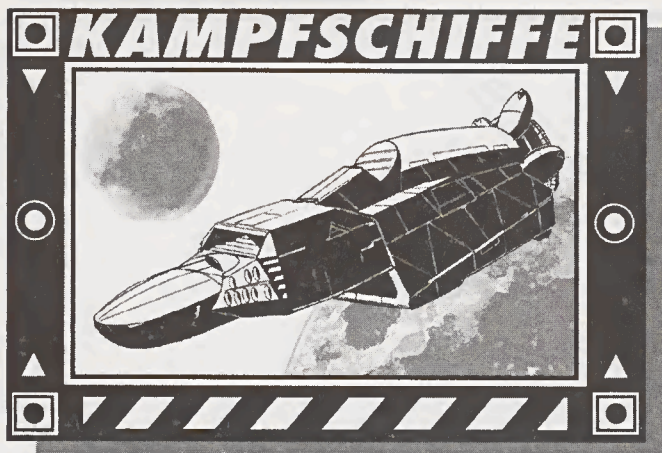
Besatzung: 230

Waffen:

8 Schwere ER-Laser 3 Leichte SPPK
 8 Schwere Laser 20 Tonnen Raketenabwehr-Munition
 2 Schwere Impulslaser 10 Tonnen Gauss-Munition
 4 Raketenabwehrsysteme 32 Tonnen LSR-Munition
 2 Gaussgeschütze 200 Schuß SAK/10-Munition
 16 LSR 20 mit Artemis FLS (40 Tonnen)
 6 SAK/10 400 Schuß SAK/20-Munition
 12 SAK/20 (160 Tonnen)
 10 SL/45

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrit-Panzerung ausgestattet.





Als eines der vielen Projekte, die von Präzentor Martialum Anastasius Focht während der Reformation angegangen worden sind, befindet sich der Zerstörer der *Suffren*-Klasse momentan noch in der Entwicklung. Die notwendigen Kosten zum Unterhalt der Raumschiffe und die Schwierigkeit, ihren Bau heimlich voranzutreiben, haben dazu geführt, daß ComStar im Jahr 2949 sein Programm zur Herstellung von Großkampfschiffen eingefroren hat. Dies hat zur Folge, daß das modernste Schiff unserer Flotte, die *Montpelier* der *Dante*-Klasse, inzwischen fast 110 Jahre alt ist. Das *Suffren* ist Teil der Bemühungen, die Flotte wieder zu modernisieren. Die Titan-Werften werden augenblicklich für die Herstellung von Kampfschiffen umgerüstet und sollten Anfang 3058 mit dem Bau des *Suffren* beginnen können.

Vorerst existiert das *Suffren* allerdings nur in Form einer Computersimulation. Mit Hilfe einer Virtual-Reality-Technik, ähnlich der, die schon bei der Koordination der Schlacht von Tukayyid eingesetzt wurde, konnte bereits eine sorgfältige Erprobung des Schiffs vorgenommen werden. Diese Simulation, an der oft mehr als 200 Personen beteiligt waren, die innerhalb des simulierten Kampfschiffs die ihnen zugewiesenen Stationen bemannten, zeigte eine Reihe von Konstruktionsfehlern auf, die in der Zwischenzeit bereits korrigiert wurden. Diese Art von Computersimulation ermöglicht es den Konstrukteuren, in Zukunft das kostenintensive Prototyp-Stadium auszulassen, das normalerweise jede Schiffskonstruktion begleitet.

Das *Suffren* wird 540.000 Tonnen wiegen und über ein Waffenarsenal verfügen, das in der Hauptsache aus konventionellen Raumabwehrwaffen besteht. Die Geschützatterien des Kampfschiffs enthalten Schiffsautokanonen, Schiffslaser und Schiffs-PPKs. Das *Suffren* soll acht Beiboote mitführen können, bei denen es sich um eine gemischte Gruppe aus Fähren und Orbitalbussen handeln wird, sowie ein volles Raumlandebataillon, das jeden Enterangriff abwehren und seinerseits mit Leichtigkeit die Kontrolle über jedes Schiff, das nicht gerade den Clans gehört, erringen können sollte.

SUFFREN (ZERSTÖRER)

SUFFREN (ZERSTÖRER)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3062 (voraussichtlich)
Masse: 540.000 Tonnen
Länge: 590 m
Segeldurchmesser: 1.200 m
Treibstoffkapazität: 4.000 t (2.000)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 12
Wärmetauscher: 486 (972)
Strukturelle Integrität: 60

Panzerung

Bug: 80
Vordere Seiten: je 63
Hintere Seiten: je 60
Heck: 70

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	135	40	40	—	—	—
Bug	SAK	135	40	40	—	—	—
Bug	SPPK	675	45	45	45	45	—
VL	SL	210	14	14	14	14	—
VR	SL	210	14	14	14	14	—
LBS	SAK	120	40	40	40	—	—
LBS	SPPK	135	9	9	9	9	—
RBS	SAK	120	40	40	40	—	—
RBS	SPPK	135	9	9	9	9	—
HL	SL	210	14	14	14	14	—
HR	SL	210	14	14	14	14	—
Heck	SAK	135	40	40	—	—	—
Heck	SAK	135	40	40	—	—	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	2	3	3	3	—
Bug	Laser	48	3	3	3	—
Bug	LSR	12	3	3	3	—
Bug	Nah	6	1	—	—	—
VL	Laser	48	3	3	3	—
VR	Laser	48	3	3	3	—
LBS	LSR	12	3	3	3	—
LBS	Nah	6	1	—	—	—
RBS	LSR	12	3	3	3	—
RBS	Nah	6	1	—	—	—

Angriffswerte

N	M	W	Extrem	RJ
40	40	—	—	—
40	40	—	—	—
45	45	45	45	—
14	14	14	14	—
14	14	14	14	—
40	40	40	—	—
9	9	9	9	—
40	40	40	—	—
9	9	9	9	—
14	14	14	14	—
14	14	14	14	—
40	40	—	—	—
40	40	—	—	—

Angriffswerte

N	M	W	Extrem
3	3	3	—
3	3	3	—
3	3	3	—
1	—	—	—
3	3	3	—
3	3	3	—
3	3	3	—
1	—	—	—
3	3	3	—
1	—	—	—

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
HL	Laser	48	3	3	3	—
HR	Laser	48	3	3	3	—
Heck	AK	2	3	3	3	—
Heck	Laser	48	3	3	3	—
Heck	LSR	12	3	3	3	—
Heck	Nah	6	1	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (8) 1 Tor
Hangar 2: Fracht (92.727 Tonnen) 1 Tor
Hangar 3: Raumlandetruppen (9 Züge) 3 Tore

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (115 und 125 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 100

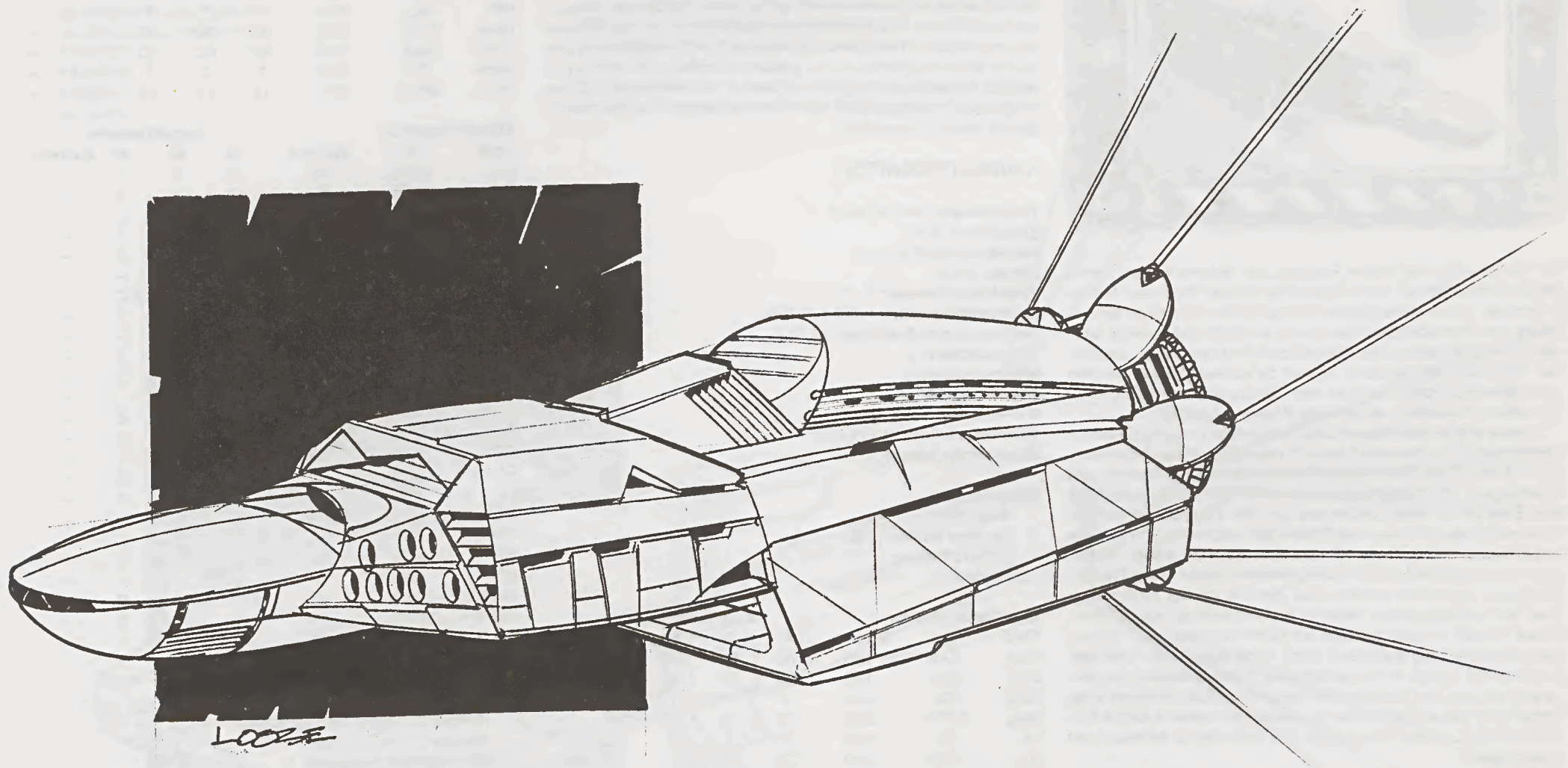
Rettungsboote: 150

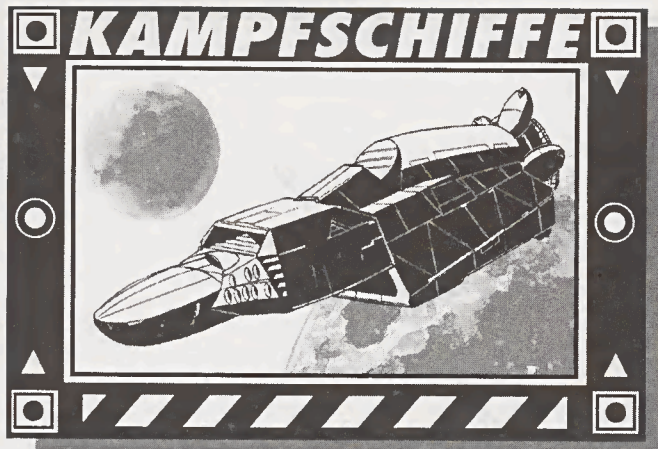
Besatzung: 250

Waffen:

24 Schwere ER-Laser
 12 Schwere Laser
 12 Leichte Impuls laser
 4 Gaussgeschütze
 8 LSR 20 mit Artemis FLS
 4 SAK/20
 4 SAK/40
 12 SL/45
 2 Mittelschwere SPPK
 3 Schwere SPPK
 16 Tonnen Gauss-Munition
 32 Tonnen LSR-Munition
 400 Schuß SAK/20-Munition (160 Tonnen)
 400 Schuß SAK/40-Munition (480 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrit-Panzerung ausgestattet.





Mit der Montage der ersten Fregatte der *Kyushu*-Klasse wurde gegen Ende 3053 auf der neu gebauten Terada-Werft über Dieron begonnen, wobei die einzelnen Komponenten von einer ganzen Reihe von Produktionsstätten überall im Kombinat gefertigt wurden. Die VSDK hoffen, den KampfSchiff-Prototyp am 14. Dezember 3057 vom Stapel laufen lassen zu können; dieser Zeitplan setzt allerdings voraus, daß es beim Einbau des massigen, interplanetaren Triebwerks zu keinerlei Problemen kommt.

Genau wie bei dem KampfSchiff der *Comitatus*-Klasse aus dem Vereinigten Commonwealth, besteht das Waffenarsenal des *Kyushu* in erster Linie aus konventionellen Waffen zur Abwehr von Raumjägern. Die meisten dieser Laser- und Raketenysteme können Ziele bis zu einer Entfernung von 360 Kilometer angreifen. Eine zweite Abschirmung aus Raketenabwehrwaffen und leichten Impulslasern reicht bis zu 18 Kilometer weit. Mit diesen Waffen können anfliegende Kurz- und Langstreckenraketen sowie Marschflugkörper abgewehrt werden. Das *Kyushu* verfügt jedoch auch über ein hervorragendes Arsenal zu Bekämpfung von Schiffen. Dabei handelt es sich zumeist um Schiffsautokanonen, obwohl das Raumfahrzeug außerdem auch noch über einige Lasergeschütze und Schiffs-PPKs verfügt. Die Partikelprojektorgeschütze und ein paar der Autokanonen sind in der Lage, noch aus einer Entfernung von 450 Kilometer zu treffen, ihre schiere Größe hindert sie jedoch daran, Raumjäger und Beiboote zu erfassen und anzugreifen.

Das *Kyushu* ist mit geräumigen Doppelkabinen für die Besatzung ausgestattet, die sich über insgesamt sechs Decks verteilen. Jedes Deck besitzt eine eigene Messe und Erholungseinrichtungen, zudem stehen Besatzung und Passagieren zwei Gravdecks zur Verfügung.

Das ungewöhnlichste Merkmal des *Kyushu* sind vielleicht die 108 BattleMech-Parkbuchten an Bord. Die Stellplätze befinden sich in der Frachtsektion des Schiffs und können ein ganzes Re-

KYUSHU (FREGATTE)

giment dieser Kampfmaschinen aufnehmen. Die Konstruktion des *Kyushu* ermöglicht es ihm, seine Mechfracht mittels einer der drei folgenden Methoden auf der Oberfläche eines Planeten abzusetzen. Die erste und gebräuchlichste ist die per LandungsSchiff, das an einen der vier Andockringe auf dem Rücken des *Kyushu* ankoppeln kann. Die zweite Option bietet sich durch zwölf speziell umgebauten Frachtfähren an, die das Schiff mit sich führt. Diese nur leicht bewaffneten und gepanzerten Beiboote können jeweils 2 BattleMechs zugleich befördern. Schließlich verfügt die Fregatte im niedrigen Orbit noch über die Möglichkeit, die BattleMechs direkt abzuwerfen.

KYUSHU (FREGATTE)

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3057

Masse: 625.000 Tonnen

Länge: 640 m

Segeldurchmesser: 1.100 m

Treibstoffkapazität: 4.500 t (2.250)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 13

Wärmetauscher: 519 (1.038)

Strukturelle Integrität: 60

Panzerung

Bug: 140

Vordere Seiten: je 90

Hintere Seiten: je 70

Heck: 110

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	195	60	60	20	—	—
Bug	SAK	195	60	60	20	—	—
Bug	SL	104	7	7	7	—	—
Bug	SPPK	225	15	15	15	15	—
VL	SL	104	7	7	7	—	—
VL	SAK	240	70	70	—	—	—
VR	SL	104	7	7	7	—	—
VR	SAK	240	70	70	—	—	—
LBS	SAK	60	20	20	—	—	—
LBS	SL	104	7	7	7	—	—
LBS	SPPK	135	9	9	9	9	—
RBS	SAK	60	20	20	—	—	—
RBS	SL	104	7	7	7	—	—
RBS	SPPK	135	9	9	9	9	—

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HL	SAK	195	60	60	20	—	—
HL	SL	104	7	7	7	—	—
HR	SAK	195	60	60	20	—	—
HR	SL	104	7	7	7	—	—
Heck	SAK	195	60	60	20	—	—
Heck	SAK	195	60	60	20	—	—
Heck	SL	104	7	7	7	—	—
Heck	SPPK	225	15	15	15	15	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	30	3	2	2	—
Bug	LSR	12	3	3	3	—
Bug	Nah	10	2	—	—	—
VL	Laser	30	3	2	2	—
VL	LSR	12	3	3	3	—
VL	Nah	10	2	—	—	—
VR	Laser	30	3	2	2	—
VR	LSR	12	3	3	3	—
VR	Nah	10	2	—	—	—
LBS	Laser	30	3	2	2	—
LBS	LSR	12	3	3	3	—
LBS	Nah	10	2	—	—	—
RBS	Laser	30	3	2	2	—
RBS	LSR	12	3	3	3	—
RBS	Nah	10	2	—	—	—
HL	Laser	30	3	2	2	—
HL	LSR	12	3	3	3	—
HL	Nah	10	2	—	—	—
HR	Laser	30	3	2	2	—
HR	LSR	12	3	3	3	—
HR	Nah	10	2	—	—	—
Heck	Laser	30	3	2	2	—
Heck	LSR	12	3	3	3	—
Heck	Nah	10	2	—	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (18) und Beiboote (12) 6 Tore

Hangar 2: Fracht (66.166 Tonnen) 2 Tore

Hangar 3: Mechs (108) 6 Tore

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (100 und 130 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 45

Rettungsboote: 0

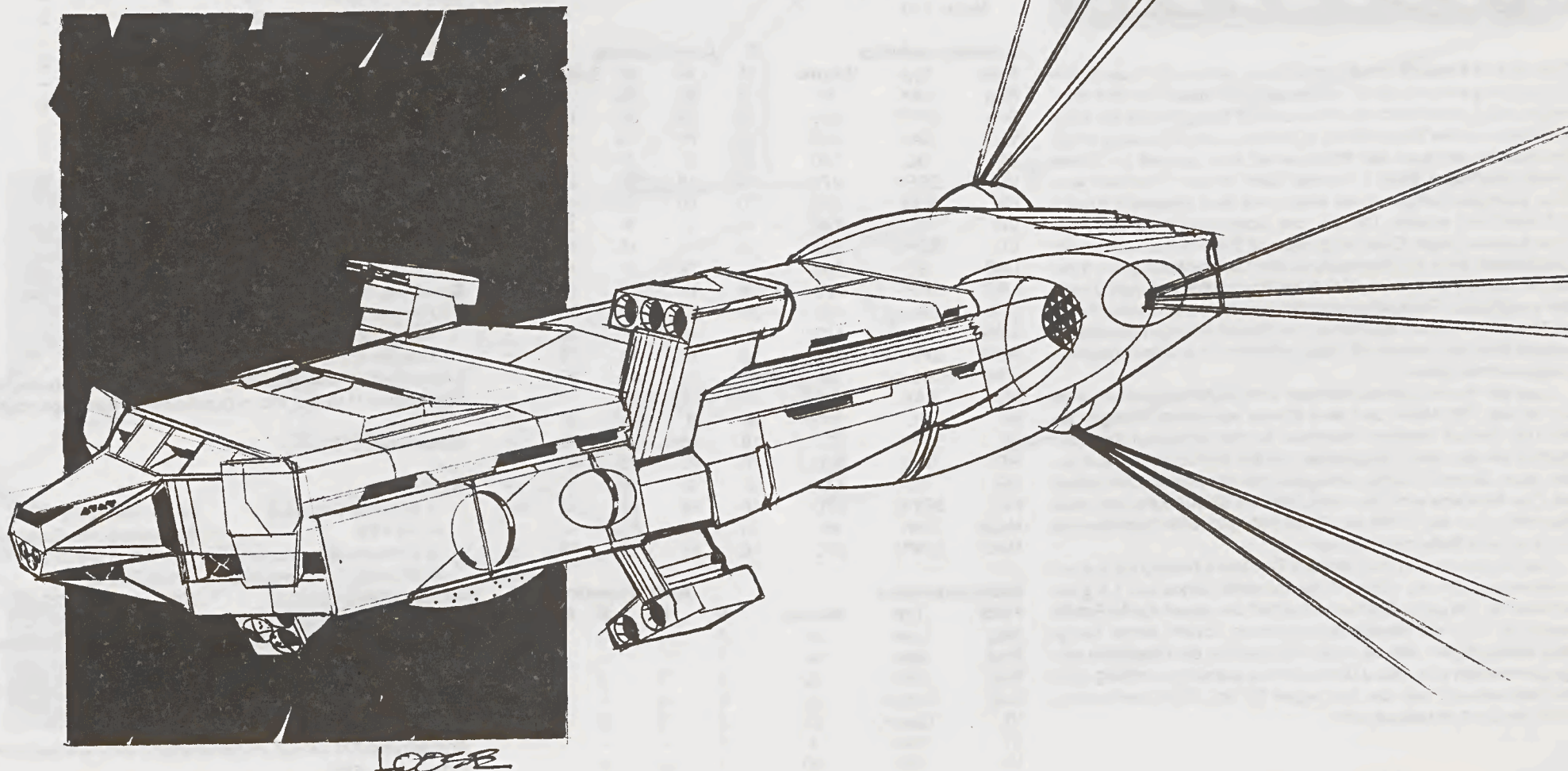
Besatzung: 275

Waffen:

16 Schwere ER-Laser
16 Mittelschwere Laser
32 Leichte Impulslaser
16 Raketenabwehrsysteme
16 LSR 20 mit Artemis FLS
8 SAK/20
4 SAK/35
6 SAK/40
16 SL/35

2 Mittelschwere SPPK
2 Schwere SPPK
128 Tonnen Raketenabwehr-Munition
64 Tonnen LSR-Munition
400 Schuß SAK/20-Munition (160 Tonnen)
250 Schuß SAK/35-Munition (250 Tonnen)
250 Schuß SAK/40-Munition (300 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrit-Panzerung ausgestattet. Raumjäger können die Hangartore für Beiboote benutzen.





Obwohl ihre Fregatte der *Kyushu*-Klasse erst noch in die Erprobungsphase eintreten muß, haben die VSDK bereits ihr Vorhaben angekündigt, schon bald mit dem Bau eines KampfSchiffs der Kreuzer-Klasse mit der Bezeichnung *Kirishima* zu beginnen. Wie schon das *Kyushu*, soll auch das *Kirishima* auf einer speziell zu diesem Zweck errichteten Werft – diesmal über Toruga – montiert werden, wobei die Komponenten erneut aus dem gesamten Kombinat angeliefert werden. Der Bau der Montagewerft für das *Kirishima* begann gegen Ende 3053 und soll Ende dieses Jahres abgeschlossen sein. Im Gegensatz zu der Dieron-Montagewerft bestehen keine Pläne, nach denen die Toruga-Werften zum Zweck der endgültigen Produktion erweitert werden sollen, obwohl einige Teile der Chatham-Werften an den neuen Standort transferiert werden könnten, sobald die Dieron-Werften ihre volle Produktion aufgenommen haben.

Laut den Konstruktionsunterlagen wird das *Kirishima* eine Länge von knapp 750 Meter und eine Masse von etwas weniger als 800.000 Tonnen besitzen, womit es zu den schweren Kreuzern gezählt werden kann. Gegenüber seinem schärfsten Konkurrenten, dem *Sovetskii Soyuz*, schneidet die Konstruktion vorteilhaft ab. Das *Kirishima* wird über eine stärkere Bewaffnung und mehr Panzerung als das Schiff der Clans verfügen, allerdings kann es nicht so viele Beiboote mitführen.

Das *Kirishima* wird über längere Zeiträume hinweg mit 2 g beschleunigen können, während das *Sovetskii Soyuz* auf 1,5 g beschränkt ist. Die große Manövrierfähigkeit des neuen Kurita-Schiffs macht es zu einem idealen Begleitschutz, obwohl einige Analysten voraussagen, daß es in der Hauptsache bei Überfällen eingesetzt werden wird. Diese Diskussion ist allerdings vorläufig noch rein akademisch, weil der Baubeginn für den *Kirishima*-Prototyp nicht vor 3061 angesetzt wird.

KIRISHIMA (KREUZER)

KIRISHIMA (KREUZER)

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3061 (voraussichtlich)
Masse: 790.000 Tonnen
Länge: 748 m
Segeldurchmesser: 1.350 m
Treibstoffkapazität: 7.450 t (3.725)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Segelintegrität: 5
K-F-Antriebsintegrität: 16
Wärmetauscher: 733 (1.466)
Strukturelle Integrität: 75

Panzerung

Bug: 200
Vordere Seiten: je 155
Hintere Seiten: je 134
Heck: 150

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	85	25	25	25	–	–
Bug	SPPK	480	32	32	32	18	–
VL	SAK	220	70	70	70	–	–
VL	SL	140	9	9	9	9	–
VL	SPPK	270	18	18	18	18	–
VR	SAK	220	70	70	70	–	–
VR	SL	140	9	9	9	9	–
VR	SPPK	270	18	18	18	18	–
LBS	SL	140	9	9	9	9	–
LBS	SPPK	270	18	18	18	18	–
LBS	SGauss	18	30	30	30	30	–
RBS	SL	140	9	9	9	9	–
RBS	SPPK	270	18	18	18	18	–
RBS	SGauss	18	30	30	30	30	–
HL	SAK	220	70	70	70	–	–
HL	SL	140	9	9	9	9	–
HL	SPPK	270	18	18	18	18	–
HR	SAK	220	70	70	70	–	–
HR	SL	140	9	9	9	9	–
HR	SPPK	270	18	18	18	18	–
Heck	SAK	85	25	25	25	–	–
Heck	SPPK	270	18	18	18	18	–

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	24	2	2	2	–
Bug	Nah	4	1	–	–	–
Bug	PPK	30	2	2	2	–
Bug	Impuls	56	6	4	–	–
VL	Laser	24	2	2	2	–
VL	Nah	4	1	–	–	–
VL	PPK	30	2	2	2	–

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	Impuls	56	6	4	–	–
VR	Laser	24	2	2	2	–
VR	Nah	4	1	–	–	–
VR	PPK	30	2	2	2	–
VR	Impuls	56	6	4	–	–
LBS	Laser	24	2	2	2	–
LBS	Nah	4	1	–	–	–
LBS	PPK	30	2	2	2	–
LBS	Impuls	56	6	4	–	–
RBS	Laser	24	2	2	2	–
RBS	Nah	4	1	–	–	–
RBS	PPK	30	2	2	2	–
RBS	Impuls	56	6	4	–	–
HL	Laser	24	2	2	2	–
HL	Nah	4	1	–	–	–
HL	PPK	30	2	2	2	–
HL	Impuls	56	6	4	–	–
HR	Laser	24	2	2	2	–
HR	Nah	4	1	–	–	–
HR	PPK	30	2	2	2	–
HR	Impuls	56	6	4	–	–
Heck	Laser	24	2	2	2	–
Heck	Nah	4	1	–	–	–
Heck	PPK	30	2	2	2	–
Heck	Impuls	56	6	4	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (12)
Hangar 2: Beiboote (2)
Hangar 3: Fracht (12.326 Tonnen)
LandungsSchiff-Kapazität: 3
Gravdeck: 2 (110 und 135 m Durchmesser)

4 Tore
 1 Tor
 2 Tore
 Rettungskapseln: 25
 Rettungsboote: 10

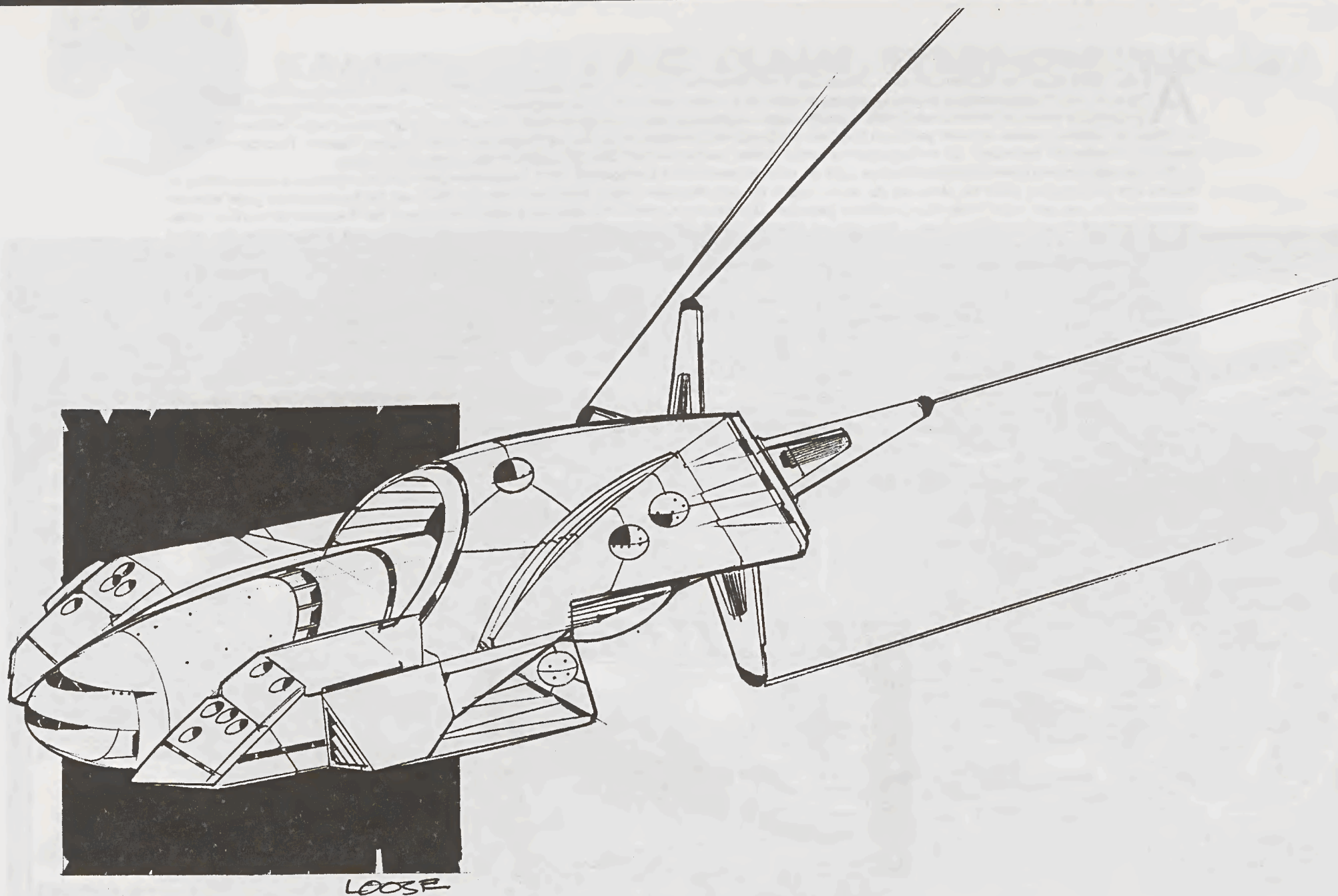
Besatzung: 275

Waffen:

16 Schwere ER-Laser
 16 ER-PPK
 32 Schwere Impulslaser
 32 Mittelschwere Impulslaser
 16 Leichte Impulslaser
 8 SAK/20
 2 SAK/25
 4 SAK/30
 12 SL/45
 2 Leichte SPPK

16 Mittelschwere SPPK
 2 Schwere Schiffs-Gaussgeschütze
 400 Schuß SAK/20-Munition (160 Tonnen)
 200 Schuß SAK/25-Munition (120 Tonnen)
 400 Schuß SAK/30-Munition (320 Tonnen)
 200 Schuß Schwere S-Gauss-Munition (100 Tonnen)

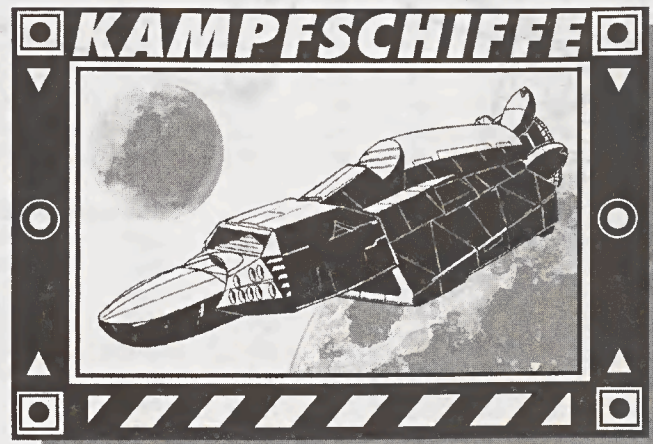
Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokarbid-Panzerung ausgestattet.



Als die SBVS die Innere Sphäre verließen, führten sie 1.349 Flottentransporter mit sich, die von 402 Kampfschiffen eskortiert wurden. Nachdem die Clans bei den Pentagonwelten angelangt waren, wurden die meisten dieser Raumfahrzeuge als überflüssig angesehen und eingemottet. Nur eine Handvoll der weiterhin betriebenen Schiffe überlebte dann die brutalen Exodus-Bürgerkriege, und auch eine große Anzahl von Schiffen der Reserveflotte erlitt während dieses erbittert geführten Konflikts ein ähnliches Schicksal durch die Hand der einen oder anderen Fraktion. Nachdem Nicholas Kerenskys Streitkräfte schließlich die Pentagonwelten befreit hatten, waren nur noch 260 Kampfschiffe der Clans einsatzfähig.

Die neu gegründeten Clans betrachteten diese Zahl als unzureichend für ihr Langzeitziel, Terra zu besetzen und den Sternenbund wiedererstehen zu lassen, und so begannen sie in der Mitte des 29. Jahrhunderts mit dem Bau einer neuen Serie von Kampfschiffen und der Modernisierung der wenigen Raumfahrzeuge, die sich noch in den Reserveflotten befanden. Die meisten Kampfschiffe der Clans, die in der Inneren Sphäre gesichtet wurden, scheinen der letzteren Gruppe zu entstammen – Sternenbund-Konstruktionen, die mit Clan-Technologie nachgerüstet worden sind. Auch ein paar der neuen Clan-Modelle sind im letzten Jahr aufgetaucht, allerdings nur in begrenzter Stückzahl. Solche nicht dem Sternenbund entstammenden Modelle wurden in den Flotten der Clans Stahlviper, Novakatz und Jedefalke gesichtet, während die Wölfe, Geisterbären und Nebelparder offenbar nur Raumschiffe aus der Zeit vor dem Exodus einsetzen.

Im Durchschnitt verfügt jeder Clan über 18 Kampfschiffe, einige von ihnen verfügen jedoch über zahlenmäßig starke Flotten. Clan Jedefalke setzte während der Invasion die größte Zahl ein – 28 Raumer, bei denen es sich überwiegend um Schiffe der *Aegis*-Klasse handelte. Ein Teil dieser Einheiten kehrte allerdings zu den Pentagonwelten zurück, nachdem sich ihnen keine Kampfschiffe aus der Inneren Sphäre entgegenstellten. Als Gegenbeispiel führt Clan Wolf nur zwei Kampfschiffe ins Feld. Das von den Clans selbst initiierte Bauprogramm für Kampfschiffe verhindert leider, daß wir uns ein genaues Bild von der Gesamtanzahl der Raumfahrzeuge machen können, die sich im Besitz der Invasoren befinden. *Die Erinnerung* gibt zwar an, wie viele Schiffe die Exodus-Bürgerkriege überstanden haben, doch es liegen uns nur wenige Informationen über die Stückzahlen vor, die seit dem Ende dieses Konflikts fertiggestellt worden sind. Schätzungen sprechen von 50 bis 300 Einheiten, doch allein schon die nachgerüsteten Sternenbund-Schiffe der Clans sind jedem Raumer der Inneren Sphäre mehr als überlegen. Analysten hoffen, daß die Zahl der Neubauten eher im unteren Bereich der Skala angesiedelt ist, doch die tatsächliche Anzahl ist ohnehin irrelevant, weil die Innere Sphäre im Augenblick überhaupt keine einsatzfähigen Kampfschiffe besitzt. Falls die Clans also nicht gerade von irgendeinem schrecklichen Schicksalsschlag getroffen werden, haben die Raumflotten der Inneren Sphäre kaum eine Chance, gegen das Kampfschiff-Kontingent der Aggressoren anzukommen.



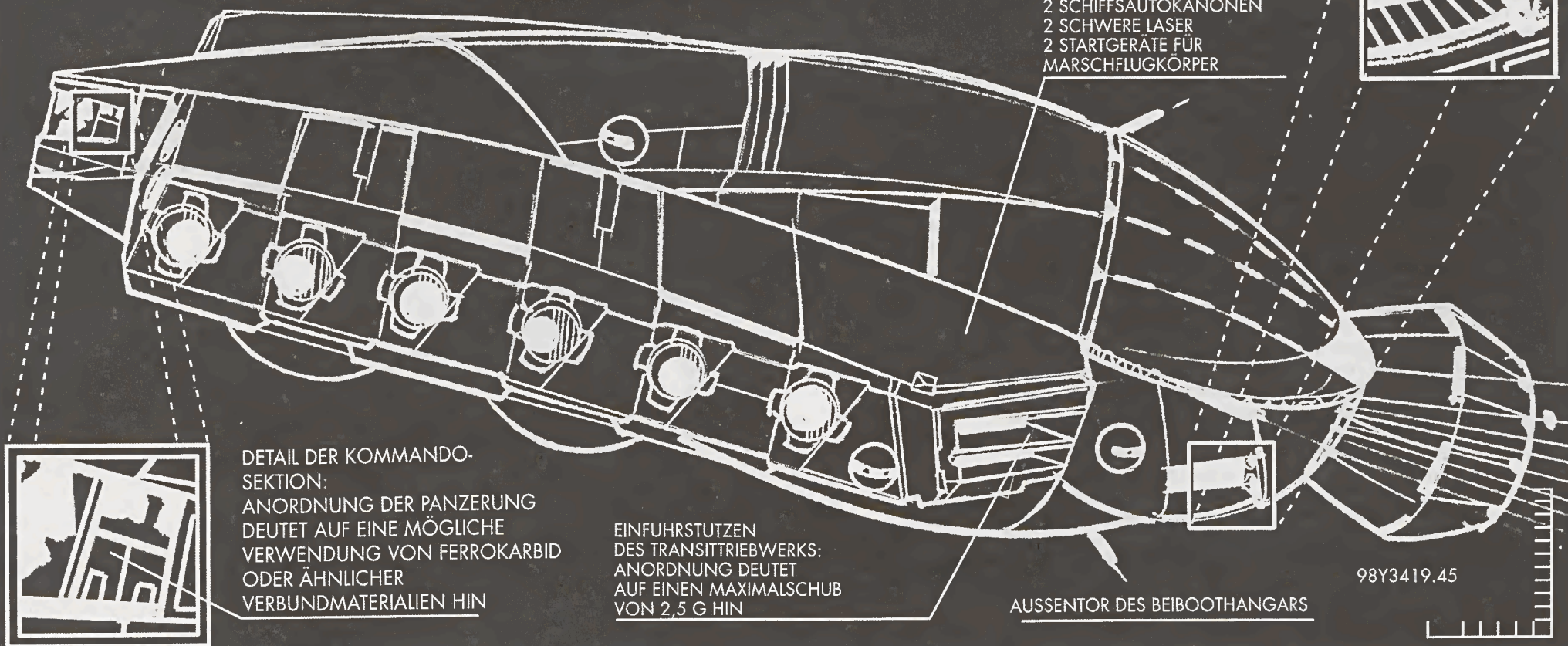


KAMPFSCHIFFE DER CLANS/STERNENBUND-ÄRA

FREGATTE DER CONGRESS-KLASSE
HERSTELLER: DEKIRK AEROSPACE, GALAX,
VEREINIGTE SONNEN
MASSE (BELADEN): 750.000 TONNEN (GESCHÄTZT)

LÄNGE INSGESAMT: 703 METER
ANTRIEB: UNBEKANNT

VERMUTLICHE BESTÜCKUNG DER
BREITSEITENBATTERIEN:
2 SCHIFFSAUTOKANONEN
2 SCHWERE LASER
2 STARTGERÄTE FÜR
MARSCHFLUGKÖRPER



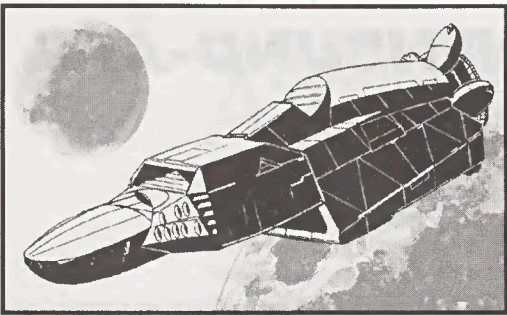
DETAIL DER KOMMANDO-
SEKTION:
ANORDNUNG DER PANZERUNG
DEUTET AUF EINE MÖGLICHE
VERWENDUNG VON FERROKARBID
ODER ÄHNLICHER
VERBUNDMATERIALIEN HIN

EINFUHRSTÜTZEN
DES TRANSITTRIEBWERKS:
ANORDNUNG DEUTET
AUF EINEN MAXIMALSCHUB
VON 2,5 G HIN

AUSSENTOR DES BEIBOOTHANGARS

98Y3419.45

KAMPFSCHIFFE



Das *Fredasa* ist eine von mehreren KampfSchiff-Konstruktionen, die erstmals Mitte des 30. Jahrhunderts von den Clans gebaut wurden. Obwohl es von den Clans als Korvette geführt wird, klassifizieren es Flottenoffiziere aus der Inneren Sphäre eher als Raider, womit sie sich auf das offensichtliche Hauptaufgabengebiet des Raumfahrzeugs – die Durchführung von Überfällen – beziehen. Das *Fredasa* besitzt eine Masse von nur 175.000 Tonnen, womit es etwas kleiner als die Korvette der *Comitatus*-Klasse aus der Inneren Sphäre ist, allerdings ist das *Fredasa* wendiger. Es verfügt jedoch nicht über dasselbe Ausmaß an Bewaffnung und Panzerung wie die Konstruktion der Inneren Sphäre.

Das *Fredasa* kann mit kurzen Schubstößen eine Beschleunigung von 4 g erzielen, wodurch es zu einem der schnellsten Kampf-Schiffe wird, die jemals gebaut wurden. Das Schiff kann jeden Transporter gegenwärtiger Bauart ausmanövrieren und besitzt zudem eine nur schwach ausgeprägte Sprungsignatur. Diese Eigenschaften erlauben es dem *Fredasa*, über ein Ziel herzufallen, noch bevor der Geleitschutz effektiv eingreifen kann, wodurch sich dieses Raumfahrzeug in idealer Weise für Überfälle eignet. Allerdings wird es von den Clans in erster Linie als Vorpostenschiff eingesetzt, eine Aufgabe, für die es sich ebenfalls hervorragend eignet.

Eine Anzahl von Extremreichweitenlasern stellen den Hauptteil der Feuerkraft eines *Fredasa*. Zwei im Bug installierte Gaussgeschütze verstärken dabei die in das frontale Schußfeld der *Fredasa* gerichtete Feuerkraft noch zusätzlich, während etliche LSR- und KSR-Systeme zur Raumjägerabwehr an den Breitseiten und in den seitlichen Heckbereichen dienen. Trotz seines beträchtlichen Arsenal ist das *Fredasa* nach heutigem Standard nur leicht gepanzert. Allerdings gewährt ihm seine geschichtete Valiant-Ferrokamid-Panzerung im Vergleich zu Sternenbund-Schiffen ähnlicher Größe einen überlegenen Schutz.

Anscheinend wird dieses Schiff in der Inneren Sphäre nur von den Clans Novakatzte und Geisterbär eingesetzt, unser Nachrich-

FREDASA (KORVETTE/RAIDER)

tendienst geht jedoch davon aus, daß auch die Clans Nebelparder und Stahlvipser über dieses Raumschiff verfügen.

FREDASA (KORVETTE/RAIDER)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2962
Masse: 175.000 Tonnen
Länge: 415 m
Segeldurchmesser: 830 m
Treibstoffkapazität: 6.000 t (6.000)
Verbrauch pro Brenntag: 19,75 t
Normalschub: 5
Maximalschub: 8
Segelintegrität: 3
K-F-Antriebsintegrität: 5
Wärmetauscher: 369 (738)
Strukturelle Integrität: 40

Panzerung

Bug: 40
Vordere Seiten: je 30
Hintere Seiten: je 30
Heck: 35

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	135	40	40	–	–	–
Bug	SL	140	9	9	9	9	–
VL	SAK	60	20	20	20	–	–
VR	SAK	60	20	20	20	–	–
LBS	SL	140	9	9	9	9	–
RBS	SL	140	9	9	9	9	–
Heck	SL	140	9	9	9	9	–

Angriffswerte

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	2	3	3	3	–
Bug	Laser	48	4	4	4	4
Bug	Nah	4	1	–	–	–
VL	Laser	48	4	4	4	4
VR	Laser	48	4	4	4	4
LBS	Nah	4	1	–	–	–
LBS	KSR	12	4	4	–	–
RBS	Nah	4	1	–	–	–
RBS	KSR	12	4	4	–	–
HL	LSR	12	3	3	3	–
HR	LSR	12	3	3	3	–
Heck	Laser	48	4	4	4	4
Heck	Nah	4	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (2.578 Tonnen) 1 Tor
Hangar 3: Beiboote (2) 2 Tore

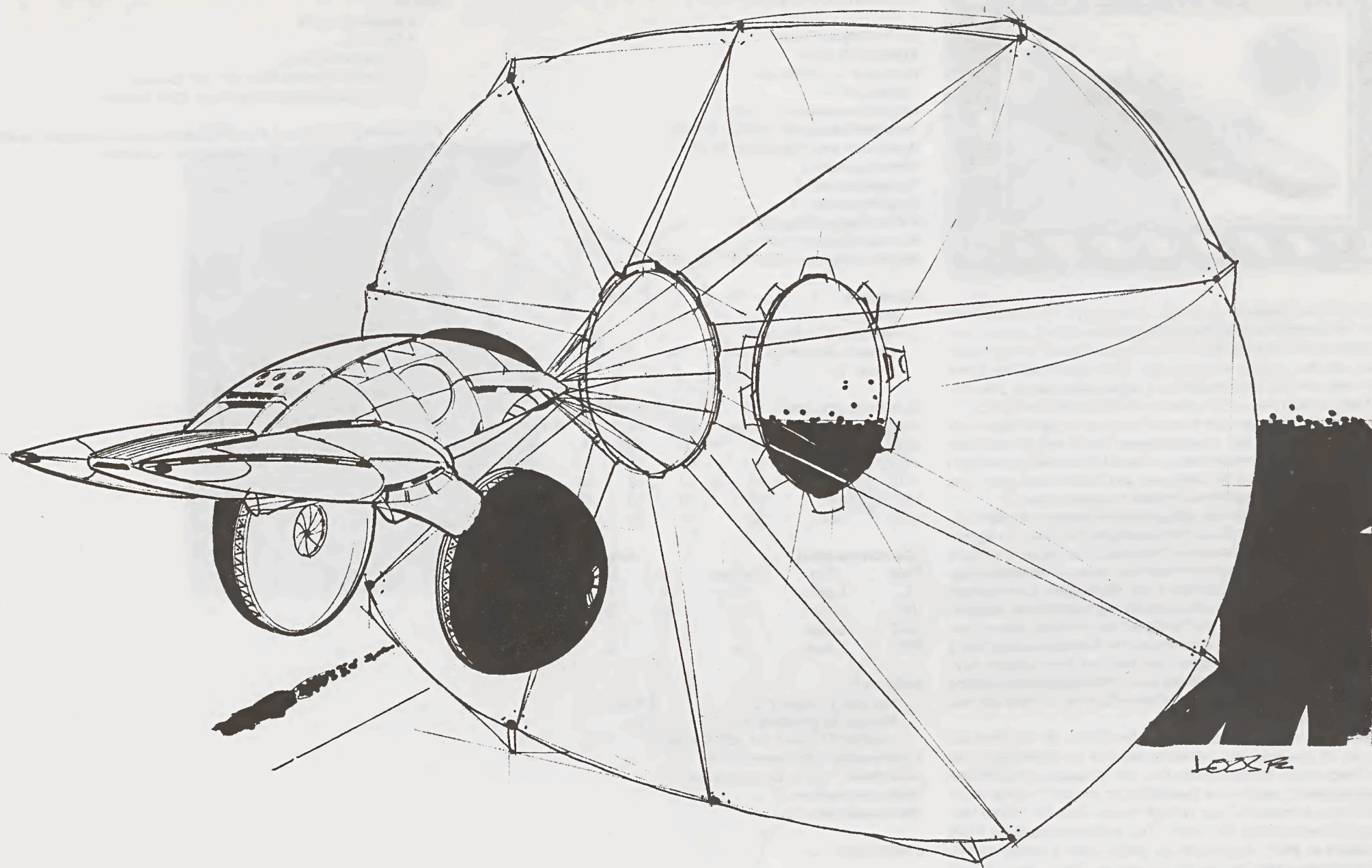
LandungsSchiff-Kapazität: 1
Gravdeck: 1 (65 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 0
Rettungsboote: 15

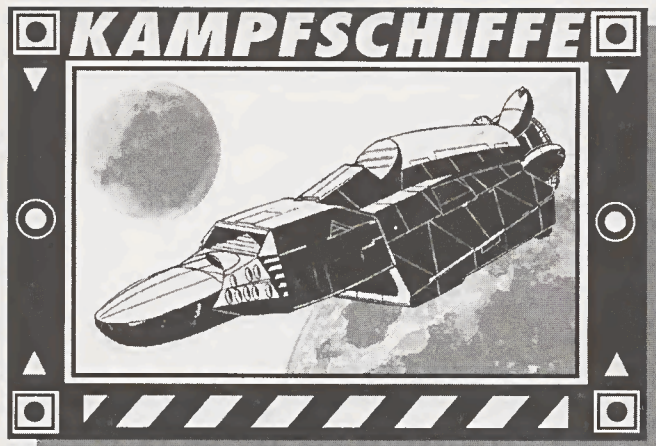
Besatzung:

Waffen:

16 Schwere ER-Laser
 16 Leichte Laser
 2 Gaussgeschütze
 4 LSR 20 mit Artemis FLS
 6 Blitz-KSR 6
 4 SAK/10
 1 SAK/40
 8 SL/45
 5 Tonnen Gauss-Munition
 8 Tonnen LSR-Munition
 12 Tonnen Blitz-KSR-Munition
 400 Schuß SAK/10-Munition (80 Tonnen)
 100 Schuß SAK/40-Munition (120 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und geschichteter Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.





VINCENT MK 42 (KORVETTE)

VINCENT MK 42 (KORVETTE)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2432
Masse: 412.000 Tonnen
Länge: 402 m
Segeldurchmesser: 1.005 m
Treibstoffkapazität: 2.000 t (1.000)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Segelintegrität: 3
K-F-Antriebsintegrität: 9
Wärmetauscher: 490
Strukturelle Integrität: 40

Waffen:

8 Schwere Laser
 4 SAK/10
 2 Barracuda-Werfer
 200 Schuß SAK/10-Munition (40 Tonnen)
 10 Barracuda-Marschflugkörper (300 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokamid-Panzerung ausgestattet. Das Sprungsegel ist abwerfbar.

Wie die meisten anderen Korvetten wurden auch die KampfSchiffe der *Vincent*-Klasse als Patrouillenraumer gebaut und so ausgerüstet, daß ihre Bewaffnung den meisten Piratenschiffen überlegen war. Das *Vincent* wurde im Jahr 2432 eingeführt, um ältere Baureihen wie das *Bonaventura* und *Vigilant* abzulösen. Das *Vincent* befand sich bis zum Exodus in den Diensten der SBVS.

In den 300 Jahren vor dem Amaris-Coup bauten Delhi Ships mehr als 500 Raumschiffe der *Vincent*-Klasse. Durch sein großzügiges Design und die dabei angewandte „Schlaue Modularität“ eignete sich das Schiff insbesondere für Umbauten und Modernisierungen, was zweifellos zur Langlebigkeit des Modells beigetragen hat.

Das Schiff verfügt über gut ausgestattete Besatzungsunterkünfte, was ungewöhnlich für ein Patrouillenschiff ist, und ein einzelnes, 60 Meter durchmessendes Gravdeck. Das *Vincent* ist nicht so gut bewaffnet und gepanzert wie die neueren Korvettenklassen, zum Beispiel das *Comitatus* des Vereinigten Commonwealth, seine Manövrierfähigkeit ist jedoch nach sämtlichen Maßstäben überdurchschnittlich. Die Fähigkeit des *Vincent*, selbst über längere Zeiträume hinweg eine konstante Beschleunigung von 2 g aufrechtzuerhalten, ermöglicht es ihm, mit den meisten LandungsSchiffen mitzuhalten, und mit seiner Maximalbeschleunigung von 3 g kann es sogar sämtliche KampfSchiffe, bis auf die modernsten, ausmanövrieren.

Die umgerüstete *Vincent*-Version der Clans, die mit dem Zusatz *Mk 42* versehen ist, unterscheidet sich nur geringfügig von dem *Vincent* des Sternenbunds. Das *Mk 42* besitzt eine Lithium-Fusionsbatterie, die ihm die Durchführung zweier Sprünge in rascher Folge ermöglicht, und verfügt zudem über die Hüllen-Versiegelungstechnologie der Clans. Die selbstversiegelnde Hülle ermöglicht es dem *Vincent Mk 42*, selbst nach erheblichen Beschädigungen weiter im Einsatz zu bleiben. Diese Technik muß von der Inneren Sphäre erst noch kopiert werden, allerdings forscht das NAIW bereits an einem ähnlichen System.

Panzerung

Bug: 16
Vordere Seiten: je 19
Hintere Seiten: je 19
Heck: 16

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	Bcuda	20	4	4	4	4	Ja
VL	SAK	30	10	10	10	—	—
VR	SAK	30	10	10	10	—	—
LBS	SAK	30	10	10	10	—	—
RBS	SAK	30	10	10	10	—	—

Angriffswerte

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
VL	Laser	16	2	2	—	—
VR	Laser	16	2	2	—	—
LBS	Laser	16	2	2	—	—
RBS	Laser	16	2	2	—	—

Angriffswerte

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10) 2 Tore
Hangar 2: Beiboote (4) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (91.085 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 0

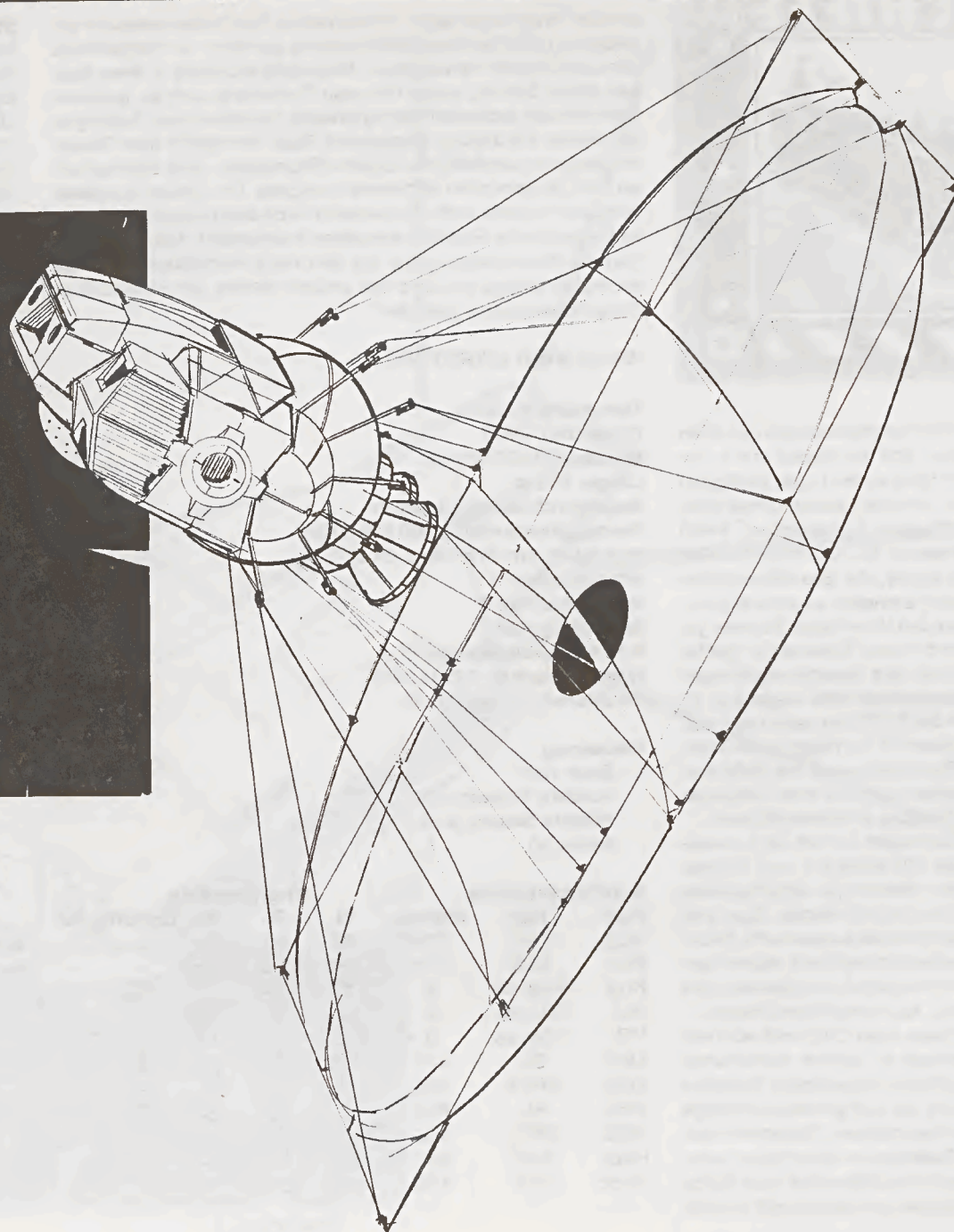
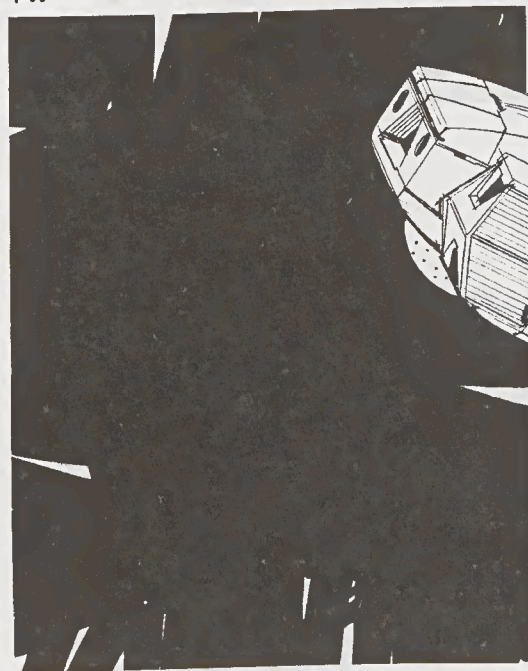
Gravdeck: 1 (60 m Durchmesser)

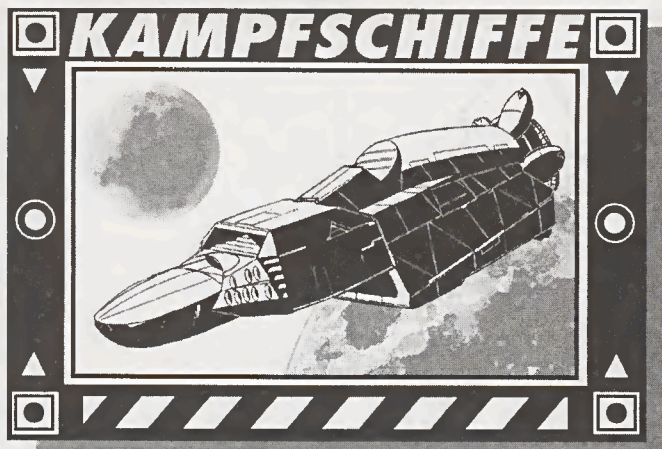
Rettungskapseln: 8

Rettungsboote: 0

Besatzung: 113

LOOSE





Als im Jahr 2575 ein Krieg gegen die Peripheriestaaten zu einer sehr realen Möglichkeit wurde, sahen sich die gerade erst in der Entstehung begriffenen SBVS nicht dazu in der Lage, genügend Schiffe und Truppen bereitzustellen, um solch einen Kampf wirksam führen zu können. Um diese Situation zu bereinigen, erließ der Erste Lord Ian Cameron die Direktive 22, nach der jeder Mitgliedstaat des Bundes verpflichtet wurde, die Expeditionstreitmacht des Sternbundes mit eigenen Einheiten zu unterstützen. Die Zerstörer der *Davion*-Klasse aus den Vereinigten Sonnen gehörten zu den Schiffen, die aufgrund dieses Erlasses in großer Zahl eingesetzt wurden. Für die Dauer des Vereinigungskrieges leasten die Sternbund-Verteidigungstreitkräfte insgesamt 22 dieser Raumschiffe. Später kauften die SBVS die dann noch verbliebenen 10 Zerstörer auf und statteten sie mit Hegemonie-Technologie aus. Diese umgerüsteten Raumfahrzeuge, die 2606 wieder in Dienst gestellt wurden, erhielten aufgrund ihrer überlegenen Manövrierfähigkeit die Kennzeichnung *Whirlwind*-Klasse.

Eine Reihe von weiteren Nachrüstungen dehnte die Lebensdauer der Raumfahrzeuge auf knapp 180 Jahre aus, und die letzten vier der dann noch verbliebenen *Whirlwinds* verschwanden zusammen mit der Exodusflotte. Zwei Schiffe dieses Typs sind nun in der Flotte des Clans Stahlviper wieder aufgetaucht. Beobachtungen von Agenten in der Clan-Besatzungszone deuten darauf hin, daß die Invasoren diese Konstruktion, abgesehen vom Einbau einer Lithium-Fusionsbatterie, kaum modifiziert haben.

Die Abstammung des *Whirlwind* aus einer Zeit noch vor dem Sternbund zeigt sich am deutlichsten an seinem Waffenarsenal. Obwohl es einige der von den Clans entwickelten Systeme benutzt, erweist sich die Bewaffnung als auf geradezu traurige Weise ungeeignet zur Abwehr von Raumjägern. Tatsächlich besitzen die vorderen und hinteren Seitenzonen überhaupt keine Möglichkeit zur Jägerabwehr, obwohl diese Bereiche zum Glück noch von den Breitseiten des *Whirlwind* mit abgedeckt werden

WHIRLWIND (ZERSTÖRER)

können. Angesichts seiner Größe ist das Schiff aber immerhin gut gepanzert. Die Ferrokamid-Panzerung gewährt – im Vergleich zu der ursprünglich verwendeten Kompositpanzerung – etwa doppelt soviel Schutz, wobei die neue Panzerung sich als genauso kompakt wie widerstandsfähig erweist. Der durch das Anbringen der neuen Panzerung eingesparte Platz ermöglicht dem Raumfahrzeug nun das Mitführen eigener Raumjäger – eine Eigenschaft, an dem es dem alten *Whirlwind* mangelte. Die Gefechtsausstattung des Modells wird des weiteren noch durch einem Stern gefechtsgerüsteter Raumlandetruppen komplettiert. Allerdings werden die Elementare außer auf den Hauptkorridoren durch die schmalen Gänge an Bord des antiken Schiffs am Einsatz ihrer Gefechtsrüstungen gehindert.

WHIRLWIND (ZERSTÖRER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2606

Masse: 520.000 Tonnen

Länge: 610 m

Segeldurchmesser: 1.120 m

Treibstoffkapazität: 5.000 t (2.500)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 11

Wärmetauscher: 545 (1.090)

Strukturelle Integrität: 55

Panzerung

Bug: 100

Vordere Seiten: je 70

Hintere Seiten: je 65

Heck: 80

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	170	50	50	50	–	–
Bug	SAK	170	50	50	50	–	–
Bug	SGauss	9	15	15	15	15	–
VL	SGauss	9	15	15	15	15	–
VR	SGauss	9	15	15	15	15	–
LBS	SL	420	27	27	27	27	–
LBS	SPPK	105	7	7	7	–	–
RBS	SL	420	27	27	27	27	–
RBS	SPPK	105	7	7	7	–	–
Heck	SAK	240	70	70	–	–	–
Heck	SAK	120	35	35	–	–	–

Angriffswerte

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	36	4	3	–	–
Bug	LSR	12	3	3	3	–
LBS	Impuls	20	2	2	2	–
LBS	KSR	12	4	4	–	–
LBS	Impuls	20	2	2	2	–
LBS	KSR	12	4	4	–	–
Heck	LSR	12	3	3	3	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10)

2 Tore

Hangar 2: Fracht (64.331 Tonnen)

1 Tor

Hangar 3: Elementare (5 Strahlen)

1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 0

Gravdeck: 2 (je 65 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 10

Besatzung: 170

Waffen:

2 Leichte ER-Laser

4 Schwere Laser

4 Schwere Impulslaser

4 LSR 20 mit Artemis FLS

6 Blitz-KSR 6

4 SAK/25

3 SAK/35

12 SL/45

2 Leichte SPPK

2 Leichte Schiffsgaussgeschütze

8 Tonnen LSR-Munition

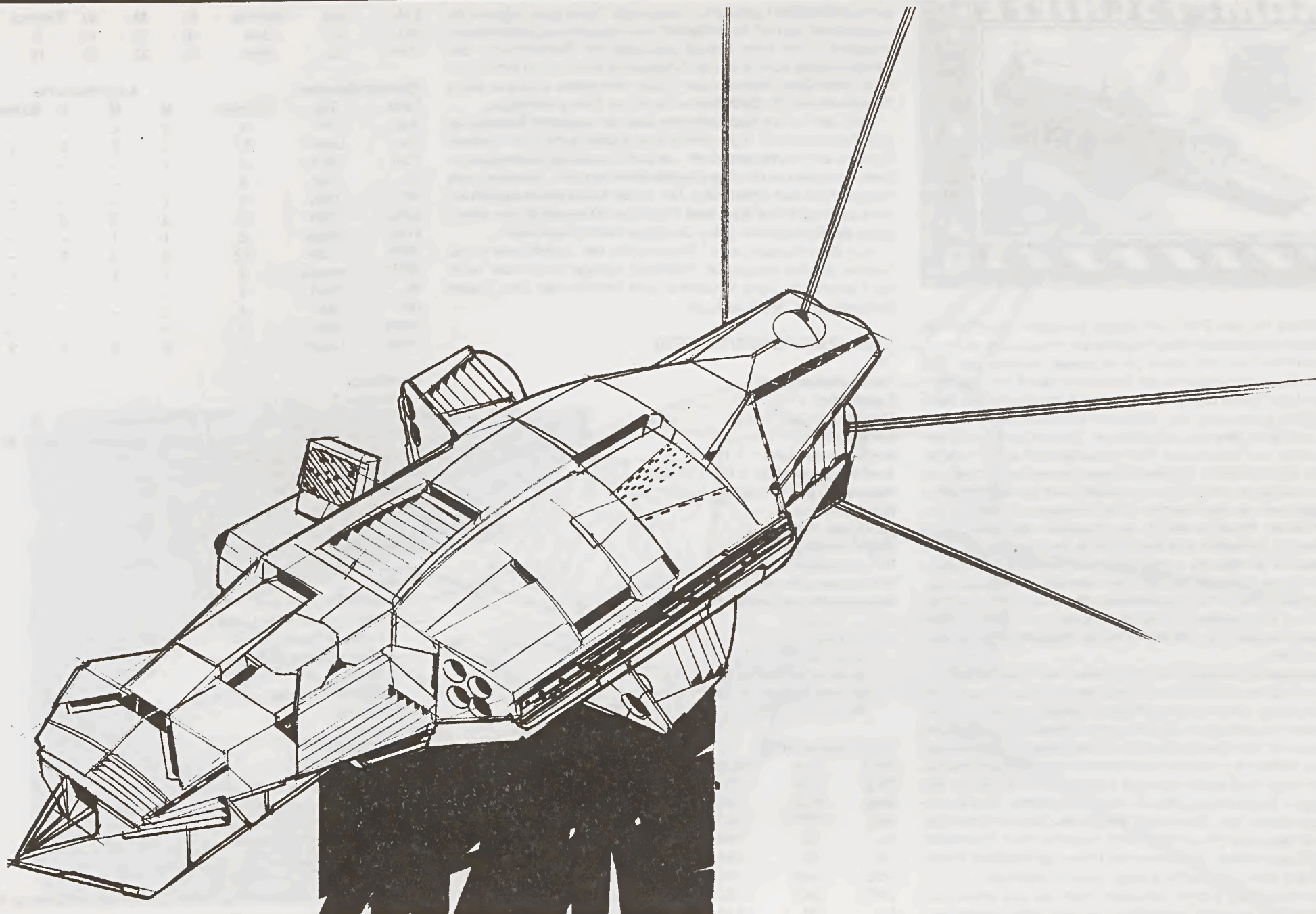
6 Tonnen Blitz-KSR-Munition

400 Schuß SAK/25-Munition (240 Tonnen)

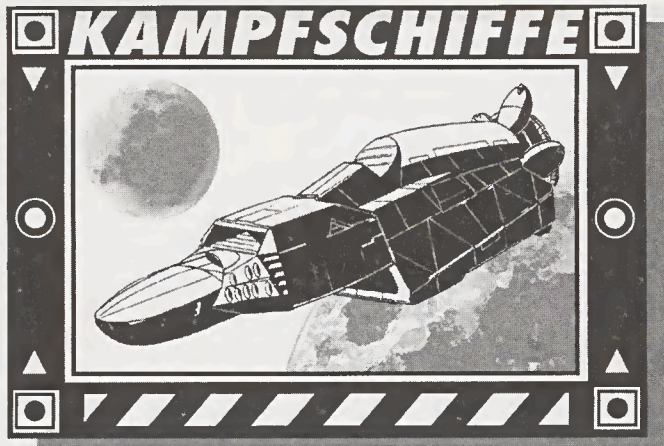
300 Schuß SAK/35-Munition (300 Tonnen)

300 Schuß leichte Gauss-Munition (60 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.



LOOSE



Der erstmals im Jahr 2747 vom Stapel gelaufene Zerstörer der *Riga*-Klasse wurde nach einer Fregatte der Hegemonie benannt, die schon mehr als 300 Jahre zuvor gebaut worden war. Das moderne *Riga* wurde rasch in die Produktion überführt, nachdem der Erste Lord Simon Cameron auf der weit entfernten Welt Stars End zu Tode gekommen war. Nachdem Aleksandr Kerensky als Regent an Stelle des erst achtjährigen Simon Cameron eingesetzt worden war, wuchs die Wahrscheinlichkeit eines Krieges zwischen den einzelnen Mitgliedsstaaten immer weiter. Sechzig Raumfahrzeuge der *Riga*-Klasse konnten noch vor den furchtbaren Ereignissen an Weihnachten 2766 fertiggestellt werden. Die meisten dieser *Rigas* wurden in der Peripherie stationiert, doch einige wenige befanden sich auch noch in der Hegemonie. Zwei dieser Schiffe wurden die ersten Opfer von Jonathan Camerons Reagan-Space Defense System, von dem sie mittels bodengestützter Laser und Partikelprojektorkanonen beschossen wurden, während sie sich gerade in Position brachten, um SBVS-Einheiten zu unterstützen, die um den Erhalt der Hegemoniehauptstadt Genf kämpften.

Eine erstaunliche Anzahl von 26 Schiffen der *Riga*-Klasse überstand den sich anschließenden Krieg, was bereitetes Zeugnis von den Fähigkeiten dieses neuen Modells ablegte. Abgesehen von vier schwer beschädigten Schiffen verschwanden sie allesamt zusammen mit der Exodusflotte. Die kompakten und modernen Zerstörer stellten das größte zusammenhängende Kontingent innerhalb dieses Verbandes dar und wurden in der Folge zu den bevorzugten Patrouillenschiffen für die Exodusflotte. Viele Raumfahrzeuge dieses Typs fielen dann jedoch den Kämpfen zum Opfer, die Anfang des 29. Jahrhunderts zwischen den Überresten der SBVS ausbrachen. Nur sechs der *Rigas*, die Nicholas Kerensky bis nach Strana Metschty gefolgt waren, überlebten.

Die verbliebenen Schiffe versahen mehr als 100 Jahre lang ihren Dienst. Als neue, nach dem Exodus entwickelte Modelle lang-

YORK (ZERSTÖRER/TRÄGER)

sam die Oberhand gewannen, wurden die *Rigas* grundlegend neu ausgerüstet, so daß im Endeffekt eine neue KampfSchiff-Klasse entstand. Diese neue Klasse, die unter der Bezeichnung *York* geführt wurde, konnte ab 2947 eingesetzt werden und ermöglichte es dem Clan Sternennatter, Clan Novakatzé während eines Besitztests um die BattleMech-Fabrik auf Brim zu schlagen.

Das *York* verfügt auch weiterhin über die exzellente Bewaffnung und Panzerung des *Riga*, besitzt aber zudem auch noch mehrere Systeme zur Raumjägerabwehr, wie zum Beispiel Nahverteidigungslaser, mit denen es die Jägerangriffe abwehren kann, denen so viele KampfSchiffe zum Opfer fallen. Der neuen Konstruktion wurden zudem auch noch fünf komplette Flugdecks hinzugefügt, von denen jedes einen kompletten Stern Omnijäger beherbergen kann.

Nur Clan Novakatzé hat Raumschiffe der *York*-Klasse in der Inneren Sphäre eingesetzt, Berichten zufolge sollen aber auch die Flotten der Clans Geisterbär und Nebelparder über dieses hervorragende Schiff verfügen.

YORK (ZERSTÖRER/TRÄGER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2947

Masse: 595.000 Tonnen

Länge: 630 m

Segeldurchmesser: 1.180 m

Treibstoffkapazität: 9.000 t (4.500)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 13

Wärmetauscher: 579 (1.158)

Strukturelle Integrität: 60

Panzerung

Bug: 120

Vordere Seiten: je 100

Hintere Seiten: je 100

Heck: 120

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	135	40	40	—	—	—
Bug	SAK	135	40	40	—	—	—
Bug	SPPK	540	36	36	36	36	—
VL	SL	244	16	16	16	9	—
VR	SL	244	16	16	16	9	—
LBS	SAK	200	60	60	60	—	—
RBS	SAK	200	60	60	60	—	—
HL	SL	244	16	16	16	9	—

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HR	SL	244	16	16	16	9	—
Heck	SL	488	32	32	32	18	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	6	2	2	—	—
Bug	Laser	51	5	5	3	3
Bug	Nah	4	1	—	—	—
VL	Nah	4	1	—	—	—
VR	Nah	4	1	—	—	—
LBS	LSR	12	3	3	3	—
LBS	Impuls	8	1	1	—	—
RBS	LSR	12	3	3	3	—
RBS	Impuls	8	1	1	—	—
HL	Nah	4	1	—	—	—
HR	Nah	4	1	—	—	—
Heck	Nah	4	1	—	—	—
Heck	Laser	51	5	5	3	3

Angriffswerte

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (25) 5 Tore

Hangar 2: Jäger (25) 5 Tore

Hangar 3: Beiboote (5) und Fracht (67.164 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 2

Gravdeck: 2 (65 und 140 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 20

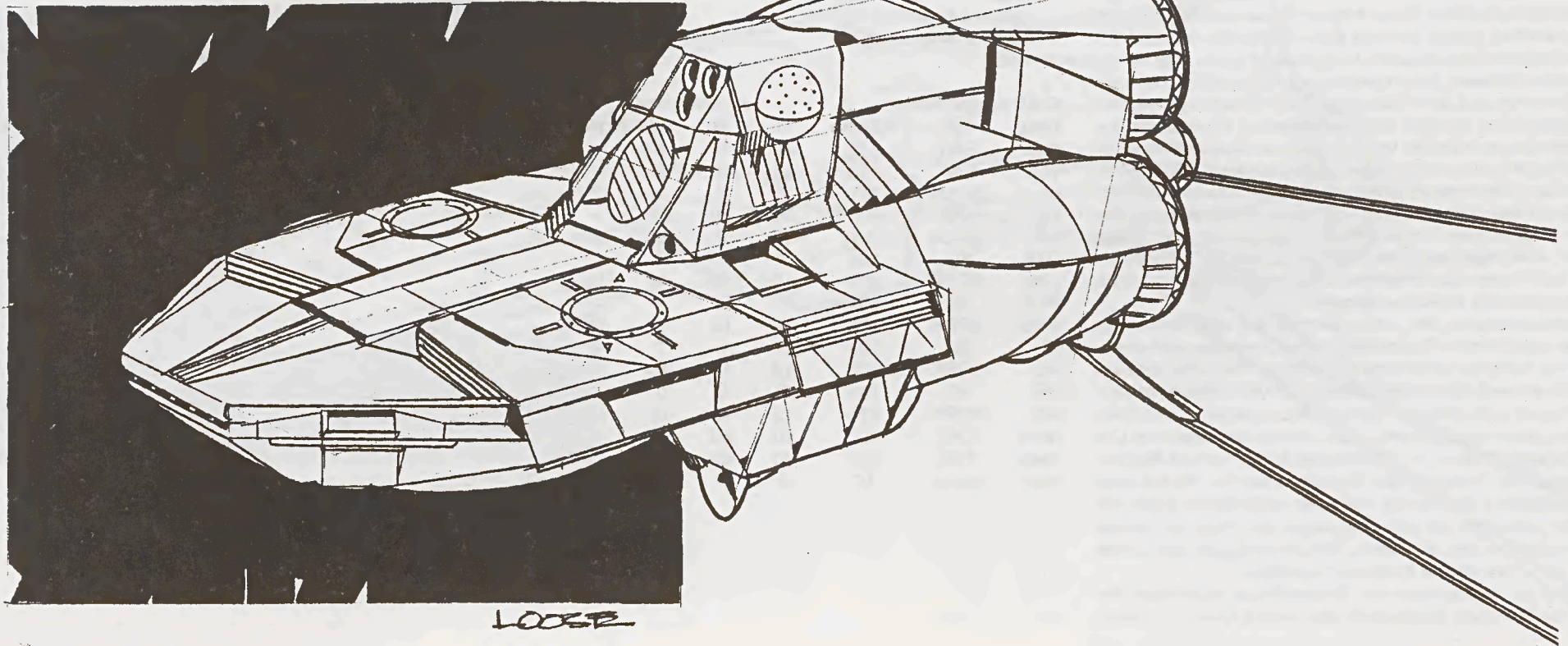
Rettungsboote: 30

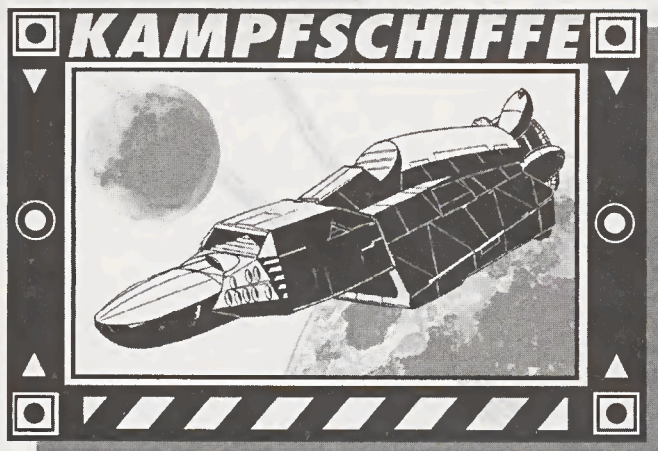
Besatzung:

Waffen:

6 Schwere ER-Laser
 6 Mittelschwere ER-Laser
 24 Leichte Laser
 4 Mittelschwere Impulslaser
 2 AK/10
 4 LSR 20 mit Artemis FLS
 4 SAK/30
 2 SAK/40
 12 SL/35
 12 SL/45
 4 Mittelschwere SPPK
 5 Tonnen AK/10-Munition
 12 Tonnen LSR-Munition
 400 Schuß SAK/30-Munition (320 Tonnen)
 200 Schuß SAK/40-Munition (240 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und geschichteter Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.





Der Sternenbund-Zerstörer der *Essex*-Klasse wurde im Jahr 2711 in Dienst gestellt, um die nicht gerade eindrucksvollen Kampfschiffe der *Naga*-, *Baron*- und *Carson*-Klasse zu ersetzen. Das schnelle und verlässliche *Essex* wurde vielerorts und insbesondere in der Peripherie eingesetzt, weil seine widerstandsfähige Konstruktion es ihm erlaubte, größere Beschädigungen auszuhalten als viele andere Zerstörer dieser Ära. Die Bewaffnung des Schiffs kann sich zwar nicht mit den neueren Modellen der Clans oder der Inneren Sphäre messen, besaß jedoch gegenüber den meisten anderen Zerstörern aus jener Zeit eine größere Feuerkraft und Zuverlässigkeit. Auch die jetzt noch verbliebenen Raumer der *Essex*-Klasse setzen nach wie vor Schiffsautokanonen für ihren Offensivschlag ein und sind so in der Lage, die meisten Ziele innerhalb weniger Minuten auszuschalten. Mit seinen Lasern und Partikelkanonen kann sich das Schiff drohende Gefahren vom Leibe halten und die meisten Landungsschiffe mit ein oder zwei Salven zerstören. Allerdings besitzt die Konstruktion eine nur leichte Panzerung, aus diesem Grund vermeiden *Essex*-Captains eine direkte Konfrontation mit stärkeren Gegnern.

Die Bordcomputer der *Essex*-Schiffe des Sternenbundes stammten vom Nirsaki-Computerkollektiv. Diese Rechner erwiesen sich als nicht sonderlich leistungsfähig und vielseitig, und aus diesem Grund sind die meisten der jetzt von den Clans eingesetzten Schiffe mit dem Athena-3 nachgerüstet worden, einem Computer, der denen des Sternenbundes deutlich überlegen ist. Das Athena-3-System kann die allermeisten Funktionen an Bord direkt übernehmen, wodurch das Raumfahrzeug zur Not mit einer Minimalbesatzung von nur 25 Personen auskommen kann. Die meiste Zeit über befindet sich das System allerdings im Überwachungsmodus, in dem die Bordfunktionen lediglich beobachtet werden, ohne eine direkte Kontrolle auszuüben.

Weniger als 30 Zerstörer der *Essex*-Klasse überlebten den Feldzug zur Befreiung Terras nach dem Amaris-Coup, und diese

ESSEX (ZERSTÖRER)

wenigen verschwanden 2784 zusammen mit der Exodusflotte. Bisher konnten Schiffe der *Essex*-Klasse in den Flotten der Stahlvipern und Nebelparder gesichtet werden.

ESSEX (ZERSTÖRER)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2711
Masse: 612.000 Tonnen
Länge: 615 m
Segeldurchmesser: 1.120 m
Treibstoffkapazität: 1.200 t (600)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 13
Wärmetauscher: 746 (1.592)
Strukturelle Integrität: 60

Panzerung

Bug: 37
Vordere Seiten: je 37
Hintere Seiten: je 37
Heck: 35

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte				
			N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	120	40	40	40	—	—
VL	SAK	180	60	60	60	—	—
VL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
VR	SAK	180	60	60	60	—	—
VR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
LBS	SL	104	7	7	7	—	—
LBS	SPPK	270	18	18	18	18	—
RBS	SL	104	7	7	7	—	—
RBS	SPPK	270	18	18	18	18	—
HL	SL	104	7	7	7	—	—
HL	SPPK	270	18	18	18	18	—
HR	SL	104	7	7	7	—	—
HR	SPPK	270	18	18	18	18	—
Heck	SAK	120	40	40	40	—	—
Heck	SAK	120	40	40	40	—	—
Heck	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10) 2 Tore
Hangar 2: Beiboote (10) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (122.845 Tonnen) 1 Tor

Landungsschiff-Kapazität: 0

Gravdeck: 1 (55 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 6

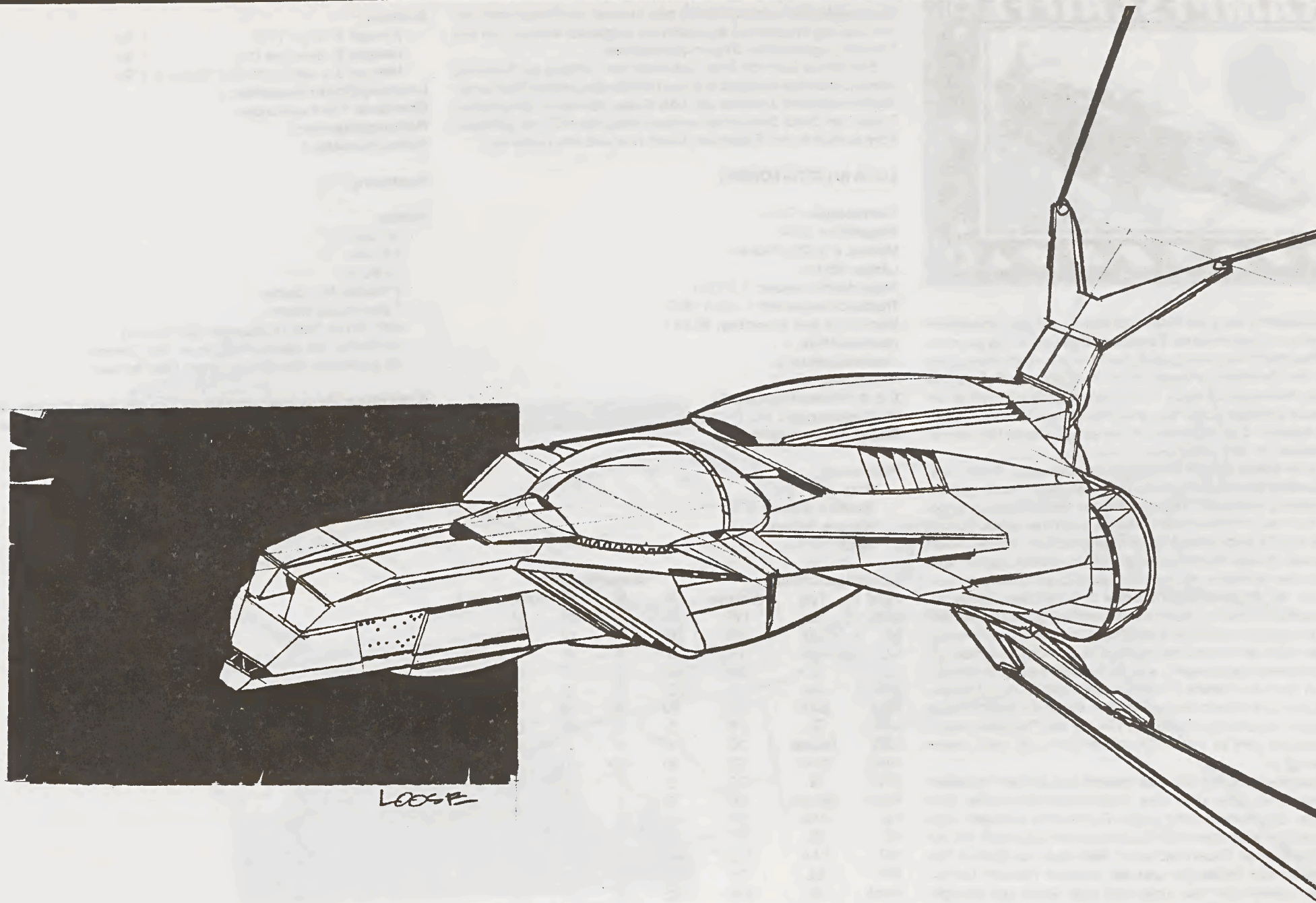
Rettungsboote: 6

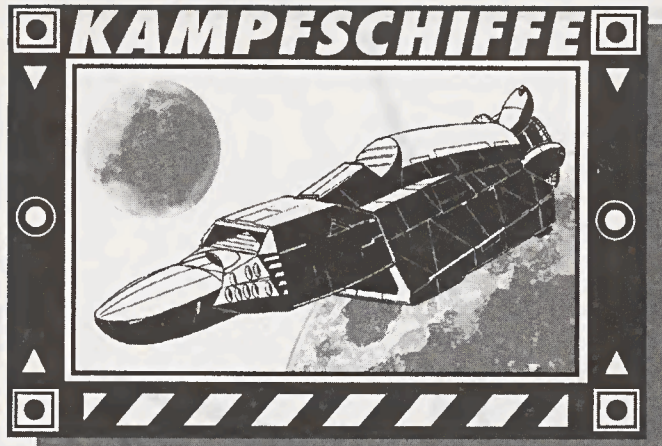
Besatzung: 208

Waffen:

12 SAK/20
 8 SL/35
 8 Mittelschwere SPPK
 3 Barracuda-Werfer
 200 Schuß SAK/20-Munition (80 Tonnen)
 30 Barracuda-Marschflugkörper (900 Tonnen)

Anmerkung: Raumjäger können die Tore des Beiboothergangs benutzen. Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrid-Panzerung ausgestattet.





Die KampfSchiffe der *Lola*-Klasse zählen zu den am schwersten bewaffneten und gepanzerten Zerstörern. Das *Lola* wurde als preiswertes Raumfahrzeug konstruiert, das über ausreichende Feuerkraft für den Geleitschutzdienst in der Peripherie und genügend große Verlässlichkeit für einen Einsatz als Vorpostenschiff in der Hegemonie verfügen sollte. Das erste *Lola III* wurde nach Konteradmiral Adelaide *Lola* benannt und trat seinen Dienst bei der Hegemonieflotte im Jahr 2662 an.

Das *Lola* erwies sich in der Tat als zuverlässiges Schiff, dessen innovative Konstruktionsmerkmale eine relativ kostengünstige Herstellung erlaubten. Das bei diesem Raumfahrzeug angewandte Hohlraum-Puffersystem besteht aus einer in die Panzerung des Schiffs eingearbeitete Dämpfungsschicht, die bei einem Treffer einen Teil der Wucht abfängt. Obwohl dieses System später durch eine moderne Kompositpanzerung ausgetauscht wurde, konnte der Panzerungsschutz des *Lola* auf diese Weise erheblich verstärkt werden, auch wenn sich die Gesamtmasse des Raumers dadurch beträchtlich erhöhte. Um dies zu kompensieren, sahen sich die Konstrukteure des *Lola* zum Einbau eines größeren Triebwerks gezwungen, was zu äußerst beengten Verhältnissen an Bord des Schiffs führte. Die hochentwickelten Computer des Clan-*Lola* mildern dieses Problem etwas ab, indem sie die erforderliche Besatzungsstärke von 154 auf 120 Personen verringern, trotzdem geht es in den Quartieren des *Lola* noch immer recht beengt zu.

Die Hauptbewaffnung des *Lola* besteht aus einigen massigen Schiffslasern, die zwar über eine ungeheure Reichweite, aber nur geringe Schadenswirkung gegen Großschiffe verfügen. Eine Anzahl von kleinkalibrigen Schiffsautokanonen fügt noch ein beträchtliches Maß an Feuerkraft hinzu, kann aber nur Ziele in den Schußfeldern der Breitseiten und der hinteren Flanken treffen. Abgesehen davon führt das *Lola* noch eine Reihe von Marschflugkörpern der Typen Barracuda und Weißer Hai mit sich. Eine

LOLA III (ZERSTÖRER)

Raumjagdstaffel vervollständigt das Arsenal des Zerstörers, obwohl die Jagdmaschinen eigentlich nur eingesetzt werden, um das *Lola* vor gegnerischen Jägern zu schützen.

Eine große Zahl von *Lolas* überstand den Feldzug zur Befreiung Terras und bildete innerhalb der Exodusflotte das zweitgrößte Kampfschiff-Kontingent. Zerstörer der *Lola*-Klasse konnten in den meisten Flotten der Clans beobachtet werden, allerdings fällt ihre gänzliche Abwesenheit in den Flotten der Clans Wolf und Novakatz auf.

LOLA III (ZERSTÖRER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2662

Masse: 678.000 Tonnen

Länge: 653 m

Segeldurchmesser: 1.100 m

Treibstoffkapazität: 1.200 t (600)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 14

Wärmetauscher: 742 (1.484)

Strukturelle Integrität: 50

Panzerung

Bug: 48

Vordere Seiten: je 48

Hinterere Seiten: je 48

Heck: 48

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SL	170	11	11	11	11	–
VL	SL	255	17	17	17	17	–
VL	Hai	15	3	3	3	3	Ja
VR	SL	255	17	17	17	17	–
VR	Hai	15	3	3	3	3	Ja
LBS	SAK	120	40	40	40	–	–
LBS	SL	70	5	5	5	5	–
LBS	Bcuda	20	4	4	4	4	Ja
RBS	SAK	120	40	40	40	–	–
RBS	SL	70	5	5	5	5	–
RBS	Bcuda	20	4	4	4	4	Ja
HL	SAK	120	40	40	40	–	–
HL	SL	70	5	5	5	5	–
HR	SAK	120	40	40	40	–	–
HR	SL	70	5	5	5	5	–
Heck	SL	340	22	22	22	22	–
Heck	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10) 1 Tor

Hangar 2: Beiboote (10) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (109.852 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 0

Gravdeck: Nicht vorhanden

Rettungskapseln: 8

Rettungsboote: 0

Besatzung: 120

Waffen:

16 SAK/10

4 SL/45

12 SL/55

2 Weißer Hai-Werfer

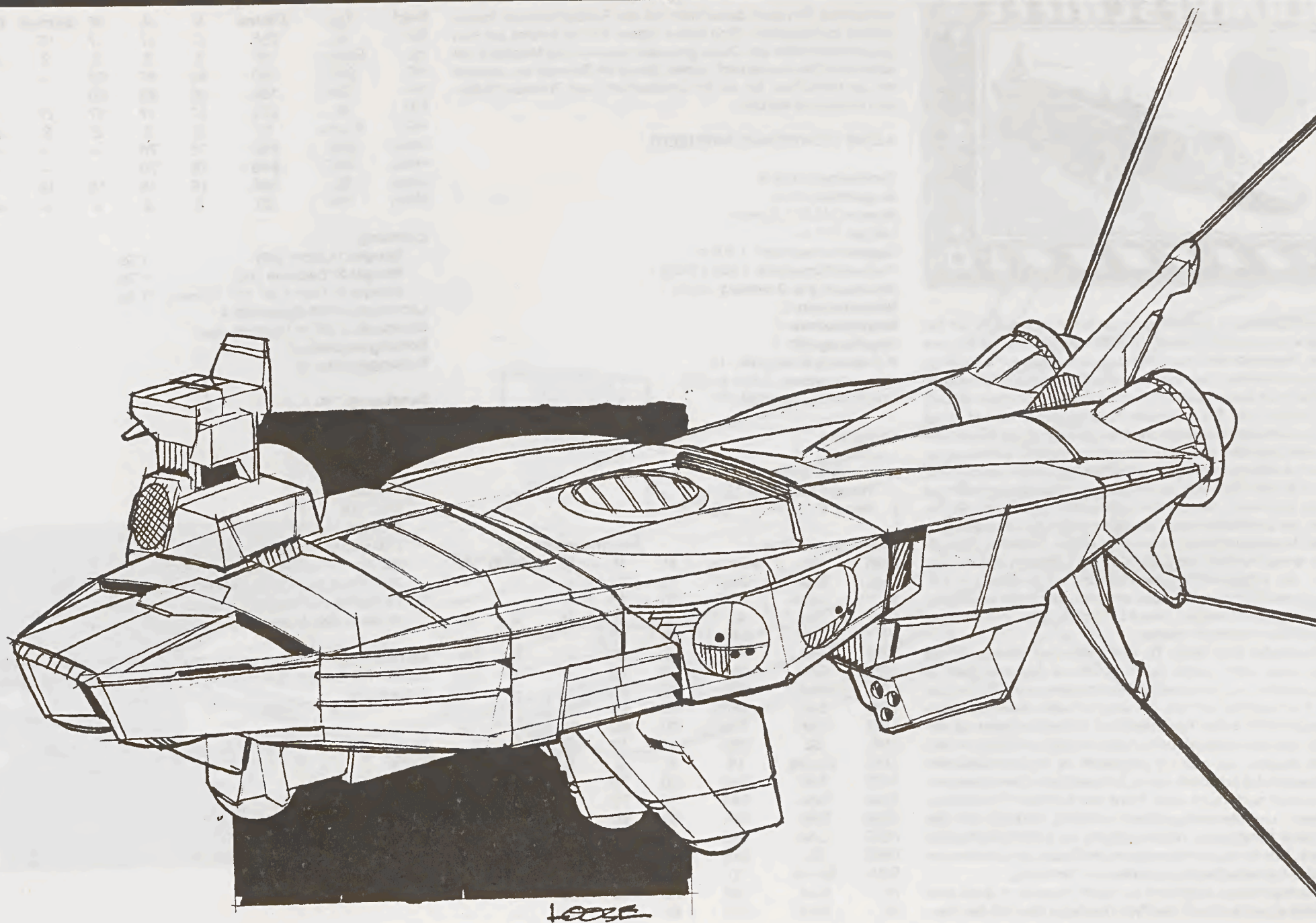
5 Barracuda-Werfer

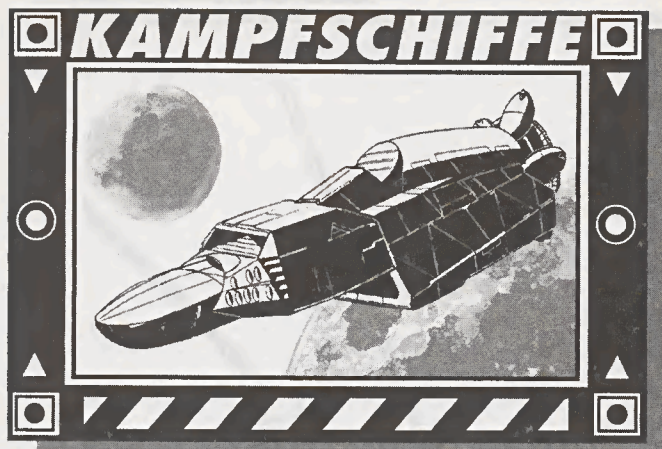
400 Schuß SAK/10-Munition (80 Tonnen)

12 Weißer Hai-Marschflugkörper (480 Tonnen)

20 Barracuda-Marschflugkörper (600 Tonnen)

Anmerkung: Raumjäger können die Tore des Beiboothangars benutzen. Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokabid-Panzerung ausgestattet.





Die KampfSchiffe der *Aegis*-Klasse gehörten zu der Zeit, als Ian Cameron und die Herrscher der anderen großen Häuser im Jahr 2571 die Sternenbund-Übereinkunft unterzeichneten, bereits zu den Auslaufmodellen. Bei seinem erstmaligen Stapellauf im Jahr 2372 zählte das leistungsfähige *Aegis* zu den modernsten Raumschiffen seiner Zeit. Die schweren Kreuzer dieser Klasse besaßen eine exzellente Feuerkraft und Manövrierfähigkeit, wobei eine Reihe von Nachrüstungen dafür Sorge trug, daß die Schiffe nichts von ihrem Leistungsvermögen einbüßten. Trotzdem wurden die alternenden Schiffe 2531 von der Hegemonieflotte eingemottet und durch die schweren Kreuzer der *Avatar*-Klasse ersetzt. Später erzeugte der unmittelbar nach der Gründung des Sternenbundes folgende Vereinigungskrieg einen dringenden Bedarf an Kampf-Schiffen, woraufhin sich der Erste Lord Ian Cameron 2582 veranlaßt sah, die Schiffe der *Aegis*-Klasse zu reaktivieren. Die Mitgliedsstaaten des Sternenbundes erhielten 30 dieser Raumfahrzeuge, während 70 weitere zwecks Umrüstung zu den Werften der Hegemonie überstellt wurden.

Der Hersteller des *Aegis*, Di Tron Industries, verbrachte die nächsten zehn Jahre damit, diese Schiffe zu modernisieren. Di Tron setzt dabei die allerneuesten Technologien, wie zum Beispiel Lithium-Fusionsbatterien, ein, um das zum alten Eisen gehörende KampfSchiff in einen hocheffektiven Gefechtsraum zu verwandeln. Das neu ausgestattete *Aegis* verfügt nun über ein vorzügliches Arsenal, das sich um insgesamt 18 in Geschütztürmen untergebrachte Autokanonen herum konzentrierte. Diese massiven Waffen werden noch durch einer Reihe von kleineren Geschützen, Schiffslasern und Marschflugkörpern verstärkt, wodurch sich das *Aegis* in eine kampfstärke Waffenplattform zur Schiffsbekämpfung verwandelt. Zum Schutz vor Raumjägern und Beibooten standen dem *Aegis* dabei noch drei Raumjagdstaffeln zur Verfügung.

Das nachgerüstete *Aegis* war nur leicht gepanzert, doch eine überraschend große Anzahl des Typs überlebte den Fall des Ster-

AEGIS (SCHWERER KREUZER)

nenbundes, um dann zusammen mit der Exodusflotte die Innere Sphäre zu verlassen. Eine Reihe dieser Schiffe konnte bei den Raumstreitkräften der Clans gesichtet werden. Die Mehrzahl der schweren Kreuzer scheint seinen Dienst im Touman der Jadedefalken zu verrichten, wo sie für Geleitschutz- und Transportaufgaben eingesetzt werden.

AEGIS (SCHWERER KREUZER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2372

Masse: 745.000 Tonnen

Länge: 725 m

Segeldurchmesser: 1.308 m

Treibstoffkapazität: 1.000 t (500)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 2

Maximalschub: 3

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 15

Wärmetauscher: 2.046 (4.092)

Strukturelle Integrität: 75

Panzerung

Bug: 91

Vordere Seiten: je 101

Hintere Seiten: je 101

Heck: 91

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	240	70	70	—	—	—
VL	SAK	240	70	70	—	—	—
VL	Hai	45	9	9	9	9	Ja
VR	SAK	240	70	70	—	—	—
VR	Hai	45	9	9	9	9	Ja
LBS	SAK	240	70	70	—	—	—
LBS	SAK	240	70	70	—	—	—
LBS	SAK	180	60	60	60	—	—
LBS	SAK	180	60	60	60	—	—
LBS	SL	255	17	17	17	17	—
LBS	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
RBS	SAK	240	70	70	—	—	—
RBS	SAK	240	70	70	—	—	—
RBS	SAK	180	60	60	60	—	—
RBS	SAK	180	60	60	60	—	—
RBS	SL	255	17	17	17	17	—
RBS	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
HL	SAK	180	60	60	60	—	—
HL	SAK	180	60	60	60	—	—

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HL	SL	255	17	17	17	17	—
HL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
HR	SAK	180	60	60	60	—	—
HR	SAK	180	60	60	60	—	—
HR	SL	255	17	17	17	17	—
HR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
Heck	SAK	240	70	70	—	—	—
Heck	SAK	240	70	70	—	—	—
Heck	SL	280	18	18	18	18	—
Heck	Hai	30	6	6	6	6	Ja

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 1 Tor

Hangar 2: Beiboote (10) 1 Tor

Hangar 3: Fracht (87.571 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (90 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 0

Rettungsboote: 20

Besatzung: 180

Waffen:

24 SAK/20

18 SAK/35

4 SL/45

12 SL/55

8 Weißer Hai-Werfer

4 Barracuda-Werfer

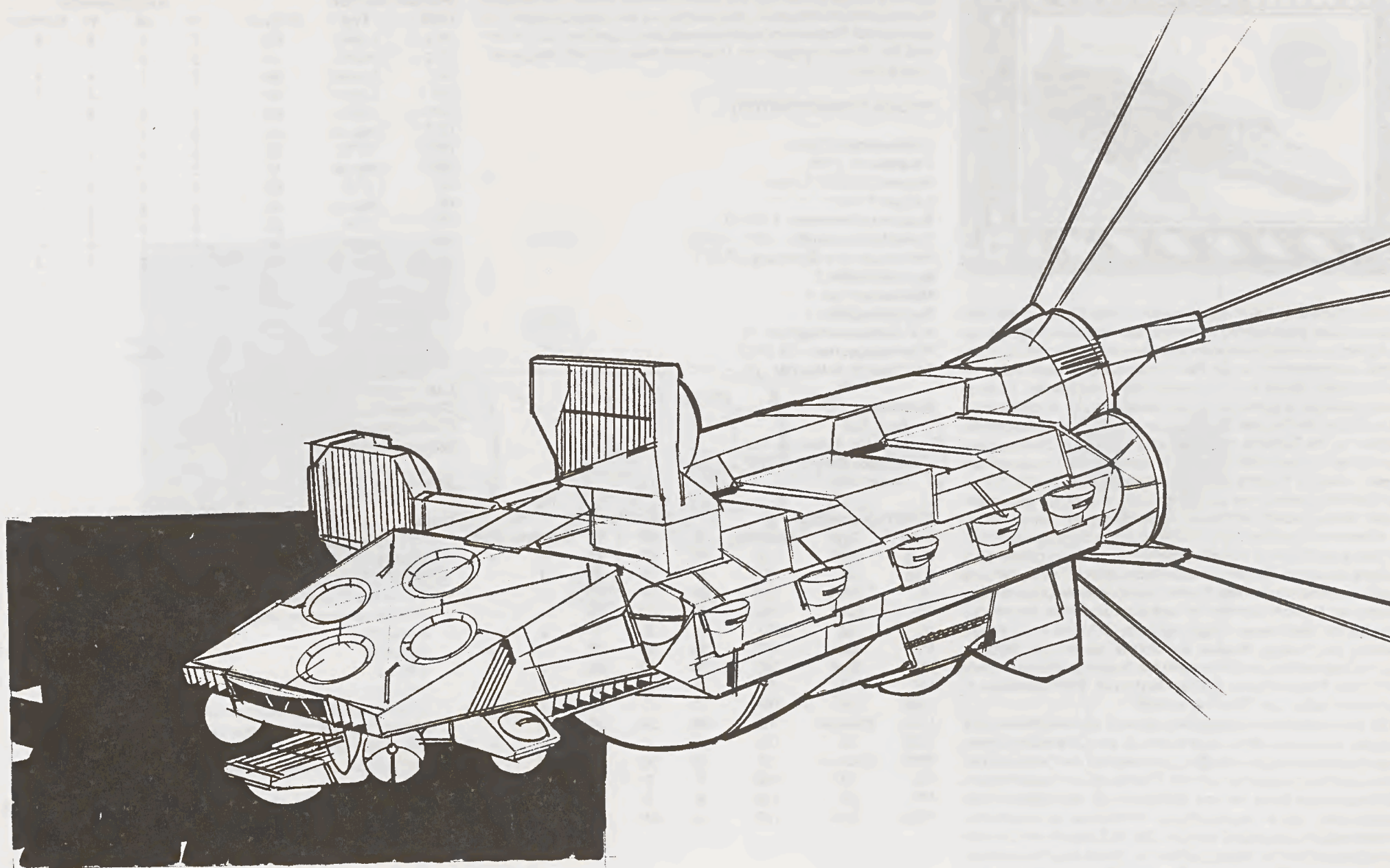
200 Schuß SAK/20-Munition (80 Tonnen)

200 Schuß SAK/35-Munition (200 Tonnen)

24 Weißer Hai-Marschflugkörper (960 Tonnen)

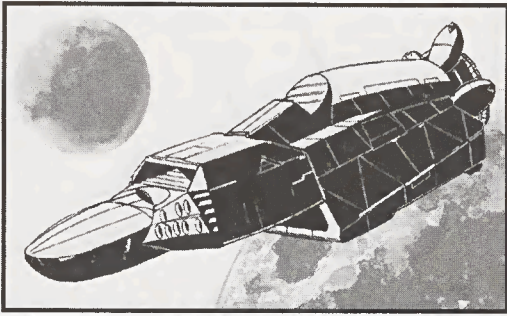
16 Barracuda-Marschflugkörper (480 Tonnen)

Anmerkung: Raumjäger können die Tore des Beiboothangars benutzen. Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.



LOOSE

KAMPFSCHIFFE



Im Jahr 2703 wurde Eaton AeroSpace von den SBVS mit der Konstruktion eines gepanzerten Frachttransporters beauftragt, der bei der Aufrechterhaltung einer ständigen Versorgung der SBVS-Stützpunkte, insbesondere in den Peripheriestaaten, helfen sollte. Indem man den Rumpf einer eingemotteten Fregatten der *Quixote*-Klasse benutzte, entwarf Eaton den Transporter der *Volga*-Klasse.

Der kleine Antrieb des *Quixote*, der sich als schwerwiegender Nachteil für die Fregatte entpuppt hatte, ließ es zu, daß der neue Transporter ungewöhnlich große Frachtmengen transportieren konnte – fast 25 Prozent der Gesamtmasse des Schiffs. Für einen Frachttransporter war das *Volga* zudem sehr gut gepanzert, so daß dieses Modell während der Befreiung von Terra und bei der kürzlichen Invasion durch die Clans ausgiebig eingesetzt wurde. Etwa zwei Dutzend *Volgas* verließen gemeinsam mit der Exodusflotte die Innere Sphäre, es überrascht deshalb nicht, daß eine Anzahl von ihnen nun in den Flotten verschiedener Clans wiederzufinden ist. Obwohl sie nicht zu den ursprünglichen Angriffsflotten gehörten, erschienen *Volgas* nach der Schlacht von Tukayyid wieder in der Inneren Sphäre. Die Schiffe wurden zur Beförderung von Menschen und Material in die Besatzungszonen hinein und für den Rücktransport großer Mengen an Rohmaterialien zu den Heimatwelten der Clans verwendet.

Die Clans haben ihre *Volgas* mit Lithium-Fusionsbatterien ausgestattet, ansonsten aber kaum etwas an der Originalkonstruktion des Raumfahrzeugs verändert. Zwar wurden die Computer und Lebenserhaltungssysteme von den Clantechnikern modernisiert, allerdings gehört diese Art von Umrüstung zu den üblichen Wartungsarbeiten, die in regelmäßigen Abständen an sämtlichen Schiffsmodellen ausgeführt werden. Die Waffensysteme des *Volga* sind gegenüber der Konfiguration zu Zeiten des Sternenbundes unverändert beibehalten worden. Die Bewaffnung bietet einen hervorragenden Schutz vor Raumjägerangriffen, erweist sich aber gegen Kampfschiffe nur als teilweise wirksam. Dieser Man-

VOLGA (TRANSPORTER)

gel an schierer Feuerkraft hat zusammen mit einem unzulänglich konstruierten Kühlsystem, das jeweils nur den gleichzeitigen Einsatz von 45 Prozent der Waffen erlaubt, dazu geführt, daß im Verlauf des Krieges gegen den Usurpator mehr als 200 *Volgas* zerstört wurden.

VOLGA (TRANSPORTER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2709

Masse: 775.000 Tonnen

Länge: 715 m

Segeldurchmesser: 1.205 m

Treibstoffkapazität: 1.900 t (950)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 2

Maximalschub: 3

Segelintegrität: 4

K-F-Antriebsintegrität: 16

Wärmetauscher: 476 (952)

Strukturelle Integrität: 75

Panzerung

Bug: 150

Vordere Seiten: je 132

Hintere Seiten: je 132

Heck: 140

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	120	40	40	40	—	—
Bug	SL	70	5	5	5	5	—
VL	SAK	100	30	30	30	—	—
VL	SAK	100	30	30	30	—	—
VL	SL	70	5	5	5	5	—
VR	SAK	100	30	30	30	—	—
VR	SAK	100	30	30	30	—	—
VR	SL	70	5	5	5	5	—
LBS	SL	104	7	7	7	—	—
LBS	SGauss	18	30	30	30	30	—
RBS	SL	104	7	7	7	—	—
RBS	SGauss	18	30	30	30	30	—
HL	SL	140	9	9	9	9	—
HR	SL	140	9	9	9	9	—
Heck	SAK	120	40	40	40	—	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
Bug	Laser	68	7	7	4	4
Bug	Impuls	16	3	3	–	–
VL	Laser	68	7	7	4	4
VR	Laser	68	7	7	4	4
LBS	PPK	60	6	6	6	–
LBS	Impuls	16	3	3	–	–
RBS	PPK	60	6	6	6	–
RBS	Impuls	16	3	3	–	–
HL	PPK	60	6	6	6	–
HL	Impuls	40	4	4	4	–
HR	PPK	60	6	6	6	–
HR	Impuls	40	4	4	4	–
Heck	Laser	68	7	7	4	4
Heck	Impuls	16	3	3	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10) 2 Tore

Hangar 2: Jäger (10) 2 Tore

Hangar 3: Fracht (195.551 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (120 und 145 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 20

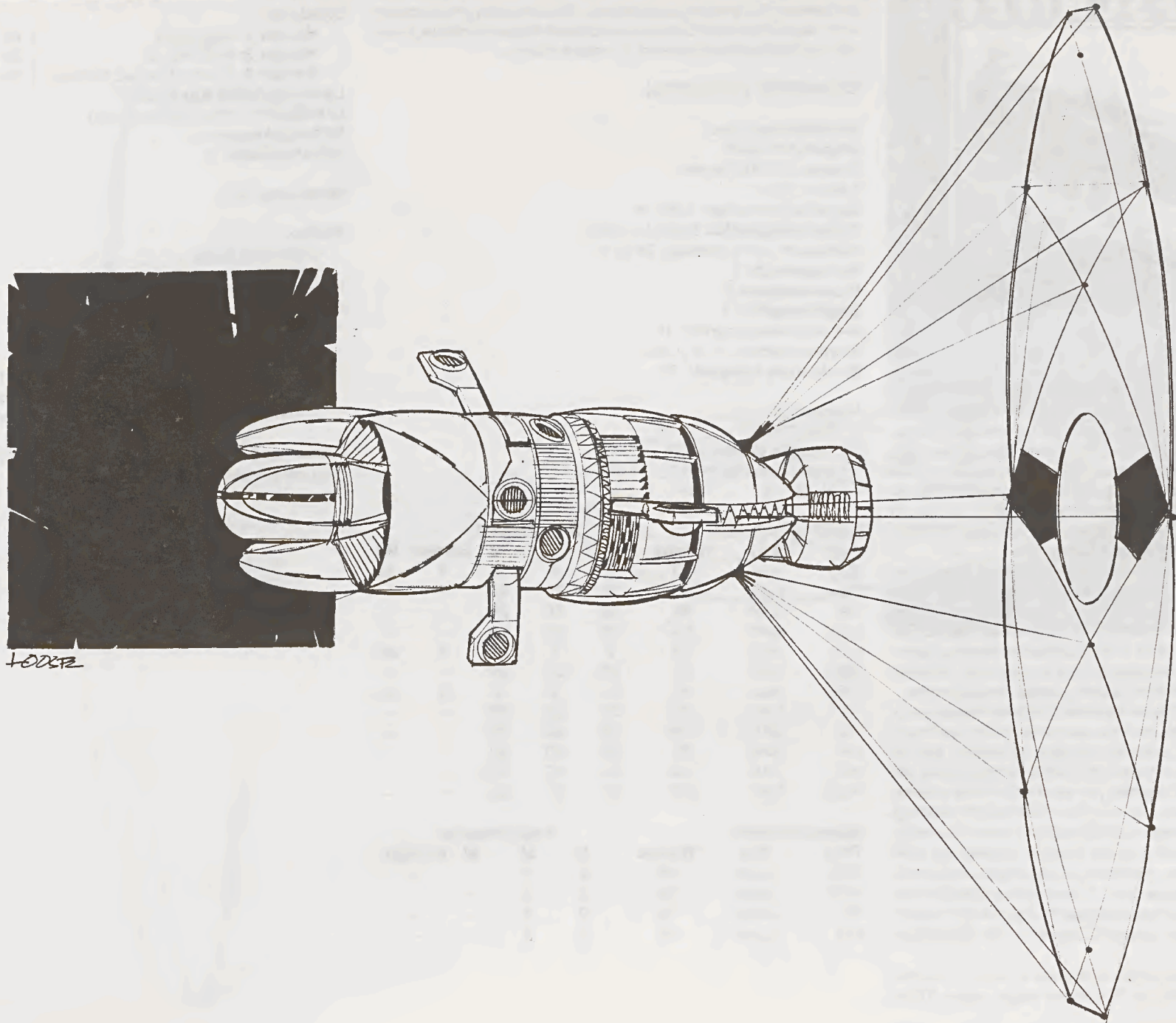
Rettungsboote: 20

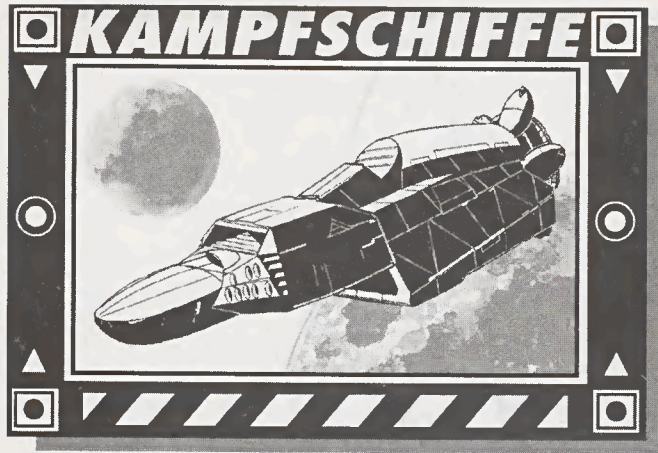
Besatzung: 280

Waffen:

16 Schwere ER-Laser
 16 Mittelschwere ER-Laser
 16 ER-PPK
 8 Schwere Impulslaser
 16 Mittelschwere Impulslaser
 4 SAK/20
 6 SAK/30
 4 SL/35
 7 SL/45
 2 Schwere Schiffsgaussgeschütze
 400 Schuß SAK/20-Munition (160 Tonnen)
 800 Schuß SAK/30-Munition (640 Tonnen)
 200 Schuß SchwereSchiffsgauss-Munition (100 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrid-Panzerung ausgestattet.





Die erste Fregatte der *Congress*-Klasse, die speziell für Geleitschutz- und Erkundungsmissionen gebaut wurde, um das wenig überzeugende *Quixote* zu ersetzen, lief Mitte 2542 bei den Dekirk AeroSpace-Werften vom Stapel. Der Fertigstellung war ein über drei Jahre langer Rechtsstreit zwischen der Terranischen Hegemonie, Dekirk AeroSpace und Challenge Galax vorausgegangen. Das juristische Gerangel drehte sich um die Behauptung von Challenge, daß Dekirk ihnen die Pläne für das *Congress* gestohlen hätte. Obwohl weder die Hegemonie noch Dekirk jemals ein Schuldeingeständnis ablegten, beteiligten sie Challenge Systems schließlich an der Konstruktion des Raumschiffs.

Mit einem Beschleunigungsvermögen von 1,5 g wurde das *Congress* zu einer der schnellsten Fregatten des 26. Jahrhunderts, obwohl das Schiff im Endeffekt nur wenig schneller war als die Transporter, die es beschützen sollte. Abgesehen davon wurde das *Congress* noch mit einer hochentwickelten Sensorphalanx und neuesten Datenverarbeitungssystemen ausgestattet, damit es seiner zweiten Rolle als Aufklärungsschiff gerecht werden konnte.

Jeder Kubikzentimeter Platz an Bord der *Congress*-Klasse wurde möglichst optimal ausgenutzt, doch trotzdem erweist sich das Innere des Schiffs als erstaunlich geräumig und leicht zu warten, was ein Markenzeichen der Planungsarbeiten von Dekirk AeroSpace ist. Die einzige Schwachstelle des *Congress* war das Fehlen einer eigenen Raumjägerunterstützung, was von vielen Raumfahrzeugen allerdings durch das Mitführen eines Träger-LandungsSchiffs wieder ausgeglichen wurde. Die Hauptbewaffnung der Fregatte besteht aus einer Reihe von Schiffsautokanonen, mit denen sie die meisten Ziele wrackschießen oder gänzlich zerstören kann. Schwertwal- und Weißer Hai-Marschflugkörper dienen als Sekundärbewaffnung und sind zusammen mit acht konventionellen schweren Lasern für die Raumjägerabwehr zuständig.

Fregatten der *Congress*-Klasse sind auch in den Clanflotten erschienen, wobei ein Schiff, die *Fire Rose*, sogar gegen Kräfte

CONGRESS (FREGATTE)

der Inneren Sphäre eingesetzt wurde. Das Clan-*Congress* scheint sich, abgesehen vom Einbau einer Lithium-Fusionsbatterie, kaum von der Sternenbund-Version zu unterscheiden.

CONGRESS (FREGATTE)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2542
Masse: 760.000 Tonnen
Länge: 703 m
Segeldurchmesser: 1.207 m
Treibstoffkapazität: 2.000 t (1.000)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Segelintegrität: 4
K-F-Antriebsintegrität: 16
Wärmetauscher: 604 (1.208)
Strukturelle Integrität: 75

Panzerung

Bug: 75
Vordere Seiten: je 72
Hintere Seiten: je 72
Heck: 75

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte				
			N	M	W	Extrem	RJ
Bug	Wal	20	4	4	4	4	Ja
VL	SAK	60	20	20	20	—	—
VR	SAK	60	20	20	20	—	—
LBS	SAK	60	20	20	20	—	—
LBS	Hai	15	3	3	3	3	Ja
RBS	SAK	60	20	20	20	—	—
RBS	Hai	15	3	3	3	3	Ja
HL	SAK	60	20	20	20	—	—
HL	SAK	100	30	30	30	—	—
HR	SAK	60	20	20	20	—	—
HR	SAK	100	30	30	30	—	—
Heck	SAK	200	60	60	60	—	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	Angriffswerte			
			N	M	W	Extrem
LBS	Laser	16	2	2	—	—
RBS	Laser	16	2	2	—	—
HL	Laser	16	2	2	—	—
HR	Laser	16	2	2	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (10) 1 Tor
Hangar 2: Beiboote (5) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (158.343 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 2

Gravdeck: 1 (90 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 8

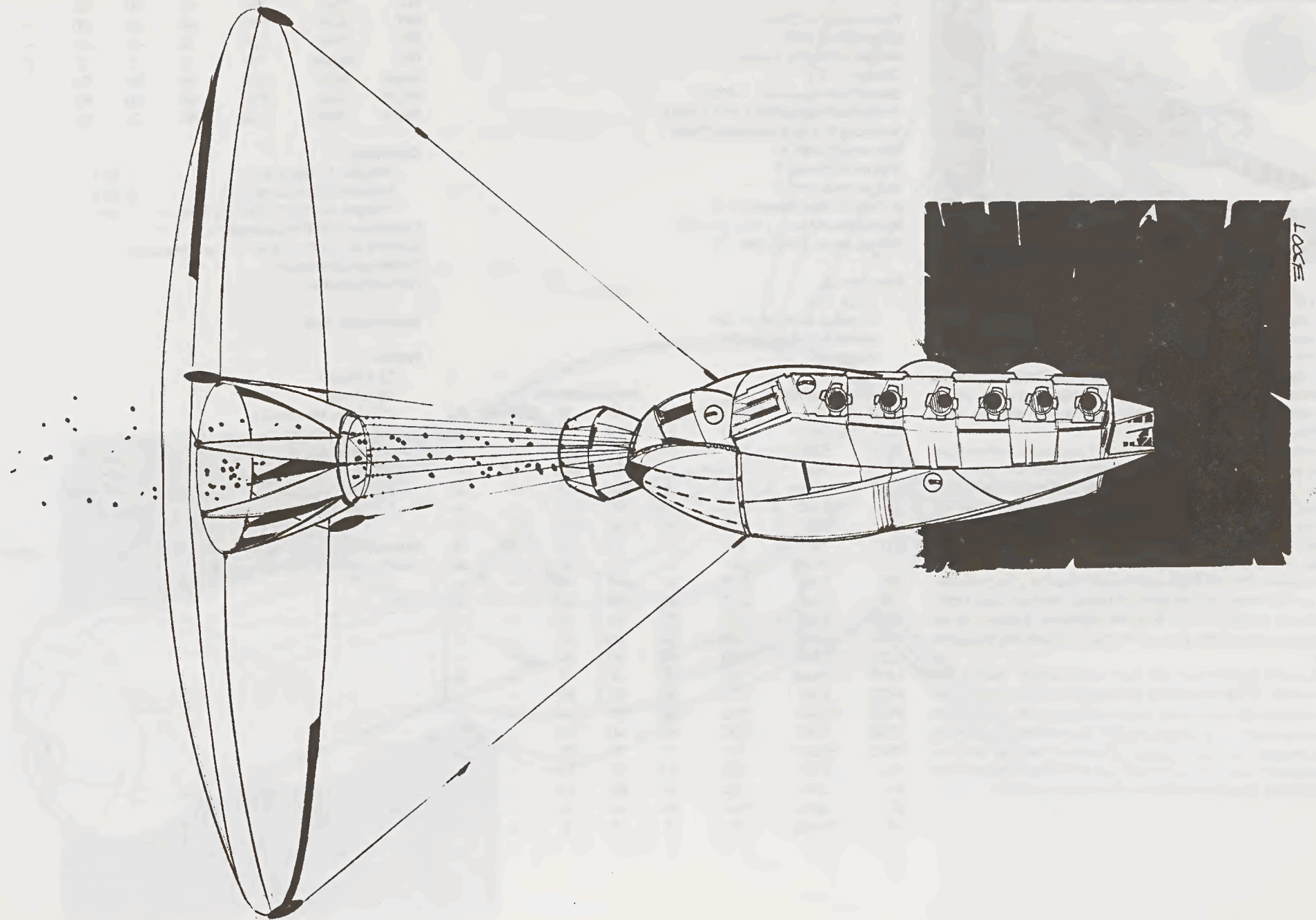
Rettungsboote: 8

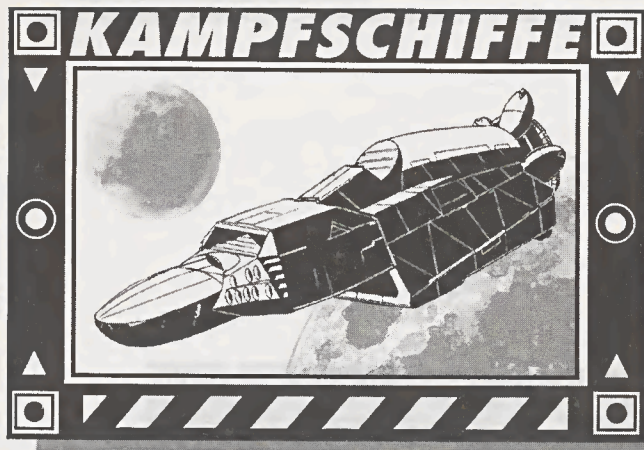
Besatzung: 256

Waffen:

8 Schwere Laser
 8 SAK/10
 8 SAK/30
 1 Schwertwal-Werfer
 2 Weißer Hai-Werfer
 300 Schuß SAK/10-Munition (60 Tonnen)
 200 Schuß SAK/30-Munition (160 Tonnen)
 5 Schwertwal-Marschflugkörper (250 Tonnen)
 10 Weißer Hai-Marschflugkörper (400 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.





Der *Black Lion*-Schlachtkreuzer wurde im Jahr 2691 von den SBVS in Dienst gestellt. Obwohl es eine Gesamtmasse von mehr als 800.000 Tonne besaß, konnte das *Black Lion* die meisten Transporter ausmanövrieren und verfügte über ein Beschleunigungsvermögen von 2,5 g. Allerdings ließen sich die Antriebssysteme dieses Schlachtkreuzers aufgrund ihrer Größe und Komplexität nur sehr schwer warten, was seinen militärischen Nutzen leicht einschränkte.

Trotz dieses Nachteils wurde das *Black Lion* wegen seiner überlegenen Geschwindigkeit, Bewaffnung und Panzerung gerne zur Führung von Raumkampfgruppen ausgewählt. Obwohl sein Mangel an Energiewaffen ihm oft als Schwäche angekreidet wurde, erwies sich das Raumschiff im Vereinigungskrieg und auch später während Terras Befreiung durch Kerensky als durchaus leistungsfähig. Trotz dieser Erfolge blieb das *Black Lion* wie die meisten anderen Kampfschiffe auch durch Raumjagdangriffe verwundbar, und während des langen Feldzuges wurden viele Schiffe dieser Klasse zerstört. In der Tat überlebten nur weniger als ein Dutzend *Black Lions* lange genug, um die Exodusflotte begleiten zu können.

In der Inneren Sphäre konnten nun wieder einige *Black Lions* gesichtet werden, die eine Galaxie als Flaggschiffe anführten. Diese Clan-Versionen sind mit einer selbstversiegelnden Hülle, Lithium-Fusionsbatterien und geschichteter Ferrokarbid-Panzerung modifiziert worden. Auf den meisten *Lions* der Clans wurden die drei ursprünglich von der Sternenbund-Variante mitgeführten Raumjagdstaffeln durch zwei Sterne OmniJäger ersetzt.

BLACK LION (SCHLACHTKREUZER)

BLACK LION (SCHLACHTKREUZER)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2691
Masse: 802.000 Tonnen
Länge: 772 m
Segeldurchmesser: 1.433 m
Treibstoffkapazität: 1.000 t (500)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Segelintegrität: 5
K-F-Antriebsintegrität: 17
Wärmetauscher: 1.837 (3.675)
Strukturelle Integrität: 75

Panzerung

Bug: 151
Vordere Seiten: je 168
Hintere Seiten: je 168
Heck: 151

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	200	60	60	60	—	—
Bug	SAK	200	60	60	60	—	—
VL	Hai	60	12	12	12	12	Ja
VL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
VL	SAK	200	60	60	60	—	—
VL	SAK	200	60	60	60	—	—
VR	Hai	60	12	12	12	12	Ja
VR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
VR	SAK	200	60	60	60	—	—
VR	SAK	200	60	60	60	—	—
LBS	SAK	180	60	60	60	—	—
LBS	SAK	180	60	60	60	—	—
LBS	SAK	120	40	40	40	—	—
LBS	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
RBS	SAK	180	60	60	60	—	—
RBS	SAK	180	60	60	60	—	—
RBS	SAK	120	40	40	40	—	—
RBS	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
HL	SAK	180	60	60	60	—	—
HL	SAK	180	60	60	60	—	—
HL	SAK	120	40	40	40	—	—
HL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HR	SAK	180	60	60	60	—	—
HR	SAK	180	60	60	60	—	—
HR	SAK	120	40	40	40	—	—
HR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
Heck	SAK	200	60	60	60	—	—
Heck	SAK	200	60	60	60	—	—
Heck	SAK	200	60	60	60	—	—

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 4 Tore
Hangar 2: Beiboote (10) 2 Tore
Hangar 3: Fracht (63.732 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (65 und 85 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 20

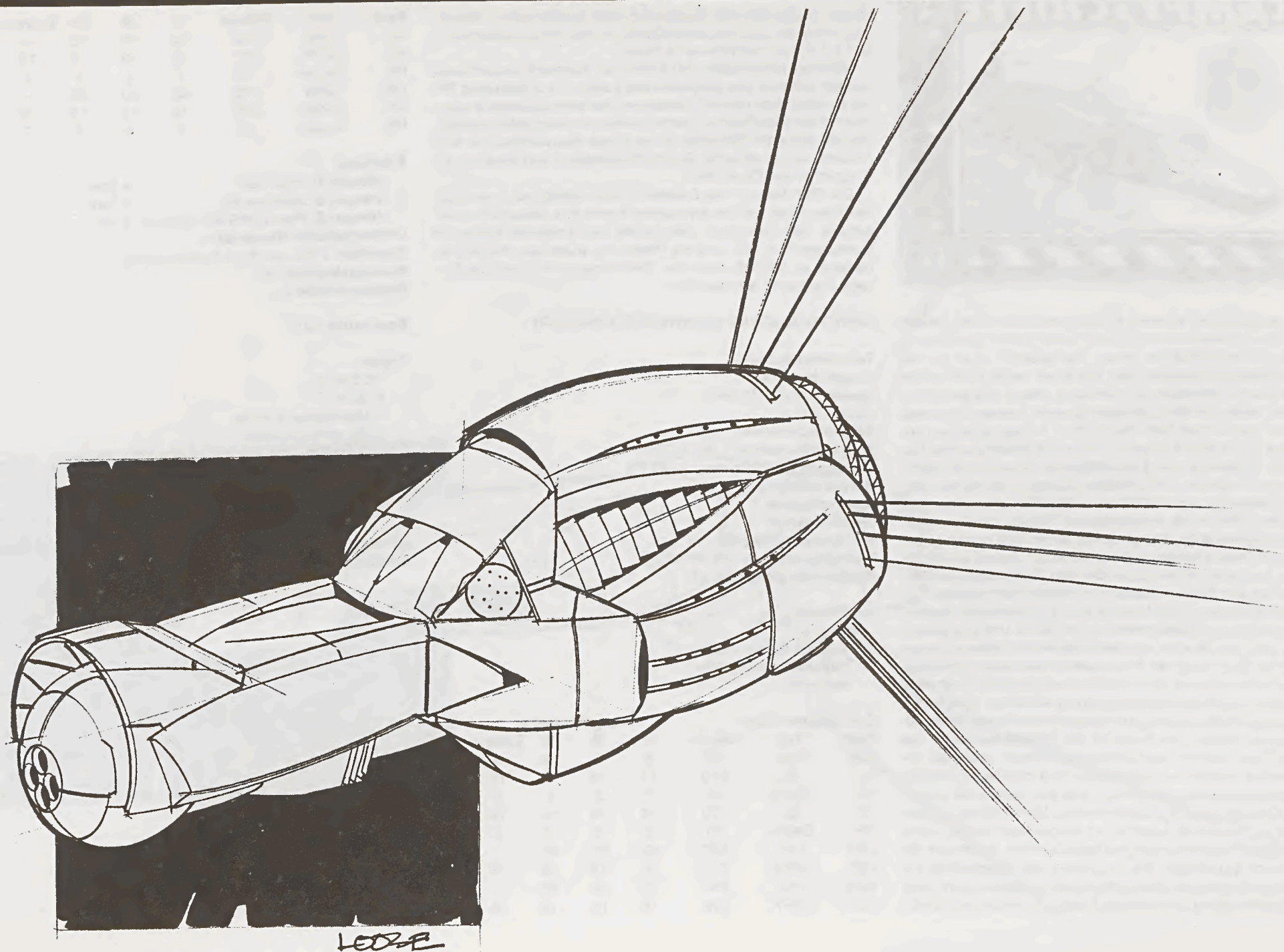
Rettungsboote: 0

Besatzung: 208

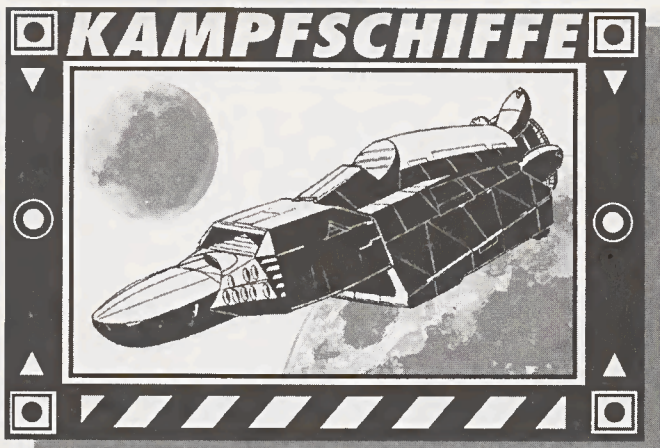
Waffen:

32 SAK/20
 18 SAK/30
 8 Weißer Hai-Werfer
 6 Barracuda-Werfer
 400 Schuß SAK/20-Munition (160 Tonnen)
 400 Schuß SAK/30-Munition (320 Tonnen)
 30 Weißer Hai-Marschflugkörper (1.200 Tonnen)
 24 Barracuda-Marschflugkörper (720 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und geschichteter Ferrokarbid-Panzerung ausgestattet.



SOVETSKII SOYUZ (SCHWERER KREUZER)



Obwohl es offiziell als schwere Kreuzer klassifiziert wird, verfügt das *Sovetskii Soyuz* über eine derart vernichtende Bewaffnung, daß vielen SBVS-Offiziere dieses Kampfschiff eher zu den Schlachtkreuzern rechneten. Das 800 Meter lange Schiff wurde von Blue Nose Clipperships auf dem Mars gebaut und gehörte zu den ersten neuen Schiffen, die nach General Rebecca Fredasas Nachrüstungsorder aus dem Jahr 2735 in Auftrag gegeben wurden. Diese Order wurde erlassen, nachdem Mutter Jocasta Cameron die Regierung des Sternenbundes übernommen hatte. Unter ihrem Vorgänger, Lord Jonathan Cameron, waren die Sternenbund-Verteidigungsstreitkräfte vernachlässigt worden, weil ungeheuerere Mittel in die automatisierten Raumverteidigungssysteme geflossen waren, die sich später als so wirkungslos gegen den Amaris-Coup erweisen sollten. Als Folge daraus waren die SBVS im Laufe der Jahre gegenüber den Streitkräften der Mitgliedsstaaten des Bundes deutlich ins Hintertreffen geraten.

General Fredasas Erlaß forderte eine großangelegte Nachrüstung der Schiffe und Waffenarsenale der SBVS, und das *Sovetskii Soyuz* ging nur als eine von mehreren Konstruktionen daraus hervor. Unter Benutzung der allerneuesten Sternenbund-Technologie wurde der schwere Kreuzer mit einem bis dahin noch nicht gesehenen Ausmaß an Computerisierung versehen, obwohl das hervorragende Waffenarsenal auch weiterhin sein hervorstechendstes Merkmal bildete. Ein Hauptteil der Offensivfeuerkraft des *Sovetskii Soyuz* stammt von Schiffsautokanonen, wobei ein beeindruckendes Arsenal von Schiffslasern und -partikelkanonen für die entsprechende Reichweite sorgt, was sich gerade bei ausgedehnten Kämpfen als sehr nützlich erweist. Um allerdings ein solches Maß an Feuerkraft entfalten zu können und zugleich eine genügend große Manövrierfähigkeit beizubehalten, sahen sich die Konstrukteure gezwungen, die Panzerung des Raumschiffs auf 744 Tonnen zu begrenzen. Viele Offiziere befürchteten zuerst, daß die geringe Panzerung zur schnellen Zerstörung des Kampfschiffs

führen würde, doch die exzellenten Reichweiten seiner Bewaffnung erwiesen sich als ausreichend, um die meisten Bedrohungen auf sichere Entfernung zu halten.

Viele der ursprünglich 400 Schiffe der *Sovetskii Soyuz*-Klasse wurden während des ausgedehnten Feldzugs zur Befreiung Terras zerstört, doch etwa 40 überlebten und verschwanden zusammen mit der Exodusflotte. Die Mehrzahl von ihnen bildete schließlich den Kern der Clanflotte. Eines dieser Raumschiffe, die SBS *Kharkov*, wurde später in *Dire Wolf* umbenannt und dient nun als Flaggschiff des Clans Wolf.

Die Clan-Version des *Sovetskii Soyuz* verfügt auf ihrem Rücken über einen fünften Andockring sowie eine Lithium-Fusionsbatterie. Das Clan-*Soyuz* führt zudem zwei komplette Sterne mit OmniJägern mit sich, und die Panzerung wurde auf Alufibrit umgerüstet, so daß sich die für den Panzerungsschutz benötigte Tonnage insgesamt verringert hat.

SOVETSKII SOYUZ (SCHWERER KREUZER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2742

Masse: 832.000 Tonnen

Länge: 803 m

Segeldurchmesser: 1.250 m

Treibstoffkapazität: 1.400 t (700)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 2

Maximalschub: 3

Segelintegrität: 5

K-F-Antriebsintegrität: 25

Wärmetauscher: 1.075 (2.150)

Strukturelle Integrität: 80

Panzerung

Bug: 74

Vordere Seiten: je 88

Hintere Seiten: je 88

Heck: 68

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	Wal	40	8	8	8	8	Ja
VL	SL	210	14	14	14	14	–
VL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
VR	SL	210	14	14	14	14	–
VR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
LBS	SAK	180	60	60	60	–	–
LBS	SPPK	270	18	18	18	18	–
RBS	SAK	180	60	60	60	–	–
RBS	SPPK	270	18	18	18	18	–

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HL	SAK	180	60	60	60	–	–
HL	SPPK	270	18	18	18	18	–
HL	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja
HR	SAK	180	60	60	60	–	–
HR	SPPK	270	18	18	18	18	–
HR	Bcuda	10	2	2	2	2	Ja

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 4 Tore

Hangar 2: Beiboote (8) 2 Tore

Hangar 3: Fracht (209.861 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 5

Gravdeck: 2 (55 und 90 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 20

Rettungsboote: 0

Besatzung: 201

Waffen:

12 SAK/20

6 SL/45

8 Mittelschwere SPPK

2 Schwertwal-Werfer

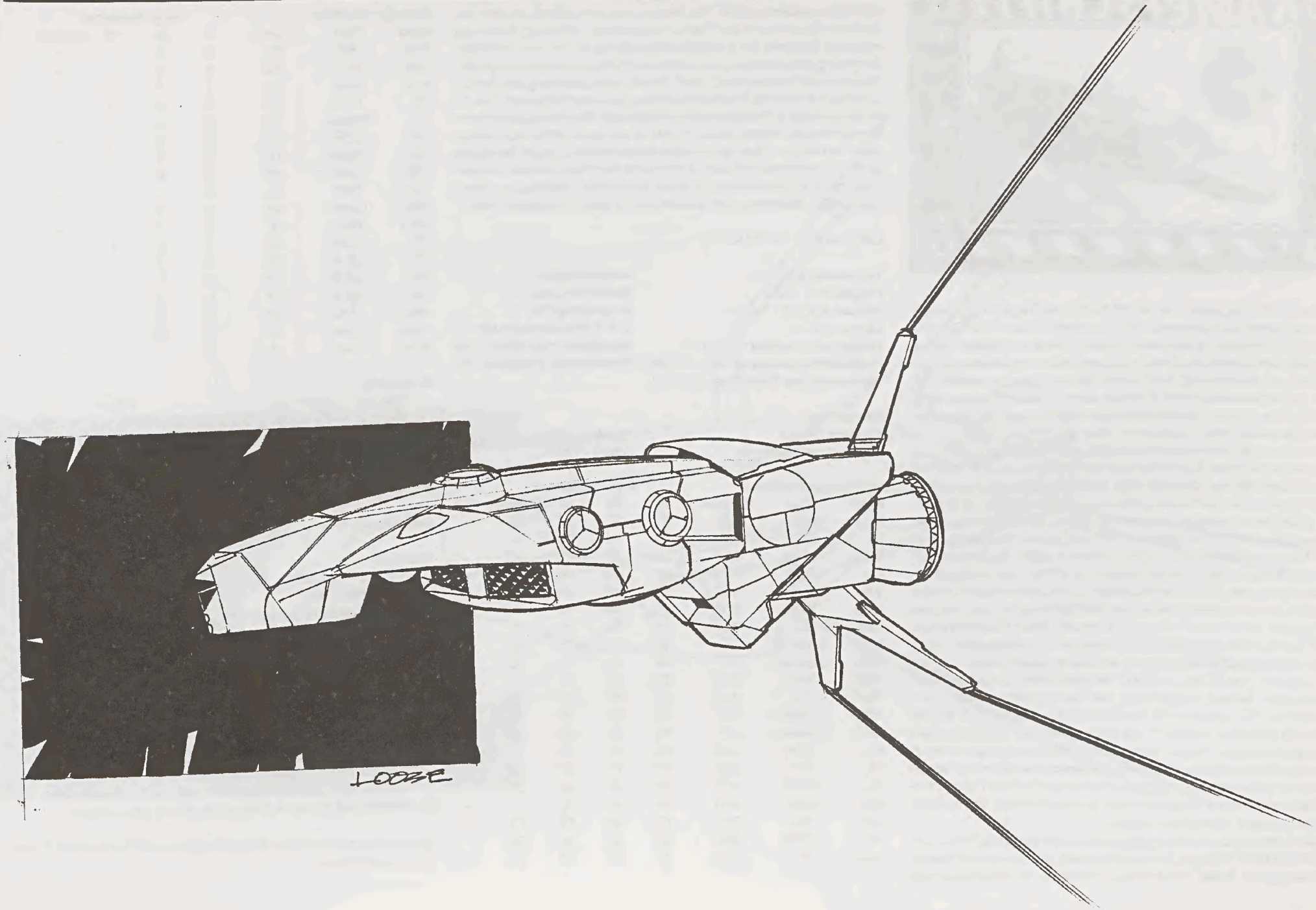
4 Barracuda-Werfer

1.200 Schuß SAK/20-Munition (480 Tonnen)

8 Schwertwal-Marschflugkörper (320 Tonnen)

12 Barracuda-Marschflugkörper (360 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Alufibrit-Panzerung ausgestattet.



KAMPFSCHIFFE



Im Jahr 2531 begannen die SBVS damit, die Fregatten der *Aegis*-Klasse gegen das schwerere *Avatar* auszutauschen. Das 830.000-Tonnen-Schiff übertraf die Gesamtmasse seines Vorgängers um nahezu 85.000 Tonnen, in erster Linie aufgrund seiner schwereren Panzerung und Bewaffnung. Trotz seiner höheren Tonnage erwies sich das *Avatar* gegenüber dem *Aegis* als das schnellere Raumschiff, es konnte über längere Zeiträume hinweg mit 1,5 g beschleunigen und für kurze Zeitspannen sogar einen Wert von 2,5 g erreichen.

Im frühen 28. Jahrhundert wurde das alternde *Avatar* selbst durch das Kampfschiff der *Luxor*-Klasse ersetzt. Viele *Avatars* wurden danach Reserveflotten zugeteilt oder dienten als Ausbildungsschiffe. Als Truppen unter dem Kommando von Stephan Amaris im Dezember 2766 Terra besetzten, konnten sie dabei drei *Avatar*-Kreuzer erbeuten, die sich gerade zwecks Umrüstung auf den im Orbit kreisenden Cameron-Werften befanden. Insgesamt sechs *Avatars* überlebten das Kriegsende – fünf im Dienst der SBVS und ein Schiff der Randwelten, das 2773 über Nusakan aufgebracht werden konnte. Obwohl die *Avatars* nach damaligen Maßstäben schon fast als überholt galten, entschied sich General Kerensky, diese Raumfahrzeuge in die Exodusflotte aufzunehmen, wo sich ihre hervorragenden Fracht- und LandungsSchiff-Kapazität als wertvoll erweisen sollte.

Nachdem die Flotte bei den Pentagonwelten angelangt war, wurden die *Avatars* eingemottet. Die Raumschiffe wurden dann zusammen mit anderen bis zum frühen 31. Jahrhundert in Verwahrung gehalten, als die Clans im Rahmen der Vorbereitungen ihrer Invasion der Inneren Sphäre mit der Nachrüstung von Schiffen ihrer Reserveflotten begannen. Clantechs modernisierten die Panzerung und Bewaffnung dieser Schiffe und führten noch zahlreiche andere kleine Veränderungen am *Avatar* durch, das schließlich in *Liberator* umbenannt wurde.

Die Ferrokarbid-Panzerung des *Liberator* gewährte nun einen um fast 50 Prozent höheren Panzerungsschutz als die konventionelle Panzerung des *Avatar*, ohne dabei die enorme Frachtkapazität des

LIBERATOR (KREUZER)

Schiffs zu beeinträchtigen. Der Kreuzer war nun zudem mit der modernsten Bewaffnung der Clans ausgestattet, wobei die Betonung mehr auf Systeme zur Raumjägerabwehr als solche zur Schiffsbekämpfung gelegt wurde, was in starkem Widerspruch zur Designphilosophie des Sternenbunds steht. Die Kampfausstattung des Schiffs wird noch durch drei Sterne mit Omnijägern vervollständigt. Das *Liberator* verfügt außerdem noch über Unterkünfte für insgesamt zwei Sterne mit gefechtsgerüsteter Infanterie, die das Schiff vor Enterangriffen verteidigen, aber auch selbst Enteraktionen gegen feindliche Schiffe durchführen können. Zusätzliche Kabinen erlauben zudem auch noch die Unterbringung eines kompletten Sternhaufens konventioneller Infanterie, was allerdings eher selten ausgenutzt wird.

LIBERATOR (KREUZER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2525

Masse: 830.000 Tonnen

Länge: 855 m

Segeldurchmesser: 1.450 m

Treibstoffkapazität: 4.500 t (2.250)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Segelintegrität: 5

K-F-Antriebsintegrität: 17

Wärmetauscher: 592 (1.184)

Strukturelle Integrität: 85

Panzerung

Bug: 240

Vordere Seiten: je 110

Hintere Seiten: je 110

Heck: 229

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SL	420	27	27	27	27	–
VL	SAK	120	40	40	40	–	–
VL	SPPK	450	30	30	30	30	–
VR	SAK	120	40	40	40	–	–
VR	SPPK	450	30	30	30	30	–
LBS	SAK	200	60	60	60	–	–
LBS	SL	312	21	21	21	–	–
LBS	SGauss	27	45	45	45	45	–
LBS	SGauss	27	45	45	45	45	–
RBS	SAK	200	60	60	60	–	–
RBS	SL	312	21	21	21	–	–
RBS	SGauss	27	45	45	45	45	–
RBS	SGauss	27	45	45	45	45	–
HL	SAK	120	40	40	40	–	–
HL	SL	255	17	17	17	17	–
HL	SPPK	450	30	30	30	30	–
HR	SAK	120	40	40	40	–	–
HR	SL	255	17	17	17	17	–
HR	SPPK	450	30	30	30	30	–
Heck	SL	510	33	33	33	33	–

Angriffswerte

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	AK	30	8	8	–	–
Bug	Laser	48	5	5	–	–
Bug	Nah	6	2	–	–	–
VL	LSR	18	5	5	5	–
VL	Impuls	16	3	3	–	–
VR	LSR	18	5	5	5	–
VR	Impuls	16	3	3	–	–
LBS	Laser	48	5	5	–	–
LBS	Nah	6	2	–	–	–
RBS	Laser	48	5	5	–	–
RBS	Nah	6	2	–	–	–
HL	LSR	18	5	5	5	–
HL	LB-X	24	5	5	–	–
HR	LSR	18	5	5	5	–
HR	LB-X	24	5	5	–	–
Heck	AK	30	8	8	–	–
Heck	Laser	48	5	5	–	–
Heck	Nah	6	2	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (30) 6 Tore

Hangar 2: Elementare (10 Strahlen) 3 Tore

Hangar 3: Fracht (71.430 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 6

Gravdeck: 2 (145 und 185 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 60

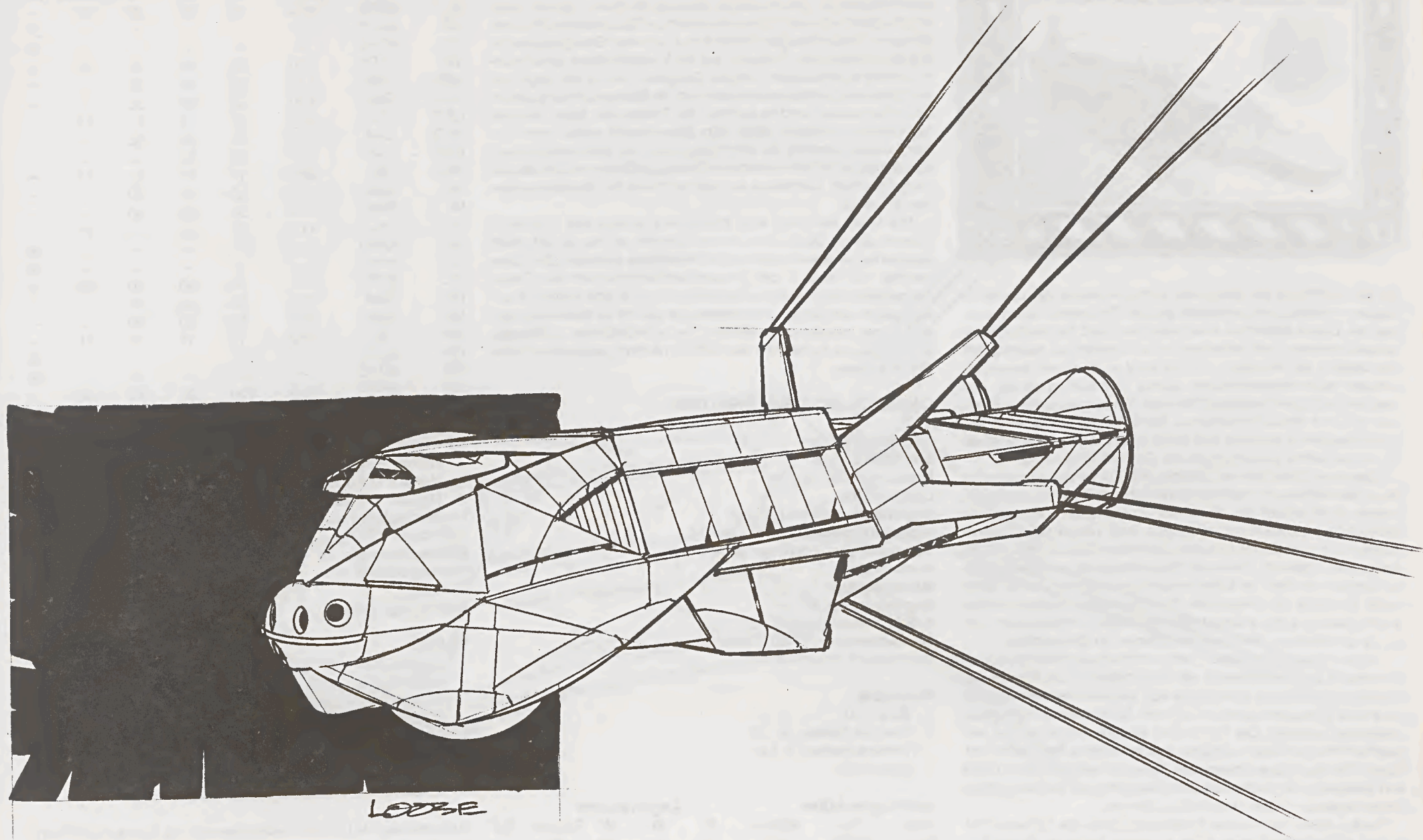
Rettungsboote: 40

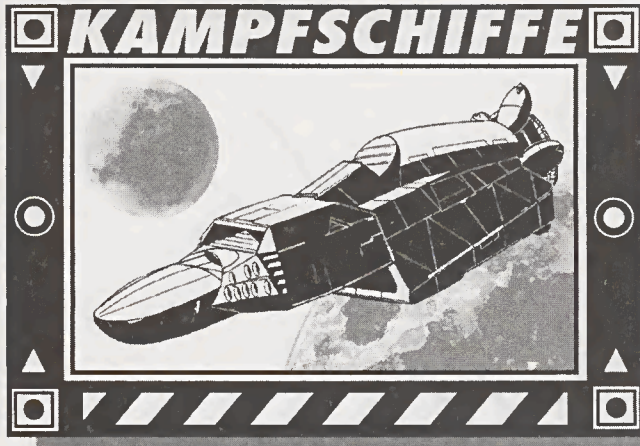
Besatzung: 420

Waffen:

24 Schwere Laser	4 SAK/30
24 Leichte Laser	12 SL/35
8 Mittelschwere Impulslaser	6 SL/45
8 LB-X AK/20	12 SL/55
10 AK/10-Ultra	8 Schwere SPPK
12 LSR 20 mit Artemis FLS	4 Leichte Schiffsgaussgeschütze
8 SAK/20	4 Schwere Schiffsgaussgeschütze
16 Tonnen LB-X AK/20-Munition	
20 Tonnen AK/10-Ultra-Munition	
36 Tonnen LSR-Munition	
800 Schuß SAK/20-Munition (320 Tonnen)	
400 Schuß SAK/30-Munition (320 Tonnen)	
400 Schuß Leichte SGauss-Munition (80 Tonnen)	
400 Schuß Schwere SGauss-Munition (200 Tonnen)	

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokarbid-Panzerung ausgestattet.





Als die Admiralität der SBVS den Schlachtkreuzer der *Cameron*-Klasse in Auftrag gab, erwartete sie, ein Raumschiff zu erhalten, das die Lücke zwischen ihren Kreuzern und Schlachtschiffen schließen würde – ein schnelles und schlagkräftiges Kampfschiff, das Gegner, die im offenen Kampf nicht zu besiegen waren, zumindest noch ausmanövrieren konnte. Der Auftrag für den Bau des Schiffs ging an Daussault-Shimmon Enterprises auf New Earth, und elf Jahre darauf erhielten die SBVS ihr erstes *Cameron*. Unglücklicherweise bewegte sich das Leistungsvermögen des neuen Kampfschiffs weit unterhalb der SBVS-Anforderungen.

Das neue *Cameron* war zunächst 40.000 Tonnen schwerer als das in den Konstruktionsplänen veranschlagte Gewicht und konnte zudem nicht einmal die Hälfte der ursprünglich vorgesehenen Beschleunigungsleistung erbringen. Trotz dieser und anderer, weniger offensichtlicher, Unzulänglichkeiten fühlte sich die SBVS-Admiralität veranlaßt, 40 dieser Raumfahrzeuge zu ordern. Zu jener Zeit war der Etat der SBVS eingefroren worden, und die Admiralität fürchtete die öffentliche Kritik, die ihr entgegenschlagen würde, wenn sie ihre offenkundige Unfähigkeit eingestanden hätte, die Entwicklung des *Cameron* adäquat zu überwachen.

Glücklicherweise erwiesen sich zumindest die Bewaffnung und Panzerung des Kampfschiffs als hervorragend. Das Arsenal des *Cameron* besteht aus einer Reihe von Autokanonen der 25er Serie in den Breitseitenbatterien, die von Schiffslasern noch weiter unterstützt werden. Die Front- und Heckbereiche werden von Schiffs-PPKs dominiert, die über eine erhebliche Reichweite verfügen. Die Raumjägerabwehr des *Cameron* wird von einer Reihe von Maelstrom AR10-Startgeräten übernommen, die Marschflugkörper jeglicher Größe verschießen können.

Sechs Jahre nach seiner Einführung traten die Schwachstellen der mißglückten Konstruktion allerdings auf dramatische Weise zu Tage, als die SBS *Saint Joan*, ein *Cameron* mit Geleitschutzauftrag, von Peripheriepiraten in umgebauten Frachtern angegrif-

CAMERON (SCHLACHTKREUZER)

fen wurde. Die zusammengestückelten Raumer hätten eigentlich kein Problem für den massigen Kreuzer darstellen dürfen, doch als die *Saint Joan* sich für einen Angriff auf die Piraten in Position bringen wollte, versagten plötzlich ihre primären Energiesysteme. Als der Captain des *Cameron* auf die Ersatzsysteme umschaltete, mußte er entdecken, daß die Batterien nicht in der Lage waren, das Lebenserhaltungssystem und die Bordbewaffnung gleichzeitig zu speisen, und so konnten die Piraten die *Saint Joan* mit Leichtigkeit zerstören. Nach dem Zwischenfall legten verschiedenen höhere Admiräle ihr Amt nieder, und der Sternenbund verstaatlichte die Schiffswerften von Daussault-Shimmon. Die bereits fertiggestellten *Camersons* wurden nur noch für Transportaufgaben eingeteilt.

Die Clans benutzen eine modifizierte Version des *Cameron*. Obwohl dieses Schiff noch immer langsam ist, hat es sich doch als eine hervorragende mobile Befehlszentrale erwiesen. Die Clans konnten die Fehler in den Energieverteilernsystemen des *Cameron* beheben und haben außerdem auch noch eine Lithium-Fusionsbatterie eingebaut. Ironischerweise gelingt es noch nicht einmal dieser verbesserten Version, die ursprünglichen Leistungsanforderungen für das von den SBVS in Auftrag gegebene *Cameron* zu erfüllen.

CAMERON (SCHLACHTKREUZER)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2668

Masse: 859.000 Tonnen

Länge: 839 m

Segeldurchmesser: 1.450 m

Treibstoffkapazität: 1.000 t (500)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 2

Maximalschub: 3

Segelintegrität: 5

K-F-Antriebsintegrität: 18

Wärmetauscher: 2.430 (4.860)

Strukturelle Integrität: 80

Panzerung

Bug: 120

Vordere Seiten: je 128

Hintere Seiten: je 128

Heck: 118

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SPPK	450	30	30	30	30	–
VL	AR10	–	–	–	–	–	Ja
VL	AR10	–	–	–	–	–	Ja

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
VL	SPPK	450	30	30	30	30	–
VR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
VR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
VR	SPPK	450	30	30	30	30	–
LBS	SAK	170	50	50	50	–	–
LBS	SAK	170	50	50	50	–	–
LBS	SL	255	17	17	17	17	–
RBS	SAK	170	50	50	50	–	–
RBS	SAK	170	50	50	50	–	–
RBS	SL	255	17	17	17	17	–
HL	SAK	170	50	50	50	–	–
HL	SAK	170	50	50	50	–	–
HL	SL	170	11	11	11	11	–
HL	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HL	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HL	SPPK	450	30	30	30	30	–
HR	SAK	170	50	50	50	–	–
HR	SAK	170	50	50	50	–	–
HR	SL	170	11	11	11	11	–
HR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HR	SPPK	450	30	30	30	30	–
Heck	SPPK	450	30	30	30	30	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) 4 Tore

Hangar 2: Beiboote (2) 2 Tore

Hangar 3: Fracht (177.640 Tonnen) 1 Tor

Landungsschiff-Kapazität: 2

Gravdeck: 2 (je 75 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 30

Rettungsboote: 20

Besatzung: 287

Waffen:

16 SAK/25

10 SL/55

12 Schwere SPPK

8 Maelstrom AR10-Startgeräte

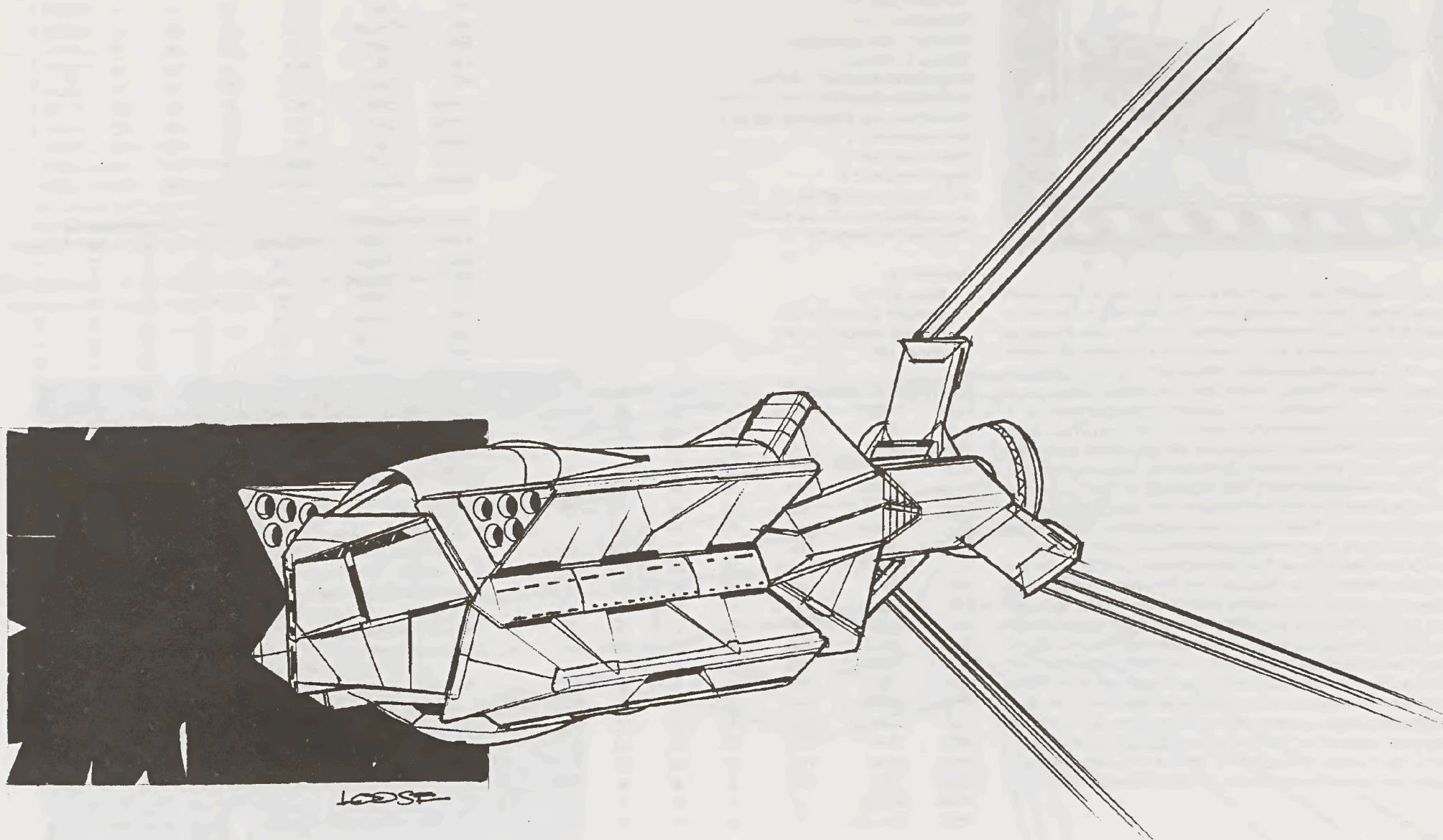
200 Schuß SAK/25-Munition (120 Tonnen)

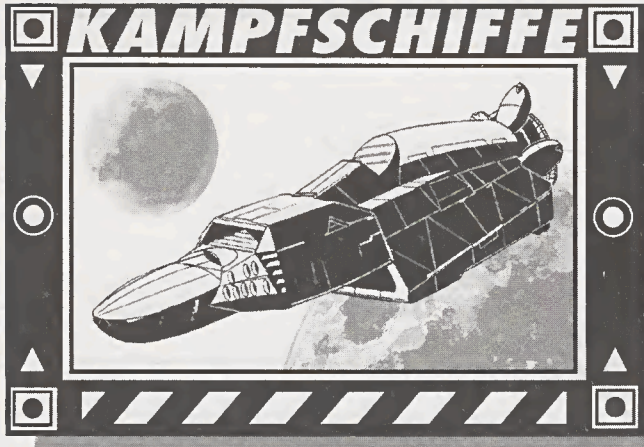
10 Schwertwal-Marschflugkörper (500 Tonnen)

10 Weißer Hai-Marschflugkörper (400 Tonnen)

10 Barracuda-Marschflugkörper (300 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokarbid-Panzerung ausgestattet.





NIGHTLORD (SCHLACHTSCHIFF)

NIGHTLORD (SCHLACHTSCHIFF)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2932
Masse: 1.200.000 Tonnen
Länge: 1.100 m
Segeldurchmesser: 1.450 m
Treibstoffkapazität: 2.000 t (1.000)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Segelintegrität: 6
K-F-Antriebsintegrität: 24
Wärmetauscher: 2.702 (5.404)
Strukturelle Integrität: 85

Panzerung

Bug: 350
Vordere Seiten: je 320
Hintere Seiten: je 290
Heck: 298

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	85	25	25	25	—	—
Bug	SAK	85	25	25	25	—	—
Bug	SL	85	6	6	6	6	—
Bug	SPPK	135	9	9	9	9	—
Bug	SGauss	15	25	25	25	25	—
VL	SAK	115	35	35	35	—	—
VL	SL	207	14	14	14	10	—
VL	SGauss	15	25	25	25	25	—
VR	SAK	115	35	35	35	—	—
VR	SL	207	14	14	14	10	—
VR	SGauss	15	25	25	25	25	—
LBS	SAK	165	50	50	10	—	—
LBS	SAK	165	50	50	10	—	—
LBS	SL	122	8	8	8	5	—
LBS	SPPK	135	9	9	9	9	—
LBS	SGauss	15	25	25	25	25	—
RBS	SAK	165	50	50	10	—	—
RBS	SAK	165	50	50	10	—	—
RBS	SL	122	8	8	8	5	—
RBS	SPPK	135	9	9	9	9	—
RBS	SGauss	15	25	25	25	25	—

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HL	SAK	115	35	35	35	—	—
HL	SL	207	14	14	14	10	—
HL	SGauss	15	25	25	25	25	—
HR	SAK	115	35	35	35	—	—
HR	SL	207	14	14	14	10	—
HR	SGauss	15	25	25	25	25	—
Heck	SAK	85	25	25	25	—	—
Heck	SAK	85	25	25	25	—	—
Heck	SL	85	6	6	6	6	—
Heck	SPPK	135	9	9	9	9	—
Heck	SGauss	15	25	25	25	25	—

Standardwaffen

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Bug	Laser	24	2	2	2	2
VL	Laser	24	2	2	2	2
VL	PPK	30	3	3	3	—
VR	Laser	24	2	2	2	2
VR	PPK	30	3	3	3	—
LBS	Laser	24	2	2	2	2
RBS	Laser	24	2	2	2	2
HL	Laser	24	2	2	2	2
HL	PPK	30	3	3	3	—
HR	Laser	24	2	2	2	2
HR	PPK	30	3	3	3	—
Heck	Laser	24	2	2	2	2

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (20) und Fracht (167.169 Tonnen) 4 Tore
Hangar 2: Mechs (100) 3 Tore
Hangar 3: Elementare (100 Strahle) 2 Tore

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (je 140 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 160

Rettungsboote: 0

Besatzung: 830

Das Schlachtschiff der *Nightlord*-Klasse gilt als die ultimative Raumwaffe der Clans. Beim *Nightlord*, das erstmals in den frühen 2930ern auf den Schneeeraben-Werften über Lum vom Stapel gelaufen ist, wurden einige der am weitesten entwickelten Herstellungs- und Panzerungstechniken eingesetzt, die den Clans zur Verfügung stehen. Bislang konnte das Schlachtschiff nur in der Flotten der Clans Jadedefalke und Geisterbär gesichtet werden.

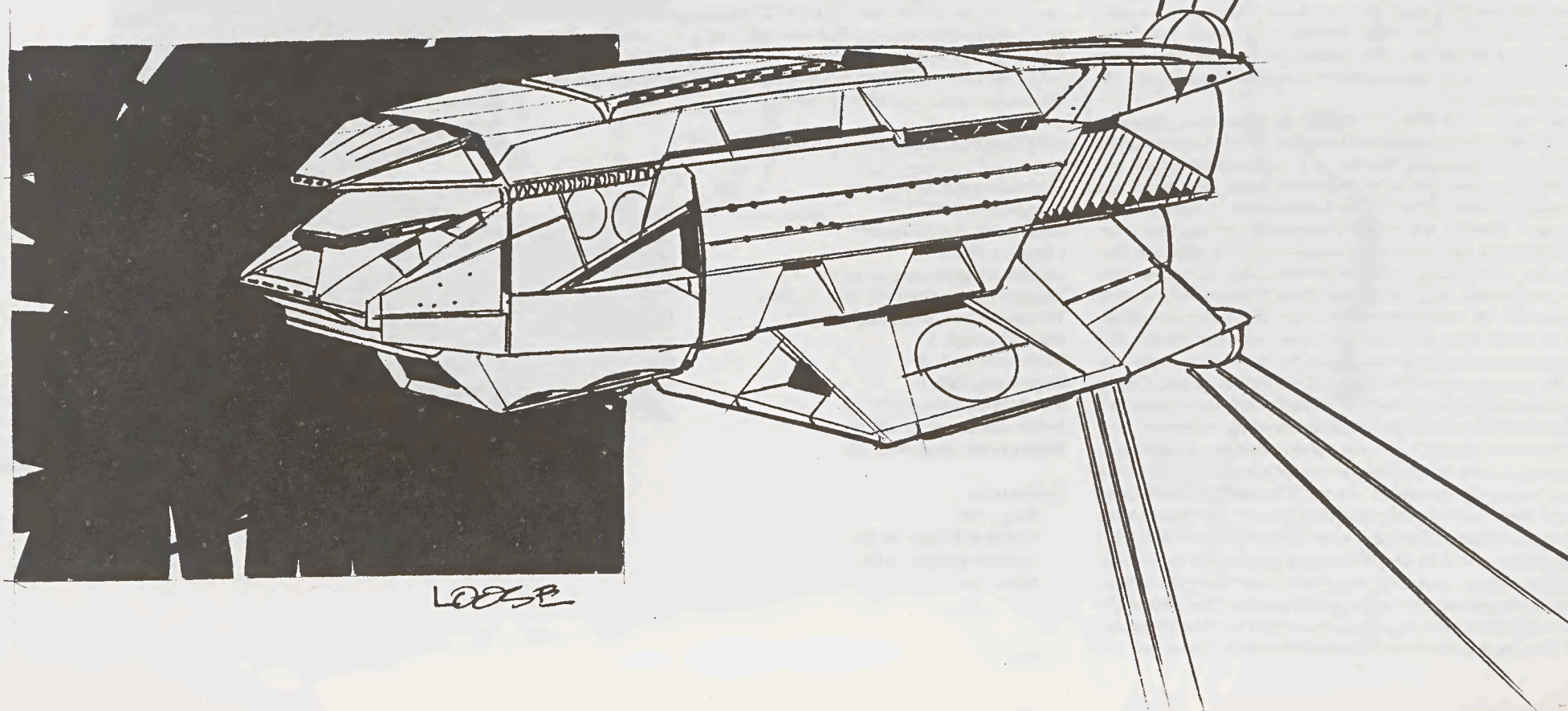
Das Schlachtschiff wird durch mehr als 1.600 Tonnen geschichtete Ferrokamid-Panzerung geschützt, die gegenüber konventioneller Panzerung eine beinahe verdreifachte Schutzwirkung besitzt. Zur Defensivausstattung des *Nightlord* gehören außerdem noch einige konventionelle Energiewaffen, mit denen kleinere Ziele bereits aus größerer Entfernung heraus angegriffen werden können, als dies reine Nahverteidigungswaffen erlauben würden.

Die Offensivbewaffnung des Schiffs besteht aus Energie- und ballistischen Waffen. Den Hauptteil der Feuerkraft stellen dabei Schiffsautokanonen zur Verfügung. Das *Nightlord* besitzt auch eine Anzahl von Schiffslasern und PPKs mit ausgezeichneten Reichweiten. Die Verteidigung gegen Raumjägerangriffe wird zudem noch auf hervorragende Weise durch zwei Sterne OmniJäger unterstützt, außerdem kann das Schiff auch noch eine kombinierte Galaxie aus OmniMechs und Elementaren befördern. All diese Eigenschaften sorgen zusammengekommen dafür, daß das *Nightlord* als eine regelrechte Ein-Schiff-Einsatzgruppe agieren kann, wobei es die meisten Situationen – ähnlich wie das schwerere Schlachtschiff der *McKenna*-Klasse – in den Griff bekommen dürfte.

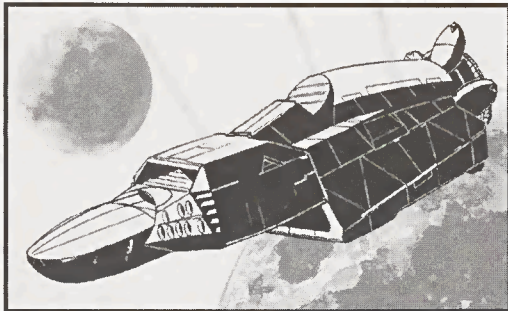
Waffen:

- 16 Schwere ER-Laser
- 8 ER-PPK
- 8 SAK/10
- 8 SAK/25
- 4 SAK/40
- 6 SL/35
- 6 SL/45
- 6 SL/55
- 4 Mittelschwere SPPK
- 4 Mittelschwere Schiffsgaussgeschütze
- 150 Schuß SAK/10-Munition (30 Tonnen)
- 150 Schuß SAK/25-Munition (90 Tonnen)
- 150 Schuß SAK/40-Munition (180 Tonnen)
- 240 Schuß Mittelschwere SGauss-Munition (96 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und geschichteter Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.



KAMPFSCHIFFE



Nach dem Vereinigungskrieg gelangte die Admiralität der SBVS zu der Erkenntnis, daß die bislang zum Geleitschutz ihrer wertvollen Truppentransporter eingesetzten Raumfahrzeuge nur unzureichenden Schutz gewährten. Um diese Situation zu bereinigen, gab die SBVS einen neuen Geleitschutzkreuzer in Auftrag. Das Ergebnis bestand aus dem massigen Truppenkreuzer der *Potemkin*-Klasse, eine der ungewöhnlichsten Konstruktionen, die jemals gebaut wurden.

Zuerst reichten die Riga Interstellar-Schiffswerften Pläne für ein 750.000 Tonnen schweres Schiff ein, das zehn LandungsSchiffe befördern und verteidigen konnte. Die Konstruktion gefiel den SBVS-Admirälen, die aber nichtsdestotrotz noch eine Reihe von Änderungswünschen äußerten. Acht Jahre und 11 Umkonstruktionen später nahmen die SBVS-Quartiermeister das neue Modell schließlich ab. Mit einer Gesamtmasse von 1,5 Millionen Tonnen war das neue Raumschiff größer als einige Schlachtschiff-Klassen und machte sogar eine neue Klassifizierung erforderlich. Und so verließ der erste Transportkreuzer der *Potemkin*-Klasse im Jahr 2611 die Riga-Schiffswerften. Das *Potemkin* konnte beispielsweise 25 LandungsSchiffe an seinen Andockvorrichtungen mitführen, die seine Hülle an fünf Stellen ringförmig umgaben. Dieses einzigartige Konstruktionsmerkmal veranlaßte die Truppen dazu, das Sprungschiff mit dem Spitznamen „Maiskolben“ zu bedenken.

Das *Potemkin* verfügt über ein hervorragendes Waffenarsenal. Die Flanken des Schiffs werden von jeweils 20 Schiffs-PPKs des Typs Fugison-2a geschützt, die durch Maxell/45-Schiffslaser in Bug und Heck noch weiter unterstützt werden. Mit diesen Waffen kann das *Potemkin* Ziele aus einer Entfernung von 450 Kilometern angreifen, womit es eine Reichweite besitzt, die sämtlichen LandungsSchiffen und Jägern, aber auch vielen KampfSchiffen, erheblich überlegen ist. Eine solch wirkungsvolle Energiebewaffnung erzeugt jedoch auch ungeheure Mengen von Abwärme und benötigt aus diesem Grund ein leistungsfähiges Kühlsystem.

POTEMKIN (TRANSPORTKREUZER)

Viele der 106 *Potemkins*, von deren Existenz man weiß, haben auf bewundernswerte Weise ihren Dienst in den Peripherie-Feldzügen und während der Operation „Freiheit“ versehen. Nach dem Zusammenbruch des Sternenbunds wurden die meisten dieser Schiffe jedoch ausgemustert, und viele wurden verschrottet. Es blieben nur etwa 30 *Potemkins* übrig, die zusammen mit General Kerenskys Exodusflotte der Inneren Sphäre entfliehen konnten. Die meisten dieser Raumer beförderten während der 18 Monate währenden Reise zum Pentagon die Familien der SBVS-Truppen. Jedes *Potemkin* entwickelte sich zu einer richtigen Stadt im Welt-raum, wobei sich die Besatzungen und Passagiere der 25 LandungsSchiffe, die von jedem der KampfSchiffe transportiert wurden, untereinander mischten und Handel trieben. Die Kinder der ersten Post-Exodus-Generation wurden in diesen Gemeinschaften geboren, in denen zugleich auch der Samen des Widerstands gegen Kerenskys Befehlsgewalt keimte. Der Truppenkreuzer *Hermes* gehörte denn auch zu den Schiffen, die an der Prinz Eugen-Revolution teilnahmen, und sein kommandierender Offizier, Admiral Robert Nicholls, gehörte zu den später Hingerichteten.

Alle 30 *Potemkins* der Exodusflotten befinden sich – abgesehen von einem Schiff, das nach der Gründung der Clans verloren ging – noch immer in den Diensten der Clans. Die meisten Clanflotten verfügen über zumindest eines dieser Schiffe, die inzwischen mit Lithium-Fusionsbatterien und selbstversiegelnden Hüllmechanismen versehen wurden.

POTEMKIN (TRUPPENKREUZER)

Technologie: Clans
Eingeführt: 2611
Masse: 1.508.000 Tonnen
Länge: 1.508 m
Segeldurchmesser: 1.345 m
Treibstoffkapazität: 10.000 t (5.000)
Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t
Normalschub: 2
Maximalschub: 3
Segelintegrität: 6
K-F-Antriebsintegrität: 29
Wärmetauscher: 3.325 (6.650)
Strukturelle Integrität: 80

Panzerung

Bug: 179
Vordere Seiten: je 201
Hintere Seiten: je 201
Heck: 156

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SL	140	9	9	9	9	–
VL	SL	210	14	14	14	14	–
VL	Bcuda	20	4	4	4	4	Ja
VR	SL	210	14	14	14	14	–
VR	Bcuda	20	4	4	4	4	Ja
LBS	SPPK	675	45	45	45	45	–
LBS	SPPK	675	45	45	45	45	–
RBS	SPPK	675	45	45	45	45	–
RBS	SPPK	675	45	45	45	45	–
HL	SPPK	675	45	45	45	45	–
HL	SPPK	675	45	45	45	45	–
HL	SL	280	18	18	18	18	–
HR	SPPK	675	45	45	45	45	–
HR	SPPK	675	45	45	45	45	–
HR	SL	280	18	18	18	18	–
Heck	Bcuda	40	8	8	8	8	Ja

Angriffswerte

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (5) 1 Tor
Hangar 2: Beiboote (5) 1 Tor
Hangar 3: Fracht (373.677 Tonnen) 1 Tor

LandungsSchiff-Kapazität: 25

Gravdeck: 1 (je 95 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 50

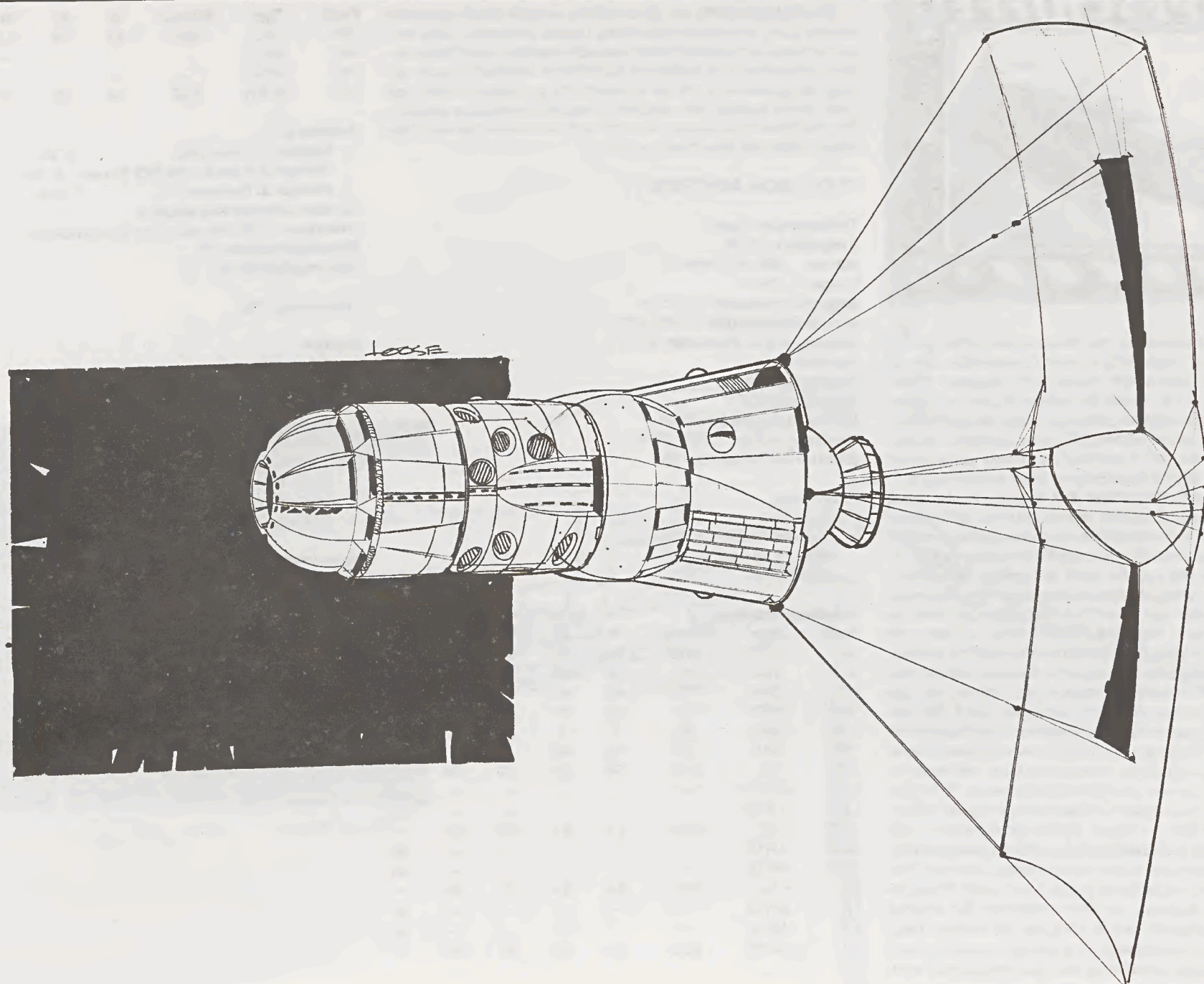
Rettungsboote: 50

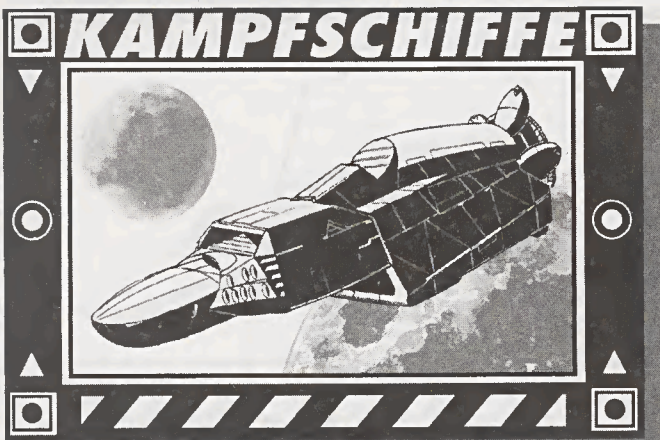
Besatzung: 256

Waffen:

16 SL/45
 24 Schwere SPPK
 8 Barracuda-Werfer
 20 Barracuda-Marschflugkörper (600 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokarbid-Panzerung ausgestattet. Viele der *Potemkins*, die sich momentan in den Diensten der Clans befinden, wurden während des Exodus umgebaut, um eine möglichst große Zahl von Passagieren befördern zu können. Hierdurch verringerte sich die verfügbare Frachtkapazität erheblich.





Im Jahr 2618 erkannten die SBVS, daß ihre alternden Schlachtkreuzer der *Monsoon*-Klasse regelmäßig von den Raumschiffen der einzelnen Bundesstaaten übertrumpft wurden, und reagierten darauf mit der Ausschreibung für ein neues Schlachtschiff, das von all den technologischen Errungenschaften profitieren sollte, die seit der Konstruktion des *Monsoon* in den letzten 250 Jahren erarbeitet worden waren. Die Initiative der SBVS brachte ein schwer gepanzertes Schlachtschiff hervor, das die Bezeichnung *Texas* erhalten sollte.

Krester Ship Construction erhielt den Auftrag für das neue Modell und begann gegen Ende des Jahres 2616 mit der Entwicklung. Die SBVS hatten besonderen Wert auf eine überlegene Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit der Konstruktion gelegt, Eigenschaften, die Krester bereits recht erfolgreich bei seinem schnellen Kreuzer der *Kimagure*-Klasse umgesetzt hatte. Das neue Raumschiff sollte zudem gut bewaffnet und gepanzert sein, so daß es in der Lage wäre, sämtliche KampfSchiffe, die von nicht zur Hegemonie gehörenden Streitkräften ins Feld geführt werden, abzufangen und zu zerstören. Krester entschied sich für die neuartige geschichtete Ferrokamid-Panzerung von Valiant, um das *Texas* mit dem gewünschten Schutz zu versehen. Gut 1.600 Tonnen dieser neuen Kompositpanzerung wurden an dem Raumschiff angebracht, was der Wirkung von 4.500 Tonnen konventioneller Panzerung entspricht. Die damit verbundene Gewichtsersparnis stellte zugleich auch die von den SBVS für ihr neues Schiff gewünschte große Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit sicher.

Das *Texas* verfügt über ein ganze Reihe von modernen Waffensystemen, zu denen auch zwei seitlich am Bug installierte Winchester-Boeing-Autokanonen zählen sowie etliche Laser und Partikelkanonen. Zudem kann das Schlachtschiff auch noch 40 Raumjäger und 16 andere Beiboote an Bord mitführen. Ein solches Kontingent ist schon allein für sich in der Lage, die meisten Gegner auszuschalten, und erweist sich als schier unschlagbar, wenn es in Kombination mit der Bewaffnung des *Texas* eingesetzt wird.

TEXAS (SCHLACHTSCHIFF)

Die Schlachtschiffe der *Texas*-Klasse wurden in dem sich dem Amaris-Coup anschließenden Krieg überall eingesetzt, und einige von ihnen wurden trotz ihrer beeindruckenden Kampfkraft zerstört. Nur sieben von insgesamt 52 Schiffen überlebten lange genug, um gemeinsam mit der Exodusflotte zu verschwinden, und zwei davon wurden während der Exodus-Bürgerkriege zerstört. Die restlichen fünf wurden überholt und dienen nun bei verschiedenen Clans als Kommandoschiffe.

TEXAS (SCHLACHTSCHIFF)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2618

Masse: 1.560.000 Tonnen

Länge: 1.209 m

Segeldurchmesser: 1.375 m

Treibstoffkapazität: 1.400 t (700)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Segelintegrität: 6

K-F-Antriebsintegrität: 30

Wärmetauscher: 3.825 (7.650)

Strukturelle Integrität: 85

Panzerung

Bug: 234

Vordere Seiten: je 342

Hintere Seiten: je 342

Heck: 234

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
VL	SPPK	900	60	60	60	60	–
VL	Wal	40	8	8	8	8	Ja
VL	SAK	135	40	40	–	–	–
VR	SPPK	900	60	60	60	60	–
VR	Wal	40	8	8	8	8	Ja
VR	SAK	135	40	40	–	–	–
LBS	SL	840	54	54	54	54	–
LBS	AR10	–	–	–	–	–	Ja
LBS	AR10	–	–	–	–	–	Ja
RBS	SL	840	54	54	54	54	–
RBS	AR10	–	–	–	–	–	Ja
RBS	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HL	SL	840	54	54	54	54	–
HL	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HL	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HL	SPPK	900	60	60	60	60	–

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
HR	SL	840	54	54	54	54	–
HR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
HR	SPPK	900	60	60	60	60	–

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (40) 10 Tor

Hangar 2: Fracht (288.833 Tonnen) 5 Tore

Hangar 3: Beiboote (16) 2 Tore

LandungsSchiff-Kapazität: 6

Gravdeck: 3 (55, 65 und 95 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 20

Rettungsboote: 35

Besatzung: 702

Waffen:

2 SAK/40

48 SL/45

16 Schwere SPPK

4 Schwertwal-Werfer

8 Maelstrom AR10-Startgeräte

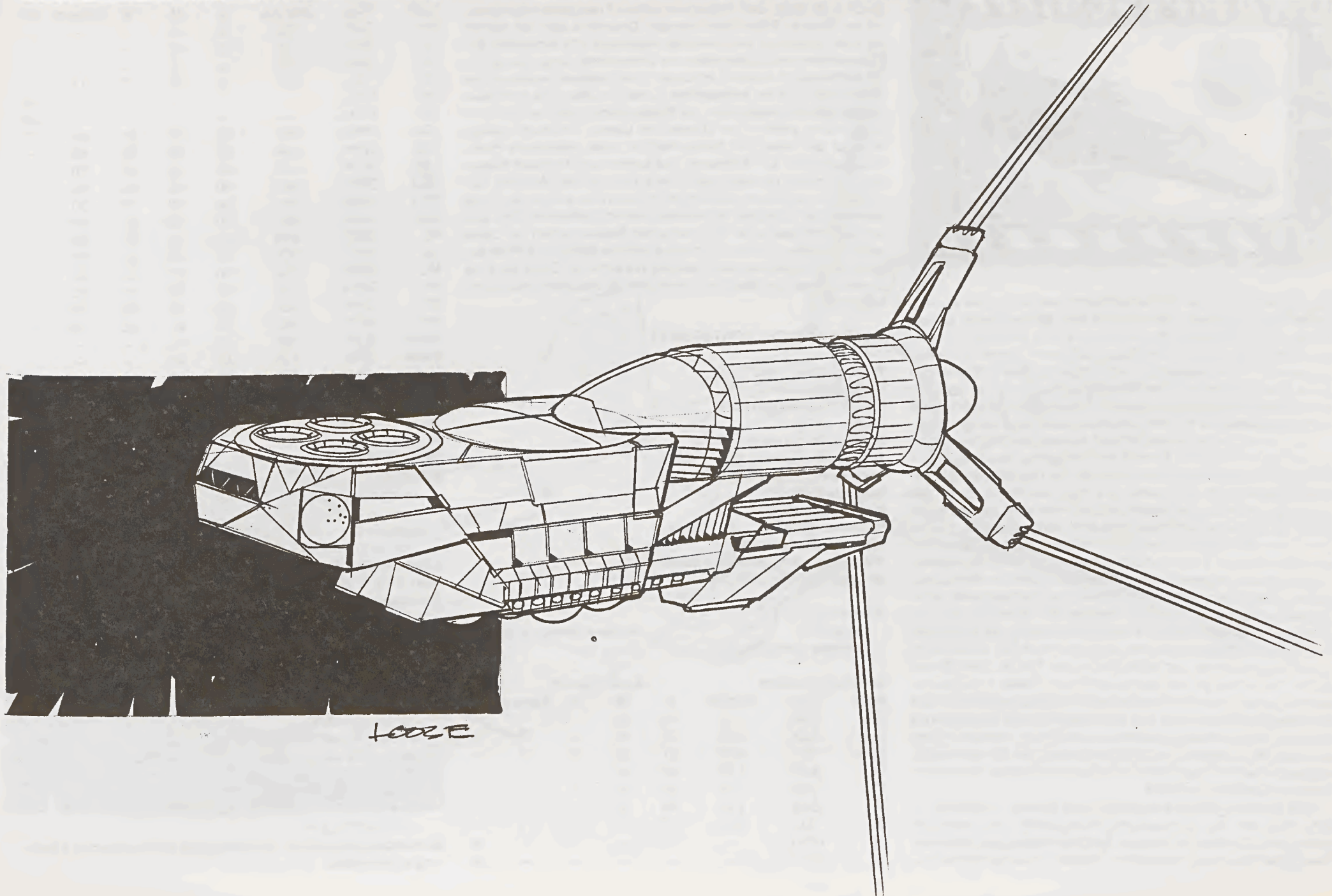
15 Schuß SAK/40-Munition (180 Tonnen)

20 Schwertwal-Marschflugkörper (1.000 Tonnen)

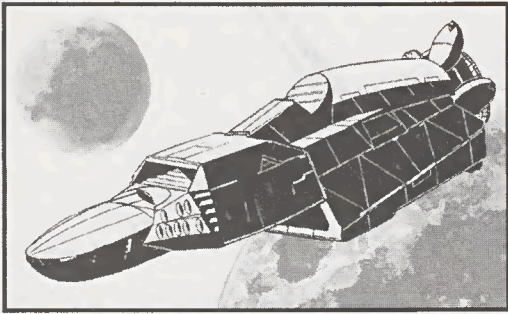
15 Weißer Hai-Marschflugkörper (600 Tonnen)

20 Barracuda-Marschflugkörper (600 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und geschichteter Ferrokamid-Panzerung ausgestattet.



KAMPFSCHIFFE



Das Schlachtschiff der *McKenna*-Klasse war das größte sprungfähige Raumfahrzeug, das zur Zeit des Sternenbunds gebaut wurde, und ist vielleicht die bekannteste aller KampfSchiff-Klassen. Mit seiner Masse von knapp 2 Millionen Tonnen und einer Länge von 1,5 Kilometer kann ein *McKenna* allein schon durch seine Anwesenheit so manchen Gegner dazu zwingen, den Einsatz militärischer Mittel nochmals zu überdenken. Der gefürchtete Ruf des *McKenna* beruhte jedoch nicht allein auf seiner Größe.

Eine unvergleichliche Anzahl und Auswahl von Waffen stellen dieser Konstruktion ein Arsenal zur Verfügung, das selbst nach heutigen Maßstäben beeindruckend ist. Der Hauptteil dieser Feuerkraft stammt von insgesamt 48 Kreuss XX-PPKs, die in den Seiten und im Heck des Raumschiffs montiert sind. Indem sie alle Ziele, die größer als ein Raumjäger sind, schon aus einer Entfernung von 400 Kilometer angreifen können, vermochten diese mächtigen Waffen schon mit nur einer einzigen Salve die meisten KampfSchiffe aus jener Zeitperiode wrackzuschießen oder zu zerstören. Allerdings entwickelt das gewaltige Waffenarsenal eines *McKenna* dabei auch unerhörte Mengen von Abwärme, die eine Vielzahl von Kühlkreisläufen erforderlich machen. Die markanten Seiten- und Rückenflossen des *McKenna* sind Teil dieser Kühlkreisläufe und dienen zur Vergrößerung der Fläche, über die das Schiff überschüssige Wärme ableiten kann. Diese Kühlsysteme können heruntergefahren werden, wenn das Raumschiff sich nicht im Kampf befindet, so daß sich die Infrarotsignatur des *McKenna* verringert und somit auch die Wahrscheinlichkeit, von einem Gegner entdeckt zu werden. Die Offensivsysteme des Schlachtschiffs werden schließlich noch durch acht Raumjagdstaffeln und sechs LandungsSchiffe abgerundet.

Das *McKenna* erlangte bereits kurz nach seiner Einführung im Jahr 2652 den Ruf als exzellentes Kriegsschiff, und tatsächlich wurde eine Dienstzeit auf diesem Schiff als Höhepunkt einer Karriere in der Raumflotte betrachtet. Dieser Ruf sorgte jedoch zu-

MCKENNA (SCHLACHTSCHIFF)

gleich auch dafür, daß *McKennas* während des Befreiungskampfes um Terra zu Primärzielen wurden. Obwohl in den 130 Jahren vor dem Zerfall des Sternenbunds insgesamt 280 *McKennas* gebaut worden waren, überlebten nur 29 von ihnen lange genug, um die Befreiung zu erleben. Elf dieser Schiffe waren derart schwer beschädigt, daß sie aufgegeben werden mußten. Die restlichen Schlachtschiffe begleiteten die Exodusflotte, doch nur drei von ihnen traten später in die Dienste der Clans. Gerüchten zufolge befindet sich eines der Schlachtschiffe – die *McKenna's Pride*, das Flaggschiff von Aleksandr und später auch Nicholas Keren-sky – in einem geostationären Orbit über Strana Metschty. Berichte sprechen davon, daß dieses Schiff von aus sämtlichen Clans stammenden Technikern in hervorragendem Zustand erhalten wird und den Mittelpunkt der Gründungstag-Feierlichkeiten der Clans darstellt. Dieser Geschichte zufolge wird die *McKenna's Pride* so lange über Strana Metschty bleiben, bis einer der Clans die Erde eingenommen und den Platz des ilClan für sich beansprucht haben wird.

MCKENNA (SCHLACHTSCHIFF)

Technologie: Clans

Eingeführt: 2652

Masse: 1.930.000 Tonnen

Länge: 1.405 m

Segeldurchmesser: 1.560 m

Treibstoffkapazität: 1.600 t (800)

Verbrauch pro Brenntag: 39,52 t

Normalschub: 3

Maximalschub: 5

Segelintegrität: 6

K-F-Antriebsintegrität: 37

Wärmetauscher: 6.325 (12.650)

Strukturelle Integrität: 95

Panzerung

Bug: 200

Hintere Seiten: je 250

Vordere Seiten: je 250

Heck: 143

Schiffsgeschütze

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
Bug	SAK	135	40	40	–	–	–
Bug	SAK	135	40	40	–	–	–
Bug	SL	170	11	11	11	11	–
VL	SAK	135	40	40	–	–	–
VL	SAK	135	40	40	–	–	–
VL	SAK	135	40	40	–	–	–
VL	SL	255	17	17	17	17	–
VL	AR10	–	–	–	–	–	Ja
VL	AR10	–	–	–	–	–	Ja

Angriffswerte

Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
VR	SAK	135	40	40	–	–	–
VR	SAK	135	40	40	–	–	–
VR	SAK	135	40	40	–	–	–
VR	SL	255	17	17	17	17	–
VR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
VR	AR10	–	–	–	–	–	Ja
LBS	SPPK	900	60	60	60	60	–
LBS	SPPK	900	60	60	60	60	–
LBS	SPPK	900	60	60	60	60	–
RBS	SPPK	900	60	60	60	60	–
RBS	SPPK	900	60	60	60	60	–
RBS	SPPK	900	60	60	60	60	–
HL	SPPK	900	60	60	60	60	–
HL	SPPK	900	60	60	60	60	–
HL	SPPK	900	60	60	60	60	–
HR	SPPK	900	60	60	60	60	–
HR	SPPK	900	60	60	60	60	–
HR	SPPK	900	60	60	60	60	–
Heck	SAK	135	40	40	–	–	–
Heck	SAK	135	40	40	–	–	–
Heck	SAK	135	40	40	–	–	–
Heck	SAK	135	40	40	–	–	–
Heck	SL	340	22	22	22	22	–
Heck	AR10	–	–	–	–	–	Ja
Heck	AR10	–	–	–	–	–	Ja

Zuladung:

Hangar 1: Jäger (25) 5 Tore

Hangar 2: Jäger (25) 5 Tore

Hangar 3: Beiboote (16)
und Fracht (255.565 Tonnen) 2 Tore

LandungsSchiff-Kapazität: 6

Gravdeck: 3 (45, 45 und 75 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 30

Rettungsboote: 30

Besatzung: 578

Waffen:

12 SAK/40

12 SL/55

48 Schwere SPPK

6 Maelstrom AR10-Startgeräte

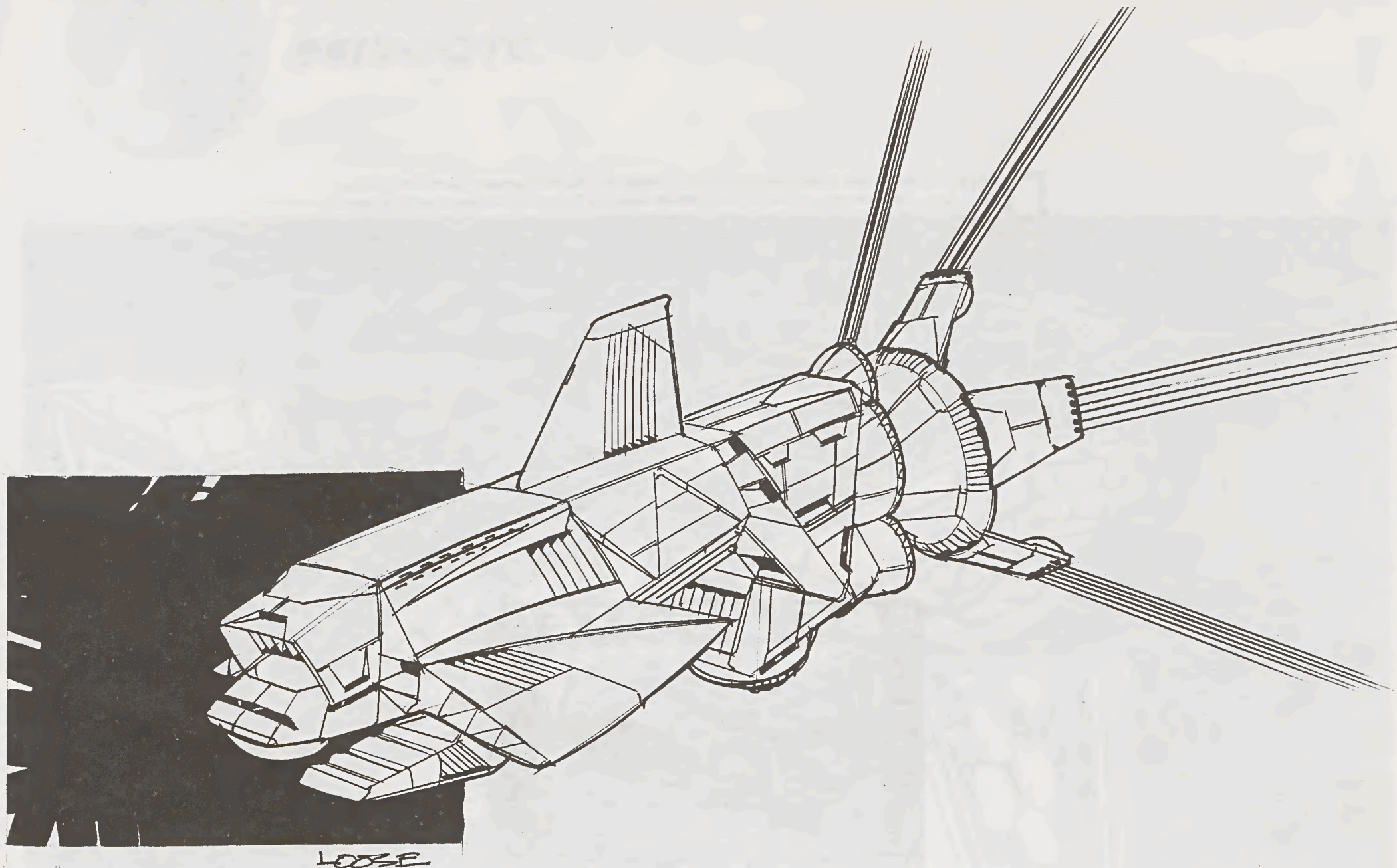
500 Schuß SAK/40-Munition (600 Tonnen)

20 Schwertwal-Marschflugkörper (1.000 Tonnen)

20 Weißer Hai-Marschflugkörper (800 Tonnen)

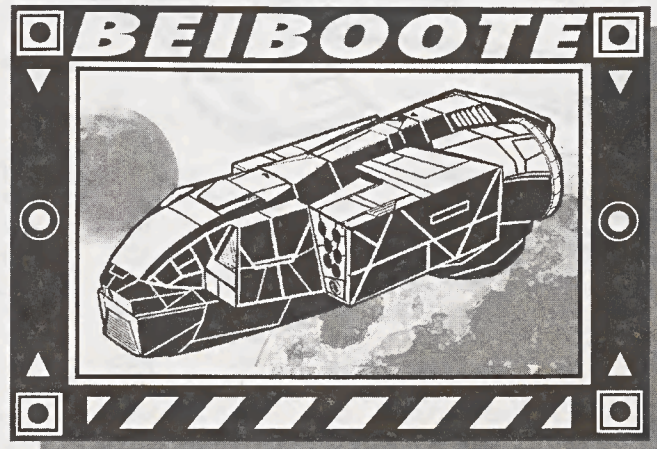
30 Barracuda-Marschflugkörper (900 Tonnen)

Anmerkung: Mit Lithium-Fusionsbatterie und Ferrokarbid-Panzerung ausgestattet.



Die Beiboot-Klasse bildet vielleicht die vielfältigste Gruppe von Raumfahrzeugen. Technisch gesehen gehört jedes Raumfahrzeug mit einem Gewicht von unter 200 Tonnen der Beiboot-Klasse an, allerdings werden Raumjäger normalerweise als eigenständige Gruppe behandelt. Die meisten Beiboote können innerhalb einer planetaren Atmosphäre eingesetzt werden. Die überwiegende Mehrzahl von ihnen besitzt zudem Stromlinienform ist dementsprechend auf eine geeignete Landebahn angewiesen. Zwar existieren auch eine Reihe von kugelförmigen Beibooten, diese befinden sich jedoch zumeist in den Diensten der Clans oder militärischer Einheiten.

Es wäre wenig praktisch, an dieser Stelle eine Liste mit den hunderten von Beiboot-Typen zu erstellen, die in der Inneren Sphäre oder Clan-Besatzungszone verwendet werden. Die in der Folge vorgestellten Modelle bilden jedoch einen repräsentativen Querschnitt der im Einsatz befindlichen Beiboote und gewähren so einen exzellenten Überblick über die Beiboote-Klasse der Raumflotte.





BEIBOOTE

FÄHRE DER S-7A RAUMBUS-KLASSE
MASSE (BELADEN): 100 TONNEN
LÄNGE INSGESAMT: 20 METER

SER. # 275A-43310/243.12X

ANTRIEBSMODUL
ZUGANG ERFOLGT ÜBER
WARTUNGSKLAPPE DER
HINTEREN FRACHTSEKTION

ABWERFBARE SICHERHEITS-
VERSCHALUNG DES HINTEREN
FRACHTBEREICHES
* SCHLEPPKABEL *
(654.142 ZGFSTKT.)

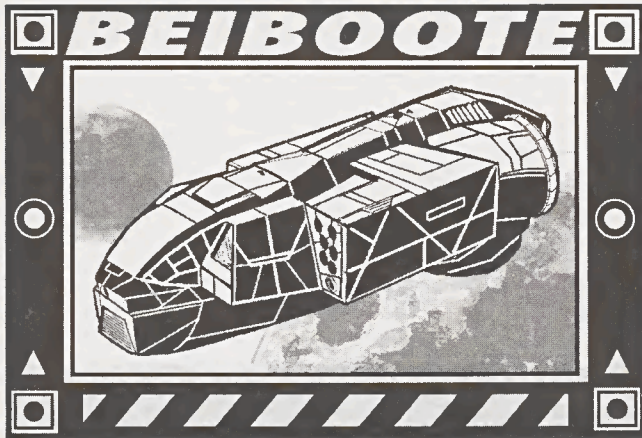
694.2317

571M297.35

98J3715974.15

STANDARD-SC SENSORPHALANX
GESCHÜTZT DURCH PANZERGRILL

HAUPTFRACHTMODUL IST
MITTELS EXPLOSIVBOLZEN
AM RUMPF BEFESTIGT
(ABSPRENGUNG PER
COMM. 011691...
...023467 SIGNAL)



RETTUNGSBOOT

Abmessungen

Länge: 16 m

Breite: 2,5 m

Treibstoffkapazität: 0,6 t (10)

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Strukturelle Integrität: 4

Panzerung: 3

Zuladung: 0,48 Tonnen

Passagiere: 6

Anmerkung: Passagiere wurden mit 0,1 Tonne pro Person berechnet. Die Zuladung besteht aus Nahrungsmitteln und sonstiger Überlebensausrüstung.

Die meisten LandungsSchiffe, SprungSchiffe und KampfSchiffe führen einige kleine Rettungsboote mit sich, um Passagieren und Besatzung in einem Notfall ein Verlassen des Raumfahrzeugs zu ermöglichen. Es gibt eine ganze Reihe von Rettungsboot-Konstruktionen, am gebräuchlichsten ist jedoch ein tropfenförmiges 5-Tonnen-Schiff. Dieses Modell kann zwischen vier und sechs Passagiere an Bord nehmen, denen Nahrungsmittel für 12 Tage und Lebenserhaltungssysteme für 20 Tage zur Verfügung stehen.

Kleine Manövrierdüsen erlauben es dem Raumboot, geringfügige Kurskorrekturen durchzuführen, allerdings reicht der Treibstoffvorrat bei der maximalen Beschleunigung von 3 g nur für eine Brenndauer von 90 Sekunden aus. Der Eintritt in eine planetare Atmosphäre erfolgt ohne Eigenantrieb, ganz ähnlich wie bei den Raumschiffen des ausgehenden 20. und beginnenden 21. Jahrhunderts, obwohl der Pilot den Sinkflug des Beiboots mit Hilfe eines Gleitschirms zumindest teilweise steuern kann. Das Fehlen eines Landegestells führt jedoch normalerweise zu einer recht harten Landung, und eine ganze Reihe von Booten sind in diesem kritischen Moment schon durch Pilotenfehler zerstört worden. Sobald ein Rettungsboot erst einmal gestartet ist, beginnt ein Peilsender in Abständen von 5 Minuten maximal 30 Tage lang ein Funksignal abzustrahlen. Ursprünglich mußte der Peilsender nach dem Start manuell eingeschaltet werden, die Computer an Bord moderner Boote sind jedoch so programmiert, daß die bereits zwei Minuten nach Einleitung der Startsequenz von sich aus mit der Ausstrahlung beginnen.

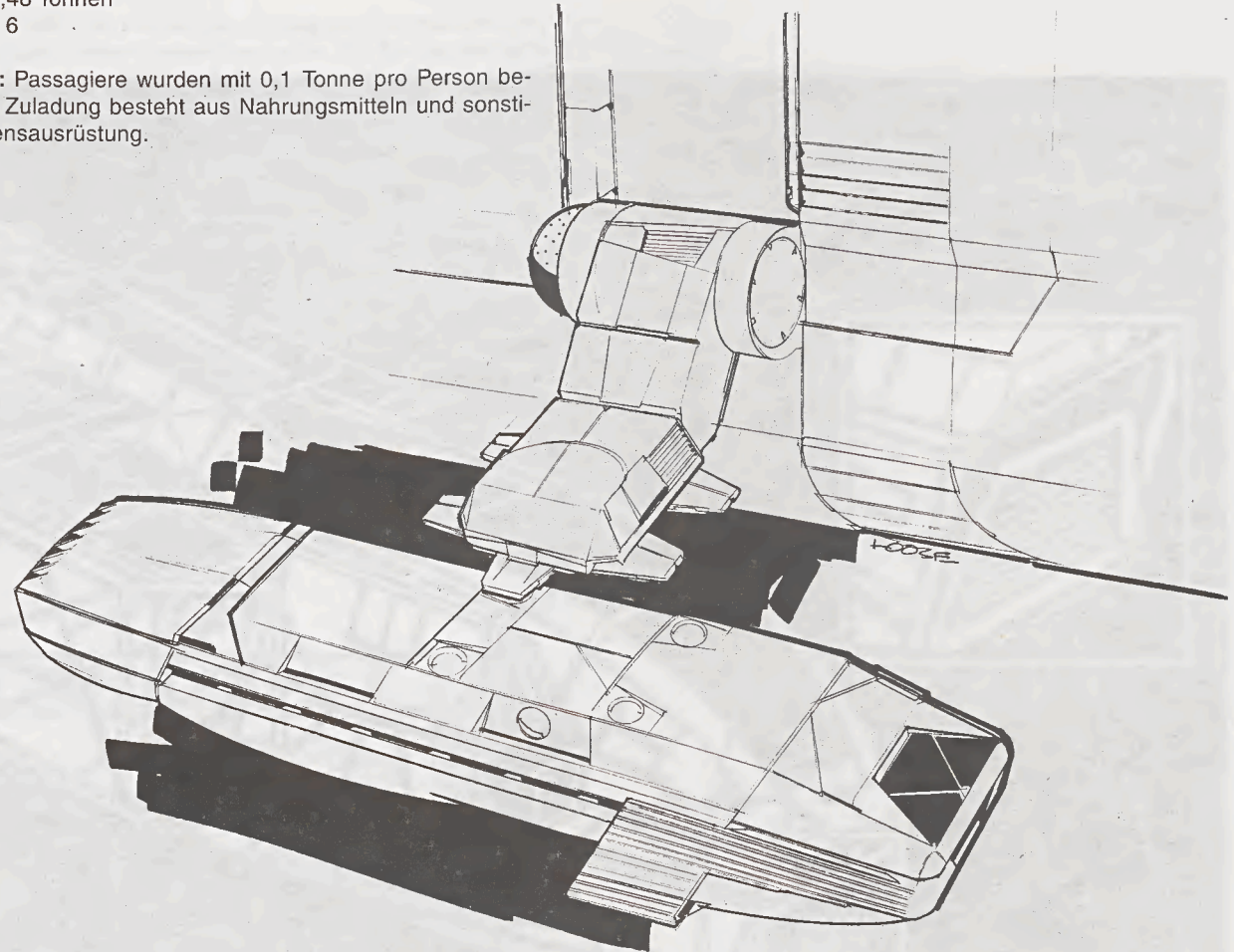
RETTUNGSBOOT

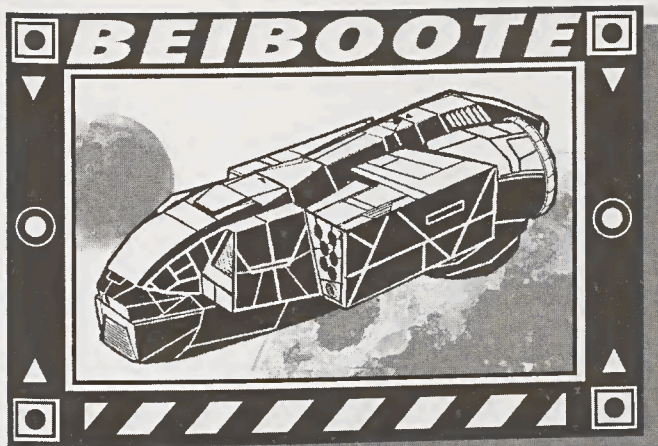
Typ: Zivil – Stromlinienform

Technologie: Standard

Eingeführt: 2647

Masse: 5 Tonnen





Die fünf Tonnen schwere Rettungskapsel wurde für eine ähnliche Aufgabe wie das Rettungsboot konzipiert, allerdings muß sie ohne Manövertriebwerk auskommen. Die Kapseln sind für jeweils 6 Passagiere ausgelegt, wobei die Nahrungsmittel hier für 16 Tage reichen und das Lebenserhaltungssystem die Passagiere für 24 bis 30 Tage versorgen kann.

Rettungskapseln sind von ihrer Bauart her nicht für den Eintritt in eine planetare Atmosphäre geeignet und müssen die Bergung ihrer Insassen im Raum treibend abwarten. Die Batterien einer Rettungskapsel lassen sich mittels eines kleinen Sonnenkollektorsegels wieder aufladen. Im Gegensatz zu den Notfall-Peilsendern an Bord der meisten Rettungsboote bezieht der Sender einer Rettungskapsel seine Energie allein von dem Solarsegel, was ihm eine unbegrenzte Lebensdauer verleiht. Durch das Segel verstärkt sich auch die Radarsignatur der Kapsel, wodurch sie leichter zu orten ist als die meisten Raumjäger und Landungsschiffe.

RETTUNGSKAPSEL

Typ: Zivil – Kugelform
Technologie: Standard
Masse: 5 Tonnen

Eingeführt: 2478

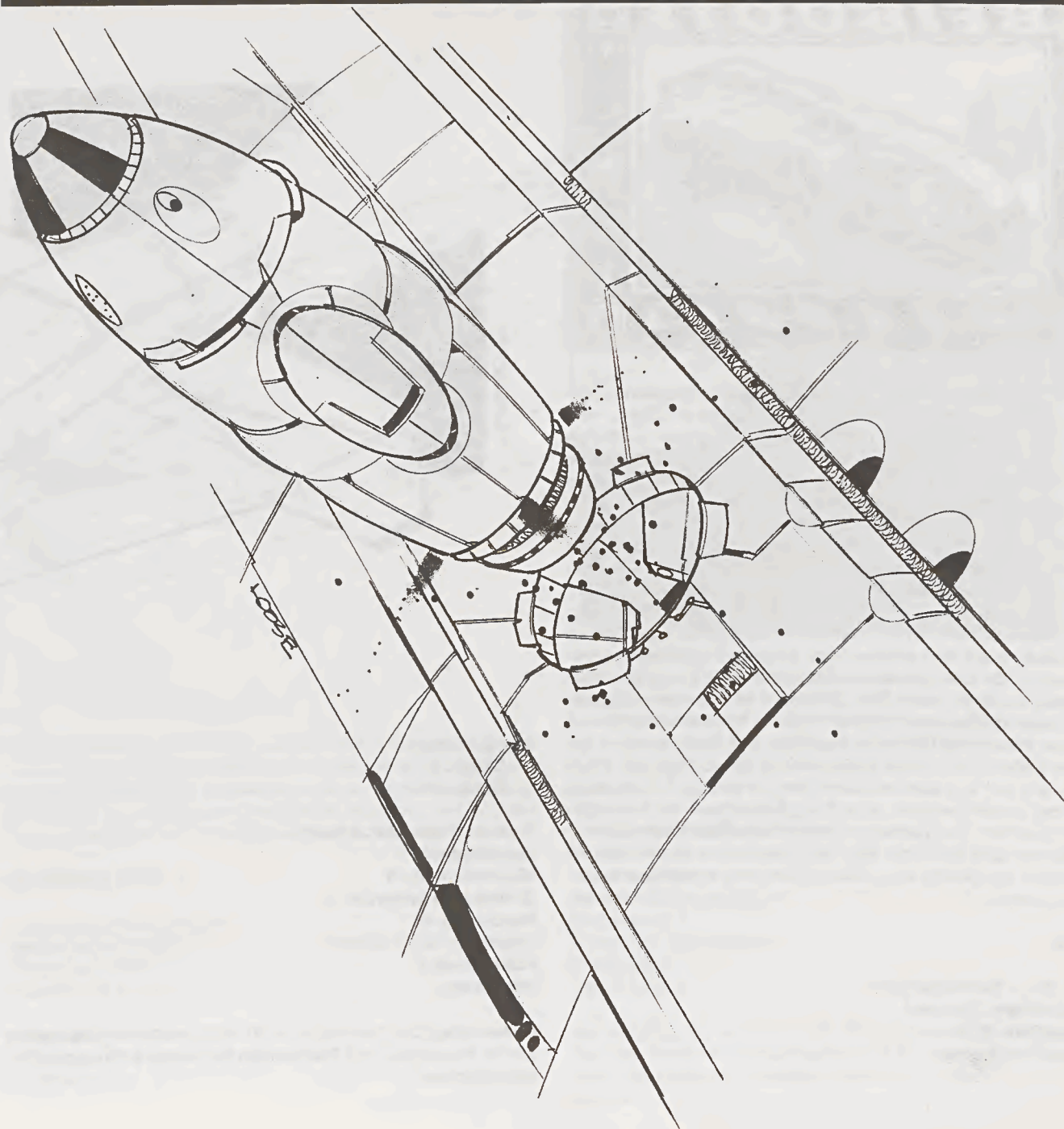
Abmessungen
Länge: 5,3 m

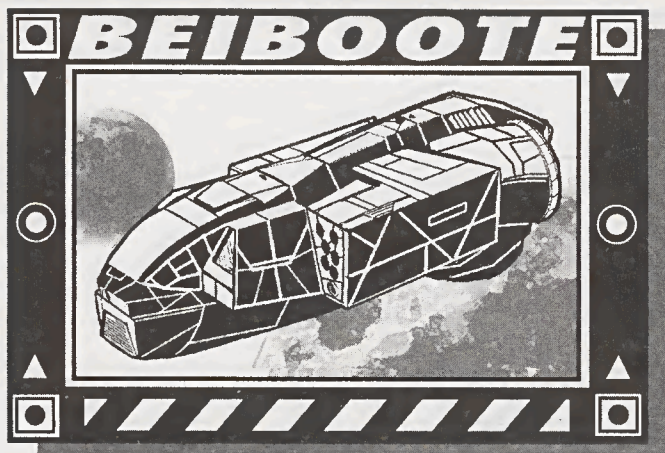
Breite: 2,5 m

Strukturelle Integrität: 1
Zuladung: 1,85 Tonnen

Panzerung: 4
Passagiere: 6

Anmerkung: Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden. Passagiere wurden mit 0,1 Tonne pro Person berechnet. Die Zuladung besteht aus Nahrungsmitteln und sonstiger Überlebensausrüstung.





Das ST-46 ist ein typischer Vertreter all der verschiedenen Raumfährkonstruktionen, die in der Inneren Sphäre eingesetzt werden. Viele Raumstationen und Transportschiffe greifen zur Beförderung von Fracht bevorzugt auf Fähren wie das ST-46 zurück, um nicht an größerer Schiffe andocken zu müssen, und führen aus diesem Grund immer mindestens eine solche Fähre mit sich. Das Raumfahrzeug ist für die Beförderung von Fracht und Passagieren ausgelegt und kann wegen seiner Stromlinienform auf den Flügen vom Weltraum aus hinab zur Oberfläche eines Planeten einiges an Treibstoff einsparen.

Gleichzeitig hat es das ST-46 seiner Stromlinienform aber auch zu verdanken, daß es nicht senkrecht niedergehen kann und für die Landung auf eine entsprechend angelegte Landebahn angewiesen ist, die idealerweise aus Stahlbeton oder einem ähnlichen Material bestehen sollte. Das ST-46 wird im Fall einer mißglückten Landung oder eines fehlgeschlagenen Andockversuchs von 5 Tonnen Panzerung halbwegs geschützt. Der Passagierraum der Fähre befindet sich direkt hinter dem kleinen Cockpit des ST-46 und kann nur von dort aus oder über die einzige Luftschleuse an Bord erreicht werden. Acht Fluggäste können dort untergebracht werden. Der Laderaum besitzt eine Frachtkapazität von 50 Tonnen und kann nur über die Ladeklappe an der Steuerbordseite des Schiffs oder einen Kriechgang im Antriebsteil erreicht werden.

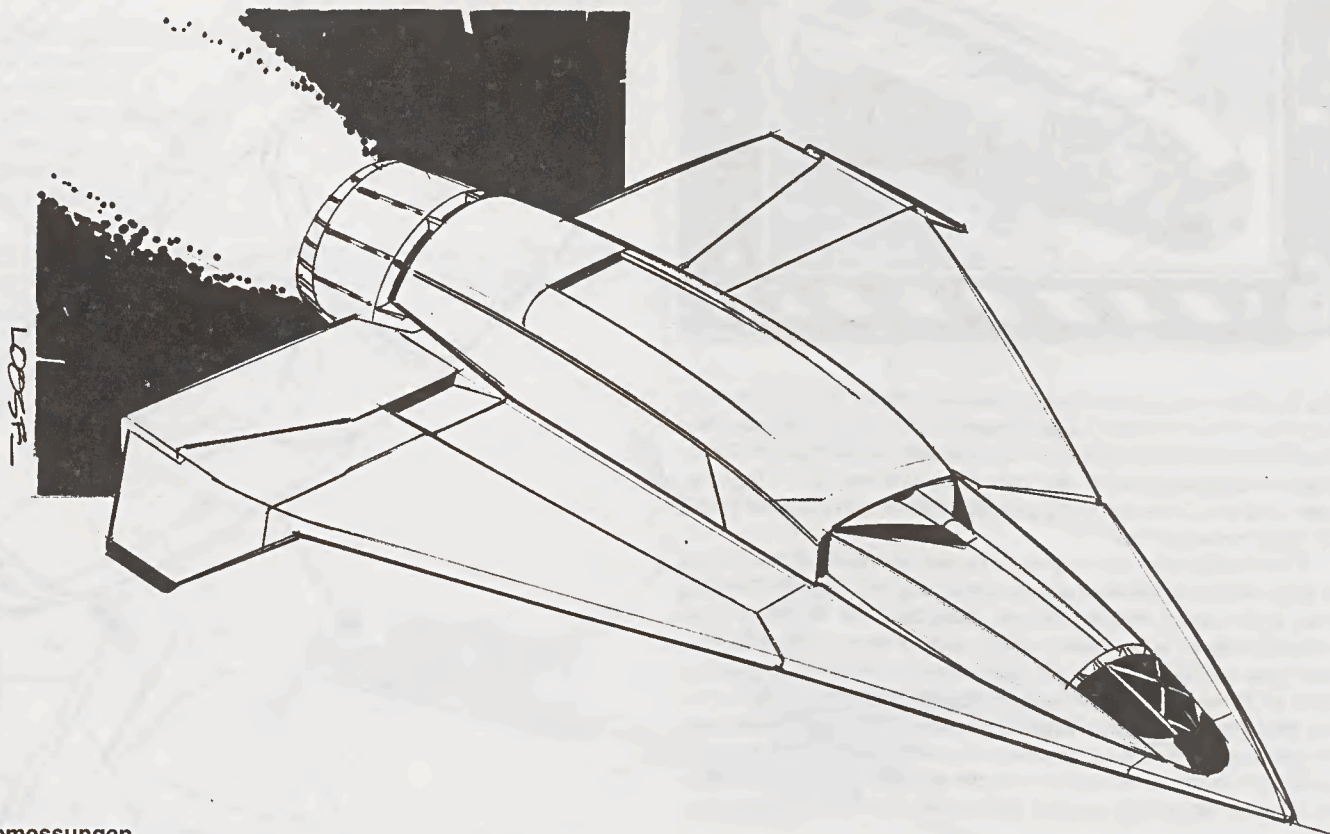
ST-46

Typ: Zivil – Stromlinienform

Technologie: Standard

Eingeführt: 2528

Masse: 100 Tonnen



Abmessungen

Länge: 22 m

Breite: 19 m

Treibstoffkapazität: 5 t (80)

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Strukturelle Integrität: 4

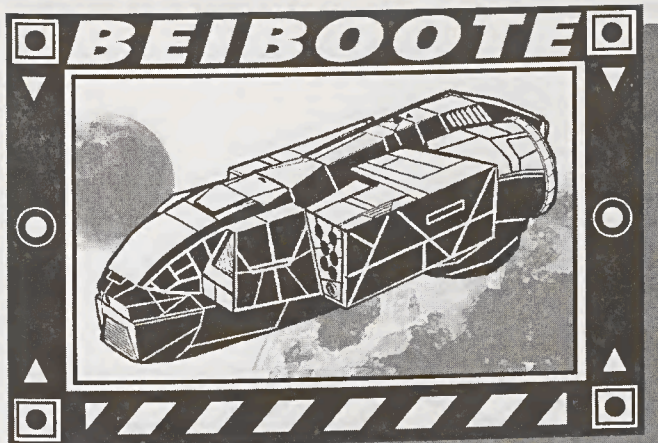
Panzerung: 8

Zuladung: 52,15 Tonnen

Passagiere: 8

Besatzung: 1

Anmerkung: Die Clan-Variante (ST-46C) besitzt eine Panzerung von 10. Passagiere und Pilot werden mit jeweils 1 Tonne pro Person berechnet.



Der Raumbus des Typs S-7A erfüllt weitgehend die gleichen Aufgaben wie auch die ST-46-Fähre, obwohl er wegen des Fehlens von Tragflächen nicht innerhalb einer planetaren Atmosphäre eingesetzt werden kann. Man kann den Raumbus auf vielen Raumstationen und SprungSchiffen antreffen und manchmal sogar an Bord von LandungsSchiffen. Weil der S-7A ausschließlich im Welt-raum eingesetzt werden kann, vermag er etwas mehr Fracht als das ST-46 zu transportieren, obwohl er über ein weniger leistungsfähiges Triebwerk verfügt.

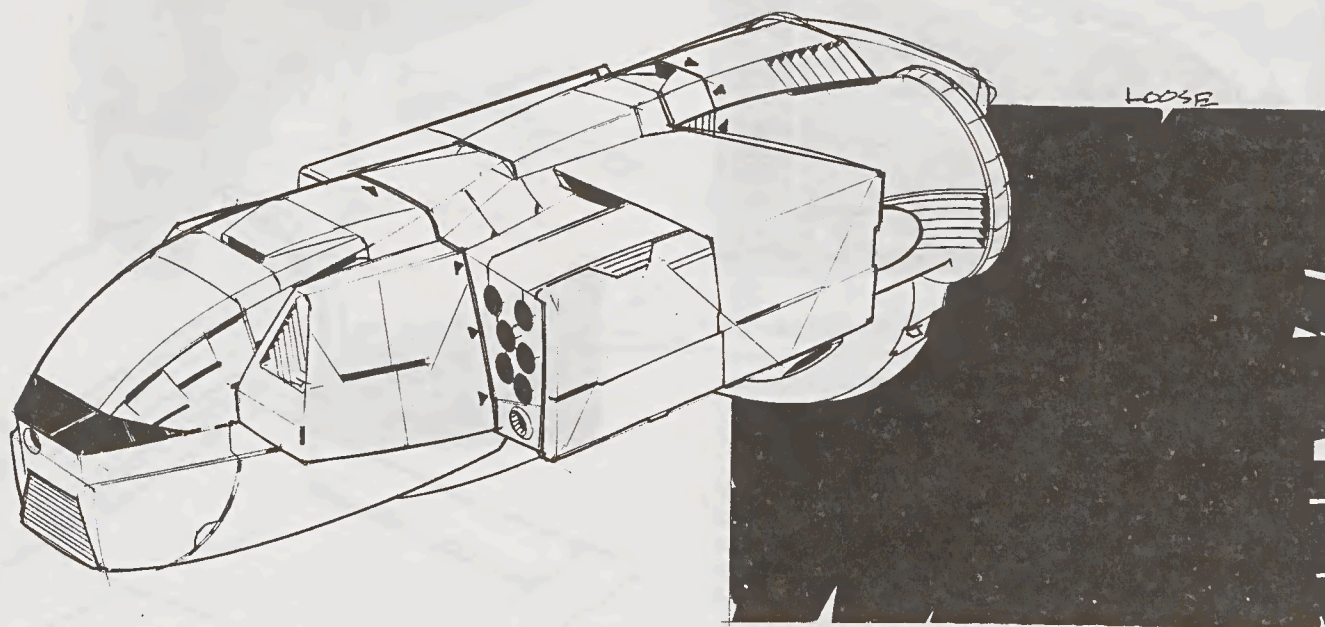
Der S-7A-Raumbus setzt sich aus drei einzelnen Modulen zusammen. Der vordere Teil des Raumfahrzeugs besteht aus einem Passagier- und Besatzungsmodul, das neben den beiden Piloten noch 10 Passagiere aufnehmen kann. Über eine große Luftschleuse am hinteren Ende kann man nach draußen und in das Frachtmodul gelangen.

Das Frachtmodul besteht aus zwei voneinander unabhängigen Laderäumen, die durch ein großes Hangartor miteinander verbunden sind. Der Hauptladeraum kann 40 Tonnen Fracht fassen und besitzt Tore, die jeweils in die Passagierluftschleuse und in den zweiten Frachthangar führen. Der zweite Laderaum besitzt ein nach draußen führendes Tor und einen weiteren, kleineren Zugang zum Antriebsmodul. Dieser sekundäre Frachtraum verfügt über eine eigenständige Atmosphärenkontrolle und dient als Luftschleuse für den Hauptladeraum.

Das kleine Antriebsmodul enthält den kompakten Fusionsreaktor und das Triebwerk des S-7A. Im Notfall läßt sich das Antriebsmodul durch eine kleine Klappe im Laderaum erreichen. Im Normalbetrieb besteht allerdings keine Veranlassung für den Einsatz von technischem Personal an diesem Ort, und aus diesem Grund steht dieser Bereich auch nur selten unter Druck.

Alle drei Module sind durch Explosivbolzen miteinander verbunden, so daß die Crew eines S-7A gegebenenfalls ein beliebiges Modul absprengen kann. Die Gerüstkonstruktion, in die alle

RAUMBUS S-7A



drei Module eingebettet sind, garantiert dabei, daß nach der Abtrennung eines einzelnen Moduls die verbliebenen zwei intakt und benutzbar bleiben. Der Wiedereinbau eines einmal abgesprengten Moduls ist mit größeren Umständen verbunden und erfordert ein gut ausgerüstetes Instandsetzungsteam.

RAUMBUS S-7A

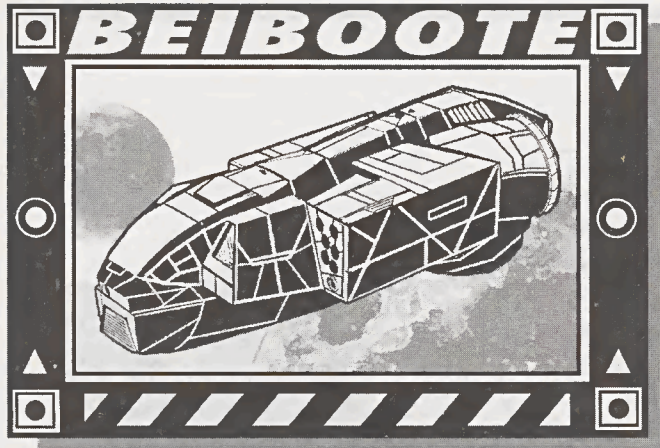
Typ: Zivil – Stromlinienform
Technologie: Standard
Eingeführt: 2602
Masse: 100 Tonnen

Abmessungen

Länge: 20 m
Breite: 7 m

Treibstoffkapazität: 2 t (32)
Normalschub: 3
Maximalschub: 5
Strukturelle Integrität: 4
Panzerung: 4
Zuladung: 58,15 Tonnen
Passagiere: 10
Besatzung: 2

Anmerkung: Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden. Die Clan-Variante (S-7AC) besitzt eine Panzerung von 5. Passagiere und Besatzung werden mit jeweils 1 Tonne pro Person berechnet.



Langstreckenfähren werden für den Transport kleinerer Mengen an Fracht und Passagieren zwischen Planeten und Sprungpunkten eingesetzt. Das KR-61 ist dabei die am häufigsten eingesetzte stromlinienförmige Langstreckenfähre. Es verfügt zu diesem Zweck über ein Antriebssystem, das sowohl größer als auch leistungsfähiger ist als das der meisten anderen Fähren.

Antriebssystem und Treibstofftanks machen zusammen 60 Prozent des Gesamtgewichts des KR-61 aus. Die Elektronik, Panzerung und innere Struktur nehmen weitere 20 Prozent ein. Der Rest der Masse wird von den Fracht- und Passagierräumen in Anspruch genommen.

Weil das KR-61 längere Einsätze fliegt als die Standardfähren, sind die für Passagiere vorgesehenen Einrichtungen an Bord entsprechend größer ausgelegt. Der Fahrgastraum an Bord eines KR-61 verfügt über Schlafräume, sanitäre Anlagen und eine Kombüse für 2 Mann Besatzung und 2 Passagiere. Der kleine Laderaum der Fähre bietet Platz für acht Tonnen Fracht und dient zugleich als – einzige – Luftschleuse. Eine Clan-Version des KR-61, das KR-61C, besitzt eine etwas dickere Panzerung als das KR-61.

LANGSTRECKENFÄHRE KR-61

Typ: Zivil – Stromlinienform

Technologie: Standard

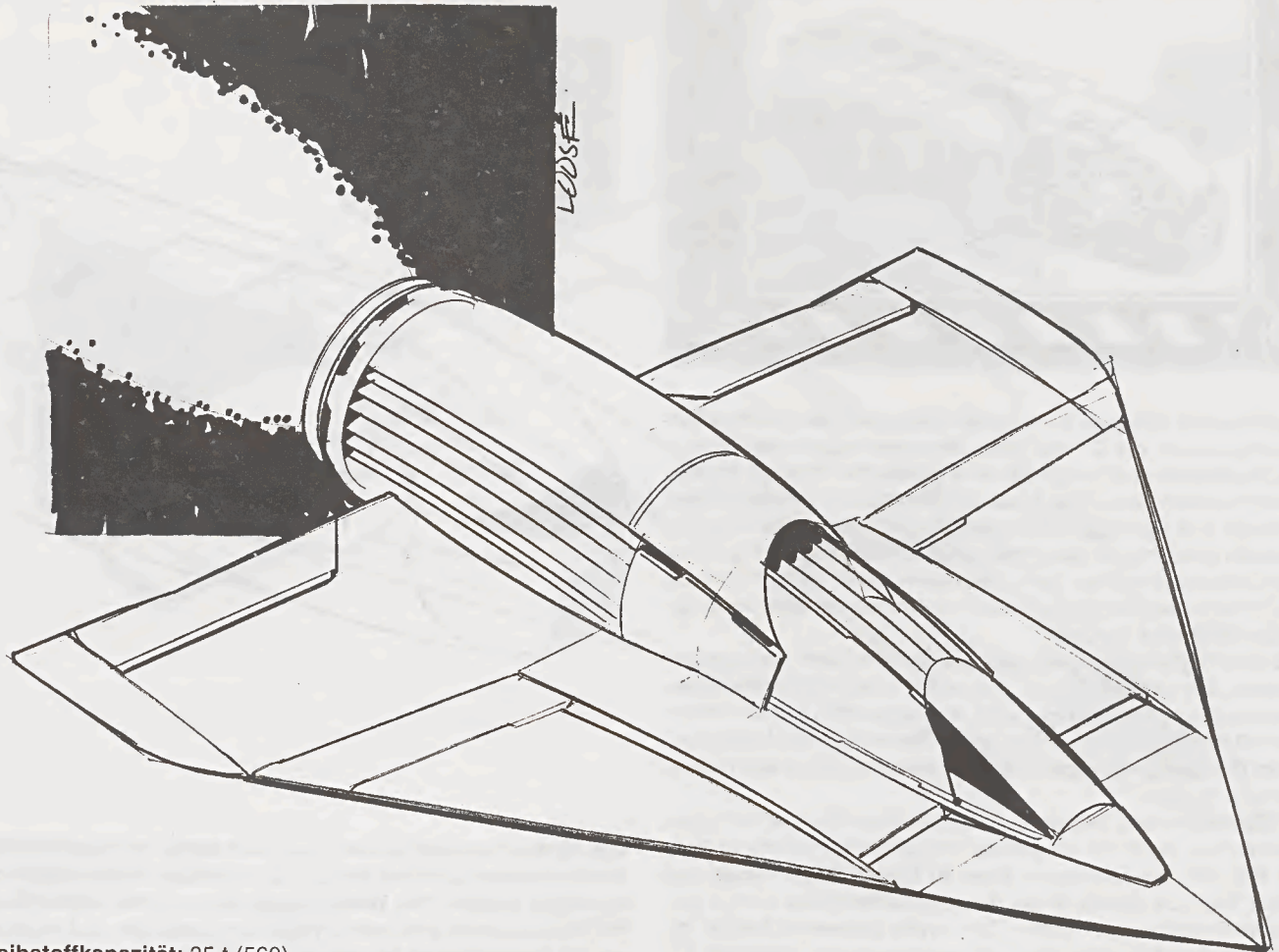
Eingeführt: 2598

Masse: 100 Tonnen

Abmessungen

Länge: 20,5 m

Breite: 18 m



Treibstoffkapazität: 35 t (560)

Verbrauch pro Brenntag: 1,84

Normalschub: 4

Maximalschub: 6

Strukturelle Integrität: 5

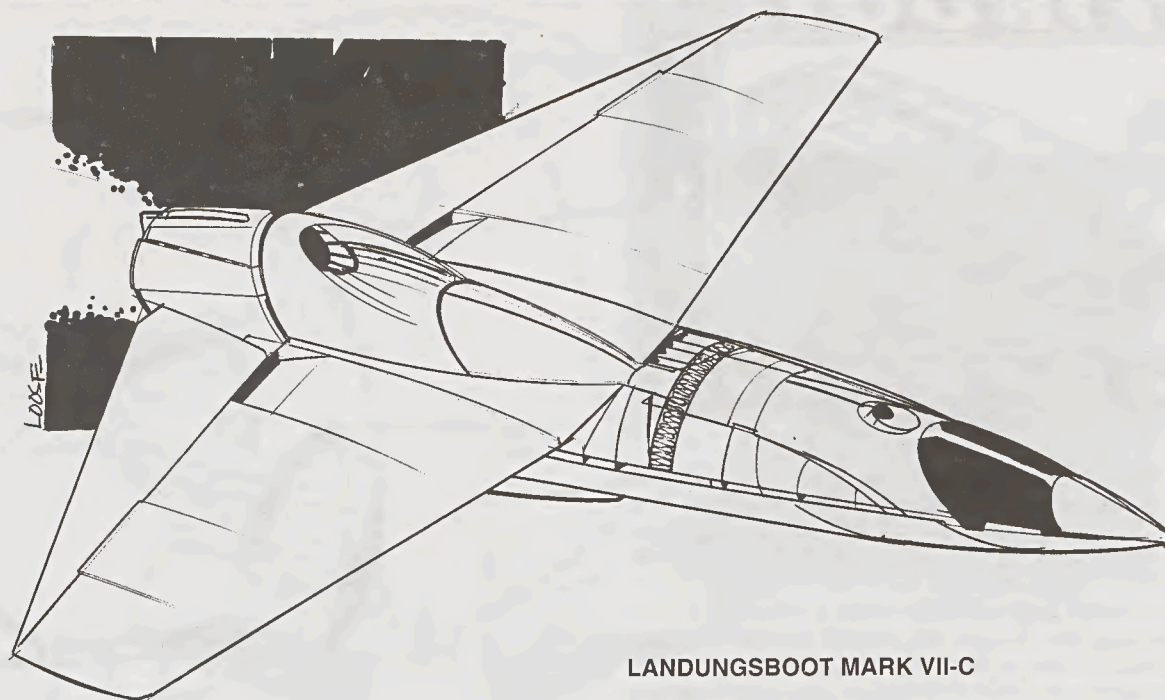
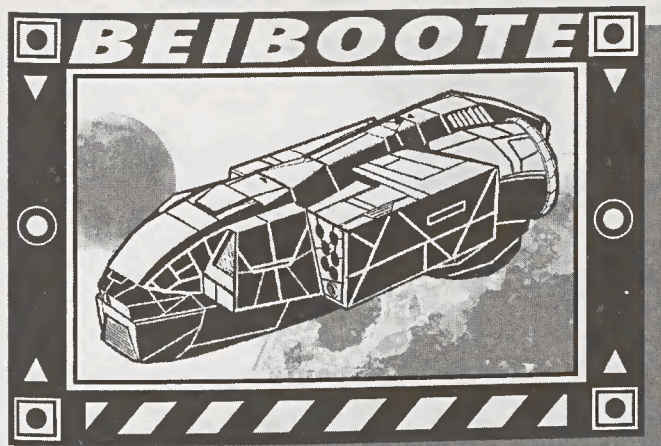
Panzerung: 16

Zuladung: 10,55 Tonnen

Passagiere: 2

Besatzung: 2

Anmerkung: Die Clan-Variante (KR-61C) besitzt eine Panzerung von 20. Passagiere und Besatzung werden mit jeweils 4 Tonnen pro Person berechnet.



Sowohl bei dem *Mark VII* als auch bei dem eng mit ihm verwandten *Mark VII-C* handelt es sich um militärische Fähren. Beide sind für den Transport von Material und Fahrzeugen zwischen dem Orbit und der Oberfläche eines Planeten ausgelegt, und beide verfügen über Laderäume mit einer Frachtkapazität von jeweils 65 Tonnen. Die Raumfahrzeuge besitzen eine im Vergleich zu anderen Fähren gute Bewaffnung und Panzerung, die der von schweren Raumjägern gleichkommt, denen die Fähren ohnehin ähneln.

Die Version der Innere Sphäre des Landungsboots, das *Mark VII*, besitzt ein asymmetrisch verteiltes Waffenarsenal. An einem Flügel sind zwei LSR 5-Werfer angebracht, während der andere über einen mittelschweren Laser und ein entsprechendes Gegengewicht zum Ausgleich der unterschiedlichen Gewichtsverteilung verfügt. Die Clan-Version, das *Mark VII-C*, besitzt fünf Impulslaser: zwei im Bug, einen im Heck und einen pro Flügel. Beide Versionen sind zudem in der Lage, Bomben mit sich zu führen, obwohl diese Eigenschaft nur selten ausgenutzt wird, weil das Raumfahrzeug nicht mehr ungefährdet in den Orbit oder eine planetare Atmosphäre eintreten kann, sobald es eine externe Bombenlast trägt.

Im Gegensatz zu anderen stromlinienförmigen Schiffen können beide Versionen des *Mark VII* senkrecht starten und landen oder für kurze Zeit in der Schwebel bleiben. Diese Fähigkeit ermöglicht es dem Landungsboot, auch auf unebenem Gelände zu landen, wodurch es sich besser für militärische Operationen eignet als das von einer Landebahn abhängige *ST-46*.

LANDUNGSBOOT MARK VII

Typ: Militär – Stromlinienform
Technologie: Standard

Eingeführt: 2841
Masse: 150 Tonnen

Abmessungen

Länge: 21,4 m

Breite: 20 m

Treibstoffkapazität: 3 t (48)
Normalschub: 4
Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 5 (10)
Strukturelle Integrität: 6
Panzerung: 23

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-Träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	2	1	–	–	–	2
LF	Laser	3	1	–	–	–	1
RF	LSR	4	1	1	1	–	2
Heck	Laser	3	1	–	–	–	1

Zuladung: 67,44 Tonnen
Besatzung: 2

Anmerkung: Die Besatzung wird mit jeweils 1 Tonne pro Person berechnet. Besitzt 1 Tonne LSR-Munition. Systeme für Senkrechtstarts und -landungen nehmen 5 Prozent der Gesamtmasse des Raumfahrzeugs ein.

LANDUNGSBOOT MARK VII-C

Typ: Militär – Stromlinienform
Technologie: Clans

Eingeführt: 2841
Masse: 150 Tonnen

Abmessungen

Länge: 21,4 m

Breite: 20 m

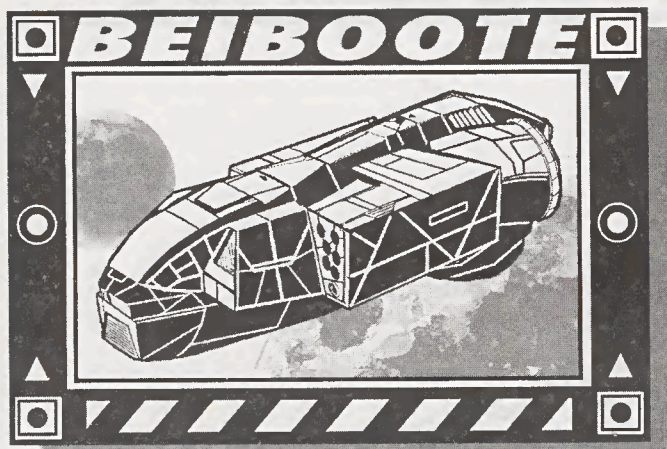
Treibstoffkapazität: 3 t (48)
Normalschub: 4
Maximalschub: 6

Wärmetauscher: 10 (20)
Strukturelle Integrität: 6
Panzerung: 29

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-Träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Impuls	8	1	1	–	–	2
LF	Impuls	4	1	1	–	–	1
RF	Impuls	4	1	1	–	–	1
Heck	Impuls	4	1	1	–	–	1

Zuladung: 65,71 Tonnen
Besatzung: 2

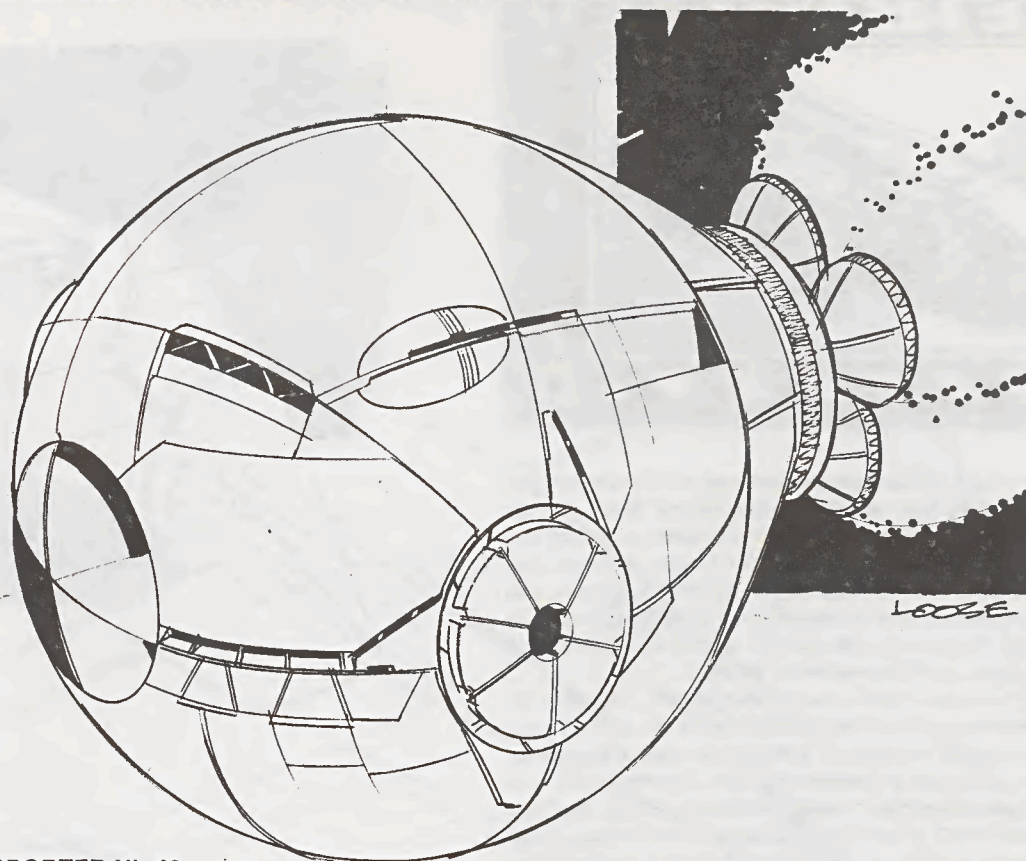
Anmerkung: Die Besatzung wird mit jeweils 1 Tonne pro Person berechnet. Systeme für Senkrechtstarts und -landungen nehmen 5 Prozent der Gesamtmasse des Raumfahrzeugs ein.



Bei dem Truppentransporter des Typs NL-42 handelt es sich um das militärische Gegenstück zum S-7A-Raumbus. Das mit dem Spitznamen „Battle Taxi“ bedachte NL-42 wurde speziell zu dem Zweck entworfen, Truppen auf der Außenhülle eines gegnerischen Raumschiffs abzusetzen und ihnen das Entern dieses Schiffs unabhängig von seinem gegenwärtigen Status zu erlauben. Die ersten Ausführungen des Transporters wurden zur Zeit des Sternenbundes und in den ersten Nachfolgekriegen häufig eingesetzt. Ursprünglich beförderten diese Raumfahrzeuge lediglich normale Truppen, doch die kürzlich herausgekommenen Modelle können auch gefechtsgerüstete Infanterie aufnehmen. Die bemerkenswertesten dieser neuen Schiffe gehören zur *Lupus*-Serie, die von Blackwell Industries im Auftrag von Wolfs Dragonern hergestellt werden. Beim NL-42 handelt es sich um die Exportversion des *Lupus*.

Das NL-42 ist mit zwei elektromagnetischen Fanghaken ausgerüstete, die an 50 Meter langen Seilzügen befestigt sind. Hierdurch wird das Raumfahrzeug in die Lage versetzt, an jedem nur denkbaren Raumschiff festzumachen, wobei sich das NL-42 zuerst dem Kurs und der Geschwindigkeit seines Ziels anpassen muß. Nachdem die Fanghaken einmal am Zielschiff befestigt sind, holt der Transporter das Seil ein und nähert sich auf diese Weise seinem Zielobjekt. Die mit Gefechtsrüstungen ausgestatteten Infanteristen können dann auf die Hülle des anderen Schiffs springen und mit Hilfe von magnetischen Stiefeln zur nächsten Luftschleuse gelangen oder aber Schneidwerkzeug einsetzen, um sich einen eigenen Zugang zu schaffen.

Zur Vervollständigung seiner Offensivausstattung ist das NL-42 noch mit Lasern und Impulsraketen ausgerüstet. Normalerweise besteht die Besatzung des Raumschiffs aus zwei Personen, wobei ein Crewmitglied als Pilot fungiert und das andere die Waffen und das Fanghakensystem bedient. Notfalls kann auch eine einzelne Person das Fahrzeug übernehmen, hierdurch erhöhen sich die Risiken eines Andockmanövers allerdings in beträchtlichem Maße.



TRUPPENTRANSPORTER NL-42

Typ: Militär – Kugelform
Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2053
Masse: 200 Tonnen

Zuladung: 50 Tonnen
Passagiere: 3 Züge Raumlandtruppen oder 10 Infanteristen in Gefechtsrüstung
Besatzung: 2

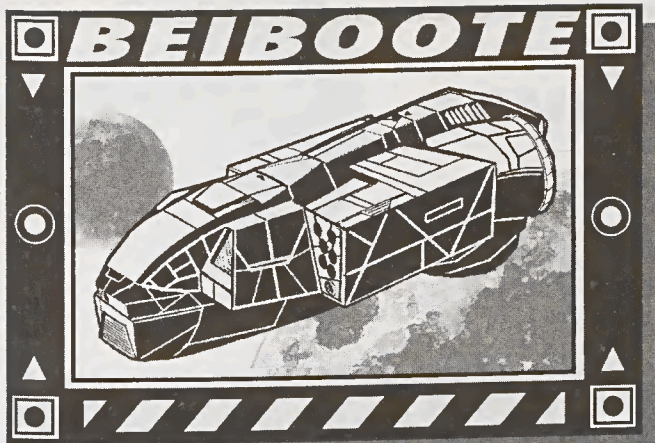
Abmessungen
Länge: 19 m
Breite: 20 m

Treibstoffkapazität: 5 t (80)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Wärmetauscher: 14
Strukturelle Integrität: 8
Panzerung: 35

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
VL	Laser	12	1	1	1	–	1
VL	Impuls	8	1	–	–	–	2
VR	Laser	12	1	1	1	–	1
VR	Impuls	8	1	–	–	–	2

Anmerkung: Verfügt über Schleppadapter, der es Truppen erlaubt, ein noch einsatzbereites gegnerisches Raumschiff zu entern, sofern es sich im selben Hex mit gleichem Kurs und gleicher Geschwindigkeit befindet. Falls kein Kopilot/Bordschütze zur Verfügung steht, muß der Pilot einen Fertigkeitswurf auf „Bordschütze: Luft/Raum“ bestehen, um die Fanghaken erfolgreich einsetzen zu können. Kann nicht in der Atmosphäre eingesetzt werden. Die Besatzung wird mit jeweils 2 Tonnen pro Person berechnet. Falls sich Raumlandtruppen an Bord befinden, errechnet sich ihr Gewicht nach dem von Sprungtruppen. Falls sich Infanterie in Gefechtsrüstungen an Bord befindet, errechnet sich ihr Gewicht mit jeweils 2 Tonnen pro Person.



Wie schon beim *KR-61* handelt es sich bei den Landungsfähren des Typs *K-1* und *K-1C* um Langstreckentransporter. Diese Fähren sind größer, kugelförmig und besitzen ein geringeres Beschleunigungsvermögen, allerdings können sie größere Lasten transportieren. Mit einer Frachtkapazität von 55 Tonnen und Raum für 6 Passagiere sind das *K-1* und das *K-1C* vielseitiger einsetzbar als das *KR-61*, so daß sie oft an Sprungpunkten beobachtet werden können. Das Modell ist mit einem Andockring ausgestattet, mit dem es an SprungSchiffe ankoppeln kann. Diese Fähigkeit wird – außer bei den Clans – jedoch nur selten genutzt, so daß die meisten Landungsfähren die gleichen Aufgaben erfüllen wie andere Langstreckenfähren auch.

Das *K-1C* der Clans besitzt eine wesentlich stärkere Panzerung als das *K-1* der Inneren Sphäre und nutzt außerdem moderne Puls laser, um die Feuerkraft und Zielgenauigkeit seines Waffenarsenals zu vergrößern. In nahezu jeder anderen Hinsicht sind die beiden Modelle einander gleich.

LANDUNGSFÄHRE K-1

Typ: Militär – Kugelform
Eingeführt: 2536

Technologie: Standard
Masse: 200 Tonnen

Abmessungen
Länge: 28 m

Breite: 22,5 m

Treibstoffkapazität: 30 t (480)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 10
Strukturelle Integrität: 6
Panzerung: 19

Bewaffnung		Wärme		Angriffswerte			Waffen-träger
Feld	Typ		N	M	W	Extrem	
Bug	Mix	7	1	1	1	–	3
VL	Laser	3	1	–	–	–	1
VR	Laser	3	1	–	–	–	1
Heck	Laser	4	1	–	–	–	2

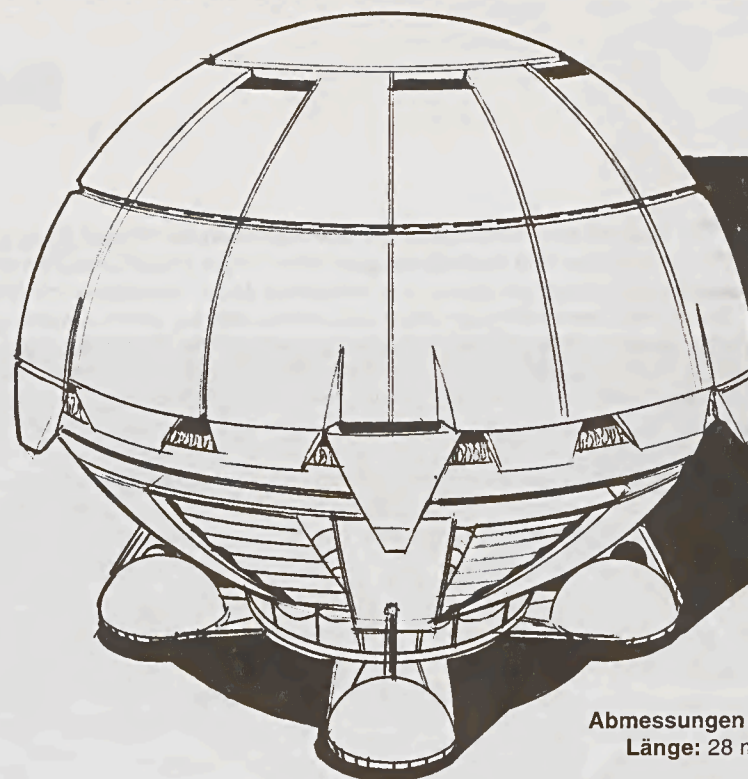
Zuladung: 50,12 Tonnen
Passagiere: 6
Besatzung: 2

Anmerkung: Kann an SprungSchiffe andocken. Besitzt 2 Tonnen LSR-Munition. Besatzung und Passagiere werden mit jeweils 5 Tonnen pro Person berechnet.

LANDUNGSFÄHRE K-1C

Typ: Militär – Kugelform
Eingeführt: 2914

Technologie: Clans
Masse: 200 Tonnen



Abmessungen
Länge: 28 m

Breite: 22,5 m

Treibstoffkapazität: 30 t (480)
Verbrauch pro Brenntag: 1,84
Normalschub: 4
Maximalschub: 6
Wärmetauscher: 10 (20)
Strukturelle Integrität: 6
Panzerung: 24

Bewaffnung		Wärme		Angriffswerte			Waffen-träger
Feld	Typ		N	M	W	Extrem	
Bug	Impuls	8	2	2	–	–	2
VL	Impuls	4	1	1	–	–	1
VR	Impuls	4	1	1	–	–	1
Heck	Impuls	4	1	1	–	–	1

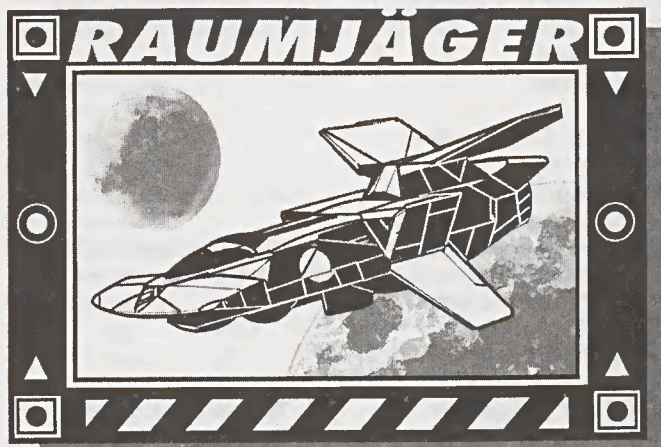
Zuladung: 54,7 Tonnen
Passagiere: 6
Besatzung: 2

Anmerkung: Kann an SprungSchiffe andocken. Besatzung und Passagiere werden mit jeweils 5 Tonnen pro Person berechnet.

Ein Großteil der Flotte sowohl der Clans als auch der Inneren Sphäre besteht aus Jägern, die zugleich am vielseitigsten und kostengünstigsten sind. Jäger wiegen zwischen 20 und 100 Tonnen und können in drei Gruppen eingeteilt werden: konventionelle Jäger, Raumjäger und OmniJäger.

Der Einsatz konventioneller Jäger beschränkt sich bei einem Maximalgewicht von 50 Tonnen auf die Atmosphäre eines Planeten. Raumjäger können sowohl in der Atmosphäre als auch im Weltraum operieren. Im Vergleich zu konventionellen Jägern sind diese Maschinen zumeist schwer bewaffnet und gepanzert. Die OmniJäger der Clans wiederum ähneln den Raumjägern der Inneren Sphäre, allerdings sind sie modular aufgebaut und verfügen über hochentwickelte Clantechnologie, was sie ihren Gegenstücken aus der Inneren Sphäre deutlich überlegen macht und somit eine separate Klassifizierung verdient.

Das folgende Kapitel enthält die Leistungsspezifikationen und Bewaffnungen für die am häufigsten eingesetzten Jäger. Der historische Hintergrund für diese Kleinraumschiffe kann aus den **Hardware-Handbüchern 2750, 3025, 3031 und 3052** bezogen werden.





RAUMJÄGER

RAUMJÄGER DES TYPUS HAMMERHEAD

HERSTELLER: BOEING-
INTERSTELLAR, INC. 0511279Z

MASSE (BELADEN): 75 TONNEN
RUMPF: LOCKHEED BR65
FUNKSYSTEM: LASSITOR FIBERLINK

ZIELERFASSUNGSSYSTEM:
BANDAR 9.

DETAIL DES BACKBORD-DÜSENEINLASSES

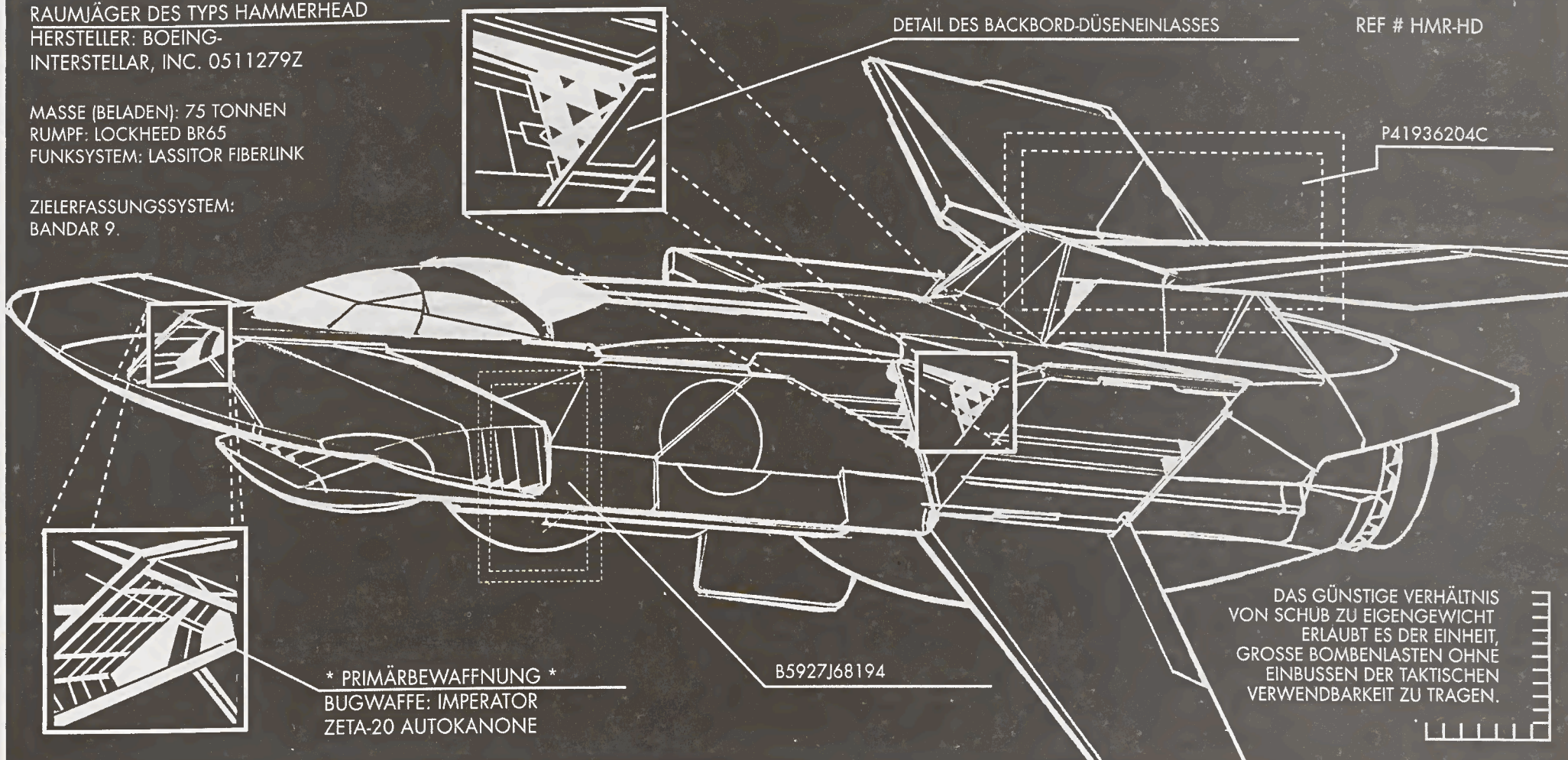
REF # HMR-HD

P41936204C

B5927J68194

* PRIMÄRBEWAFFNUNG *
BUGWAFFE: IMPERATOR
ZETA-20 AUTOKANONE

DAS GÜNSTIGE VERHÄLTNIS
VON SCHUB ZU EIGENGEWICHT
ERLAUBT ES DER EINHEIT,
GROSSE BOMBENLASTEN OHNE
EINBUSSEN DER TAKTISCHEN
VERWENDBARKEIT ZU TRAGEN.



F12-S CHEETAH

Eingeführt: 2868

Treibstoff: 3 Tonnen (45)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	KSR	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Nahverteidigungsvariante. Siehe F10-Version für restliche Angaben.

F14-S CHEETAH

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3052

Panzerwert: 2

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	KSR	4	1	—	—	—	2

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe F11-RR-Version für restliche Angaben.

SABRE

Technologie: Standard

Eingeführt: 2519

Panzerwert: 2

Wärmetauscher: 10

Masse: 25 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 11

Maximalschub: 17

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	3	1	—	—	—	1
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1

SW-606 SWIFT

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2682

Panzerwert: 1

Wärmetauscher: 10

Masse: 25 Tonnen

Treibstoff: 3 Tonnen (45)

Normalschub: 13

Maximalschub: 21

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	4	1	—	—	—	2

TR-7 THRUSH

Technologie: Standard

Eingeführt: 2632

Panzerwert: 1

Wärmetauscher: 10

Masse: 25 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 12

Maximalschub: 18

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	3	1	—	—	—	1
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1

CENTURION

Technologie: Standard

Eingeführt: 2562

Panzerwert: 3

Wärmetauscher: 10

Masse: 30 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 10

Maximalschub: 15

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	3	1	—	—	—	1
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1

SPD-502 SPAD

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2749

Panzerwert: 3

Wärmetauscher: 10

Masse: 30 Tonnen

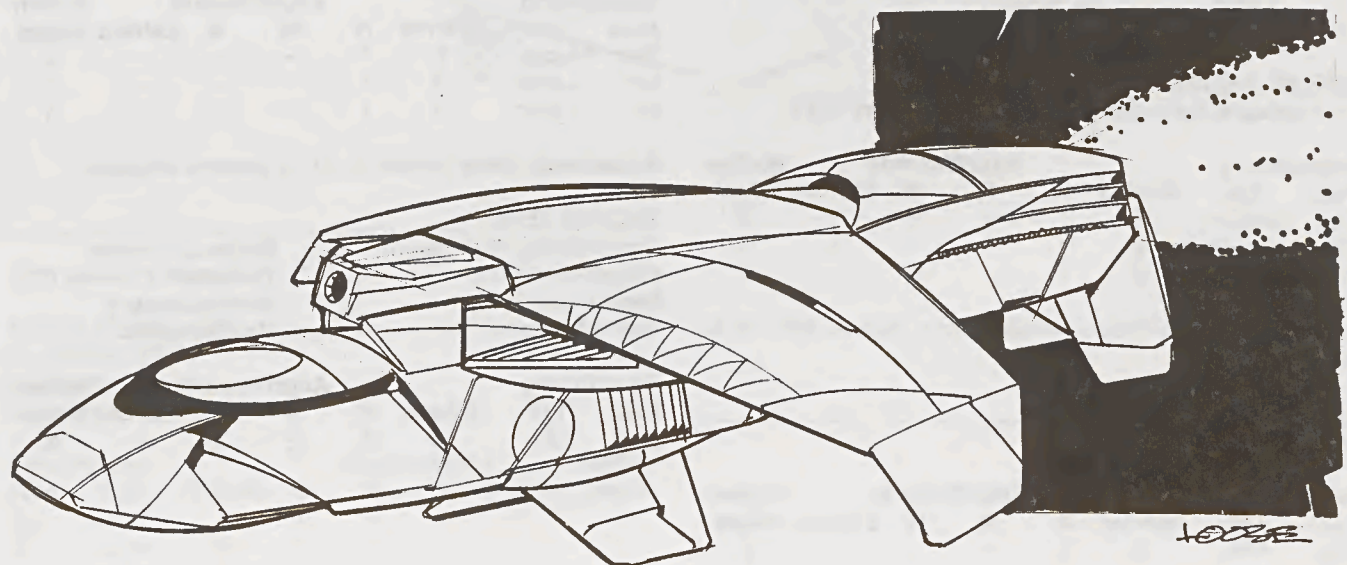
Treibstoff: 5 Tonnen (75)

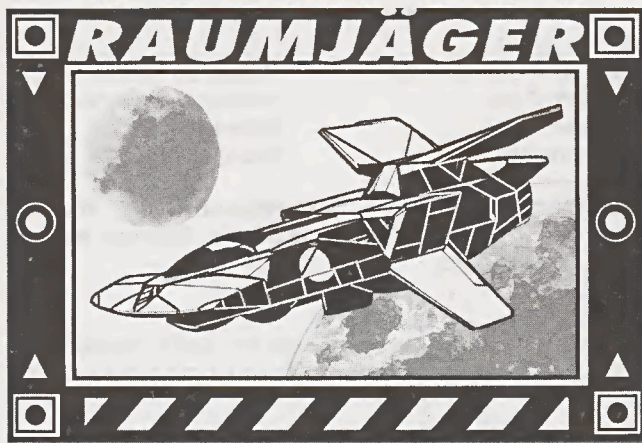
Normalschub: 7

Maximalschub: 11

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	13	2	1	—	—	2
Heck	Laser	1	1	—	—	—	1

Anmerkung: Die modulare Bauweise des Spad inspirierte die Clans zur Entwicklung der Modulbauweise für ihre eigenen Omni-Jäger.



**SPR-H5 SPARROWHAWK**

Technologie: Standard

Eingeführt: 2520

Panzerwert: 3

Wärmetauscher: 10

Masse: 30 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 10

Maximalschub: 15

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	6	1	—	—	—	2
LF	Laser	1	1	—	—	—	1
RF	Laser	1	1	—	—	—	1

SPR-6D SPARROWHAWK

Technologie: Sternbünd

Eingeführt: 3051

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Impuls	8	1	—	—	—	2
LF	Impuls	2	1	—	—	—	1
RF	Impuls	2	1	—	—	—	1

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version SPR-H5 für restliche Angaben.

SPR-8H SPARROWHAWK

Eingeführt: 2906

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Mix	3	1	—	—	—	2

Anmerkung: Davion-Variante. Siehe Version SPR-H5 für restliche Angaben.

LEICHTE RAUMJÄGER

SPR-H5K SPARROWHAWK

Eingeführt: 3018

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	2	1	—	—	—	2
LF	Laser	2	1	—	—	—	2
RF	Laser	2	1	—	—	—	2

Anmerkung: Kurita-Variante. Siehe Version SPR-H5 für restliche Angaben.

SL-21 SHOLAGAR

Technologie: Standard

Eingeführt: 2803

Panzerwert: 2

Wärmetauscher: 10

Masse: 35 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 10

Maximalschub: 15

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	KSR	3	1	—	—	—	2
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1

SL-21L SHOLAGAR

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	6	1	—	—	—	2
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version SL-21 für restliche Angaben.

ZRO-114 ZERO

Technologie: Sternbünd

Eingeführt: 2703

Panzerwert: 4

Wärmetauscher: 10

Masse: 35 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Mix	15	2	2	1	—	3

RGU-133E ROGUE

Technologie: Sternbünd

Eingeführt: 2631

Panzerwert: 2

Wärmetauscher: 10

Masse: 40 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 7

Maximalschub: 11

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	3	1	—	—	—	1
LF	LSR	5	1	1	1	—	1
RF	LSR	5	1	1	1	—	1
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

RGU-133F ROGUE

Eingeführt: 2639

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	3	1	—	—	—	1
LF	KSR	8	2	—	—	—	2
RF	KSR	8	2	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version RGU-133E für restliche Angaben.

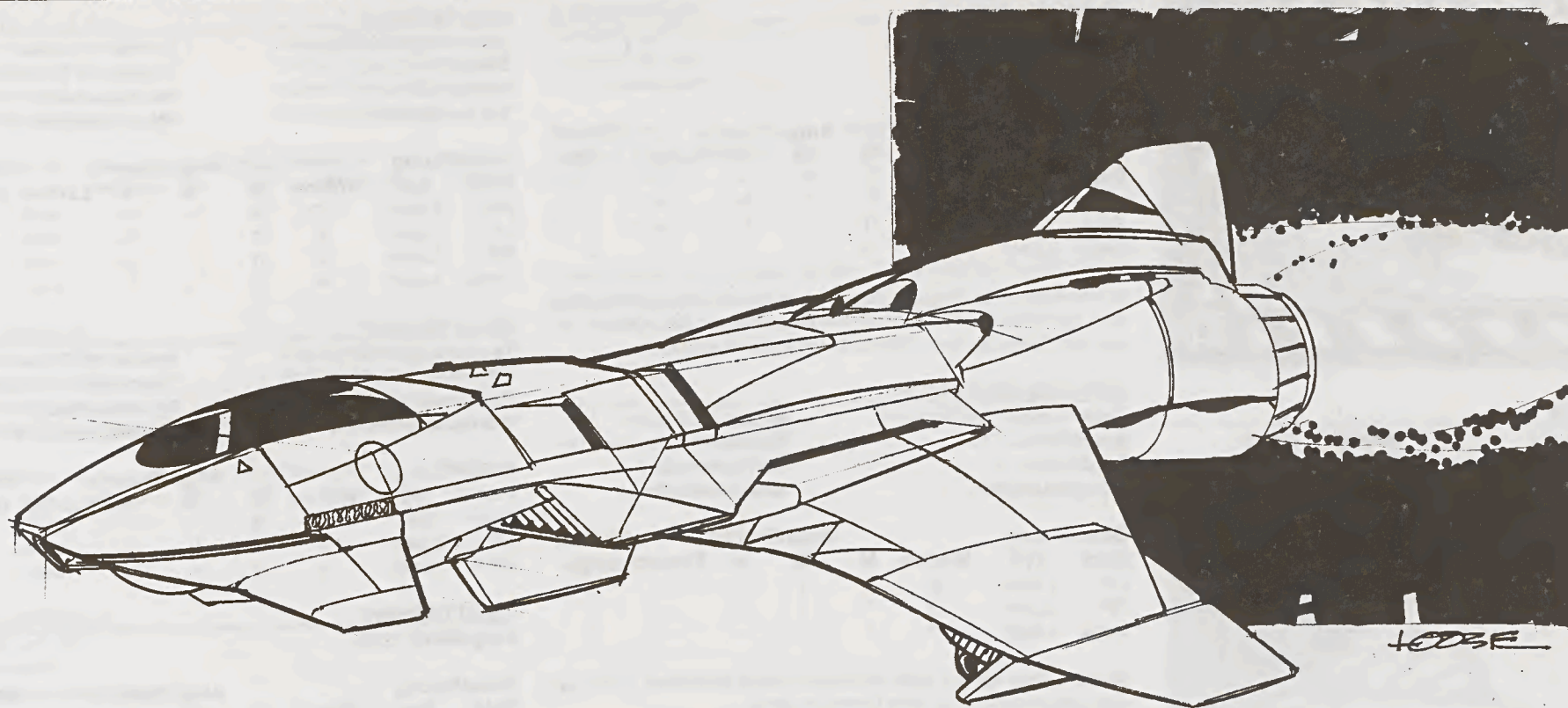
RGU-133L ROGUE

Eingeführt: 2681

Wärmetauscher: 16

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	3	1	—	—	—	1
LF	Laser	8	1	1	—	—	2
RF	Laser	8	1	1	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version RGU-133E für restliche Angaben.



THK-53 TOMAHAWK

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2650
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 16

Masse: 45 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 8
Maximalschub: 12

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
LF	Laser	9	2	—	—	—	3
RF	Laser	9	2	—	—	—	3

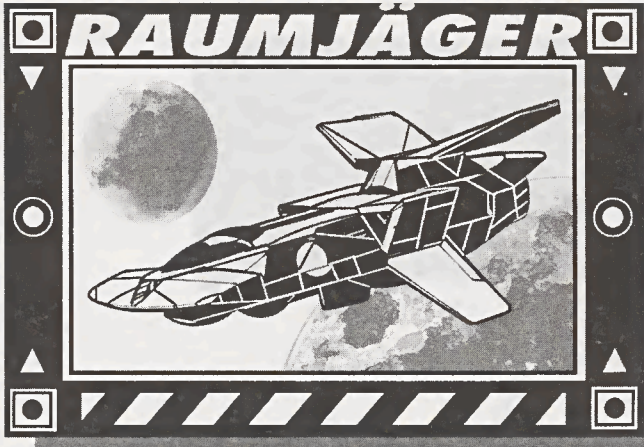
THK-63 TOMAHAWK

Eingeführt: 2680
Panzerwert: 4
Wärmetauscher: 12 (24)

Bewaffnung Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen- träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	1	1	—	—	—	1
LF	Laser	8	1	1	—	—	1
RF	Laser	8	1	1	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version THK-53 für restliche Angaben.

MITTELSCHWERE RAUMJÄGER



CSR-V12 CORSAIR

Technologie: Standard
Eingeführt: 2779
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 16

Masse: 50 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	16	3	2	—	—	4
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1
Heck	Laser	2	1	—	—	—	2

CSR-V20 CORSAIR

Eingeführt: 3010

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	20	4	2	—	—	3

Anmerkung: Davion-Variante. Siehe Version CSR-V12 für restliche Angaben.

CSR-V12M CORSAIR

Eingeführt: 2905
Panzerwert: 6
Wärmetauscher: 19

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	10	1	1	—	—	1
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1
Heck	Laser	2	1	—	—	—	2

Anmerkung: Als *Regulus* bezeichnete Marik-Variante. Ebenfalls vom Draconis-Kombinat unter der Bezeichnung *Sand Hawk* verwendet. Siehe Version CSR-V12 für restliche Angaben.

HCT-213B HELLCAT II

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2710
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 15

Masse: 50 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 7
Maximalschub: 11

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
LF	Laser	8	1	1	—	—	1
RF	Laser	8	1	1	—	—	1
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Verfügt über hochentwickelte Sensoren. Kann wie ein LandungsSchiff andere Einheiten orten.

LIGHTNING

Technologie: Standard
Eingeführt: 2628
Panzerwert: 4
Wärmetauscher: 13

Masse: 50 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	10	1	1	—	—	2
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

SL25 SAMURAI

Technologie: Standard
Eingeführt: 2932
Panzerwert: 4
Wärmetauscher: 19

Masse: 50 Tonnen
Treibstoff: 8 Tonnen (120)
Normalschub: 7
Maximalschub: 11

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	10	2	—	—	—	4
LF	Laser	4	1	—	—	—	2
RF	Laser	4	1	—	—	—	2
Heck	Laser	4	1	—	—	—	2

TR-10 TRANSIT

Technologie: Standard
Eingeführt: 2932
Panzerwert: 4
Wärmetauscher: 13

Masse: 50 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	13	3	—	—	—	3
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1

TR-11TRANSIT

Eingeführt: 2933

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	AK	7	2	—	—	—	1

Anmerkung: Aufklärervariante des TR-10 Transit. Kann einen Beobachter mitnehmen. Siehe Version TR-10 für restliche Angaben.

GTHA-500 GOTH

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2657
Panzerwert: 6
Wärmetauscher: 14

Masse: 60 Tonnen
Treibstoff: 6 Tonnen (90)
Normalschub: 5
Maximalschub: 7

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	13	2	1	—	—	2
LF	Mix	6	1	1	1	—	2
RF	Mix	6	1	1	1	—	2
Heck	Laser	6	1	—	—	—	2

HCT-213 HELLCAT

Technologie: Standard

Eingeführt: 2671

Panzerwert: 4

Wärmetauscher: 20

Masse: 60 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	14	2	1	—	—	3
LF	Laser	11	1	1	—	—	2
RF	Laser	11	1	1	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

F-90 STINGRAY

Technologie: Standard

Eingeführt: 2762

Panzerwert: 5

Wärmetauscher: 20

Masse: 60 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
				M	W	Extrem	
Bug	PPK	10	1	1	—	—	1
LF	Laser	11	1	1	—	—	2
RF	Laser	11	1	1	—	—	2

F-90S STINGRAY

Eingeführt: 2911

Panzerwert: 4

Wärmetauscher: 19

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
				M	W	Extrem	
Bug	AK	1	1	1	—	—	1
LF	Laser	11	1	1	—	—	2
RF	Laser	11	1	1	—	—	2

Anmerkung: Steiner-Variante. Siehe Version F-90 für restliche Angaben.

F-92 STINGRAY

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3050

Wärmetauscher: 20 (40)

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
				M	W	Extrem	
Bug	PPK	15	1	1	1	—	1
LF	Laser	14	1	1	1	—	2
RF	Laser	14	1	1	1	—	2

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version F-90 für restliche Angaben.

F-94 STINGRAY

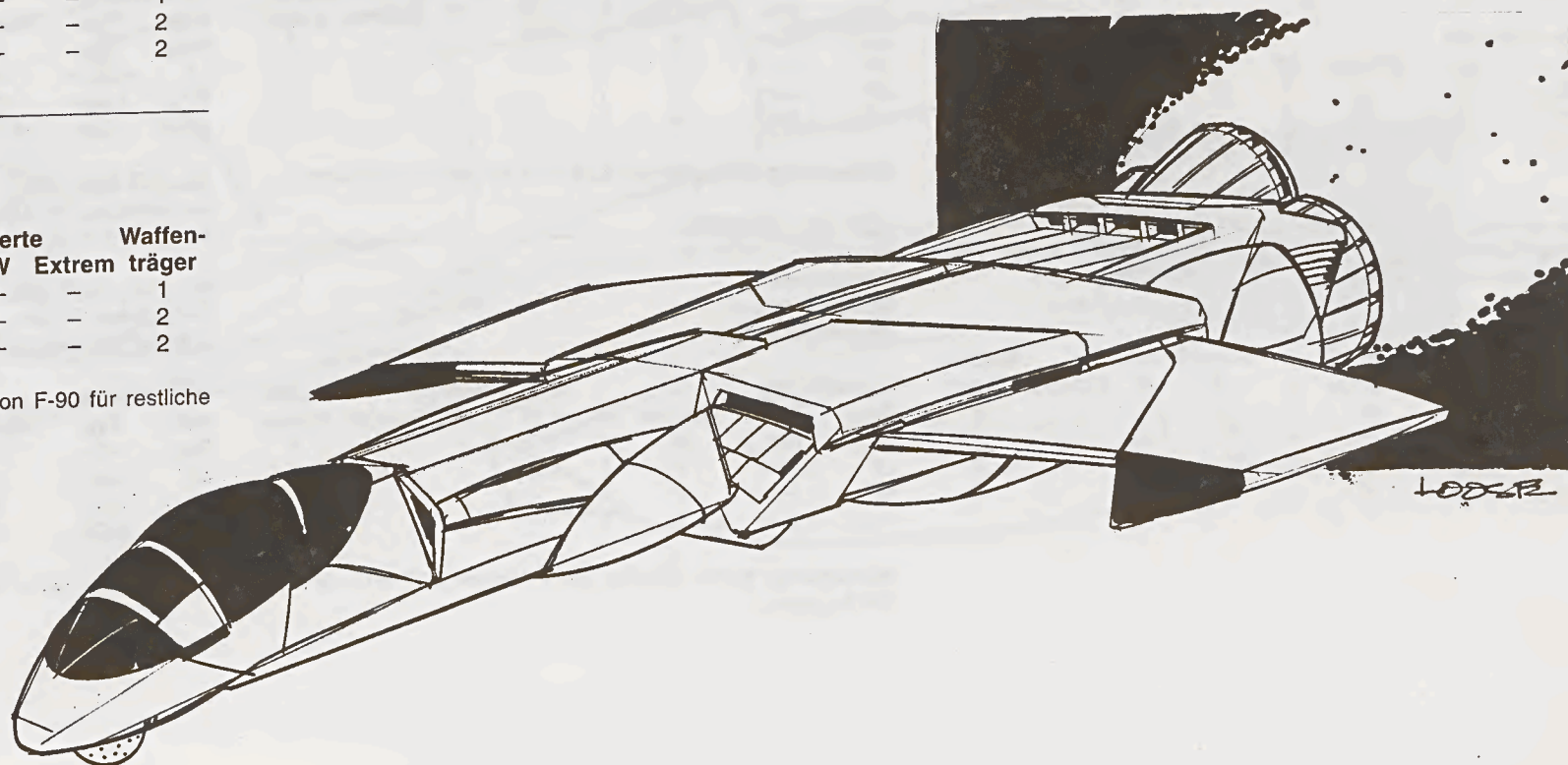
Technologie: Sternenbund

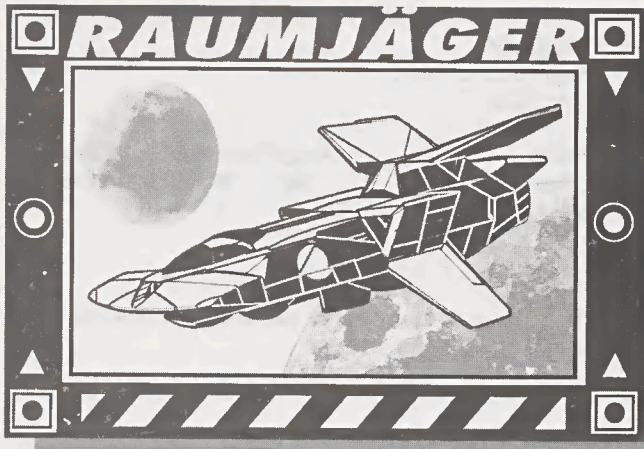
Eingeführt: 3052

Bewaffnung

Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
				M	W	Extrem	
Bug	Laser	15	1	1	1	—	2
LF	Mix	7	1	1	1	—	2
RF	Mix	7	1	1	1	—	2

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version F-90 für restliche Angaben.





IRN-SD1 IRONSIDES

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2613

Panzerwert: 4

Wärmetauscher: 10 (20)

Masse: 65 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	24	3	2	—	—	3
LF	Mix	11	2	—	—	—	3
RF	Mix	11	2	—	—	—	3

LCF-R15 LUCIFER

Technologie: Standard

Eingeführt: 2526

Panzerwert: 4

Wärmetauscher: 20

Masse: 65 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 5

Maximalschub: 7

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	22	3	3	1	—	3
LF	Laser	2	1	—	—	—	2
RF	Laser	2	1	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

LCF-R16 LUCIFER

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3052

Panzerwert: 5

Wärmetauscher: 23 (46)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	30	4	3	3	—	3
LF	KSR	4	1	—	—	—	1
RF	KSR	4	1	—	—	—	1
Heck	Impuls	4	1	—	—	—	1

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version LCF-R15 für restliche Angaben.

LCF-R20 LUCIFER

Eingeführt: 2609

Panzerwert: 9

Wärmetauscher: 23

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	16	2	2	—	—	2
LF	Laser	2	1	—	—	—	2
RF	Laser	2	1	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version LCF-R15 für restliche Angaben.

LCF-16K LUCIFER II

Eingeführt: 2993

Panzerwert: 3

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	26	4	3	1	—	4
LF	Laser	2	1	—	—	—	2
RF	Laser	2	1	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Kurita-Variante. Siehe Version LCF-R15 für restliche Angaben.

LCF-16KR LUCIFER II

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3051

Wärmetauscher: 20 (40)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	38	4	3	3	—	5
LF	Impuls	4	1	—	—	—	2
RF	Impuls	4	1	—	—	—	2
Heck	Impuls	4	1	—	—	—	1

Anmerkung: 3050er Version der Kurita-Variante. Siehe Version LCF-R15 für restliche Angaben.

SL-17 SHILONE

Technologie: Standard

Eingeführt: 2787

Panzerwert: 5

Wärmetauscher: 20

Masse: 65 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	14	2	2	1	—	2
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1
Heck	KSR	3	1	—	—	—	1

SL-17R SHILONE

Anmerkung: Mit 20 doppelten Wärmetauschern ausgestattet. Siehe Version SL-17 für restliche Angaben.

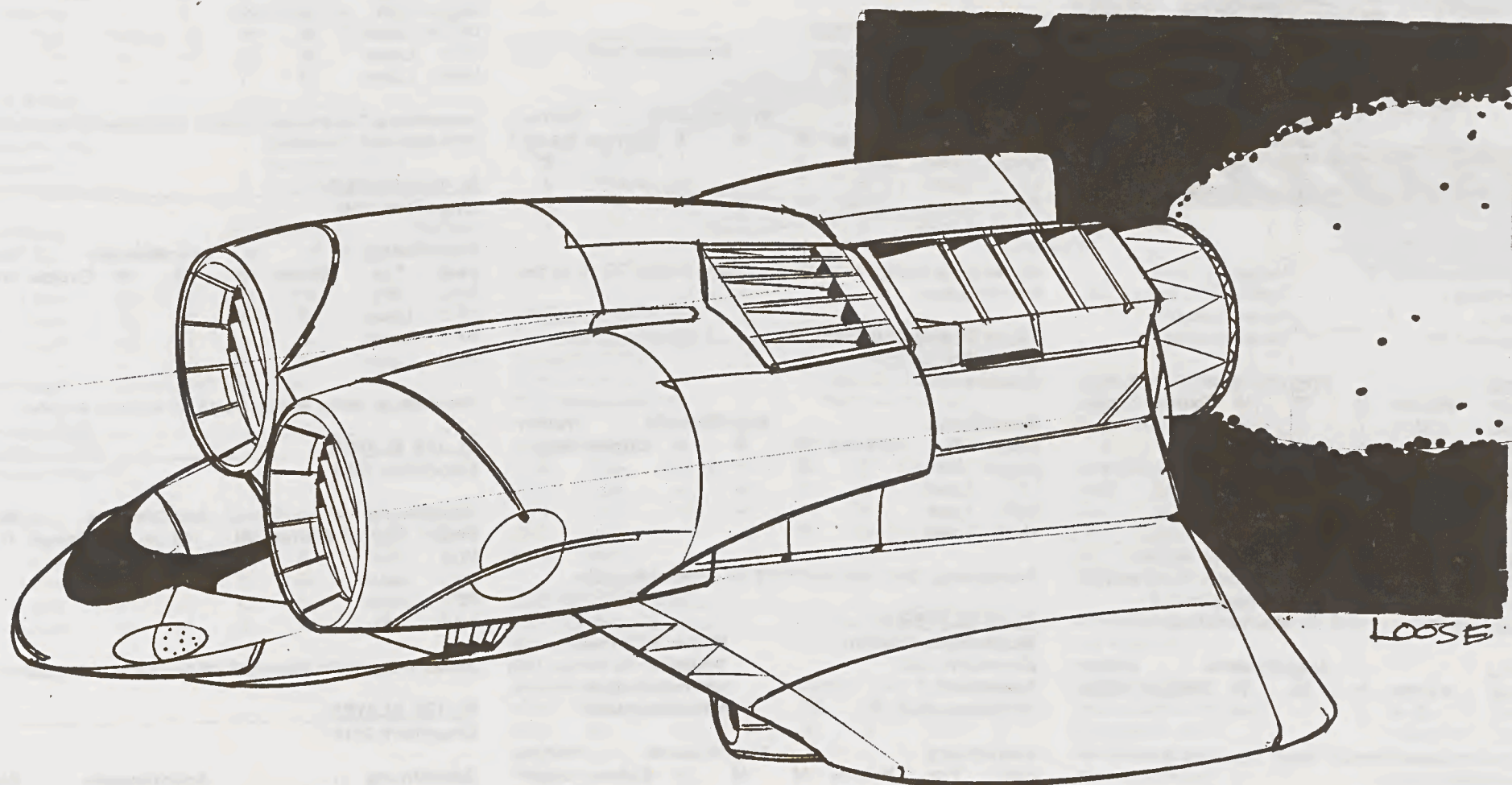
SL-17AC SHILONE

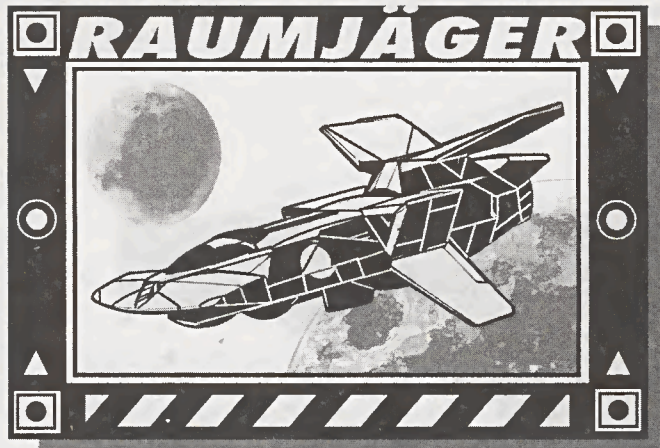
Eingeführt: 2935

Wärmetauscher: 19

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	10	1	1	1	—	3
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1
Heck	KSR	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version SL-17 für restliche Angaben.



**EAGLE**

Technologie: Standard

Masse: 75 Tonnen

Eingeführt: 2492

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Panzerwert: 6

Normalschub: 6

Wärmetauscher: 25

Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	11	1	1	—	—	2
LF	Laser	11	1	1	—	—	2
RF	Laser	11	1	1	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

HMR-HD HAMMERHEAD

Technologie: Sternenbund

Masse: 75 Tonnen

Eingeführt: 2534

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Panzerwert: 5

Normalschub: 7

Wärmetauscher: 10

Maximalschub: 11

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	AK	7	2	—	—	—	1

Anmerkung: Eine erste Version dieser Maschine erschien bereits im Jahr 2407.

TR-13 TRANSGRESSOR

Technologie: Standard

Masse: 75 Tonnen

Eingeführt: 2890

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Panzerwert: 6

Normalschub: 6

Wärmetauscher: 25

Maximalschub: 9

SCHWERE RAUMJÄGER

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	11	1	1	—	—	2
LF	Laser	11	1	1	—	—	2
RF	Laser	11	1	1	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

TR-13A TRANSGRESSOR

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3052

Wärmetauscher: 25 (50)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	15	1	1	1	—	2
LF	Laser	15	1	1	—	—	2
RF	Laser	15	1	1	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version TR-13 für restliche Angaben.

TR-14 TRANSGRESSOR AC

Eingeführt: 2906

Panzerwert: 5

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	10	3	—	—	—	2
LF	Laser	3	1	—	—	—	1
RF	Laser	3	1	—	—	—	1
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version TR-13 für restliche Angaben.

SL-15 SLAYER

Technologie: Standard

Masse: 80 Tonnen

Eingeführt: 2657

Treibstoff: 10 Tonnen (150)

Panzerwert: 6

Normalschub: 6

Wärmetauscher: 20

Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	6	2	1	—	—	2
LF	Laser	6	1	—	—	—	2
RF	Laser	6	1	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

SL-15R SLAYER

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3052

Wärmetauscher: 20 (40)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	5	2	1	—	—	2
LF	Laser	6	1	—	—	—	2
RF	Laser	6	1	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version SL-15 für restliche Angaben.

SL-15A SLAYER

Eingeführt: 2785

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	12	2	1	1	—	3
LF	Laser	6	1	—	—	—	2
RF	Laser	6	1	—	—	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	—	1

Anmerkung: Siehe Version SL-15 für restliche Angaben.

SL-15B SLAYER

Eingeführt: 2809

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	8	1	1	1	—	2
LF	Laser	6	1	—	—	—	2
RF	Laser	6	1	—	—	—	2
Heck	Mix	7	2	—	—	—	2

Anmerkung: Siehe Version SL-15 für restliche Angaben.

SL-15C SLAYER

Eingeführt: 2814

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	7	2	—	—	—	2
LF	Laser	6	1	—	—	—	2
RF	Laser	6	1	—	—	—	2
Heck	Mix	8	1	1	1	—	2

Anmerkung: Siehe Version SL-15 für restliche Angaben.

RPR-100 RAPIER

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2596
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 12 (24)

Masse: 85 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	31	5	3	1	–	4

AHB-X AHAB

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 2697
Panzerwert: 6
Wärmetauscher: 18

Masse: 90 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 5
Maximalschub: 8

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	17	2	1	–	–	4
LF	Laser	10	2	1	1	–	2
RF	Laser	10	2	1	1	–	2
Heck	Laser	6	1	–	–	–	2

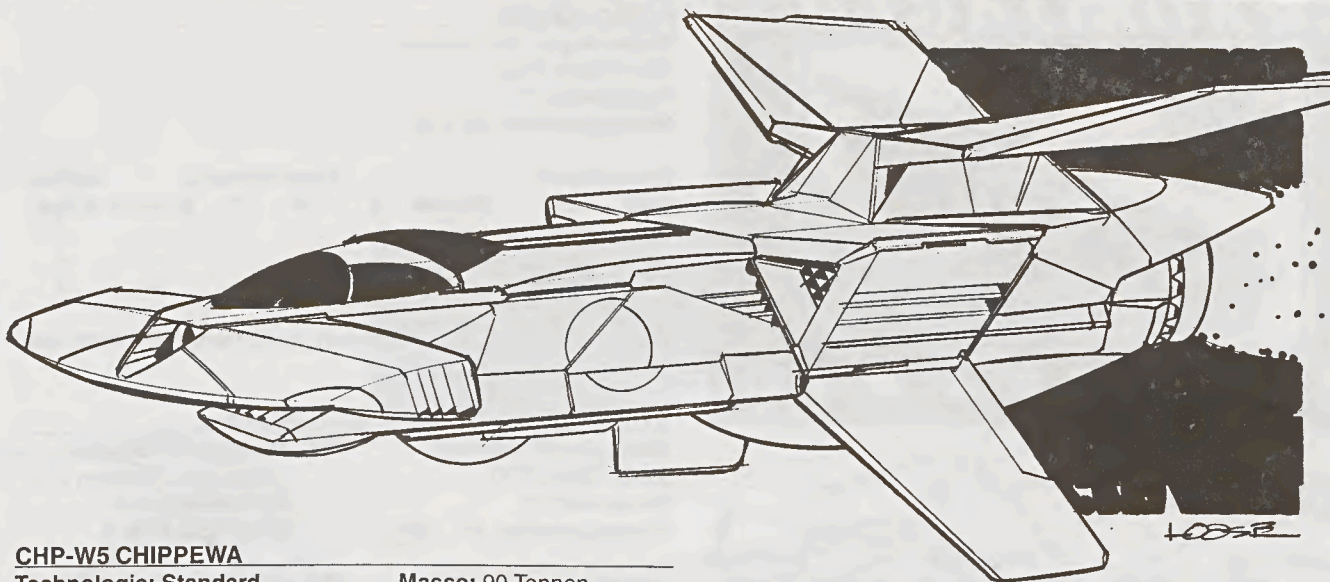
Anmerkung: Prototyp des AHB-443 Ahab.

AHB-443 AHAB

Eingeführt: 2703
Wärmetauscher: 14

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	8	1	1	–	–	1
LF	Laser	10	3	2	2	–	2
RF	Laser	10	3	2	2	–	2
Heck	Laser	6	1	–	–	–	2

Anmerkung: Siehe Version AHB-X für restliche Angaben.



CHP-W5 CHIPPEWA

Technologie: Standard
Eingeführt: 2780
Panzerwert: 3
Wärmetauscher: 25

Masse: 90 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 5
Maximalschub: 8

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	20	4	2	2	–	5
LF	Laser	16	2	2	–	–	2
RF	Laser	16	2	2	–	–	2
Heck	Laser	2	1	–	–	–	2

CHP-W7 CHIPPEWA

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3053

Panzerwert: 4
Wärmetauscher: 25 (50)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	20	4	2	2	–	5
LF	Impuls	20	2	2	–	–	2
RF	Impuls	20	2	2	–	–	2
Heck	Impuls	4	1	–	–	–	2

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version CHP-W5 für restliche Angaben.

CHP-W10 CHIPPEWA

Eingeführt: 2953
Panzerwert: 7

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	20	4	–	–	–	5
LF	Laser	8	1	1	–	–	1
RF	Laser	8	1	1	–	–	1
Heck	Laser	2	1	–	–	–	2

Anmerkung: Davion-Variante. Siehe Version CHP-W5 für restliche Angaben.

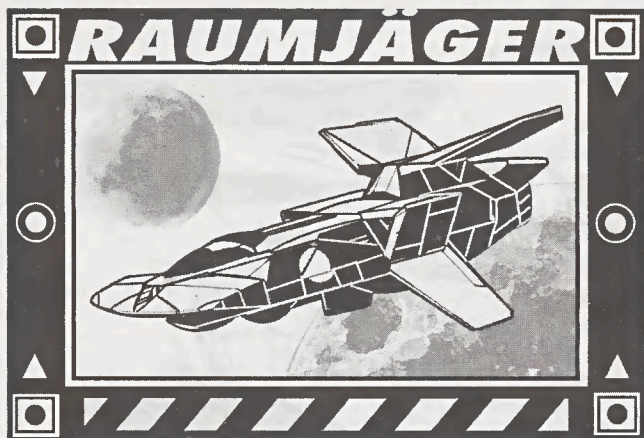
F-100 RIEVER

Technologie: Standard
Eingeführt: 2810
Panzerwert: 6
Wärmetauscher: 28

Masse: 100 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 5
Maximalschub: 8

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	11	3	1	1	–	2
LF	KSR	8	2	–	–	–	2
RF	KSR	8	2	–	–	–	2

SCHWERE RAUMJÄGER



F-100A RIEVER

Eingeführt: 2829

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	15	4	—	—	3
LF	KSR	8	2	—	—	2
RF	KSR	8	2	—	—	2

Anmerkung: Siehe Version F-100 für restliche Angaben.

F-100B RIEVER

Eingeführt: 2835

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	11	3	1	1	2
LF	AK	1	1	1	—	1
RF	AK	1	1	1	—	1

Anmerkung: Siehe Version F-100 für restliche Angaben.

F-700 RIEVER

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3050

Wärmetauscher: 20 (40)

Normalschub: 6

Maximalschub: 9

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version F-100 für restliche Angaben.

F-700A RIEVER

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3050

Panzerwert: 7

Wärmetauscher: 20 (40)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	LB-X	4	1	1	—	2
LF	KSR	16	4	—	—	4
RF	KSR	16	4	—	—	4

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe Version F-100 für restliche Angaben.

STU-K5 STUKA

Technologie: Standard

Eingeführt: 2530

Panzerwert: 6

Wärmetauscher: 30

Masse: 100 Tonnen

Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 5

Maximalschub: 8

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	12	2	1	1	3
LF	Laser	16	2	2	—	2
RF	Laser	16	2	2	—	2
Heck	Laser	6	1	—	—	2

STU-D6 STUKA

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3051

Wärmetauscher: 20 (40)

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	11	2	—	—	3
LF	Mix	22	3	3	1	2
RF	Mix	22	3	3	1	3
Heck	Laser	6	1	—	—	2

Anmerkung: Neue 3050er Version. Siehe STU-K5 für restliche Angaben.

STU-K10 STUKA

Eingeführt: 2711

Wärmetauscher: 32

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	10	3	1	1	5
LF	Laser	16	2	2	—	2
RF	Laser	16	2	2	—	2
Heck	Laser	3	1	—	—	1

Anmerkung: Mark Draconis-Variante. Siehe STU-K5 für restliche Angaben.

STU-K15 STUKA

Eingeführt: 2965

Panzerwert: 5

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	18	4	1	1	6
LF	Laser	16	2	2	—	2
RF	Laser	16	2	2	—	2
Heck	Laser	6	1	—	—	1

Anmerkung: Siehe STU-K5 für restliche Angaben.

THUNDERBIRD

Technologie: Standard

Eingeführt: 2487

Panzerwert: 6

Wärmetauscher: 25

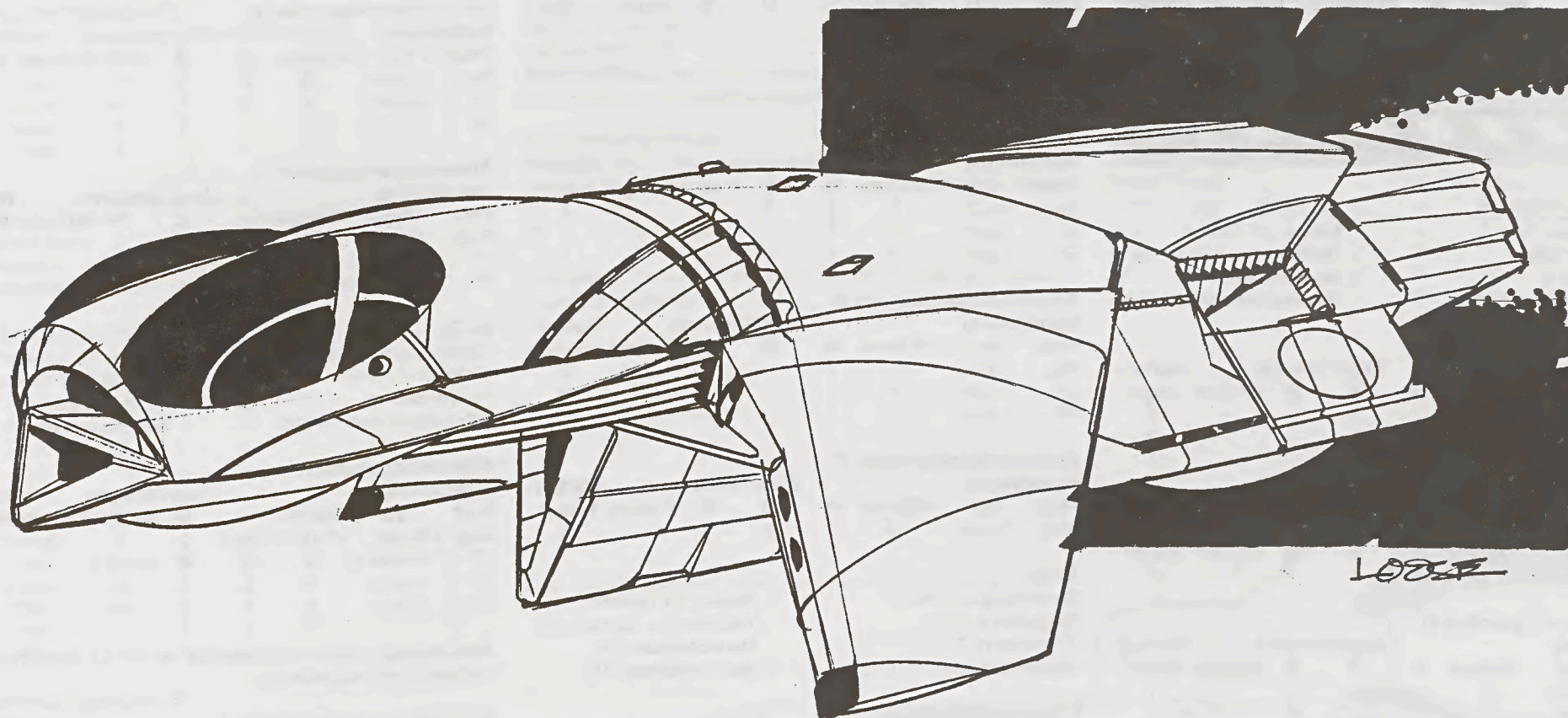
Masse: 100 Tonnen

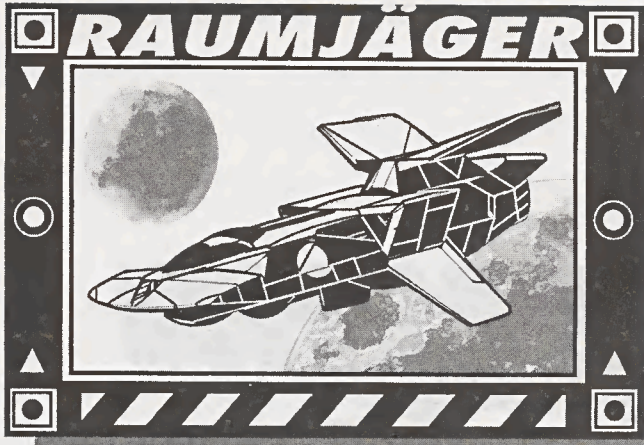
Treibstoff: 5 Tonnen (75)

Normalschub: 5

Maximalschub: 8

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	
Bug	Mix	11	1	1	—	2
LF	Laser	17	3	2	1	3
RF	Laser	17	3	2	1	3
Heck	Laser	6	1	—	—	2



**BASHKIR**

Technologie: Clans
Eingeführt: 2930
Panzerwert: 2
Wärmetauscher: 11 (22)

Masse: 20 Tonnen
Treibstoff: 3 Tonnen (45)
Normalschub: 13
Maximalschub: 20

Primärkonfiguration

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Mix	4	1	1	—	—	2
LF	Laser	5	1	1	—	—	1
RF	Laser	5	1	1	—	—	1

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Mix	8	2	1	—	—	2

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	2	1	—	—	—	1
LF	LSR	5	1	1	1	—	1
RF	LSR	5	1	1	1	—	1

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	14	2	1	1	1	2

OMNIJÄGER**VANDAL**

Technologie: Clans
Eingeführt: 2941
Panzerwert: 2
Wärmetauscher: 10 (20)

Masse: 30 Tonnen
Treibstoff: 3 Tonnen (45)
Normalschub: 14
Maximalschub: 21

Primärkonfiguration

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	4	1	—	—	—	2

Anmerkung: Ausgestattet mit hochentwickelten Sensoren. Kann wie ein LandungsSchiff andere Einheiten orten.

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Impuls	4	1	1	—	—	1
LF	Laser	2	1	—	—	—	1
RF	Laser	2	1	—	—	—	1

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	4	1	—	—	—	2
LF	Laser	4	1	—	—	—	2
RF	Laser	4	1	—	—	—	2

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	15	2	2	—	—	3

AVAR

Technologie: Clans
Eingeführt: 2878
Panzerwert: 3
Wärmetauscher: 10 (20)

Masse: 35 Tonnen
Treibstoff: 3 Tonnen (45)
Normalschub: 10
Maximalschub: 15

Primärkonfiguration

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Mix	20	3	3	1	1	3
LF	Impuls	4	1	1	—	—	1
RF	Impuls	4	1	1	—	—	1

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	LSR	6	2	2	2	—	1
LF	Laser	10	1	1	—	—	2
RF	Laser	10	1	1	—	—	2
Heck	Impuls	4	1	1	—	—	1

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Impuls	20	2	2	2	—	2
LF	Laser	5	1	1	—	—	1
RF	Laser	5	1	1	—	—	1

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	5	1	1	—	—	1
LF	Mix	11	2	1	—	—	3
RF	Mix	11	2	1	—	—	3

BATU

Technologie: Clans
Eingeführt: 2987
Panzerwert: 4
Wärmetauscher: 10 (20)

Masse: 40 Tonnen
Treibstoff: 3 Tonnen (45)
Normalschub: 9
Maximalschub: 14

Primärkonfiguration

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	Laser	12	2	2	2	2	1
LF	Impuls	8	2	2	—	—	2
RF	Impuls	8	2	2	—	—	2
Heck	Laser	5	1	1	—	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 12 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung				Angriffswerte			Waffen- träger
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	
Bug	PPK	15	2	2	2	—	1
LF	KSR	8	1	—	—	—	2
RF	KSR	8	1	—	—	—	2

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 11 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Impuls	12	3	3	-	-	3
LF	Impuls	8	2	2	-	-	2
RF	Impuls	8	2	2	-	-	2
Heck	Laser	5	1	1	-	-	1

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	11	3	3	1	-	3
LF	Laser	4	1	-	-	-	2
RF	Laser	4	1	-	-	-	2
Heck	Laser	5	1	1	-	-	1

SULLA

Technologie: Clans	Masse: 45 Tonnen
Eingeführt: 2998	Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Panzerwert: 4	Normalschub: 9
Wärmetauscher: 13 (26)	Maximalschub: 14

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	PPK	15	2	2	2	-	1
LF	Laser	12	1	1	1	1	1
RF	Laser	12	1	1	1	1	1
Heck	Nah	-	1	-	-	-	1

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	17	2	2	1	-	2
LF	LSR	4	1	1	1	-	1
RF	LSR	4	1	1	1	-	1
Heck	Nah	-	1	-	-	-	1

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
LF	LSR	6	1	1	1	-	1
RF	LSR	6	1	1	1	-	1
Heck	Nah	-	1	-	-	-	1

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Impuls	4	1	1	-	-	1
LF	PPK	15	1	1	1	-	1
RF	PPK	15	1	1	1	-	1
Heck	Nah	-	1	-	-	-	1

TURK

Technologie: Clans	Masse: 50 Tonnen
Eingeführt: 3012	Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Panzerwert: 5	Normalschub: 7
Wärmetauscher: 12 (24)	Maximalschub: 11

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
LF	Mix	27	3	3	3	1	2
RF	Mix	27	3	3	3	1	2

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 16 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration A

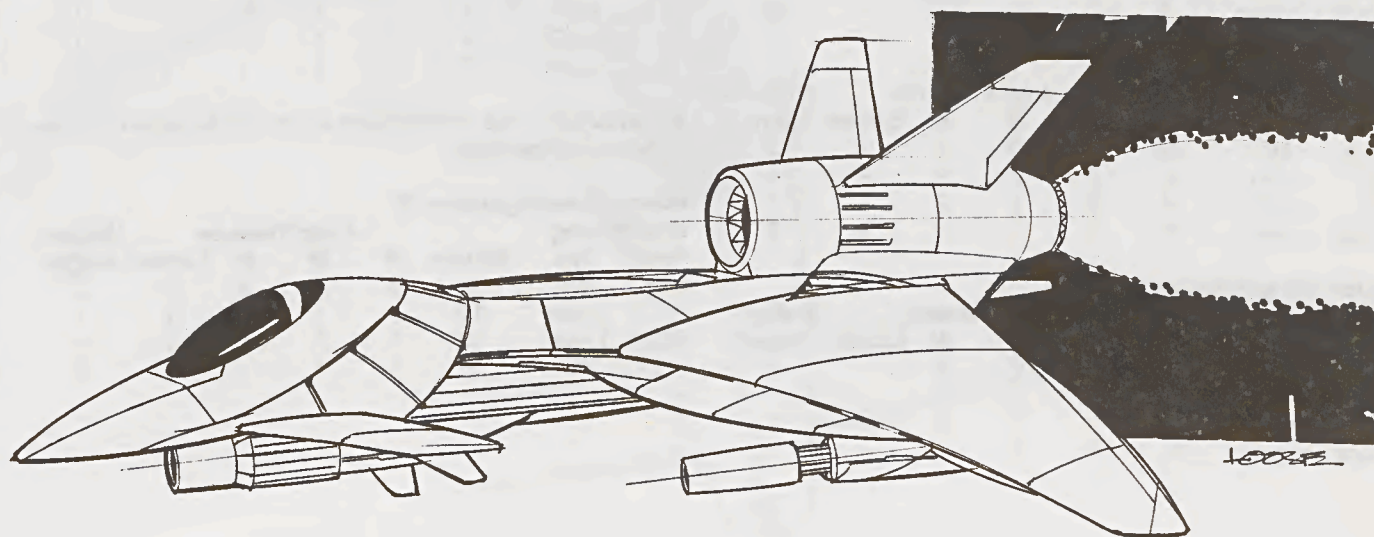
Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	13	3	3	3	1	2
LF	KSR	3	1	-	-	-	1
RF	KSR	3	1	-	-	-	1
Heck	Impuls	4	1	1	-	-	1

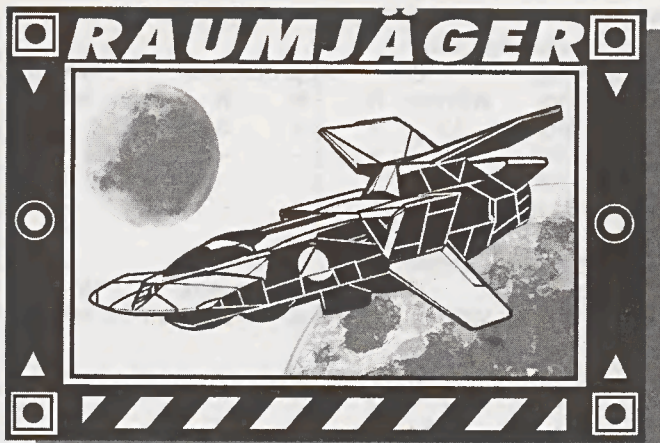
Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	10	1	1	-	-	2
LF	AK	6	2	2	-	-	1
RF	AK	6	2	2	-	-	1

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-träger	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	LSR	6	1	1	1	-	1
LF	Mix	16	2	2	1	1	2
RF	Mix	16	2	2	1	1	2
Heck	Laser	5	1	1	-	-	1





VISIGOTH

Technologie: Clans
Eingeführt: 2948
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 16 (32)

Masse: 60 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 7
Maximalschub: 11

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	17	3	3	—	—	4
LF	Mix	5	1	1	—	—	2
RF	Mix	5	1	1	—	—	2
Heck	Laser	8	1	1	—	—	2

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	25	3	3	2	—	3
LF	LSR	6	2	2	2	—	1
RF	LSR	6	2	2	2	—	1
Heck	Laser	8	1	1	—	—	2

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Impuls	20	2	2	2	—	2
LF	Impuls	10	1	1	1	—	1
RF	Impuls	10	1	1	1	—	1
Heck	Impuls	4	1	1	—	—	1

OMNIJÄGER

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Impuls	14	2	2	1	—	2
LF	Impuls	14	2	2	1	—	2
RF	Impuls	14	2	2	1	—	2
Heck	KSR	3	1	—	—	—	1

JAGATAI

Technologie: Clans
Eingeführt: 3016
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 15 (30)

Masse: 70 Tonnen
Treibstoff: 4 Tonnen (60)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	LSR	6	1	1	1	—	1
LF	Mix	25	3	3	3	—	2
RF	Mix	25	3	3	3	—	2
Heck	Impuls	10	1	1	1	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 17 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	29	5	5	2	—	3
LF	KSR	4	1	1	—	—	1
RF	KSR	4	1	1	—	—	1
Heck	Laser	12	1	1	1	1	1

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 20 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	AK	2	3	3	3	—	2
LF	Laser	12	1	1	1	1	1
RF	Laser	12	1	1	1	1	1
Heck	Mix	9	1	1	—	—	2

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	30	3	3	2	2	3
LF	LSR	4	1	1	1	—	1
RF	LSR	4	1	1	1	—	1
Heck	Mix	22	2	2	2	1	2

SABUTAI

Technologie: Clans
Eingeführt: 3048
Panzerwert: 5
Wärmetauscher: 15 (30)

Masse: 75 Tonnen
Treibstoff: 3 Tonnen (45)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	3	2	1	1	—	2
LF	Mix	25	3	3	3	—	2
RF	Mix	25	3	3	3	—	2
Heck	Laser	4	1	—	—	—	2

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 21 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	8	1	1	—	—	2
LF	Mix	16	3	2	—	—	2
RF	Mix	16	3	2	—	—	2
Heck	Laser	10	1	1	—	—	2

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-	
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	16	3	3	3	—	2
LF	Laser	12	2	2	2	1	2
RF	Laser	12	2	2	2	1	2
Heck	Impuls	4	1	1	—	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration verfügt über ein ZES zum Einweisen von Arrow IV-Raketen.

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung			Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Laser	50	5	5	5	5	5
LF	Laser	15	2	2	—	—	3
RF	Laser	15	2	2	—	—	3

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 37 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

JENGIZ

Technologie: Clans

Masse: 80 Tonnen

Eingeführt: 3032

Treibstoff: 4 Tonnen (60)

Panzerwert: 7

Normalschub: 5

Wärmetauscher: 20 (40)

Maximalschub: 8

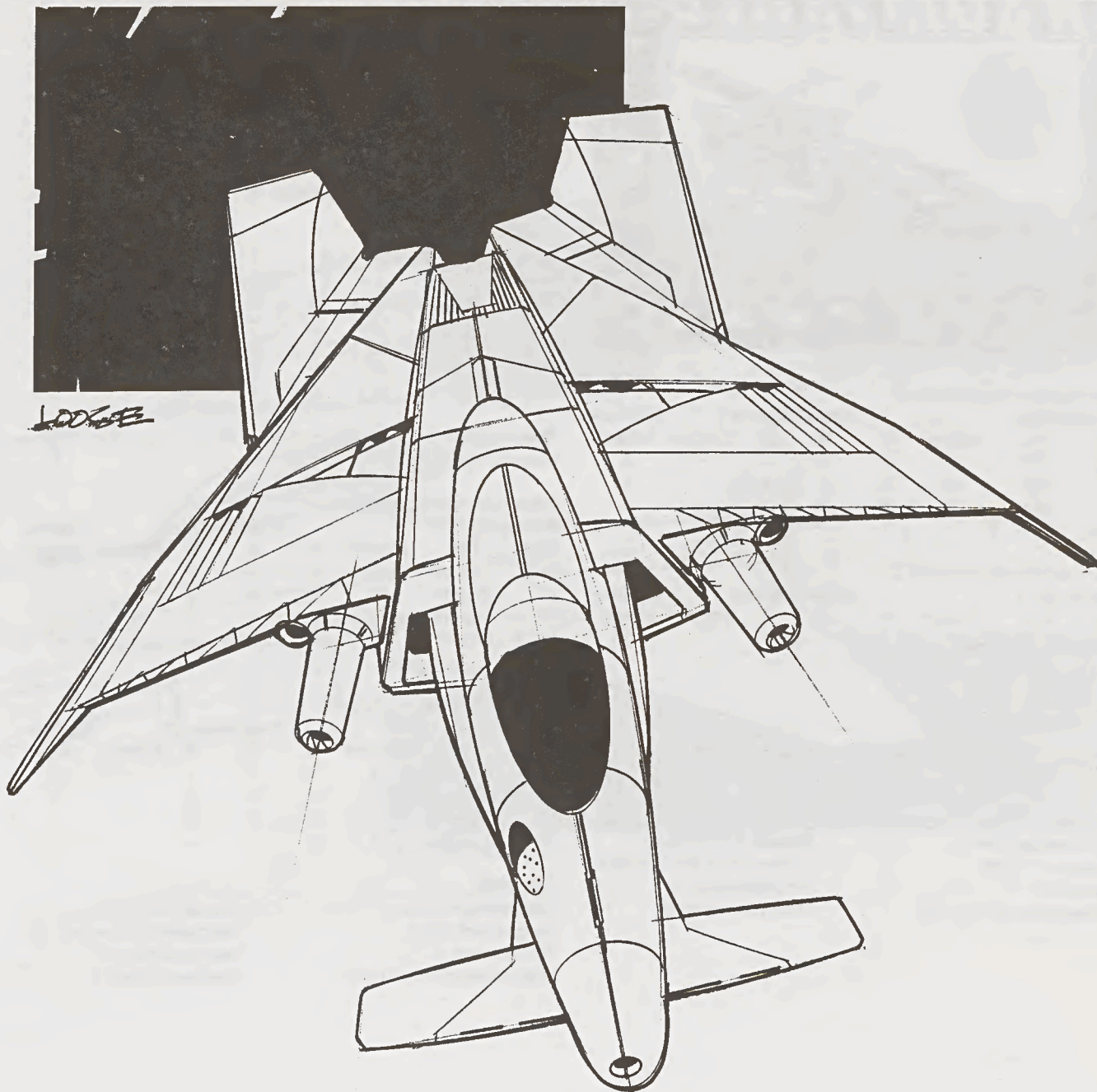
Primärkonfiguration

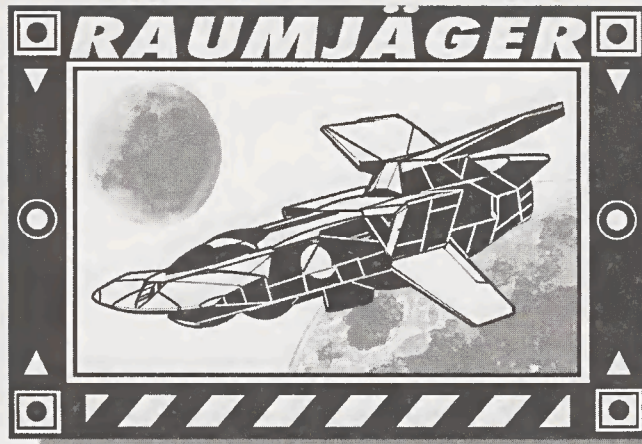
Bewaffnung			Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	Mix	21	3	3	2	—	4
LF	Mix	18	3	2	1	—	3
RF	Mix	18	3	2	1	—	3
Heck	Impuls	4	1	1	—	—	1

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung			Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	träger
Bug	PPK	30	3	3	3	—	2
LF	Mix	20	2	2	2	—	2
RF	Mix	20	2	2	2	—	2
Heck	Laser	2	1	—	—	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 27 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.





Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Mix	11	3	3	2	3
LF	Mix	21	3	3	3	2
RF	Mix	21	3	3	3	2
Heck	Nah	—	1	—	—	1

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	KSR	12	4	4	—	3
LF	LB-X	6	1	1	—	1
RF	LB-X	6	1	1	—	1
Heck	KSR	3	1	1	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration verfügt über eine Frachtkapazität von 0,75 Tonnen.

SCYTHA

Technologie: Clans
Eingeführt: 2968
Panzerwert: 7
Wärmetauscher: 20 (40)

Masse: 90 Tonnen
Treibstoff: 4 Tonnen (60)
Normalschub: 6
Maximalschub: 9

OMNIJÄGER

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Mix	28	5	4	1	3
LF	Laser	24	2	2	2	2
RF	Laser	24	2	2	2	2
Heck	Laser	10	1	1	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 26 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Mix	10	2	1	1	2
LF	Mix	22	3	2	2	3
RF	Mix	22	3	2	2	3
Heck	KSR	4	1	1	—	1

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 24 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration B

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Impuls	10	2	2	2	1
LF	Impuls	20	3	3	3	2
RF	Impuls	20	3	3	3	2
Heck	Impuls	8	2	2	—	2

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Impuls	8	1	1	—	2
LF	Mix	16	3	3	3	2
RF	Mix	16	3	3	3	2
Heck	Laser	2	1	—	—	1

KIRGHIZ

Technologie: Clans
Eingeführt: 2874
Panzerwert: 6
Wärmetauscher: 20 (40)

Masse: 100 Tonnen
Treibstoff: 5 Tonnen (75)
Normalschub: 5
Maximalschub: 8

Primärkonfiguration

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	LB-X	2	1	1	1	1
LF	Mix	13	3	3	3	2
RF	Mix	13	3	3	3	2
Heck	Mix	10	3	2	—	3

Alternativkonfiguration A

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	PPK	30	3	3	3	2
LF	Mix	21	2	2	2	3
RF	Mix	21	2	2	2	3
Heck	Laser	14	2	1	1	2

Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 24 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration B

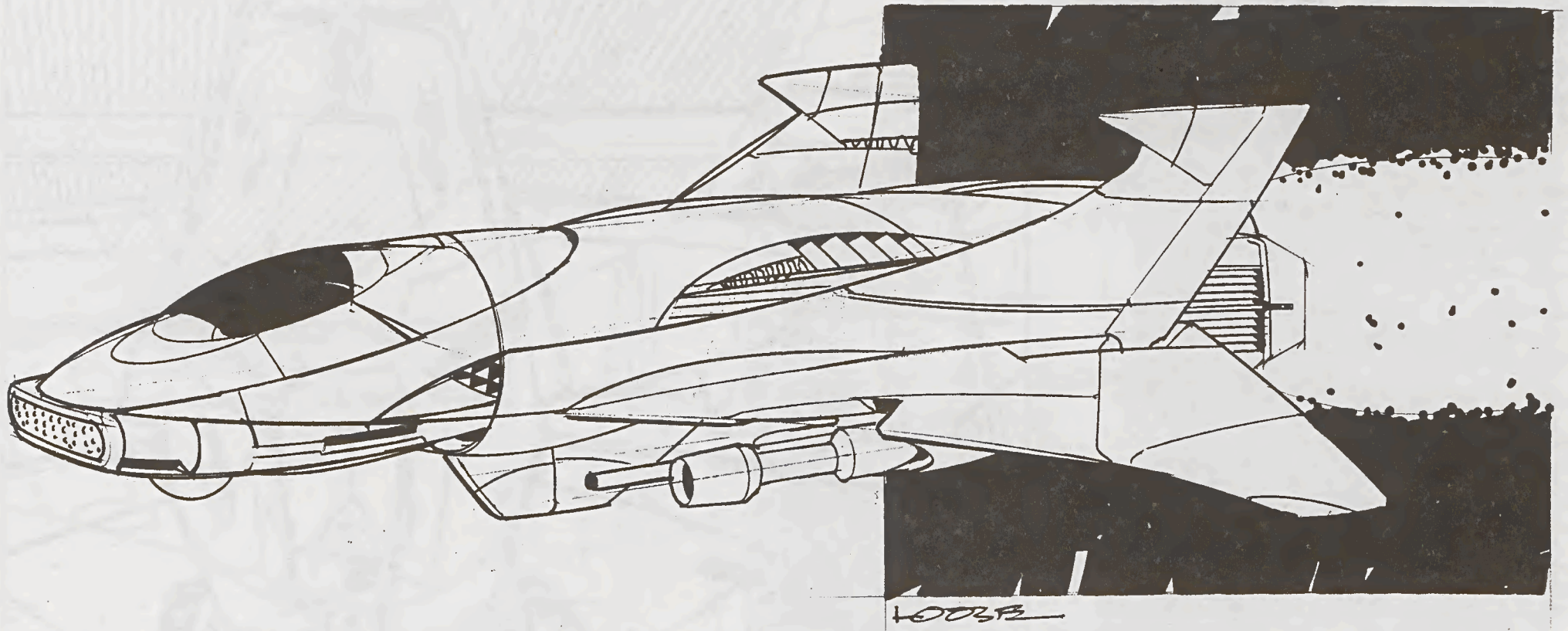
Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Mix	23	3	2	2	3
LF	Mix	3	3	3	3	3
RF	Mix	3	3	3	3	3
Heck	Impuls	4	1	1	—	1

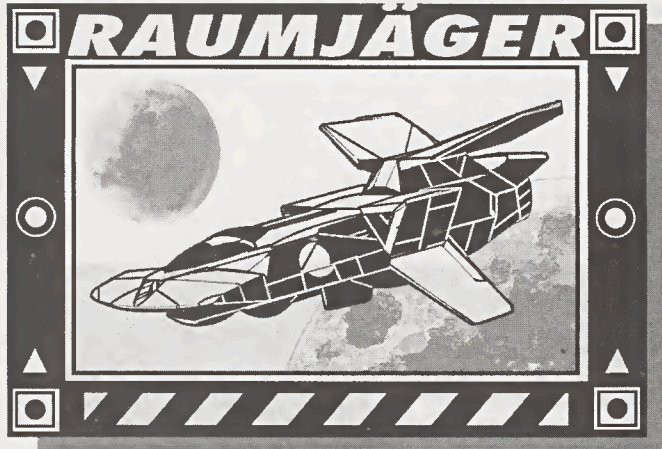
Anmerkung: Diese Konfiguration ist mit 26 doppelten Wärmetauschern ausgestattet.

Alternativkonfiguration C

Bewaffnung		Angriffswerte				Waffen-
Feld	Typ	Wärme	N	M	W	Extrem träger
Bug	Mix	36	6	5	2	4
LF	PPK	15	2	2	2	1
RF	PPK	15	2	2	2	1
Heck	Laser	24	2	2	2	2

Anmerkung: Diese Konfiguration verfügt über eine Frachtkapazität von 10 Tonnen.





GUARDIAN

Typ: Konventionell (Düsenflugzeug) **Masse:** 20 Tonnen
Technologie: Standard **Treibstoff:** 2 Tonnen (60)
Eingeführt: 2831 **Normalschub:** 7
Panzerwert: 1 **Maximalschub:** 11

Bewaffnung	Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
					M	W	Extrem	
Bug	KSR		4	1	—	—	—	1

Anmerkung: Senkrechtstarter.

MECHBUSTER

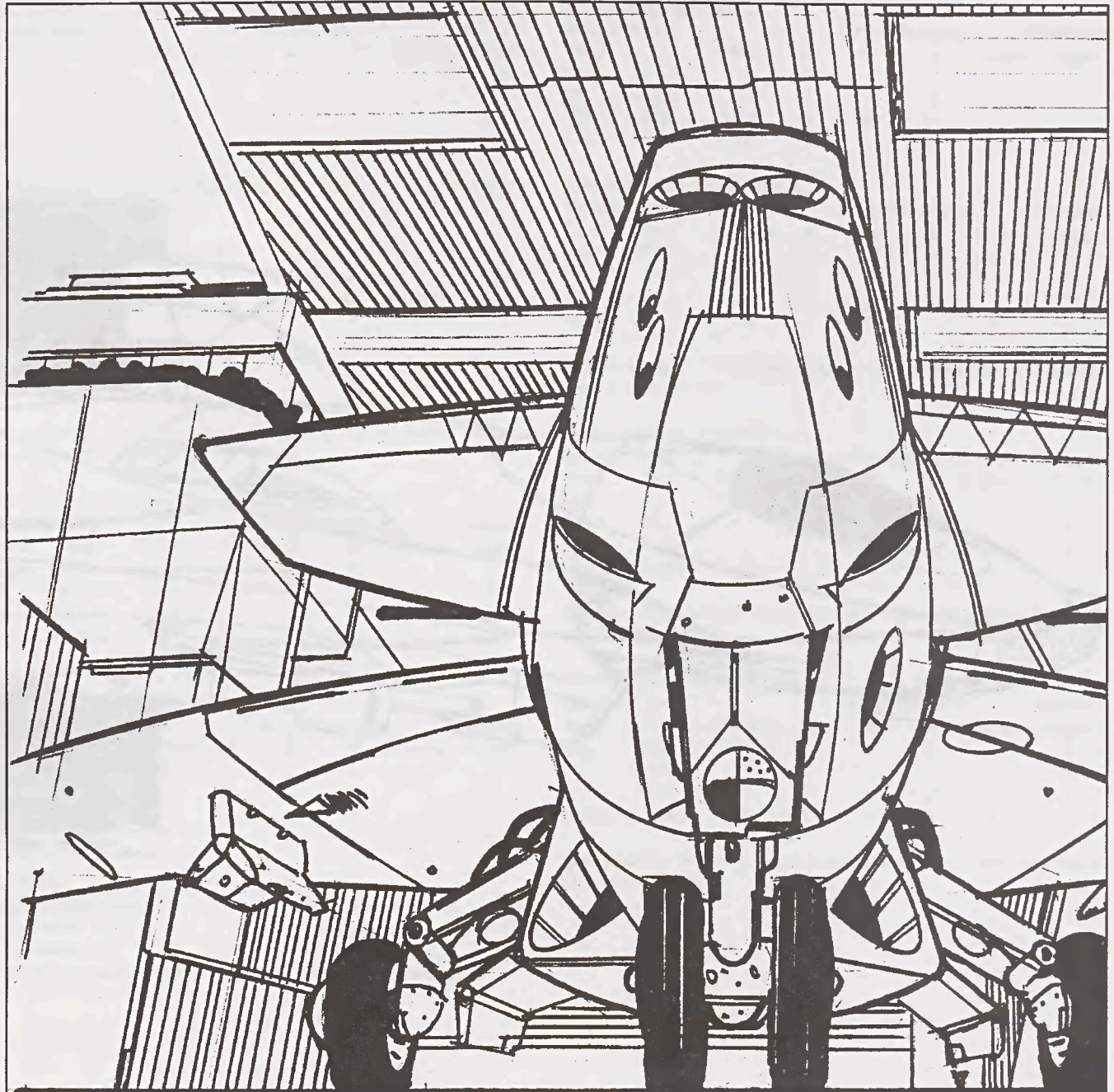
Typ: Konventionell (Düsenflugzeug) **Masse:** 50 Tonnen
Technologie: Standard **Treibstoff:** 2 Tonnen (60)
Eingeführt: 3023 **Normalschub:** 5
Panzerwert: 1 **Maximalschub:** 8

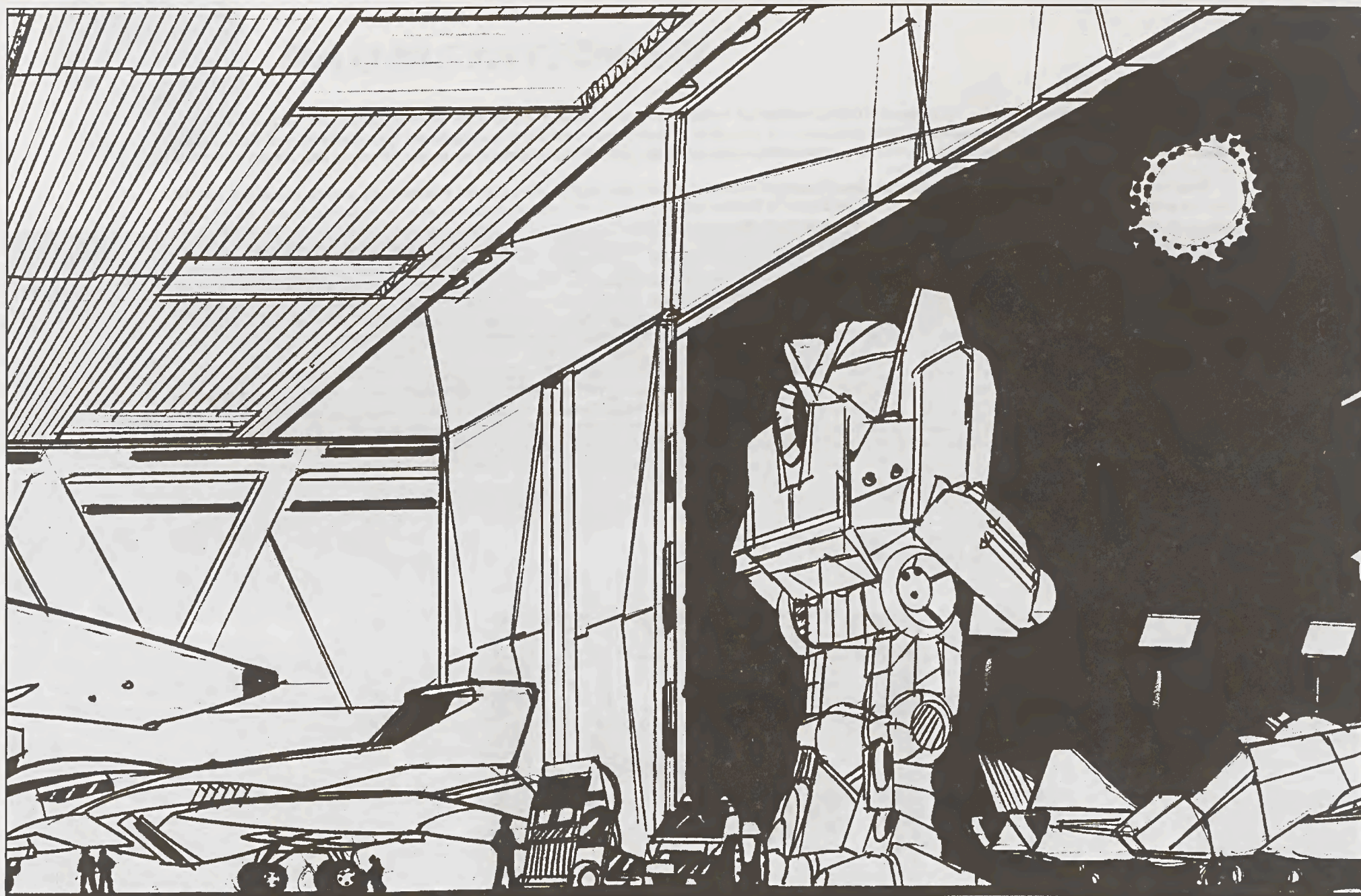
Bewaffnung	Feld	Typ	Wärme	N	Angriffswerte			Waffen-träger
					M	W	Extrem	
Bug	AK		7	2	—	—	—	1

PLANETLIFTER

Typ: Konventionell (Düsenflugzeug) **Masse:** 50 Tonnen
Technologie: Standard **Treibstoff:** 2,5 Tonnen (75)
Eingeführt: 2761 **Normalschub:** 4
Panzerwert: 1 **Maximalschub:** 26

Anmerkung: Kann 20 (70) Tonnen Fracht befördern. Senkrechtstarter.



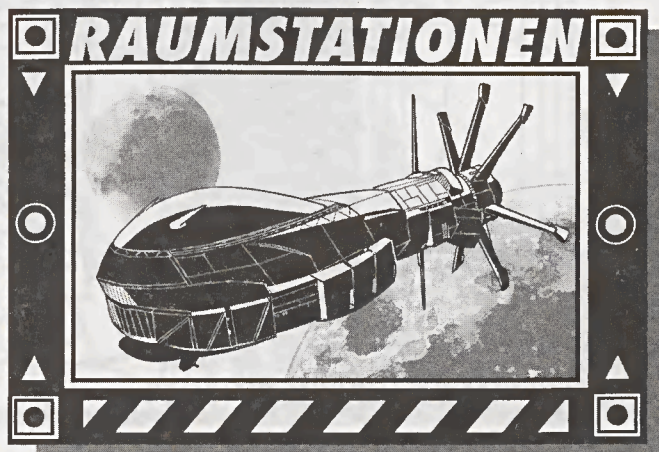


Zahlreiche orbitale Einrichtungen, die gemeinhin als Raumstationen bezeichnet werden, erfüllen überall in der Inneren Sphäre eine Vielzahl von Aufgaben. Die große Anzahl unterschiedlicher Konstruktionen läßt sich dabei in drei Gruppen einteilen: niedrigorbitale, geosynchrone und standortfeste Stationen. Jede dieser Gruppen umfaßt eine Reihe verschiedener Stationstypen. Dieses Kapitel bietet einen kurzen Überblick über die am häufigsten in der Inneren Sphäre eingesetzten Stationsarten.

Stationen in einem niedrigen Orbit befinden sich oftmals weniger als 500 Kilometer über der Oberfläche eines Planeten; die genaue Distanz ist von der Schwerkraft abhängig, die vom Planeten ausgeht. Solche Stationen bleiben aufgrund von Zentrifugalkräften, die bei den Umlasuren auftreten, im Orbit. Allerdings nehmen die Umlaufbahnen mit der Zeit ab, und falls sie nicht in regelmäßigen Abständen wieder stabilisiert werden, würden Niedrigorbitalstationen schließlich in die Atmosphäre eintreten und dort verglühen oder aber auf die Oberfläche des Planeten abstürzen. Aus diesem Grund werden Stationen niemals auf Dauer in einen niedrigen Orbit gebracht.

Geosynchrone Stationen werden so positioniert, daß ihre Umlaufbahn der Rotationsgeschwindigkeit des Planeten entspricht, den sie umkreisen. Dadurch hält eine solche Station ihre Position über einem bestimmten Punkt der Planetenoberfläche permanent bei. Mit einem Abstand von mehreren tausend Kilometer zum Boden des Planeten erweist sich ein solcher Orbit als wesentlich stabiler als der von Niedrigorbitalstationen, und aus diesem Grund ist eine solche Position wesentlich günstiger für die Plazierung einer Raumstation. Die kürzliche Vernichtung des aufgegebenen *Armstrong*-Habitats über Ozawa zeigt jedoch, daß auch solch ein Orbit mit der Zeit abnehmen kann.

Die meisten Stationen befinden sich jedoch ohnehin in der Nähe einer stabilen Position innerhalb eines Sonnensystems. An solchen Punkten gleichen die verschiedenen Gravitationskräfte des Systems einander aus, so daß eine Raumstation mit nur geringem Energieaufwand ihre Position beizubehalten vermag. Solche Orte ziehen oft eine Vielzahl von sich gegenseitig unterstützenden Raumstationen an, und der Galax-Megaplex ist ein hervorragendes Beispiel für solch ein Phänomen. Der Megaplex besteht aus fast 50 Stationen der unterschiedlichsten Bauart, die sich allesamt am L1-Punkt zwischen Galax und seinem Mond versammelt haben. Der Megaplex besteht aus Fabrikstationen, Personal-Habitaten und zahlreichen anderen Einrichtungen, die allesamt den Schiffswerften dienen, die den Mittelpunkt des Megaplexes bilden. Natürlich sind dort auch eine Reihe von Verwaltungsstationen zu finden, unter anderem der „Schwebende Turm“, das Hauptquartier von Federated-Boeing Interstellar.





RAUMSTATIONEN

AUFLADESTATION DER OLYMPUS-KLASSE

HERSTELLER: BIGADIER CORP.

MACKENZIE, LIGA FREIER WELTEN

MASSE (BELADEN): 1.000.000 TONNEN

LÄNGE INSGESAMT: 1.500 METER

ENERGIESPEICHERBÄNKE: 8

START UND BERGUNG
FÜR RAUMJÄGER

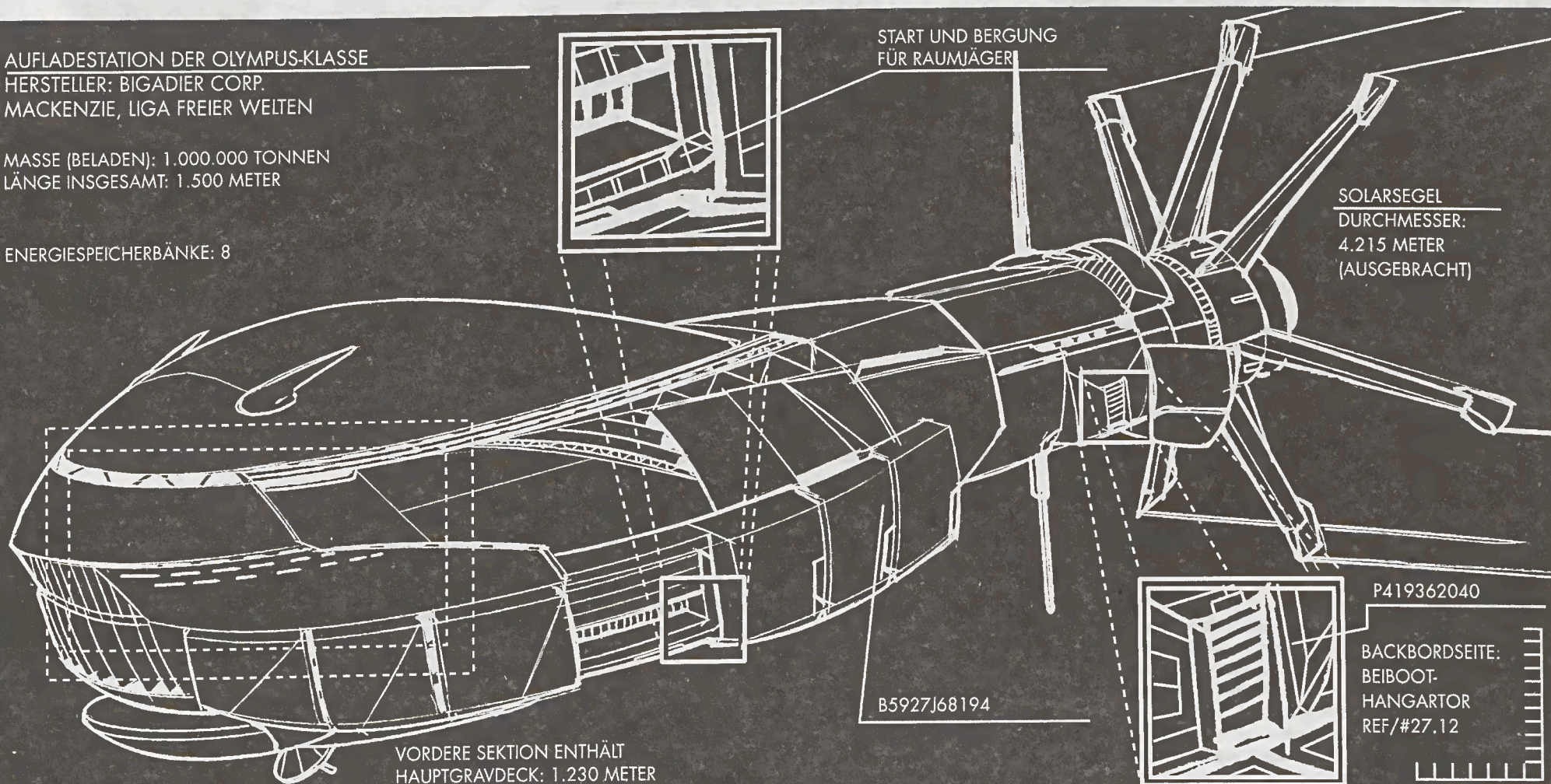
SOLARSEGEL
DURCHMESSER:
4.215 METER
(AUSGEBRACHT)

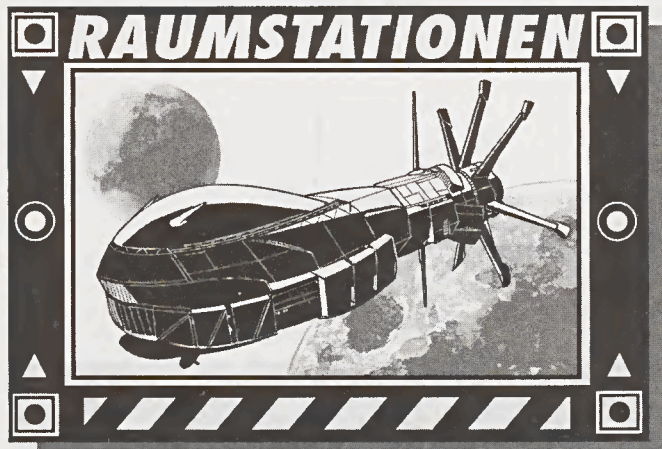
B5927J68194

P419362040

BACKBORDSEITE:
BEIBOOT-
HANGARTOR
REF/#27.12

VORDERE SEKTION ENTHÄLT
HAUPTGRAVDECK: 1.230 METER





In vielen Sonnensystemen können Orbitalfabriken der unterschiedlichsten Größe angetroffen werden. Nachdem sie in der Zeit nach dem Fall des Sternenbundes weitestgehend vernachlässigt worden waren, erlangen sie nun wieder zunehmende Bedeutung, nachdem die Produktion unter 0-g-Bedingungen in der Inneren Sphäre einen neuen Aufschwung erfahren hat. Dieser Aufschwung wurde von den vielen HighTech-Systemen beschleunigt, zu deren Herstellung Materialien benötigt werden, die ohne den störenden Einfluß der Schwerkraft produziert oder verfeinert werden müssen.

Fabriken dieser Art können eine Masse zwischen 2.000 und 200.000 Tonnen besitzen. Die meisten sind nur schwach bewaffnet, so daß sie Angreifern gegenüber verwundbar sind, obwohl größere Produktionsstätten auch schon mal eine kleinere Anzahl von Jäger- und Raketenabwehrwaffen besitzen. Die größte Fabrik, die gegenwärtig existiert, dient der Germaniumveredelung und gehört zum Galax-Megaplex von Federated-Boeing Interstellar. Die betreffende Einrichtung ist vollautomatisiert, obwohl die meisten Fabriken ansonsten auf menschliche Arbeitskräfte angewiesen sind.

Die folgenden Einträge beschreiben die am häufigsten vorkommenden Fabrikstationen.

KLEINE FABRIK

Technologie: Sternenbund

Treibstoffkapazität: 100 t

Speicherbänke: 0

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung: 10 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Segeldurchmesser: Nicht vorhanden.

Wärmetauscher: 52

Masse: 2.500 Tonnen

Abmessungen:

Länge: 110 m

Breite: 95 m

Segelintegrität: Nicht vorhanden

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (2) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (184 Tonnen) 2 Tore

Hangar 3: Produktionsstätten 2 Tore

Andockringe: 1

Gravdeck: 1 (65 m Durchmesser)

Besatzung: 25

MITTLERE/GROSSE FABRIK

Technologie: Sternenbund

Treibstoffkapazität: 100 t

Speicherbänke: 0

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung: 7 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Segeldurchmesser: 240

Wärmetauscher: 63

2 Tore

2 Tore

2 Tore

Rettungskapseln: 4

Rettungsboote: 4

Passagiere: 15

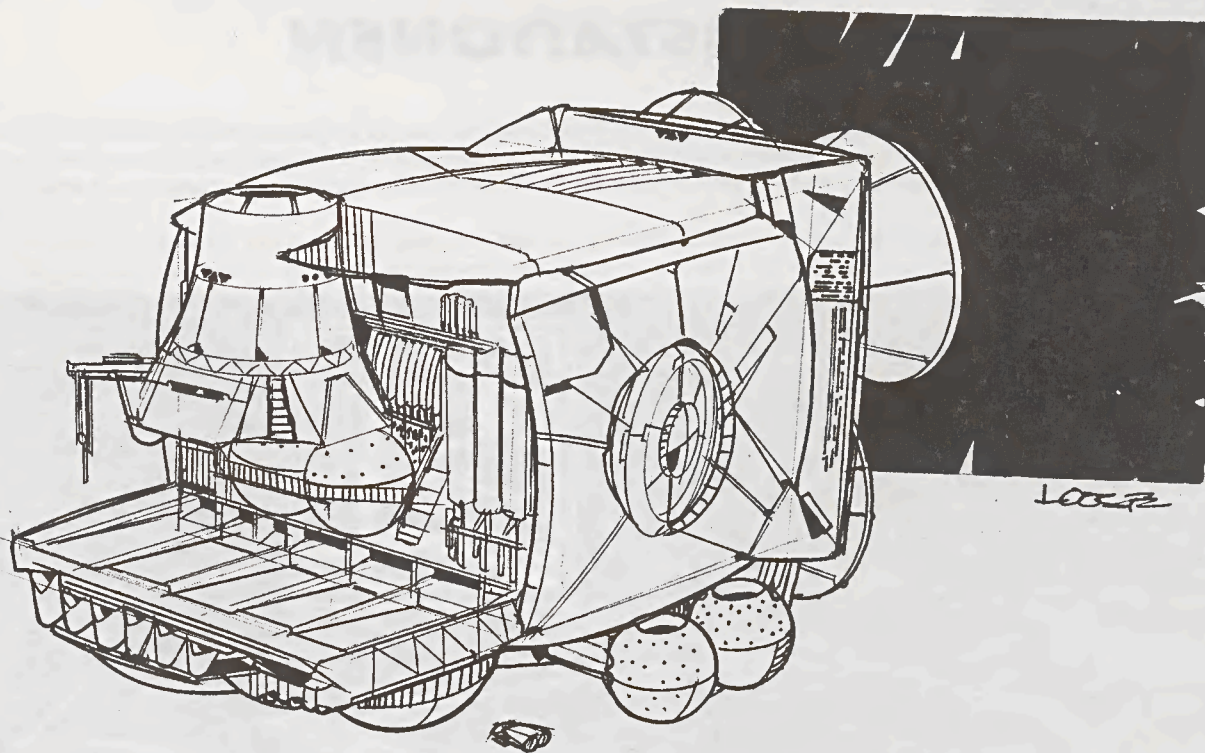
Masse: 17.000 Tonnen

Abmessungen:

Länge: 240 m

Breite: 160 m

Segelintegrität: 3



Bewaffnung: (in jedem der 6 Schußfelder – Bug, VL, VR, HL, HR, Heck)

Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Nah	6	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (12) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (8.046 Tonnen) 2 Tore

Hangar 3: Produktionsstätten 2 Tore

Andockringe: 1

Gravdeck: 1 (82 m Durchmesser)

Besatzung: 45

Waffen: 18 Leichte Impulslaser

Rettungskapseln: 20

Rettungsboote: 20

Passagiere: 285

Anmerkung: Produktionsstätten muß ein Hangar zugewiesen werden. Sie nehmen normalerweise 10 Prozent der Gesamtmasse einer Station für sich ein. Passagierunterkünfte werden mit 10 Tonnen pro Person berechnet.

RAUMSTATIONEN

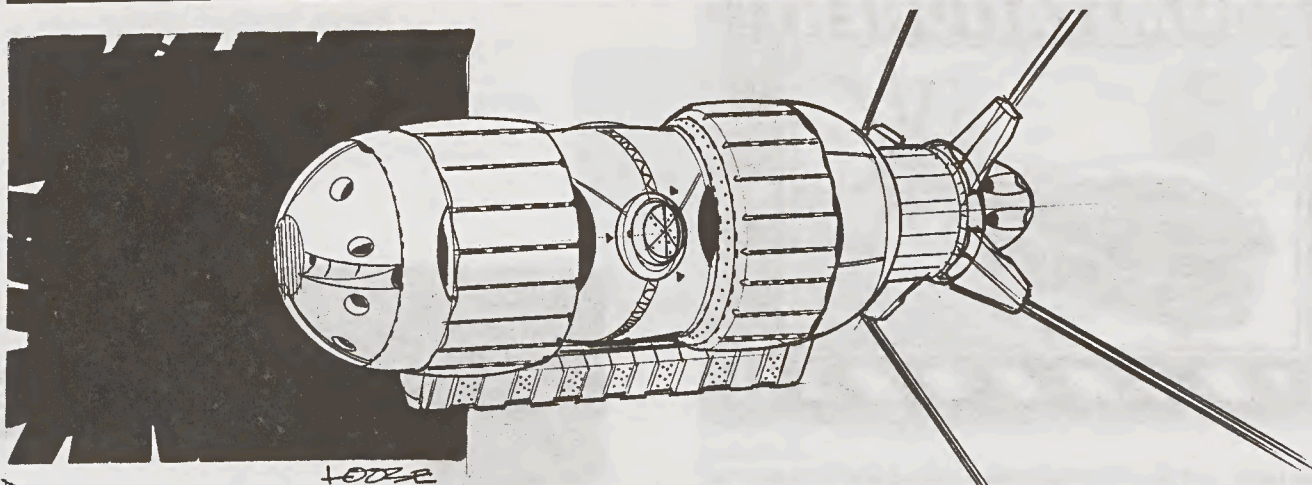


Als die Menschheit damit begann, die weit verstreut liegenden Welten im bislang erforschten Raum zu besiedeln, sagten die meisten Beobachter das Ende der Weltraum-Habitate voraus. Tatsächlich bestand, angesichts der Möglichkeit, bis dahin unerreichbare Welten kolonisieren zu können, nur ein geringer Bedarf an den riesigen Habitaten jener Tage. Allerdings kam es jetzt durch das Wiederaufleben orbitaler Fabriken und Schiffswerften nach dem 4. Nachfolgekrieg wieder zu einer vermehrten Nachfrage nach kostengünstigen Unterbringungsmöglichkeiten. Dies hatte zur Folge, dass die Betriebe nun eine wachsende Anzahl von kleinen Habitaten instand setzen oder neu bauen, um Wohnraum für die Beschäftigten in den neuen Orbitalfabriken und -werften zu schaffen.

Die meisten dieser Stationen können 10 bis 15.000 Personen fassen, es existieren jedoch auch wesentlich größere oder kleinere Ausführungen. Bei C.M.O. 26 im Vereinigten Commonwealth leben beispielsweise 50.000 Soldaten und Zivilisten in einem einzigen, großen Habitat, was es zur größten von Menschenhand geschaffenen Konstruktion der Inneren Sphäre macht. Nur über den Clanwelten soll es noch größere Habitate geben, von denen einige 200.000 Menschen beherbergen können, allerdings liegen zur Zeit keine weitergehenden Informationen über diese Einrichtungen vor.

Das größte jemals gebaute Habitat war die riesige O'Neil-Station. Die zylindrische Konstruktion besaß eine Länge von sieben Kilometer bei einem Durchmesser von einem Kilometer und beherbergte mehr als eine Million Menschen. Dieses Wunderwerk der Technik wurde allerdings bei den sich dem Amaris-Coup anschließenden Kämpfen zerstört. Die Station wurde von Streitkräften der Republik der Randwelten angegriffen, die sich dazu entschlossen, die Einrichtung lieber mit einer taktischen Nuklearwaffe zu vernichten als die Cameron-Truppen, die die Station verteidigten, direkt zu bekämpfen.

HABITATE



Vielen anderen Habitats war während der Nachfolgekriege ein ähnliches Schicksal beschieden, oder sie wurden schlichtweg aufgegeben, wenn sich der Unterhalt für diese weitläufigen Anlagen aus wirtschaftlichen Gründen nicht mehr lohnte. Nur die Stationen, die sich nahe dem Mittelpunkt eines jeden Staats befanden, überdauerten bis in die Gegenwart, und abgesehen von einigen wenigen Neukonstruktionen aus der letzten Zeit stammen sie allesamt aus der Zeit des Sternenbunds.

KLEINES HABITAT

Technologie: Sternenbund
Treibstoffkapazität: 200 t
Speicherbänke: 0
Strukturelle Integrität: 1
Panzerung: 13 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)
Segeldurchmesser: 440 m
Wärmetauscher: 94

Masse: 120.000 Tonnen
Abmessungen:
Länge: 1.100 m
Breite: 500 m

Segelintegrität: 3

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (20)
Hangar 2: Fracht (45.732 Tonnen)
Hangar 3: Passagierunterkünfte

3 Tore
 2 Tore

Andockringe: 3

Gravdeck: 1 (500 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 300

Rettungsboote: 300

Besatzung: 120

Passagiere: 5.880

GROSSES HABITAT

Technologie: Sternenbund
Treibstoffkapazität: 250 t
Speicherbänke: 0
Strukturelle Integrität: 1
Panzerung: 10 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)
Segeldurchmesser: 1.220
Wärmetauscher: 94

Masse: 500.000 Tonnen
Abmessungen:
Länge: 2.300 m
Breite: 750 m
Segelintegrität: 5

Bewaffnung: (in jedem der 6 Schußfelder –
 Bug, VL, VR, HL, HR, Heck)

Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
Nah	4	1	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (40)
Hangar 2: Fracht (168.938 Tonnen)
Hangar 3: Passagierunterkünfte

5 Tore
 2 Tore

Andockringe: 8

Gravdeck: 3 (je 500 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 1.000

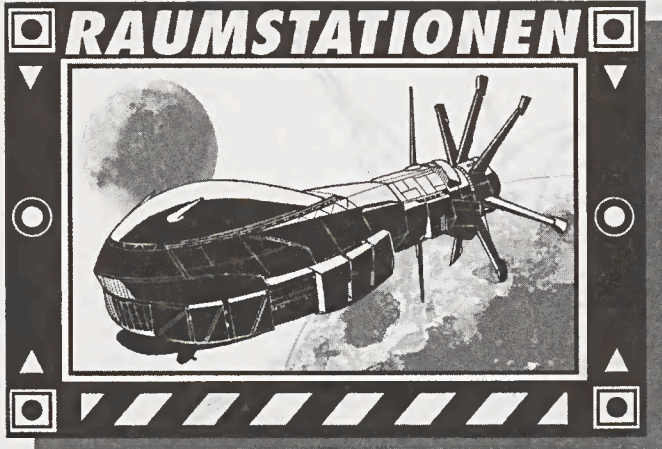
Rettungsboote: 1.000

Besatzung: 340

Passagiere: 28.600

Waffen: 12 Leichte Impulslaser

Anmerkung: Passagierunterkünfte werden mit 10 Tonnen pro Person berechnet.



An den Nadir- und Zenit-Sprungpunkten vieler Systemen kann man Aufladestationen vorfinden. Sie verfügen über riesige Solarsegel, die denen an Bord von SprungSchiffen ähneln. Die mit Hilfe der Segel aufgefangene Energie wird in massigen Speicherbänken an Bord der Aufladestation gesammelt, die dann mit mittels Mikrowellen oder durch eine direkte Verbindung SprungSchiffe aufladen kann.

Die meisten Aufladestationen erfüllen jedoch auch noch weitere Funktionen, indem sie oftmals als Frachtterminal oder Brennstoffversorger dienen. Viele dienen zudem als Frühwarnsystem für das Sonnensystem, in dem sie beheimatet sind, wobei hochempfindliche Sensoren eingesetzt werden, um einfliegende gegnerische Raumschiffe orten zu können. Trotz dieses Verwendungszwecks sind Aufladestationen nur selten das Ziel feindlicher Angriffe, weil ein Aggressor die Station natürlich auch dazu benutzen kann, seine eigenen SprungSchiffe wieder aufzuladen. Aus diesem Grund haben die meisten Aufladestationen die Nachfolgekriege auch intakt überstanden. Allerdings wurden sie oft zum Ziel verdeckter Operationen, die ihre Sensoren und Funksysteme ausschalten sollten, um sie somit ihres Werts als Vorposten zu berauben.

Die Aufladestation der Olympus-Klasse gehört zu den größten und zahlreichsten Stationen, die heute noch eingesetzt werden. Eine Olympus besitzt eine Masse von gut einer Million Tonnen und verfügt über einen Durchmesser von 1.500 Meter. Jede der acht Speicherbänke an Bord kann den Kearny-Fuchida-Antrieb eines Sprungschiffs per Schnellaufdeprozedur versorgen. In ihren 12 Laderäumen kann die Olympus knapp 140.000 Tonnen Fracht unterbringen, zudem besitzt sie vier Andockringe für LandungsSchiffe. Die Station verfügt über drei Reparaturanlagen. Zwei kleinere Reparaturhangars, die sich im kuppelförmigen Teil befinden, können LandungsSchiffe bis zu einem Gewicht von 50.000 Tonnen aufnehmen, und eine weitere große Anlage ganz vorne in der Station besitzt Raum für Landungs- und SprungSchiffe mit einer Masse von bis zu 150.000 Tonnen. Diese großen Einrich-

tungen sind normalerweise ständig belegt und müssen mindestens 6 Monate im voraus gebucht werden. Das riesige Gravdeck der Olympus ist das größte, das jemals in der Inneren Sphäre gebaut wurde, und besitzt einen Durchmesser von 1.200 Meter. Sämtliche Passagier- und Besatzungsunterkünfte befinden sich auf diesem Deck.

OLYMPUS (AUFLADESTATION)

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 2663

Masse: 1.000.000 Tonnen

Länge: 1.500 m

Panzerung: 10 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Breite: 660 m

Segeldurchmesser: 4.215 m

Segelintegrität: 9

Wärmetauscher: 200

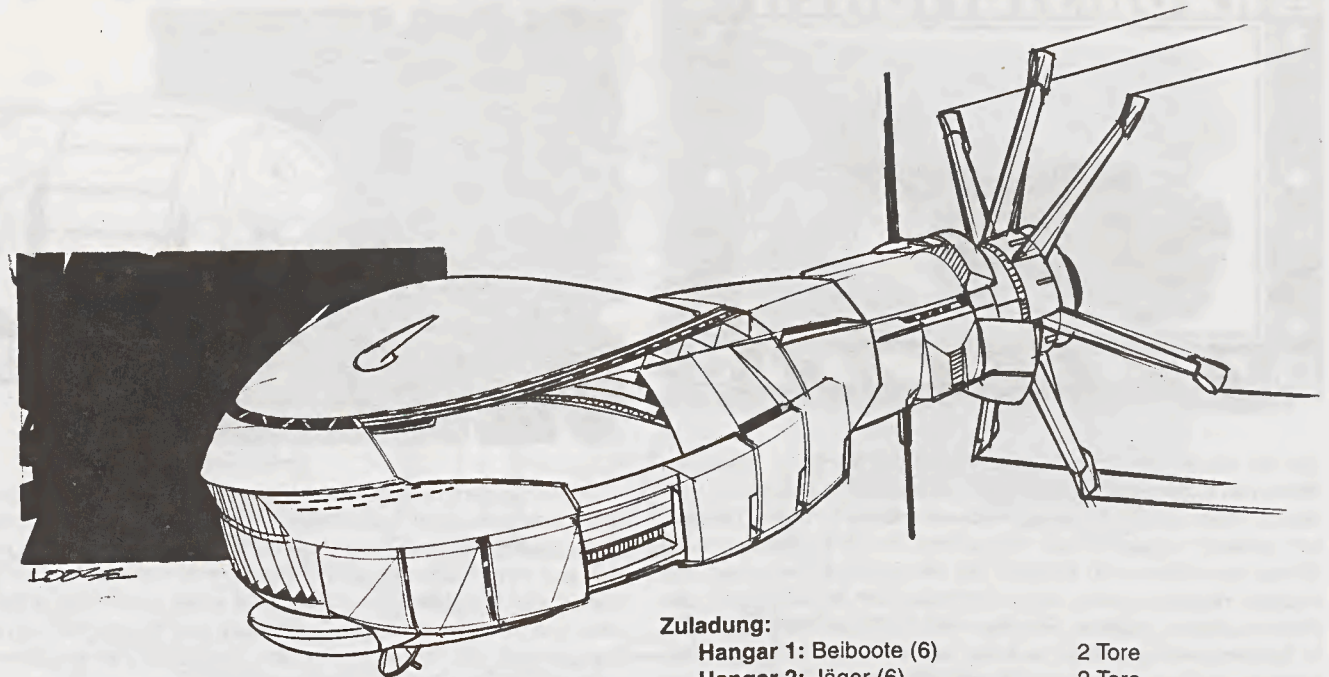
Strukturelle Integrität: 1

Treibstoffkapazität: 10.000 t

Speicherbänke: 8

Bewaffnung: (in jedem der 6 Schußfelder – Bug, VL, VR, HL, HR, Heck)

Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
PPK	20	2	2	–	–
LSR	12	2	2	2	–
AK	9	3	1	–	–
KSR	8	2	–	–	–
Laser	31	4	2	–	–
Nah	6	2	–	–	–



Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (6) 2 Tore

Hangar 2: Jäger (6) 2 Tore

Hangar 3: Fracht (139.093 Tonnen) 12 Tore

LandungsSchiff-Kapazität: 4

Gravdeck: 2 (1.230 und 150 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 50

Rettungsboote: 15

Besatzung: 150

Passagiere: 126

Waffen:

12 Schwere Laser

30 Mittelschwere Laser

36 Leichte Laser

12 PPK

12 AK/5

6 AK/20

12 LSR 20

12 KSR 6

12 Tonnen AK/5-Munition

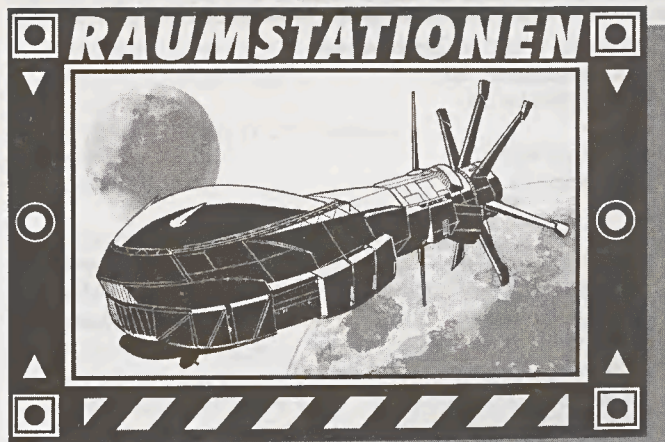
18 Tonnen AK/20-Munition

30 Tonnen LSR-Munition

12 Tonnen KSR-Munition

Anmerkung: Ist mit zwei geschlossenen Reparatereinrichtungen ausgestattet, die jeweils Raumschiffe mit einem Gewicht bis zu 50.000 Tonnen aufnehmen können. Eine dritte geschlossene Reparaturbuch kann Raumfahrzeuge mit einem Gewicht bis zu 150.000 Tonnen aufnehmen. Passagiere werden mit 10 Tonnen pro Person berechnet.

SCHIFFSWERFTEN



In der Inneren Sphäre gibt es zahlreiche Schiffswerften, die für den Bau und die Wartung von LandungsSchiffen, SprungSchiffen und KampfSchiffen ausgerüstet sind. Im Normalfall gehören Schiffswerften jeweils zu einer ganzen Gruppe von Raumstationen, zu denen Fabriken zur Ersatzteilproduktion, Personal-Habitate und Frachtstationen für Bauteile und Rohstoffe gehören. Einige Stationsgruppen verfügen sogar über eine Verteidigungsstation, doch die meisten verlassen sich zum Schutz vor Angriffen ganz einfach auf das ungeschriebene Gesetz, das die Zerstörung von wertvoller LosTech verbietet.

Schiffswerften lassen sich in zwei Gruppen einteilen – geschlossene und offene Werften, wobei die tatsächliche Auslegung einer Werft innerhalb einer Gruppe stark variieren kann. Offene Werften sind am meisten verbreitet und bestehen aus nicht viel mehr als einer unverkleideten Gerüstkonstruktion. Von diesem Werftentyp existieren weniger als 100 Stück, und die meisten davon konzentrieren sich auf ein paar wenige Sonnensysteme. Weil sie keine Atmosphäre halten müssen, sind der Größe offener Schiffswerften theoretisch keine Grenzen gesetzt, doch in der Inneren Sphäre verfügen die wenigsten über ein Fassungsvermögen von mehr als 500.000 Tonnen.

Die besseren Bedingungen auf geschlossenen Werften ermöglichen es den Schiffsbauern, kompliziertere Arbeiten durchzuführen, als ihnen das auf offenen Schiffswerften möglich wäre, wo hinderliche Druckanzüge getragen werden müssen. Durch diesen Vorteil können sie qualitativ hochwertigere Arbeiten in kürzerer Zeit verrichten, trotzdem sind geschlossene Schiffswerften wegen ihrer geradezu astronomisch hohen Unterhaltskosten relativ selten. Die überwiegende Mehrheit der geschlossenen Anlagen kann lediglich LandungsSchiffe aufnehmen, und nur wenige eignen sich für SprungSchiffe. Die folgenden Einträge beschreiben ein paar typischen Werftanlagen.

KLEINE GESCHLOSSENE WERFT

Technologie: Sternenbund **Treibstoffkapazität:** 150 t
Masse: 2.500 Tonnen **Wärmetauscher:** 52
Länge: 300 m **Strukturelle Integrität:** 1
Breite: 150 m
Panzerung: 4 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (5) 2 Tore
Hangar 2: Fracht (239 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Geschlossenes Raumdock
 (10.000 Tonnen Kapazität) 1 Tor

Gravdeck: Nicht vorhanden

Rettungskapseln: 5

Rettungsboote: 0

Besatzung: 30

GROSSE GESCHLOSSENE WERFT

Technologie: Sternenbund **Treibstoffkapazität:** 190 t
Masse: 42.000 Tonnen **Wärmetauscher:** 74
Länge: 620 m **Strukturelle Integrität:** 1
Breite: 270 m
Panzerung: 8 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (15) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (8.160 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Geschlossenes Raumdock
 (350.000 Tonnen Kapazität) 1 Tor

Gravdeck: Nicht vorhanden

Rettungskapseln: 30

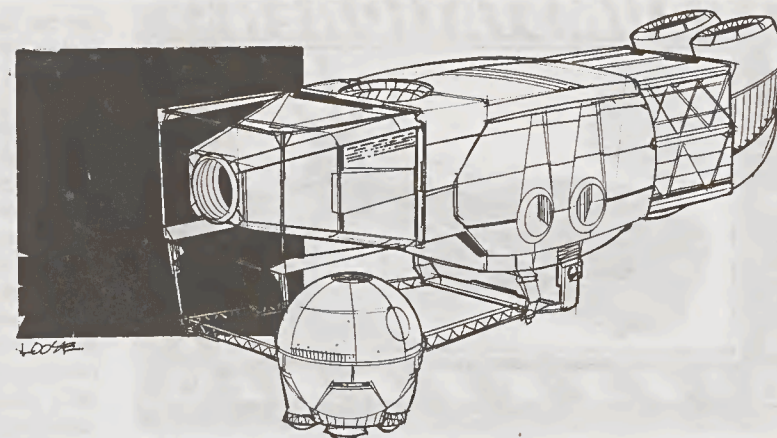
Rettungsboote: 30

Besatzung: 400

KLEINE OFFENE WERFT

Technologie: Sternenbund **Treibstoffkapazität:** 100 t
Masse: 3.000 Tonnen **Wärmetauscher:** 53
Länge: 375 m **Strukturelle Integrität:** 1
Breite: 165 m
Panzerung: 5 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Bewaffnung: Keine



Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (5) 5 Tore
Hangar 2: Fracht (1.012 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Offenes Raumdock
 (20.000 Tonnen Kapazität) 1 Tor

Gravdeck: Nicht vorhanden

Rettungskapseln: 5

Rettungsboote: 0

Besatzung: 32

GROSSE OFFENE WERFT

Technologie: Sternenbund **Treibstoffkapazität:** 350 t
Masse: 30.000 Tonnen **Wärmetauscher:** 67
Länge: 2.100 m **Strukturelle Integrität:** 1
Breite: 430 m
Panzerung: 7 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Bewaffnung: Keine

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (20) 4 Tore
Hangar 2: Fracht (5.117 Tonnen) 2 Tore
Hangar 3: Offenes Raumdock
 (600.000 Tonnen Kapazität) 1 Tor

Gravdeck: Nicht vorhanden

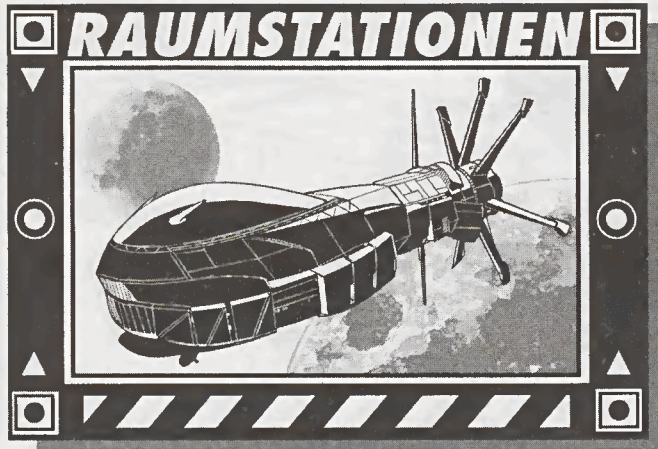
Rettungskapseln: 40

Rettungsboote: 40

Besatzung: 500

Passagiere: 50

Anmerkung: Besatzung und Passagiere sämtlicher Schiffswerften werden mit 10 Tonnen pro Person berechnet.



Raumstationen zur Systemverteidigung waren beim Sternenbund ein geläufiger Anblick und wurden damals für gewöhnlich an den Grenzen zwischen den Mitgliedstaaten postiert. Die meisten dieser Festungen wurden allerdings in den Nachfolgekriegen zerstört, doch einige wenige dieser technischen Wunderwerke sind nach wie vor in Betrieb und befinden sich nun tief im Inneren der verschiedenen Nachfolgerstaaten. Vor kurzem haben nun einige Hersteller aus der Inneren Sphäre damit begonnen, neue Systemverteidigungsstationen zu bauen, obwohl diese Einrichtungen – aufgrund der astronomisch hohen Kosten – noch seltener sind als die Konstruktionen des Sternenbundes, auf denen sie basieren.

Die am weitesten verbreiteten Systemverteidigungsstationen gehören der Bastion-Klasse an, die eine Masse von 150.000 Tonnen besitzt und noch aus den ersten Tagen des Sternenbunds stammt. Die kugelförmige Konstruktion hat einen Durchmesser von 345 Meter und trägt neben einem umfassendes Arsenal von Jägerabwehrwaffen auch sechs Raumjagdgeschwader als fest integriertes Kontingent zur Schau. Die Bastion verfügt zudem noch über zwei große geschlossene Raumdocks, womit sie sich auch auf ideale Weise als Reparaturwerft eignet.

Die von Federated-Boeing Interstellar gebaute, neue Systemverteidigungsstation der Capitol-Klasse ist hingegen eine reine mobile Waffenplattform. Die Capitol verfügt über eine Reihe von Autokanonen und Laserwaffen vom Schiffsgeschütz-Typ, die jedes Ziel ab der Größe eines LandungsSchiffs innerhalb von Minuten vernichten können, zur Abwehr von KampfSchiffen. Das aus vier Geschwadern bestehende Raumjagdkontingent der Capitol macht sie im Vergleich zur Bastion jedoch etwas verwundbarer gegenüber Raumjägerangriffen.

Die geringe Masse der Capitol ermöglicht es Schleppern, die Station schnell in eine neue Position zu manövrieren, um möglichst großen Nutzen aus ihrer Feuerkraft zu ziehen. Abgesehen davon erlauben es die geringe Masse und der kleine Durchmes-

SYSTEMVERTEIDIGUNGSSTATIONEN

ser der Station, sich von einem SprungSchiff transportieren zu lassen. Theoretisch könnte diese mobile Verteidigungsstation jederzeit in ein anderes Sonnensystem geschafft werden, wo sie entweder in einer offensiven oder in einer defensiven Rolle eingesetzt werden kann. Allerdings erfordert eine solche Operation spezielle Adapter sowohl am Transport-SprungSchiff als auch am Schlepper, um die Capitol problemlos befördern zu können, und bislang sind noch keine Raumfahrzeuge entsprechend ausgerüstet worden.

Die neueste Konstruktion zur Systemverteidigung ist der BattleSat von BBP Industries, der speziell als Antwort auf die Kampf-Schiff-Überlegenheit der Clans gebaut wurde. Bei dem 1.375 Tonnen schweren BattleSat handelt es sich im Prinzip um nicht viel mehr als einen Laser vom Schiffsgeschütz-Typ mit angehängtem Personalmodul und einer Energieversorgung. Der BattleSat oder GOL (Geosynchroner OrbitalLaser), wie er auch manchmal genannt wird, wurde so ausgelegt, daß er durch die Atmosphäre hindurch Ziele auf der Oberfläche eines Planeten treffen kann, kürzliche Tests haben allerdings gezeigt, daß diese kleinen Stationen auch durchaus wirksam gegen im Orbit befindliche Raumschiffe eingesetzt werden können. Bislang wurden lediglich fünf BattleSats gebaut, Schätzungen besagen jedoch, daß innerhalb von drei Monaten weitere 20 Stück hergestellt werden könnten, wodurch Luthien mit einer hervorragenden Verteidigung gegen die Clan-Aggression ausgestattet wäre.

BASTION-KLASSE

Technologie: Standard

Eingeführt: 2584

Masse: 150.000 Tonnen

Länge: 345 m

Breite: 345 m

Treibstoffkapazität: 2.000 t

Wärmetauscher: 1.000

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung: 20 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Bewaffnung: (in jedem der 6 Schußfelder – Bug, VL, VR, HL, HR, Heck)

Typ	Wärme	N	M	W	Extrem
PPK	30	3	3	–	–
LSR	16	3	3	3	–
AK	4	2	2	–	–
Laser	46	7	2	–	–
Nah	12	4	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (12) 2 Tore

Hangar 2: Fracht (125.922 Tonnen) 1 Tor

Hangar 3: Jäger (36) 10 Tore

Andockringe: 1

Gravdeck: 1 (250 m Durchmesser)

Rettungskapseln: 35

Rettungsboote: 35

Besatzung: 400

Passagiere: 25

Waffen:

12 Schwere Laser

60 Mittelschwere Laser

72 Leichte Laser

18 PPK

6 AK/5

6 AK/10

12 LSR 15

6 LSR 20

6 Tonnen AK/5-Munition

12 Tonnen AK/10-Munition

36 Tonnen LSR-Munition

Anmerkung: Verfügt über zwei geschlossene Raumdocks, die Raumfahrzeuge mit einem Gewicht bis zu 30.000 Tonnen aufnehmen können. Kann Raumfahrzeuge aus einer Entfernung von 200.000 Kilometer orten. Passagiere werden mit 10 Tonnen pro Person berechnet.

CAPITOL-KLASSE

Technologie: Sternenbund

Eingeführt: 3051

Masse: 30.000 Tonnen

Länge: 185 m

Breite: 185 m

Treibstoffkapazität: 400 t

Wärmetauscher: 339

Strukturelle Integrität: 1

Panzerung: 27 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

Bewaffnung: (in jedem der 6 Schußfelder –

Bug, VL, VR, HL, HR, Heck)

Schiffsgeschütze

Typ	Wärme	Kampfwerte				
		N	M	W	Extrem	RJ
SAK	30	10	10	10	–	–
SL	52	4	4	4	–	–

Standardwaffen

Typ	Wärme	Kampfwerte			
		N	M	W	Extrem
AK	4	3	3	2	–
Laser	46	4	3	2	–
LSR	11	3	3	3	–
KSR	8	2	–	–	–

Zuladung:

Hangar 1: Beiboote (7)

2 Tore

Hangar 2: Jäger (24) 3 Tore
Hangar 3: Fracht (3.987) 1 Tor

Andockringe: 1
Gravdeck: 2 (je 185 m Durchmesser)
Rettungskapseln: 10
Rettungsboote: 10

Besatzung: 55
Passagiere: 84

Waffen:

12 Schwere ER-Laser	12 Tonnen AK/10-Munition
12 Schwere Laser	12 Tonnen Gauss-Munition
12 Mittelschwere Laser	72 Tonnen LSR-Munition
6 AK/10	24 Tonnen KSR-Munition
6 Gaussgeschütze	500 Schuß SAK/10-Munition
6 LSR 15 mit Artemis FLS	(100 Tonnen)
6 LSR 20 mit Artemis FLS	
12 KSR 6 mit Artemis FLS	
6 SAK/10	
6 SL/35	

Anmerkung: Passagiere werden mit 10 Tonnen pro Person berechnet.

BATTLESAT

Technologie: Sternenbund
Eingeführt: 3056
Masse: 1.375 Tonnen
Länge: 22 m
Breite: 8 m
Treibstoffkapazität: 20 t
Wärmetauscher: 50 (100)
Strukturelle Integrität: 1
Panzerung: 5 (an jeder von insgesamt 6 Seiten)

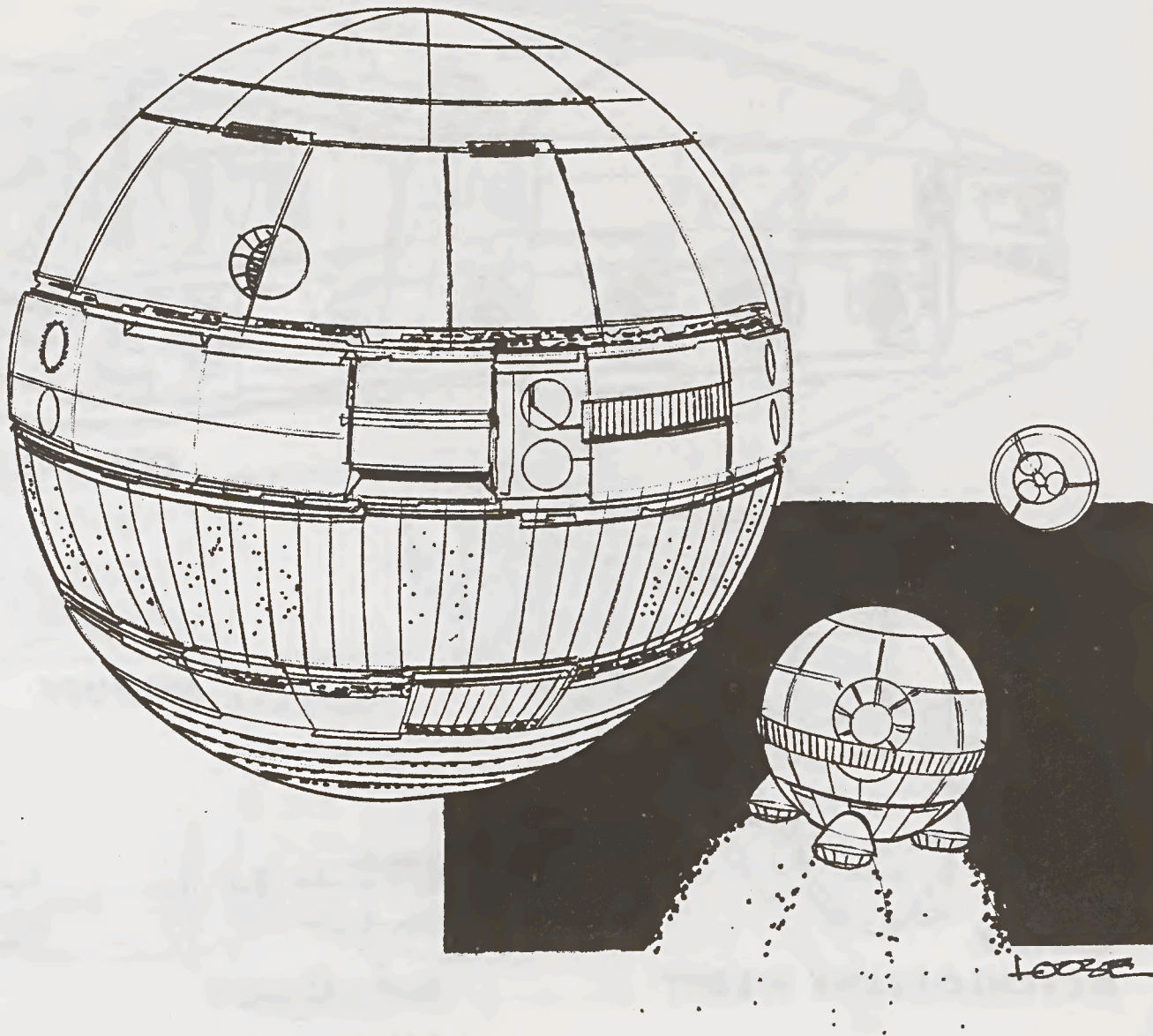
Schiffsgeschütz		Kampfwerte				
Typ	Wärme	N	M	W	Extrem	RJ
SL	85	6	6	6	6	—

Zuladung:

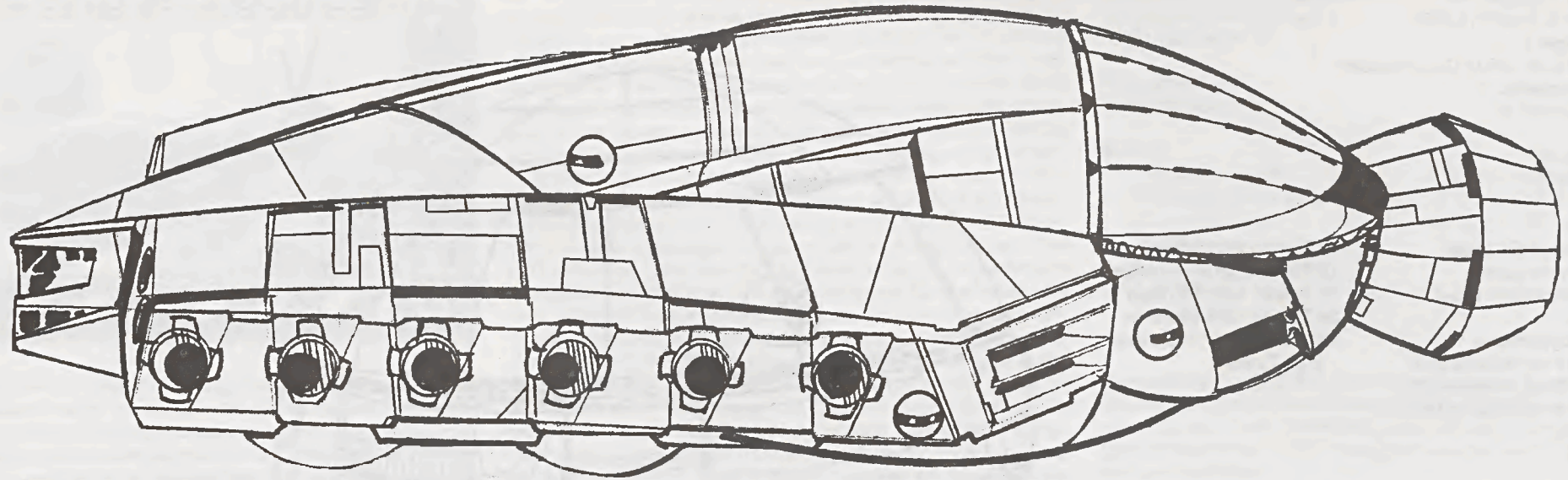
Hangar 1: Fracht (50 Tonnen)
Hangar 2: Fracht (50 Tonnen)
Hangar 3: Fracht (50 Tonnen)
Rettungsboote: 1

Besatzung: 2

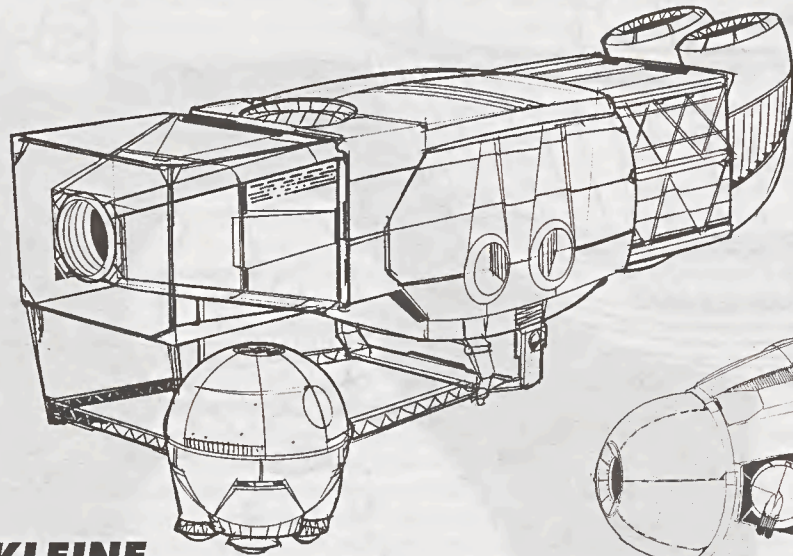
Waffen:
1 SL/55



GRÖSSENVERGLEICH



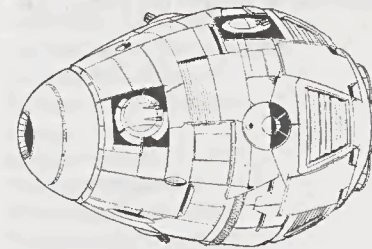
CONGRESS



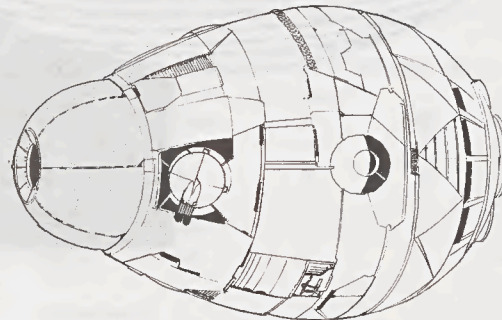
**KLEINE
GESCHLOSSENE WERFT**



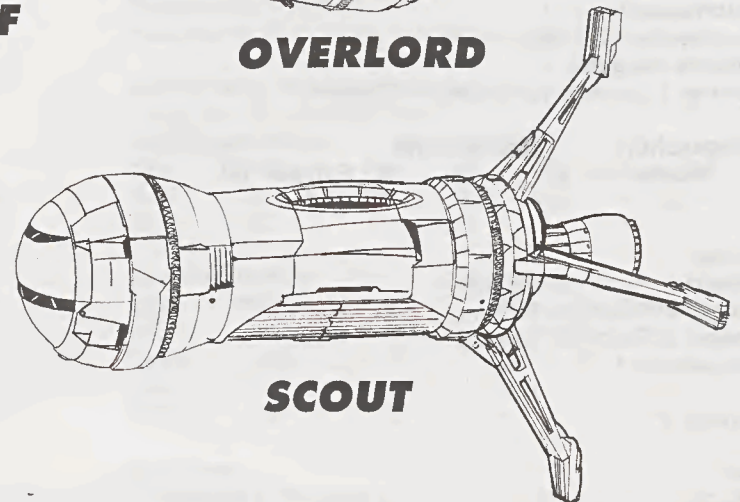
NORUFF



OVERLORD

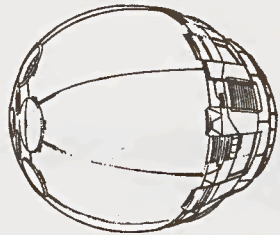


OVERLORD C

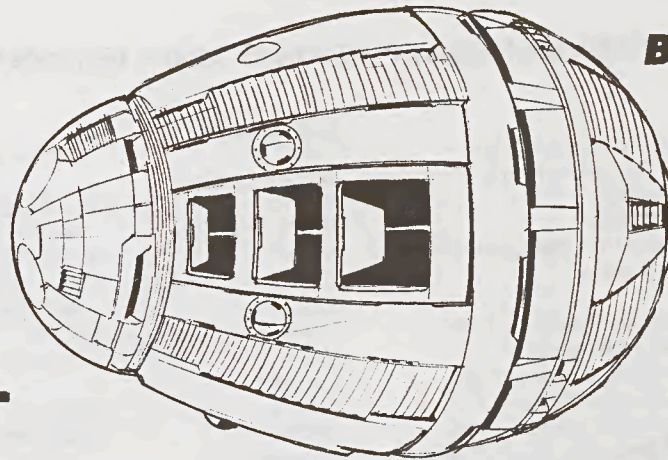


SCOUT

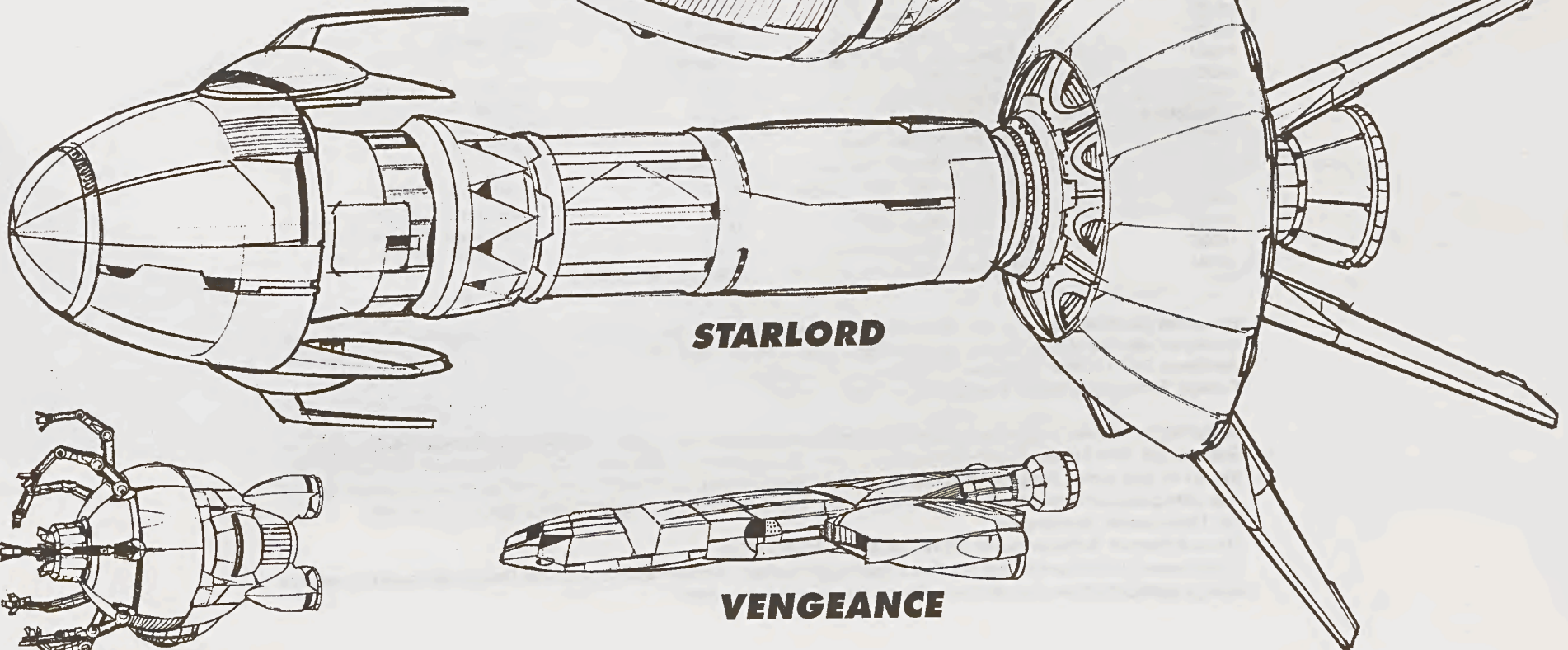
GRÖSSENVERGLEICH



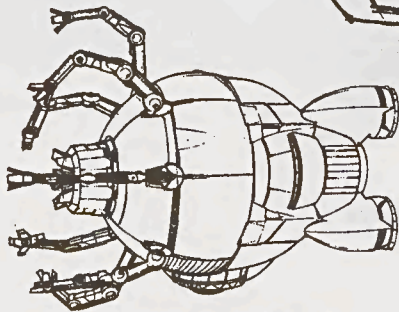
SEEKER



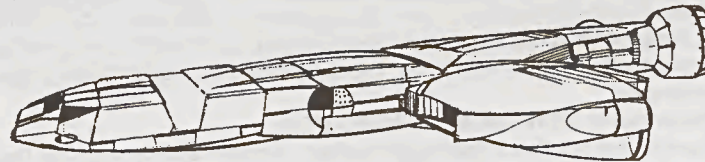
BEHEMOTH



STARLORD



OCTOPUS



VENGEANCE



HARDWARE HANDBUCH

3

0

5

7

Im Jahr 3049 erschienen zum ersten Mal die Clans in der Inneren Sphäre. Ausgestattet mit der hochentwickelten Technik eines längst vergangenen Zeitalters, entfesselten die kriegslüsternen Invasoren einen vernichtenden Blitzkrieg, in dem sie eine Welt nach der anderen eroberten, bis ein Sieg der Angreifer unvermeidlich schien. Nachdem sie den überlegenen Mechs ihrer Gegner nichts entgegenzusetzen hatten, richteten die Streitkräfte der Inneren Sphäre ihren Blick hilfesuchend auf ihre Raumkampffloten, doch alles, was sie dabei zu Gesicht bekamen, waren die tödlichen LandungsSchiffe, SprungSchiffe und insbesondere die Kampfschiffe der Clans – riesige Raumfahrzeuge, die seit Hunderten von Jahren nicht mehr in der Inneren Sphäre erblickt worden waren. Die großen Häuser haben nun damit begonnen ihre eigenen Flotten auszubauen, und stehen bereit, die Clan-Invasoren auf dem unendlichen Schlachtfeld des Weltraums herauszufordern.

Das Hardware Handbuch 3057 enthält Beschreibungen, Illustrationen und die vollständigen BattleSpace-Spieldaten für die neuesten LandungsSchiffe, SprungSchiffe, Kampfschiffe, Beiboote, Raumjäger, OmniJäger und konventionellen Flugzeuge der Inneren Sphäre und der Clans.

EIN
BATTLESPACE
QUELLENBUCH

US46306PDF