

BATTLETECH!

RAUMFAHRT HANDBUCH

RAUMSCHIFFE DES BATTLETECH-UNIVERSUMS

AUSGABE 3031



ULISSES SPIELE

BATTLETECH:

RAUMFAHRT HANDBUCH

AUSGABE 3031

Design und Text

Clare W. Hess

US-Redaktion

L. Ross Babcock III

Donna Ippolito

Todd Huettel

C. R. Green

Raumschiffdesign und Illustrationen

Dana Knutson

Cover Art

Steve Venters

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Reinhold H. Mai

Deutsche Redaktion

Werner Fuchs

Reinhold H. Mai

Robert Simon

Satz und Layout

Thomas Römer

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

INHALT

EINLEITUNG	3	Jägertender	56
RAUMFAHRT IN DEN NACHFOLGERSTAATEN	4	Leopard JT	56
Geschichte	5	Vergeltung	58
Aufstieg der West-Allianz	6	Zivile Schiffe	60
Das Magellan-Programm	7	Freibeuter	60
Die Ehrenrettung Kearnys und Fuchidas	8	Monarch	62
Flugziel Tau Ceti	9	Maultier	64
Exodus	11	Mammut	66
Neue Staaten	13	Leviathan	68
Die Neuzeit	15	RAUMBOOTE	70
Sprung- und Landungsschiff-Hersteller	15	Rettungskapsel	72
SPRUNGSCHIFFE	16	Rettungsboot	73
Scout	18	RF-46 Raumpfähe	74
Händler	20	Klasse S-7A Raumbus	75
Invasor	22	Typ VII-Landungsboot	76
Starlord	24	KR-61 Langstreckenfähre	78
Monolith	26	K-1 Landungsfähre	79
LANDUNGSSCHIFFE	28	RAUMSTATIONEN	80
Truppentransporter	30	Allianz	82
Zorn	30	Bastion	84
Gazelle	32	Olymp	86
Sucher	34	ANHANG 1: RAUMSCHIFFSBETRIEB	88
Kondor	36	Kauf eines Raumschiffs	90
Triumph	38	Bordpersonal	92
Excalibur	40	Wartungskosten	93
Mechtransporter	42	Landungsschiffeinkünfte	94
Leopard	42	Sprungschiffeinkünfte	95
Union	44	ANHANG 2: SCHIFFSDATENBÖGEN	ab 97
Overlord	46		
Sturmschiffe	48		
Rächer	48		
Intruder	50		
Achilles	52		
Festung	54		

COMSTAR-DOSSIER FB60

Das in diesem Band enthaltene Material wurde am 17. Mai 3025 durch Anordnung von Primus Julian Tiepolo zur Veröffentlichung freigegeben. Der gesamte Inhalt unterliegt ComStar-Copyright. Jede unautorisierte Vervielfältigung zieht rechtlich Schritte ComStars und schwere Strafen nach sich.

Dieses Dokument wurde gleichzeitig in allen Nachfolgerhäusern veröffentlicht. Durch die gleichzeitige Weitergabe unterstreicht ComStar seinen neutralen Status. ComStar hat große Mühe darauf verwendet, korrekte und aktuelle Daten zu liefern, übernimmt jedoch keine Garantie für mögliche Fehler oder irgendwelche aus solchen Fehlern entstehende Zwischenfälle. Sollte ein Leser einen Fehler in diesem Dokument entdecken, wird er gebeten, dies den ComStar-Repräsentanten einer Klasse A- oder B-Installation zu weiterer Untersuchung mitzuteilen.

Weitere Kopien dieses Dokuments (CSD-FB60) sind an allen ComStar-Relaisstationen oder direkt vom zuständigen Verlagshaus Ihres Raumsektors (Fantasy Productions GmbH) erhältlich.

EINLEITUNG

Dieses Buch ist in fünf Kapitel unterteilt. Das erste Kapitel beschreibt die Geschichte und Entwicklung der modernen Raumfahrt - von der Zeit der ersten Pioniere bis zur Gegenwart der Nachfolgekriege. Dabei wird besonderes Gewicht auf die wissenschaftlichen Entdeckungen und Ereignisse vor der Gründung des Sternenbunds gelegt.

Das zweite Kapitel beschreibt das moderne Sprungschiff und seine Rolle in der Inneren Sphäre. Es enthält Beschreibungen der fünf wichtigsten Sprungschiffklassen, die derzeit in der Inneren Sphäre anzutreffenden sind.

Das dritte Kapitel beschreibt 20 der bekanntesten noch im Einsatz befindlichen Landungsschiffklassen, die zum größten Teil noch heute hergestellt werden - allerdings nur in sehr begrenzter Stückzahl. Diese Landungsschiffe sind in fünf Kategorien unterteilt: Mech- und Truppentransporter, Jägertender, sowie Sturm- und Zivilschiffe.

Das vierte Kapitel behandelt die Rolle von Raumbooten und enthält Daten einiger dieser Kleinraumschiffe, die häufig in Verbindung mit Sprung- und Landungsschiffen anzutreffen sind.

Das fünfte und letzte Kapitel beschreibt die Rolle der Raumstation in der Ära der Nachfolgekriege und stellt drei wichtige Klassen von Raumstationen vor, die heute noch in der Inneren Sphäre zu finden sind.

Anmerkung der Redaktion: Wir haben uns entschlossen, ein weiteres Kapitel über den Betrieb von Raumschiffen aller Art anzufügen, um dem interessierten Leser einen Überblick über Betriebskosten und eventuelle Verdienstmöglichkeiten zu geben. Alle in diesem Kapitel präsentierten Informationen sind unter der Vorbehalt zu sehen, da der Vierte Nachfolgekrieg und seine Auswirkungen das ökonomische Gefüge der Inneren Sphäre nachhaltig ins Wanken gebracht haben und gerade wirtschaftliche Daten extremen Schwankungen unterliegen können.



GESCHICHTE DER RAUMFAHRT IN DEN NACHFOLGESTAATEN

Im Laufe der Jahrhunderte hat sich die Raumfahrt zum Nervensystem der Inneren Sphäre entwickelt. Zahllose Welten sind im Hinblick auf Industrierohstoffe, Wasser oder Nahrungsmittel von ihr abhängig. Ohne Raumfahrt wären Millionen von Menschen und ganze Planeten dem Tod geweiht.

Aber die lebensspendende Raumfahrt transportiert auch riesige Heere und BattleMechs zwischen den Welten und sorgt so für das Andauern der Nachfolgekriege. Da mit den vorhandenen Anlagen die Verluste an Sprungschiffen nur unter wachsenden Schwierigkeiten ausgeglichen werden können, mag der Tag doch noch kommen, an dem die Innere Sphäre ein Ende jener Zerstörungen erlebt, die das Hauptkennzeichen der Nachfolgekriege sind. Noch

VON DER RAUMFÄHRE ZUM LANDUNGSSCHIFF

Der Begriff "Landungsschiff" stammt aus den frühen Tagen der fusionsgetriebenen Raumfahrt. Aufgrund der relativ primitiven Konstruktion der Sprungschiffe waren sie für planetare Ausflüge nicht stabil genug. Daher benötigten diese fusionsgetriebenen Raumer zum Be- und Entladen die Hilfe kleinerer, konventionell angetriebener Raumfahrzeuge.

Diese Hilfsfahrzeuge trugen ursprünglich den Namen Raumfähre, unterschieden sich aber erheblich von den traditionellen Fahrzeugen dieses Namens, deren Frachtkapazität selten 100 Tonnen überstieg. Die neuen Fähren waren vergleichsweise groß. Sie konnten auch große Frachtmengen in ein paar Flügen bewältigen, während normale Raumfähren mindestens ein dutzendmal hätten pendeln müssen. Des weiteren waren sie durchaus zu längeren Raumflügen aus eigener Kraft fähig, wenn auch nicht mit der Geschwindigkeit oder Effizienz eines Sprungschiffes.

Im Laufe der Zeit kam bei den Besatzungen dieser Schiffe der Spitzname "Landungsschiff" auf. Dieser Begriff wurde jedoch erst spät im 25. Jahrhundert offiziell. Inzwischen hatte sich das Sprungschiff von einem Mehrzweckraumfahrzeug zu einem rein interstellaren Transportschiff mit nur geringer interplanetarer Flugfähigkeit entwickelt. Es diente primär zum Transport einer Anzahl unterlichtschneller interplanetarer Raumfahrzeuge. Um von einem Sonnensystem in ein anderes zu gelangen, koppelten diese am Dockkragen des Sprungschiffhumpfes an. Bei Erreichen des Zielsystems lösten sie sich vom Sprungschiff und begannen den langen "Landeanflug".

--Auszug aus Geschichte des Landungsschiffes, Prof. J. Mai, Lehrstuhl für Technologiegeschichte, New Avalon-Institut der Wissenschaften, NAIS Publications, New Avalon, 3024.

aber existieren die riesigen Schiffe. Raumfahrt ist demzufolge ein alltägliches Phänomen, und die Nachfolgekriege wüten weiter.

Herzstück des interstellaren Raumflugs ist das Sprungschiff. Dieses Raumschiff springt durch den Hyperraum aus einem Sonnensystem in ein anderes und erreicht dadurch ein überlichtschnelles Reisetempo. Der Kearny-Fuchida-Antrieb, eine Entdeckung aus der Zeit vor dem Sternenbund, gestattet dem Schiff, Distanzen bis zu 30 Lichtjahren nahezu in Nullzeit zu überbrücken. Sprungschiffe haben einen fast unbegrenzten Aktionsradius, da Sonnenlicht ihre Hauptenergiequelle darstellt.

Nach dem Eindringen in ein Sonnensystem entfaltet das Sprungschiff ein riesiges, kreisrundes "Segel". Dieses Segel hat bei den größten Sprungschiffen einen Durchmesser von gut einem Kilometer und ist mit einer speziellen energieabsorbierenden Chemikalie überzogen. Das leichte Segel ist so empfindlich, daß es nur vorsichtig bewegt werden kann. Wird es zu hastig entfaltet oder eingeholt, besteht die Gefahr, daß es sich in den Stromkabeln und Halteleinen verfängt oder, noch schlimmer, zerreißt.

Während das riesige Raumschiff am Sprungpunkt im Raum treibt, nimmt das große Solarsegel kontinuierlich Energie auf und wandelt diese in Strom um, der dann im Kearny-Fuchida-Antrieb gespeichert wird. Nach etwa einer Woche ist der Antrieb voll aufgeladen, das Segel wird eingeholt, und das Schiff ist zu einem weiteren Sprung bereit.

Das gewaltige Kearny-Fuchida-Triebwerk, das dem Schiff den Hypersprung ermöglicht, macht den größten Teil der Masse eines Sprungschiffes aus. Mit Hilfe der aus dem Sprungsegel gezogenen Energie öffnet der K-F-Antrieb einen Korridor durch den Hyperraum und transportiert das Schiff in etwa einer Standardminute an seinen Zielpunkt.

Durch die enorme Masse eines Sprungschiffes sind gewaltige Kräfte nötig, um es zu bewegen. Die meisten Sprungschiffe sind zwar mit riesigen Fusionstriebwerken ausgerüstet, aber diese dienen hauptsächlich dazu, das Schiff gegen den Druck des Sonnenwinds oder die Anziehungskraft des Sterns in Position zu halten. Selbst mit voller Leistung der Fusionstriebwerke ist die Beschleunigung eines Sprungschiffes für interplanetare Flugreisen zu gering. Um Fracht und Passagiere zwischen dem Sprungpunkt eines Systems und seinen Planeten zu bewegen, wird ein gesondertes Raumfahrzeug eingesetzt, das Landungsschiff.

Landungsschiffe haben im allgemeinen eine Masse von 1000 bis 200.000 Tonnen. Mit Ausnahme der allergrößten Klassen sind sämtliche Landungsschiffe in der Lage, auf einem Planeten niederzugesenken - daher der Name "Landungsschiff". Das macht sie zu den Arbeitspferden der Inneren Sphäre.



Landungsschiffe besitzen große Fusionstriebwerke, die normalerweise während der gesamten Flugzeit zwischen Sprungschiff und Planet eine konstante Beschleunigung von 1 g liefern. Die meisten sind in der Lage, ein paar Stunden lang eine Beschleunigung von 2 bis 3 g aufrechtzuerhalten, kurzfristig sogar bis zu 4 g. Manche militärischen Landungsschiffe können auch über einen längeren Zeitraum mit höherer Beschleunigung fliegen. Die bekanntesten Schiffe dieser Art sind die Mechtransporter der *Leopard*-, *Union*- und *Overlord*-Klassen. Sie können generell mehrere Tage mit 2 oder 3g und einige Stunden mit bis zu 4 g beschleunigen.

Da Landungsschiffe keinen Überlichtantrieb ihr eigen nennen, sind sie für die Bewegung zwischen Sonnensystemen völlig auf Sprungschiffe angewiesen. Dazu lassen sie sich, meist gegen eine geringe Gebühr, von einem Sprungschiff mitnehmen. Die Hauptfunktion des Sprungschiffs besteht also darin, Landungsschiffe von einem System in ein anderes zu transportieren und dort abzusetzen.

GESCHICHTE

Die Ursprünge der modernen Raumfahrt reichen zurück bis ins späte 20. Jahrhundert Terras, einer Zeit zahlreicher bemannter und unbemannter Vorstöße in den Welt- raum. Es waren die Tage der Raumpioniere: Yuri Gagarin, Neil Armstrong, Norm McKenna und andere, deren Namen heute noch Bedeutung haben. Diese frühen Abenteuer inspirierten andere, und der Wettlauf zu den Sternen nahm langsam aber sicher seinen Lauf. Im frühen 21. Jahrhundert wurde die Raumfahrt ersten praktischen Nutzungen zugeführt.

Im Jahre 2005 wurde die erste industrielle Raumstation, Crippen Station, in eine niedrige Umlaufbahn gebracht. Sie enthielt große Laboratorien und Fabrikmodule zur Herstellung neuer Industriegüter. Dazu gehörten geschäumter Stahl, zahlreiche Legierungen, metallische Verbindungen und verschiedene Antibiotika. Gegen Ende des Jahres 2007 wurde die Station mit einer Reihe von Konstruktionsplattformen für den Bau der ersten solar-

getriebenen Satelliten und Langstrecken- raumschiffe für bemannte Mars-Missionen ausgerüstet.

Crippen Station diente auch als Kommandozentrale für das Westliche Orbital- verteidigungsnetz. Gemäß den Vereinbarungen eines Ende des 20. Jahrhunderts zwischen den Großmächten abgeschlossenen Vertrages, konnte jede Seite eine begrenzte Verteidigungskapazität zum Schutz gegen unbeabsichtigte Raketenstarts oder die Bedrohung durch ato-

CRIPPEN STATION

Schon im Jahre 1994 hatten Ingenieure in den Verei- nigten Staaten und Japan detaillierte Pläne für ein gemeinsames Raketenabwehrsystem im Weltraum erstellt. Das Projekt lief ursprünglich unter dem Namen SDI (Space Defense Initiative), wurde jedoch später in WODeN (Western Orbital Defense Network) umgetauft.

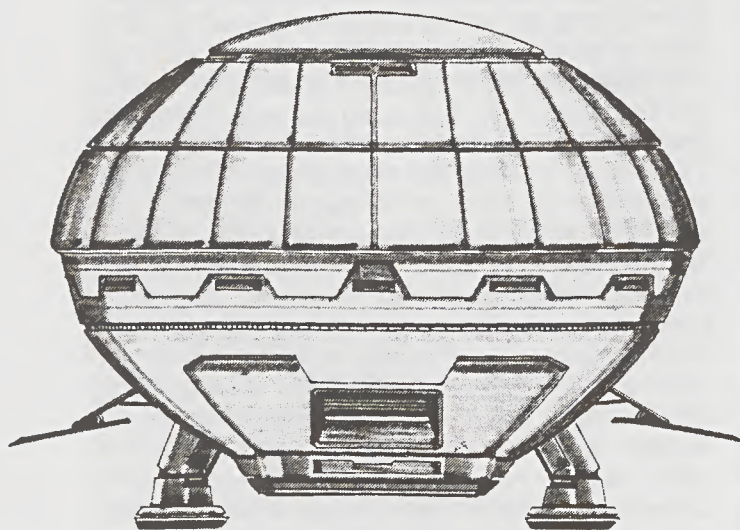
Das Herz dieses Verteidigungsnetzes war Crippen Station, eine große, bemannte Raumstation. Die sich langsam um die eigene Achse drehende Station durchmaß etwa 600 m und war mehr als anderthalb Kilometer lang. Die Unterkünfte der Besatzung befanden sich in zwei langen kastenförmigen Strukturen an entgegengesetzten Seiten der Station, die sich beinahe über die gesamte Länge erstreckten. Diese Ausleger enthielten geräumige Unterkünfte für maximal 2000 Personen. Die langsame Drehung der Station erzeugte innerhalb der Unterkünfte eine künstliche Schwerkraft von 1 g.

Zwischen den beiden Wohnsektoren verlief eine Zentralachse, die die meisten Vorräte und Ausrü- stungsteile der Station enthielt. Wegen der dort herrschenden Schwerelosigkeit waren auch einige Labors, Fabrikationsanlagen und Freizeiträume in der Zen- tralachse untergebracht. An einem Ende der Achse befand sich ein großes, zylinderförmiges Modul, das 2007 an die Station angekoppelt worden war. Dieses Modul enthielt mehrere Plattformen zum Bau und zur Wartung von WODeN-Satelliten, solarbetriebenen Satelliten und Lanstreckenraumschiffen für bemannte Marsflüge.

Am anderen Ende der Zentralachse lag ein dis- kusförmiges Modul mit der Kommandozentrale der Station und Dockanlagen. Am Rand des Diskus waren zwei 300 m lange Ausleger mit Abwehranlagen befe- stigt. Diese gepanzerten Geschützstationen enthielten neben einigen leistungsstarken Energiewaffen hoch- moderne elektronische Ortungs-, Zielerfassungs- und Störsenderanlagen und konnten im Rahmen des WODeN-Netzes anfliegende Interkontinentalraketen abschießen, was sie während des zweiten Russischen Bürgerkriegs Anfang des 21. Jahrhunderts unter Be- weis stellten.

Das Konstruktions- und Kommandomodul der Stati- on war von der langsamen Drehung der übrigen Station ausgenommen, wodurch eventuelle Dock-, Feuer- oder Konstruktionsprobleme umgangen werden konnten.

- Auszug aus *Inseln am Himmel*, Margaret Van Buren, Pittsburg Press, 2528.





mar bewaffnete Mittelmächte unterhalten.

Die Station stellte einen wichtigen Schritt auf dem Weg zur kommerziellen Raumfahrt dar, aber es sollte nicht lange dauern, bis sie eine weit wichtigere Rolle bei den Ereignissen auf Terra selbst spielte.

Nach dem Tod des russischen Präsidenten Oleg Tichonow im November 2011, kam es zu Machtkämpfen unter den Nachfolgerstaaten der ehemaligen Sowjetunion. Die seit Ende des zwanzigsten Jahrhunderts unruhigen Republiken sahen eine neue Gelegenheit, sich gegen

die russische Vorherrschaft aufzulehnen. Im Verlauf des sich daraus entwickelnden Chaos kam es zu einer Panikreaktion einiger hoher Generäle, die Interkontinentalraketen auf westliche Ziele abfeuern ließen. Crippen Station verhinderte dabei eine Katastrophe. Die anfliegenden Raketen wurden von den Ortungssatelliten lokalisiert und anschließend von den Waffensystemen der Raumstation zerstört. Danach griffen die Streitkräfte der West-Allianz in die Auseinandersetzung der slawischen Staaten ein und brachten den Konflikt im März 2014 nach beinahe vier Jahren Kampfhandlungen zu einem Ende.

DAS FUSIONSGETRIEBENE WUNDERDING

Der Rumpf der *Columbia* war offen konstruiert, was bedeutet, daß das Raumschiff eine skelettartige Grundstruktur hatte, an die wichtige Komponenten angefügt wurden. Diese Modularbauweise machte es relativ einfach, das Schiff für den Versuchsflug zum Mars umzurüsten.

Nach dem Umbau befand sich das Mannschaftsmodul des Schiffes am Bug und die neue Antriebssektion am Heck. Zwischen diesen Sektionen lagen die großen Wasserstoff- und Sauerstofftanks des Schiffes, Frachtcontainer und eine große Abschirmsektion zum Schutz vor der radioaktiven Strahlung des Antriebs.

Das Mannschaftsmodul der *Columbia* war ursprünglich für vier Personen vorgesehen gewesen. Die Unterbringung der neuen, zwölfköpfigen Besatzung bereitete daher einige Schwierigkeiten. Zusätzlich zu den Mannschaftsunterkünften enthielt dieses Modul die Kommandozentrale, einen Hangar für Bordfahrzeuge, elektronische Instrumente, Funkausrüstung und Vorräte.

Die neue Antriebssektion enthielt den kurz zuvor von General Motors entwickelten und hergestellten FP-100D-Fusionsreaktor. Verglichen mit den Fusionstriebwerken der Raumschiffe des 31. Jahrhunderts war der Antrieb der *Columbia* eher primitiv. Er erfolgte durch das Einpumpen von Energie in eine Ladung Wasserstoffbrennstoff, die dadurch in Helium umgewandelt wurde, wobei eine große Energiemenge freigesetzt wurde. Diese Energiewoge wurde teilweise wiederverwendet, um den Fusionsprozeß in Gang zu halten. Das verbleibende superheiße Plasma wurde durch eine Auspuffkammer im Heck des Schiffes ausgestoßen und lieferte den Schub.

Das neue Kühlsystem der *Columbia* war effektiv, aber nach heutigen Standards ebenfalls primitiv. Die Kühlflüssigkeit wurde durch das Reaktorsystem geleitet und dabei überhitzt. Danach wurde das sich explosiv ausdehnende Gas zusammen mit dem Plasma aus dem Reaktorkern durch das Auspuffsystem des Antriebs ausgestoßen. Obwohl eine ungeheure Menge Kühlmittel verbraucht wurde, reichte der Vorrat der *Columbia* für den Flug zum Mars und zurück.

- Auszug aus Eine kurze Geschichte des Raumflugs, von V. King, Universitätsverlag Tharkad, 3019.

AUFSTIEG DER WEST-ALLIANZ

Angesichts der wieder abnehmenden politischen Spannungen begannen die Nationen Terras wieder in die Zukunft zu blicken. Die formelle Integration der westlichen Streitkräfte führte zu engeren politischen und kulturellen Bindungen zwischen den Mitgliedsstaaten der West-Allianz. Die Arbeiten an Bord von Crippen Station konzentrierten sich wieder auf wissenschaftliche Forschung und industrielle Produktion.

Im Januar 2016 wurde das Alliierte Raumkommando (Alliance Space Command ASC) mit Hauptquartier auf Crippen Station gebildet. Ihre erste Aufgabe war die Errichtung einer Mondkolonie mit darauf folgendem Umzug ihres Hauptquartiers. Das Projekt ging schnell voran. Schon im Dezember desselben Jahres war die Basis voll funktionsfähig und hatte eine ständige Besatzung von 112 Wissenschaftlern, Ingenieuren und Technikern.

Einmal auf Luna etabliert, nahm die die ASC zwei bemannte Marsflüge in Angriff, während auf Crippen Station die Konstruktion zweier neuartiger Raumfahrzeuge begann. Beide Schiffe waren mit konventionellen chemischen Triebwerken ausgestattet und erhielten ihren Strom aus kleinen Spaltreaktoren. Um den aus je sechs Personen bestehenden Besatzungen für den einjährigen Marsflug künstliche Schwerkraft zu liefern, besaßen beide Schiffe eine sich drehende Mannschaftssektion.

Das erste der beiden Schiffe, der interplanetare Transporter AS *Altair*, startete im Juli 2017. Das mit wissenschaftlichen Instrumenten und Vorräten vollgepackte Schiff machte sich auf die beinahe sechs Monate lange Reise zum Mars. Einen Monat später startete das Schwesterschiff, die *Procyon*, mit zusätzlichen Vorräten und Treibstoff, um der Besatzung des ersten Schiffes bei Bedarf Hilfestellung leisten zu können.

Die ersten Berichte der Mars-Missionen kamen im Januar 2018 auf Terra an. Zu diesem Zeitpunkt hatten zwei Wissenschaftler der Stanford-Universität bereits mit der Veröffentlichung einer Serie von Schriften über die Existenz hyperdimensionaler Bewegung subatomarer Partikel begonnen. Die beiden Männer, Thomas Kearny und Takayoshi Fuchida, stellten die Hypothese auf, daß beim Aufbau bestimmter Energiefelder ein augenblicklicher Transport von Materie zwischen zwei entfernten Punkten des Weltalls möglich sei. Unglücklicherweise waren sie damit ihrer Zeit voraus. Da ihre Hypothese auf unbewiesenen Theorien aufbaute, die teilweise im Widerspruch zu den Einstein'schen Lehren standen, wurden die Kearny-Fuchida-Theorien von der terranischen Wissen-



schaft verlacht, und die beiden Männer verloren Ansehen und Position.

Währenddessen wartete die Welt auf die Rückkehr der Mars-Schiffe, und die ASC baute auf Crippen Station Robotsonden, die zum Sammeln wissenschaftlicher Daten in den Asteroidengürtel und zu den Jupitermonden Ganymed, Europa und Io geschickt wurden.

In dieser Ära war die Privatwirtschaft nicht minder aggressiv und erfolgreich als das Alliierte Raumkommando. Nachdem schon im 20. Jahrhundert die ersten Kernfusionen geglückt waren, vervollkommnete General Motors diese Technologie bis zum Jahre 2020. Im folgenden Sommer besaß der Konzern ein Patent für den ersten kommerziell verfügbaren Fusionsreaktor. Noch vor Jahresende waren fünf Reaktoren in Betrieb.

Diese ersten Einheiten waren noch zu schwer, um im Weltraum benutzt zu werden, aber zahlreiche Verbesserungen führten schnell zu einer Verkleinerung der Ausmaße. Im April 2026 hatten die Wissenschaftler und Ingenieure des Raumkommandos den ersten funktionsfähigen Fusionsantrieb fertig. Die Anlage war gewaltig, aber die Ingenieure konstruierten ein Raumschiff, dessen Größe die Ausstattung mit einem Fusionsantrieb gestattete. Dieses Schiff war die *AS Columbia*, ein umgebauter Raumtransporter der *Altair*-Klasse. Die acht Jahre alte *Columbia*, ursprünglich das vierte Schiff ihrer Klasse, erhielt eine neue, vergrößerte Antriebssektion und wurde auf die Reise geschickt.

Am 12. Oktober 2027 verließ die *AS Columbia* ihr Dock auf Crippen Station und machte sich auf ihren Jungfernflug. Am 26. desselben Monats, nur 14 Tage später, erreichte sie die Mars-Umlaufbahn. Die Reise nahm weniger als ein Zehntel der bisher benötigten Flugzeit in Anspruch, hauptsächlich weil der Fusionsantrieb in der Lage war, über längere Zeit gleichmäßig zu beschleunigen.

Die bis zu diesem Zeitpunkt verwendeten chemischen Antriebsysteme konnten hohe Beschleunigungen erreichen, verbrannten ihren Treibstoff jedoch sehr schnell. Das Standardverfahren war darauf ausgelegt, so schnell wie möglich eine möglichst hohe Geschwindigkeit zu erreichen, wobei ein Viertel des Brennstoffes verbraucht wurde. Daraufhin trieb das Schiff mit der erreichten Geschwindigkeit mehrere Monate lang auf sein Ziel zu, wo es unter Einsatz eines weiteren Viertels der Brennstoffvorräte abbremsete.

Ein Fusionschiff hingegen konnte ähnliche Beschleunigungswerte erreichen, sie jedoch bei relativ geringem Treibstoffverbrauch tagelang durchhalten. Dies verringerte nicht nur die Flugzeit, es ermöglichte der Besatzung auch durch die konstante Beschleunigung, den Flug durch künstliche Schwerkraft angenehmer zu gestalten.

Die Entwicklung des schnellen interplanetaren Raumflugs führte zur ersten großen Revolution auf dem Gebiet der Erforschung und Ausbeutung des Weltraums. Diese Ära wird seitdem als Dritte Industrielle Revolution bezeichnet.

DAS MAGELLAN-PROGRAMM

Die Anzahl der von der Allianz geförderten Wissenschaftsprogramme wuchs mit erstaunlicher Geschwin-

digkeit. Bis 2050 hatte die West-Allianz neue Stützpunkte auf Luna und Mars etabliert und konnte sich mit wissenschaftlichen Forschungsstationen auf den Jupitermonden, im Orbit um Saturn und im Asteroidengürtel brüsten. Auch mehrere Megakonzerne wurden während des Raumfahrbooms gegründet, insbesondere während der Ausbeutung der Asteroiden.

2028 legte eine Gruppe von Allianz-Wissenschaftlern dem Allianz-Parlament einen Bericht über die Möglichkeit vor, fusionsgetriebene Raumsonden in nahe Sonnensysteme zu schicken. Nach kurzer Debatte richtete das Parlament das Magellan-Programm ein, das gewagteste wissenschaftliche Experiment seiner Zeit. Das Projekt verlangte die Herstellung von acht fusionsgetriebenen interstellaren Raumschiffen, die jeweils eine Anzahl von Erkundungsdrohnen mitführen sollten, um potentiell bewohnbare Welten zu erforschen. Die von ihnen gesammelten Daten sollten an Bord des Mutterschiffes gesammelt und von dort zurück nach Terra gesandt werden. Natürlich würde es Jahre dauern, bis man wieder von den Schiffen hören würde.

Das erste interstellare Sondenschiff wurde 2029 fertiggestellt, also bereits ein Jahr nach der Genehmigung des Programms. Zum ersten Mal wurde ein neuartiges Design erprobt, das es gestattete, ein Raumschiff um den neuen Fusionsantrieb herum zu bauen; das Schiff bestand fast nur aus Triebwerken und Brennstoff. Zwischen den Treibstofftanks und dem Antrieb lag eine stark abgeschirmte Sektion mit Weltraumlaserkommunikatoren, Forschungsinstrumenten und vier Erkundungsmodulen.

Die auf den Namen *Magellan I* getaufte Sonde wurde Anfang 2030 von Crippen Station aus gestartet. Nachdem sie vier Monate mit 2 g beschleunigt hatte, erreichte sie 68 Prozent Lichtgeschwindigkeit. An diesem Punkt schaltete der Bordcomputer das Triebwerk ab, und die Sonde trieb in Richtung auf das Zielsystem Tau Ceti weiter. Während dieses mehrjährigen Treibflugs sandte *Magellan I* regelmäßig mit Hilfe gerichteter Brennstöße ihrer mächtigen Fusionstriebwerke Signale zurück nach Terra.

Bei Erreichen des Tau Ceti-Systems begannen die Fusionstriebwerke wieder damit, ihre weißglühenden Plasmaströme auszustoßen. Mit konstanten 2 g Bremsleistung näherte sich das Schiff der Lebenszone und warf die Erkundungsdrohnen ab. Vierundzwanzig Jahre nach dem Start der ersten interstellaren Sonde erreichten die Wissenschaftler Terras Hinweise auf einen bewohnbaren Planeten außerhalb des Sol systems. Diese Entdeckung war besonders ermutigend, weil die nach Alpha Centauri und Barnard's Star geschickten Sonden schon lange gemeldet hatten, daß dort keine Spur siedlungsfähiger Planeten zu finden sei.

Innerhalb der nächsten Jahre meldeten sich sämtliche Sonden mit Ausnahme von *Magellan VI*, die nicht abgebremst hatte und nie wieder auftauchte. Nur drei der Sonden, *Magellan I*, IV und V, hatten bewohnbare Planeten gefunden: in den Systemen Tau Ceti, Epsilon Eridani und Epsilon Indi.

Zu dieser Zeit handelte es sich dabei noch um rein akademische Informationen, da die Reisezeit zu diesen

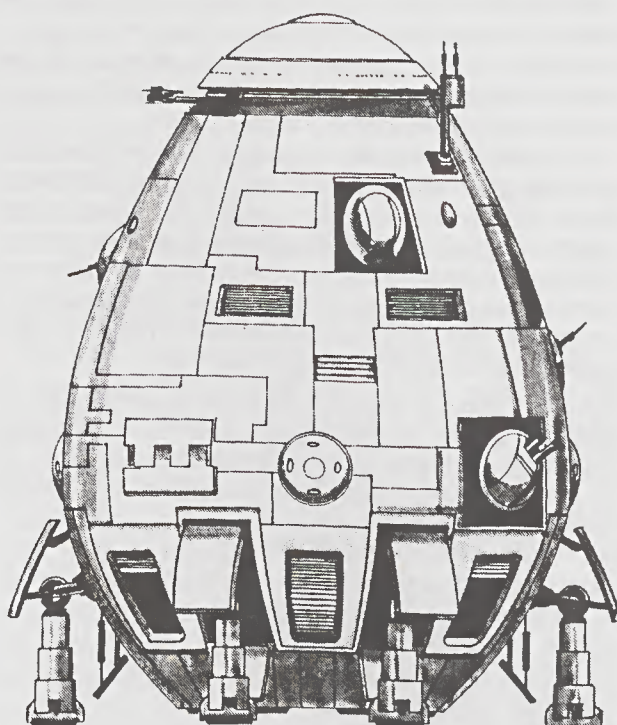


Systemen Jahre betrug. Die ungeheuren Vorräte, die für einen solchen Flug vonnöten gewesen wären, machten jeden derartigen Versuch illusorisch. Obwohl zahlreiche Organisationen und wissenschaftliche Forschungsgruppen Pläne für die Entwicklung von interstellaren Siedlerschiffen einreichten, verweigerte das Allianz-Parlament allen Vorschlägen die Zustimmung - teilweise aufgrund des massiven Drucks der ärmeren Mitgliedstaaten, die Ausgaben zu reduzieren.

Während der nächsten Jahrzehnte ereignete sich im Bereich der Raumfahrt nichts von Bedeutung. Die Menschheit schien an eine unsichtbare Grenze gestoßen zu sein, die sie im Innern des Solarsystems festhielt, und ihre Aufmerksamkeit richtete sich wieder auf ihre Heimat. Das späte 21. Jahrhundert war von wichtigen Verbesserungen auf den Gebieten der Metallurgie, Raumschiffkonstruktion und Medizin gekennzeichnet. 2086 wurde die West-Allianz in Terranische Allianz umbenannt, um die Einigung des ganzen Planeten zum Ausdruck zu bringen.

DIE EHRENRETTUNG KEARNYS UND FUCHIDAS

Die nächste größere Entwicklung der Raumfahrt fand erst zu Beginn des 22. Jahrhunderts statt, als eine Gruppe von Physikern mit Hilfe einiger Experimente die Existenz hyperdimensionaler Bewegung in subatomaren Teilchen nachwies. Sie erkannten das gewaltige Potential dieser



DIE ERKUNDUNG DES UNIVERSUMS

Das vom Parlament der West-Allianz 2028 genehmigte Magellan-Projekt führte zur Entwicklung der ersten interstellaren Raumsonden. Insgesamt wurden innerhalb von fünf Jahren in der Challenger-Werft im Orbit um Luna acht dieser Sonden hergestellt.

Die *Magellan*-Sonden waren fusionsgetriebene Raumschiffe ähnlich der *Columbia*, allerdings erheblich größer. Jedes dieser Sondenschiffe war gute 300 Meter lang, mindestens doppelt so groß wie irgendein anderes Raumfahrzeug dieser Zeit.

Die Ladung dieser Schiffe bestand aus vier Erkundungsfahrzeugen, die von einem Computerkontrollsystem an Bord des Mutterschiffs ferngesteuert wurden. Die mit einem normalen chemischen Schubsystem ausgestatteten Erkundungsfahrzeuge sollten auf der Oberfläche der Zielplaneten niedergehen. Sie wurden an Auslegern in Bugnähe des Sondenschiffs mitgeführt. Ein großer, kuppelförmiger Schutzschild schirmte Fahrzeuge und Mutterschiff gegen Mikrometeoriten und die Strahlung ab, mit deren Auftreffen während des Flugs mit annähernd Lichtgeschwindigkeit zu rechnen war.

Direkt hinter den Erkundungsfahrzeugen lagen die acht Flüssigwasserstofftanks der *Magellan*-Sonden. Jeder dieser zylindrischen Tanks war 90 m lang bei 30 m Durchmesser und faßte ungefähr 61.000 Kubikmeter Brennstoff. Wie bei den frühen Mehrstufenraketen wurden diese Tanks abgeworfen, sobald sie leer waren, was die Masse des Schiffes deutlich verringerte. Diese gewaltige Treibstoffmenge wurde in die beiden FP-2000XE-Fusionsreaktoren gepumpt, von denen die *Magellan*-Sonden angetrieben wurden. Die Energie und der Schub dieser Triebwerke gestatteten den Sonden über Monate hinweg mit konstanten 2 g zu beschleunigen. Diese hohe Leistung war notwendig, um zumindest die nächstgelegenen Sonnen in angemessener Zeit erreichen zu können.

Die Flugreise begann mit 2 g-Beschleunigung in Richtung auf den Zielstern, bis das Schiff ungefähr die Hälfte des Treibstoffs verbraucht hatte. Zu diesem Zeitpunkt war das Schiff einige Monate unterwegs und hatte etwa 68 Prozent Lichtgeschwindigkeit erreicht. Nun trat es in eine Art Ruhezustand und sandte nur noch periodisch durch kurzes Aufflackern des Fusionsantriebs ein Signal zurück nach Terra.

An einem bestimmten Punkt der Flugstrecke leitete das Schiff dann den Bremsvorgang ein, um beim Verbrauch der letzten Treibstoffvorräte das Zielsystem zu erreichen. Dort wurde die Funkanlage in Betrieb genommen, um die Forschungsergebnisse zurück nach Terra zu senden. Die meisten dieser Berichte benötigten für die Übertragung mindestens zwölf Jahre.

-Auszug aus Eine kurze Geschichte des Raumflugs, von V. King, Universitätsverlag Tharkad, 3019.



Entdeckung und gruben die Kearny-Fuchida-Arbeiten wieder aus, die 80 Jahre zuvor dem Spott anheim gefallen waren. Nach Analyse dieser frühen Studien erarbeiteten sie die theoretischen Pläne für ein überlichtschnelles Raumschiff.

Nach der Überprüfung und Bestätigung dieser revolutionären Theorien durch den Wissenschaftsrat der Allianz reichte dieser den Vorschlag mit einer eindringlichen Empfehlung an das Terranische Parlament weiter. In November 2103 autorisierte dieses nach gut einjähriger Diskussion das Deimos-Projekt, ein Blitzprogramm zur Konstruktion des ersten Überlichtantriebs. (Der Name des Projektes bezog sich auf den Marsmond, auf dem die Arbeiten stattfanden.) Einige der ärmeren Nationen hatten sich diesem Plan ausdrücklich widersetzt, weil sie der Ansicht waren, die Geldmittel für dieses Billionprojekt sollten besser zur Linderung der Not auf Terra eingesetzt werden. Die enormen Kosten für ein Projekt ohne nennenswerten wirtschaftlichen Ertrag hatte in diesen Ländern zu ernststen Unruhen geführt, weil sie mit Steuererhöhungen verbunden waren.

Trotz der Proteste und Unruhen wurden die Arbeiten jedoch unverzüglich in Angriff genommen. Dutzende der besten Wissenschaftler und Ingenieure der Allianz nahmen daran teil, angeführt von der kleinen Forschungsgruppe, von der die ursprünglichen Pläne stammten. Nach zahlreichen Fehlschlägen war der erste Sprungschiffprototyp vier Jahre später testbereit. Der Prototyp war ein nadelförmiges Raumschiff von 200 Metern Länge und nur 10 Metern Durchmesser. Auch wenn es als Schiff bezeichnet wurde, bestand es im Grunde nur aus dem Triebwerkskern mit ein paar Navigationshilfen. Es besaß weder eine Brücke noch Laderäume oder auch nur einen Reaktor. Der Antrieb sollte extern von einem Fusionschiff aufgeladen werden.

Am 28. August 2107 wurde das Schiff an eine Position etwa 7 Astronomische Einheiten oberhalb des Nordpols der Sonne geschleppt. Läge der Startpunkt näher an Sol, so hatten die Wissenschaftler errechnet, würden die Gravitationskräfte das Schiff während des Fluges zerstören. Der Zielpunkt des Schiffes lag dem Startpunkt genau gegenüber, 7 AE unterhalb des Sonnensüdpols. Diese beiden Punkte wurden als Zenit- und Nadirsprungpunkte bezeichnet. Als das Schiff in Position war, wurden die Navigationscomputer von außerhalb programmiert, und ein großes fusionsgetriebenes Raumschiff sollte den Triebwerkskern aufladen. Der Aufladevorgang dauerte volle zehn Tage. Danach war das Sprungschiff endlich zu seiner ersten Reise bereit.

Die zwei Dutzend Hilfsschiffe zogen sich vom Sprungschiff zurück, während andere Hilfsschiffe in der Nähe des Nadirpunktes ihre Beobachtungen aufnahmen. Am 3. September 2107, 12:00 Greenwich Mean Time, sandte das Forschungsflaggschiff *Volga* das Signal zur Aktivierung des Hyperraumantriebs. Es dauerte keine Minute, bis das Robotsprungschiff auf geradezu magische Weise verschwunden war. Da niemand wußte, ob das Schiff erfolgreich gesprungen war oder sich nur schlicht aufgelöst hatte, warteten die Beobachteter am Zenitpunkt atemlos auf Nachrichten ihrer Kollegen am Nadirpunkt. Aufgrund ihrer Position hörten sie die Erfolgsmeldung als

letzte. In einer von Terra weitergeleiteten Botschaft hieß es, das Testschiff sei am Zielpunkt aufgetaucht: "Etwas abgedriftet, aber intakt... Wenn Kearny und Fuchida das hätten erleben können."

Von diesem Tage an hieß das Deimos-Hypertriebwerk offiziell Kearny-Fuchida-Antrieb.

FLUGZIEL TAU CETI

Der Erfolg des Experiments führte zu erhöhter Förderung des Deimos-Projektes mit dem Langzeitziel, das erste echte Überlichtraumschiff zu bauen und für eine bemannte Erforschung des bewohnbaren Planeten im Tau Ceti-System auszurüsten.

Als die Terranische Allianz die dazu benötigten Geldmittel bewilligte, brachen in den ärmeren Nationen erneut Unruhen aus, die sich mancherorts sogar zu Aufständen ausweiteten. Die reicheren Nationen behielten jedoch die

DIE FINANZIERUNG VON DEIMOS

Lieber Doktor Harrison,

Ich verstehe Ihre Sorge und ihren Wunsch, die neue Hypertriebwerkstechnologie weiter zu testen, aber die Stimmung innerhalb des Parlaments ist kritisch. Wenn wir weiter Geld in das Projekt pumpen, ohne bald klare Ergebnisse vorweisen zu können, kann ich ihm ein frühes Ende prophezeien.

Mit klaren Ergebnissen meine ich das Endziel des Deimos-Projektes: den Flug eines bemannten Raumschiffs zur Untersuchung der Hinweise auf eine bewohnbare Welt im Sonnensystem Tau Ceti.

Ich rate Ihnen dringend, die Pläne für einen separaten bemannten Testflug aufzugeben. Die zusätzlichen Kosten und Verzögerungen für das Projekt würden unsere Lage hier mit Gewißheit verschlechtern. Die erste bemannte Mission sollte gleichzeitig als Testflug dienen. Freiwillige für eine solche Mission werden sich finden lassen. Sollte die Mission fehlschlagen oder das Programm abgebrochen werden, würde dies wohl ein abruptes Ende für das Deimos-Projekt bedeuten.

Ich bitte Sie nachdrücklich, ihre endgültigen Pläne dem Wissenschaftsrat vorzulegen, solange ich noch ausreichend Unterstützung zur Bewilligung weiterer Gelder bekommen kann. Der brasilianische Botschafter Areas hat bereits damit gedroht, die Unterstützung für alle nichtirdischen Allianz-Projekte aufzukündigen, und er hat eine nicht unwesentliche Gefolgschaft um sich versammelt. Trotz der jüngsten Steuerreformen hat die Allianz bereits über ein Dutzend Mitgliedsnationen verloren, und vier weitere haben vor kurzem den Austrittsantrag gestellt.

Mit freundlichen Grüßen,
Takeo Matsushita

-Auszug aus einem Brief vom 18. April 2106 von Botschafter Takeo Matsushita an Doktor Alan Harrison, Direktor des Deimos-Projektes.



Kontrolle und zogen weiterhin Hunderte Milliarden aus der Weltwirtschaft ab, um das Deimos-Projekt finanzieren zu können. Die wachsende Kluft zwischen den reichen und armen Mitgliedsstaaten

schien sie nicht zu interessieren.

Die Sprungschifftests wurden fortgesetzt, und die Ingenieure arbeiteten ständig an weiteren Verbesserungen der Navigationssysteme. Um festzustellen, ob ein Mensch den Sprung überleben konnte, wurden weitere Testserien durchgeführt, die außer einer leichten Verschiebung der Gravitationseinwirkung und einem Absinken der Körpertemperatur um ein bis zwei Grad keine Nebenwirkungen zeigten. Sprünge mit nichtmenschlichen Passagieren waren ein voller Erfolg, und im Februar des Jahres 2108 war Raymond Bache der erste Mensch im Hyperraum. Unmittelbar nach dem Wiederauftauchen meldete er Schwindelgefühle und Übelkeit, aber längerfristige Nachwirkungen blieben aus. Da nicht klar war, ob die Übelkeit eine Nebenwirkung des Sprunges war oder auf simple Nervosität zurückging, führten die Wissenschaftler weitere Tests durch. Das Ergebnis: Schwindelgefühle und Übelkeit waren unvermeidbare Folgen des Sprunges, die bei verschiedenen Personen aber mit unterschiedlicher Stärke auftraten. Angesichts der Bedeutung dieses Antriebs für die Zukunft der Menschheit nahm man eine einhergehende leichte Übelkeit dabei gern in Kauf.

Der nächste Schritt war die Konstruktion eines bemannten Überlichtraumschiffs. Die *TAS Pathfinder* wurde nach demselben Grundprinzip wie beim ersten Hyperaumsprung gebaut. Da es aus eigener Kraft nach Tau Ceti und zurück springen mußte, wurde das Sprungschiff jedoch mit zwei Fusionsreaktoren und einem großen Vorrat an Flüssigwasserstoff ausgestattet. Zusammen mit einem Satz Transformatoren und interplanetaren Schubtriebwerken wurden sie in einem kastenförmigen Modul am Heck des Schiffes untergebracht. Am entgegengesetzten Ende des Schiffes befand sich eine zylinderförmige Kapsel mit der Kommandobrücke, den Mannschaftsunterkünften und elektronischen Systemen sowie zwei Fahrzeugen für planetare Erkundungen. Die *Pathfinder* sollte eine Besatzung aus zwölf erfahrenen Wissenschaftlern und Ingenieuren und zwei der besten Piloten der Terranischen Allianz erhalten. Im November 2108 war die *TAS Pathfinder* zum Testflug bereit.

Die Mission der *Pathfinder* war dieselbe wie beim ersten Test des Kearny-Fuchida-Sprungantriebs. Nach mehreren Fehlstarts und Kontrollangleichungen ging das Schiff schließlich auf seinen langerwarteten Flug zum 3,46 Parsek entfernten Tau Ceti, dem Endziel des Deimos-Projektes.

Das Schiff machte seinen historischen Raumsprung nach Tau Ceti am 5. Dezember 2108. Während man auf Terra erst nach seiner Rückkehr 30 Tage später etwas davon erfuhr, tauchte das Sprungschiff nur Sekunden nach dem Start im Tau Ceti-System auf. Dort ging es in eine Umlaufbahn um den vierten Planeten. Zwei Erkundungsteams flogen mit den Beibooten zur Planetenoberfläche hinunter, wo sie ihr Glück kaum fassen konnten. Tau Ceti IV ähnelte Terra so stark, daß die Welt sofort den Namen New Earth erhielt. Nach dem Ein-

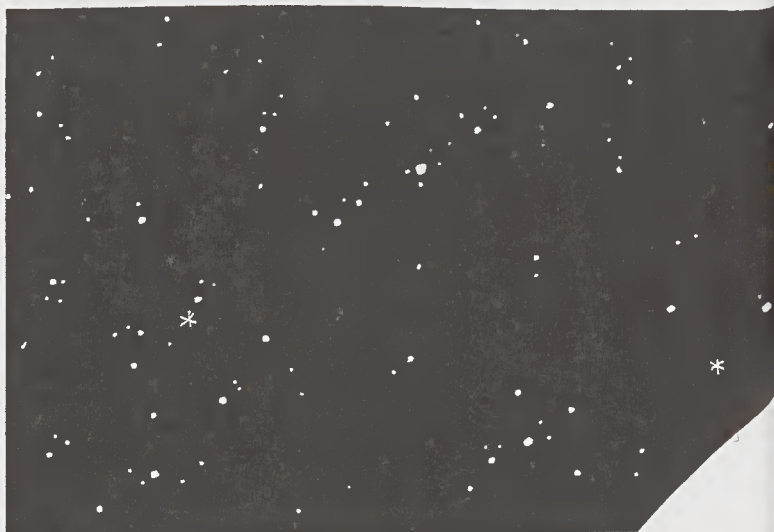
NEW EARTH

Das Terranische Allianz-Schiff *Pathfinder* führte seinen historischen Hyperraumsprung am 5. Dezember 2108 aus. Das von Missionskommandant Norm McKenna geführte schlanke Raumschiff basierte auf dem kurz zuvor entwickelten Kearny-Fuchida-Antrieb. An Bord war eine leistungsstarke Laserfunkanlage, die jedoch nie Botschaften nach Terra sendete, da diese Meldungen Jahre für die Strecke gebraucht hätten, während die *Pathfinder* schon einen guten Monat nach dem Abflug wieder in ihrem Heimatsystem sein würde.

Nur wenige Augenblicke nach dem Sprung der *Pathfinder* aus dem Solsystem kam sie sicher im über drei Parsek entfernten Tau Ceti-System an. Der längste Teil der Mission lag jedoch noch vor dem Schiff und seiner Besatzung. Nachdem sie die genaue Position des Schiffes ermittelt hatten, warfen die Männer und Frauen der Crew die Fusionstriebwerke an, die ihren wochenlangen Flug ins Innere des Tau Ceti-Systems ermöglichen sollten. Während die Fusionstriebwerke das Schiff in Richtung auf sein Ziel bewegten, begann auch der langsame Aufladevorgang des Kearny-Fuchida-Triebwerks für den Rücksprung in die Heimat.

Während des Fluges wurden alle erkennbaren Planeten des Systems abgetastet. Die von den inneren Planetengewonnenen Daten ließen auf eine erdähnliche Welt in der Lebenszone Tau Ceti schließen. Diese Ergebnisse bestätigten die Meldungen von *Magellan I*, die nahezu 75 Jahre zuvor in dieses System aufgebrochen war. Vor ihnen lag Tau Ceti IV, die spätere New Earth, und wartete...

-Auszug aus Ein gewaltiger Sprung, von E. B. MacDonald, Bradstreet Books, 2302.





sammeln zahlreicher Tier- und Pflanzenproben brachte die Crew den letzten Beweis ihres Erfolges mit an Bord: Eine der Erkundungsdrohnen der *Magellan I*, die mehr als fünfzig Jahre zuvor dort gelandet war.

Nach der Rückkehr der *Pathfinder* erklärte die Terranische Allianz die Mission zu einem vollen Erfolg. Die sensationellen Entdeckungen ließen die Unruhen, die das Deimos-Projekt geplagt hatten, teilweise verebben, aber sie brandeten neuerdings auf, als das Allianz-Parlament die Konstruktion weiterer Sprungschiffe für Missionen in andere Systeme und die Kolonisierung von New Earth beschloß. Die Spannungen zwischen den terranischen Nationen erreichten Ausmaße wie seit Jahrzehnten nicht mehr.

Inzwischen wurde die *Pathfinder* wieder ausgerüstet und auf eine Serie allgemeiner Erkundungsflüge geschickt, die sie in alle Sonnensysteme bis 40 Lichtjahre Entfernung von Sol trug. Die Mission dauerte fast zwei Jahre, aber die *Pathfinder* konnte insgesamt 35 Systeme mit über 50 Welten erkunden, von denen viele zumindest eingeschränkt bewohnbar waren.

Nun gingen die Werften der Allianz daran, eine ganze Flotte von überlichtschnellen Kolonistenschiffen zu bauen. Das erste dieser Schiffe, die *TAS Ark*, sollte 2114 fertiggestellt werden, was sich durch verschiedene Produktionsengpässe um zwei Jahre verzögerte. Nichtsdestotrotz ließ sich der Drang zu den Sternen nicht aufhalten, und die *Pathfinder* wurde ein weiteres Mal nach New Earth geschickt, um den ersten wissenschaftlichen Vorposten außerhalb des Solsystems zu errichten. Die von 35 zivilen Wissenschaftlern bemannte Forschungsstation nahm im Februar 2110 offiziell die Arbeit auf.

2116 sprang die *TAS Ark* mit beinahe 500 Kolonisten nach New Earth, wo sie die erste interstellare Kolonie errichteten. Die Leitung der Kolonie hatte Martin Cabot,

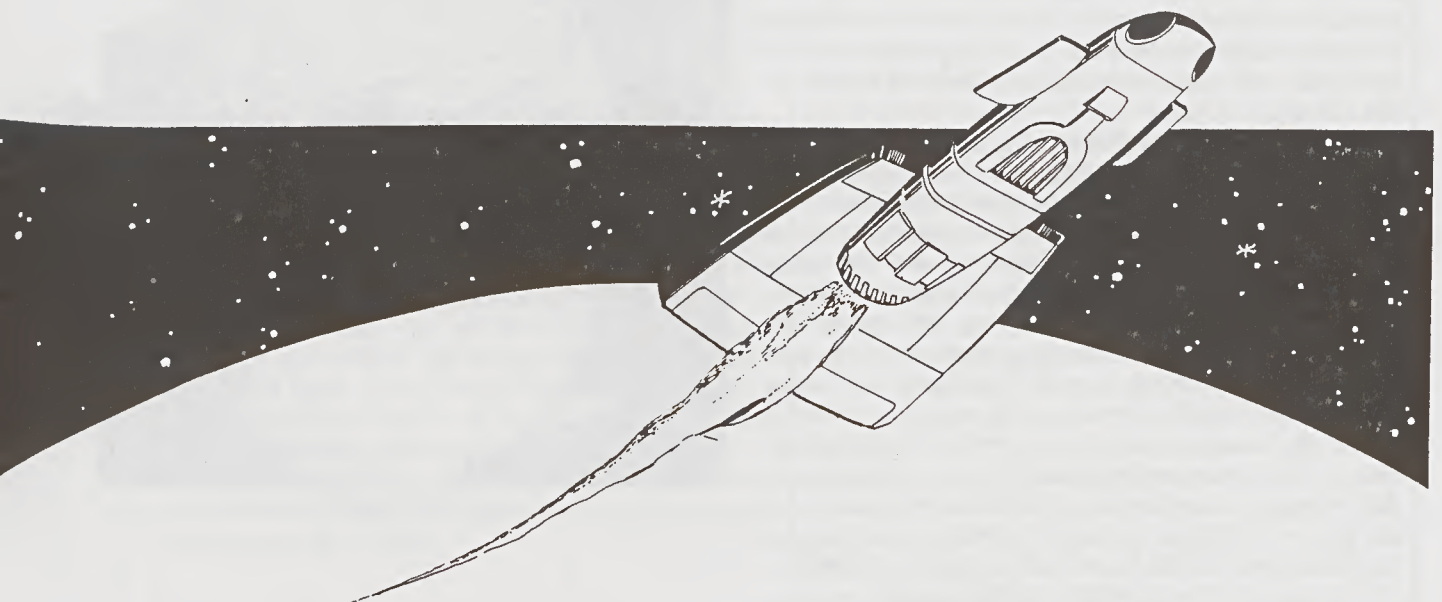
ein von der Allianz eingesetzter und direkt dem Allianz-Parlament unterstehender Gouverneur. Ein paar Kolo-nisten sträubten sich gegen die Herrschaft eines nicht-gewählten Beamten, aber in diesen frühen Jahren hatten sie mit so vielen ernsteren Schwierigkeiten zu kämpfen, daß es zu keinerlei größeren Protesten kam.

Kurz nach Gründung dieser ersten Kolonie begann sich die Allianz Gedanken über Unterhalt und Schutz der zukünftigen Kolonien zu machen, und durch ein 2120 erlassenes Sondergesetz wurde die Terranische Raumflotte gegründet. Dieses Gesetz enthielt einen Passus, wonach sechs militärische Sprungschiffe innerhalb von zehn Jahren gebaut werden sollten. Diese Raumschiffe sollten das Rückgrat einer neuen interstellaren Raumflotte für den Einsatz in möglichen Konfliktfällen bilden. Das erste dieser Schiffe, die *TAS Charger*, wurde 2122 fertiggestellt.

EXODUS

Die Kosten des Kearny-Fuchida-Hyperraumantriebs waren durch Fortschritte in der Überlichttechnik bis 2123 auf ein Hundertstel der ursprünglichen Summe gesunken. Plötzlich konnten sich auch private Organisationen und Industriekonzerne Sprungschiffe und interstellare Reisen leisten. Und da die Überlichttechnologie keine militärische Entwicklung war, konnte jeder Privatkonzern mit ausreichenden Geldmitteln ein Sprungschiff bauen. Dies führte zu einer hektischen Produktion dieser riesigen interstellaren Transporter und entsprechender Nachfrage.

Als das Kolonisationsfieber Terraner aller Rassen und Nationen packte, erwachte die alte Redewendung von der "Herausforderung des Schicksals" als Hauptthema des





Zeitalters zu neuem Leben. In kürzester Zeit entstanden neue Kolonien, und bereits existente zogen regelmäßig Schiffe voller abenteuerlustiger Terraner an.

Diese explosionsartige Entwicklung der Raumfahrt dauerte an, bis es 2128 zu einer Katastrophe kam. Im April dieses Jahres sprang das Siedlungsschiff *Liberator* mit Hunderten begeisterter Kolonisten aus dem Solsystem ab, kam aber nie am Zielpunkt an und ist bis heute verschollen.

Diese Unglück war der Anlaß für ein Gesetz, das die Kolonisierung beschränkte und regulierte. Von nun an mußten alle Siedlerschiffe von einem Schiff der neugegründeten Terranischen Raumflotte begleitet werden. Außerdem wurden alle Kolonisierungsktivistäten fortan vom Außenministeriums der Allianz kontrolliert. Gleichzeitig wurden in alle Kolonien von der Allianz ernannte Verwalter gesandt, die den Posten regierender Kolonialgouverneure übernahmen.

Diese Aktionen bremsten das Wachstum des von Menschen besiedelten Raums, aber ihre Wirkung hielt nicht lange vor. Die menschliche Siedlungssphäre begann sich wieder auszudehnen und erreichte nur wenige Jahre später eine nie dagewesene Wachstumsrate. Gegen Mitte des Jahrhunderts wurden im Durchschnitt zwei neue Kolonien pro Jahr gegründet. Ein Zensus in der zweiten Hälfte des 22. Jahrhunderts meldete die Existenz von 108 registrierten Siedlungswelten.

Zu diesem Zeitpunkt zeigten sich andere, unerwartete Probleme des raschen Wachstums der Siedlungssphäre.

Das größte war eine kritische Wasserknappheit in den Kolonien. Zwar existierten auf vielen Siedlungswelten Wasserquellen, aber häufig war es nicht ohne weiteres trinkbar, und man benötigte teure, und schwer zu transportierende und zu wartende Aufbereitungssanlagen. Eine sehr viel billigere Alternative bot Rudolph Ryan an, ein wohlhabender Unternehmer, der sich sein spezielles Verfahren zum Transport riesiger Eisasteroiden durch den Hyperraum patentieren ließ. Ryans Methode bestand darin, eine Anzahl großer Hyperraumtanker an bestimmten Punkten um einen Eisasteroiden zu positionieren. Wenn der ganze Konvoi gemeinsam und mit koordinierten Navigationsdaten in den Hyperraum eindrang, formten die Schiffe ein überlappendes Kearny-Fuchida-Feld, das den Asteroiden mit einschloß und ebenfalls durch den Hyperraum beförderte. Diese Methode wurde schnell zur Standardlösung für die Wasserversorgung von Kolonien.

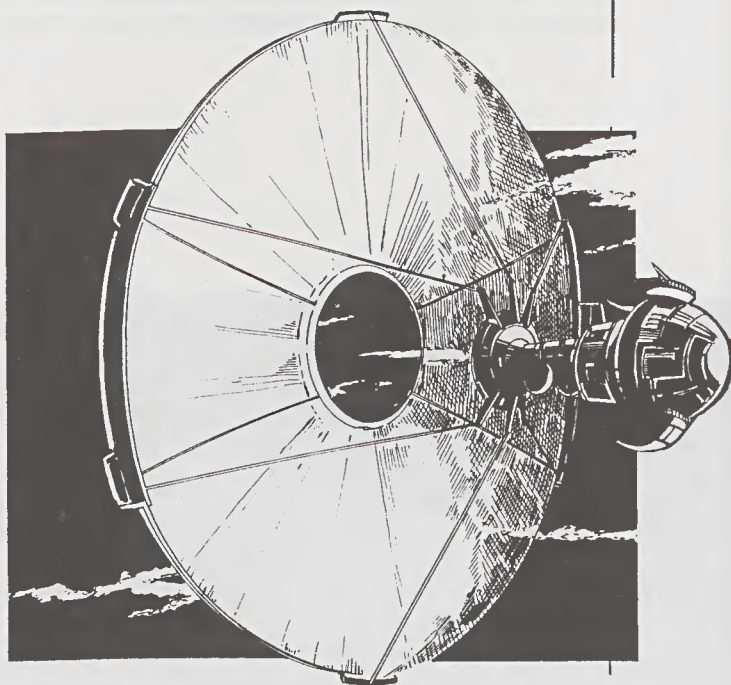
Ein zweites Problem des explosiven Wachstums war das der interstellaren Kommunikation. Da traditionelle Kommunikationsmethoden durch die Lichtgeschwindigkeit begrenzt waren, bestand die schnellste Methode der Nachrichtenübermittlung zwischen zwei Systemen im Einsatz von Sprungschiffen. Während der frühen Kolonisierungsjahre gab es keine regelmäßigen Sprungschifftrouen zu den meisten Welten, so daß interstellare Kommunikationslinien mehr oder minder vom Zufall abhingen. Um die Verbindungen zwischen Terra und ihren Kolonien zu normalisieren, beauftragte die Regierung der Allianz die Raumflotte, einen regelmäßigen Kurierdienst zwischen den Sonnensystemen einzurichten. Die koloniale Ausbreitung nahm jedoch solche Ausmaße an, daß die

DAS SPRUNGSEGEL

Zu Beginn des 23. Jahrhunderts kam es zu einer Reihe technischer Verbesserungen am Sprungschiff. Die erste dieser Modernisierungen erhöhte die Reichweite des Kearny-Fuchida-Antriebs um über 50 Prozent und senkte die benötigte Aufladezeit auf etwa eine Woche. Diese Entwicklung reduzierte die Verzögerung bei der interstellaren Kommunikation, was sich aber nicht spürbar auswirkte, da Entwicklung der Technologie nicht mit dem Wachstum des menschlichen Siedlungsraums Schritt halten konnte.

Die zweite wichtige Verbesserung führte zu bedeutenden Veränderungen in Betriebsweise und Aussehen der Sprungschiffe. Durch neue Polymerkunststoffe und metallurgische Entdeckungen wurde das energiesammelnde Sprungsegel möglich. Dieses riesige, von der Form her an einen Regenschirm erinnernde Segel hatte einen Durchmesser von etwa 50 Kilometern, war aus besonders strapazierfähigen Materialien hergestellt und wies eine spezielle, energieabsorbierende Oberfläche auf. Diese Segel waren wegen ihrer Ausmaße extrem empfindlich und mußten zwischen den Sprüngen vorsichtig ausgebreitet und zusammengelegt werden. Trotzdem gestattete das Sprungsegel einen fast unbegrenzten Aktionsradius im All; lediglich für die nur geringen Schub entwickelnden Parktriebwerke mußte Brennstoff nachgetankt werden.

-Auszug aus Eine kurze Geschichte des Raumfluges, von V. King, Universitätsverlag Tharkad, 3019.





Flotte bald überfordert war. Als Zwischenlösung subventionierte das Parlament Privatorganisationen, die die Löcher im Kommunikationsnetz stopfen sollten.

Als die Grenzen der Menschengruppe sich immer weiter von der Erde entfernten, wurde die Effektivität der Verbindungen erneut auf eine harte Probe gestellt. Um das Netz und dessen Kosten im Griff halten zu können, reduzierte die terranische Führung die Kurierverbindungen auf die wichtigsten Welten der Distrikte. Diese Welten agierten de facto als Distrikthauptwelten und sprachen bei lokalen Angelegenheiten praktisch für die Allianz, der sie aber Rechenschaft schuldig waren. Die Hauptwelten erhielten auch die Verantwortung für die Aufrechterhaltung eines lokalen Kurierdienstes, den sie selbstständig finanzieren und betreiben mußten. Mit dieser Aktion isolierte sich die Allianz unbeabsichtigt von allen Kolonien mit Ausnahme der Distrikthauptwelten und der Welten in näherer Umgebung Terras.

Im Laufe der Zeit stellten die Distrikthauptwelten fest, daß die zur Aufrechterhaltung der Kurierdienste und Kontrollfunktionen benötigten Mittel eine schwere Bürde für ihre noch in der Entwicklung begriffene Wirtschaft waren. Daher wurden immer mehr Aufgaben an die Siedlungswelten selbst delegiert. Dieses System funktionierte mancherorts sehr gut, aber viele Kolonien entfremdeten sich der Allianz dermaßen, daß sie untereinander engere Bande knüpften. Als die Allianz 2236 den Trend zur Dezentralisierung umzukehren versuchte, erklärte die Kolonialwelt Denebola ihre Unabhängigkeit von der fernen Terranischen Allianz.

Es dauerte Wochen, bis die Flotte der Allianz eine schlagkräftige Streitmacht zusammenziehen und in die betroffene Region entsenden konnte. Dies gab den Revolutionären reichlich Zeit zur Vorbereitung. Aufgrund überdehnter Nachschublinien und mangelnder Unterstützung vor Ort tat sich die Allianz sehr schwer. Nach 18 niederlagenreichen Monaten gegen bestens ausgerüstete und hochmotivierte einheimische Kräfte zog die Allianz ihre Truppen zurück und erklärte die Aktion für gescheitert.

Als Resultat dieses Fiaskos sah sich die herrschende Expansionistenpartei auf Terra im Jahre 2237 mit einem Mißtrauensantrag im Parlament konfrontiert und unterlag. Die Liberale Partei begann ihre Herrschaft mit dem sofortigen Rückzug aller terranischen Militäreinheiten aus den Kolonien und der Rückbeorderung des gesamten Verwaltungspersonals in einen Raumbereich von 30 Lichtjahren Umkreis um Terra. Auf diese Region sollte sich die Allianz innerhalb des von Menschen besiedelten Raums beschränken. Allen Grenzkolonien schenkten die Liberalen die Unabhängigkeit und gaben ihnen damit das Recht auf Selbstbestimmung, ob sie es wollten oder nicht, während sie gleichzeitig alle Bindungen an die Allianz einschließlich jeder Unterstützung abschnitten. Da die terranische Wirtschaft jedoch im Laufe der Zeit von den kolonialen Rohstoffen abhängig geworden war, folgte auf diesen Rückzug ein politisches und wirtschaftliches Chaos. Die Nachwirkungen dieser Entscheidung waren noch Jahrzehnte später spürbar.

NEUE STAATEN

Die Ausdehnung der Menschengruppe setzte sich bis ins frühe 24. Jahrhundert fort. Am Ende dieser Periode war die Grenze 150 Lichtjahren von Sol entfernt.

Im Gegensatz zu den früheren Perioden der Ausbreitung waren diesmal keine größeren wissenschaftlichen Leistungen zu vermelden, da die meisten Mittel Terras auf die Konstruktion von Siedlungsschiffen und Kolonisierung der Grenzwelten verwendet wurden. Nicht daß Wissenschaft und Technik stagniert hätten, aber verglichen mit den früheren Perioden wissenschaftlicher Höhenflüge machte diese Zeit einen eher geruhsamen Eindruck.

Mit dem anhaltenden Exodus blutete die Allianz allmählich aus. Im direkten Verhältnis zum wirtschaftlichen Aderlaß wuchs mancherorts das Mißvergnügen, und die Spannungen zwischen Expansionisten und Liberalen verschärften mehr und mehr. Im September 2314 kam es zu Kämpfen zwischen Liberalen und Expansionisten auf und über Terra. Ein verheerender Bürgerkrieg wurde jedoch verhindert, als Flottenadmiral James McKenna eine Woche nach Ausbruch der Kämpfe mit dem Allianz-Militär intervenierte. Im Januar 2315 erzwang McKenna die Auflösung der unhaltbar gewordenen Terranischen Allianz und übernahm die Kontrolle über einen neuen Staat, den er die Terranische Hegemonie nannte. Die Terraner begrüßten McKenna als Held, und unter seiner charismatischen Führung gewann Terra die Herrschaft über Dutzende ehemaliger Kolonien zurück. Durch wirtschaftlichen und politischen Einfluß wo möglich und militärische Macht wo nötig, gelang es der Terranischen Hegemonie, einen Großteil der Stärke und des Ansehens zurückzugewinnen, die der Heimatplanet der Menschheit in den frühen Tagen der Terranischen Allianz genossen hatte.

Als McKenna 2339 an Krebs starb, wurde Michael Cameron zum neuen Herrscher der Hegemonie. Cameron

KAMPFRAUMER

Das Zeitalter der Kriege brachte viele neue Entwicklungen im Raumkampf mit sich, auch wenn es sich bei den meisten nicht um wissenschaftliche, sondern um methodische Errungenschaften handelte. Zwei Beispiele waren die Entwicklung des Landungsschiffs und des sprungfähigen Mutterschiffs. Das Landungsschiff war im Grunde eine gigantische Raumfähre, die an einem Sprungschiff andockte, um sich von diesem in ein anderes Sonnensystem befördern zu lassen. Dadurch konnte das Landungsschiff ganz auf Manövrier- und Kampffähigkeit konstruiert und das relativ empfindliche Sprungschiff - nun auf die Rolle eines Transporters reduziert - aus dem Kampf herausgehalten werden.

Terranische Ingenieure implementierten diese neuartige Sprungschiff-Landungsschiffkombination in der Raumflotte der Hegemonie. Es dauerte nicht lange, bis auch die anderen Staaten der Menschengruppe eigene Typen entwickelten. Der erste Staat, der diese neue Technologie tatsächlich zum Einsatz brachte, war 2496 die Konföderation Capella bei der Schlacht um Teng.

-Auszug aus *Battle Technology*, von M. A. Bozulich; Donnel, Sephus & Barrow, 2831.



war ein passionierter Verfechter staatlich geförderter Forschungsprojekte, und sein Amtsantritt führte nach der langen Zeit der Stagnation zu einer neuen Welle wissenschaftlicher Entwicklungen.

Das 24. Jahrhundert war eine Zeit der Konsolidierung, in der zahlreiche Handelspakete, Verteidigungsabkommen und territoriale Übereinkünfte zwischen den früheren Kolonien der Terranischen Allianz geschlossen wurden. Auch der Feudalismus tauchte in dieser Zeit wieder auf und eroberte sich eine neue Rolle zwischen den Sternen. Territoriale Herrscher, die ihren Tod nahen sahen oder ihre Führungsrolle nicht halten konnten, reichten das Zepter an Familienmitglieder weiter. Herrscher kamen nicht mehr aus den Reihen der Bevölkerung, sondern wurden innerhalb einer neuen Eliteschicht geboren und zum Regieren erzogen.

Unter diesen neuen Herrschern entstanden zehn größere Staaten. Natürlich hatten diese neuen Fürsten alle Machtambitionen und träumten von Ruhm und Ehre, was zu un vermeidlichen Konflikten führte. Mit wachsender Intensität dieser Konfrontationen begann ein Rüstungswettlauf.

2398 kam es zur ersten schweren militärischen Auseinandersetzung in der Inneren Sphäre, als sich die Kräfte der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten um das Anduriensystem stritten. Bald kämpften auch die andere Staaten der Inneren Sphäre um territoriale Gewinne. Nach der Unterzeichnung der Areskonvention wurde der Krieg in der Inneren Sphäre zum Normalzustand, ja fast zu einem Lebensstil. Aber er war begrenzter, stilisierter und formeller geworden als in den früheren, blutigeren Zeiten. Diese "zivilisierten" Schlachten lösten zwar viele kleine Streitigkeiten, hatten aber keinen entscheidenden Einfluß auf den Grenzverlauf der sich bekriegenden Staaten, was das Überleben der meisten bis zum Ende dieser als das Zeitalter der Kriege bekannten Periode in der Mitte des 26. Jahrhunderts ermöglichte.

Die einzige wichtige technische Entwicklung des Zeitalters der Kriege ereignete sich in der Terranischen Hegemonie: die Entwicklung der ersten BattleMechs. Die Erfindung dieser furchtbaren Kampfkolosse führte zwangsläufig zur Entwicklung von Einsatzsystemen, um die BattleMechs schnell aus einem sie transportierenden Landungsschiff auf das Schlachtfeld befördern zu können.

Mit dem 26. Jahrhundert neigte sich das Zeitalter der Kriege seinem Ende zu. Zwischen 2556 und 2569 handelte Ian Cameron, der 13. Generaldirektor der Terranischen Hegemonie, eine Reihe von Verträgen zwischen der Terranischen Hegemonie und den fünf wichtigsten Staaten der Inneren Sphäre aus. Im Jahre 2571 bildeten diese sechs Staaten eine neue Allianz unter dem Namen Sternenbund. Cameron wurde Erster Lord, während die Herrscher der fünf anderen Staaten den Hohen Rat des Bundes darstellten. Als die Völker der Peripherie sich weigerten, dem Sternenbund beizutreten, führte dieser einen langen und blutigen Krieg, um sie dazu zu zwingen. Der Vereinigungskrieg endete erst 2597, als auch die letzte Peripheriewelt von der unbesiegbaren Macht des Sternenbundmilitärs in die Knie gezwungen wurde.

TECHNIKEN DES MECHEINSATZES

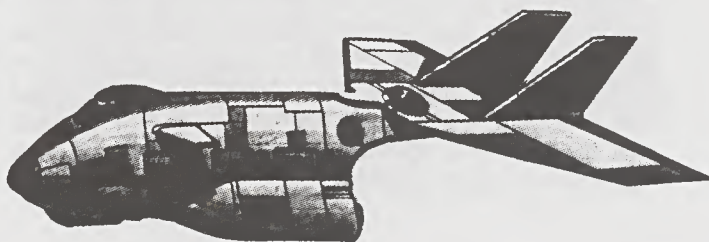
Der erste Mechtransporter war die *Manati*, ein umgebauter Frachtraumer, der seine Mechs zum erstenmal 2449 auf dem Planeten Kentares absetzte. Die Mechs bewiesen zwar ihren Wert, aber die Transportfahrzeuge waren zu verwundbar. Mehr als ein Transporter wurde abgeschossen, bevor er seine Ladung absetzen konnte. Die Einsatzmethoden von BattleMechtruppen mußten überdacht werden.

Bei einem Experiment wurde ein kleines gepanzertes Luft/Raumfahrzeug benutzt, mit dem ein einzelner Mech auf die Oberfläche eines Planeten befördert werden konnte. Da diese Methode jedoch enorme Materialkosten mit sich brachte, schränkte es die Zahl der gleichzeitig einsetzbaren Mechs erheblich ein. Das konnte nicht die Lösung sein.

Im Jahre 2453 wurde eine neue Methode entwickelt. Dabei warf man die Mechs nach Art von Fallschirmjägern ab, wobei vor dem Abwurf ein spezielles Landegerät am Rumpf des BattleMechs befestigt wurde. Nach dem Abwurf des Mechs aus dem Landungsschiff wurde das Gerät aktiviert und verlangsamte mit seinen Bremsdüsen den Fall. Zur gleichen Zeit wurde auch ein aus Keramik und Metall gefertigter Abwurfkokon entwickelt, der den Abwurf von BattleMechs aus einer niedrigen Umlaufbahn gestattete und so die Überlebenschancen des Landungsschiffes und der Mecheinheit insgesamt erhöhte.

-Auszug aus Battle Technology, von M. A. Bozulich; Donnel, Sephys & Barrow, 2831.

Mit dem Frieden begann eine neue Ära des Wohlstands und der wissenschaftlichen Forschung, die ein volles Jahrhundert dauern sollte. Zu den zahlreichen bemerkenswerten Fortschritten dieser Epoche gehört die Entwicklung des Hyperpulsengenerators. Auf demselben Prinzip wie der Kearny-Fuchida-Antrieb basierend, war das Gerät war in der Lage, Nachrichten in fast Nullzeit über gewaltige interstellare Entfernungen zu senden. Tatsächlich übertraf die effektive Reichweite dieses Systems einen normalen interstellaren Sprungs um das Doppelte. Das gegen Ende des 27. Jahrhunderts aufgebaute riesige Relaisnetz aus HPG-Stationen übernahm die Rolle des nun veralteten Kurierdienstes der Raumflotte. Mit der Erschaffung dieses Relaisnetzes verringerte sich die Verzögerung bei der Kommunikation zwischen Terra und den entferntesten Welten der Peripherie auf etwa viereinhalb Monate. In Notfällen konnte das System Botschaften sogar in einem Bruchteil dieser Zeit übertragen, war dann aber wirtschaftlich untragbar.





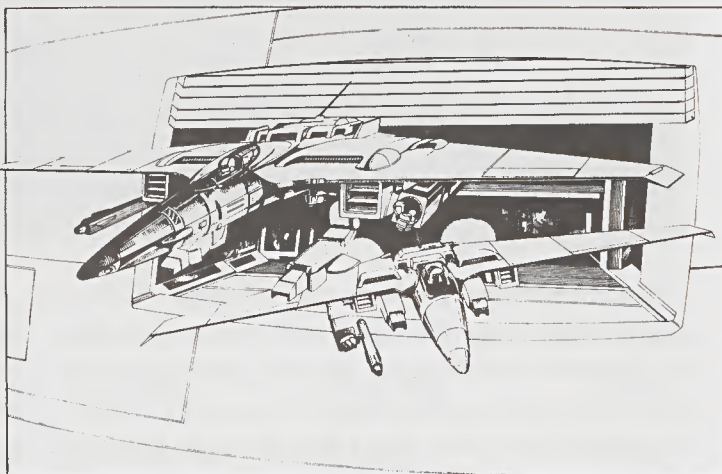
DIE NEUZEIT

Mit dem Zerfall des Sternenbunds im Jahre 2781 und dem Beginn von fast 250 Jahren pausenloser Kampfhandlungen, die uns heute als Nachfolgekriege so vertraut sind, begann der Abstieg von Wissenschaft und Technologie. Die Kriege vernichteten die Errungenschaften der Menschheit und kosteten sie viele ihrer hart-erarbeiteten wissenschaftlichen und technologischen Erkenntnisse. In den Machtkämpfen der fünf Fürsten der Nachfolgerstaaten wurden Industrien und andere strategische Militärziele rücksichtslos vernichtet.

Zur Zeit besitzen die Nachfolgerstaaten nur noch einen Bruchteil ihrer ursprünglichen Produktionskapazitäten für Überlichtschiffe. Pro Jahr werden von allen Nachfolgerhäusern zusammenge- nommen noch schätzungsweise ein Dutzend neuer Sprungschiffe hergestellt. Diese geringe Produktionskapazität reicht kaum noch aus, die jährlichen Sprungschiffverluste durch Krieg und Verschleiß auszugleichen. Die Zahl der noch verbliebenen Schiffe liegt bei etwa 2000 - seit Jahrzehnten ein ziemlich konstanter Wert.

Auch die Landungsschiffproduktion hat unter den Zerstörungen des Krieges schwer gelitten. In frühe- ren Zeiten wurden Tausende von Landungsschiffen

pro Jahr gefertigt. Heute verlassen jähr- lich pro Jahr noch etwa 30-45 die weni- gen verbliebenen Produktionsanlagen. Trotzdem ist die Anzahl der einsatz- fähigen Landungsschiffe recht stabil und liegt bei schätzungsweise 25.000 zivilen und militärischen Einheiten. Diese Zahl scheint groß, sagt jedoch nichts über den Zustand dieser Raumschiffe aus. Viele sind sehr alt und nur noch begrenzt einsatzfähig.



SPRUNG- UND LANDUNGSSCHIFF-HERSTELLER

Schiffstyp Hersteller

Sprungschiffe

Scout	Irian Technologies (M), Ioto Galactic Enterprises (S), Dharma HyperRaum (K)
Händler	Stellar Trek (K), Rashpur-Owens Inc. (L), Ioto Galactic Enterprises (S)
Invasor	Technicon (M), Stellar Trek (K), Rashpur-Owens Inc. (L), Ioto Galactic Enterprises (S), Universal Air (D)
Starlord	SelaSys Inc. (M), Stellar Trek (K), Universal Air (D)
Monolith	Rashpur-Owens Inc. (L), Ioto Galactic Enterprises (S), Challenge System (D)

Landungsschiffe

Zorn	Brigadier Corporation (M)
Gazelle	Keller, Bingham & Fouts (M), New Syrtis-Werften (D)
Sucher	Tengo Luft/Raum (L), Semler DataTron (S), Salvatore Inc. (D)
Kondor	Nimakachi Fusionsprodukte (M), Hinsdale Elec (K)
Triumph	BBP Industries (K), Andurien Industries (L)
Excalibur	BBP Industries (K), Andurien Industries (L), Semler DataTron (S)
Leopard	Irian Technologies (M), Bowie Industries (S), Federated Boeing Interstellar (D)
Union	Irian Technologies (M), Matabushi, Inc. (K), Erdwerk (L), Bowie Industries (S), Federated Boeing Interstellar (D)
Overlord	Matabushi, Inc. (K), Erdwerk (L), Shipil (S)
Rächer	Andurien Industries (L), Defiance Industries (S), Dynamico Ltd. (D)
Intruder	Rüstungswerke der Freien Welten (M), BBP Industries (K), TAG (S)
Achilles	Galileo Instrumente (K)
Festung	kann nicht mehr hergestellt werden
Leopard JT	Irian Technologies (M), Bowie Industries (S), Federated Boeing Interstellar (D)
Vergeltung	Kallon Industries (M), Tomori Trans-Industrial (K)
Freibeuter	Brigadier Corporation (M), Semler DataTron (S), Dynamico Ltd. (D)
Monarch	Brigadier Corporation (M), Galileo Instrumente (K), New Syrtis-Werften (D)
Maultier	Tengo Luft/Raum (L), TAG (S)
Mammut	Keller, Bingham & Fouts (M), Tengo Luft/Raum (L), New Syrtis-Werften (D)
Leviathan	Brigadier Corporation (M), Galileo Instrumente (K), TAG (S)

Schlüssel: M=Marik, K=Kurita, L=Liao, S=Steiner, D=Davion

SPRUNG

Sprungschiffe stellen die einzige Transportmöglichkeit zwischen den Sonnensystemen der Inneren Sphäre und der Peripherie dar. Sie können Hyperraumsprünge bis zu 30 Lichtjahren ausführen, und da sie ihre Energie über ein Sonnensegel beziehen, besitzen sie eine praktisch unbegrenzte Reichweite. Das im frühen 23. Jahrhundert entwickelte Sprungsegel besteht aus einem sehr reißfesten und leichten Polymerkunststoff und ist mit einer Fotochemikalie überzogen, die Sonnenenergie absorbiert, in thermoelektrische Impulse umwandelt und an den K-F-Antrieb weiterleitet. Mit einem solchen Segel ist es möglich, den Sprungantrieb in etwa einer Woche voll aufzuladen.

Die Hauptaufgabe eines Sprungschiffes besteht darin, ein oder mehrere fusionsgetriebene interplanetare Raumschiffe aus einem Sonnensystem in ein anderes zu befördern. Diese Landungsschiffe genannten Raumfahrzeuge befördern Fracht und Passagiere vom Sprungschiff zu den Planeten des Systems und umgekehrt. Die meisten Sprungschiffe besitzen zwar eigene Frachträume, diese werden jedoch hauptsächlich zur Unterbringung zusätzlicher Vorräte für Landungsschiffe und Besatzung genutzt. Noch verbleibender Freiraum wird für überschüssige Fracht der Landungsschiffe benutzt oder gestattet den Landungsschiffen, zusätzliche Ladung aufzunehmen.

SCHIFFE

SPRUNG

Das Herz des Sprungschiffes ist das gewaltige Kearny-Fuchida-Triebwerk, ein langes, zylindrisches Bauteil, das dem Sprungschiff erst die Fähigkeit zum Überlichtflug gibt. Die degenerierte Wissenschaft der Neuzeit ist nicht in der Lage, die überaus komplexe Konstruktion dieses Triebwerkskerns zu verbessern. Nur eine Handvoll funktionsfähiger Versionen dieser komplexen Apparate werden heute noch jährlich hergestellt.

Momentan sind noch mehr als ein Dutzend Sprungschiffklassen im Einsatz, aber die fünf in diesem Kapitel vorgestellten Klassen stellen in den Nachfolgestaaten den Löwenanteil der Sprungschiffe.

<u>Klasse</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Scout	79.000	18
Händler	120.000	20
Invasor	152.000	22
Starlord	274.000	24
Monolith	380.000	26

SCHIFFE



SCOUT-KLASSE

Der *Scout* ist das kleinste noch genutzte Sprungschiff. Er hat eine Masse von 79.000 t und kann ein einzelnes Landungsschiff befördern. Bei diesem Typ handelt es sich um ein rein militärisches Schiff; Wartungskosten und begrenzte Transportfähigkeiten machen ihn für eine kommerzielle Nutzung nicht rentabel.

Der *Scout* ist 273 m lang, und sein Sprungsegel durchmisst in voll ausgebreitetem Zustand 890 m. Die gedrungene Form des *Scout* erklärt sich aus der Tatsache, daß sein Kearny-Fuchida-Triebwerk sehr viel kürzer als das anderer Sprungschiffe ist.

Am Bug des Schiffes befindet sich die kugelförmige Kommandosektion mit den Unterkünften und Arbeitsplätzen der Besatzung. Sie kann bis zu 18 Personen aufnehmen und verfügt über großzügige Freizeiteinrichtungen und eine Medostation. Die Brücke beherbergt ein Computernetz für die kritischen Berechnungen der Sprungnavigation. Die Frachtsektion des Schiffes faßt bis zu 450 t Ausrüstung und Vorräte. Der Zugang zum Laderaum des *Scouter* erfolgt über eine große Luftschleuse an der Unterseite des Schiffes neben dem Landungsschiff-Dockkragen. Auf der anderen Seite des Schiffes befindet sich ein kleiner Beiboothangar mit einer einzelnen Raumfähre oder einem Raumjäger zur Abwehr möglicher Enterversuche.

Am Heck des Schiffes befindet sich die Antriebssektion mit dem Fusionskerntriebwerk, einem Fusionsreaktor, den Flüssigwasserstofftanks, Transformatoren und der Sprungsegelausrüstung. Diese Sektion wird von Wartungskorridoren durchzogen, die es den Ingenieuren gestatten, beschädigte Anlagen zu erreichen. Hier befindet sich auch ein kleiner Hilfs-Maschinenraum, der jedoch normalerweise nicht besetzt ist. Er enthält eine Reihe von Überwachungsanlagen und die Kontrollen vieler Reservesysteme.

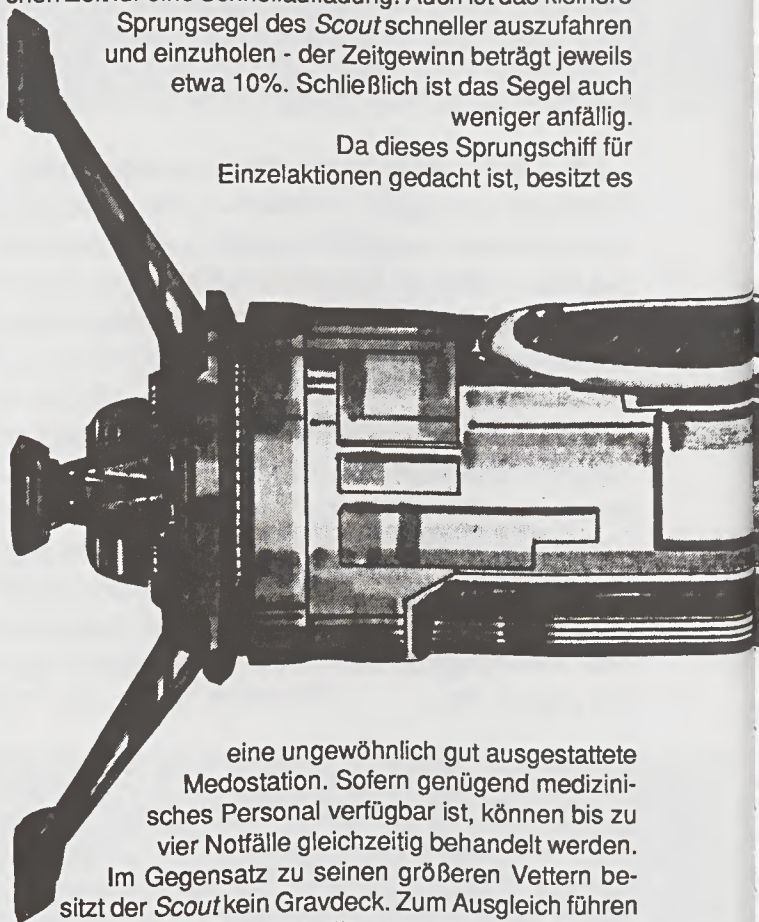
Der zylindrische Schacht des Kearny-Fuchida-Triebwerks bildet die Längsachse des *Scout*. Ein breiter Korridor mit wichtigen Kontrollkabeln zieht sich an diesem Schacht vom Maschinenraum entlang zur Brücke.

An der Außenseite der Frachtsektion befindet sich der große Dockkragen, der einem einzelnen Landungsschiff das Ankoppeln ermöglicht. Dieser Dockkragen ist verstärkt, um dem Sprungschiff auch mit einem angekoppelten Landungsschiff mit bis zu 25.000 t eine Beschleunigung zu ermöglichen. Dies kommt zwar selten vor, aber der *Scout* ist eines der wenigen Sprungschiffe, die zu einem derartigen Manöver fähig sind. Mit maximalem Schub kann das Schiff mit angedocktem Landungsschiff eine Beschleunigung von maximal 0,1 g erreichen, ohne schaft es 0,2 g.

Der größte Vorteil des *Scout* gegenüber anderen Sprungschiffen besteht darin, daß seine relativ geringe Größe und Masse zu einer vergleichsweise geringen

Störung des Raum-Zeit-Gefüges bei einem Sprung führt, so daß die dabei entstehende Wellenfront schwer zu orten ist. Dadurch ist er das ideale Schiff für Kundschaftmissionen und Überraschungsangriffe. Außerdem benötigt der *Scout* wegen seines kleineren Kearny-Fuchida-Antriebs nur 80% der für ein normales Schiff erforderlichen Zeit für eine Schnellaufladung. Auch ist das kleinere Sprungsegel des *Scout* schneller auszufahren und einzuholen - der Zeitgewinn beträgt jeweils etwa 10%. Schließlich ist das Segel auch weniger anfällig.

Da dieses Sprungschiff für Einzelaktionen gedacht ist, besitzt es



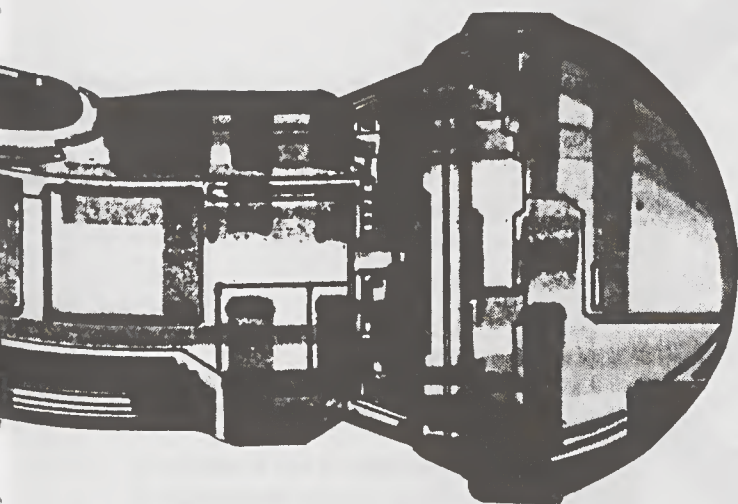
eine ungewöhnlich gut ausgestattete Medostation. Sofern genügend medizinisches Personal verfügbar ist, können bis zu vier Notfälle gleichzeitig behandelt werden.

Im Gegensatz zu seinen größeren Vettern besitzt der *Scout* kein Gravdeck. Zum Ausgleich führen Schiffe dieses Typs häufig sogenannte Schwerkraftmanöver durch. Dabei beschleunigt das Sprungschiff mit voller Fahrt auf einen meist etwa drei oder mehr Tage entfernten Zielpunkt. Bei Erreichen des Streckenmittelpunktes wird ein Wendemanöver ausgeführt, und der Bremsflug setzt ein. Danach wird das Manöver wiederholt, um an den Ausgangspunkt zurückzukehren. Der Sinn dieses Manövers besteht darin, der Besatzung ein paar Tage lang eine minimale künstliche Schwerkraft zu verschaffen. Dies mag wie Treibstoffverschwendung erscheinen, aber die Vorteile für Gesundheit und Arbeitsmoral der Besatzung wiegen die Kosten auf. Sprungschiffe, die regelmäßig solche Schwerkraftmanöver durchführen, verfügen meist über zusätzliche Brennstofftanks im Laderaum. Bei ausgebreitetem Sprungsegel ist dieses Manöver nicht möglich.



Größere Varianten dieses Schiffstyps sind nicht bekannt, es existieren jedoch zahlreiche kleinere Abwandlungen. Eine der bekanntesten ist die *Quetzalcoatl* Haus Liaos. Anstelle des Dockkragens besitzt dieses Schiff einen Raumjägerhangar für maximal 20 schwere Jagdmaschinen, inklusive Start- und Landemechanismen. Die *Quetzalcoatl* soll am Sprungpunkt eines Systems

durch ihre Jäger die taktische Überlegenheit sichern. Die Frachtsektion beherbergt zusätzlichen Treibstoff. Das Schiff wurde umgebaut, nachdem es bei einem Enterversuch so schwer beschädigt wurde, daß es die Fähigkeit einbüßte, ein Landungsschiff zu transportieren.



SPRUNGSCHIFF DER SCOUT-KLASSE

Tonnage: 79.000 t

Abmessungen

Länge: 273 m

Segeldurchmesser: 890 m

Besatzung: 17 Mann Besatzung, 1 Raumpilot

Landungsschiffkapazität: 1

Beiboote: 1

Antriebssystem: K-F Typ IIb

In Dienst gestellt: 2712

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Scout-Klasse, Sprungschiff		Tonnen
K-F-Antriebs-Integrität:	3	75.000
Sonnensegel-Integrität:	3	40
Parkdüsen:	0,2 g	1.930
Dockkragen:	1	1.000
Beiboorthangars:	1	150
Beiboorthangarschotten:	1	150
Treibstoff (4 Schubpunkte/t):	92	46
Verbrauch: 9,77 t/Brenntag		
Brücke:		198
Wärmetauscher: 0 + 121	0	
Panzerwert (8 Punkte/t):	320	40
Kommandosektion		
Bug	40	
Rechte Seite	40	
Linke Seite	40	
Frachtsektion		
Rechte Seite	60	
Linke Seite	60	
Antriebssektion		
Rechte Seite	30	
Linke Seite	30	
Parkdüsen	20	



HÄNDLER-KLASSE

Das Sprungschiff der *Händler*-Klasse ist das kleinste von Freihändlern, Handelskonzernen und Söldner-einheiten benutzte interstellare Schiffsmodell. Es ist der zweitkleinste noch im Einsatz befindliche Sprungschiff-typ überhaupt und kann bis zu zwei Landungsschiffe transportieren. Der Name der Schiffsklasse bezieht sich auf den angestrebten Käuferkreis.

Der *Händler* hat eine Masse von 120.000 t und ist 320 m lang. Voll ausgebreitet hat sein Sprungsegel einen Durchmesser von einem knappen Kilom. Die beiden Dockkranen des Schiffes befinden sich am verstärkten Teil der Frachtsektion, etwa in halber Höhe des Rumpfes. Ebenfalls an der Frachtsektion, jeweils einem der Dockkrane gegenüber gelegen, befinden sich zwei Türen, die über eine Luftscheuse zu je drei voneinander getrennten Frachträumen mit einer Kapazität von jeweils 200 t führen. Zu beiden Seiten der Frachtsektion befinden sich völlig unabhängige, durch Personenkorridore verbundene Beiboothangars.

Vor der Frachtsektion befindet sich ein zylinderförmiger Abschnitt, der als Gravdeck bezeichnet wird. Das Gravdeck bewegt sich unabhängig vom Schiffsrumpf um die Mittelachse und vermittelt den Insassen dadurch den Eindruck künstlicher Schwerkraft. Es ist etwa 5 m hoch und hat einen Durchmesser von 40 m. Besatzung oder Passagiere können das Gravdeck nur benutzen, wenn die Triebwerke des Schiffes abgeschaltet sind beziehungsweise als Parkdüsen fungieren. Eine höhere Beschleunigung belastet die Drehlager zu stark und kann zu Fehlfunktionen sowie erheblichen Erschütterungen und Lärmbelastigungen führen. Das Gravdeck ist im Grunde ein gigantisches Aufenthalts- und Freizeitzentrum. Auf manchen Schiffen mit kleiner Besatzung ist es in einzelne Räume unterteilt, die als Mannschaftsunterkünfte dienen. Da ein Schiff der *Händler*-Klasse normalerweise nur eine Besatzung von 20 Mann hat, wirkt das Gravdeck besonders groß.

Am Bug des *Händler* befindet sich die ebenfalls ungewöhnlich geräumige Brücke. Die Wände dieses kuppelförmigen Saals sind mit großen Sichtschirmen bestückt. In der Mitte der Brücke befindet sich eine Plattform mit dem Kommandosessel des Kapitäns. Unterhalb der Kapitänsposition befinden sich die Stationen für den Piloten, den Bordingenieur, mehrere Ortungsoffiziere usw.

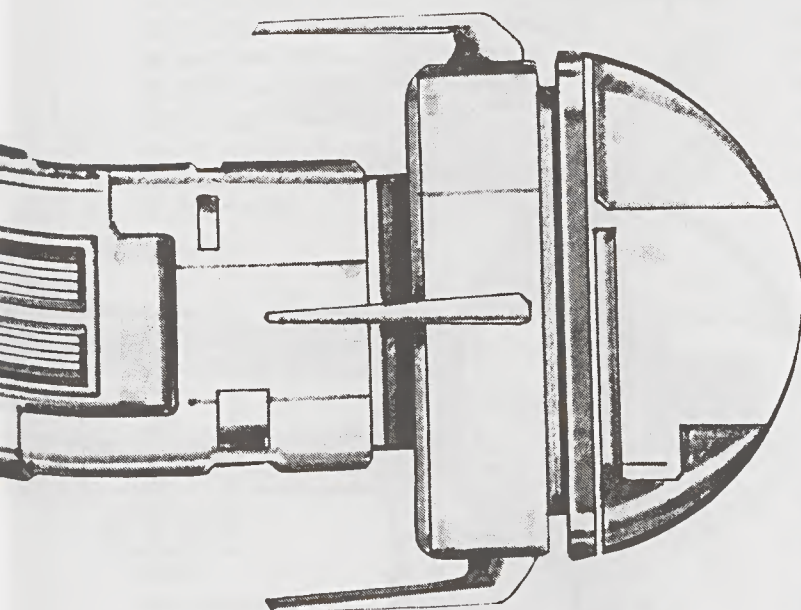
Der *Händler* ist eine der ältesten noch genutzten Sprungschiffklassen. Ursprünglich besaß das Schiff die doppelte Besatzung, und ein Teil der heutigen Frachtsektion diente als Unterkunft. Die ursprüngliche Brücke war für sechs Besatzungsmitglieder plus Kapitän ausgelegt. Die Brücke der heutigen Schiffsversion ist so umge-

baut, daß das Schiff von zwei Personen an den Konsolen des Piloten und Navigators geflogen werden kann.

Ein Problem, mit dem der *Händler* seit den Tagen des Ersten Nachfolgekrieges zu kämpfen hat, ist der Mangel an Ersatzteilen für seine Energietransformatoren. Dadurch liegt die durchschnittliche Aufladezeit dieses Typs 10 bis 20% über der anderer Sprungschiffklassen. Diese Verzögerung gilt sowohl für das Aufladen über Sonnensegel als auch für eine Schnellaufladung. Da die meisten Schiffe dieser Klasse in Privatbesitz sind, gibt es erhebliche



Unterschiede in der Ausstattung. Diese reichen von der Neugestaltung einzelner Kabinen bis hin zu einem kompletten Umbau des Schiffsinnen. Eine der häufigsten Varianten besteht aus einem einfachen Modul, das in den Laderaum des Schiffes paßt und mit der Schleuse luftdicht abschließt. Ein solches, nicht mehr als 20 bis 100 t wiegendes Modul kann als zusätzlicher Aufenthaltsraum, Unterkunft oder Stauraum mit kontrollierten Umweltbedingungen usw. benutzt werden. Ein Standardmodul wiegt von 100 t und enthält einen Freizeitraum, eine große Kabine, ein unabhängiges Lebenserhaltungssystem, Notstrombatterien und eine Schleuse, die den Zugang zum Haupt-Laderaum ermöglicht. In allen Nachfolgerstaaten gibt es eine Menge Sprungschiffe der *Händler*-Klasse zu finden, aber die dichteste Konzentration findet man im Lyranischen Commonwealth. Schätzungen zufolge werden derzeit 40 % aller *Händler*-Sprungschiffe innerhalb des Commonwealth betrieben.



SPRUNGSCHIFF DER HÄNDLER-KLASSE

Tonnage: 120.000 t

Abmessungen:

Länge: 320 m

Segeldurchmesser: 950 m

Besatzung: 18 Mann Besatzung, 2 Beibootpiloten

Landungsschiffkapazität: 2

Belboote: 2

Antriebssystem: K-F Typ V

In Dienst gestellt: 2503

Häufigkeit: Alltäglich

Typ: Händler-Klasse, Sprungschiff		Tonnen
K-F-Antriebs-Integrität:	3	110.000
Sonnensegel-Integrität:	3	45
Parkdüsen:	0,1 g	1.440
Dockkragen:	2	2.000
Beiboothangars:	2	300
Beiboothangarschotten:	1	0
Gravdecks:	1	50
Treibstoff (1 Schubpunkt/t):	85	85
Verbrauch: 19,75 t/Brenntag		
Brücke:		300
Wärmetauscher: 0 + 98	0	
Panzerwert (8 Punkte/t):	240	30
Kommandosektion		
Bug	20	
Rechte Seite	30	
Linke Seite	30	
Frachtsektion		
Rechte Seite	45	
Linke Seite	45	
Antriebssektion		
Rechte Seite	25	
Linke Seite	25	
Parkdüsen	20	



INVASOR-KLASSE

Der *Invasor* ist das häufigste in den Nachfolgerstaaten anzutreffende Sprungschiff. Das für den Transport von maximal drei Landungsschiffen ausgerüstete Schiff besitzt eine zusätzliche Frachtkapazität von beinahe 1000 t. Die leichte Verfügbarkeit und effiziente Bauweise machen den *Invasor* zur ersten Wahl. Er eignet sich besonders für kommerzielle Bedürfnisse oder große Söldnereinheiten. Auch die regulären Streitkräfte der Nachfolgerstaaten stützen sich weitgehend auf den *Invasor*.

Der *Invasor* hat eine Masse von ungefähr 152.000 t und ist 505 m lang. Voll ausgebreitet hat sein Sprungsegel einen Durchmesser von etwas mehr als einem Kilometer. Sein Erscheinungsbild ähnelt der vertrauten Nadelform der meisten Sprungschiffe. Mit einem Durchmesser von 65 m und einer Höhe von 6 m bietet das geräumige rotierende Gravdeck Besatzung und Passagieren den Eindruck gewohnter Schwerkraft.

Das besondere Merkmal dieser Sprungschiffklasse sind die beiden großen Kuppeln an den Seiten der Kommandosektion. Sie enthalten hydroponische Gärten, die frische Lebensmittel und Sauerstoff liefern und deren Überschuß groß genug ist, um mit Landungsschiffen abtransportiert oder für spätere Verwendung eingelagert zu werden. Die Pflanzenversorgung ist auf etwa 70% der *Invasoren* voll automatisiert, während sich auf den übrigen 30% die Besatzung um die tägliche Wartung der Anlagen kümmern muß.

Die hydroponischen Gärten nehmen jedoch nicht den gesamten Raum der Kuppeln ein; ein kleiner Teil ist für ein Meteorabwehrsystem reserviert. Dieses System bestand ursprünglich aus einem Satz empfindlicher Langstreckenlaser, die einen erheblichen Wartungsaufwand notwendig machten. Die meisten *Invasoren* sind inzwischen mit ein oder zwei Partikelprojektorkanonen oder schweren Zwillinglasergeschützen ausgerüstet, wie sie auch bei BattleMechs im Gebrauch sind. Die Radarsysteme vieler *Invasoren* sind zwar nicht mehr in der Lage, kleine Objekte wie Meteore zu orten, aber PPKs und Laser sind auch bei der Abwehr von Enterversuchen nützlich.

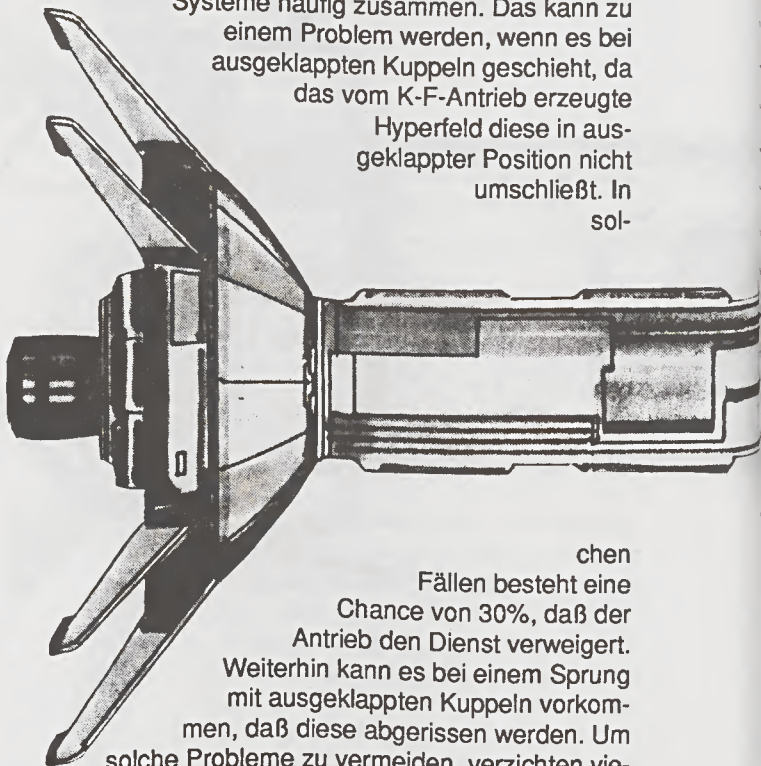
Die Decks dieser Kuppeln sind anders orientiert als im restlichen Schiff. Um möglichen Problemen bei einer Beschleunigung des Sprungschiffes vorzubeugen, sind die Kuppeln an langen Klapparmen befestigt. Bevor die Parktriebwerke des Schiffes angeworfen werden, bewegen diese Arme die Kuppeln nach außen, bis ihre Decks senkrecht zur Schubrichtung stehen.

Tief im Innern der Kommandosektion des *Invasor* liegt die Brücke mit den Funkkonsolen, elektronischen Kursanzeigen, Raumradarschirmen, Planetenkarten und Monitoren. Diese Brücke ist der Pluspunkt des Schiffes und macht es zu einer guten Wahl für die Koordination von

größeren Handels- und militärischen Einsatzoperationen.

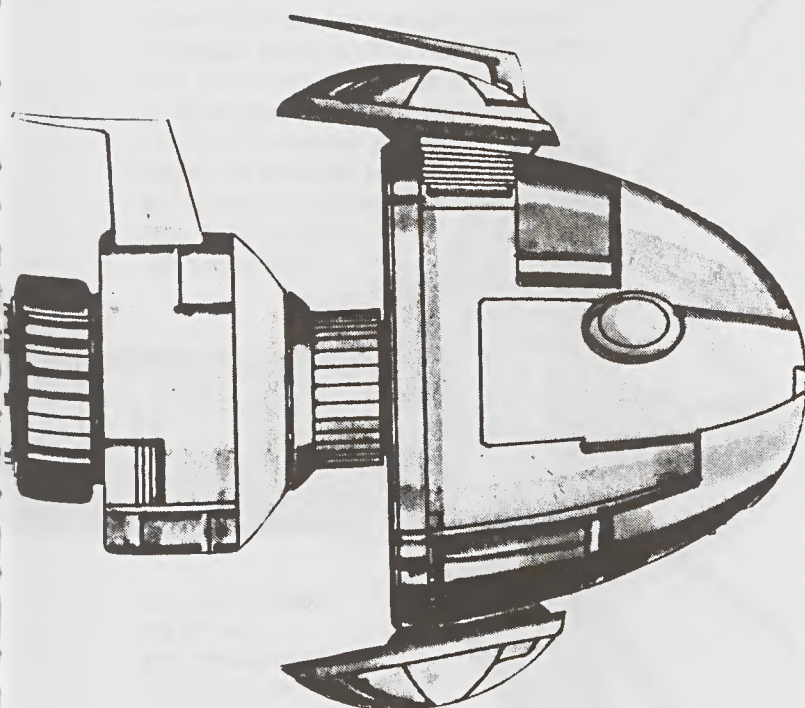
Im Normalfall sind 12 Mann auf der Brücke, die aber Arbeitsplätze für 20 bietet. Viele Systeme können von einem einzigen Besatzungsmitglied bedient werden, allerdings nur unter erheblichen Leistungseinbußen. Wenn sie mit voller Kapazität arbeitet, kann die Brücke eines *Invasor*-Sprungschiffes simultan Kommunikationsleitungen mit bis zu zehn Stationen unterhalten, bis zu vier Kampabschnitte überwachen und einen kompletten Flottenverband koordinieren.

Durch die schwere Mechanik, die zum Positionieren der Hydroponikkuppeln erforderlich ist, brechen diese Systeme häufig zusammen. Das kann zu einem Problem werden, wenn es bei ausgeklappten Kuppeln geschieht, da das vom K-F-Antrieb erzeugte Hyperfeld diese in ausgeklappter Position nicht umschließt. In sol-



chen Fällen besteht eine Chance von 30%, daß der Antrieb den Dienst verweigert. Weiterhin kann es bei einem Sprung mit ausgeklappten Kuppeln vorkommen, daß diese abgerissen werden. Um solche Probleme zu vermeiden, verzichten viele Kapitäne schlicht auf das Ausklappen der Kuppeln. Als Folge davon können die Meteorabwehrwaffen nur ins Heckschußfeld feuern. Bei entfaltetem Sprungsegel und nicht ausgeklappten Hydroponikkuppeln ist überhaupt kein Einsatz der Meteorabwehr möglich, ohne das Segel zu treffen.

In keinem Nachfolgerstaat gibt es noch eine bemerkenswerte Konzentration von Schiffen dieser Klasse, aber verlässliche Schätzungen haben ergeben, daß etwa 46% aller Sprungschiffe der Inneren Sphäre *Invasoren* sind. Davon werden 51% von den Streitkräften der Nachfolgerstaaten betrieben, 32% gehören Händlern und 17% sind Eigentum von Söldnerkompanien.



SPRUNGSCHIFF DER INVASOR-KLASSE

Tonnage: 152.000 t

Abmessungen:

Länge: 505 m

Segeldurchmesser: 1024 m

Besatzung: 22 Mann Besatzung, 2 Beibootpiloten

Landungsschiffkapazität: 3

Beiboote: 2

Antriebssystem: K-F Typ VIIa

In Dienst gestellt: 2631

Häufigkeit: Alltäglich

Typ: Invasor-Klasse, Sprungschiff		Tonnen
K-F-Antriebs-Integrität:	4	145.000
Sonnensegel-Integrität:	4	50
Parkdüsen:	0,1 g	1.836
Dockkragen:	3	3.000
Beiboothangars:	2	300
Beiboothangarschotten:	2	0
Gravdeck:	1	100
Treibstoff (1 Schubpunkt/t):	50	50
Verbrauch: 19,76 t/Brenntag		
Brücke:		383
Wärmetauscher: 0 + 116		0
Panzerwert (6 Punkte/t):	360	60
Kommandosektion		
Bug		50
Rechte Seite		45
Linke Seite		45
Frachtsektion		
Rechte Seite		60
Linke Seite		60
Antriebssektion		
Rechte Seite		35
Linke Seite		35
Parkdüsen		30
Bewaffnung:		
PPK		14
PPK		14
oder		
S-Laser		10
S-Laser		10



STARLORD-KLASSE

Der *Starlord* ist die zweitgrößte je hergestellte Sprungschiffklasse. Die Schiffe dieser Klasse haben eine Masse von 274.000 t, und ihr gewaltiger Kearny-Fuchida-Antrieb ermöglicht ihnen den Transport von sechs Landungsschiffen über interstellare Entfernungen. Da dieses Raumschiff sehr teuer in Anschaffung und Unterhalt ist, findet man es fast ausschließlich im Besitz der Streitkräfte der Nachfolgerstaaten, weniger großer Söldnerereinheiten und der größten Megakonzerne.

Der *Starlord* besitzt die klassische, lange und schmale Rumpfform, wie sie generell mit Sprungschiffen assoziiert wird. An der langen Frachtsektion des Schiffes sind sechs Laderäume mit einer Kapazität von jeweils 500 t Fracht zu finden. An der Außenseite dieser Laderäume liegt jeweils ein Dockkragen zum Ankoppeln eines Landungsschiffes.

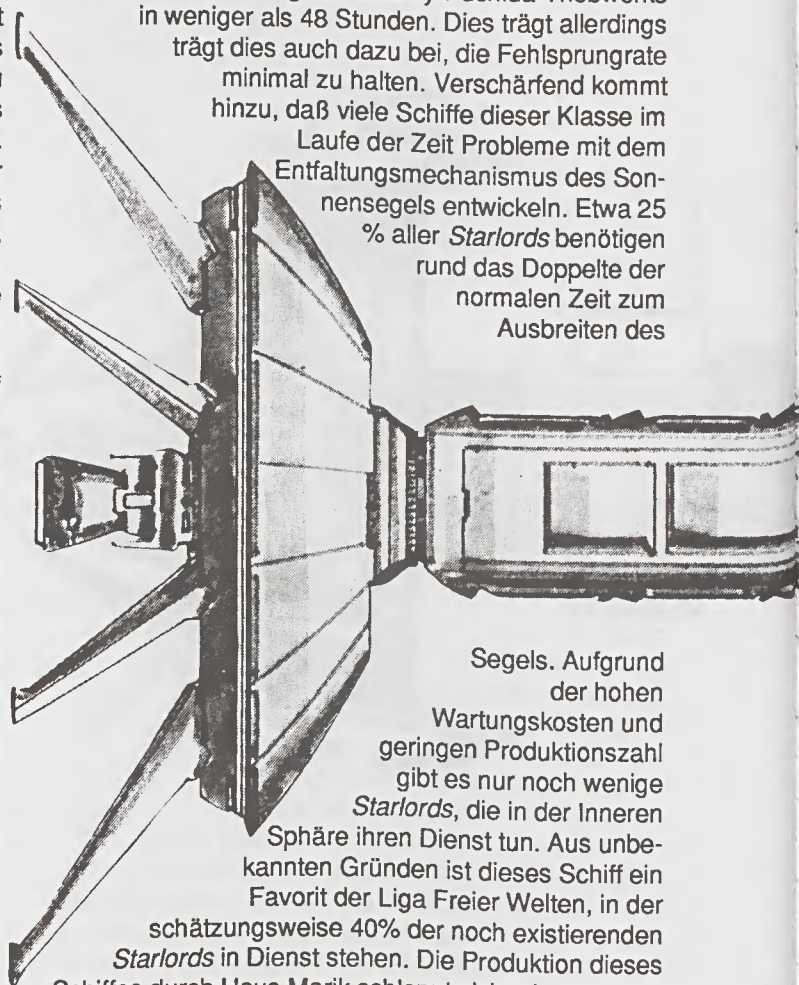
Im Gegensatz zu den Dockkragen vieler kleinerer Sprungschiffe besitzt der *Starlord* ein spezielles Greifsystem, bei dem vom Dockkragen ein Satz großer, elektromagnetischer Haltevorrichtungen abgefeuert wird, sobald ein Landungsschiff nahe genug kommt. Diese Greifer helfen dabei, das Landungsschiff sauber in den Dockkragen zu manövrieren. Bei Landungsschiffen von bis zu 10.000 t Masse ist es sogar möglich, das Schiff damit regelrecht in den Dockkragen zu ziehen. Für größere Schiffe reicht die Haltekraft der Elektromagnete jedoch nicht aus. Die Dockmechanismen werden von kleinen Kontrollkabinen am Rand der Dockkragen gesteuert. Neben den Kabinen führen große Frachtschleusen ins Innere der Laderäume. Jede dieser Schleusen faßt etwa 100 t Fracht.

Zur Unterstützung des Passagier- und Frachttransfers besitzt der *Starlord* vier Beiboote in kleinen Hangars an beiden Seiten der Kommandosektion. Jeder dieser Hangars enthält eine komplette Reparaturausrüstung für Raumboote, die gleichzeitige Arbeiten an bis zu zwei Maschinen in einer schwerelosen Druckkammer ermöglicht. Da ein *Starlord* im allgemeinen ausreichend Landungsschiffe zu seinem Schutz mitführt, befördert er fast nie Raumjäger. Statt dessen besteht das Beibootkontingent normalerweise aus Raumfähren und Raumbussen.

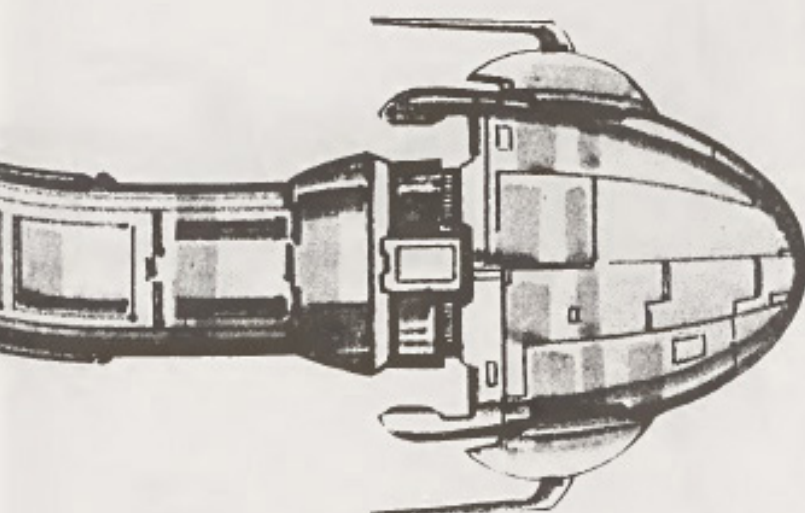
Die Kommandosektion eines *Starlord* kann bis zu 30 Besatzungsmitglieder in Einzelkabinen unterbringen, die zu den besten Unterkünften in der Inneren Sphäre zählen. Jede Kabine enthält ein Bett, einen Schrank, einen Schreibtisch mit Stuhl, einen Sessel und eine kleine, automatische Küchenanlage sowie eine private Naßzelle.

Zusätzlich zu den standardmäßigen Besatzungsunterkünften verfügt der *Starlord* über 50 weitere Räume, in denen sich Landungsschiffbesatzungen von ihrem engen und unbequemen Leben erholen können. Manchmal werden zusätzliche Besatzungsmitglieder zunächst in diesen Räumen untergebracht, deren Einrichtung weniger komfortabel ist als die der Standardquartiere.

Schiffe der *Starlord*-Klasse besitzen zwar einen Fusionsreaktor, aber dessen geringe Größe verhindert eine Schnellaufladung des Kearny-Fuchida-Triebwerks in weniger als 48 Stunden. Dies trägt allerdings trägt dies auch dazu bei, die Fehlsprungrate minimal zu halten. Verschärfend kommt hinzu, daß viele Schiffe dieser Klasse im Laufe der Zeit Probleme mit dem Entfaltungsmechanismus des Sonnensegels entwickeln. Etwa 25 % aller *Starlords* benötigen rund das Doppelte der normalen Zeit zum Ausbreiten des



Segels. Aufgrund der hohen Wartungskosten und geringen Produktionszahl gibt es nur noch wenige *Starlords*, die in der Inneren Sphäre ihren Dienst tun. Aus unbekannten Gründen ist dieses Schiff ein Favorit der Liga Freier Welten, in der schätzungsweise 40% der noch existierenden *Starlords* in Dienst stehen. Die Produktion dieses Schiffes durch Haus Marik schleppt sich mit etwa zwei Schiffen pro Jahr dahin; im Draconis-Kombinat ist es nur noch eines.



SPRUNGSCHIFF DER STARLORD-KLASSE

Tonnage: 274.000 t

Abmessungen:

Länge: 660 m

Segeldurchmesser: 1140 m

Besatzung: 26 Mann Besatzung, 4 Beibootpiloten

Landungsschiffkapazität: 6

Beiboote: 4

Antriebssystem: K-F Typ VIII a-1

In Dienst gestellt: 2590

Häufigkeit: Selten

Typ: Starlord-Klasse, Sprungschiff		Tonnen
K-F-Antriebs-Integrität:	5	250.000
Sonnensegel-Integrität:	4	65
Parkdüsen:	0,1 g	3.300
Dockkragen:	6	6.000
Beibootkokons:	4	600
Beiboothangarschotten:	2	0
Gravdeck:	1	100
Treibstoff (0,5 Schubpunkt/t):	50	100
Verbrauch: 39,52 t/Brenntag		
Brücke:		282
Wärmetauscher: 0 + 130		0
Panzerwert (4 Punkte/t):	300	75
Kommandosektion		
Bug		40
Rechte Seite		40
Linke Seite		40
Frachtsektion		
Rechte Seite		50
Linke Seite		50
Antriebssektion		
Rechte Seite		30
Linke Seite		30
Parkdüsen		20



MONOLITH-KLASSE

Der *Monolith* ist die größte noch existierende Sprungschiffklasse. Mit seinem gewaltigen Kearny-Fuchida-Triebwerk kann ein Schiff dieser Klasse bis zu neun Landungsschiffe und über 7000 t Fracht transportieren. Ebenso wie die kleinere *Starlord*-Klasse ist ein *Monolith* in Herstellung und Unterhalt sehr teuer. Aus diesem Grund sind diese Schiffe ausschließlich in den Streitkräften der Nachfolgerstaaten zu finden. Es existieren nur noch wenige, aber ein großer Vorrat an Ersatzteilen läßt erwarten, daß diese Raumriesen noch lange Zeit in Betrieb bleiben werden.

Der *Monolith* ist das Sprungschiff mit dem größten Wiedererkennungswert. Es ist nicht nur das größte sprungfähige Raumschiff, es besitzt auch ein einzigartiges Docksystem - eine Reihe schwerer, mit Gelenken ausgestatteter Ausleger, die aus dem Schiffsrumpf ausgefahren werden können. Am Ende dieser Ausleger, die in Dreiergruppen entlang der Frachtsektion angebracht sind, befinden sich Standarddockkragen. Die drei Ausleger einer Gruppe sind ringförmig in gleichmäßigem Abstand um die Frachtsektion angeordnet. Die längsten Ausleger befinden sich im Bug- und Heckring, während der mittlere Ring kürzere Ausleger besitzt. Dieses Arrangement gestattet das sichere Ankoppeln von Sprungschiffen beliebiger Größe.

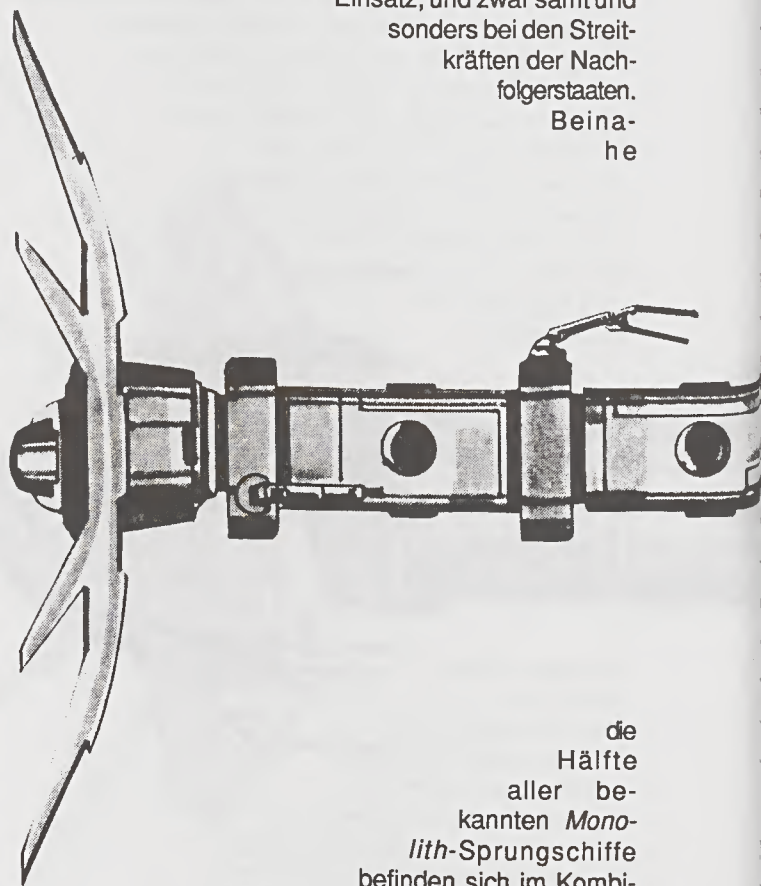
Die *Monolith*-Klasse wurde für den Einsatz bei größeren Militäroperationen entwickelt und besitzt eine Anzahl darauf ausgelegter Systeme. Da wäre zunächst ein separater Satz Brennstofftanks zum Auftanken von Landungsschiffen während längerer Kampfhandlungen. Des weiteren befindet sich im Besatzungsmodul am Bug des Schiffes ein Gefechtskontrollzentrum mit Kommunikationsanlagen, computergesteuerten strategischen Wandkarten, Planungstischen und zahlreichen anderen gefechtsorientierten Einrichtungen. An einem Ende der Zentrale befindet sich die Kontrollkanzel des Kommandanten, von der aus durch ein großes, druckgesichertes Fenster der gesamte Raum überblickt werden kann. Im Innern der Kanzel befindet sich eine einzelne große Konsole mit zahlreichen Monitoren, die jede aktive Anzeige des Kontrollzentrums abbilden können. An dieser Konsole kann sich der Missionskommandant jederzeit über den Status seines Stabes, des Sprungschiffs, seiner Truppen und möglicherweise sogar der gegnerischen Einheiten informieren.

Da Sprungschiffe im allgemeinen recht verwundbar sind, wird der *Monolith* durch eine für Sprungschiffe schwere Panzerung geschützt, auch wenn sie im Vergleich mit der mancher militärischer Landungsschiffe kaum erwähnenswert erscheint. Da Sprungschiffe jedoch nicht direkt in das Kampfgeschehen eingreifen, ist der Schutz vergleichsweise solide.

Ein weiterer Faktor, der einen *Monolith* weniger ver-

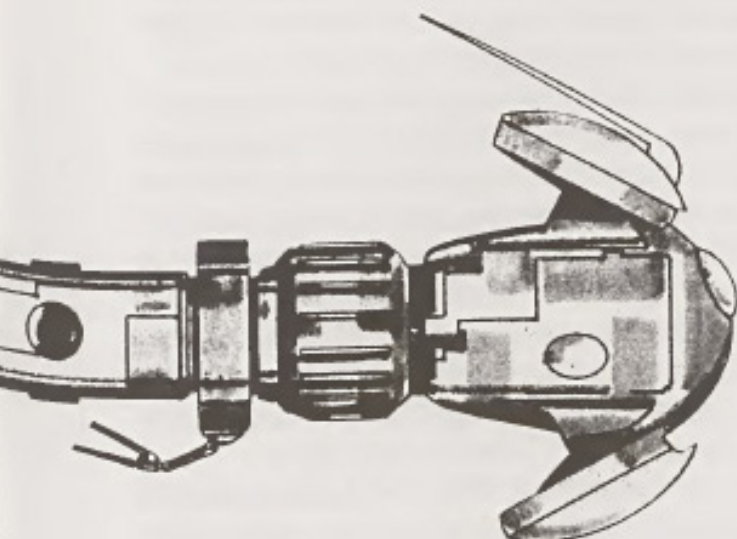
wundbar als andere Sprungschiffe macht, ist der große Bordvorrat an Ersatzteilen. Bei der ursprünglichen Fertigung der *Monolith*-Sprungschiffe wurden auch eine ungewöhnlich große Anzahl an Ersatzteilen produziert. Diese Ersatzteile umfassen alles, von kompletten Sprungsegeln, Panzerplatten und Reaktorabschirmungen bis hin zu elektronischen Bauteilen der Parktriebwerke.

In der Inneren Sphäre sind nur noch ein paar Dutzend *Monolith*e im Einsatz, und zwar samt und sonders bei den Streitkräften der Nachfolgerstaaten. Beinahe



die Hälfte aller bekannten *Monolith*-Sprungschiffe befinden sich im Kombinat, gefolgt von etwa gleichgroßen Prozentsätzen der Häuser Davion und Marik. Die wenigen restlichen Schiffe sind etwa gleich auf das Commonwealth und die Konföderation Capella verteilt.

Obwohl das Draconis-Kombinat mehr *Monolith*e ins Feld führen kann als irgendein anderes Nachfolgerhaus, ist es nicht mehr in der Lage, neue Schiffe dieser Klasse herzustellen. In den Vereinigten Sonnen wird noch etwa alle achtzehn Monate ein neues Schiff produziert. Bis vor kurzem lag die Produktionsgeschwindigkeit für die *Monolith*-Klasse in der Liga Freier Welten bei einem Schiff alle zwei Jahre. Inzwischen scheint Haus Marik jedoch die nötigen Werftanlagen verloren zu haben.



SPRUNGSCHIFF DER *MONOLITH*-KLASSE

Tonnage: 380.000 t

Abmessungen:

Länge: 750 m

Segeldurchmesser: 1270 m

Besatzung: 26 Mann Besatzung, 4 Beibootpiloten

Landungsschiffkapazität: 9

Beiboote: 6

Antriebssystem: K-F Typ X

In Dienst gestellt: 2776

Häufigkeit: Selten

Typ: Monolith-Klasse, Sprungschiff		Tonnen
K-F-Antriebs-Integrität:	7	355.000
Sonnensegel-Integrität:	5	80
Parkdüsen:	0,1 g	4.440
Dockkragen:	9	9.000
Beibootkokons:	6	900
Beiboothangarschotten:	2	0
Gravdecks:	2	200
Treibstoff (0,5 Schubpunkt/t):	30	60
Verbrauch:	39,53 t/Brenntag	
Brücke:		925
Wärmetauscher:	0 + 137	0

Panzerwert (4 Punkte/t):	600	150
Kommandosektion		
Bug	80	
Rechte Seite	70	
Linke Seite	70	
Frachtsektion		
Rechte Seite	90	
Linke Seite	90	
Antriebssektion		
Rechte Seite	75	
Linke Seite	75	
Parkdüsen	50	

LANDUNGS

Das Sprungschiff ist der seltenste und daher schwächste Glied in der Raumfahrt der Nachfolgerstaaten, aber ohne Landungsschiffe ist es fast wertlos. Die Masse der Landungsschiffe, die auch als Arbeitspferde der Inneren Sphäre bezeichnet werden, reicht von 2000 bis 100.000 t.

Es gibt zwei grundlegende Arten von Landungsschiffen, die durch ihre Atmosphärenflugfähigkeit definiert werden. Die erste Kategorie hat aufgrund der stromlinienförmigen Rumpfkonstruktion gute Flugeigenschaften in einer Atmosphäre. Diese Stromlinienschiffe weisen im allgemeinen eine recht geringe Masse auf. Wie Flugzeuge benötigen sie für Start und Landung ebene Rollbahnen, was sie von logistischer Unterstützung am Boden abhängig macht. Trotzdem haben viele militärische Landungsschiffe aufgrund der besseren Manövrierfähigkeit diese Form.

Die zweite Kategorie besteht aus nicht aerodynamischen Landungsschiffen. Diese Schiffe werden wegen ihrer abgerundeten Rumpfkonstruktion als Kugelformschiffe bezeichnet. Kugelformschiffe haben in einer Atmosphäre nur sehr schlechte Flugeigenschaften. Mit ihren

starken Triebwerken können sie manövrieren oder ihre Position halten, bei einer Fehlfunktion der Haupttriebwerke oder Korrektordüsen geraten sie jedoch in erhebliche Schwierigkeiten. Von der Gesamtkonstruktion ist ein kugelförmiger Rumpf aber sehr stabil und bei gleicher Größe viel billiger herzustellen als ein Stromlinienrumpf.

Nahezu alle modernen Landungsschiffe werden von leistungsstarken Fusionstriebwerken angetrieben. Diese Systeme liefern Schub, indem sie superheißes Plasma aus dem Kerntriebwerk des Schiffes ausstoßen. Die hochverdichteten Gase können diese Schiffe mit Werten von über 1 g beschleunigen, und das über Wochen hinweg. Erst dadurch ist ein Landungsschiff in der Lage, die Reise von einem Sprungpunkt ins Systeminnere in wenigen Tagen durchzuführen.

Pro Jahr werden nur etwa 30-45 Landungsschiffe hergestellt. Kerntriebwerk und Fusionsreaktor des Landungsschiffes sind bei dieser Produktion ebenso kritisch wie der Kearny-Fuchida-Antrieb bei einem Sprungschiff. Noch stehen diese Geräte in begrenzter Zahl zur Verfügung; eine große Anzahl wird jährlich neu hergestellt, während alte Sternenbundvorräte den Restbedarf decken.

SCHIFFE

LANDUNGS

<u>Klasse</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>	<u>Klasse</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
<i>Truppentransporter</i>			<i>Jägertender</i>		
Zorn	1.850	30	Leopard JT	1.720	56
Gazelle	1.903	32	Vergeltung	10.000	58
Sucher	3.700	34	<i>Zivile Landungsschiffe</i>		
Kondor	4.500	36	Freibeuter	3.500	60
Triumph	5.600	38	Monarch	5.000	62
Excalibur	16.000	40	Maultier	11.200	64
<i>Mechtransporter</i>			Mammut	52.000	66
Leopard	1.720	42	Leviathan	100.000	68
Union	3.500	44			
Overlord	9.700	46			
<i>Sturmschiffe</i>					
Rächer	1.400	48			
Intruder	3.000	50			
Achilles	4.500	52			
Festung	6.000	54			

SCHIFFE



ZORN-KLASSE

Das Landungsschiff der *Zorn*-Klasse ist eines der kleinsten Landungsschiffe in den Streitkräften der Nachfolgerstaaten. Mit seinen 1850 t kann dieses bewegliche Raumfahrzeug vier Infanteriezüge in die Schlacht tragen.

Das Innere des Schiffes ist in fünf Hauptdecks unterteilt. Das unterste Deck wird beinahe vollständig von Triebwerken und Brennstofftanks eingenommen. An der Vorderseite befindet sich unter dem Bug eine lange Rampe zum Ein- und Ausladen von Fracht und Passagieren. Den Zugang zu dieser Bugrampe ermöglicht eine zweite Rampe im darüberliegenden Deck. Wird sie nicht benötigt, zieht man die untere Rampe hinter die schweren Rumpfpforten zurück, und die obere Rampe wird angehoben, bis sie eine Ebene mit dem Boden des zweiten Decks bildet.

Zusätzlich zur inneren Laderampe beherbergt das zweite Deck auch den Großteil der Truppen. Es enthält die Unterkünfte für drei der vier Infanteriezüge. Weiterhin befinden sich hier ein großer Bereitschaftsraum und eine separate Messe. Hinter der Besatzungsabteilung liegt der große Laderaum, der etwa 21 x 19 x 4 m mißt und mit Spinden und Stauhaken versehen ist. Der freie Mittelraum ist groß genug für bis zu acht leichte Fahrzeuge oder entsprechende Ausrüstung von bis zu 200 t Masse. Den Hauptzugang zum Laderaum bildet ein großes Tor, das in geöffnetem Zustand als robuste Laderampe dient.

Der Hauptnachteil liegt darin, daß diese Rampe sehr steil ist und manche Fahrzeuge kaum hinaufkommen. In Notfällen kann mit Stahlkabeln nachgeholfen werden, für die im Boden des Laderaums neben der Rampe zwei Winden eingebaut sind. Allerdings müssen dazu zwei abnehmbare Bodenklappen entfernt werden.

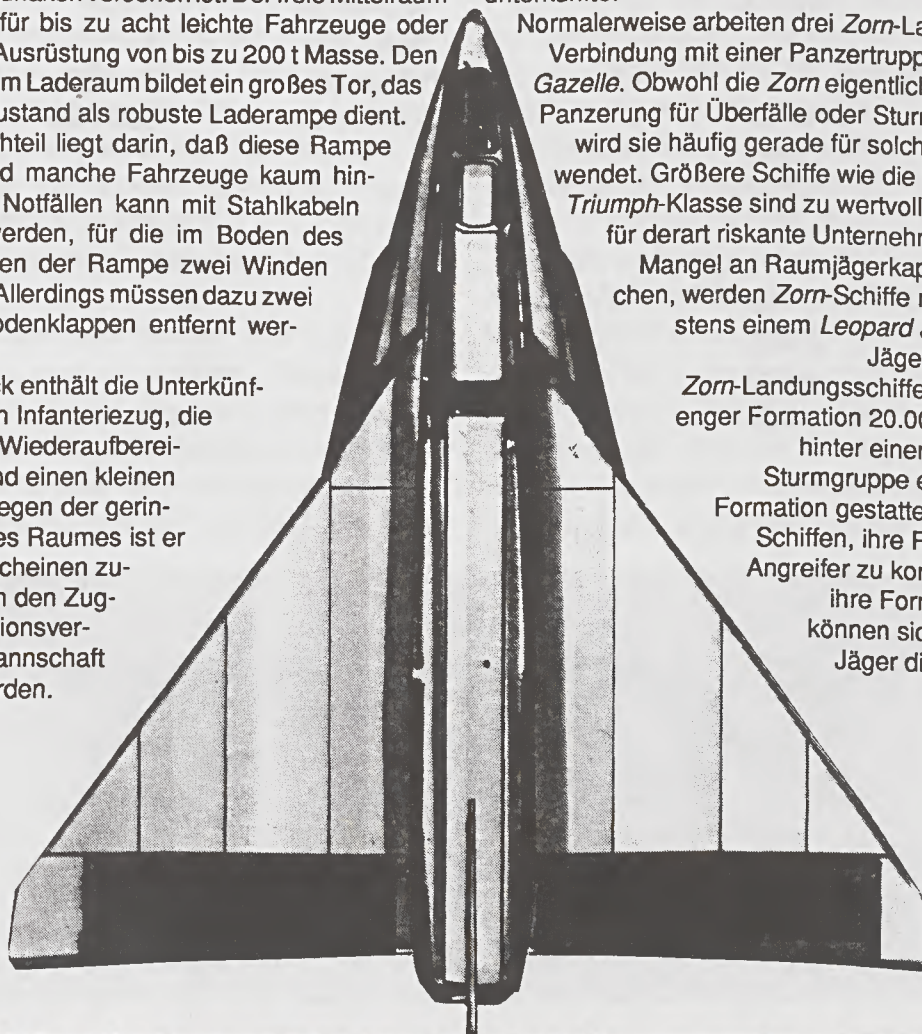
Das dritte Deck enthält die Unterkünfte für den vierten Infanteriezug, die Bordwäscherei, Wiederaufbereitungsanlagen und einen kleinen Freizeitraum. Wegen der geringen Größe dieses Raumes ist er nur mit Passierscheinen zugänglich, die von den Zugführern im Rotationsverfahren an die Mannschaft ausgegeben werden.

Die vier Infanteriezüge sind in vier Schlafräumen untergebracht, und zwar je einer pro Zug. An den Wänden der Schlafräume sind Dreier-Etagenbetten angebracht, wobei jedes Bett über einen kleinen Stauraum und mehrere Schubladen für persönliches Eigentum verfügt. Jeder Schlafraum hat einen eigenen Waschraum und Möglichkeiten zur Unterbringung größerer Ausrüstungsteile. Für Zugführer stehen ausklappbare Schreibtische und Sitzgelegenheiten zur Verfügung. Der Kompaniekommandant und der Oberfeldwebel der Einheit teilen sich eine winzige Kabine auf Deck Vier.

Wegen der engen Bordverhältnisse ist die Besatzung in einem kleinen Schlafraum untergebracht, dessen Einrichtung etwas komfortabler als die der Schlafsäle ist. Die Besatzungsmitglieder teilen sich Zweier-Etagenbetten und besitzen jeweils einen eigenen Spind mit Kommode. Der Waschraum der Besatzung ist ebenfalls um ein Geringes geräumiger als die der Bodentruppen. Der Kommandant und Erste Pilot des Schiffes teilen sich eine winzige Kabine auf Deck Vier in der Nähe der Besatzungsunterkünfte.

Normalerweise arbeiten drei *Zorn*-Landungsschiffe in Verbindung mit einer Panzertruppen befördernden *Gazelle*. Obwohl die *Zorn* eigentlich eine zu geringe Panzerung für Überfälle oder Sturmangriffe besitzt, wird sie häufig gerade für solche Missionen verwendet. Größere Schiffe wie die *Kondor*- oder die *Triumph*-Klasse sind zu wertvoll und verwundbar für derart riskante Unternehmungen. Um den Mangel an Raumjägerkapazität auszugleichen, werden *Zorn*-Schiffe meist von mindestens einem *Leopard JT* oder anderem Jägetender begleitet.

Zorn-Landungsschiffe werden meist in enger Formation 20.000 bis 50.000 km hinter einer Landungsschiff-Sturmgruppe eingesetzt. Diese Formation gestattet allen drei *Zorn*-Schiffen, ihre Feuerkraft auf die Angreifer zu konzentrieren. Wird ihre Formation zerrissen, können sich die feindlichen Jäger die Schiffe einzeln vornehmen.





LANDUNGSSCHIFF DER ZORN-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 1850 t

Abmessungen:

Länge: 79 m

Höhe: 28,1 m

Breite: 73,2 m

Besatzung: 8 Mann

Frachtkapazität: 200 t, 8 leichte Fahrzeuge, 112 Mann

Bewaffnung:

1 Partikelprojektorkanone

2 LSR 20er-Lafetten

1 Autokanone/10

7 mittelschwere Laser

2 leichte Laser

6 t LSR-Packs

2 t AK/10-Munition

Antriebssystem: Hyperdyne 211

In Dienst gestellt: 2638

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Zorn-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 7

Reaktor: 400

Treibstoff (10 Schubpunkte/t): 1400 140

Verbrauch: 1,65 t/Brenntag

Brücke: 15

Wärmetauscher: 56 + 22 56

Panzerwert (16 Punkte/t): 480 30

Bug 90

Rechte Tragfläche 80

Linke Tragfläche 80

Rumpf 150

Triebwerk 80

Bewaffnung:

Bug:

PPK

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

S-Laser

Heck:

Autokanone/10

M-Laser

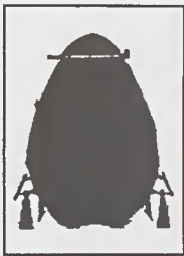
Geschützfaktoren:

Bug: 2

Tragflächen: 3

Heck: 2





GAZELLE-KLASSE

Die *Gazelle* gehört zu einer der kleineren Landungsschiffklassen der Nachfolgerstaaten, auch wenn sie die Schiffe der *Zorn*- oder *Leopard*-Klasse an Größe übertrifft. Die *Gazelle* wurde für den Transport einer Panzerkompanie konstruiert und besitzt einen verstärkten Fahrzeughangar, der 15 Panzer mit einer Gesamtmasse von bis zu 950 t aufnehmen kann. Die sehr engen Unterkünfte können bis zu 55 Personen aufnehmen.

Das Innere einer *Gazelle* ist in drei Decks unterteilt. Das Unterdeck enthält den großen Fahrzeughangar mit etwa 18 m maximaler Breite und einer Länge von 59,5 m. Zugang zum Hangar verschafft eine schwere einziehbare Rampe unter dem Bug des Schiffes. Der Hangar, der ursprünglich für die kleineren Panzerfahrzeuge der Vergangenheit entworfen wurde, mußte für die heute üblichen schwereren und größeren Panzer erweitert werden. Dazu wurden die Unterkünfte und der hintere Laderaum verkleinert. Auch der Personenaufzug dieses Decks wurde entfernt und durch eine einziehbare Leiter ersetzt.

Der Aufbau des Unterdecks kann zu logistischen Problemen führen. Viele unerfahrene Kampfeinheiten haben mit erheblichen Verzögerungen zu rechnen, weil es recht schwierig sein kann, eine komplette Panzereinheit in den Hangar zu verfrachten bzw. ins Freie zu bringen. Erfahrene Truppenteile haben im Laufe der Zeit feste Ablaufpläne für das Be- und Entladen entwickelt, die auch die Überlebenschancen des Landungsschiffes verbessern. Viele Besatzungen sehen es mit Sorge, wenn Neulinge an Bord kommen, weil schon viele Landungsschiffe am Boden zerstört wurden, als unerfahrene Einheiten das Entladen verzögerten. Kluge Kapitäne setzen sich rechtzeitig mit dem betreffenden Kompaniechef zusammen, um ihm die besten Möglichkeiten für schnelles Entladen zu erklären.

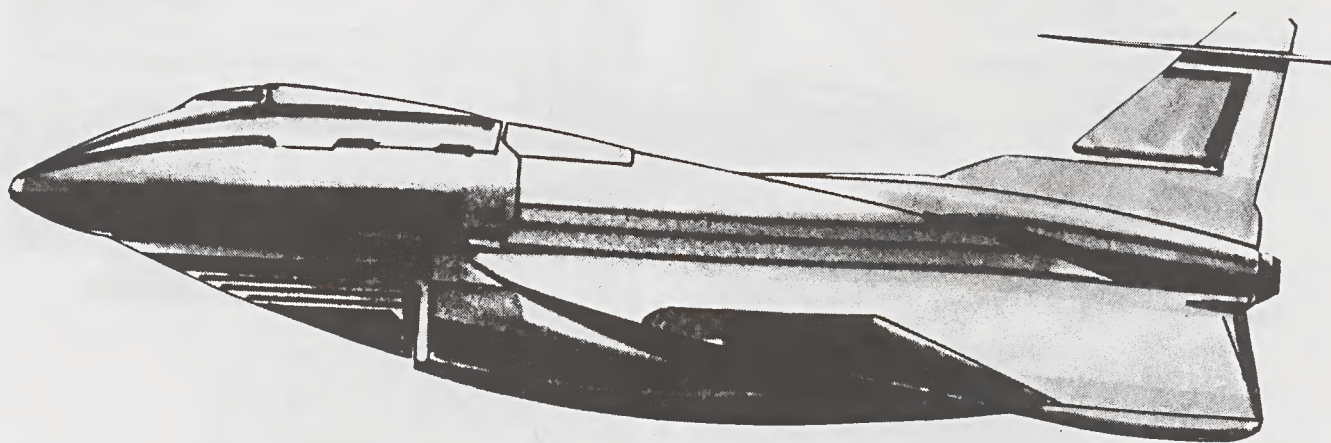
Das Mitteldeck wird auch gerne als Hauptdeck bezeichnet. Es enthält den Maschinenraum, die Brücke und die

Unterkünfte aller zehn Besatzungsmitglieder. Das hintere Drittel dieses Decks beherbergt den Unterteil der Antriebssektion.

Das Oberdeck enthält die meisten für die Versorgung der Besatzung benötigten Einrichtungen, wie zum Beispiel die Bordwäscherei, Wiederaufbereitung, Wassertanks, Medostation und Messe, aber auch die Brennstofftanks. Der Heckabschnitt dieses Decks enthält den Oberteil Antriebssektion.

An Bord einer *Gazelle* verläuft die Plasmaleitung neben dem Maschinenraum entlang, was die Temperaturen dort in unangenehme Höhen treibt. Um dieses Problem zu verringern, führt ein Luftschaft vom Oberdeck durch das Hauptdeck hinunter in den Fahrzeughangar. Der etwa 3 x 11 m große Schacht verteilt die Wärme gleichmäßig im Schiff, um ein Überhitzen der Antriebssektion zu verhindern. In seinem Innern befinden sich eine Leiter, Wartungsstege sowie zahlreiche Rohre und Leitungen.

Die Passagiere der *Gazelle* werden auf drei Schlafräume des Hauptdecks verteilt. Jeder Schlafraum ist für das Personal einer Panzerlanze ausgelegt. Als Schlafgelegenheit sind vier Dreier-Etagenbetten vorhanden, eines pro Fahrzeugbesatzung. Für zusätzliches Personal ist ein fünftes Bett verfügbar. Pro Person steht ein kleiner Wandschrank für persönliche Habe zur Verfügung. Einen großen Teil der Unterkunft nimmt ein gemeinsamer Waschraum ein. Wegen des Platzmangels innerhalb der Unterkünfte verfügt der Zugführer nicht wie in vielen anderen Landungsschiffen über Schreibtisch und Stuhl, sondern muß seine Verwaltungsarbeiten in der Messe oder im Fahrzeughangar erledigen. Wie auf vielen anderen Truppentransportern teilen sich der Kompaniechef und der Oberfeldwebel eine kleine Kabine. Die Unterkunft der Schiffsbesatzung liegt neben denen der Panzertruppen und unterscheidet sich von diesen in keiner Weise.





LANDUNGSSCHIFF DER GAZELLE-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 1903 t

Abmessungen:

Länge: 79 m

Höhe: 28,1 m

Breite: 73,2 m

Besatzung: 10 Mann

Frachtkapazität: 950 t, 15 schwere Fahrzeuge,
45 Mann

Bewaffnung:

2 Partikelprojektorkanonen

1 LSR 20er-Lafette

1 Autokanone/5

1 KSR 6er-Lafetten

1 schwerer Laser

1 mittelschwere Laser

4 t LSR-Packs

2 t KSR-Packs

1 t AK/5-Munition

Antriebssystem: Sternenbund V95

In Dienst gestellt: 2531

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Gazelle-Klasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 8

Reaktor: 410

Treibstoff (9 Schubpunkte/t): 1233 137

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Brücke: 15

Wärmetauscher: 48 + 22 48

Panzerwert (16 Punkte/t): 480 30

Bug 100

Rechte Tragfläche 85

Linke Tragfläche 85

Rumpf 140

Triebwerk 70

Bewaffnung:

Bug:

LSR 20er-Lafette

Autokanone/5

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

PPK

KSR 6er-Lafette

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

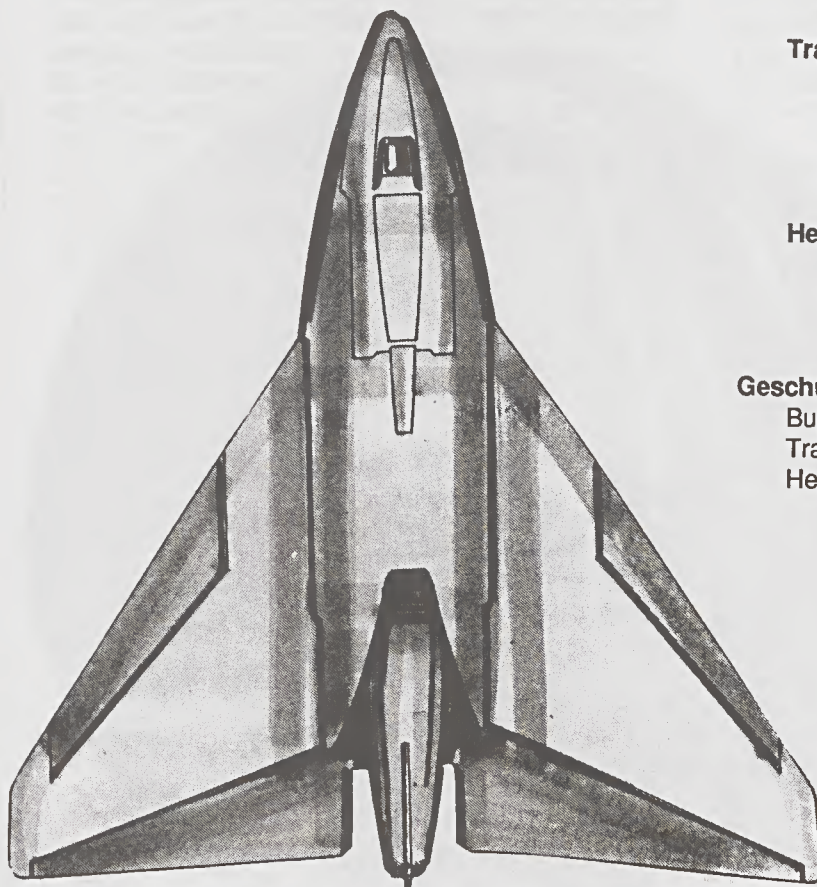
M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 3

Tragflächen: 3

Heck: 2





SUCHER-KLASSE

Die Aufgabe der Landungsschiffe der *Sucher*-Klasse besteht darin, ein Scoutbataillon in voller Gefechtsstärke tief in feindliches Gebiet zu befördern. Dementsprechend sind die Schiffe dieser Klasse darauf ausgelegt, unabhängig von anderen Schiffen zu operieren. Trotz einer Masse von 3700 t ist der *Sucher* durch seinen QuadRanTech 720-Fusionsantrieb eines der schnellsten und beweglichsten Landungsschiffe seiner Größe.

Als Kugelformschiff ist der *Sucher* unter Atmosphärebedingungen völlig auf den Triebwerksschub angewiesen, um seine Position zu halten. Im Gegensatz zu einem Stromlinienschiff ist ein Kugelformschiff instabil und muß ständig mit Hilfe von Steuerdüsen ausbalanciert werden, um nicht außer Kontrolle zu geraten und abzuschmieren.

Das Innere eines *Sucher* ist in drei Hauptsektionen unterteilt. Durch das Zentrum der beiden unteren Sektionen ragen der Bordreaktor und das Kerntriebwerk des Schiffes auf, beide sind von schwerer Abschirmung umgeben.

Die unterste Sektion enthält den riesigen Fahrzeughangar des Schiffes. Neben einer der beiden Laderampen ist ein hoher Freiraum, der zwei BattleMechkokons aufnehmen kann, die jeweils 150 t der Hangarkapazität beanspruchen. Unter normalen Bedingungen kann der Hangar bis zu 50 leichte Fahrzeuge mit einer Gesamtmasse von 1000 t aufnehmen. Dieses Deck enthält auch den Landestützenmechanismus und zwei kleine Geschütztürme.

Die mittlere Sektion des *Sucher* enthält einen großen Laderaum, der bei Bedarf ebenfalls bis zu zwei BattleMechkokons aufnehmen kann. Normalerweise wird der Laderaum jedoch für weitere Fahrzeuge, Vorräte oder Ausrüstung der beförderten Truppen verwendet. Diese Sektion enthält auch die Haupttreibstofftanks, Wärmetauscher sowie zwei zum Heck ausgerichtete Geschütztürme mit Munitionsvorräten.

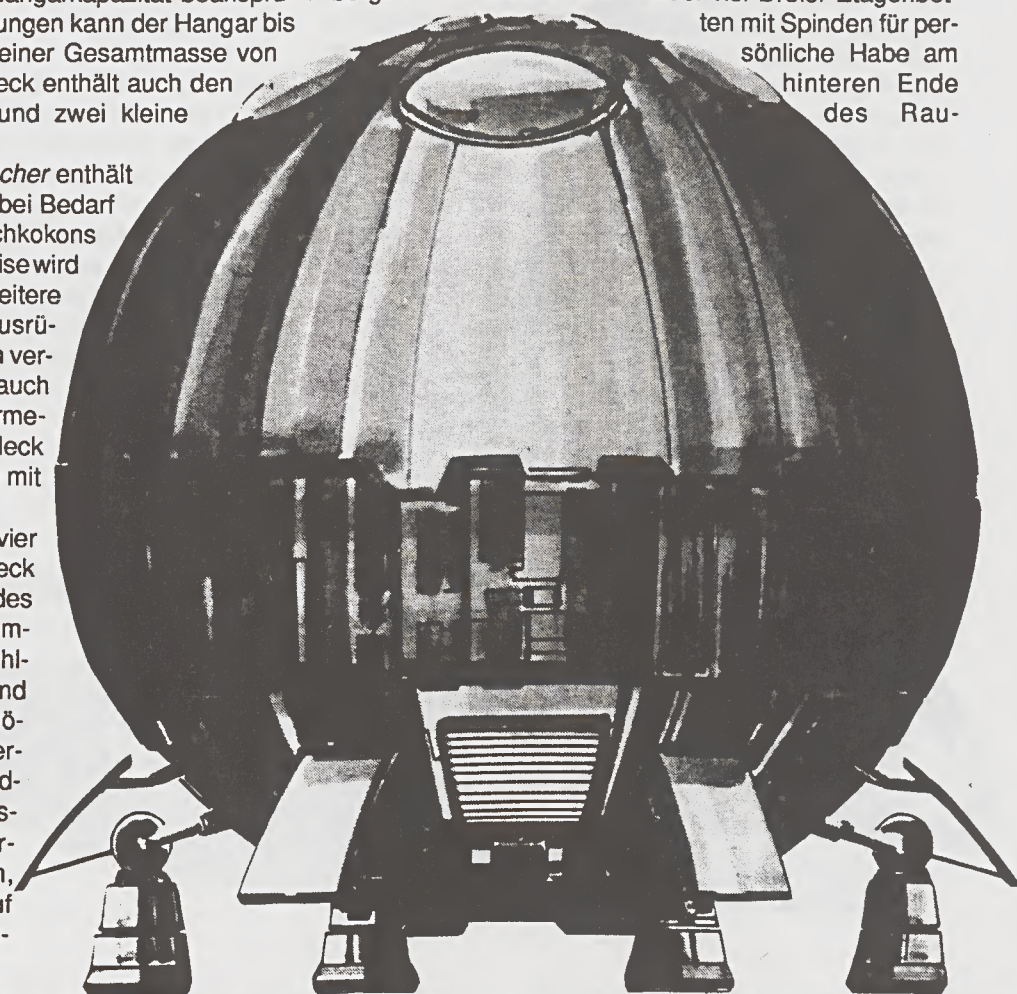
Die oberste Sektion ist in vier Decks unterteilt. Das untere Deck enthält den Maschinenraum des Schiffes, Batterien, Wärmepumpen, Reservegeneratoren, Kühlmittelreserven, Werkstätten und Ersatzteillager. Das nächsthöhere Deck enthält die Wiederaufbereitungsanlage, die Bordwäscherei, Lebenserhaltungssysteme und Frischwasservorräte, außerdem Munition, Nahrung und Ersatzteile. Auf dem zweithöchsten Deck be-

finden sich die Truppen- und Besatzungsunterkünfte, separate Messen für Besatzung und Truppen, Lagerräume, Brücke und Gefechtszentrum. Das Oberdeck schließlich beherbergt den Dockkragen, die Flugelektronik, den Buggeschützturm, die Kommunikationsanlagen und weitere Batterien.

Das Kerntriebwerk des Schiffes enthält vier kleine Fusionsreaktoren, was die Wartung und Reparatur unter Einsatzbedingungen erleichtert. Da die Reaktoren unabhängig voneinander arbeiten und separat abgeschirmt sind, kann an einem Reaktor gearbeitet werden, während die drei anderen in Betrieb sind. Diese Konstruktion ist auch sparsamer im Verbrauch, da es möglich ist, drei Reaktoren abzuschalten und den vierten im Leerlauf zu betreiben. Wird höhere Leistung benötigt, liefert der einzelne Reaktor ausreichend Energie, um die drei anderen in nur etwa fünf Minuten wieder hochzufahren.

An Bord eines *Sucher* werden die Passagiere auf drei Unterkünfte verteilt, welche ihrerseits in drei kleinere Schlafräume unterteilt sind. Jeder Schlafraum kann einen Scoutzug oder eine motorisierte Infanteriegruppe beherbergen. Normalerweise enthält er vier Dreier-Etagenbet-

ten mit Spinden für persönliche Habe am hinteren Ende des Rau-





mes. Alle drei Schlafräume einer Unterkunft teilen sich einen großen Waschraum. Für weitere zwölf Mann stehen kleine Doppelkabinen zur Verfügung.

Schiffe der *Sucher*-Klasse besitzen ziemlich große Medostationen für die Behandlung von Notfällen. Dies ermöglicht dem Schiff eine weitgehende Hilfsrolle für die beförderten Truppen und erleichtert den unabhängigen Einsatz. Die Besatzung des Landungsschiffes ist in winzigen Vier-Personen-Kabinen mit einem einzigen Waschraum für die gesamte Besatzung untergebracht. In jeder Kabine stehen zwei Etagenbetten und vier große Spinde sowie ein Klapptisch.

Der *Sucher* wurde als Kundschafter für die Erforschung fremder Welten konstruiert. Seine Konstruktion spiegelt die Anforderungen längerer Operationen ohne Unterstützung wider. Sie umfaßt große Ersatzteillager, Nahrungs- und Wasservorräte und Munitionslager. Die Armierung besteht zum großen Teil aus Energiewaffen, um eventueller Munitionsknappheit vorzubeugen.

Das Fehlen von Raumjägerhangars ist wahrscheinlich der größte Schwachpunkt der *Sucher*-Klasse. Ohne Jägerunterstützung sind *Sucher* häufig zur Abwehr von feindlichen Raumjägern allein auf ihre eigene, unzureichende Feuerkraft angewiesen. Schon viele dieser Schiffe gingen bei einsamen Begegnungen mit feindlichen Jagdmaschinen verloren.

Um dieser Gefahr zu begegnen, führen viele *Sucher* im Beiboothangar zwei Raumjäger mit. Der Hangar ist zwar nicht für das Aus- und Einschleusen von Raumbooten ausgelegt, kann aber entsprechend umgebaut werden. Da das Schiff jedoch nicht über die normalen Einschleusungshilfen verfügt, ist eine Landung nur möglich, wenn *Sucher* und Raumjäger relativ bewegungslos zueinander im Raum stehen (also mit exakt gleicher Geschwindigkeit in exakt dieselbe Richtung fliegen). Das Einschleusen eines Jägers erfordert das Zwei- bis Dreifache der üblichen Zeit.

Typ: *Sucher*-Klasse, Landungsschiff

		Tonnen
Schub:	5	
Vollgas:	8	
Strukturelle Integrität:	10	
Reaktor:		1.190
Treibstoff (6 Schubpunkte/t):	1314	215
Verbrauch:	1,84 t/Brenntag	
Brücke:		26
Wärmetauscher:	0 + 88	0
Panzerwert (16 Punkte/t):	480	30
Bug	90	
Rechte Flanke	85	
Linke Flanke	85	
Rumpf	135	
Triebwerk	85	

Bewaffnung:

Bug:
keine

Flanken:
PPK

Hintere Flanken:
LSR 10er-Lafette
S-Laser
M-Laser
M-Laser

Heck:
S-Laser
M-Laser
M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 0
Flanken: 1
Hintere Flanken: 3
Heck: 2

LANDUNGSSCHIFF DER *SUCHER*-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 3700 t

Abmessungen:

Höhe: 88,7 m

Durchmesser: 90,2 m

Besatzung: 20 Mann

Frachtkapazität: 1350 t, 64 leichte Fahrzeuge
(oder 48 leichte Fahrzeuge und 4 BattleMechs),
120 Mann

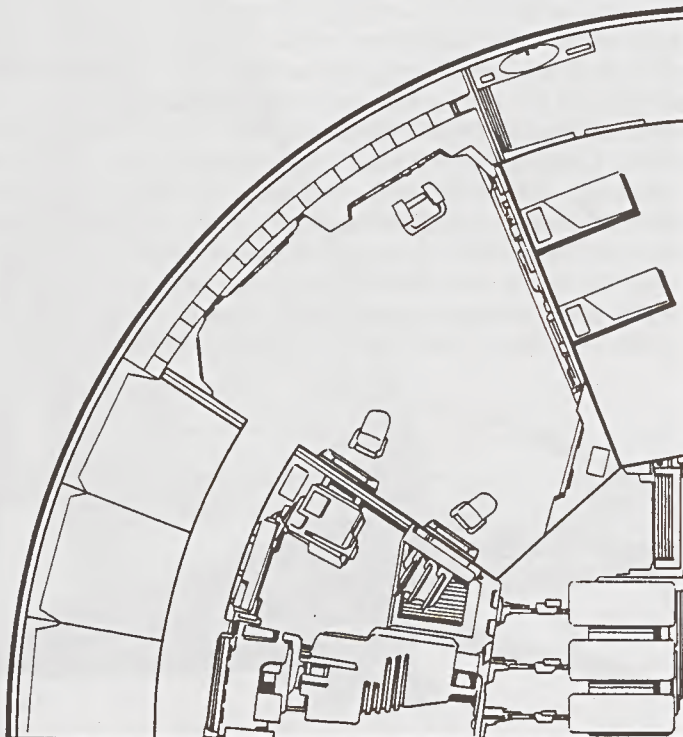
Bewaffnung:

- 2 Partikelprojektorkanonen
- 2 LSR 10er-Lafetten
- 3 schwere Laser
- 6 mittelschwere Laser
- 3 t LSR-Packs

Antriebssystem: Quad Ran Tech 720

In Dienst gestellt: 2815

Häufigkeit: Selten





KONDOR-KLASSE

Die Landungsschiffe der *Kondor*-Klasse sind für den Transport eines komplett ausgerüsteten Infanteriebataillons ausgelegt. Sie haben eine Masse von 4500 t und bieten, einschließlich der Besatzung, 360 Personen Platz. Zusätzlich können in den beiden Laderäumen bis zu 400 t an Ausrüstung und Vorräten verstaut werden. Der *Kondor* ist das größte ausschließlich für den Transport von Fußtruppen konstruierte Landungsschiff und eines der wenigen Landungsschiffe mit einem stromlinienförmigen Rumpf.

Die Tragflächen eines *Kondor* sind extrem robust, weit mehr als die anderer Landungsschiffe. Dadurch ist ein *Kondor* weniger anfällig für Leitwerksschäden als andere Stromlinienschiffe. Etwa 17 Prozent aller Treffer, die bei anderen Schiffen zu Leitwerksschäden führen würden, haben auf einen *Kondor* keinen Effekt.

Im großen Innenhohlraum der Tragflächen befinden sich die Treibstofftanks, der größte Teil der Avionik, Geschützstationen, Munitionslager und Landegestelle. Ein die gesamte Tragfläche durchziehendes Netz von Korridoren endet im Unterdeck des Haupttrumpfes. Im Beschleunigungszustand oder in Ruhestellung auf einer Planetenoberfläche ist das Benutzen der Korridore wegen der starken Neigung der Tragflächen mit Schwierigkeiten verbunden.

Der Haupttrumpf eines *Kondor* ist in fünf Decks unterteilt. Das unterste Deck enthält die interplanetaren Transittriebwerke des Schiffes, die eine Beschleunigung von bis zu 1,6 g liefern können. Im Heckteil des Decks befindet sich eine große Freifläche, die als Bereitschaftsraum der Infanterietruppen genutzt wird. Die Soldaten werden kompanieweise hier gesammelt, bevor sie auf dem Zielplaneten abgesetzt werden. Der Ausstieg erfolgt über ein großes Hecktor, das in geöffnetem Zustand als Rampe dient. Das zweite Deck ist über einen großen Lastenaufzug mit einer Traglastkapazität von 20 t erreichbar, der ein einzelnes schweres Fahrzeug oder einen Infanteriezug aufnehmen kann. Eine verriegelte Wartungsluke führt in die untere Triebwerkssektion.

Am Heckende des zweiten Decks befinden sich die beiden 200 t-Laderäume des *Kondor*. Jeder dieser Laderäume kann bis zu zehn leichte Fahrzeuge aufnehmen

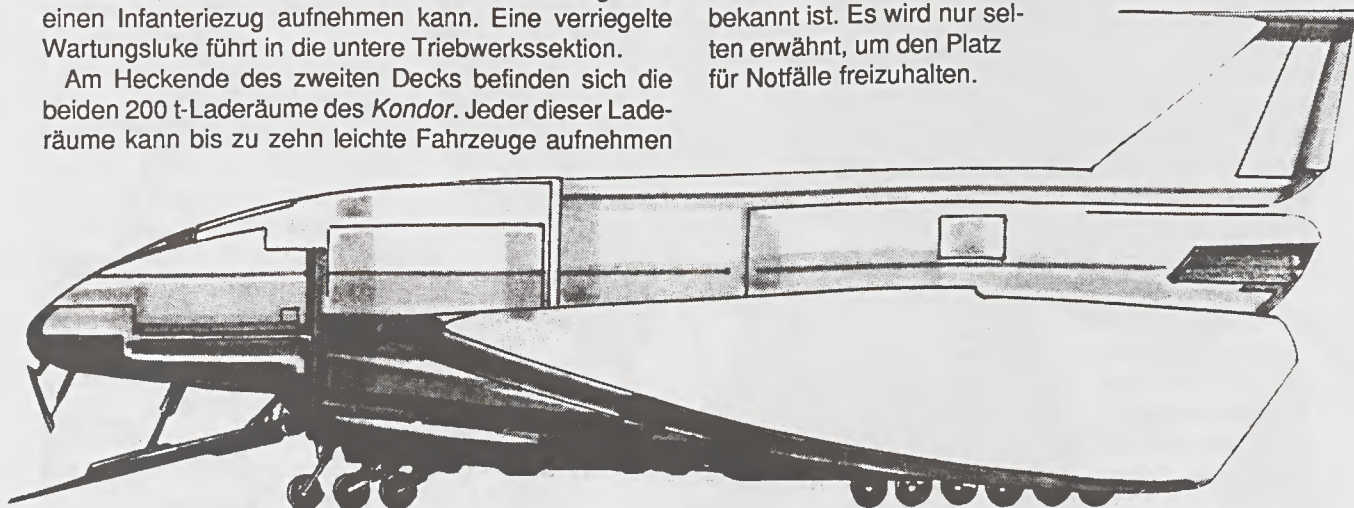
und mißt etwa 20 x 25 m. Im vorderen Teil des Decks befinden sich kasernenähnliche Unterkünfte für einen Teil der beförderten Truppen sowie Messe, Freizeitraum, Trainingsraum und Speisekammern. Am Bug sind die vorderen Geschütze und Munitionsvorräte untergebracht. Deck Drei ist über den Hauptlift erreichbar, der in der Mitte des Schiffes bis hinauf zu Deck Fünf führt.

Deck Drei beherbergt weitere Truppenunterkünfte. Auch hier sind eine eigene Messe und ein Freizeitraum zu finden, jedoch kein Trainingsraum. Für diesen Zweck müssen die hier untergebrachten Truppen den Bereitschaftsraum im Unterdeck benutzen. Anstelle eines Trainingsraums befindet sich auf diesem Deck eine große Medostation, die bis zu sechs Notfälle gleichzeitig behandeln kann. Der Heckteil des Decks enthält die untere Hälfte des Kerntriebwerks. Am Bug befindet sich die Raumradaranlage des Schiffes.

Deck Vier enthält die restlichen Truppenunterkünfte, weiterhin Messe, Freizeit- und Trainingsraum. Außerdem sind auf diesem Deck der Bataillonskommandant und sein Stab in winzigen Einzelkabinen untergebracht. Am Heck dieses Decks liegt die obere Hälfte des Kerntriebwerks.

Auf der Oberseite des Rumpfes liegt das Crewdeck. Das Bugende enthält die cockpitähnliche Brücke, den Bordcomputer, Feuerleitsysteme und Funkanlagen. Dahinter liegen die Doppelkabinen der Besatzung, eine kleine Messe, ein winziger Aufenthaltsraum und ein kleiner Konferenzraum für Versammlungen des Bataillonsstabs. Die hintere Deckhälfte beherbergt den Fusionsreaktor des *Kondor*. Ein stark abgeschirmter Korridor führt von den Unterkünften am Reaktor vorbei zu einem kleinen Geschützturm am Heck.

Obwohl die Tragflächen eines *Kondor* von Stützträgern durchzogen sind, enthalten sie genügend ungenutzten Freiraum. Hier können bis zu 10 t zusätzlicher Ausrüstung und Vorräte untergebracht werden, was aber außerhalb der *Kondor*-Besatzungen kaum bekannt ist. Es wird nur selten erwähnt, um den Platz für Notfälle freizuhalten.





LANDUNGSSCHIFF DER KONDOR-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 4500 t

Abmessungen:

Länge: 104 m

Höhe: 36,1 m

Breite: 97,4 m

Besatzung: 24 Mann

Frachtkapazität: 400 t, 20 leichte Fahrzeuge,
336 Mann

Bewaffnung:

1 Partikelprojektorkanone

3 Autokanonen/5

1 LSR 15er-Lafette

5 schwere Laser

8 mittelschwere Laser

4 t AK/5-Munition

3 t LSR-Packs

Antriebssystem: Pitban 1350-XRB

In Dienst gestellt: 2801

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Kondor-Klasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 9

Reaktor: 850

Treibstoff (6 Schubpunkte/t): 1260 208

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Brücke: 34

Wärmetauscher: 18 + 72 18

Panzerwert (16 Punkte/t): 528 33

Bug 105

Rechte Tragfläche 90

Linke Tragfläche 90

Rumpf 168

Triebwerk 75

Bewaffnung:

Bug:

PPK

Autokanone/5

LSR 15er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

Autokanone/5

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

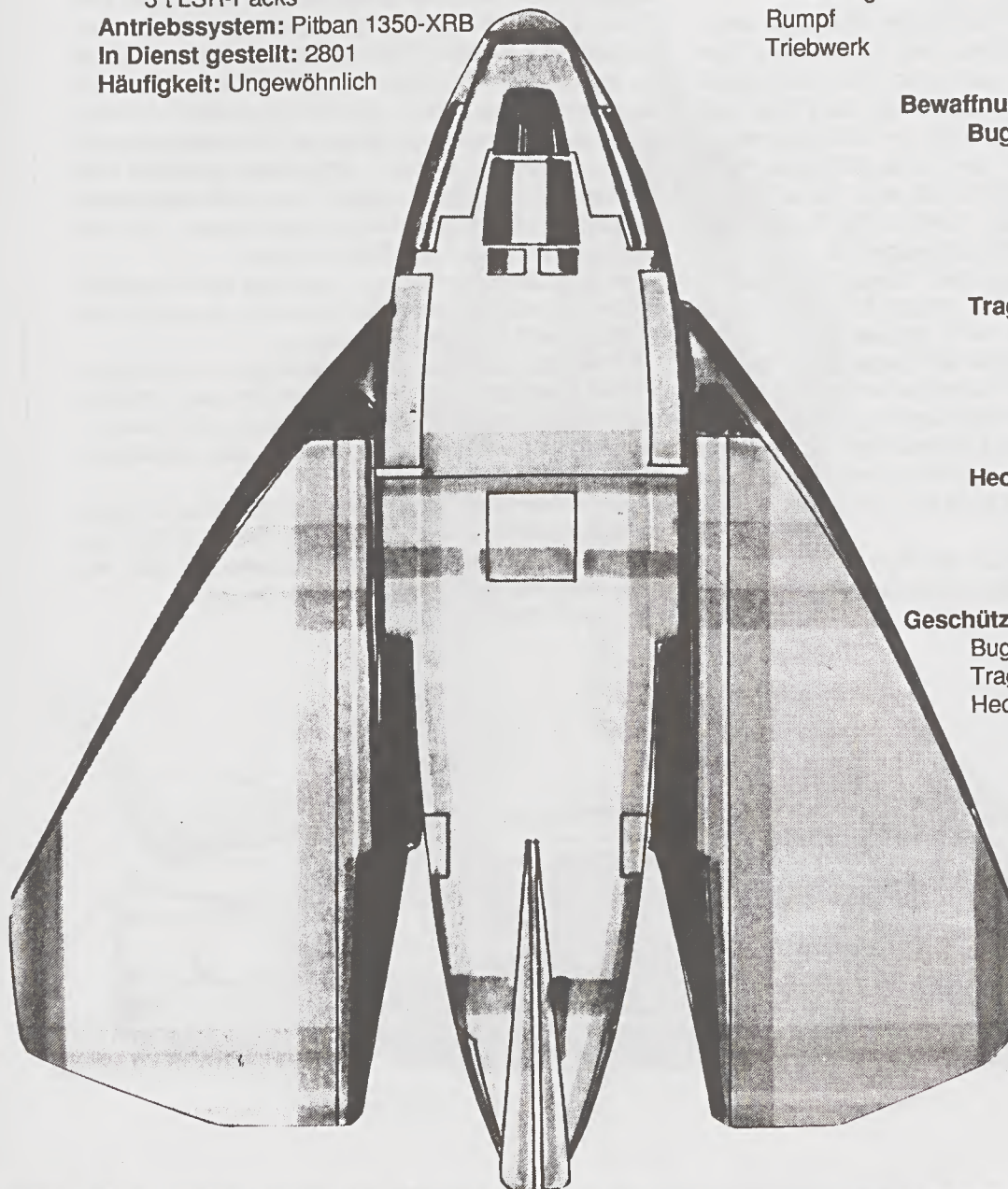
M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 3

Tragflächen: 3

Heck: 2





TRIUMPH-KLASSE

Das Landungsschiff der *Triumph*-Klasse wurde konstruiert, um ein Panzerbataillon mit voller Ausrüstung zu transportieren. Das Schiff kann bis zu 45 Panzer mit deren Besatzung aufnehmen und ist innerhalb der Nachfolgerstaaten kein seltener Anblick. Sein gewaltiger Fahrzeughangar kann nicht nur Panzerfahrzeuge aufnehmen, sondern eignet sich auch zum Transport von konventionellen Flugzeugen, Artilleriegeschützen, BattleMechs und Raumjägern.

Der *Triumph* ist das größte noch existierende Stromlinienschiff. Seine Form schränkt zwar die Transitflugfähigkeit etwas ein, erleichtert jedoch das Ein- und Ausladen der Panzerfahrzeuge.

Das geräumige Innere des Schiffes ist in fünf Decks unterteilt. Das unterste dieser Decks beherbergt den Transitantrieb des Landungsschiffes, das Landegestell und die Brennstofftanks. Durch die Mitte des Decks zieht sich ein Teil des Fahrzeughangars, der 15 hintereinander aufgereihete Panzer fassen kann. In der Nähe des Hecks befinden sich zwei Laderäume mit einer Kapazität von jeweils 80 t Ausrüstung und Vorräte. Die Bodenfläche reicht für jeweils vier leichte Fahrzeuge aus.

Der Hauptfahrzeughangar des *Triumph* beansprucht den größten Teil des zweiten Decks. An seinem Ende befindet sich eine Rampe, die in abgesenktem Zustand hinab ins Unterdeck führt, aber den Zugang zum unteren Fahrzeughangar blockiert. Außerdem enthält das zweite Deck die unteren Buggeschütze samt Munitionsvorräten.

Das Mitteldeck enthält die Unterkünfte der Truppen, Messe, Medostation, Nahrungsvorräte und Stauraum für persönliche Ausrüstung. Im Heck liegt der untere Teil des Kerntriebwerks.

Deck vier wird vom Maschinenraum des Landungsschiffes, Bordcomputer, Kommunikationssystemen, Bat-

terien und den oberen Buggeschützen eingenommen. Darüber hinaus enthält dieses Deck ein gut ausgerüstetes Gefechtszentrum für die Koordination von Bodenbewegungen und Gefechten. Das Heck enthält die obere Hälfte des Kerntriebwerks.

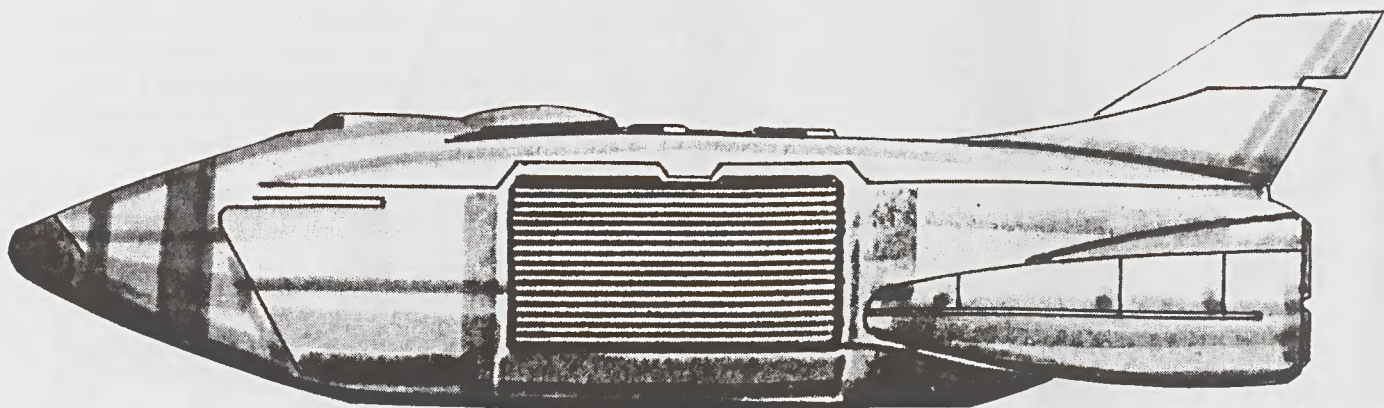
Im obersten Deck sind die Brücke, die Raumradaranlage, Aufbereitung, Bordwäscherei, Feuerleitsysteme und Stauräume für weitere Ausrüstung untergebracht. Im Heckteil des Decks befindet sich der Bordreaktor. Der Geschützturm am Heck ist nur nach Durchquerung der Reaktorabteilung erreichbar.

Ein *Triumph* besitzt drei große Schlafräume zur kompanieweisen Unterbringung der Panzerbesatzungen. Die Schlafräume sind lang und schmal, mit je zwölf Zweier-Etagenbetten an jeder Wand dazwischen befindet sich je ein großer Spind für persönliche Habe. Gegenüber dem Haupteingang liegt Waschraum für die ganze Kompanie. Neben dem Haupteingang führt eine Tür in die Kabine des kommandierenden Offiziers. Einheitskommandant und Oberfeldwebel teilen sich diesen Raum, der ein Zweier-Etagenbett, ein ausklappbares Waschbecken und zwei ausklappbare Tische und Bänke enthält.

Die Schiffsbesatzung ist ein Deck über den Truppen in Doppelkabinen untergebracht. Sie verfügt über eine eigene Messe und Freizeiteinrichtungen.

Die Aufgabe des *Triumph* besteht darin, in einer gesicherten Landezone niederzugehen und sein Panzerbataillon auszuladen. Das Schiff ist nicht zum Einsatz in umkämpften Gebieten konstruiert, kann aber ebendiesen häufig nicht vermeiden.

Der Anblick eines *Triumph* hat auf feindliche Einheiten meist eine demoralisierende Wirkung. Zwar befördert das Schiff keine MechKrieger und BattleMechs, aber ein Panzerbataillon ist auch kein leichter Gegner.





LANDUNGSSCHIFF DER TRIUMPH-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 5600 t

Abmessungen:

Länge: 129 m

Höhe: 43 m

Breite: 120,2 m

Besatzung: 15 Mann

Frachtkapazität: 3260 t, 45 schwere Fahrzeuge,
8 leichte Fahrzeuge, 135 Mann

Bewaffnung:

1 Partikelprojektorkanone

1 Autokanone/10

2 Autokanonen/5

1 LSR 20er-Lafette

2 LSR 15er-Lafetten

1 LSR 10er-Lafette

2 schwere Laser

8 mittelschwere Laser

2 t AK/5-Munition

2 t AK/10-Munition

7 t LSR-Packs

Antriebssystem: Delano 1070

In Dienst gestellt: 2593

Häufigkeit: Selten

Typ: Triumph-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 11

Reaktor: 1.070

Treibstoff (5 Schubpunkte/t): 1.250 250

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Brücke: 26

Wärmetauscher: 30 + 82 30

Panzerwert (16 Punkte/t): 560 35

Bug: 110

Rechte Tragfläche: 100

Linke Tragfläche: 100

Rumpf: 170

Triebwerk: 80

Bewaffnung:

Bug:

PPK

Autokanone/10

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

Autokanone/5

LSR 15er-Lafette

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

LSR 10er-Lafette

M-Laser

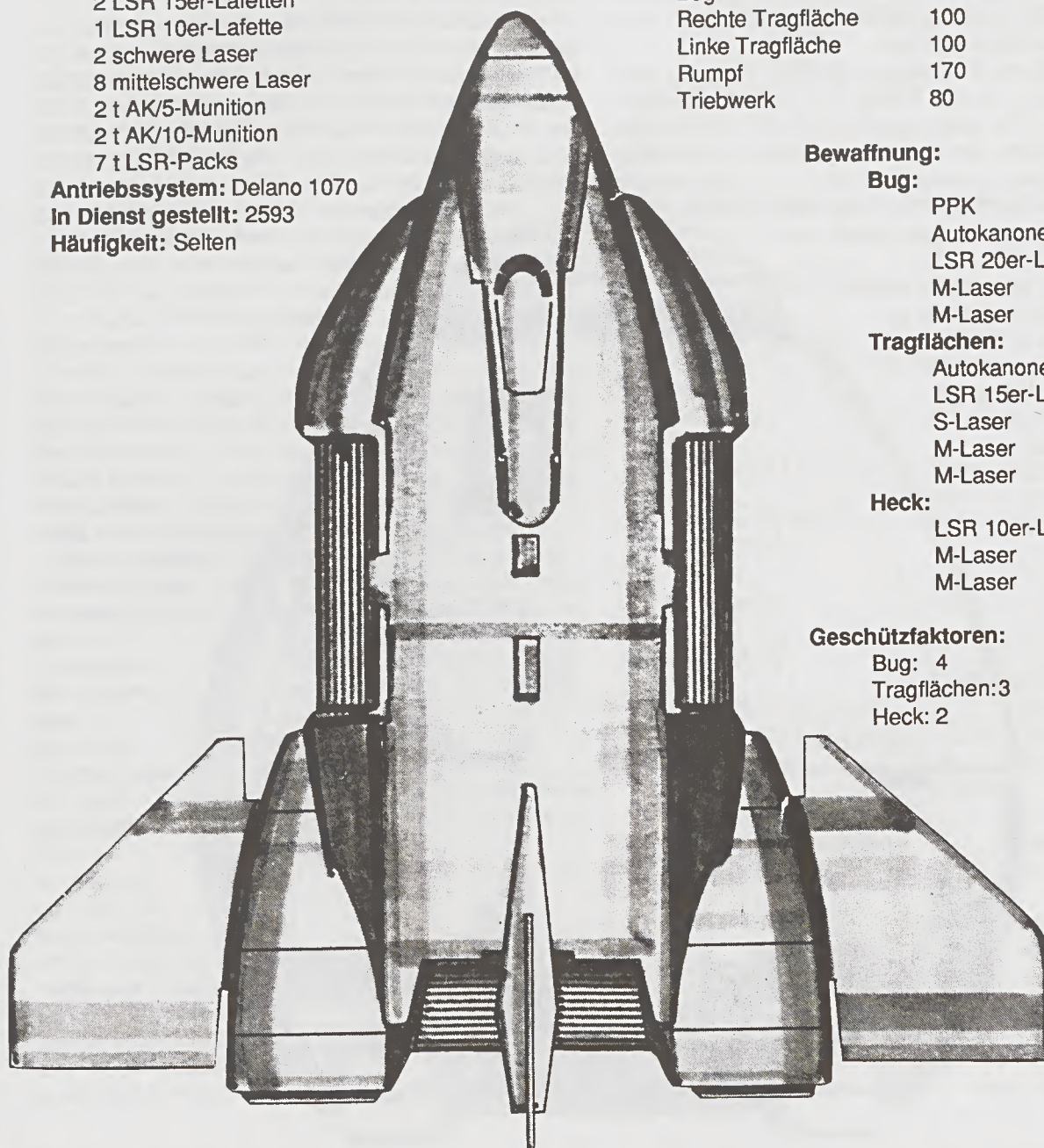
M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 4

Tragflächen: 3

Heck: 2





EXCALIBUR-KLASSE

Das Landungsschiff der *Excalibur*-Klasse ist ein Großraumtruppentransporter für die Beförderung einer kombinierten Waffeneinheit in feindliches Territorium. Das Schiff ist in der Lage, zwei Panzerbataillone, ein Infanteriebataillon und eine BattleMechkompanie aufzunehmen.

Der 16.000 t schwere eiförmige Rumpf des *Excalibur* ähnelt dem der kleineren und breiteren *Overlord*-Klasse. Der Hauptunterschied zwischen beiden Klassen besteht im Aufbau des Landegestells: ein *Overlord* besitzt sechs einfahrbare Landestützen, während am Heck des *Excalibur* vier schwere, kastenähnliche Strukturen fest montiert sind, die nicht nur als Landestützen dienen, sondern auch die Heckgeschütze enthalten.

Ein *Excalibur* wird von einem GM 48.000 Fusionsantrieb in Verbindung mit vier Risley F-10 Schubtriebwerken angetrieben. Bei gemeinsamem Einsatz liefern diese Schubtriebwerke eine Beschleunigung von 1 g, mit mehrstündigen Leistungsspitzen von bis zu 3 g. Leider werden diese Triebwerke nicht mehr hergestellt, und die bereits montierten Anlagen haben gerade in jüngster Zeit

schwer unter dem Ausfall kleinerer und größerer Bauteile zu kämpfen. Da zu diesen Schwierigkeiten noch ein akuter Ersatzteilmangel kommt, kann die Wartung eines *Excalibur* erhebliche Kosten mit sich bringen. Selbst mit diesen Triebwerksproblemen bleibt der Treibstoffverbrauch dieser Landungsschiffklasse jedoch für einen Gefechts-transporter ungewöhnlich niedrig. Die sehr wirtschaftlichen Schiffe der *Excalibur*-Klasse nehmen an allen Großoffensiven teil.

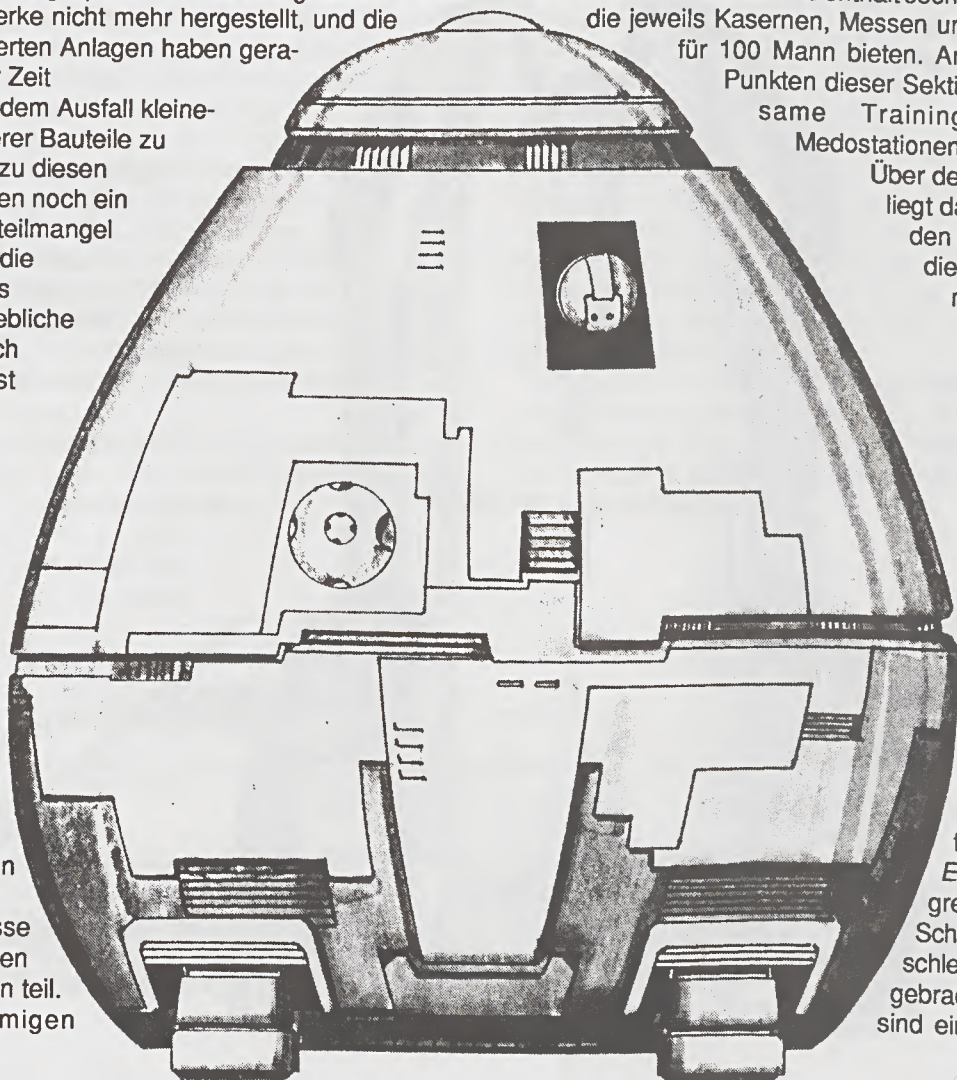
Die geräumigen

Fahrzeughangars dieses Schiffes bieten genügend Platz für jeweils 25 schwere Fahrzeuge mit maximal 1500 t. Dabei zeigen die Schiffe jedoch erste Anzeichen von Strukturschwäche, so daß die maximale Deckbelastung in vielen Fällen auf 1250 oder sogar 1000 t reduziert werden mußte. Dies stellt für leichte Panzereinheiten kein größeres Problem dar, aber Einheiten mit schweren Fahrzeugen wie den neuen *Rommel*/*Patton*-Panzern Haus Steiners müssen manchmal auf eine gesamte Panzerkompanie verzichten, um eine Überlastung zu vermeiden.

Neben den beiden Fahrzeughangars besitzt der *Excalibur* auch einen engen Mechhangar mit zwölf Kokons. Im Gegensatz zu speziell für den Mechtransport ausgelegten Schiffen wie *Leopard*, *Union* und *Overlord* besitzt der *Excalibur* keine Reparaturanlagen für BattleMechs. Auch ist das Schiff nicht für den Mechabwurf ausgerüstet.

Der obere Teil des Schiffs enthält sechs Truppendecks, die jeweils Kasernen, Messen und Freizeiträume für 100 Mann bieten. An verschiedenen Punkten dieser Sektion sind gemeinsame Trainingsräume und Medostationen zu finden.

Über den Truppendecks liegt das Crewdeck mit den Unterkünften für die 50 Besatzungsmitglieder. Dabei handelt es sich um 22 Doppel- und sechs Einzelkabinen, letztere für den Kapitän und die rangältesten Offiziere. Auf dem Crewdeck befindet sich auch eine Messe und ein Freizeitraum. Die Gefechtsfähigkeiten eines *Excalibur* sind begrenzt, was dieser Schiffs-kategorie einige schlechte Kritiken eingebracht hat. Im Bug sind eine Autokanone/





5, eine LSR 10er-Lafette und ein mittelschwerer Laser montiert. An den vorderen Flanken befinden sich eine PPK, zwei LSR 10er-Lafetten und zwei mittelschwere Laser, an den hinteren Flanken ein schwerer Laser und zwei mittelschwere Laser. Das Heck kann schließlich noch mit einem schweren und zwei weiteren mittelschweren Lasern aufwarten. Diese Bewaffnung ist zwar nicht allzu schlagkräftig, reicht aber aus, um das Schiff gegen unkoordinierte Jägerangriffe zu verteidigen. Sie ist auch der Grund, warum ein *Excalibur* praktisch nie ohne gut bewaffneten Geleitschutz in feindliches Territorium geschickt wird.

Der *Excalibur* wird normalerweise zur Unterstützung von Belagerungen und Verstärkung planetarer Sturmangriffe eingesetzt. Auf Grund seiner leichten Bewaffnung nimmt das Schiff nicht direkt am Gefecht teil.

Während planetarer Eroberungsfeldzüge treten Schiffe dieser Klasse im allgemeinen erst ganz zuletzt in Erscheinung. Bevor sie in die Atmosphäre des Zielplaneten eintauchen, wird meist von Raumjägern und anderen Landungsschiffen sichergestellt, daß die *Excaliburs* nicht von feindlichen Einheiten bedroht werden. Die Schiffe gehen normalerweise in sicheren Landezonen nieder und setzen ihre Fracht ab. Je nach Organisation der Einheit und Menge der mitgeführten Ausrüstung kann dieses Ausladen bis zu zwei oder drei Stunden andauern.

Einmal entladen dient der *Excalibur* als generelles Hilfsfahrzeug und befördert bei Bedarf Vorräte und zusätzliche Ausrüstung an Bodenstationen. Für diese Aufgabe eignet sich diese Klasse sehr gut, da die Schiffe besser gepanzert sind als zivile Transporter.

Die Schiffe der *Excalibur*-Klasse sind zu groß, um außerhalb der Streitkräfte der Nachfolgerstaaten oder großer Söldnereinheiten Verbreitung zu finden. Ein paar der größeren Konzerne in der Inneren Sphäre (besonders Akira Transport mit einer breiten Spanne von Transportangeboten für Händler und Söldner) betreiben jedoch einige *Excaliburs* als bewaffnete Transportraum.

Wegen der jüngsten Triebwerksschwierigkeiten werden viele Schiffe dieser Klasse verschrottet und ausgeschlachtet, um an Ersatzteile zu kommen. Um dieser Entwicklung zu begegnen, hat Haus Kurita, in dessen Diensten zahlreiche *Excalibur*-Landungsschiffe stehen, ein Ingenieurteam damit beauftragt, eine verbesserte Version der Triebwerke an den *Excalibur* anzupassen, die in Landungsschiffen der *Maultier*-Klasse verwendet werden. Diese Triebwerke sind erfahrungsmäßig zuverlässig und werden heute noch hergestellt. Obwohl einige *Excaliburs* bereits dementsprechend umgerüstet wurden, stehen Leistungsdaten derzeit noch nicht zur Verfügung.

LANDUNGSSCHIFF DER EXCALIBUR-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 16.000 t

Abmessungen:

Höhe: 124,9 m

Durchmesser: 113 m

Besatzung: 24 Mann

Frachtkapazität: 600 t, 20 leichte Fahrzeuge, 336 Mann

Bewaffnung:

2 Partikelprojektorkanonen

1 Autokanone/5

5 LSR 10er-Lafetten

3 schwere Laser

11 mittelschwere Laser

1 t AK/5-Munition

6 t LSR-Packs

Antriebssystem: GM 48.000

In Dienst gestellt: 2786

Häufigkeit: Selten

Typ: Excalibur-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 9

Reaktor: 3.150

Treibstoff (6 Schubpunkte/t): 1.200 300

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Brücke: 120

Wärmetauscher: 0 + 129 0

Panzerwert (14 Punkte/t): 700 50

Bug 150

Rechte Flanke 125

Linke Flanke 125

Rumpf 200

Triebwerk 100

Bewaffnung:

Bug:

Autokanone/5

LSR 10er-Lafette

M-Laser

Hintere Flanken:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Flanken:

PPK

LSR 10er-Lafette

LSR 10er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 2

Flanken: 3

Hintere Flanken: 2

Heck: 2



LEOPARD-KLASSE

Das Landungsschiff der *Leopard*-Klasse ist ein leichter Mechtransporter, der von Kampfeinheiten der Inneren Sphäre seit den frühen Tagen des Sternenbunds eingesetzt wird. Zusätzlich zu einer Mechlanze ist der *Leopard* in der Lage, als Teil der Mecheinheit oder als eigenen Geleitschutz noch zwei Raumjäger mitzuführen.

Der *Leopard* ist ein Stromlinienschiff. Sein kantiger Rumpf ist ungefähr 65 m lang und hat eine Masse von ca. 1700 t. Das Schiff wird von einem zuverlässigen, allerdings schwer zu wartenden interplanetaren Antrieb vom Typ Sternenbund V84 angetrieben. Davon abgesehen ist es jedoch ohne Probleme und mit geringem Kostenaufwand zu unterhalten, daher ist es eines der beliebtesten Landungsschiffe unter Söldnereinheiten und Banditenkönigen der Peripherie.

Die Möglichkeiten des *Leopard* ähneln denen seiner Schwesterklasse *Leopard JT*. Die deutlichsten Unterschiede zwischen beiden Klassen sind die Art der Fracht und das äußere Erscheinungsbild. Der zum Mechtransport vorgesehene *Leopard* stammt aus einer Zeit, in der sich strukturgefestigte Panzerung nur in Platten herstellen ließ. Der *Leopard JT* wurde entworfen, nachdem ein technologischer Durchbruch die Herstellung gewölbter Panzerung ermöglichte, und er nutzt diese Möglichkeit aus.

Trotz seiner geringen Größe ist der *Leopard* gut bewaffnet. Er verfügt über zwei PPKs, eine LSR 20er-Lafette und drei mittelschwere Laser im Bug. An jeder Tragfläche sind eine einzelne LSR 20er-Lafette, ein mittelschwerer und zwei schwere Laser montiert; zwei mittelschwere und ein einzelner schwerer Laser schützen das Heck des Schiffes. Zum Schutz von Schiffsrumpf und Inhalt dienen 30 t strukturgefestigter Stahlpanzerung.

An den Seiten des Schiffsrumpfes befinden sich je zwei große Tore, die jeweils in einen der vier Mechhangare führen, die gerade genug Platz für einen einzelnen Mechkokon bieten. Aufgrund des Platzmangels beschränken sich die Wartungsvorrichtungen des Schiffes auf Reparaturbühnen und kleine Krananlagen.

Unmittelbar vor den Mechhangars liegen die beiden Raumjägerhangars des *Leopard*. Diese sind nicht minder eng als die Mechhangars und enthalten je einen Jägerkokon. Werden keine Jäger mitgeführt, dient dieser Platz als Lagerraum für zusätzliche Ausrüstung oder Fahrzeuge. Ohne Kokon bietet jeder Hangar ausreichend

Platz für acht leichte Fahrzeuge mit einem Maximalgewicht von 150 t. Da der Innenraum eines *Leopard* begrenzt ist, stellt dies die einzige Möglichkeit dar, neben Mechs und Raumjägern Fracht zu transportieren. Demzufolge leidet das Schiff bei Missionen ohne Unterstützung arg unter dem Mangel an adäquaten Werkstätten für Mechs, Jäger und Bordsysteme. Sind Reparaturen notwendig, müssen sich Techs und Ingenieure (RaumschiffTechs) auf die werkzeuge beschränken, die gerade zur Hand sind.

Die Unterkünfte sind ähnlich begrenzt und bieten nicht mehr als 15 Personen Platz. Zwar verfügt jedes Besatzungsmitglied über eine eigene Kabine, deren Einrichtung ist jedoch spartanisch: Bett, Klapptisch, kleiner Wandschrank und enge Naßzelle.

Die Besatzung eines *Leopard* besteht aus neun Personen, aber ein effizienter Betrieb mit dieser Mindestzahl ist nur bei wenigen Schiffen dieser Klasse möglich. Die mei-



sten *Leopard*-Schiffe führen fünf oder mehr Besatzungsmitglieder allein für Wartungsarbeiten mit, und Mecheinheiten bringen ebenfalls noch zwei oder mehr Techs für Wartung und Reparatur ihrer Maschinen mit. Die erhöhte Personenzahl sorgt für eine qualvolle Enge an Bord.

Die Hauptaufgabe eines *Leopard* besteht darin, durch flexible Transportmöglichkeiten Mechoperationen größerer Landungsschiffe wie *Union* und *Overlord* zu unterstützen. Die Mechs eines *Leopard* werden häufig eingesetzt, um eine Lücke in Verteidigungslinien zu stopfen oder strategische Hilfsangriffe innerhalb größerer Offensiven durchzuführen. In größeren Operationen unterstützen die Schiffe der *Leopard*-Klasse andere Kampfraumschiffe und werden meist nicht allzu weit hinter Sturmshipgruppen eingesetzt. Auch werden sie häufig anstelle von Sturmshipen eingesetzt, allerdings dann meist in größerer Zahl, um ihre geringere Feuerkraft auszugleichen.

Der *Leopard* wird oft bei Überfällen benutzt. Obwohl seine begrenzten Vorräte und Ersatzteillager für derartige Missionen unzureichend sind, aber die geringe Größe und hohe Beweglichkeit dieses Schiffstyps machen ihn den-



noch brauchbar. Als Teil eines Überfalltrupps haben die meisten Schiffe wenig Mühe, an die vielleicht benötigten Vorräte und Ersatzteile zu kommen, die unter Umständen benötigt werden.

LANDUNGSSCHIFF DER LEOPARD-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 1720 t

Abmessungen:

Länge: 65,5 m

Höhe: 22,4 m

Breite: 51,6 m

Besatzung: 9 Mann Besatzung,

6 MechKrieger und Raumpiloten

Mechkontingent: 4

Raumjägerkontingent: 2

Bewaffnung:

2 Partikelprojektorkanonen

3 LSR 20er-Lafetten

5 schwere Laser

7 mittelschwere Laser

4 t LSR-Packs

Antriebssystem: Sternenbund V84

In Dienst gestellt: 2537

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Leopard-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 7

Reaktor: 360

Treibstoff (10 Schubpunkte/t): 1.230 123

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Mechhangars: 4 600

Mechhangarschotts: 4 0

Raumjägerhangars: 2 300

Jägerhangarschotts: 2 0

Brücke: 13

Wärmetauscher: 64 + 16 64

Panzerwert (16 Punkte/t): 480 30

Bug: 100

Rechte Tragfläche: 90

Linke Tragfläche: 90

Rumpf: 140

Triebwerk: 60

Bewaffnung:

Bug:

PPK

PPK

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

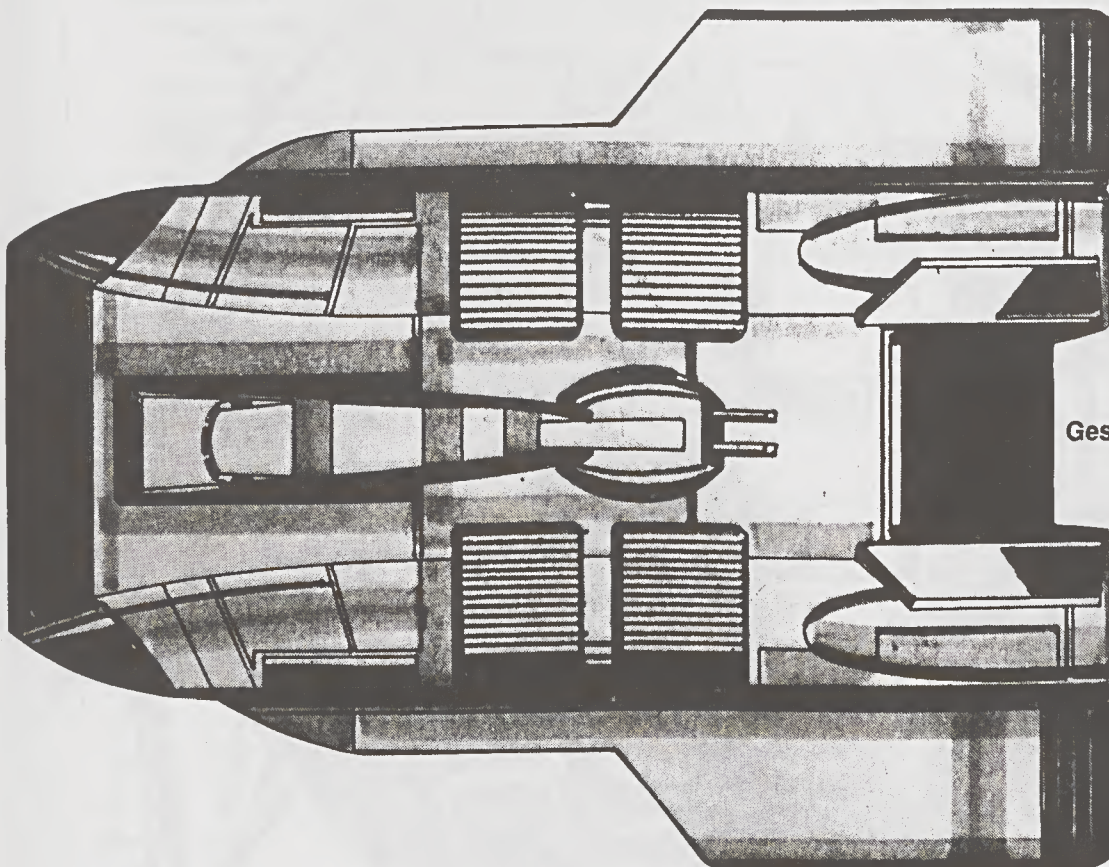
M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 5

Tragflächen: 3

Heck: 2





UNION-KLASSE

Das Landungsschiff der *Union*-Klasse ist möglicherweise das berühmteste Raumschiff der Inneren Sphäre. Die gut ausgerüstete und gepanzerte *Union* ist ein extrem vielseitiges Schiff. Sie ist klein genug für den Einsatz bei Überfällen und trotzdem groß genug, um auch bei umfangreicheren Aktionen ernstgenommen zu werden. Dieses Landungsschiff ist für den Transport einer kompletten Mechkompanie ausgelegt und kann diese nach Bedarf in einer niedrigen Umlaufbahn abwerfen oder direkt auf die Oberfläche der Zielwelt absetzen.

Das Innere der *Union* ist in drei Hauptsektionen unterteilt. Die unterste dieser Sektionen enthält den interplanetaren V250-Fusionsantrieb, Treibstofftanks, Geschütztürme, Ladeluke, Mechschotts und das riesige Landegestell. Von der Ladeluke führt eine schwere Rampe um die Außenseite des Kerntriebwerks herum in den unteren Mechhangar.

Die mittlere Sektion des Landungsschiffes beherbergt zwei Mechhangars. Der untere Hangar ist sehr weitläufig gehalten. An seinen Wänden befinden sich vier Mechkokons, Zugangstüren zu den beiden Raumjägerhangars, die Eingänge der vier Abwurfröhren und Ersatzteil- sowie Munitionsvorräte. Die Zugangsrampe im Boden wird von abnehmbaren Bodenplatten luftdicht abgeschlossen. In der Mitte der Decke befindet sich eine große, kreisrunde Öffnung zum oberen Mechhangar.

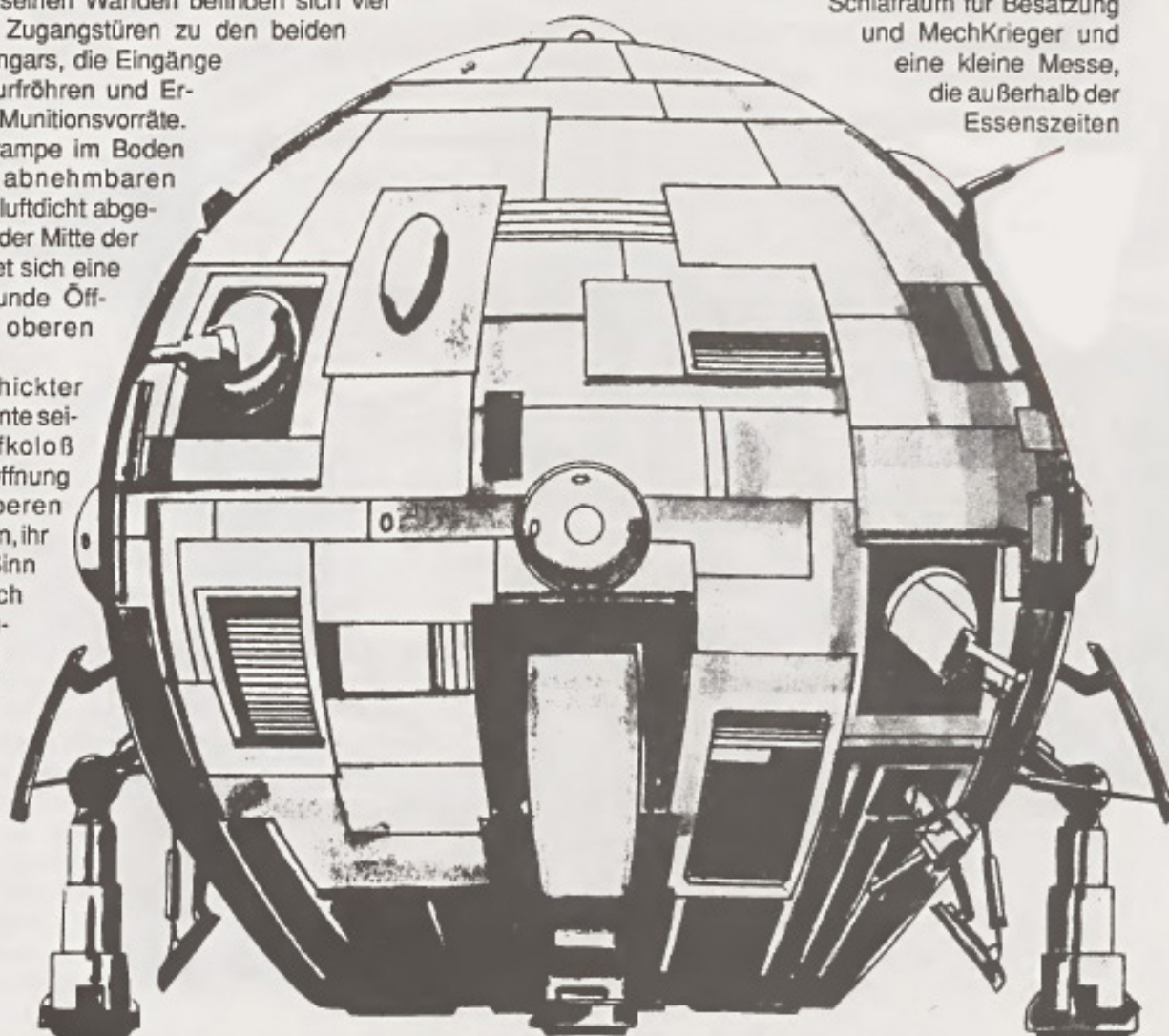
Ein geschickter Mechpilot könnte seinen Kampfkoloß durch diese Öffnung in den oberen Hangar bringen, ihr eigentlicher Sinn besteht jedoch darin, einen Zugang zu den schweren Kran- und Wartungsanlagen des oberen Hangars zu bieten. Eine Bewegung zwischen den Hangars erfolgt im Normal-

fall über einen Lastenaufzug in einer der Abwurfröhren.

Der obere Mechhangar ist ebenfalls ziemlich groß. Seine Wände weisen acht Mechkokons und den Eingängen der vier Abwurfröhren auf. In der Decke über dem Loch im Boden sind mehrere schwere Kräne installiert. Das Loch im Boden des oberen Mechhangars kann mit zwei dicken Stahltoren verschlossen werden, die selbst die schwersten Mechs tragen.

Die Steuersysteme und Crewdecks der *Union* nehmen den oberen Teil des Schiffsinners ein. Ursprünglich zogen sich hier mehrere Ringkorridore um Doppelkabinen, einen bequemen Aufenthaltsraum, eine geräumige Messe und ausreichend Stauraum für persönliche Ausrüstung. In über der Hälfte aller Schiffe führten jedoch Probleme mit Elektrik und Hydraulik zu einem kompletten Umbau dieser Sektion. Besonders wohlhabende Besitzer waren zwar in der Lage, die ursprünglichen Bedingungen wiederherzustellen, aber die meisten Schiffe erhielten sehr viel spartanischer gehaltene Unterkünfte: einen einzigen

Schlafraum für Besatzung und MechKrieger und eine kleine Messe, die außerhalb der Essenszeiten





LANDUNGSSCHIFF DER UNION-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 3500 t

Abmessungen:

Höhe: 78 m

Durchmesser: 81,5 m

Besatzung: 14 Mann Besatzung,

14 MechKrieger und Raumpiloten

Mechkontingent: 12

Raumjägerkontingent: 2

Bewaffnung:

3 Partikelprojektorkanonen

6 LSR 20er-Lafetten

6 Autokanonen/5

5 schwere Laser

12 mittelschwere Laser

9 t LSR-Packs

12 t AK/5-Munition

Antriebssystem: Sternenbund V250

In Dienst gestellt: 2708

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Bewaffnung:

Bug:

PPK

Autokanone/5

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Flanken:

PPK

Autokanone/5

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

S-Laser

Hintere Flanken:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Geschützfactoren:

Bug: 5

Flanken: 6

Hintere Flanken: 2

Heck: 2

Typ: Union-Klasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 11

Reaktor: 630

Treibstoff (6 Schubpunkte/t): 1.254 209

Verbrauch: 2,82 t/Brenntag

Mechkokons: 12 600

Mechhangarschotts: 4 0

Raumjägerhangars: 2 300

Jägerhangarschotts: 2 0

Brücke: 27

Wärmetauscher: 27 + 63 27

Panzerwert (16 Punkte/t): 640 40

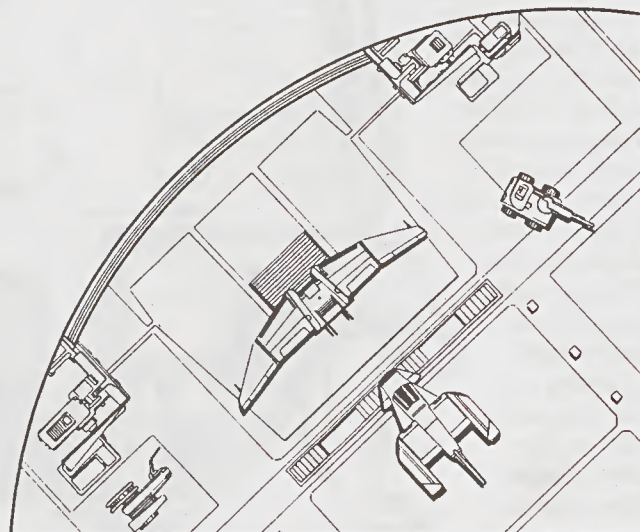
Bug 140

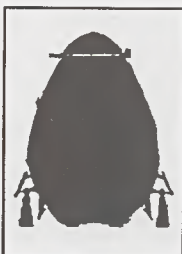
Rechte Flanke 140

Linke Flanke 140

Rumpf 160

Triebwerk 60





OVERLORD-KLASSE

Der *Overlord* ist das größte für den Mechtransport ausgerüstete Landungsschiff der Nachfolgekriege. Er kann ein komplettes Bataillon von 36 BattleMechs und außerdem bis zu sechs Raumjäger befördern und unterstützen. Wegen seiner Vielseitigkeit gehört er zu den respektiertesten Raumschiffen der Inneren Sphäre.

Der eiförmige *Overlord* hat eine Masse von knapp 10.000 t; damit ist es eines der größten heute noch verwendeten Kampfraumschiffe. Er wurde vom gleichen Team wie die *Union*-Klasse entwickelt und hat mit den Schiffen dieser Klasse das äußere Erscheinungsbild und einige Schwächen gemeinsam, insbesondere Schwierigkeiten mit den elektrischen und hydraulischen Bordsystemen. Im Gegensatz zum *Union* schließen diese Probleme jedoch beim *Overlord* auch die riesigen Mechhangars ein. Da aus diesem Grund viele Schiffe der *Overlord*-Klasse intern umgebaut wurden, existieren heute zahlreiche Varianten der Innenaufteilung.

Die verbreitetste Variante ist der *Overlord-Eins*. Die "Eins" bezieht sich auf die Zusammenlegung der Mechhangars zu einem einzigen gigantischen Gewölbe von zylindrischer Form mit einer großen zentralen Stützsäule. Als zusätzliche Rumpfstützen dienen drei von der Mittelsäule ausgehende "Speichensätze". Die Mittelsäule stützt nicht nur das Gewölbe, sie enthält auch die Hauptstrom- und steuerkabel, Kühlmittleitungen, Luftschächte, zwei Personenaufzüge, einen kleinen Lastenaufzug und einen Wartungsschacht hinab in die Antriebs- und hinauf in die Kommandosektion. Die Personenaufzüge halten an jedem Speichensatz an. Von hier aus können die MechKrieger über Laufste-

ge oberhalb der Stützspeichen zu ihren BattleMechs gelangen.

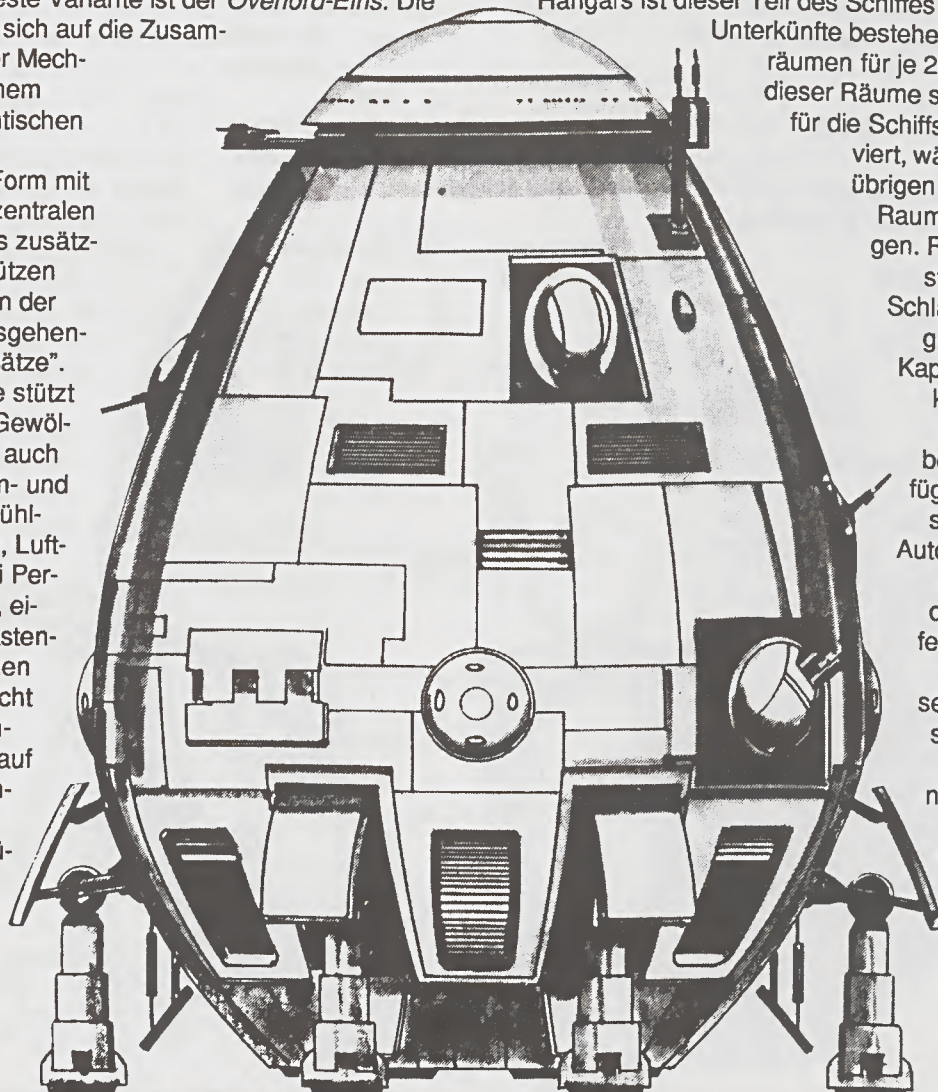
Die 36 BattleMechkokons sind in der Innenwand des Hangars untergebracht. Sechs Hochgeschwindigkeits-Lastenaufzüge gestatten das Ein- und Ausladen dieser Maschinen. Der Hangar enthält im oberen Teil auch sechs Raumjägerkokons. Zwei große Kräne in der Hangardecke befördern die Jäger (und, wenn nötig, die Mechs) in die Kokons bzw. hinaus.

Wird zusätzliche Fracht befördert, zum Beispiel Bodfahrzeuge und Ausrüstung, ist der Hangar schnell überfüllt, sofern kein Teil der Fracht in leeren Mechkokons untergebracht werden kann. Dieser Mangel an Frachtraum führt im allgemeinen dazu, daß ein Truppentransporter den *Overlord* begleitet, wenn zusätzliche Truppen oder Fahrzeuge benötigt werden.

Die Kommandosektion des Schiffes liegt oberhalb des Mechhangars. Verglichen mit dem freien Raum des Hangars ist dieser Teil des Schiffes ziemlich eng. Die

Unterkünfte bestehen aus vier Schlafräumen für je 22 Personen. Zwei dieser Räume sind üblicherweise für die Schiffsbesatzung reserviert, während die beiden übrigen MechKrieger und Raumpiloten beherbergen. Für Senioroffiziere steht ein separater Schlafraum zur Verfügung, während der Kapitän seine eigene kleine Kabine hat.

Das Schiff ist gut bewaffnet und verfügt über insgesamt sechs PPKs, zwei Autokanonen/5, zwei Autokanonen/20, drei LSR 20er-Lafetten, zwölf mittelschwere Laser, sechs schwere Laser und standardmäßig 32 t Munitionsvorräte. Ein Problem dieser Bewaffnung liegt darin, daß ein *Overlord* bei Dauerfeuer schnell sein Kühlsystem überlastet. Landungsschiffe





der *Overlord*-Klasse werden hauptsächlich bei planetaren Sturmangriffen eingesetzt. Ihre Rolle besteht darin, die Haupt-Mechtruppen für die Bodenoffensive zu befördern. In dieser Rolle werden sie normalerweise unmittelbar hinter den ersten Angriffsgruppen aus Sturmschiffen und Raumjägern eingesetzt.

In den meisten Fällen wirft ein *Overlord* seine Mechs in der Stratosphäre oder einer niedrigen Umlaufbahn ab. Dazu muß das Landungsschiff seine Position über der Abwurfzone halten, während die BattleMechs das Schiff verlassen. Dieses Verfahren ist bei starkem Einsatz gegen-erischer Raumjäger oder Kampfschiffe für Landungsschiff und Mechs gleichermaßen gefährlich. Weder das auf der Stelle schwebende Landungsschiff noch die auf den Planeten zustürzenden Mechs können sich in dieser Lage effektiv gegen Angreifer schützen. Unter solchen Bedingungen geht das Landungsschiff häufig zu Boden, um die Mechs direkt abzusetzen. Diese Methode reduziert zwar die Verlustzahlen unter den BattleMechs, setzt die niedergegangenen Landungsschiffe aber nicht nur dem Beschuß durch konventionelle Jagdmaschinen und Raumjäger aus, sondern auch dem Feuer von Bodeneinheiten.

Kann ein *Overlord* in relativ sicherer Umgebung am Boden verbleiben, so dient er den Bodentruppen häufig als Nachschubzentrum und Kommandozentrale. Ein paar Schiffe dieser Klasse sind speziell für solche Aufgaben mit modernen elektronischen Geräten ausgerüstet.

Alle fünf großen Häuser der Inneren Sphäre verfügen über Landungsschiffe der *Overlord*-Klasse. Wegen der relativ hohen Anschaffungs- und Betriebskosten finden sich nur eine Handvoll in den Händen von Söldnereinheiten und Privatkonzernen. Die Produktionsanlagen für den V450-Antrieb verfallen immer mehr, und die Anzahl der jährlich produzierten *Overlords* geht weiter zurück. Die Besitzer dieser Schiffe halten ihre *Overlords* häufig durch das Ausschlichten verschrotteter Exemplare in Betrieb.

LANDUNGSSCHIFF DER OVERLORD-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 9700 t

Abmessungen:

Höhe: 131,2 m

Durchmesser: 99 m

Besatzung: 43 Mann Besatzung,

42 MechKrieger und Raumpiloten

Mechkontingent: 36

Raumjägerkontingent: 6

Bewaffnung:

6 Partikelprojektorkanonen

3 LSR 20er-Lafetten

2 Autokanonen/20

6 Autokanonen/5

6 schwere Laser

12 mittelschwere Laser

16 t LSR-Packs

10 t AK/5-Munition

6 t AK/20-Munition

Antriebssystem: Sternbund V450

In Dienst gestellt: 2762

Häufigkeit: Selten

Typ: **Overlord-Klasse,**
Landungsschiff **Tonnen**

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 18

Reaktor: 1.890

Treibstoff (6 Schubpunkte/t): 1.224 306

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Mechkokons: 36 5.400

Mechhangarschotts: 6 0

Raumjägerkokons: 6 900

Jägerhangarschotts: 2 0

Brücke: 82

Wärmetauscher: 0 + 120 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 800 50

Bug 170

Rechte Flanke 160

Linke Flanke 160

Rumpf 210

Triebwerk 100

Bewaffnung:

Bug:

PPK

PPK

Autokanone/20

Autokanone/20

Autokanone/5

Autokanone/5

M-Laser

M-Laser

Flanken:

PPK

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Hintere Flanken:

PPK

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

Autokanone/5

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 8

Flanken: 5

Hintere Flanken: 3

Heck: 5



RÄCHER-KLASSE

Der *Rächer* ist nicht nur das kleinste Sturm- und Landungsschiff, sondern eines der kleinsten Landungsschiffe überhaupt. Trotz seiner Größe ist dieses Raumschiff ausgezeichnet bewaffnet und kommt beinahe an die Feuerkraft eines *Union* heran. Seine 50 t Panzerung konkurrieren mit dem Panzerschutz eines *Overlord*.

Der 1400-t Rumpf der *Rächer*-Klasse ist scheibenförmig und dadurch mit guten aerodynamischen Eigenschaften ausgestattet. Er ist 50,5 m lang und 42 m breit, bei einer Höhe von 11,9 Metern. Aus der Entfernung ist der *Rächer* leicht mit Haus Liaos DR-7 *Drossel*-Raumjäger zu verwechseln - ein Irrtum, der schon manch feindlichen Piloten das Leben gekostet hat.

Die Schiffe der *Rächer*-Klasse sind hervorragend bewaffnet. Allein die Buggeschütze umfassen zwei Autokanonen/5, eine Autokanone/20, eine LSR 20er-Lafette sowie je zwei schwere und mittelschwere Laser. Zusätzlich besitzt ein *Rächer* in jeder Tragfläche eine PPK, zwei Autokanonen/5, eine LSR 20er-Lafette und zwei mittelschwere Laser. Zur Verteidigung gegen Feinde im Heckschußfeld verfügt er schließlich auch noch über eine Autokanone/2, eine LSR 20er-Lafette und zwei mittelschwere Laser im Heck. Um aus der Atmosphäre gegen Bodentruppen vorgehen zu können, befindet sich unter dem Maschinenraum im Heck des Schiffes ein Bombenschacht.

Da der *Rächer* nur über ein Vektorschubtriebwerk im Heck verfügt und keinen separaten Transitantrieb wie die größeren Schiffe besitzt, unterscheidet sich die Schwerkraftorientierung im Weltall von der im Schwerkraftfeld eines Planeten. Während des Transitflugs liegt "oben" in Richtung des Bugs, während "oben" am Boden oder in der Atmosphäre in Richtung der das Leitwerk tragenden Rumpfseite liegt. Diese Veränderung der Schwerkrafteinwirkung erfordert eine exotische Konstruktion des Schiffsinners, um der Besatzung in beiden Fällen eine relativ angenehme Umgebung bieten zu können.

Am Boden besteht die Mannschaftssection aus einem einzelnen 6 m hohen Deck, das in viele 3 m breite Kabinen unterteilt ist. Während des Raumflugs wirkt die künstliche Schwerkraft in Richtung des Hecks und diese Kabinen werden zu einzelnen Decks. Die Gänge des Schiffes werden dadurch zu langen, senkrechten Schächten. An einer Seite jedes Schachts (die am Boden zur Korridordecke wird) befindet sich ein stabiler, ausklappbarer Aufzug.

Das Mobiliar der einzelnen Kabinen ist so angelegt, daß es in den verschiedensten Ausrichtungen und Positionen befestigt werden kann. Der Umbau der Einrichtung erfolgt grundsätzlich im Weltraum, wo ihn die Schwerelosigkeit sehr vereinfacht. Bei Beteiligung der gesamten Besatzung dauert dieser Vorgang etwa 20 Minuten. Um den Umbau zu erleichtern, ist das Schiffsinnere zwar geräumig, aber nur spärlich möbliert.

Die Hauptaufgabe des *Rächer* besteht darin, auf einer Planetenoberfläche einen Brückenkopf für andere Schiffe und Mechs zu schaffen. Dazu ist meist ein vorbereitendes Bombardement erforderlich, für das 20 t normale Sturzbomben zur Verfügung stehen. Anschließend sucht der *Rächer* eine geeignete Landezone, geht zu Boden und verjagt feindliche Truppen aus seiner Reichweite. Ist auf diese Weise eine feindfreie Zone etabliert, landen Mechs und Kampfraumer und sichern das Gelände gegen Feindbeschuß, bevor die Truppentransporter und Frachtschiffe ankommen. Ist die Lage unter Kontrolle, wird der *Rächer* oft losgeschickt, um weitere Landezonen zu schaffen oder im Orbit auf den nächsten Einsatz zu warten.

Die Schiffe der *Rächer*-Klasse sind ausgesprochen selten. Da es als Verschwendung gilt, einen *Rächer* außerhalb wichtiger Schlachten einzusetzen, weisen sie eine hohe Verlustrate auf. Zur Zeit sind die Vereinigten Sonnen der einzige Nachfolgerstaat, dessen Produktion ausreicht, um die Gefechtsverluste auszugleichen.





LANDUNGSSCHIFF DER RÄCHER-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 1400 t

Abmessungen:

Länge: 50,5 m

Höhe: 11,9 m

Breite: 42 m

Besatzung: 15 Mann

Frachtkapazität: 93 t, 15 Mann

Bewaffnung:

2 Partikelprojektorkanonen

1 Autokanone/20

6 Autokanonen/5

1 Autokanone/2

4 LSR 20er-Lafetten

2 schwere Laser

8 mittelschwere Laser

1 Tonne AK/2-Munition

6 t AK/5-Munition

3 t AK/20-Munition

13 t LSR-Packs

Antriebssystem: GM 9800i

In Dienst gestellt: 2816

Häufigkeit: Extrem selten

Typ: RÄCHER-Klasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub: 7

Vollgas: 11

Strukturelle Integrität: 12

Reaktor: 580

Treibstoff (10 Schubpunkte/t): 1.600 160

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Brücke: 12

Wärmetauscher: 20 + 50 20

Panzerwert (16 Punkte/t): 800 50

Bug: 175

Rechte Tragfläche: 150

Linke Tragfläche: 150

Rumpf: 200

Triebwerk: 125

Bewaffnung:

Bug:

Autokanone/20

Autokanone/5

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

PPK

Autokanone/5

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Heck:

Autokanone/2

LSR 20er-Lafette

M-Laser

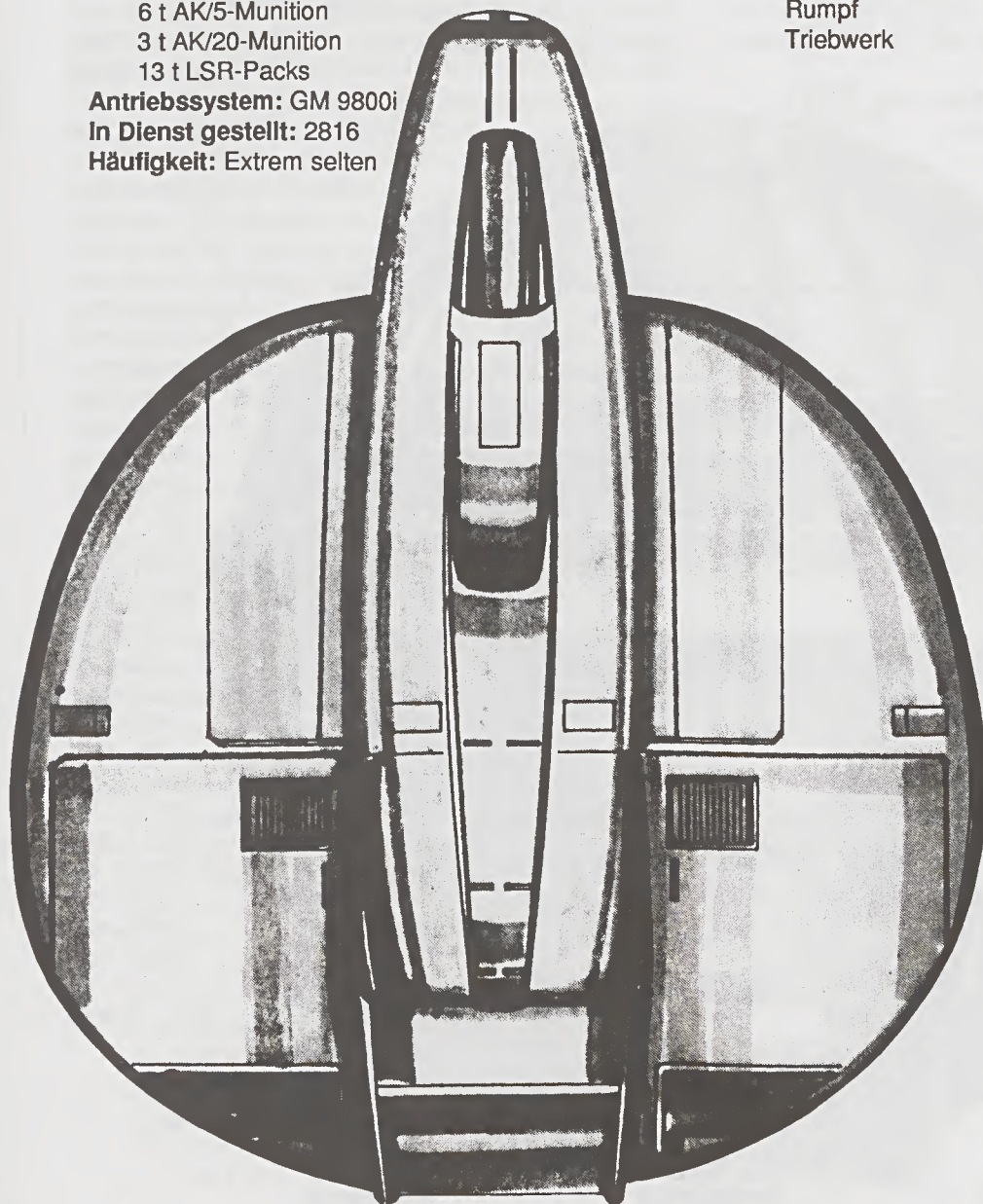
M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 7

Flanken: 4

Heck: 2





INTRUDER-KLASSE

Landungsschiffe der *Intruder*-Klasse sind Sturmschiffe, die zur Unterstützung von Überfällen oder Angriffe auf stark verteidigte Bodenziele dienen. Sie übernehmen häufig die Rolle der leichter bewaffneten und gepanzerten Schiffe der *Union*-Klasse, besonders dann, wenn keine Unterstützung durch BattleMechs benötigt wird.

Der gutgepanzerter 3000 t-Rumpf eines *Intruder* beherbergt ein beeindruckendes Waffensortiment, und die Frachtkapazität von 675 t reicht aus, um bis zu zehn schwere Fahrzeuge aufzunehmen. Zur Raumunterstützung besitzt er je einen Jägerhangar an gegenüberliegenden Seiten des Rumpfes, die jeweils über Wartungssysteme und einen einzelnen Raumbootkokon verfügen. Häufig führt ein *Intruder* zwei FlugMechs als leichtes Mechkontingent mit, wodurch er sehr flexibel eingesetzt werden kann.

Für Bodenkämpfe, Entermanöver und Kundschafteraufgaben führen Landungsschiffe der *Intruder*-Klasse Marineinfanterie mit. Meistens bestehen diese Truppen aus drei Infanteriezügen, besondere Umstände erfordern aber häufig auch den Einsatz einer Panzereinheit, motorisierter Infanterie, einer Scout-einheit oder irregulären Truppen. Unterkünfte sind für maximal 90 Mann vorhanden.

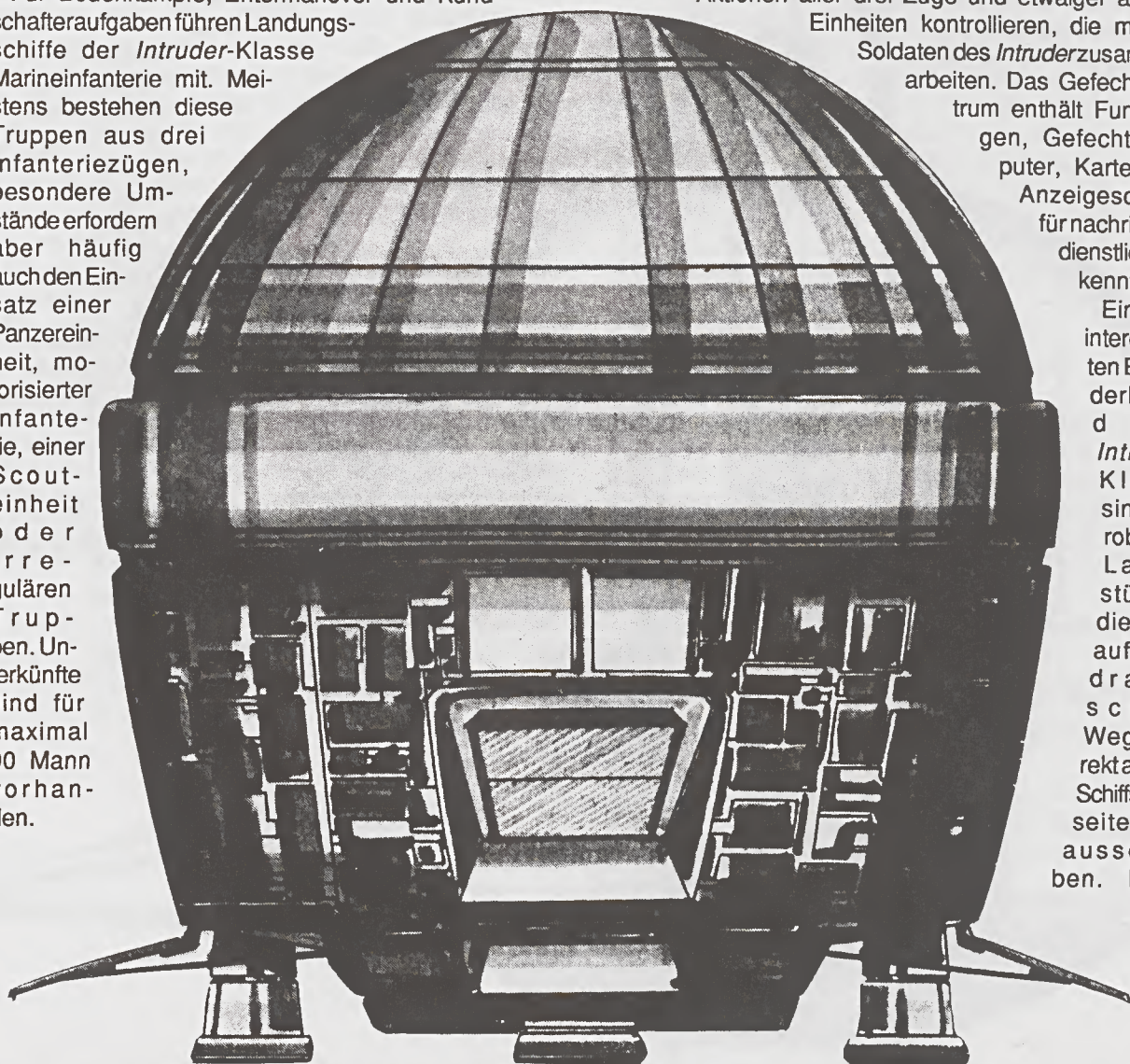
Im Schiff sind drei große Hallen mit Schießstandsimulatoren, visuellen Trainingshilfen und weiten freien Flächen für körperliche Übungen. Wenn sie nicht als Trainingsstätten für die Truppen dienen, geht man dort häufig diversen Freizeitbeschäftigungen nach.

Die gut ausgerüstete Medostation eines *Intruder* kann sich um die meisten in einem Gefecht zu erwartenden Notfälle selbst kümmern, da sie aus einer Notaufnahme - hier können zwei Patienten behandelt werden -, einer Intensivstation (maximal sechs Patienten) und einem kleinen Behandlungszimmer für kleinere Verletzungen und Krankheitsfälle besteht.

Zur Unterstützung der Bordtruppen am Boden besitzt das Schiff ein gut ausgestattetes Gefechtszentrum. Von diesem Raum weit hinter den stark gepanzerten Schiffswänden kann der Kommandant des Bordkontingents die Aktionen aller drei Züge und etwaiger anderer

Einheiten kontrollieren, die mit den Soldaten des *Intruder* zusammenarbeiten. Das Gefechtszentrum enthält Funkanlagen, Gefechtscomputer, Karten und Anzeigeschirme für nachrichtendienstliche Erkenntnisse.

Eine der interessantesten Besonderheiten der *Intruder*-Klasse sind die robusten Landestützen, die sich auf hydraulischem Wege direkt aus der Schiffsunterseite herauschieben. Diese





Diese Landestützen werden beim Landeanflug ausgefahren und verriegelt. Nachdem das Schiff aufgesetzt hat und die damit verbundenen Erschütterungen absorbiert sind, werden die Landestützen wieder eingezogen. Dadurch wird die relativ verwundbare Unterseite des Schiffes geschützt, da feindliche Bodentruppen oder Fahrzeuge keine Möglichkeit haben, unter das Schiff zu gelangen.

Vor dem Start werden die Landestützen wieder ausgefahren, um den 3000 t-Rumpf vom Boden zu heben. Die Stützen werden verriegelt und gestatten dem superheißen Plasma der Triebwerksflammen zu entweichen, ohne den Rumpf zu beschädigen. Das Ausfahren der Landestützen erfordert in der Regel etwa 30 Sekunden.

Schiffe der *Intruder*-Klasse werden vor allem bei Überfällen und Erkundungsflügen auf Feindwelten eingesetzt. Sie sind für solche Aufgaben ideal geeignet, da sie weder im All noch am Boden auf die Unterstützung anderer Landungsschiffe angewiesen sind. Wenn er gelandet ist, kann der *Intruder* seine Erkundungs- oder Überfalltruppen zum Einsatz bringen und von der Gefechtszentrale im Schiffsinnen kontrollieren. Seine schwere Bewaffnung schützt das Schiff dabei vor feindlichen Raumjägern und Bodeneinheiten.

Auch für planetare Eroberungsfeldzüge wird der *Intruder* häufig eingesetzt. Oft besteht seine Mission darin, einen Brückenkopf für nachfolgende Truppentransporter zu schaffen, abseits nicht minder häufig greift er auch direkt gegnerische Truppenkonzentrationen an.

Unter den wenigen Varianten des *Intruder* ist die Haus Liaos die bekannteste. Dieses Schiff erhielt durch den Umbau einzelner Geschütztürme eine höhere Schlagkraft auf kurze Distanz. Die beiden Autokanonen/5 an den Heckflanken, die Hälfte der dort montierten mittelschweren Laser und 2 t Munition wurden entfernt und durch zwei Autokanonen/10 mit 4 t Munition ersetzt. Außerdem wurde die Brennstofftankkapazität um 6 t reduziert, um mehr Munition laden zu können.

LANDUNGSSCHIFF DER INTRUDER-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 3000 t

Abmessungen:

Höhe: 61,5 m

Durchmesser: 69 m

Besatzung: 30 Mann

Frachtkapazität: 725 t, 90 Mann

Bewaffnung:

7 Partikelprojektorkanonen

2 Autokanonen/10

3 Autokanonen/5

4 LSR 20er-Lafetten

4 KSR 6er-Lafetten

4 schwere Laser

16 mittelschwere Laser

3 t AK/5-Munition

4 t AK/10-Munition

11 t LSR-Packs

7 t KSR-Packs

Antriebssystem: Movem-XL

In Dienst gestellt: 2655

Häufigkeit: Selten

Typ: Intruder-Klasse,
Landungsschiff

Schub:	4
Vollgas:	6
Strukturelle Integrität:	10

Tonnen

Reaktor: 770

Treibstoff (6 Schubpunkte/t):

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Frachtluken: 2 0

Raumjägerhangars: 2 300

Jägerhangarschotts: 2 0

Brücke: 23

Wärmetauscher: 45 + 68 45

Panzerwert (16 Punkte/t): 1.280 80

Bug 290

Rechte Flanke 270

Linke Flanke 270

Rumpf 290

Triebwerk 160

Bewaffnung:

Bug:

PPK

LSR 20er-Lafette

Autokanone/5

M-Laser

M-Laser

Flanken:

PPK

LSR 20er-Lafette

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Hintere Flanken:

PPK

PPK

Autokanone/10

Autokanone/5

KSR 6er-Lafette

KSR 6er-Lafette

M-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 4

Flanken: 4

Hintere Flanken: 7

Heck: 4



ACHILLES-KLASSE

Die Landungsschiffe der *Achilles*-Klasse gehören zu den wenigen noch existierenden Raumschiffen, die speziell für den Kampf gegen andere Landungsschiffe und Raumjäger entwickelt wurden. Die nicht atmosphärenflugtauglichen Schiffe dieser Klasse sind im Weltraum äußerst beweglich, und können alle anderen noch existierenden Landungsschiffe ebenso überholen wie die meisten schweren und mittelschweren Raumjäger.

Die Konstruktion des *Achilles* ist relativ einfach. Das Schiff hat eine Masse von 4500 t, wobei über die Hälfte vom extrem leistungsstarken interplanetaren Fusionsantrieb Xevex-12s beansprucht wird. Dies hat dem *Achilles* zwar den Ruf eingebracht, ein gut bewaffnetes Fusionstriebwerk zu sein, aber der Antrieb bringt auch seine Probleme mit sich. Wenn die Triebwerke mit vollem Schub arbeiten, beginnt die Maschine stark zu vibrieren. Dieses Schütteln wird über längere Zeit unerträglich und kann bei ballistischen Waffen zur Ladehemmung führen. Die Chance für ein Auftreten dieses Problems beträgt etwa drei Prozent pro Minute Vibrationsdauer. Nach einer Ladehemmung muß das betreffende Geschützsystem von Hand wieder in einsatzfähigen Zustand gebracht werden.

Das Innere eines *Achilles* unterscheidet sich von dem der meisten Landungsschiffe. Anstelle weniger großer Decks besitzt diese Schiffsklasse zahlreiche lange, schmale Decks, da die durch einen Triebwerkeinsatz hervorgerufene künstliche Schwerkraft grundsätzlich in Richtung Heck wirkt. Die drei Decks am Bug des Schiffes werden fast vollständig von den Langstrecken-, Zielerfassungs- und Navigationssystemen und den Buggeschützen eingenommen. Abgesehen von schmalen Wartungskorridoren bieten diese Decks kaum Platz, um einen Fuß vor den anderen zu setzen.

Direkt hinter dieser Sektion liegen die Crewdecks mit Unterkünften für die 60 Mann Besatzung. Diese Decks enthalten auch Freizeiträume, Messe, Medostation, Bord-

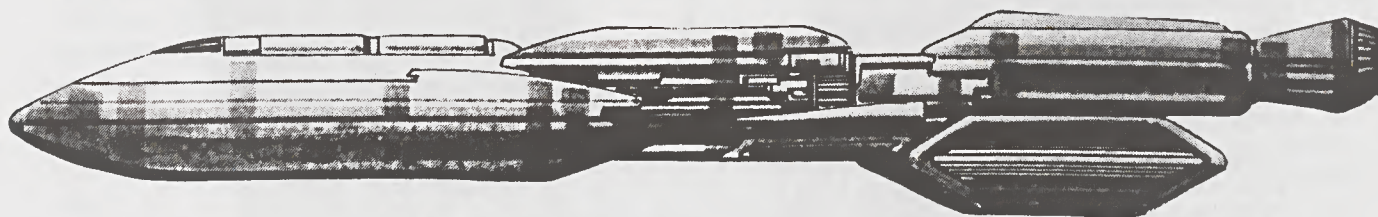
wäscherei und Wiederaufbereitung. Auf die Besatzungssektion folgt ein großer Bereich mit Brennstofftanks, den Flankengeschützen und Munitionsvorräten.

Dem schließt sich das Kontrolldeck mit der Brücke, dem Maschinenraum, dem Hauptbordcomputer und der Funkanlage an. Der mächtige Fusionsantrieb benötigt fast den gesamten Rest des Rumpfes. Auf beiden Seiten des Kerntriebwerks befindet sich noch je ein Beiboothangar mit je zwei Raumbootkokons. Die normale Beibootausstattung eines *Achilles* besteht aus zwei Raumjägern und zwei Raumbussen mit Marineinfanterie für Entermanöver.

Schiffe der *Achilles*-Klasse werden als Speerspitzen planetarer Eroberungs- und Raumabwehreinheiten eingesetzt. Die hohe Beweglichkeit dieses Schiffstyps macht ihn zu einem ausgezeichneten Kämpfer gegen Raumjäger. Bei Defensivaktionen besteht eine weit verbreitete Taktik darin, eine Jägergruppe geradewegs ins Herz der feindlichen Flotte und gegen deren schwächste Schiffe zu führen. Die feindlichen Jäger versuchen meist, den angreifenden *Achilles* aufzuhalten und wenden dadurch ihr Heck den hinter dem Landungsschiff anfliegenden Jagdmaschinen zu.

In einer Offensivrolle folgt das Schiff normalerweise den Jägern und beschießt feindliche Maschinen, die sich ihnen entgegenstellen. Wegen seiner gewaltigen Feuerkraft kann ein *Achilles* sowohl feindliche Jäger abschießen als auch gegnerische Landungsschiffe in ein Gefecht verwickeln.

Der *Achilles* gehört zu den seltenen Landungsschiffen aus der Frühzeit des Sternenbundes. Er ist der einzige überlebende Verwandte der enormen Sternenbund-Schlachtkreuzer, denen die Kämpfe der frühen Nachfolgekriege zum Verhängnis wurden. Da schon der Erste Nachfolgekrieg die meisten für die Herstellung des *Achilles* ausgerüsteten Fabrikanlagen vernichtete, konnten die verbliebenen Exemplare nur über den Zugriff auf umfang-



reiche Sternenbundvorratslager einsatzbereit gehalten werden. Versuche, vorhandene Bauteile an diese Schiffsklasse anzupassen, gab es viele, aber die Ergebnisse waren bisher wenig ermutigend.

Zur Zeit scheint Haus Kurita die meisten dieser Sturmschiffe zu besitzen; der Rest ist dünn gesät, aber gleichmäßig über die vier anderen Nachfolgerstaaten verteilt.



LANDUNGSSCHIFF DER ACHILLES-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 4500 t

Abmessungen:

Länge: 125 m

Höhe: 23 m

Breite: 37,4 m

Besatzung: 30 Mann

Frachtkapazität: 250 t, 30 Mann Marineinfanterie

Bewaffnung:

6 Partikelprojektorkanonen

3 Autokanonen/20

2 Autokanonen/10

4 Autokanonen/5

1 LSR 10er-Lafette

6 LSR 20er-Lafetten

4 schwere Laser

12 mittelschwere Laser

4 t AK/5-Munition

4 t AK/10-Munition

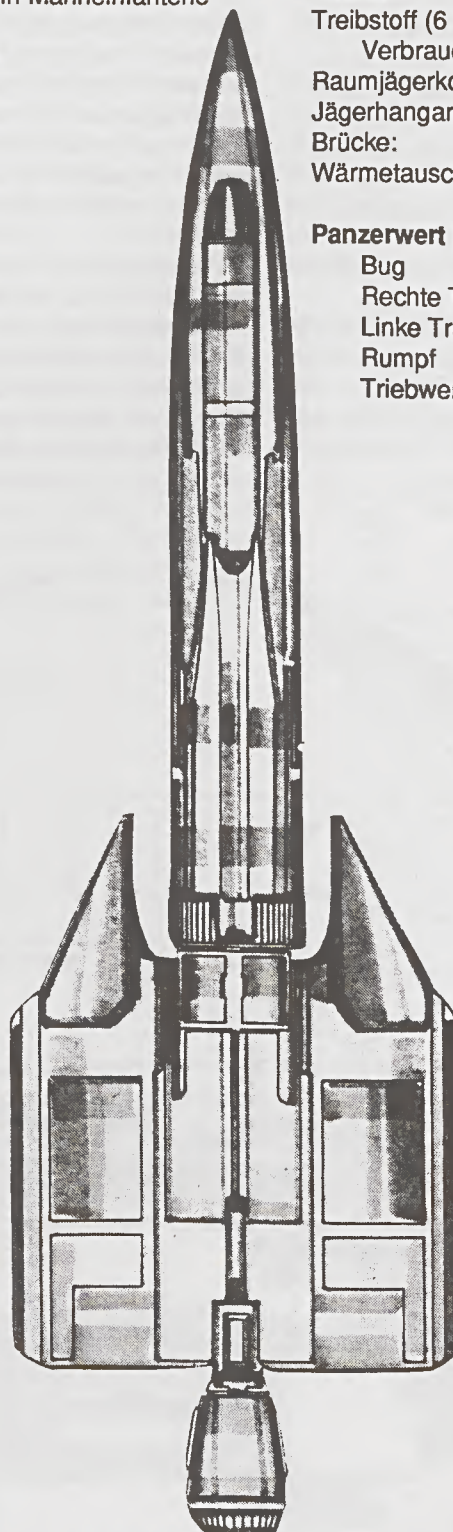
4 t AK/20-Munition

17 t LSR-Packs

Antriebssystem: Xevex-12s

In Dienst gestellt: 2582

Häufigkeit: Extrem selten



Typ: Achilles-Klasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub: 8

Vollgas: 12

Strukturelle Integrität: 16

Reaktor: 2.390

Treibstoff (6 Schubpunkte/t): 1.800 300

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Raumjägerkokons: 4 600

Jägerhangarschotts: 2 0

Brücke: 34

Wärmetauscher: 124 124

Panzerwert (16 Punkte/t): 960 60

Bug 220

Rechte Tragfläche 190

Linke Tragfläche 190

Rumpf 260

Triebwerk 100

Bewaffnung:

Bug:

PPK

PPK

LSR 20er-Lafette

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

PPK

Autokanone/20

Autokanone/5

Autokanone/5

LSR 20er-Lafette

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Hintere Tragflächen:

PPK

Autokanone/10

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

Autokanone/20

LSR 10er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 7

Tragflächen: 7

Hintere Tragflächen: 4

Heck: 4



FESTUNG-KLASSE

Das Landungsschiff dieser Klasse ist das am besten bewaffnete und gepanzerte Landungsschiff unserer Tage. Gleichzeitig ist es eines der seltensten Sturmschiffe und wird aus diesem Grund nur in Großoffensiven eingesetzt, bei denen andere Schiffe und Raumjäger zur Unterstützung bereitstehen.

Mit 6000 t ist die *Festung* kleiner und leichter als ein *Overlord*, verwendet aber mehr Platz und Masse auf Panzerung und Geschütze. Das Schiff kann ein kombiniertes Bataillon aus je einer Mech-, Panzer- und Infanteriekompanie transportieren. Die gewaltige Feuerkraft dieser ursprünglich als Truppentransporter konstruierten Schiffsklasse macht die *Festung* zu einem der tödlichsten aller Sturmschiffe.

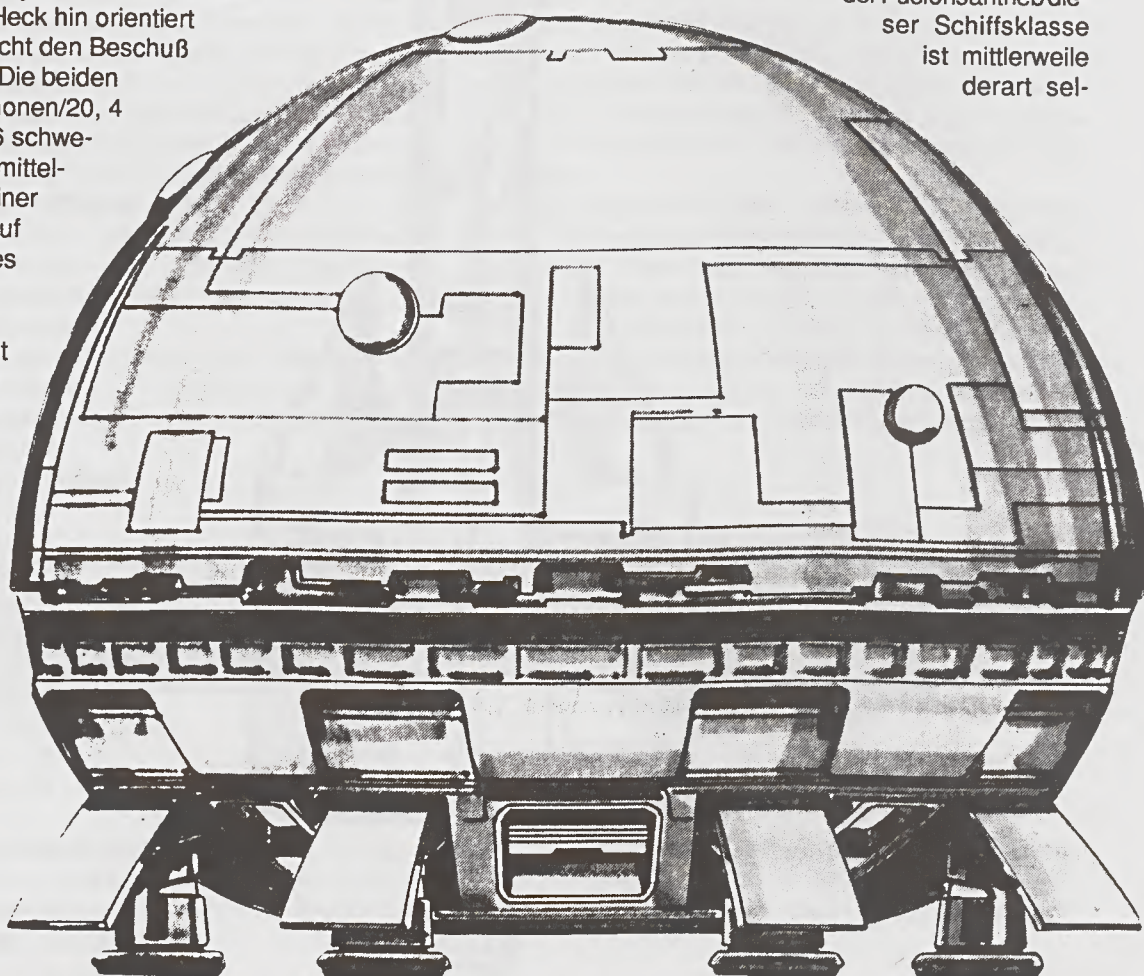
Sein stark gepanzerter Rumpf und die dicken, feststehenden Landebeine haben dem Schiff zu seinem Spitznamen "Schildkröte" verholfen. Ein weiterer Faktor bei dieser Namensgebung ist das hohe Alter dieser Schiffe, das mit häufigen Ausfallerscheinungen der Bordsysteme und einer insgesamt trägen Leistung einhergeht.

Schiffe dieser Klasse besitzen eine breite Palette von Waffensystemen, von denen die meisten zum Heck hin orientiert sind. Dies ermöglicht den Beschuß von Bodenzielen. Die beiden seitlichen Autokanonen/20, 4 SR 6er-Lafetten, 6 schweren Laser und 10 mittelschweren Laser einer *Festung* können auf kurze Distanz jedes Ziel pulverisieren. Über größere Entfernungen setzt die *Festung* ihre 4 PPK, 4 LSR 20er-Lafetten, 4 LSR 10er-Lafetten und 2 Autokanonen/5 ein. Diese enorme Bewaffnung schlägt die meisten Feindeinheiten in die Flucht und schaltet alle, die dumm genug sind, sich zu stellen, auf Dauer aus.

Selbst Einheiten, die angesichts der gewaltigen Hauptge-

schütze dieses Landungsschiffes den Rückzug antreten, sind vor dem Beschuß durch das weitreichende Long Tom III-Sturmgeschütz in einem versenkbaren Geschützturm am Bug des Schiffes nicht sicher. In ausgefahrenem Zustand hat die Long Tom III ein Schußfeld von 360° bei extremer Treffsicherheit auf weite Entfernungen. In den seltenen Fällen, in denen ausreichend Long Tom-Munition verfügbar ist, führt das Schiff 125 Granaten für diese Kanone mit. Im Normalfall beläuft sich der Munitionsvorrat jedoch nur auf 20-40 Schuß. Der restliche Vorratsraum wird für zusätzliche Munition der übrigen Waffensysteme genutzt.

Die Hauptprobleme der *Festungsklasse* sind das Alter der Schiffe und der Mangel an Ersatzteilen für ihre komplexen Bordsysteme. Selbst in der Frühzeit des Sternbundes, als die *Festung* noch hergestellt wurde, warfen ihr Kritiker eine übertriebene Bewaffnung und Komplexität vor. Die häufigen Ausfälle in den Computer- und Feuerleitsystemen haben dazu geführt, daß diese Systeme durch schwächere, aber zuverlässigere ersetzt wurden, und der Fusionsantrieb dieser Schiffsklasse ist mittlerweile derart sel-





ten, daß in vielen *Festungen* Triebwerke installiert sind, die aus den unterschiedlichsten Schiffs-typen geborgen wurden, was eine große Variations-breite zur Folge hat.

In einem Fall führte der Austausch des ursprünglichen *Festung*-Antriebs gegen ein sehr viel kleineres Modell zu einem Schiff, daß schnell "heißläuft" und enorme Mengen Brennstoff verbraucht. Das betreffende Schiff ist noch heute unter der Flagge Haus Steiners im Einsatz, wird aber normalerweise nur auf Kurzstrecken eingesetzt. Bei längeren Flügen muß es von einem Tankraumer begleitet werden.

Die schwere Bewaffnung und Panzerung der *Festung* machen sie zum idealen Schiff für Operationen in Landezonen. Unglücklicherweise ist sie wegen ihrer Seltenheit heute darauf beschränkt, anderen Sturmschiffen zu folgen und bei der Sicherung bereits etablierter Landungszonen zu helfen. Um sich und ihre Umgebung effektiv zu verteidigen, führt die *Festung* ein kombiniertes Bataillon aus Mechs, Panzertruppen und Infanterie mit sich.

Ist ein Gebiet gesichert, nimmt die *Festung* meist Vorräte von anderen Transporter an Bord und bleibt als Operationsbasis für zahlreiche Gefechtseinheiten vor Ort. Das Schiff eignet sich hervorragend für diese Rolle, da es nur durch weit überlegene Feindkräfte von seinem Standplatz vertrieben werden kann. Anstatt die *Festung* anzugreifen, versuchen gegnerische Einheiten daher, andere Hilfsschiffe und Truppen fernzuhalten. Gelingt dies, werden die Vorräte an Bord des Schiffes mit der Zeit aufgebraucht und die *Festung* geschwächt oder gezwungen, ihre Position aufzugeben.

LANDUNGSSCHIFF DER FESTUNGSKLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 6000 t

Abmessungen:

Höhe: 94 m

Durchmesser: 112 m

Besatzung: 42 Mann

Frachtkapazität: 175 t, 130 Mann

Bewaffnung:

- 6 Partikelprojektorkanonen
- 2 Autokanonen/20
- 6 Autokanonen/5
- 4 LSR 20er-Lafetten
- 4 LSR 10er-Lafetten
- 4 KSR 6er-Lafetten
- 8 schwere Laser
- 16 mittelschwere Laser
- 1 Long Tom III-Sturmgeschütz
- 5 t AK/20-Munition
- 5 t AK/5-Munition
- 14 t LSR-Packs
- 4 t KSR-Packs
- 25 t Long Tom-Munition

Antriebssystem: Anacon B500

In Dienst gestellt: 2613

Häufigkeit: Extrem selten

Typ: Festungsklasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub:	3	
Vollgas:	5	
Strukturelle Integrität:	13	
Reaktor:	1.150	
Treibstoff (6 Schubpunkte/t):	2.000	400
Verbrauch:	1,84 t/Brenntag	
Ladeschotts:	1	0
Fahrzeughangar:		900
Hangarschotts:	2	0
Munitionslager:	300	30
Brücke:		45
Wärmetauscher:	45 + 86	45

Panzerwert (16 Punkte/t): 1.280 80

Bug	250
Rechte Flanke	280
Linke Flanke	280
Rumpf	280
Triebwerk	190

Bewaffnung:

Bug:

PPK

PPK

Autokanone/5

Autokanone/5

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Long Tom III-Geschütz

Flanken:

PPK

LSR 20er-Lafette

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Hintere Flanken:

PPK

Autokanone/20

Autokanone/5

LSR 10er-Lafette

LSR 10er-Lafette

KSR 6er-Lafette

KSR 6er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Heck:

Autokanone/5

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

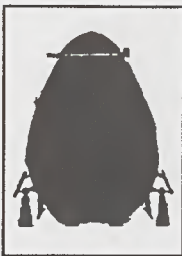
Geschützfaktoren:

Bug: 6 + Long Tom III

Flanken: 7

Hintere Flanken: 7

Heck: 3



LEOPARD JT-KLASSE

Der *Leopard JT* ist der meistgenutzte Raumjägertender in der Ära der Nachfolgerstaaten. Obwohl sich sein Erscheinungsbild deutlich von der Schwesterklasse, dem *Leopard-Mechtransporter*, unterscheidet, sind die Gefechtscharakteristiken beider Schiffe nahezu identisch. Der *Leopard JT* ist für den Transport von bis zu sechs voll ausgerüsteten Raumjägern ausgerüstet.

Der *Leopard JT* wirkt flugzeugähnlicher als der *Leopard-Mechtransporter*, da zum Zeitpunkt seiner Konstruktion gewisse technische Neuerungen verfügbar waren. Die strukturgefestigte Panzerung des *Leopard* konnte nur noch in flachen Platten hergestellt werden, was dieser älteren Landungsschiffklasse ihre kastenähnliche Rumpfform bescherte. Der *Leopard JT* dagegen wurde mit gewölbten Panzerplatten konstruiert und erhielt dadurch eine eigene Form.

Das Hauptmerkmal des *Leopard JT* ist die große Hecktragfläche. Diese liefert gute Atmosphärenflugeigenschaften, stellt aber gleichzeitig den entscheidenden Schwachpunkt dieser Schiffsklasse dar. Ein ausreichend harter Schlag gegen das lange, schmale Heck des Schiffes kann ihm jede Möglichkeit zum Atmosphärenflug rauben. Die Konstrukteure haben diese Schwachstelle durch verstärkte Panzerung auszugleichen versucht, aber das zusätzliche Gewicht erhöhte die Belastung der Heckstruktur und machte den übrigen Rumpf zu verwundbar.

Eine zweite Besonderheit des *Leopard JT* liegt in der Position des Schubtriebwerks unter dem überhängenden Heck. Durch diese Platzierung des Triebwerks unter der Tragflächensektion wird eine Infrarotortung des Schiffes erheblich erschwert. Allerdings muß die Oberseite des Schiffes dem Gegner zugewandt sein, um die volle Wirkung dieser Maßnahme "genießen" zu können.

Der *Leopard JT* ist eines der wenigen Stromlinienschiffe ohne separaten Transitantrieb; dies bedeutet, daß die interne Schwerkraft des Schiffes im Gravitationsfeld eines

Planeten anders ausgerichtet ist als im Transitflug. Da das Schiff jedoch nur selten in eine planetare Atmosphäre eindringt - allenfalls, um einen abgeschossenen Jäger zu bergen -, stellt dies kein Problem dar. Das Schiffsinne ist "raumflugorientiert" gebaut, der Bug des Schiffes wird als "oben" gesehen.

An Bord eines *JT* besitzt jedes Besatzungsmitglied eine eigene Kabine an einem in der Nähe der Unterseite durch den gesamten Schiffsrumpf verlaufenden Schacht. Die Kabinen sind winzig und bieten nur wenig Platz für persönliche Habe. Die Folge davon ist eine hohe Bereitschaft am Boden: die Besatzungsmitglieder brauchen vor dem Start nur wenige Gegenstände mitzunehmen.

Um diesen Mangel an Privatraum auszugleichen, verfügt das Schiff über einen geräumigen Aufenthaltsraum und eine separate Trainingsanlage. In ihrer Freizeit verbringen die Besatzungsmitglieder ihre Zeit mit Lesen, Spielen, Trivideo oder Sport im Trainingsraum.

Da der *Leopard JT* nicht für unabhängige Operationen ausgelegt ist, verfügt er nur über geringe Ersatzteilverräte, und seine kleine Medostation kann bei Unfällen und Krankheiten nur eingeschränkt Hilfe bieten. Trotz ihres kleinen Ersatzteillagers ist diese Schiffsklasse für ihre hohe Zuverlässigkeit und Wartungsfreiheit bekannt.

Der *Leopard JT* wird häufig bei mittleren bis großen Operationen eingesetzt, jedoch nur selten allein. In den meisten Gefechtssituationen wird er ein gutes Stück vor der Hauptflotte fliegen, wo er seine Raumjäger mit schwerem Geschützfeuer gegen feindliche Jäger und Landungsschiffe unterstützen kann. Andere für den Raumkampf geeignete Landungsschiffe helfen ihm dabei, gegnerische Raumschiffe und Jäger von der Hauptflotte fernzuhalten. Ist die Landungsschiffgruppe dabei erfolgreich, stößt sie anschließend in die feindliche Formation vor und schaltet sie aus oder hält sie in Schach, während die Hauptstreitmacht ihre Aufgabe erfüllt.





LANDUNGSSCHIFF DER LEOPARD JT-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 1720 t

Abmessungen:

Länge: 70,2 m

Höhe: 19,8 m

Breite: 53 m

Besatzung: 9 Mann Besatzung, 6 Raumjägerpiloten

Raumjägerkontingent: 6

Bewaffnung:

2 Partikelprojektorkanonen

3 LSR 20er-Lafetten

5 schwere Laser

7 mittelschwere Laser

4 t LSR-Packs

Antriebssystem: Sternenbund V84

In Dienst gestellt: 2581

Häufigkeit: Selten

Typ: Leopard JT-Klasse, Land.-schiff *Tonnen*

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 7

Reaktor: 360

Treibstoff (10 Schubpunkte/t): 1.230 123

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Raumjägerhangars: 6 900

Jägerhangarschotts: 6 0

Brücke: 13

Wärmetauscher: 64 + 16 64

Panzerwert (16 Punkte/t): 480 30

Bug: 100

Rechte Tragfläche: 90

Linke Tragfläche: 90

Rumpf: 140

Triebwerk: 60

Bewaffnung:

Bug:

PPK

PPK

LSR 20er-Lafette

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Tragflächen:

LSR 20er-Lafette

S-Laser

S-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

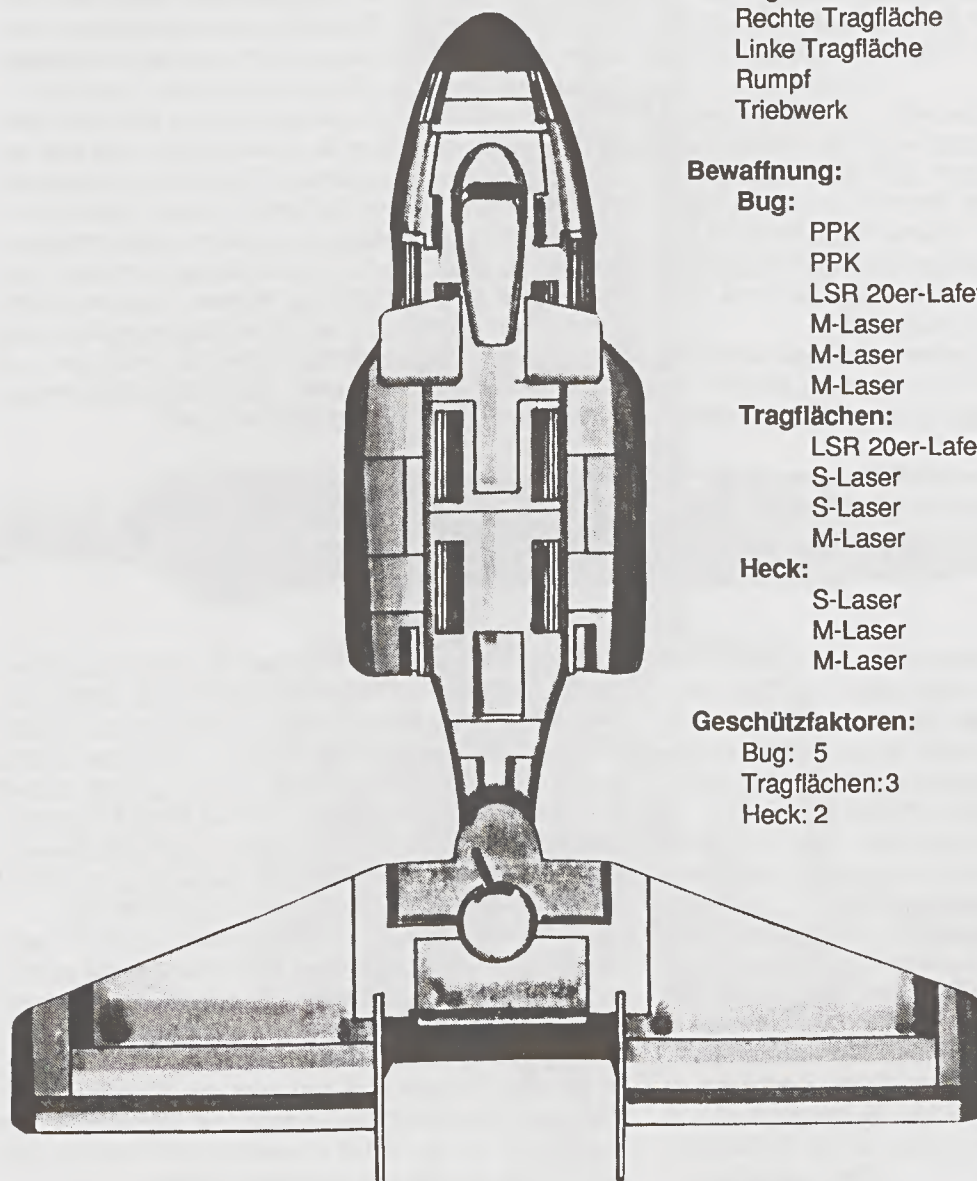
M-Laser

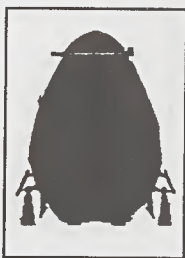
Geschützfaktoren:

Bug: 5

Tragflächen: 3

Heck: 2





VERGELTUNG-KLASSE

Das Landungsschiff der *Vergeltung*-Klasse ist der größte noch existierende Jägertender. Das für den Transport von 40 Jägern und drei Beibooten ausgerüstete Schiff liefert Raumjägerunterstützung für Großoffensiven. Die *Vergeltung* ist wahrscheinlich das beeindruckendste Schiff der Inneren Sphäre. Sie besitzt zwar nicht die Feuerkraft einer *Union*, aber ihr Jägerkontingent kann ein gegnerisches Raumschiff innerhalb kürzester Zeit vernichten. Mit einer Ausstoßrate bis zu acht Jägern in der Minute kann eine *Vergeltung* ihre gesamten Raumjäger in nur fünf bis sechs Minuten zum Einsatz bringen.

Der lange, kastenförmige Rumpf einer *Vergeltung* ist nicht stromlinienförmig genug für den Atmosphärenflug. Dadurch ist diese Schiffsklasse auf Bewegungen im interplanetaren und orbitalen Raum begrenzt. Da sämtliche Triebwerke am Heck montiert sind, liegt "oben" immer in Richtung des Bugs.

Der größte Teil des Schiffes wird von einem riesigen Raumjägerhangar eingenommen. An den Wänden des Hangars reihen sich 43 Jäger- und Raumbootkokons. Entlang der Mittelachse verlaufen mehrere dünne Stützwände mit offenen Torbögen. In einer Notfallsituation und im Gefecht werden diese Torbögen durch große Stahltore geschlossen, und der Hangar wird in zwei kleinere, voneinander unabhängige Räume aufgeteilt.

Diese beiden Teilhangars werden als Steuerbord- und Backbordhangar bezeichnet und besitzen jeweils vier kleine Startdecks im vorderen und ein großes Landedeck

einem der ausladenden flachen Seitenteile liegt die Brücke des Schiffes. Kapitän und Geschwaderoffizier sitzen, umgeben von Sichtschirmen und Fenstern, an der Frontseite der Brücke, Pilot und Navigator hinter ihnen.

Ist die Brücke das Gehirn des Schiffes, dann sind die Triebwerke sein Herz. Die große Antriebssektion einer *Vergeltung* befindet sich hinter den Hangars und zwischen den beiden Landedecks. Die Landedeckeingänge liegen dicht bei der Antriebssektion, daher gerät jede Maschine, die in ein beschleunigendes Schiff der *Vergeltung*-Klasse einzufliegen versucht, unweigerlich in dessen Plasmastrahl. Dies macht es erforderlich, den Schiffsantrieb bei Landeoperationen völlig abzuschalten und bringt das Schiff in eine gefährliche Lage, wenn ein Jäger während des Gefechts eingeholt werden muß. Unter normalen Bedingungen kann das Schiff allerdings bis zu zwei Jäger pro Minute aufnehmen.

Die *Vergeltung*-Klasse wurde mit dem Ziel entwickelt, die Raumherrschaft über eine umkämpfte Welt oder ein umkämpftes System zu sichern. Da sie einen ungeheuren Wert besitzen, werden die Schiffe dieser Klasse nur in Gebiete höchster Bedeutung entsandt. Wenn eines dieser Schiffe auftaucht, kann man darauf schließen, daß hohe Tiere in der Regierung starkes Interesse daran haben, ihren Besitz zu sichern. Eine *Vergeltung* hat immer eine Eskorte von mindestens zwei Sturmschiffen und gelegentlich auch drei oder mehr stark bewaffneten Landungsschiffen, z.B. der *Union*-Klasse.



im hinteren Teil. Dabei handelt es sich nicht wirklich um eigene Decks - die Bezeichnungen dienen nur zur Unterscheidung der beiden Typen. Die einzelnen Start- und Landedecks können vom Hangar abgeschottet werden, was gleichzeitige Starts, Landungen und Reparaturarbeiten gestattet, ohne die Hangars zu entlüften.

Jedes Startdeck verfügt über eigene Auftank- und Munitionsladesysteme. Um Schäden am Innenschott des Startdecks zu vermeiden, besitzen sie außerdem Triebwerksstrahldeflektoren. Diese Stahlplatten absorbieren einen Teil der vom Triebwerk eines startenden Jägers abgestrahlten Energie und verteilen den Rest über die Seitenwände.

Das Landedeck besitzt ein verstärktes Innenschott, um zu verhindern, daß eine einfliegende Maschine das Schott durchstößt und den Hangar beschädigt. Zusätzlich ist jedes Landedeck mit magnetischen Halteklammern und besonderen Lebenserhaltungssystemen für die Bergung beschädigter Maschinen und ihrer Piloten ausgerüstet.

Die Crewdecks liegen zu beiden Seiten der Hangars. In

Im Gefecht schleust das Schiff sein Raumjägerkontingent aus und wartet hinter einem Jägerschirm ab. Sollten ihm Feindeinheiten zu nahe kommen, werden sie von den abschirmenden Jägern und den Landungsschiffen der Eskorte angegriffen. Erst wenn es dem Gegner gelingt, diesen Schutzwall zu durchbrechen, greift die *Vergeltung* mit ihren Bordgeschützen selbst ein. Da sie nicht allzu beweglich sind, müssen Schiffe dieser Klasse so lange durchhalten, bis Hilfe eintrifft, oder aber die Flucht ergreifen.

Das bekannteste Schiff dieser Klasse ist die *Omaha Beach* Haus Liaos. Sie ist fast ausschließlich mit gepanzerten Raumbooten bestückt, die jeweils ein schweres Fahrzeug oder einen Infanteriezug transportieren können. Da das Landungsschiff selbst keinen Platz für Fahrzeuge oder Truppen besitzt, wird die *Omaha Beach* ständig von zwei oder drei Transportern begleitet, die vor dem Einsatz an das Schiff ankoppeln oder Personal und Ausrüstung mit Hilfe von Beibooten anliefern.



LANDUNGSSCHIFF DER VERGELTUNG-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 10.000 t

Abmessungen:

Länge: 234 m

Höhe: 20 m

Breite: 96 m

Besatzung: 9 Mann Besatzung, 40 Raumpiloten

Frachtkapazität: 250 t

Raumbootkontingent: 43

Bewaffnung:

2 Partikelprojektorkanonen

4 LSR 20er-Lafetten

1 LSR 10er-Lafette

3 Autokanonen/5

5 schwere Laser

16 mittelschwere Laser

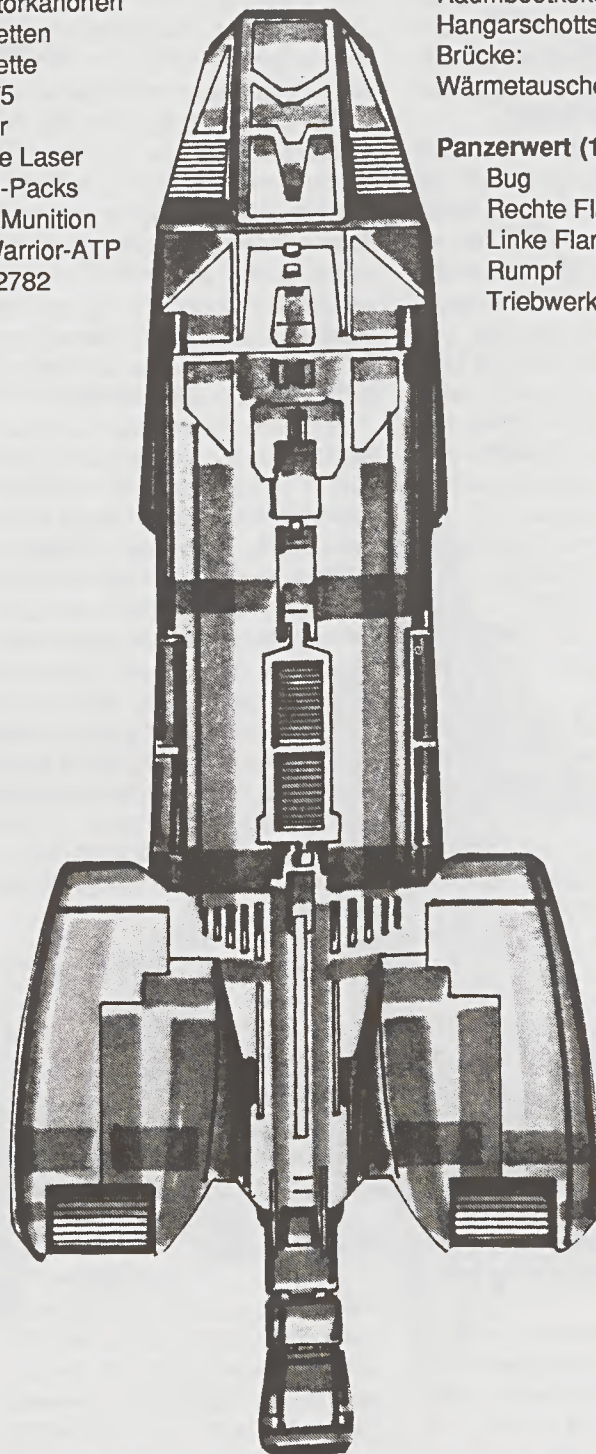
13 Tonnen LSR-Packs

2 Tonnen AK/5-Munition

Antriebssystem: Warrior-ATP

In Dienst gestellt: 2782

Häufigkeit: Selten



Typ: Vergeltung-Klasse, Land.-schiff *Tonnen*

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 7

Reaktor: 1.930

Treibstoff (4 Schubpunkte/t): 2.000 500

Verbrauch: 1,84 t/Brenntag

Raumbootkokons: 43 900

Hangarschotts: 8 0

Brücke: 75

Wärmetauscher: 0 + 121 0

Panzerwert (12 Punkte/t): 600 50

Bug 100

Rechte Flanke 110

Linke Flanke 110

Rumpf 140

Triebwerk 140

Bewaffnung:

Bug:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Flanken:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Hintere Flanken:

PPK

LSR 20er-Lafette

LSR 20er-Lafette

Autokanone/5

S-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

Autokanone/5

LSR 10er-Lafette

M-Laser

M-Laser

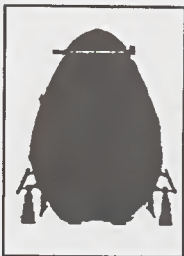
Geschützfaktoren:

Bug: 2

Flanken: 2

Hintere Flanken: 7

Heck: 2



FREIBEUTER-KLASSE

Der *Freibeuter* ist das populärste Landungsschiff bei Handelskapitänen. Er ist zwar weniger effizient als die größeren Schiffe der *Maultier*-Klasse, aber seine Vielseitigkeit macht ihn zu einem der profitabelsten Schiffstypen.

Der heute hauptsächlich als ziviler Frachter eingesetzte *Freibeuter* wurde ursprünglich als BattleMechtransporter entwickelt, um zur Zeit des Sternenbunds den überalterten *Löwe* zu ersetzen. Er konnte sein Mechkontingent jedoch nicht schnell genug ausladen und war zudem so leicht gepanzert und bewaffnet, daß der Sternenbund sich bei der Auftragsvergabe für die *Union*-Klasse entschied.

Der *Freibeuter* ging trotzdem in Produktion, aber nicht für die Sternenbundflotte. Statt dessen wurde er nach geringfügigem Umbau der internen Struktur als Handelsraumer angeboten. Die Vielseitigkeit dieses Schiffes erklärt sich aus dieser Konstruktionsgeschichte. Die aerodynamische Rumpfkonstruktion macht das Schiff treibstoffeffizienter und stabiler als größere Kugelformschiffe. Das robuste Landegestell ist speziell verstärkt, um eine Landung auf jedem Gelände - vom Raumhafen bis zum freien Feld - zu ermöglichen. Die Ladegeschwindigkeit des *Freibeuter* wurde zwar im Hinblick auf das Ausschleusen von Mechs in der Schlacht häufig als zu träge kritisiert, ist aber für normale Handelsoperationen recht schnell.

Der *Freibeuter* ist 156,5 m lang und hat eine Spannweite von 128 m. Bei einer Masse von etwa 3500 t kann er in seinen drei großen Laderäumen bis zu 2530 t Fracht transportieren. Die Rumpfkonstruktion der *Freibeuter*-Klasse besteht aus einem zentralen Haupttrumpf mit zwei großen, seitlich montierten Laderäumen.

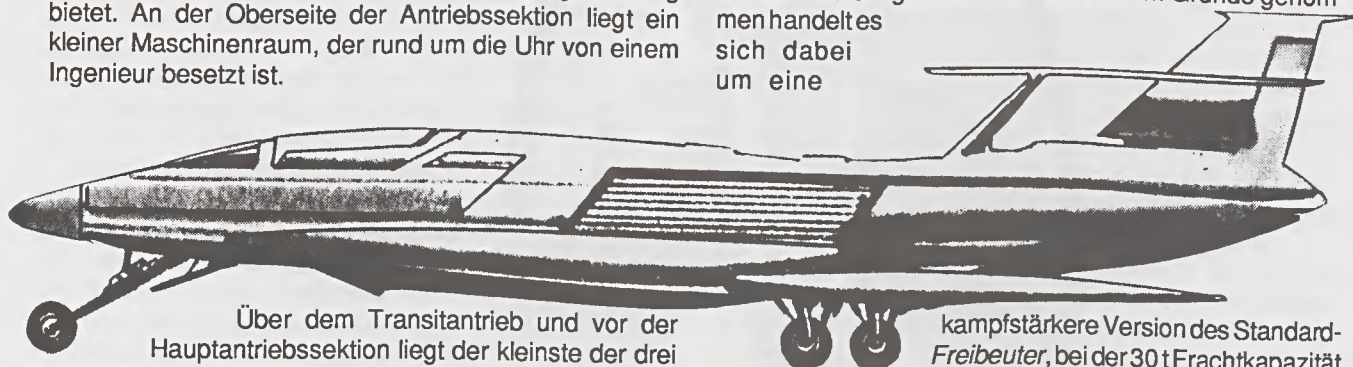
Der Heckteil des Haupttrumpfes enthält den Fusionsreaktor und das Kerntriebwerk des Schiffes. Hier befindet sich auch der Magna VX250B-Antrieb, der eine Beschleunigung von 2 g ermöglicht. Dieses Antriebssystem steht in direkter Verbindung mit dem Transitantrieb im Unterdeck des Schiffes, der eine Dauerbeschleunigung von 1 g bietet. An der Oberseite der Antriebssektion liegt ein kleiner Maschinenraum, der rund um die Uhr von einem Ingenieur besetzt ist.

sten *Freibeuter*-Landungsschiffen ein oder zwei Kabinen als zusätzliche Einnahmensquelle für Passagiere reserviert. Auf Schiffen mit ausreichendem Profitertrag können diese freien Kabinen auch als zusätzliche Erholungsräume für Kapitän und/oder Besatzung genutzt werden. Diese Sektion enthält außerdem einen großen Freizeitraum, eine Messe und einen Aufenthaltsraum für Passagiere und Besatzung. Diese Unterbringung macht einen Posten an Bord eines *Freibeuter* zu einem der attraktiveren Jobs, die ein Handelsraumschiffer ergattern kann.

Über dem Bug des Schiffes liegt die kleine, cockpit-ähnliche Brücke. Der in diesem Raum zur Verfügung stehende Platz reicht nicht aus, um sämtliche Schiffssysteme zu kontrollieren, so daß er nur der Flugsteuerung und zum Abfeuern der Bugwaffen dient. Der Funkverkehr wird in einem kleinen Seitenraum kurz hinter der Brücke abgewickelt. Zur Überwachung der internen Schiffsoption dient eine separate Sicherheitsstation. Auf den meisten Schiffen dieser Klasse wird diese Station als überflüssig betrachtet und nicht bemannt.

Zu beiden Seiten des Haupttrumpfes liegen die Hauptladeräume. Jeder Laderaum ist etwa 93 m lang, 20 m breit und 17 m hoch und kann bis zu 1100 t Großfracht aufnehmen. Werden Fahrzeuge befördert, kann jeder Laderaum bis zu 48 leichte Fahrzeuge aufnehmen. Um eine größere Anzahl von Fahrzeugen oder Ausrüstungsteilen transportieren zu können, wurden viele *Freibeuter* mit einem zweiten Ladedeck ausgestattet, das die beiden Hauptladeräume in insgesamt vier kleinere, niedrigere Räume aufteilt, in denen je 40 leichte Fahrzeuge Platz finden.

Die Landungsschiffe der *Freibeuter*-Klasse zeichnen sich, wie andere erfolgreiche Schiffsklassen auch, durch eine große Zahl von Varianten in allen Nachfolgerstaaten aus. Die häufigste dieser Varianten wird von regulären Streitkräften und Söldnereinheiten im Draconis-Kombinat und den Vereinigten Sonnen benutzt. Im Grunde genommen handelt es sich dabei um eine



Über dem Transitantrieb und vor der Hauptantriebssektion liegt der kleinste der drei Laderäume. Hier können auf mehreren Decks bis zu 360 t Fracht verstaut werden.

Unmittelbar vor diesem Laderaum befindet sich die Kommandosektion, die zwölf Besatzungsmitglieder aufnehmen kann, was für die meisten Schiffe dieser Klasse mehr als ausreichend ist. Tatsächlich sind auf den mei-

kampfstärkere Version des Standard-*Freibeuter*, bei der 30 t Frachtkapazität aufgegeben wurden, um die Panzerung um sechs t zu erhöhen, desweiteren wurde die Bewaffnung um eine PPK und eine LSR 10er-Lafette im Bug, je einen schweren Laser in beiden Tragflächen und zwei zusätzliche t LSR-Packs erweitert. Diese Variante wird hauptsächlich dann eingesetzt, wenn Truppen in



Kampfgebieten mit Ausrüstung und Vorräten zu versorgen sind. Sie dient auch häufig als Fahrzeugtransporter, obwohl die Unterbringungsmöglichkeiten nicht für die zum Betrieb der Fahrzeuge benötigten Truppen ausreichen.

Aus diesem Grunde wird das Schiff meist von einem Truppentransporter, zum Beispiel einem Schiff der *Zorn-Klasse* begleitet.

LANDUNGSSCHIFF DER FREIBEUTER-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 3500 t

Abmessungen:

Länge: 136,5 m

Höhe: 30 m

Breite: 127,5 m

Besatzung: 12 Mann

Frachtkapazität: 2562 t

Bewaffnung:

1 LSR 5er-Lafette

1 schwerer Laser

6 mittelschwere Laser

2 leichte Laser

1 Tonne LSR-Packs

Antriebssystem: Magna VX250B

In Dienst gestellt: 2708

Häufigkeit: Häufig

Panzerwert (16 Punkte/t): 224

14

Bug 50

Rechte Tragfläche 40

Linke Tragfläche 40

Rumpf 64

Triebwerk 30

Bewaffnung:

Bug:

S-Laser

LSR 5er-Lafette

Tragflächen:

M-Laser

M-Laser

L-Laser

Heck:

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 1

Tragflächen: 1

Heck: 1

Typ: Freibeuter-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 8

Reaktor: 630

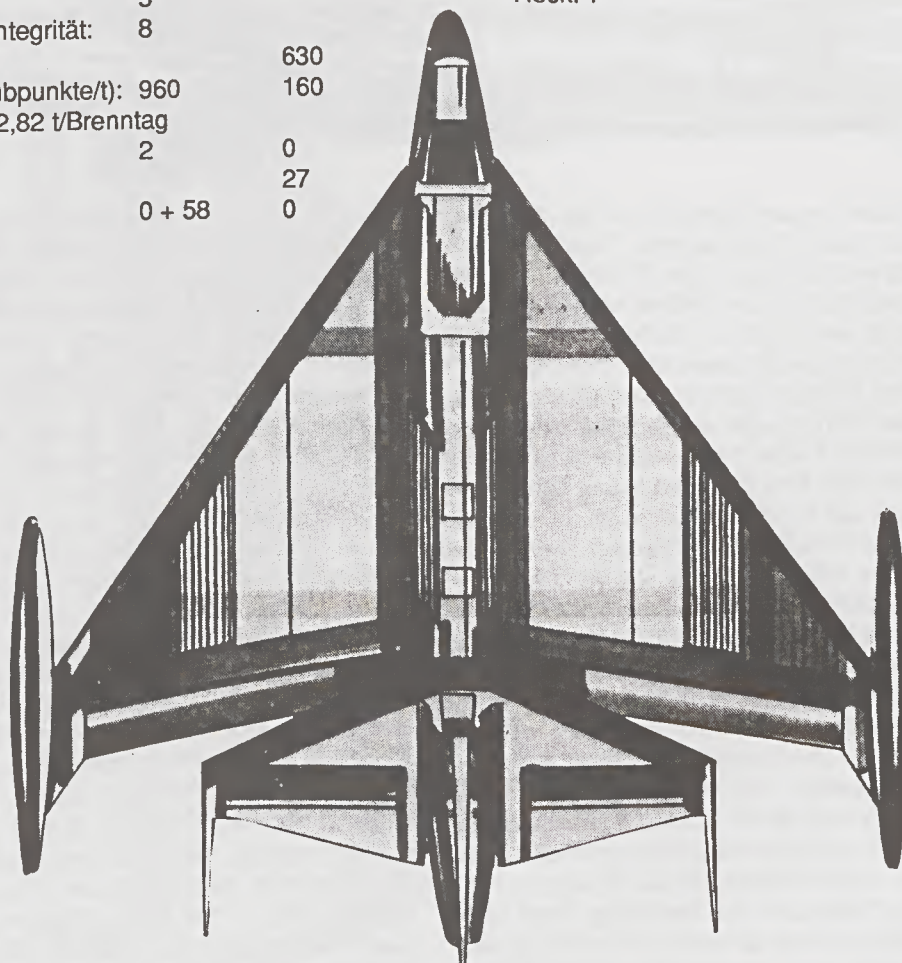
Treibstoff (6 Schubpunkte/t): 960 160

Verbrauch: 2,82 t/Brenntag

Frachtluken: 2 0

Brücke: 27

Wärmetauscher: 0 + 58 0





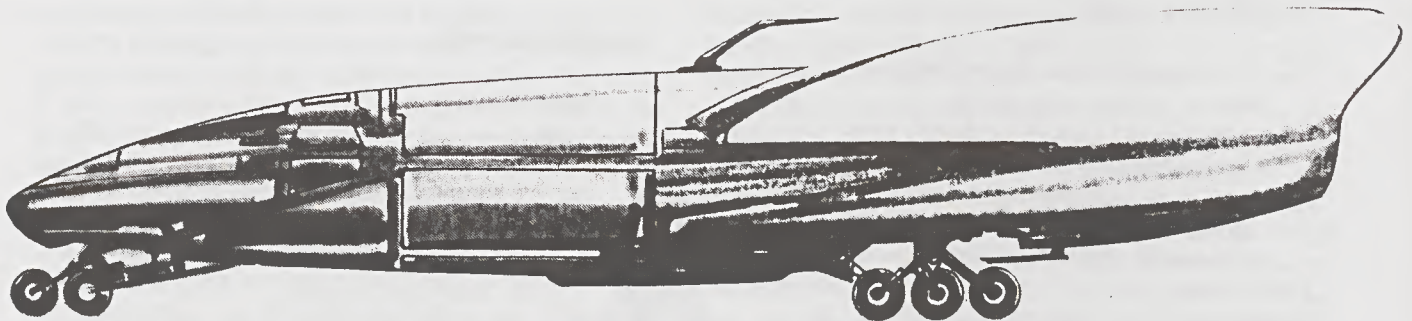
MONARCH-KLASSE

Der *Monarch* ist einer der wenigen noch in der Betrieb befindlichen Linienraumer. In seinem aerodynamisch geformten Rumpf kann dieses 5000 t-Schiff 266 Passagiere und zusätzliche 900 t Frachtaufnehmen. Die Unterbringung in einem Schiff der *Monarch*-Klasse ist durchaus komfortabel, wenn auch nicht ganz so gut wie in einem *Prinzessin*-Landungsschiff. Das Schiff ist kaum gepanzert und völlig unbewaffnet, was seinen Einsatz bei militärischen Operationen zu einem riskanten Unternehmen macht. Es wurden jedoch schon Schiffe dieser Klasse von Söldnereinheiten erfolgreich zum Truppentransport benutzt.

Der *Monarch* ist eines der wenigen Stromlinienschiffe ohne Tragflächen. Der gesamte Rumpf ist aerodynamisch geformt und liefert den beim Atmosphärenflug benötigten Auftrieb selbst. Das Schiff ist 169 m lang und besitzt eine Spannweite von 104 m. Der Großteil des Innenraums wird

zwischen Besatzung und Passagieren wünscht, muß erstere mit einer kleinen Kochecke im Aufenthaltsraum Vorlieb nehmen. Das Schiff bietet Besatzung und Passagieren zahlreiche Freizeitangebote.

An der Oberseite der Kommandosektion liegt die große, cockpitähnliche Brücke des Schiffes. Von hier aus wachen Pilot und Navigator über Schiffsbetrieb und Sicherheit. Über eine Sicherheitskonsole an der Rückseite der Brücke werden die Dämmschotts kontrolliert. Hier können auch die Lebenserhaltungsfunktionen in verschiedenen Teilen des Schiffes auf ein Minimum zu reduziert und so eine Bewußtlosigkeit bei dort befindlichen Personen hergerufen werden. Zusätzlich kann Beruhigungsgas in die Klimaanlage aller Abteilungen der Passagier- und Frachtdecks eingeleitet werden, nicht jedoch in die der Crew- und Antriebsdecks.



von Passagierdecks eingenommen. Darunter, im Unter- teil des Schiffes, liegen Transitantrieb, Treibstofftanks, Landegestell und andere Fluganlagen. Während des interplanetaren Fluges liefern diese Triebwerke eine konstante Beschleunigung von 1 g und schaffen für Besatzung und Passagiere normale Schwerkraftbedingungen. Am Heck des Schiffes befinden sich die Manövertriebwerke, die nur bei Ausweichmanövern und in einer Atmosphäre zum Einsatz kommen. Diese Triebwerke können maximal 3 g Schub liefern, aber eine Bremsschaltung beschränkt sie normalerweise auf 2 g Beschleunigung.

Unmittelbar über dem Transitantrieb und in der Nähe des Kerntriebwerks befindet sich die aus vier Decks bestehende Frachtsektion. Die einzelnen Frachtdecks sind etwa 16 m lang, 14 m breit und 4 m hoch und können bis zu 225 t Fracht aufnehmen. Das oberste dieser Decks ist für Passagiergepäck reserviert, während die unteren drei Laderäume für Frachttransporte zur Verfügung stehen.

Am Bugende des Landungsschiffes findet man eine kleine Kommandosektion, die 34 Besatzungsmitglieder beherbergt. Die Unterkünfte der Besatzung bestehen aus 15 Doppelkabinen und Einzelkabinen für den Kapitän und die rangältesten Schiffsoffiziere. Für die Besatzung steht ein kleiner Aufenthaltsraum zur Verfügung, aber keine separate Messe; Mahlzeiten werden in einem der Speisesäle eingenommen. Falls der Kapitän keinen Kontakt

Die beiden Passagierdecks liegen zwischen der Kommandosektion im Bug und der Frachtsektion im Heck. Sie sind durch Zugangskorridore von Kommando- und Frachtsektion sowie durch jeweils zwei große Schleusen an der Bugseite des oberen und der Heckseite des unteren Passagierdecks zugänglich.

Insgesamt 266 Passagierkabinen sind gleichmäßig zwischen den beiden Passagierdecks aufgeteilt, und die Bugbereiche enthalten Speisesäle und Freizeitanlagen. Auf dem unteren Deck befindet sich ein großer Speisesaal mit 150 Sitzplätzen sowie eine Küche, die über einen kleinen Lastenaufzug und eine Ladeluke im unteren Antriebsdeck mit Lebensmitteln versorgt werden kann.

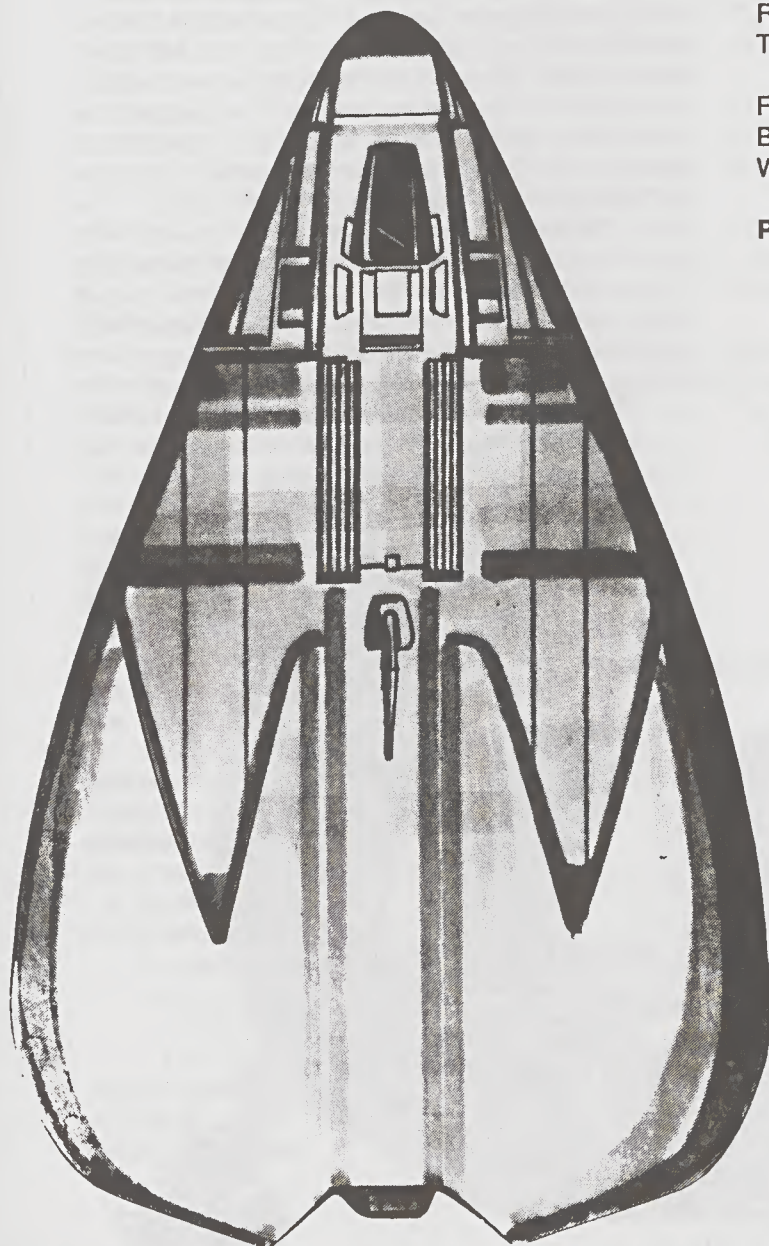
Das untere Passagierdeck enthält außerdem einen Sportraum, zwei Saunen, einen Freizeitraum und zwei kleine Souvenirläden. An der Bugseite sind Bordwäscherei, Wiederaufbereitung und Lebenserhaltungssysteme untergebracht. An beiden Seiten dieses Decks befinden sich Eingänge zu zehn Rettungsboothangars.

Auch das obere Passagierdeck verfügt über zehn Rettungsboote. Der Grundriß ähnelt dem des unteren Passagierdecks, hier gibt es jedoch zwei Speisesäle für je 100 Personee, zwischen denen eine Küche mit Speisekammer liegt. In den Speisesälen werden verschiedene Mahlzeiten angeboten, die jedoch alle in derselben Küche zubereitet werden. Auf der Bugseite des Decks, hinter den



beiden Zugangsschleusen, befinden sich ein Salon und ein Kasino mit drei Spieltischen. Hier werden Glücksspiele aller Art geboten. Ein zweiter Salon befindet sich im Heckteil des Passagierdecks neben einem kleinem Trividkino. Hier sind auch ein Freizeitraum und die Medostation zu finden.

Der *Monarch* hat viele andere Landungsschiffklassen überleben können, weil er keine Gefahr darstellt. Das Schiff ist unbewaffnet und zu leicht gepanzert, um irgend jemand zu bedrohen. Außerdem wurde nie ein Schiff dieser Klasse für Gefechtszwecke umgebaut, da die interne Rumpfstruktur zu schwach ist. Schiffe dieser Klasse verlassen nur selten die dichtbevölkerten Kernregionen der Inneren Sphäre. Sie sind mit Linienflügen zwischen bevölkerungsreichen Welten ausgelastet. Gelegentlich mietet eine in Zeitnot geratene Kampfeinheit einen *Monarch* an, um Bodentruppen von einem sicheren Planeten zu einem anderen zu transportieren - ein teures und für Soldaten zu exklusives Unterfangen.



LANDUNGSSCHIFF DER MONARCH-KLASSE

Kategorie: Stromlinienform

Tonnage: 5000 t

Abmessungen:

Länge: 169 m

Höhe: 30 m

Breite: 104 m

Besatzung: 34 Mann

Frachtkapazität: 900 t, 266 Passagiere

Bewaffnung: keine

Antriebssystem: Marly 750

In Dienst gestellt: 2759

Häufigkeit: Häufig

Typ: Monarch-Klasse, Landungsschiff **Tonnen**

Schub: 3

Vollgas: 5

Strukturelle Integrität: 6

Reaktor: 940

Treibstoff (5 Schubpunkte/t): 560 112

Verbrauch: 3,37 t/Brenntag

Frachtluken: 2 0

Brücke: 38

Wärmetauscher: 0 + 76 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 160 10

Bug 40

Rechte Flanke 25

Linke Flanke 25

Rumpf 50

Triebwerk 20



MAULTIER-KLASSE

Die Landungsschiffe der *Maultier*-Klasse gehören zu den häufigsten Zivilschiffen der Inneren Sphäre. Mit einer Masse von etwas über 11.000 t können diese Transporter beinahe 8500 t Fracht aufnehmen. Die einfache Konstruktion und leichte Wartung machen sie zu einem der beliebtesten und preiswertesten Raumfahrzeuge unserer Zeit.

Der gedrungene Rumpf des *Maultier* ist 61 m hoch, durchmißt 158 m und ist zum Schutz gegen Piratenangriffe und natürliche Gefahren moderat gepanzert. Die leichte Bewaffnung des Schiffes umfaßt eine einzelne LSR 10er-Lafette im Bug, je zwei mittelschwere Laser an den beiden Flanken, eine Autokanone/5 und einen mittelschweren Laser am Heck und je eine LSR 10er-Lafette und zwei mittelschwere Laser an den hinteren Flanken. Das Schiff führt normalerweise 4 t Munition mit, die jeweils in der Nähe der entsprechenden Geschütze lagern.

Das Innere eines *Maultier* ähnelt dem anderer Kugelformschiffe wie *Union* und *Sucher*. Der Fusionsreaktor und das Kerntriebwerk befinden sich in einer breiten zylindrischen Sektion am Heck des Schiffes.

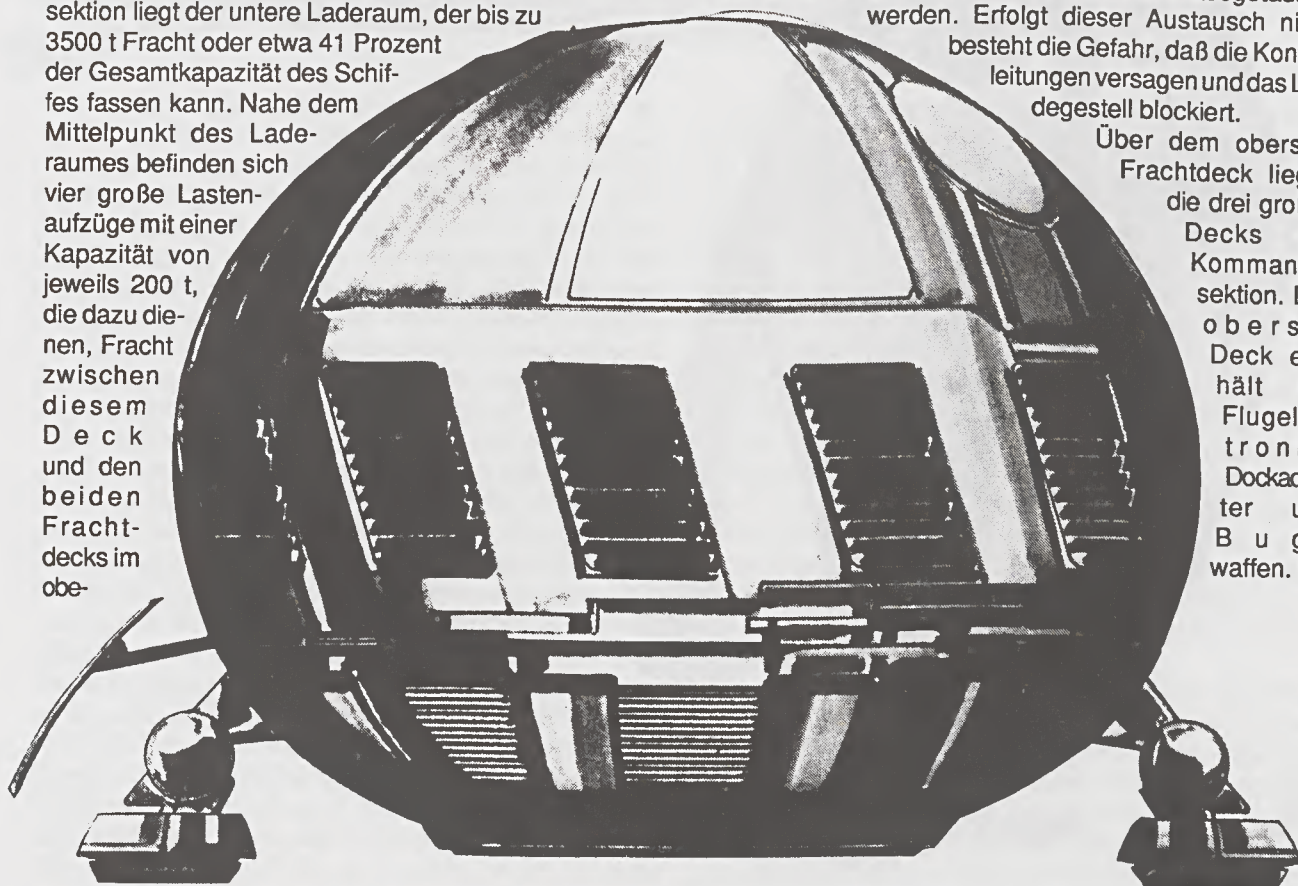
Eine um das untere Deck des *Maultier* gelegene, ringförmige Ausrüstungssektion enthält die vier kurzen aber stämmigen Landestützen sowie die Hauptwärmetauscher, Brennstofftanks und die hinteren Flankengeschütze.

Zwischen dem Ausrüstungsring und der Triebwerkssektion liegt der untere Laderaum, der bis zu 3500 t Fracht oder etwa 41 Prozent der Gesamtkapazität des Schiffes fassen kann. Nahe dem Mittelpunkt des Laderaumes befinden sich vier große Lastenaufzüge mit einer Kapazität von jeweils 200 t, die dazu dienen, Fracht zwischen diesem Deck und den beiden Frachtdecks im oberen Teil des Rumpfes zu befördern. Vor jedem Aufzug liegt der Eingang zu einer der vier großen Laderampen. Diese Rampen haben schon viele katastrophale Startunfälle verursacht. Wenn die Triebwerke eines *Maultier* den Betrieb aufnehmen, schlagen Flammen gegen die Unterseite des Schiffes. Sind die Rampen nicht vollständig eingezogen und gesichert, besteht die Gefahr, daß eine losgerissen wird und das Innere des Laderaums beschädigt.

Zu einem spektakulären Unglück kam es, als ein *Maultier* Nachschub für eine Söldnereinheit lieferte. Während des Ausladens explosiver Munition vom Unterdeck des Schiffes brach eine feindliche Bodeneinheit durch die Abschirmung und eröffnete das Feuer auf das Landungsschiff. Der Kapitän befahl einen Alarmstart. Die Rampen waren eingezogen, aber eine von ihnen war nicht gesichert. Als die Triebwerke zündeten, schlugen die Flammen durch die Rampe und erfaßten die Ladung. Die Munition explodierte, verwüstete das Schiff und tötete die ganze Besatzung. Nach dieser Katastrophe wurden die Betriebsnormen für diesen Schiffstyp geändert.

Die Probleme mit den Triebwerksflammen betreffen auch das Landegestell des *Maultier*. Das superheiße Plasma dringt ins Innere der Lagernischen ein, wo es Kabel und andere Kontrolleitungen versengt. Daher müssen die Leitungsbündel etwa alle 20 Starts ausgetauscht werden. Erfolgt dieser Austausch nicht, besteht die Gefahr, daß die Kontrolleitungen versagen und das Landegestell blockiert.

Über dem obersten Frachtdack liegen die drei großen Decks der Kommando-sektion. Das oberste Deck enthält die Flugelektronik, Dockadapter und Bugwaffen. Auf





dem Deck darunter liegen die geräumige Brücke des Schiffes, eine große Personenschleuse, Trinkwassertanks, Nahrungsvorräte, Stauräume für persönliche Habe, die Medostation, eine große Messe, ein bequemer Aufenthaltsraum und 20 Einzelkabinen für die Besatzung.

Im unteren Deck der Kommandosektion schließlich sind Wiederaufbereitungsanlagen, ein großer hydroponischer Garten, die Bordwäscherei, Lebenserhaltungssysteme und Notstrombatterien untergebracht. Außerdem enthält dieses Deck drei spezielle Räume:

Der erste ist ein Beobachtungsraum für das obere Frachtdeck. Vor dem großen, nach unten abgeschrägten Fenster befindet sich eine Kommunikationskonsole mit Verbindung zu einer Lautsprecheranlage auf dem Frachtdeck. Die Besatzung benutzt diesen Raum häufig als zweiten Aufenthaltsraum, obwohl er eigentlich für Besprechungen mit Kunden und zur Koordination der Ladearbeiten vorgesehen ist.

Der zweite Raum enthält drei wandgroße Bildschirme, auf denen die örtlichen Währungskurse und Preise für bestimmte Waren und Dienstleistungen angezeigt werden. Diese Schirme stehen in Verbindung mit einer Funkanlage, die Informationen planetarer Handelsagenturen empfängt. Viele Planeten bieten normalerweise keinen derartigen Service. Auf diesen Welten zeigen die Schirme bekannte oder geschätzte Marktpreise und Wechselkurse. In der Mitte des Raumes stehen ein kleiner Tisch und zwei Stühle. Der Raum wird normalerweise vom Kapitän des Schiffes benutzt, da dieser über die meisten Transaktionen entscheidet.

Der dritte Raum ist eine zentrale Funkstation zur Überwachung und Koordination planetarer Aktivitäten. Automatische Überwachungssysteme schalten sich direkt in örtliche Informationssendungen, um Daten für die Informationsschirme zu suchen. Über diese Systeme wird auch enger Kontakt mit Käufern und Verkäufern gehalten.

LANDUNGSSCHIFF DER MAULTIER-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 11.200 t

Abmessungen:

Höhe: 100,4 m

Durchmesser: 158 m

Besatzung: 20 Mann

Frachtkapazität: 8450 t

Bewaffnung:

- 1 Autokanone/5
- 2 KSR 6er-Lafetten
- 3 schwere Laser
- 8 mittelschwere Laser
- 2 kleine Laser
- 1 t KSR-Packs
- 1 t AK/5-Munition

Antriebssystem: GE 2080

In Dienst gestellt: 2737

Häufigkeit: Häufig

Typ: Maultier-Klasse, Landungsschiff *Tonnen*

Schub:	3	
Vollgas:	5	
Strukturelle Integrität:	10	
Reaktor:	2.080	
Treibstoff (4 Schubpunkte/t):	1276	319
Verbrauch: 4,22 t/Brenntag		
Frachtluken:	4	0
Brücke:		84
Wärmetauscher:	0 + 58	0

Panzerwert (12 Punkte/t):	300	25
Bug	50	
Rechte Flanke	60	
Linke Flanke	60	
Rumpf	90	
Triebwerk	40	

Bewaffnung:

Bug:

Autokanone/5

M-Laser

L-Laser

L-Laser

Flanken:

KSR 6er-Lafette

M-Laser

M-Laser

Hinterne Flanken:

S-Laser

M-Laser

Heck:

S-Laser

M-Laser

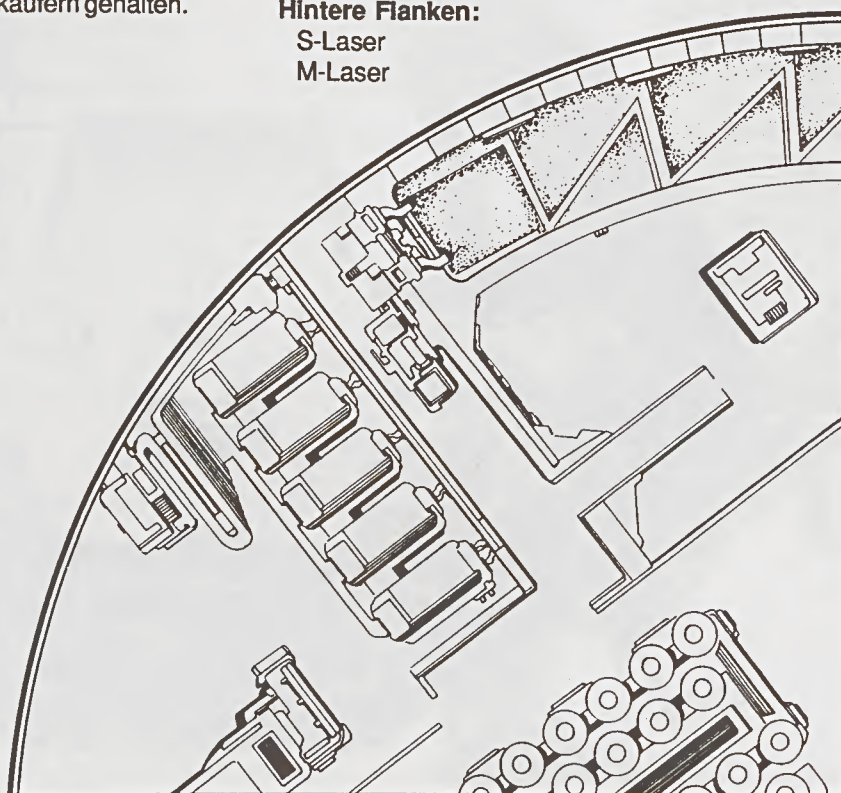
Geschützfaktoren:

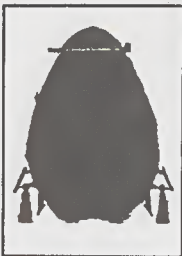
Bug: 2

Flanken: 2

Hinterne Flanken: 1

Heck: 1





MAMMUT-KLASSE

Die Frachter der *Mammut*-Klasse sind die größten Landungsschiffe, die in der Lage sind, auf einer Planetenoberfläche aufzusetzen. Die gedrungenen kugelförmigen Schiffe haben eine Masse von 52.000 t und können in ihren riesigen Laderäumen über 40.000 t Fracht mit sich führen. Wegen ihrer hohen Betriebs- und Unterhaltskosten rechnet sich der Einsatz dieser Schiffe nur auf regelmäßigen Flügen zwischen Welten mit hohem Handelsaufkommen. Trotzdem stellen diese Schiffe das Rückgrat des Volumenhandels zwischen den Industrieländern der Inneren Sphäre dar.

Die Ausmaße eines *Mammut* sind gewaltig; ein Schiff dieser Klasse ist mehr als fünfmal so groß wie ein *Overlord*-Landungsschiff. Würde es ausschließlich mit BattleMechs beladen, könnte es mehr als 7 Bataillone aufnehmen, das sind 252 Mechs. Die Hauptaufgabe dieser Schiffsklasse ist jedoch der Transport von Massenprodukten. Zu diesem Zweck besitzt ein *Mammut* fünf große Frachtdecks, die jeweils etwa 8000 t Waren und Ausrüstung aufnehmen können. Vom obersten Frachtdeck bis zum Unterdeck verlaufen zwei großflächige Lastenaufzüge die mit jeweils 400 t belastbar sind. Zugang zum Unterdeck gestatten zwei große Tore zum Be- und Entladen von Fracht.

In einer Kammer neben den Aufzügen lagern zwei Industrie-Exoskelette. Die an Bord eines *Mammut* benutzten Modelle werden durch aufladbare Batterien angetrieben. Um eine Bewegung unter

Schwerelosigkeit zu erleichtern, besitzen diese Maschinen einen kleinen Antrieb, der unter Druck stehendes Gas zu kurzen Schubstößen einsetzt.

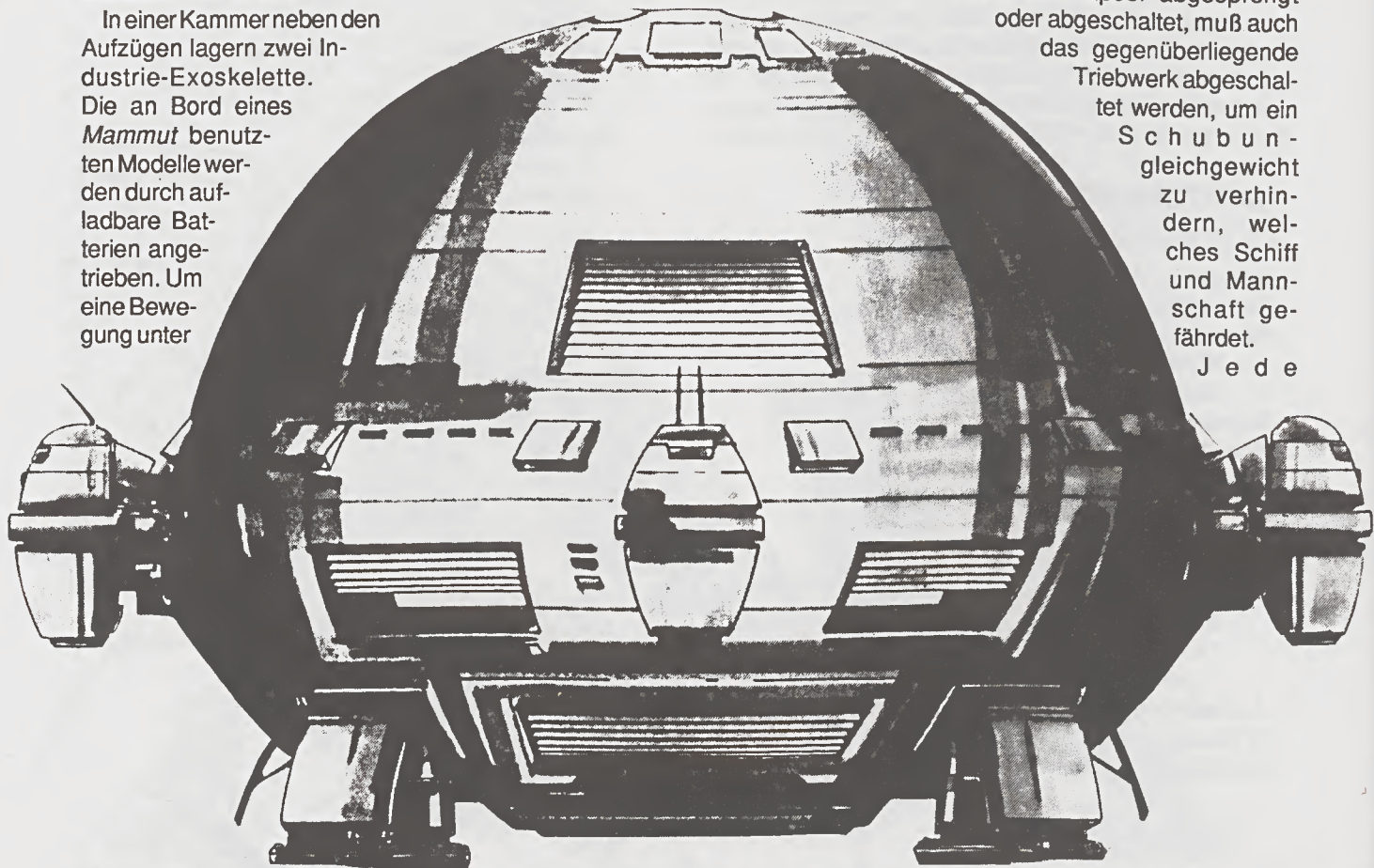
Auf dem zweiten Frachtdeck befinden sich vier Schleusen für den Transport von Waren im freien Raum. Diese Schleusen bieten Platz für jeweils zwei Raumfähren und werden gelegentlich als Start- und Landedecks für Beiboote benutzt.

Das *Mammut* unterscheidet sich von anderen Landungsschiffen durch die Triebwerksanordnung. Anstelle eines Zentraltriebwerks, wie es die meisten Kugelformschiffe besitzen, befinden sich die Triebwerke des *Mammut* in riesigen, mit dem Rumpf verbundenen Kapseln an der Außenseite. Zusammen stellen diese Triebwerke etwa 20 Prozent der Schiffsmasse.

Dieses Triebwerksarrangement wird dadurch noch ungewöhnlicher, daß die Triebwerke vom Schiffsrumpf abgelöst werden können. Durch Aktivierung eines Satzes Explosivbolzen ist es möglich, die Verbindung zwischen einer Triebwerkskapsel und dem Schiffsrumpf zu sprengen. Wenn ein Triebwerk überlastet wird oder das Schiff auf andere Weise gefährdet, kann es auf diese Weise

aufgegeben werden. Wird eine Triebwerkskapsel abgesprengt oder abgeschaltet, muß auch das gegenüberliegende Triebwerk abgeschaltet werden, um ein Schubbungleichgewicht zu verhindern, welches Schiff und Mannschaft gefährdet.

Jede





Triebwerkskapsel besitzt einen eigenen kleinen Maschinenraum. Von dort kann sie ein Besatzungsmitglied wie ein eigenständiges Raumfahrzeug steuern. Es gibt jedoch zwei Gründe, die gegen eine derartige Handlungsweise sprechen. Erstens ist das Wiederanbringen einer abgesprengten Triebwerkskapsel äußerst schwierig und teuer. Zweitens besitzt die Triebwerkskapsel keine Navigationsysteme oder Korrekturdüsen, was einen Raumflug extrem schwierig und eine Landung unmöglich macht. Auf vielen Schiffen sind die Zugänge zu den Maschinenräumen der einzelnen Triebwerkskapseln versiegelt oder die Kontrollen unbrauchbar gemacht worden. Da die Position der Triebwerkskapseln der normaler Landestützen entspricht, besitzt das Schiff ein breites, abgeflachtes Heck, das als Auflagefläche fungiert. Dadurch ist das *Mammut* eigentlich auf eine ebene Landefläche angewiesen, aber ein Satz hydraulischer Hebebühnen kann Unebenheiten des Bodens ausgleichen.

Die vier oberen Decks eines *Mammut* enthalten 30 Doppelkabinen für die Besatzung und acht Einzelkabinen für den Kapitän und die Schiffsoffiziere. Die Doppelkabinen enthalten jeweils ein Zweier-Etagenbett, einen Tisch, zwei Stühle, zwei große Spinde und ein Badezimmer. Die Offiziersquartiere sind ähnlich ausgestattet, aber nur für eine Person. Angesichts der gigantischen Größe des Schiffes sind die Unterkünfte der Besatzung ironischerweise ziemlich klein und einfach gehalten.

Das *Mammut* ist außerhalb dicht besiedelter oder hochindustrialisierte Systeme der Inneren Sphäre ein ungewohnter Anblick. Wegen seiner astronomischen Betriebs- und Wartungskosten haben nur wenige Schiffe dieser Klasse unabhängige Besitzer. Die meisten gehören großen Konzernen und Regierungen mehrerer Systeme, die Bedarf für Frachter dieser Größenordnung haben. Die Streitkräfte der Nachfolgerstaaten benutzen einige wenige Schiffe dieser Klasse als Wasserstofftanker.

Das größte Problem des *Mammut* ist Ersatzteilmangel. Viele Schiffe werden ausgeschlachtet, um benötigte Ersatzteile für die Reparatur anderer Schiffe dieser Klasse zu erhalten.

LANDUNGSSCHIFF DER MAMMUT-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 52.000 t

Abmessungen:

Höhe: 170,6 m

Durchmesser: 277 m

Besatzung: 35 Mann

Frachtkapazität: 40.110 t

Bewaffnung:

3 schwere Laser

4 mittelschwere Laser

2 leichte Laser

Antriebssystem: Bally Tech Super X40

In Dienst gestellt: 2808

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Mammut-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub:	3	
Vollgas:	5	
Strukturelle Integrität:	20	
Reaktor:		10.150
Treibstoff (2 Schubpunkte/t):	840	420
Verbrauch:	8,37 t/Brenntag	
Raumbootkokons:	4	600
Frachtluken:	6	0
Brücke:		390
Wärmetauscher:	0 + 153	0
Panzerwert (8 Punkte/t):	240	30
Bug	50	
Rechte Flanke	30	
Linke Flanke	30	
Rumpf	110	
Triebwerk	20	

Bewaffnung:

Bug:

S-Laser

Flanken:

keine

Hintere Flanken:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

L-Laser

L-Laser

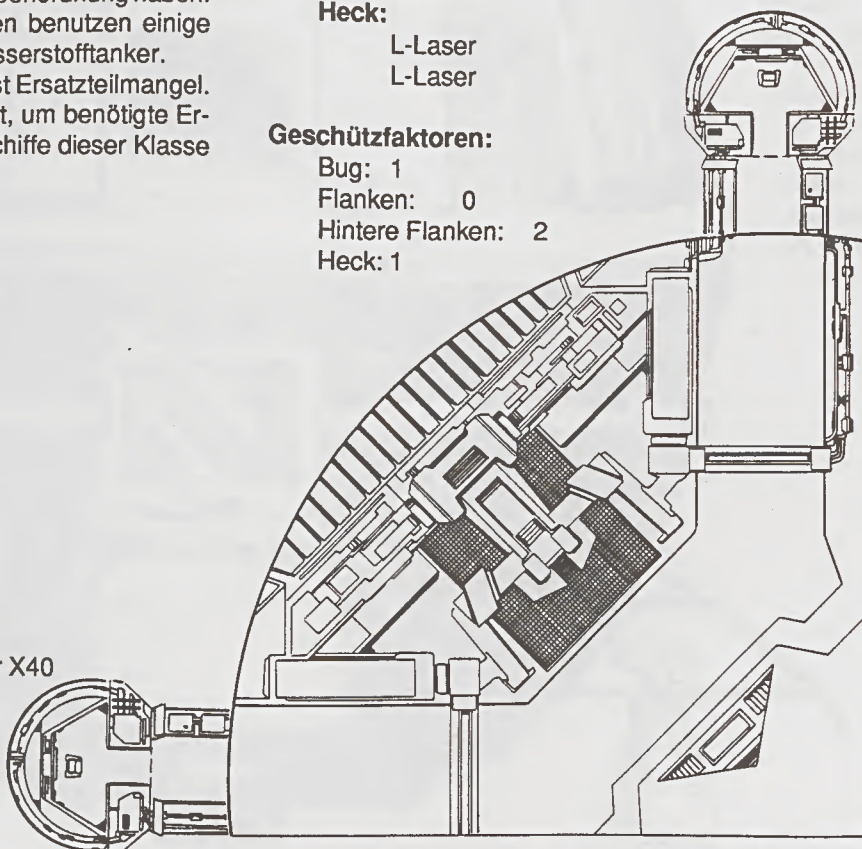
Geschützfaktoren:

Bug: 1

Flanken: 0

Hintere Flanken: 2

Heck: 1





LEVIATHAN-KLASSE

Der *Leviathan* ist das größte jemals gebaute Landungsschiff. Sein Rumpf ist so riesig, daß er beim Andocken an ein Sprungschiff Platz für zwei Landungsschiffe beansprucht. *Leviathan* weist eine Masse von 100.000 t auf, mehr als das Doppelte der nächstkleineren Klasse. Wegen ihrer enormen Masse und geringen Beweglichkeit können diese Schiffe nicht auf einem Planeten aufsetzen; statt dessen müssen sie ihre Fracht mit Hilfe von Raumfähren und anderen Raumfahrzeugen abladen.

Der eiförmige Rumpf eines *Leviathan* ist ca. 650 m lang und durchmißt 200 m.

Die Frachtsektion kann beinahe

85.000 t aufnehmen, das entspricht der Fracht von zehn Landungsschiffen der

Maultier-Klasse. Der Sunburst M-200L Mega-

drive, der größte bekannte Fusionsantrieb, wiegt mehr als drei vollbeladene Landungsschiffe der *Union*-Klasse.

Selbst diese geballte Kraft kann dem *Leviathan* kaum mehr als 1 g Beschleunigung bieten.

Wenn der Antrieb mit voller

Leistung arbeitet, ist die Belastung so enorm, daß sie die strukturelle Integrität des Schiffes beeinträchtigen kann.

Daher können die meisten Schiffe dieser Klasse nicht über 0,8 g beschleunigen. Wird diese Grenze überschritten, kann es zu Schäden kommen, durch die bis nach erfolgter Reparatur höchstens noch 0,6 g Beschleunigung möglich sind. Leider ist eine Reparatur dieses Antriebs äußerst teuer und zeitaufwendig. Es dauert nicht nur Mo-

nate, eine Werftanlage zu finden, die bereit und in der Lage ist, die Arbeiten auszu-

führen, die Reparaturarbeiten selbst erfordern einige Wochen, und die

Reparaturkosten sind viermal so hoch wie die normalen

monatlichen Betriebskosten. Kerntriebwerk,

Fusionsreaktor, Brennstofftanks und sonsti-

ge Antriebsaggregate nehmen das

untere Zehntel des Rumpfes ein. Den

Großteil des Schiffsinneren

stellen jedoch 20 riesige

Laderäume.

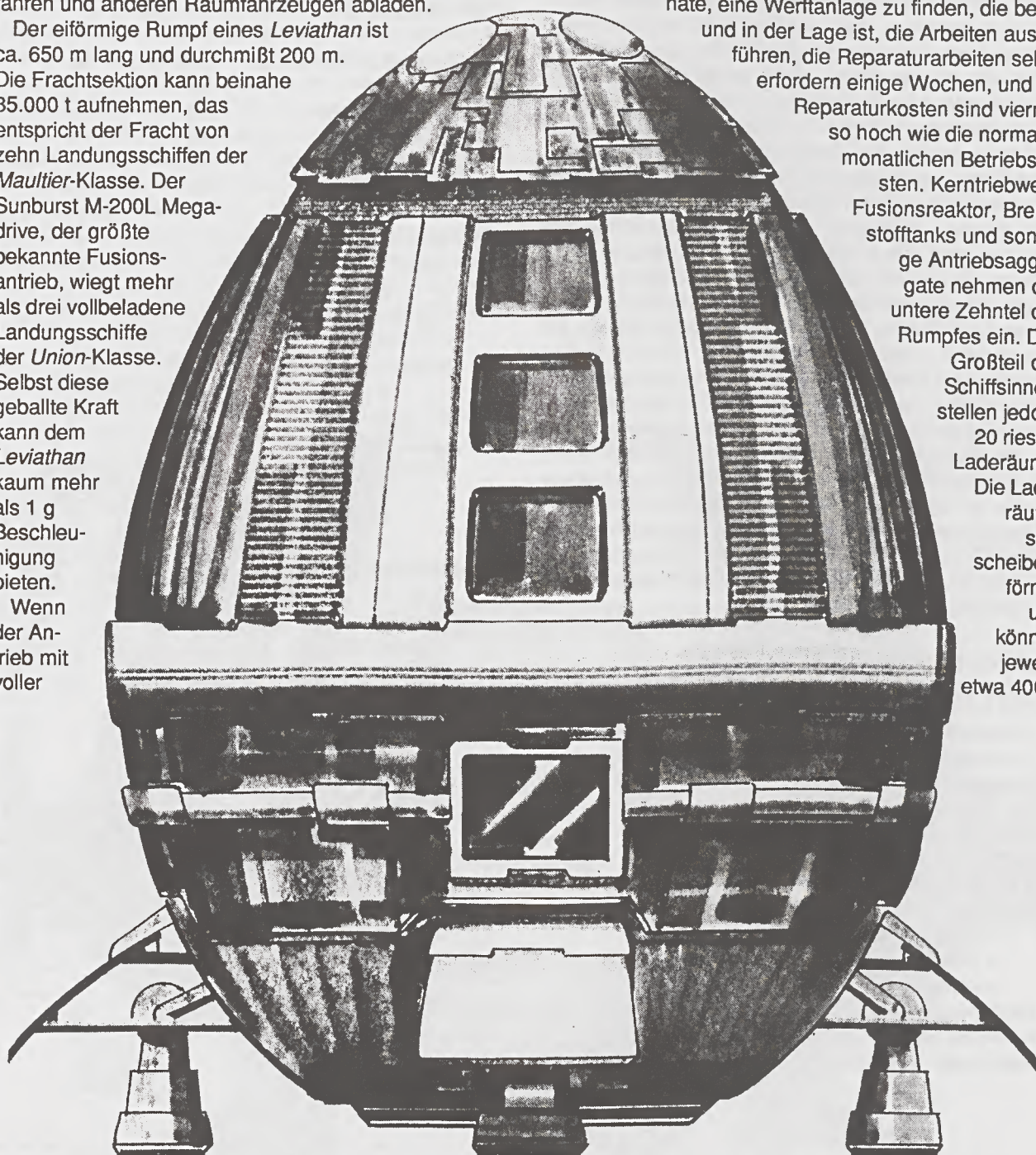
Die Laderäume

sind scheiben-

förmig und

können jeweils

etwa 4000 t





aufnehmen. Durch ihre Mitte verläuft eine breite Stützsäule, die vier schwere Lasten- und vier Personenaufzüge beherbergt. An gegenüberliegenden Seiten der Decks befinden sich riesige Frachtluken ohne Schleusenmechanismus. Trotzdem gestattet die interne Abschottung die Aufnahme von Fracht, die nicht dem Vakuum ausgesetzt werden darf.

Oberhalb der Frachtsektion liegt die über mehrere Decks verteilte Kommandosektion. Dieser Bereich beherbergt die 50 Besatzungsmitglieder des Schiffes in den komfortabelsten Schiffsunterkünften der ganzen Inneren Sphäre. Jedes der vier Decks hat die Form einer breiten Scheibe, die hauptsächlich von Trinkwassertanks und dem durchschnittlich gepanzerten Schiffsrumpf umgeben ist. Durch die Decksmitte verlaufen Klimaschächte, Wartungskorridore, Kontrollsystemkabel und die vier Personenaufzüge von den Frachtdecks. Das untere Deck der Kommandosektion ist das Ausrüstungsdeck mit den Lebenserhaltungssystemen, Wiederaufbereitung, Ersatzteillager, Ausrüstungslager, Bordwäscherei, Notstrombatterien, Wärmetauschern, einer kleinen Zelle, Werkstätten und zwei Beiboothangars.

Auf dem zweiten Deck dieser Sektion sind die meisten der 50 Besatzungsmitglieder untergebracht. Die Besatzung eines *Leviathan* hat eigene Kabinen, die zwar klein, aber bequem sind. Jede Kabine enthält ein Bett, Tisch und Stuhl, einen Schrank und ein kleines Badezimmer. In der Mitte des Decks liegt ein großer, um den zentralen Aufzugsschacht angelegter Salon. Die neben dem Salon liegende Messe bietet Platz für die ganze Besatzung. Außerhalb der Essenszeiten wird sie häufig als zusätzlicher Freizeitraum genutzt. Neben der Messe liegen die Küche und eine große Speisekammer. Auf der anderen Seite des Salons befindet sich ein Sportraum, und an diesen schließt die Medostation des Schiffes an.

Das dritte Deck enthält die Unterkünfte der Schiffsoffiziere, einen kleinen Salon, eine Messe und einen großen hydroponischen Garten, der die Besatzung mit frischem Gemüse und etwas zusätzlichem Sauerstoff versorgt.

Das oberste Deck der Kommandosektion wird vor allem von der Brücke eingenommen. Von hier werden die Lebenserhaltungssysteme, die interne Sicherheit, die Frachtluken, die Aufzüge, die Steuerung des Schiffes, Funkverkehr, Navigation, Computer und Geschütze kontrolliert. Da die Brücke der wichtigste Teil des Schiffes ist, sind die Sicherheitseinrichtungen entsprechend. Ohne Sondergenehmigung des Kapitäns ist der Zutritt nur der Brückenbesatzung gestattet. Neben der Brücke enthält dieses Deck die Raumfunktanlagen, Geschützkontrollen, Raumradar, Navigationssysteme, die Bordcomputer, eigene Lebenserhaltungsanlagen und weitere Notstrombatterien.

Wegen seiner geringen Beweglichkeit, der fehlenden Panzerung und spärlichen Bewaffnung wird der *Leviathan* nur selten militärisch genutzt. Daher wurden auch nur wenige Schiffe dieses Typs zerstört, und viele sind heute noch in Betrieb.

LANDUNGSSCHIFF DER LEVIATHAN-KLASSE

Kategorie: Kugelform

Tonnage: 100.000 t

Abmessungen:

Höhe: 275 m

Durchmesser: 200 m

Besatzung: 50 Mann

Frachtkapazität: 84.195 t

Bewaffnung:

4 schwere Laser

10 mittelschwere Laser

Antriebssystem: Sunburst M-200L Megadrive

In Dienst gestellt: 2782

Häufigkeit: Häufig

Typ: Leviathan-Klasse, Landungsschiff Tonnen

Schub:	2	
Vollgas:	3	
Strukturelle Integrität:	30	
Reaktor:		13.290
Treibstoff (2 Schubpunkte/t):	1.200	600
Verbrauch:	8,83 t/Brenntag	
Raumbootkokons:	4	600
Raumboothangarschotts:	2	0
Frachtluken:	40	0
Brücke:		750
Wärmetauscher:	0 + 158	0
Panzerwert (6 Punkte/t):	210	35
Bug	30	
Rechte Flanke	30	
Linke Flanke	30	
Rumpf	80	
Triebwerk	40	

Bewaffnung:

Bug:

keine

Flanken:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Hintere Flanken:

S-Laser

M-Laser

M-Laser

Heck:

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Bug: 0

Flanken: 2

Hintere Flanken: 2

Heck: 1

RAUM-

Landungsschiffe sind zweifellos die wichtigsten Raumfahrzeuge der Inneren Sphäre, aber viele Aufgaben kann man mit Raumbooten besser lösen. Als Raumboote werden Raumfahrzeuge von bis zu 200 t Masse bezeichnet, die hauptsächlich zum Befördern von Passagieren und/oder Fracht

benutzt werden. Die meisten Raumboote haben Stromlinienform und sind daher atmosphären-tauglich. Einige wenige besitzen die Fähigkeit zu Senkrechtstarts und -landungen, die meisten benötigen zur sicheren Landung jedoch eine Rollbahn.

BOOTE

RAUM-

Mit wenigen Ausnahmen sind Raumboote nicht für den Kampf konstruiert und besitzen nur ein oder zwei leichte Waffen. Es gibt jedoch auch Raumboote wie das Typ 7-Landungsboot, die auf den Einsatz im Gefecht ausgelegt und entsprechend gut bewaffnet und gepanzert sind.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Rettungskapsel	5	72
Rettungsboot	5	73
FR-46 Raumfähre	100	74
Klasse S-7A Raumbus	100	75
Typ VII-Landungsboot	100	76
<i>Typ VIII, Typ VIIS</i>		
KR-61 Langstreckenfähre	100	78
K-1 Landungsfähre	200	79

BOOTE



RETTUNGSKAPSEL

Eine Rettungskapsel ist ein kleines Raumfahrzeug, wie es an Bord fast jedes Landungs- und Sprungschiffs mitgeführt wird. Seine Aufgabe besteht darin, eine Anzahl von Passagieren aus der unmittelbaren Umgebung eines gefährdeten Raumschiffs zu tragen.

Die Rettungskapsel ist ein tropfenförmiges 5 t-Fahrzeug von 5,3 m Länge und 2,5 m Durchmesser. Am schmalen Ende der Kapsel befindet sich eine Einstiegs Luke, am breiten Ende ein kleines Schubtriebwerk.

Das Schubtriebwerk verbrennt Flüssigwasserstoff und ermöglicht dadurch eine begrenzte Manövrierfähigkeit; der Brennstoff an Bord reicht für eine fünf Minuten andauernde Maximalbeschleunigung von 0,5 g. Die Rettungskapsel besitzt einen Hitzeschild für das Eintauchen in eine Atmosphäre und ein Landesystem, bestehend aus einem großen Gleitschirm, der aus dem Innern der Kapsel gesteuert werden kann. Da sie jedoch kein Landegestell besitzt, ist die Landung im Regelfall recht hart.

Die Kapsel bietet genug Platz, um vier Passagiere bequem und unter beengten Umständen auch sechs Personen aufzunehmen. Bei vier Passagieren reichen die Nahrungsvorräte für zwölf Tage. Das Lebenserhaltungssystem funktioniert 20 Tage lang.

Wenn kein Pilot verfügbar ist, kann die Kapsel mittels Autopilot gesteuert werden, sofern dieser noch vorhanden ist, denn viele Kapseln wurden inzwischen ausgeschlachtet - besonders was deren Computer betrifft -, so daß die Passagiere meist gezwungen sind, die Kapsel mit Hilfe der manuellen Flugkontrollen zwischen den Vordersitzen zu steuern.

An der Wand vor dem vorderen Backbordsitz befinden sich die Kontrollen des Lebenserhaltungssystems, an der Wand vor dem vorderen Steuerbordsitz die Nahrungs- und Medikamentenschränke und die Energieversorgung. Neben den Sitzen sind rechteckige Sichtfenster, die von innen mit Schiebeplatten abgedeckt werden können. Sie schützen die Scheibe zwar nicht vor Beschädigung, verhindern jedoch explosive Dekompression.

Neben der Einstiegs Luke sind die Kontrollen für das Funkfeuer der Kapsel angebracht. Bei Aktivierung sendet dieses Gerät ein Notrufsignal, das über mehrere hundert Kilometer Entfernung zu empfangen ist. Das Signal wird mit Hilfe der internen Stromversorgung des Funkfeuers bis zu 30 Tage lang alle fünf Minuten einmal ausgesandt.

Die Rettungskapsel wurde ausschließlich für Notfälle konstruiert. Trotzdem werden einige dieser Fahrzeuge für Fährdienste zwischen Raumschiffen und -stationen eingesetzt. In diese Kapseln wurden Frontsichtfenster eingebaut, um einen genaueren Sichtflug zu ermöglichen.

RETTUNGSKAPSEL

Tonnage: 5 t

Abmessungen:

Länge: 5,3 m

Durchmesser: 2,5 m

Passagiere: 6 Mann

Frachtkapazität: 0,4 t

Antriebssystem: RSD 1

In Dienst gestellt: 2647

Häufigkeit: Häufig

Typ: Rettungskapsel

Tonnen

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 4

Triebwerk: 0,25

Treibstoff (15 Schubpunkte/t): 9 0,6

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0 + 5 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 4 0,25

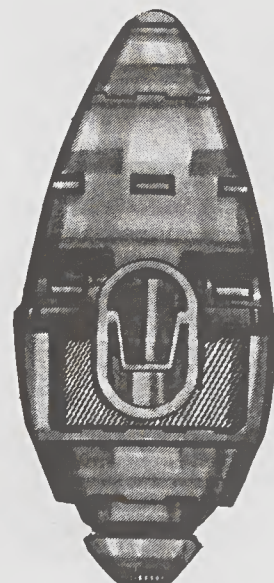
Bug 2

Rechte Flanke 0

Linke Flanke 0

Rumpf 2

Heck 0





RETTUNGSBOOT

Das Rettungsboot hat bei 16 m Länge und 2,5 m Durchmesser ebenso wie ein Rettungskapsel etwa 5 t Masse. An einem Ende des zylindrischen Rumpfes befindet sich eine Einstiegsluke, aber im Gegensatz zur Rettungskapsel besitzt das Rettungsboot kein Schubtriebwerk, sondern nur Steuerrücken. Ein Rettungsboot ist nicht selbst flugfähig und dient nur dazu, seine Passagiere am Leben zu erhalten, bis ein anderes Raumschiff eintrifft und die Überlebenden birgt.

Im Notfall finden 6 Personen Platz im Rettungsboot, die dort Vorräte für 16 Tage vorfinden. Das Lebenserhaltungssystem des Rettungsbootes kann 6 Personen ohne weiteres 24 Tage am Leben erhalten und funktioniert maximal 30 Tage.

Die Hauptenergiequelle des *Rettungsbootes* ist ein Sonnensegel ganz ähnlich dem eines Sprungschiffes. Dieses Segel bietet eine praktisch unbegrenzte Stromquelle für Licht und Lebenserhaltungssysteme. Auch kann mit ihm das Funkfeuer aufgeladen werden.

Neben der Energieversorgung des Rettungsbootes erfüllt das Sonnensegel noch eine zweite Aufgabe. Die energieabsorbierende Fotochemikalie auf seiner Oberfläche reflektiert die elektromagnetischen Frequenzen, mit denen Weltraumradaranlagen arbeiten, und erleichtert so das Auffinden des Bootes.

RETTUNGSBOOT

Tonnage: 5 t

Abmessungen:

Länge: 16 m

Durchmesser: 2,5 m

Passagiere: 6 Mann

Frachtkapazität: 0,75 t

In Dienst gestellt: 2478

Häufigkeit: Häufig

Typ: Rettungsboot

Strukturelle Integrität:

Wärmetauscher:

1

0 + 5

Tonnen

0

Panzerwert (16 Punkte/t):

4

0,25

Bug

1

Rechte Flanke

1

Linke Flanke

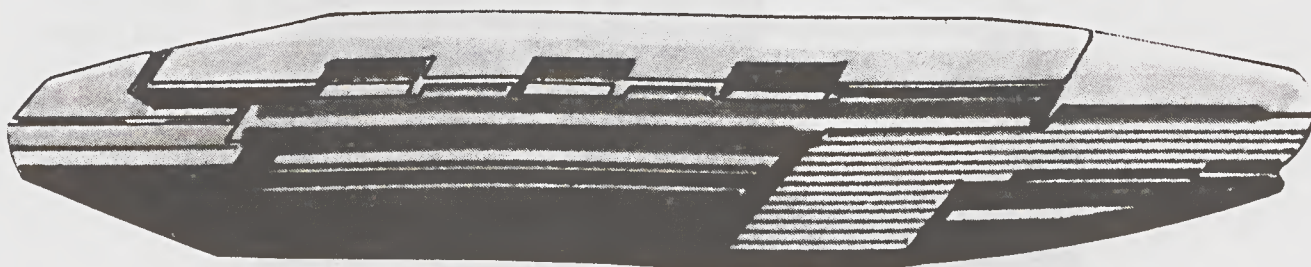
1

Rumpf

0

Heck

1





RF-46 RAUMFÄHRE

Die RF-46 Raumfähre wird an Bord zahlreicher Transporter und einiger Sprungschiffe und Raumstationen mitgeführt, um Fracht und Passagiere zu befördern. Bei einer Masse von 100 t ist sie etwa 22 m lang und hat eine Spannweite von 19 m. Ihr Rumpf ist für den Atmosphärenflug aerodynamisch geformt. Die Raumfähre ist unbewaffnet, verfügt jedoch zum Schutz gegen Dock- und Landeschäden über eine dünne Panzerung.

Harte Landungen sind Gift für diese Raumfähre. Der Pilot sollte tunlichst nach guten Landebahnen Ausschau halten, denn eine Landung auf freiem Feld macht das Fahrwerk nicht mit.

Neben Cockpit und Antriebssektion enthält die Fähre eine Passagiersektion und einen großen Laderaum. Die Passagiersektion liegt unmittelbar hinter dem Cockpit und kann bis zu 8 Personen aufnehmen. Eine Tür an der Bugseite führt ins Cockpit, eine zweite an der Heckseite zur Luftschleuse. Es ist nicht möglich, Laderaum oder Antriebssektion von Cockpit oder Passagiererraum aus zu erreichen. Dazu muß man die Fähre verlassen und sich durch das Hauptfrachtluk oder im Falle der Antriebssektion durch ein Wartungsluk Zugang verschaffen.

Zwischen Triebwerk und Passagiersektion liegt der Laderaum, der bis zu 74,5 t Fracht aufnehmen kann. Zugang zum Laderaum bietet eine Frachtluke an der Steuerbordseite des Rumpfes. Im Gegensatz zu vielen anderen Raumbooten verlaufen bei der RF-46 Raumfähre keine Rohre oder Leitungen durch den Laderaum.

RF-46 RAUMFÄHRE

Tonnage: 100 t

Abmessungen:

Länge: 22 m

Breite: 19 m

Besatzung: 1 Mann

Frachtkapazität: 74,5 t, 9 Passagiere

Antriebssystem: Entech 200c

In Dienst gestellt: 2528

Häufigkeit: Häufig

Typ: RF-46 Raumfähre

Tonnen

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 4

Triebwerk: 8,5

Treibstoff (15 Schubpunkte/t): 75 5

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0 + 10 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 80 5

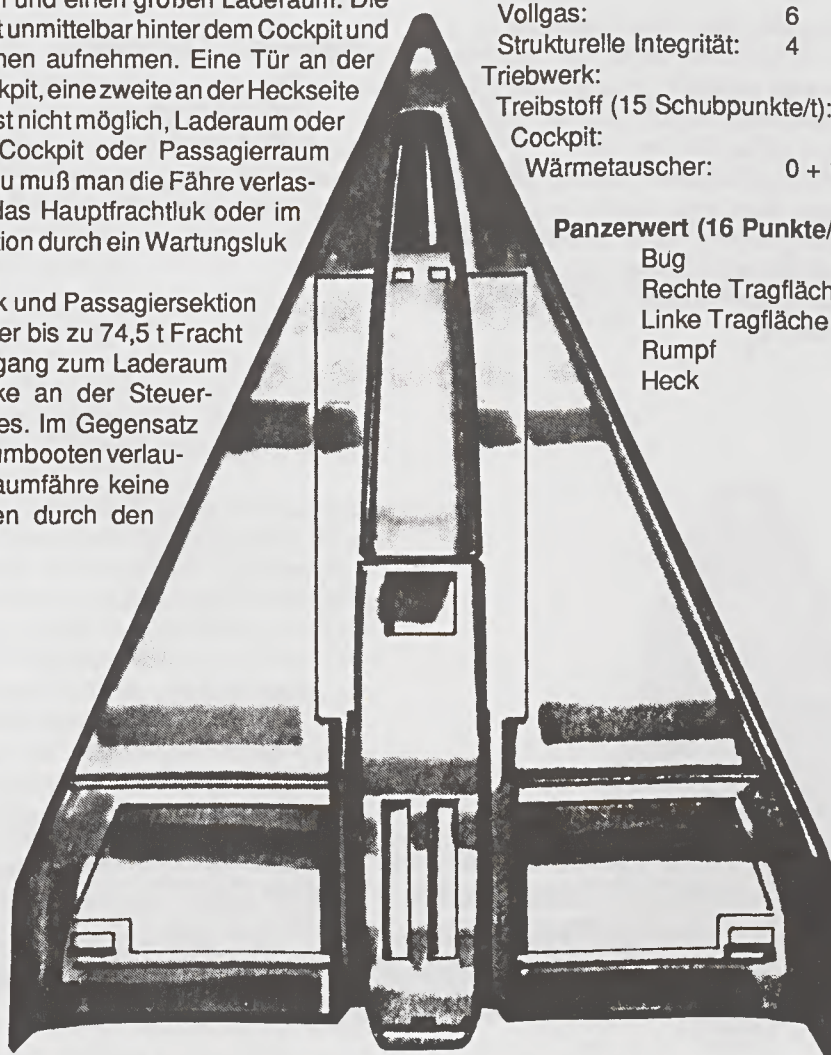
Bug: 20

Rechte Tragfläche: 10

Linke Tragfläche: 10

Rumpf: 35

Heck: 5





RAUMBUS KLASSE S7A

Der Raumbus der Klasse S-7A ist häufig auf Raumstationen, Sprungschiffen und manchen Landungsschiffen anzutreffen. Dieses 20 m lange, zylindrische Raumfahrzeug mutet seltsam an; im Gegensatz zu den meisten Raumfahrzeugen besitzt der Raumbus weder Leitwerk noch Tragflächen, denn er wurde ausschließlich für den Einsatz im Weltraum konstruiert. Er versieht dieselben Funktionen wie die RF-46 Raumfähre, jedoch nur zwischen Raumstationen und Raumschiffen.

Der Raumbus besitzt nur ein sehr kleines Kerntriebwerk, da er keine große Schubleistung benötigt. Mit nur 2 t Brennstoff ist seine Reichweite sehr begrenzt.

Das Innere des Raumbusses ist ähnlich aufgebaut wie das der Raumfähre. In Bugnähe befindet sich die Passagiersektion (maximal bis 10 Personen). An der Rückseite dieser Sektion führt eine Tür in die Schleuse, durch die man anders als bei der RF-46 Raumfähre auch in den luftdichten Laderaum erreicht.

Die Frachtsektion beansprucht drei Viertel der Masse des Raumbusses und besteht aus zwei voneinander unabhängigen Laderäumen, die durch ein großes Frachttor verbunden sind. Der vordere Laderaum ist etwa 11 m lang und faßt bis zu 60 t Fracht. Die restlichen 24 t möglichen Frachtguts werden vom hinteren Laderaum aufgenommen. Die Frachtluke dieses 4 m langen Laderaums öffnet sich zum Weltraum hinaus. Wegen der geringen Größe und der unabhängigen Klimaanlage dieses Raumes dient er häufig als Druckschleuse für empfindliche Fracht, die in den vorderen Laderaum transferiert werden soll. An der Rückseite dieses Laderaumes befindet sich eine kleine Wartungsluke, die direkt zur Antriebssektion führt.

In einer Notsituation kann die gesamte Frachtsektion vom Rest des Fahrzeugs getrennt werden. Ohne diesen Mittelteil wird die strukturelle Integrität

des Raumbusses halbiert. Um die Frachtsektion abzusprengen, werden Sprengbolzen zur Zündung gebracht. Die Frachtsektion wird nach oben abgesprengt und verliert dabei ihre Atmosphäre, ohne jedoch ansonsten beschädigt zu werden. Raumbus und Frachtsektion können später wieder aneinandergefügt werden, aber diese Arbeit dauert Stunden und erfordert ein gut ausgerüstetes Reparaturteam.

Das Zwei-Mann-Cockpit befindet sich am Bug schräg oberhalb der Passagiersektion und ist durch eine Tür am Frontende dieser Sektion erreichbar.

KLASSE S-7A RAUMBUS

Tonnage: 100 t

Abmessungen:

Länge: 20 m

Durchmesser: 7 m

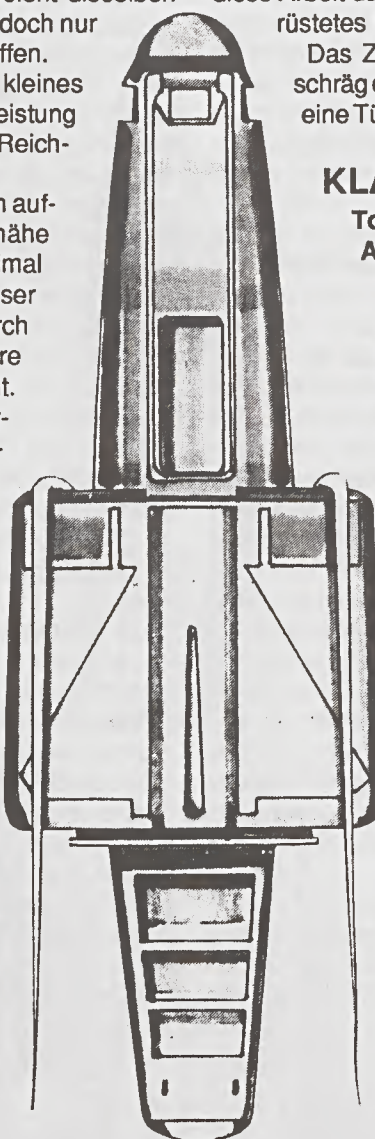
Besatzung: 2 Mann

Frachtkapazität: 84 t, 10 Passagiere

Antriebssystem: Burster M-100

In Dienst gestellt: 2602

Häufigkeit: Häufig



Typ: Klasse S-7A Raumbus *Tonnen*

Schub:	3	
Vollgas:	5	
Strukturelle Integrität:	4	
Triebwerk:		3
Treibstoff (15 Schubpunkte/t):	30	2
Cockpit:		3
Wärmetauscher:	0 + 10	0

Panzerwert (16 Punkte/t): 48 3

Bug	15	
Rechte Flanke	5	
Linke Flanke	5	
Rumpf	15	
Heck	8	





LANDUNGSBOOT MK.VII

Das Typ VII-Landungsboot ist ein schweres, stark gepanzertes Raumfahrzeug mit hoher Frachtkapazität. Es ist selten anzutreffen, da es nur in der Konföderation Capella in größerer Stückzahl hergestellt wird. Einige wenige Exemplare werden auch im Lyranischen Commonwealth und im Draconis-Kombinat produziert.

Das 100 t-Landungsboot vom Typ VII kann bis zu 65 t Fahrzeuge und Ausrüstung geradewegs in eine Gefechtszone transportieren. Der kastenförmige Rumpf ist mit 14,5 t Panzerung gut geschützt. Das Landungsboot besitzt einen Faxxen-70A-Fusionsantrieb, der trotz seiner guten Leistung gerade ausreicht, eine vollbeladene Maschine in die Umlaufbahn zu tragen. Die größte Schwäche dieser Maschine ist ihre geringe Beweglichkeit.

Der Typ VII führt zu seinem eigenen Schutz und für Deckungsfeuer beim Be- und Entladen eine Reihe von Waffen mit. Für den Beschuß von Raumzielen und zur Säuberung von Landezonen besitzt er eine LSR 5er-Lafette am Cockpit. Für Nahziele ist ebenfalls am Cockpit ein einzelner mittelschwerer Kajuka-Laser installiert. Eine kleine Geschützstation am Heck der Maschine enthält ebenfalls einen mittelschweren Kajuka-Laser, und unterhalb des Cockpits am Bug sind zwei leichte Laser montiert. Unter den Stummelflügeln befinden sich Halterungen für leichte Bomben und Infernoraketen. Da die Maschine jedoch nicht sonderlich manövrierfreudig ist, führt auch die kleinste Bombenlast bereits zu deutlichem Leistungsabfall. Der Typ VII kann nicht einmal eine Umlaufbahn erreichen, ohne zuvor alle seine Bomben abzuwerfen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Raumbooten besitzt Typ VII einen Satz Kühlmixturdüsen an der Unterseite der Maschine, die ihm gestatten, senkrecht zu starten und zu landen, und so auch schwierig erreichbare Positionen anzufliegen. Die von den Düsen ausgestossene gekühlte Luftmischung stellt keine Gefahr für etwaige Bomben unter den Tragflächen dar.

Das Innere des Landungsbootes besteht in der Hauptsache aus einem offenen Laderaum, der etwa 14 m lang und 8 m breit ist, bei einer lichten Höhe von 5 m. Der Boden des Laderaums ist eine Liftplattform, die bis zu 80 t heben

kann. Zum Be- und Entladen kann diese Plattform auf die Planetenoberfläche abgesenkt werden.

Die Wände des Laderaums sind mit Treibstoffleitungen, Kühlmittelschläuchen und Stromkabeln überzogen; Wartungsluken ermöglichen den Zugang zu verschiedenen Antriebsteilen und Geschützen. Am vorderen Ende des Laderaums führt eine Tür in das Zwei-Mann-Cockpit.

Haus Liao besitzt einige Typ VII-Landungsboote mit verbesserter Bewaffnung, einem stärkeren Triebwerk und ohne Frachtkapazität, die jedoch äußerlich nicht von einem normalen Landungsboot zu unterscheiden sind. Diese "schweren Jäger" haben Marik- und Davion-Einheiten bereits bei vier Schlachten täuschen können. Feindliche Jäger, die im Glauben an einen "leichten" Abschluß aufgeschlossen hatten, sahen sich plötzlich einem überlegenen Gegner ausgesetzt. Nur wenige haben überlebt.

Bei dieser Liao-Variante, dem Typ VII L wurde die Frachtkapazität gegen zwei zusätzliche Tonnen Treibstoff, ein Rawlings 300-Triebwerk und 15 Wärmetauscher eingetauscht. Außerdem besitzt diese Maschine eine Autokanone/10 mit 2 t Munition und einen dritten leichten Laser im Bug. Die LSR 5er-Lafette wurde durch eine LSR 20er-Lafette mit drei zusätzlichen Tonnen Munition ersetzt, und an die Stelle der beiden mittelschweren Laser an Cockpit und Heck taten zwei schwere Laser, während an den Tragflächen zwei mittelschwere Laser montiert wurden.

Um die Manövrierfähigkeit des Typ VII-Landungsbootes zu verbessern, hat Haus Steiner in einigen Maschinen dieses Typs ein Pitban 300-Triebwerk installiert. Da das Pitban mehr als das Doppelte des Faxxen-70A wiegt, mußten die Konstrukteure die Frachtkapazität des Typ VII S auf 55 t reduzieren und die Panzerung um eine halbe Tonne verringern. Diese Version hatte sehr viel bessere Flugeigenschaften und wurde daher bei den Piloten recht beliebt. Sie war jedoch nicht mehr in der Lage, *Patton*- oder *Rommel*-Panzer zu transportieren. Da diese Panzer eine zunehmende Rolle in den Commonwealth-Streitkräften spielen, wurden nur wenige Typ VII-Landungsboote auf diese Weise modifiziert.





TYP VII-LANDUNGSBOOT

Tonnage: 100 t

Größe:

Länge: 21,4 m

Breite: 20 m

Besatzung: 2 Mann

Frachtkapazität: 65 t

Bewaffnung:

1 LSR 5er-Lafette

2 M-Laser

2 L-Laser

1 t LSR-Packs

Antriebssystem: Faxxen-70A

In Dienst gestellt: 2841

Häufigkeit: Selten

Typ: Typ VII-Landungsboot

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 6

Triebwerk: 8,5

Treibstoff (15 Schubpunkte/t): 45 3

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0 + 10 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 232 14,5

Bug 50

Rechte Tragfläche 30

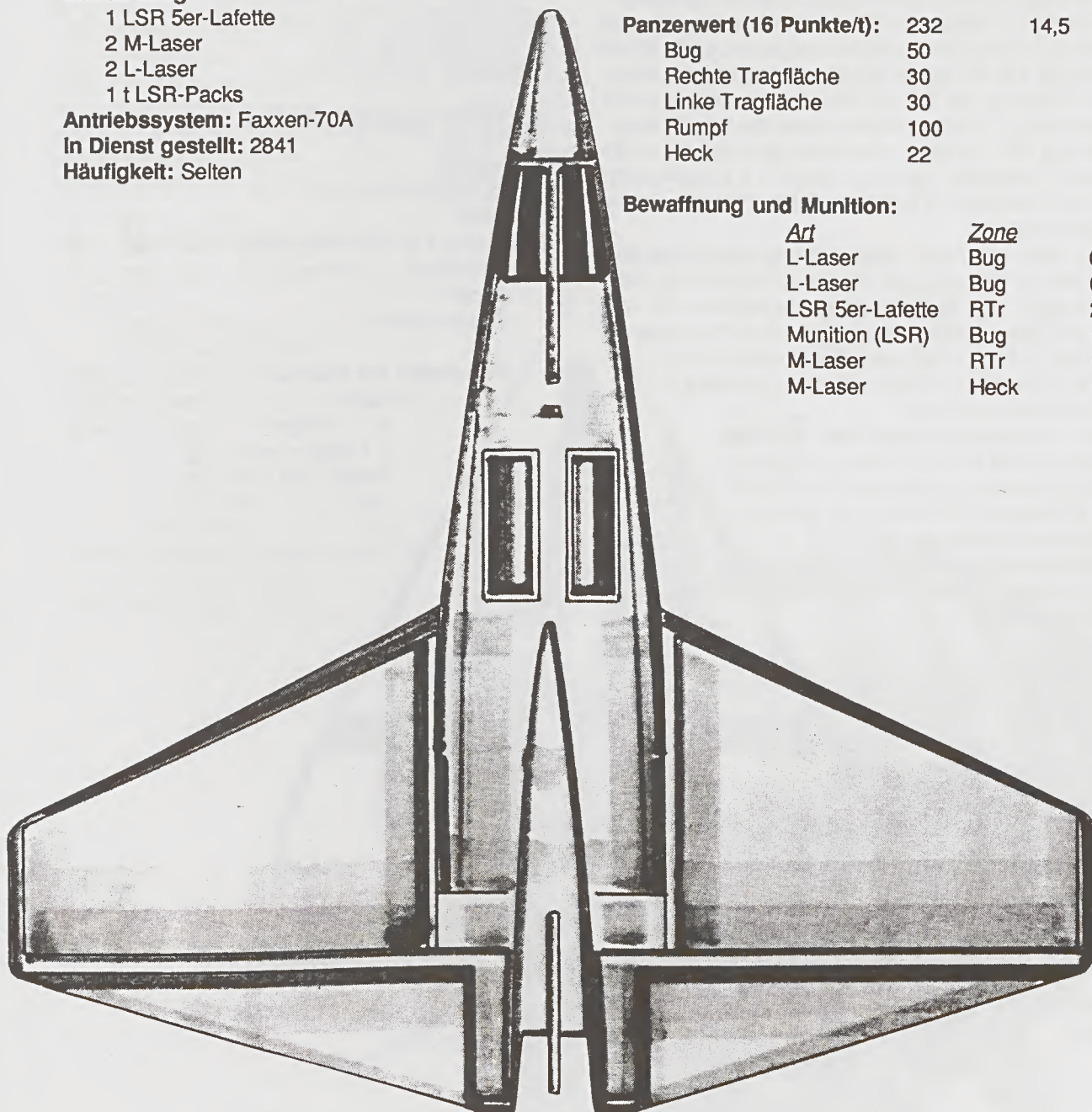
Linke Tragfläche 30

Rumpf 100

Heck 22

Bewaffnung und Munition:

<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
L-Laser	Bug	0,5
L-Laser	Bug	0,5
LSR 5er-Lafette	RTr	2
Munition (LSR)	Bug	1
M-Laser	RTr	1
M-Laser	Heck	1





LANGSTRECKENFÄHRE KR-61

Langstreckenfähren transportieren Personen und kleinere Warenlieferungen auf der Strecke zwischen Planet und Sprungpunkt und stellen dadurch Sprungschiffe für wichtigere Aufgaben frei. Die KR-61 ist nur eine von zahlreichen verschiedenen Langstreckenfähren.

Der aerodynamisch geformte Rumpf der KR-61 ähnelt dem der RF-46 Raumfähre, ihr Inneres ist jedoch völlig anders aufgebaut. Die Maschine hat ein sehr viel größeres Triebwerk als die RF-46 und benötigt für die weite Reise zum Sprungpunkt und zurück etwa das Achtfache an Treibstoff. Der Rumpf ist mit 10 t Panzerung geschützt, dem Doppelten der RF-46, weil abseits der planetaren Umlaufbahn die Gefahr eines Piratenüberfalls ansteigt.

All dies führt zu einer erheblichen Einschränkung der Transportkapazität. Die KR-61 kann nur 8 t Fracht befördern und bietet nur 4 Personen Platz, Pilot und Copilot eingeschlossen.

Der enge Innenraum der Langstreckenfähre besteht aus zwei Hauptabteilungen. Die vordere Abteilung ist eine Kombination aus Cockpit und Passagierraum mit vier Andruckliegen, Lebenserhaltungssystem, Nahrungsvorräten und einem winzigen Waschraum. Eine Tür in der Rückwand der Kabine führt geradewegs in den winzigen Laderaum.

Der nur ein paar Quadratmeter messende Laderaum faßt bis zu 8 t Fracht. Der Laderaum fungiert gleichzeitig als Luftschleuse. Das Betreten und Verlassen der Maschine erfolgt durch diesen Raum. Für Notfälle existiert noch eine kleine Wartungsluke unter dem Boden der vorderen Kabine.

KR-61 LANGSTRECKENFÄHRE

Tonnage: 100 t

Größe:

Länge: 20,5 m

Breite: 18 m

Besatzung: 2 Mann

Frachtkapazität: 8 t, 2 Passagiere

Antriebssystem: Pitban 300a

In Dienst gestellt: 2598

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: KR-61 Langstreckenfähre

Tonnen

Schub:	5
Vollgas:	8
Strukturelle Integrität:	5

Triebwerk: 19

Treibstoff (15 Schubpunkte/t): 600 40

Verbrauch: 1,12 t/Brenntag

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0 + 10 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 160 10

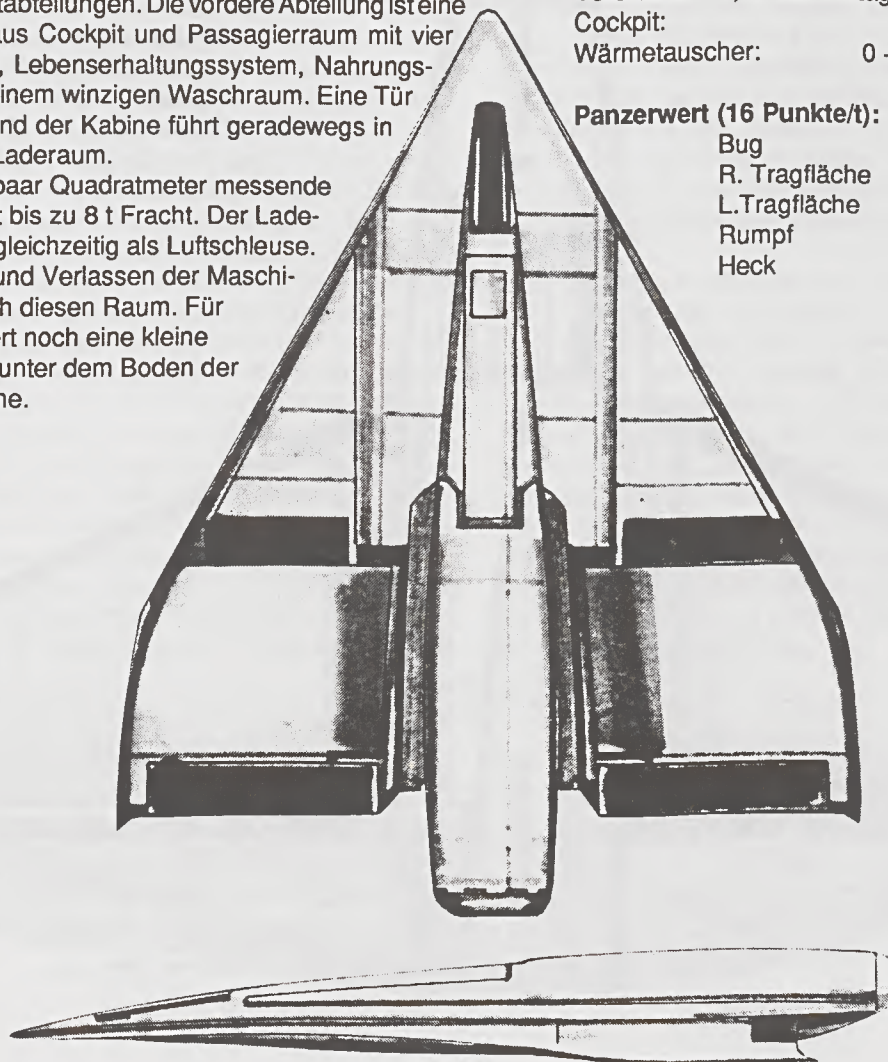
Bug 40

R. Tragfläche 20

L. Tragfläche 20

Rumpf 70

Heck 10





LANDUNGSFÄHRE K1

Die Landungsfähre wird wegen ihrer größeren Frachtkapazität und ihres geräumigeren Innenraums häufiger eingesetzt als die KR-61 Langstreckenfähre. Dieses Raumboot wurde entworfen, als Sprungschiffe noch in großer Zahl das All durchstreiften und eine Reise mit ihnen ein billiges Vergnügen war. Mit 200 t ist die Landungsfähre das kleinste Raumfahrzeug mit einem Dockkragen für das Ankoppeln an ein Sprungschiff.

Nachdem die Kosten einer Sprungschiffreise den Einsatz eines so kleinen Raumfahrzeugs untragbar machten, übernahm die Landungsfähre dieselben Aufgaben, wie sie auch die Langstreckenfähre erfüllt. Zu seltenen Gelegenheiten, wenn ein Sprungschiff über genügend Freiraum verfügt, kommt es auch vor, daß eine Landungsfähre so verwendet wird, wie es ursprünglich vorgesehen war.

K-1 LANDUNGSFÄHRE

Tonnage: 200 t

Größe:

Länge: 28 m

Durchmesser: 22,5 m

Besatzung: 2 Mann

Frachtkapazität: 55 t, 6 Passagiere

Bewaffnung:

1 LSR 5er-Lafette

4 mittelschwere Laser

1 leichter Laser

1 t LSR-Packs

Antriebssystem: Pratt & Whitney 400

In Dienst gestellt: 2536

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: K-1 Landungsfähre

Schub: 4

Vollgas: 6

Strukturelle Integrität: 6

Triebwerk: 52,5

Treibstoff (15 Schubpunkte/t): 450 30

Verbrauch: 1,06 t/Brenntag

Cockpit: 3

Wärmetauscher: 0 + 10 0

Panzerwert (16 Punkte/t): 192 12

Bug 40

Rechte Flanke 25

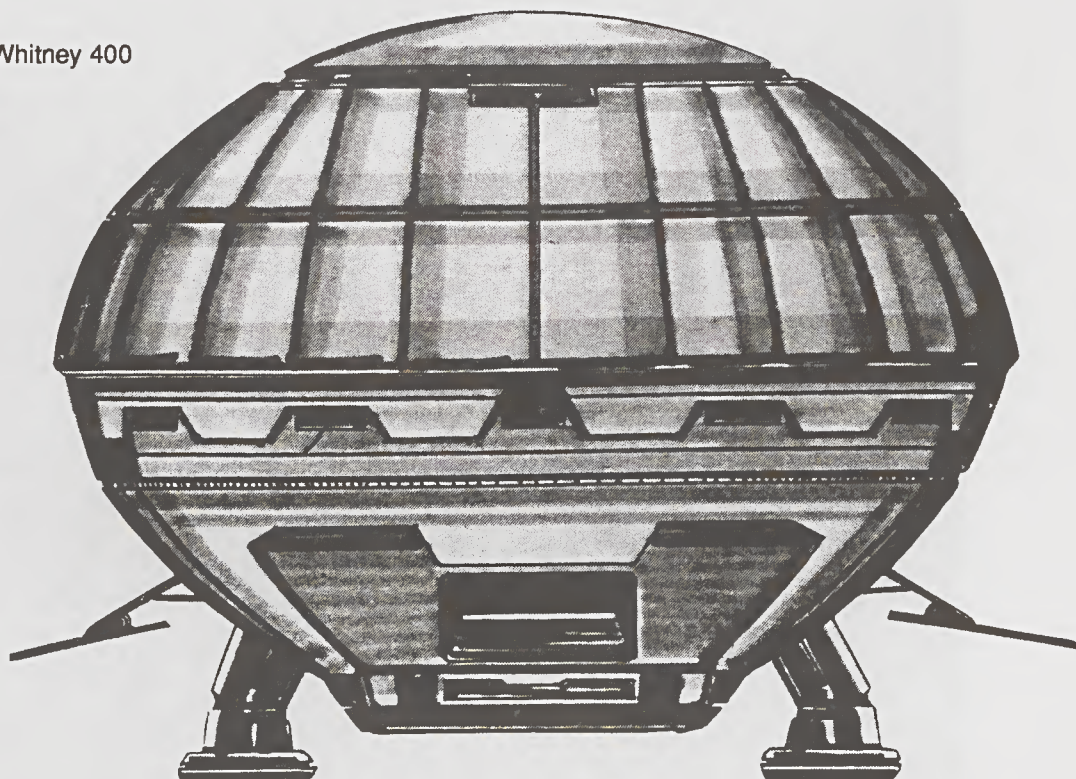
Linke Flanke 25

Rumpf 90

Heck 12

Bewaffnung und Munition:

<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
LSR 5er-Lafette	Bug	2
Munition (LSR)	Bug	1
M-Laser	Bug	1
M-Laser	RTr	1
M-Laser	LTr	1
M-Laser	Heck	1
L-Laser	Heck	0,5



RAUM-

Von den vielen verschiedenen Raumstationen, die einst in der Inneren Sphäre existierten, haben nur wenige die Nachfolgekriege überstanden. Heute sind nicht mehr als 200 verblieben.

Raumstationen sind zwar einfacher und billiger herzustellen und zu unterhalten als Sprungschiffe, aber die Werftanlagen sind ganz auf die Produktion

militärischer Landungsschiffe eingestellt, so daß wenig Kapazität für den Bau von Raumstationen frei ist. Etwa alle zwei bis drei Jahre wird in der Inneren Sphäre eine neue Raumstation gebaut, gerade genug, um Kriegsverluste auszugleichen.

Die Unbeweglichkeit einer Raumstation macht sie zu einem hervorragenden Ziel für angreifende

STATIONEN

RAUM-

Landungsschiffe und Raumjäger. Die noch verbliebenen Stationen sind jedoch gut bewaffnet und können schlecht vorgetragene Angriffe sehr wohl abwehren. Eine effektive Methode, eine Raumstation zu erobern, ist der Einsatz von Kommandotruppen; daher beschäftigen einige Raumstationen zu ihrer Verteidigung Marineinfanteristen.

<u>Klasse</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Allianz	100.000	82
Bastion	150.000	84
Olymp	1.000.000	86

STATIONEN



ALLIANZ-KLASSE

Die Raumstationen der *Allianz*-Klasse dienen als wichtige Wartungs- und Reparaturanlagen für Landungsschiffe und Raumboote. Außerdem werden sie zum Bau einer Reihe kleinerer Landungsschiffklassen genutzt. Stationen dieser Art umkreisen normalerweise größere Industrielwelten, besonders solche ohne planetare Werftanlagen. Häufig dienen *Allianz*-Stationen als Verwaltungszentrum für orbitale Raumwerften.

Eine *Allianz*-Raumstation erinnert äußerlich an einen langstieligen Pilz mit einem Querausleger an der Basis. Die große Kuppel ist der Hauptrumpf der Station und hat einen Durchmesser von 600 m. Der Querausleger am Fuß der *Allianz* bildet die Dockanlage für Landungsschiffe; er hat eine Länge von 540 m. Mit einer Masse von 100.000 t ist die *Allianz* eine der kleinsten noch existierenden Raumstationen.

Stationen der *Allianz*-Klasse enthalten an gegenüberliegenden Seiten des zentralen Verbindungszylinders Werfteinrichtungen einschließlich eines eigenen Landungsschiffdockkragens, der bei Konstruktions- und Reparaturarbeiten senkrecht zum Stationsrumpf steht. Um das Andocken zu erleichtern, kann man diese Dockkragen um 90° nach außen kippen. Nach erfolgter Ankopplung wird der Dockkragen wieder in die Senkrechte gedreht und bringt das Landungsschiff dadurch in Reichweite der Werftmaschinen. Dieser extrem langsame Vorgang nimmt pro 1000 t Masse des betreffenden Landungsschiffes etwa zwei Minuten in Anspruch. Wegen der großen Masse eines Landungsschiffes erfordert dies zusätzlich eine geringfügige Positionsänderung der Raumstation, um die Umlaufbahn nicht zu gefährden. Normalerweise folgt daraus auch eine Neuausrichtung der Kommunikationsantennen.

Eine Betriebszentrale im Innern des Verbindungszylinders koordiniert die Konstruktions- und Reparaturarbeiten. Diese große, aus mehreren Räumen bestehende Zentrale enthält Computeranlagen, eine eigene Funkzentrale, das Büro des Betriebsleiters, einen Hauptkontrollraum, ein Strukturanalysezentrum, einen Besprechungsraum für technische Fragen und zwei Personenschleusen.

Zusätzlich besitzt die Station zwei weitere Dockkragen, die sich an den äußeren Enden eines am Fuß des Verbindungszylinders liegenden Querauslegers befinden. Über diesen Dockkragen liegt ein großes Wartungszentrum für kleinere Landungsschiffreparaturen. Gelegentlich werden die Dockstationen auch zum Be- und Entladen von Fracht oder Personal genutzt. Um dies zu ermöglichen, besitzt das Wartungszentrum eine große Frachtschleuse,

die direkt in einen Lastenaufzug führt. Der Aufzug kann bis zu 1000 t in die Hauptladeräume der Station transportieren, die sich im Innern des kuppelförmigen Hauptrumpfes am anderen Ende der Station befinden.

Der Hauptrumpf besteht aus riesigen, kreisförmigen Laderäumen, die den Hauptreaktor der Station umschließen. Diese Frachtdecks haben eine Kapazität von etwa 80.000 t. Es gibt drei dieser Frachtdecks, die jeweils etwa ein Drittel der Gesamtkapazität ausmachen.

In einem Ring um das unterste Frachtdeck sind vier Raumboothangars angeordnet. Jeder dieser Hangars besitzt eine eigene Schleuse, zu der zwei Raumbootkokons Zugang haben. Die Kokons enthalten die verschiedensten Raumfahrzeuge: Wartungsmaschinen, Raumjäger, Raumfähren. Zwischen den Raumboothangars liegen mehrere Personenschleusen, Brennstofftanks, Wärmetauscher, Trinkwassertanks und Notstrombatterien.

Um das zweite Frachtdeck verläuft ein Ring aus etwa 18 Geschützstationen mit durchschnittlich über 16 t Waffen. Außerdem enthält dieser Ring Munitionsvorräte, Feuer-



leitsysteme, zahlreiche Wärmetauscher und Wartungskorridore.

Die Betriebsbüros der Station sind rings um das oberste Frachtdeck angeordnet. Hier sind die Verwaltungsbüros, Kontrollräume, Lebenserhaltungssysteme, Computer und Unterkünfte für einen Großteil der Stationsbesatzung zu finden. Die restliche Besatzung ist auf dem verbleibenden großen Deck oberhalb der Frachtdecks untergebracht, das auch die Hauptmesse, Freizeiteinrichtungen, Medostation, Bordwäscherei und zwei große hydroponische Gärten beherbergt.

Stationen der *Allianz*-Klasse sind fast immer mit reparaturbedürftigen Landungsschiffen und Raumbooten ausgelastet. Die Fähigkeit, vier Landungsschiffe gleichzeitig zu warten, macht Stationen dieser Klasse zu einem extrem kostbaren Besitz. Es ist praktisch unmöglich, eine *Allianz* ohne ellenlange Warteliste für die Reparaturlinien aufzuspüren. Unglücklicherweise sind diese Stationen aufgrund ihres hohen Werts auch ein bevorzugtes Ziel für



Enterversuche feindlicher Kommandotruppen. Gelegentlich warten diese an Bord eines zur Reparatur angemeldeten

Landungsschiffes und infiltrieren die Station, sobald das Schiff angedockt hat.

RAUMSTATION DER ALLIANZ-KLASSE

Tonnage: 100.000 t

Abmessungen:

Länge: 975 m

Breite: 600 m

Besatzung: 300 Mann

Frachtkapazität: 80.400 t

Bewaffnung:

6 Partikelprojektorkanonen

12 LSR 15er-Lafetten

6 Autokanonen/5

12 schwere Laser

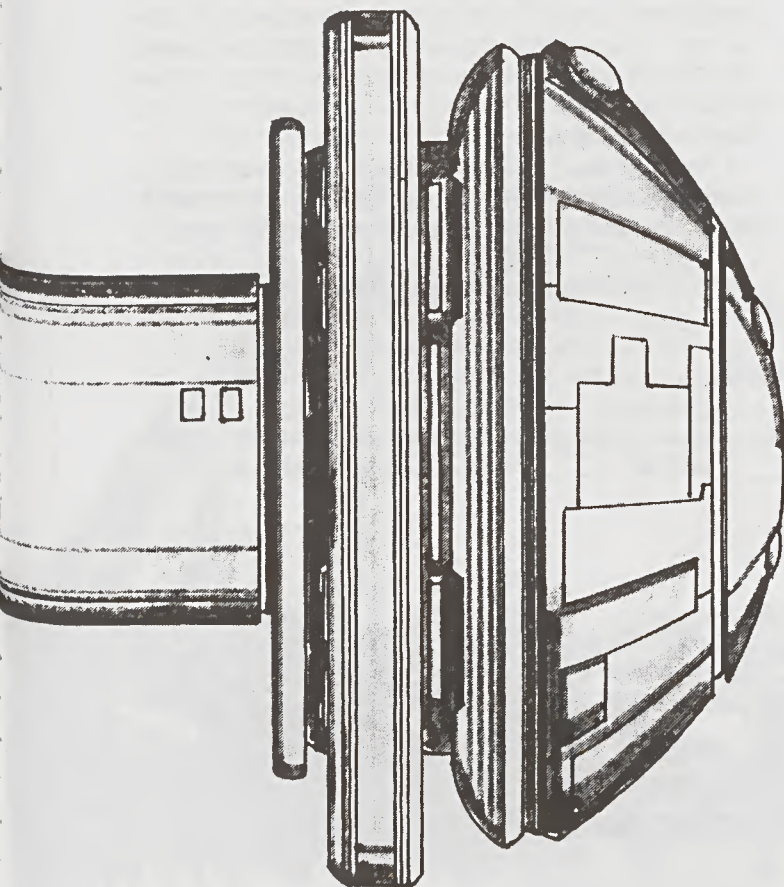
36 mittelschwere Laser

26 t LSR-Packs

6 t AK/5-Munition

In Dienst gestellt: 2713

Häufigkeit: Selten



Typ: Allianz-Klasse, Raumstation

Strukturelle Integrität: 99

Tonnen

Reaktor

1.000

Brennstoff

10.000

Raumbootkokons: 8

1.200

Frachtluken: 2

0

Gravdeck: 1

500

Wärmetauscher

400

Panzerwert (4 Punkte/t): 400

100

Jeder Sektor (I - VI) 50

Rumpf 100

Bewaffnung:

Jeder Sektor (I - VI):

PPK

LSR 15er-Lafette

LSR 15er-Lafette

Autokanone/5

S-Laser

S-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

M-Laser

Geschützfaktoren:

Jeder Sektor (I - VI): 8



BASTION-KLASSE

Die Raumstationen der *Bastion*-Klasse gehören zu den wenigen verbliebenen Stationen, die primär zur Verteidigung eines Planeten entwickelt wurden. Vor langer Zeit besaßen alle wichtigen Welten zwei dieser Orbitalfestungen. Seit Beginn der Nachfolgekriege sind jedoch die meisten dieser Stationen vernichtet worden.

Die *Bastion* ist eine kugelförmige Raumstation von 345 m Durchmesser und etwa 150.000 t Masse. Sie besitzt außer kleinen Steuerräumen und einem großen Schubtriebwerk für Korrekturen der Umlaufbahn keinerlei Antrieb. Der Fusionsreaktor der Station befindet sich tief im Innern des Rumpfes und ist dadurch gut geschützt.

In der unteren Rundung des Kugelrumpfes ist eine breite Palette an Kommunikations- und Weltraumortungsgeräten installiert. Mit Hilfe dieser Ausrüstung kann eine *Bastion* Landungsschiffe schon in 200.000 km Entfernung ausmachen, Langstreckenfunkverkehr mit drei anderen Stationen aufrechterhalten und den lokalen Funkverkehr versorgen. Allerdings ist diese Ausrüstung auch die Hauptschwachstelle der Station. Sie ist nur leicht geschützt, und bei Beschädigung oder Zerstörung ist sie den eigenen Einheiten und anderen Stationen abgeschnitten.

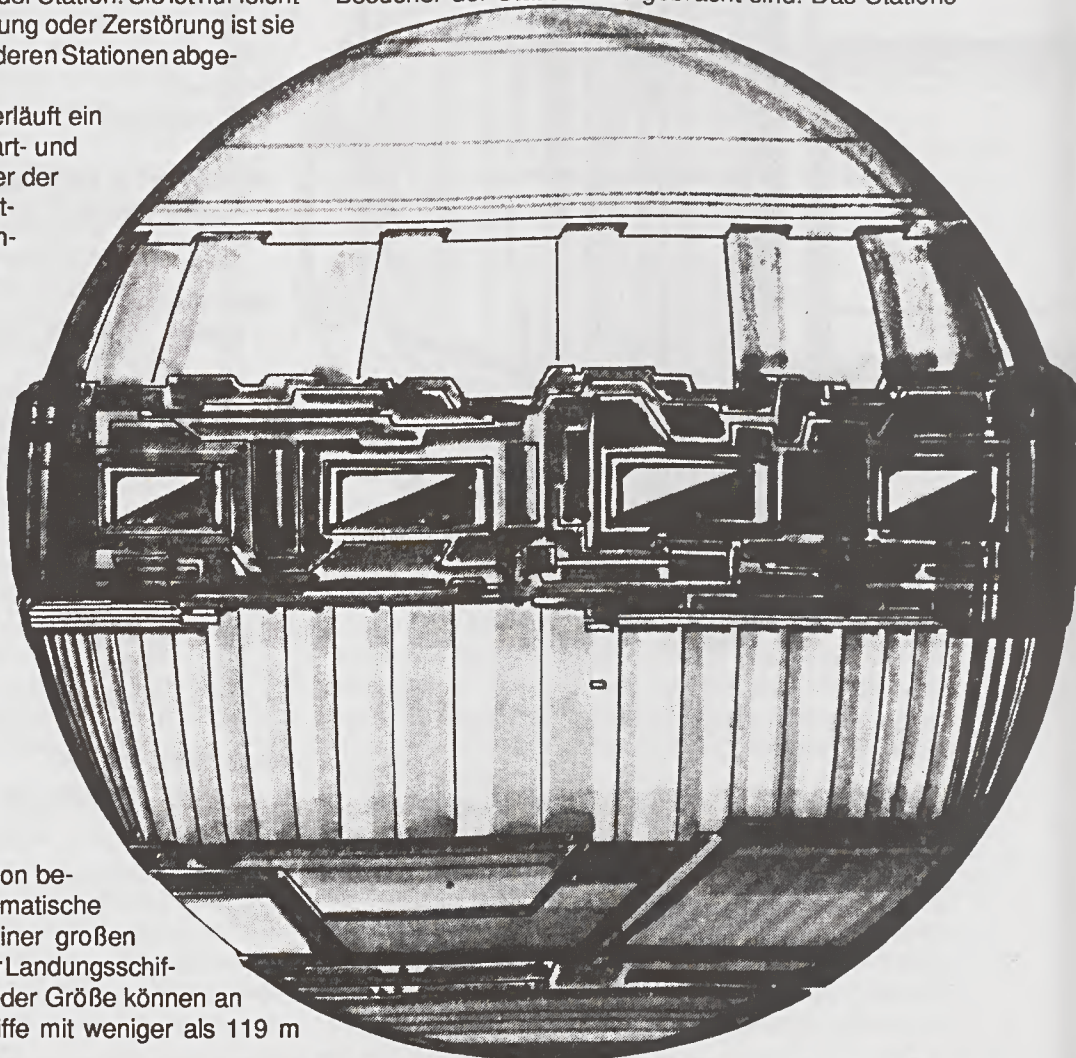
Um die Mitte der *Bastion* verläuft ein Panzerband, das die acht Start- und Landedecks für die Raumjäger der Station beschützt. Diese Start- und Landedecks sind im Grunde genommen große Schleusen, die geradewegs in einen riesigen Hangar im Stationsinneren führen, der die 48 Raumbootkokons der *Bastion* enthält. Jeder Kokon beherbergt einen Raumjäger, ein Sturmboot oder eine Raumfähre. Das normale Beibootkontingent einer Station dieser Klasse besteht aus 36 Raumjägern, 8 Sturmbooten und 4 Raumfähren. Der Hangar enthält auch großzügige Wartungs- und Reparaturanlagen für die Raumboote.

Auf der Oberseite der Station befindet sich eine riesige automatische Luke, die den Zugang zu einer großen Dock- und Wartungsanlage für Landungsschiffe freigibt. Landungsschiffe jeder Größe können an eine *Bastion* andocken; Schiffe mit weniger als 119 m

Durchmesser/Breite und unter 151 m Länge (alle militärischen Landungsschiffe fallen darunter) passen in den Wartungshangar, so daß die Luke hinter ihnen geschlossen und der Hangar unter Druck gesetzt werden kann. Dies erleichtert Wartungs- und Reparaturarbeiten ungemindert. Ein Landungsschiff im Innern des Wartungshangars ist vor gegnerischer Ortung ebenso geschützt wie vor feindlichem Beschuß. Schon so mancher Angreifer wurde von einem auf diese Weise versteckten Landungsschiff böse überrascht.

Unterhalb dieser Wartungsanlage befindet sich ein großes Gravdeck. Dieses ringförmige Deck ist groß genug, um bis zu 0,5 g künstlicher Schwerkraft zu erzeugen, ohne bei den Insassen Gleichgewichtsstörungen hervorzurufen. Das 10 m breite Deck wird als riesiger Salon mit etwa einem Dutzend Büros und einer Reihe kleinerer Freizeiträume benutzt.

Unterhalb des Gravdecks liegen die Crewdecks, auf denen die 400 Mann Besatzung, Marineinfanteristen und Besucher der Station untergebracht sind. Das Stations-





OLYMP-KLASSE

Die Raumstationen der *Olymp*-Klasse sind die größten noch betriebenen Stationen. Sie weisen Kuppelform auf und haben eine Masse von etwa 1.000.000 t und einen Durchmesser von 1500 m. Normalerweise befindet sich eine Station dieser Art in der Nähe des Zenit- oder Nadirsprungpunktes, um Sprung- und Landungsschiffe zu versorgen und im Bedarfsfall zu warten. Außerdem dient sie dort als Frühwarnsystem für den Fall eines Invasionsversuches.

Das auffallendste Merkmal der *Olymp*-Station ist ihr riesiges Sonnensegel. Dieses Segel ist identisch mit dem von Sprungschiffen, aber erheblich größer. Voll entfaltet erreicht es einen Durchmesser von mehr als 4 km und nimmt etwa das Sechsfache der Energie auf, die das größte Sprungschiffsegel sammeln kann. Das Segel versorgt die internen Systeme der Station mit Energie, und der große Energieüberschuß wird in sechs Speicherbänken gesammelt. Von dort kann die Energie per Mikrowellensender in das Sprungsegel eines Raumschiffes abgestrahlt werden. Ist das Sonnensegel eines Sprungschiffes beschädigt, kann es auch an der Station andocken, und die Energie wird direkt an das K-F-Triebwerk weitergeleitet.

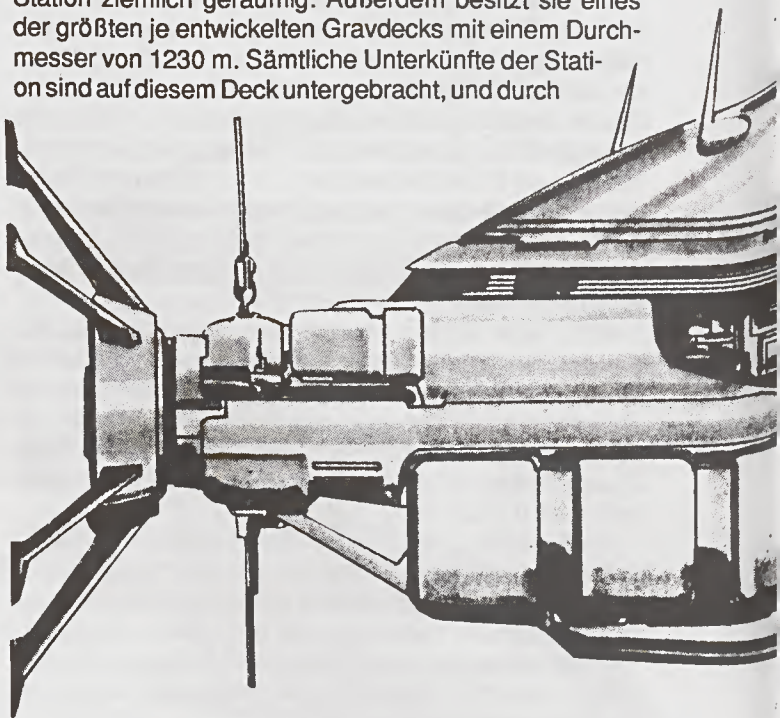
Zur Ortung und Beobachtung entfernter Raumfahrzeuge besitzt ein *Olymp* eine Raumradaranlage sowie ein Infrarot-Analysesystem, das Veränderungen in der IR-Hintergrundstrahlung des Weltraums mißt, um ankommende Sprungschiffe schon vor ihrem Auftauchen zu melden. Dieses automatische System ist überaus genau.

Zur Brennstoffversorgung besitzt der *Olymp* Treibstofftanks mit einer Gesamtkapazität von 10.000 t Flüssigwasserstoff. Dieser Treibstoff kann nach dem Andocken direkt aufgenommen werden, oder eine der Raumfähren der Station fungiert als Miniaturtanker. Letztere Methode ist die gebräuchlichere, obwohl sie zahlreiche Flüge beansprucht und dadurch teuer und zeitraubend wird, weil Dockmanöver immer schwierig und häufig riskant sind.

Stationen dieser Klasse können auch als Frachtzwischenstation dienen. Sie besitzen zwölf Laderäume, die jeweils über 13.000 t Fracht aufnehmen können. Normalerweise werden diese Laderäume an Händler und Militäreinheiten mit zeitlich begrenztem Bedarf an Lagerraum vermietet.

Im Innern des kuppelförmigen Stationsrumpfes liegen zwei kleinere Werftanlagen, die Fahrzeuge von bis zu 50.000 t aufnehmen können. Größeren Raumschiffen steht die geräumigere Werftanlage an der Bugseite der Station zur Verfügung. Da die Werftanlagen eines *Olymp* sehr gefragt sind, haben alle Stationen dieser Klasse eine Warteliste für Reparaturarbeiten. Da Sprungschiffe nicht die Möglichkeit haben, auf Raumstationen in einer planetaren Umlaufbahn auszuweichen, stellen *Olymp*-Stationen die einzige Möglichkeit für Sprungschiffreparaturen dar.

Normalerweise verfügt ein *Olymp* über 150 Mann Besatzung und kann bis zu 126 Besucher beherbergen. Die Unterbringung ist recht komfortabel und das Innere der Station ziemlich geräumig. Außerdem besitzt sie eines der größten je entwickelten Gravdecks mit einem Durchmesser von 1230 m. Sämtliche Unterkünfte der Station sind auf diesem Deck untergebracht, und durch

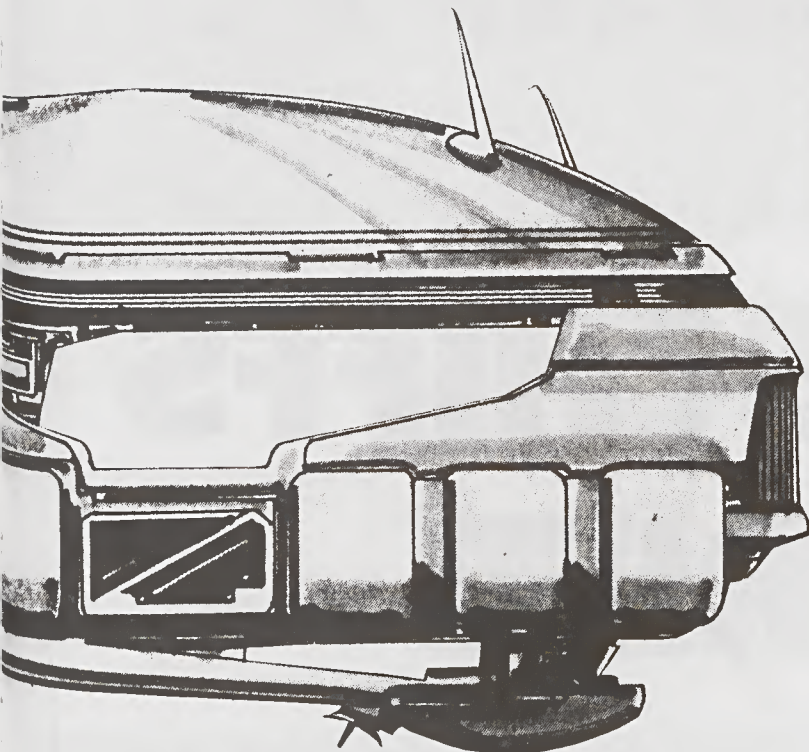


dessen Größe ist seine Rotation kaum festzustellen. Neben 276 Kabinen enthält das Deck mehrere Messen, Salons, Freizeiteinrichtungen, interplanetare Reisebüros, Läden und Büros.

Raumstationen der *Olymp*-Klasse sind mit ausgezeichneten Sicherheitsvorkehrungen ausgerüstet. Der Rumpf wird von 30 Geschützstationen umringt, die durchschnittlich 20 t Geschütze enthalten. Der Rumpf wird von einer mäßig starken Panzerung geschützt, und zusätzlich besitzt die Station ein Dutzend Raumboote, darunter 6 Raumjäger.

Da die Station manövrierunfähig ist, wird sie von ankommenden Sprung- und Landungsschiffen nicht als große Bedrohung angesehen. Sie kann jedoch eine Warnung vor einer anfliegenden Invasionsflotte weitergeben. Um dies zu verhindern, schicken die meisten Feindflotten eine Kommandotruppe voraus, um die Langstreckenfunkanlagen der Station zu beschädigen oder zu zerstören.

Stationen der *Olymp*-Klasse sind an den Hauptsprungpunkten vieler wichtiger Sonnensysteme zu finden. Sie werden nicht mehr hergestellt, aber die Verluste durch Kampfhandlungen sind gering. Stationen mit Wartungsschwierigkeiten können Ersatzteile von beschädigten oder aufgegebenen Stationen verwenden.



RAUMSTATION DER OLYMP-KLASSE

Tonnage: 1.000.000 t

Größe:

Höhe: 660 m

Durchmesser: 1500 m

Besatzung: 276 Mann

Frachtkapazität: 159.200 t

Bewaffnung:

- 12 Partikelprojektorkanonen
- 12 LSR 20er-Lafetten
- 12 Autokanonen/5
- 6 Autokanonen/20
- 12 KSR 6er-Lafetten
- 12 schwere Laser
- 30 mittelschwere Laser
- 36 leichte Laser
- 30 t LSR-Packs
- 12 t KSR-Packs
- 12 t AK/5-Munition
- 18 t AK/20-Munition

In Dienst gestellt: 2663

Häufigkeit: Ungewöhnlich

Typ: Olymp-Klasse, Raumstation

		Tonnen
Strukturelle Integrität:	1.000	
Treibstoff		10.000
Raumbootkokons:	12	1.800
Raumbootwartungshangars:	1	10.000
Frachtluken:	12	0
Parktielwerk	10.000	
Energiespeicherbänke:	8	800.000
Sonnensegel	320	
Gravdecks:	2	1.000
Wärmetauscher	200	

Panzerwert (2 Punkte/t):	600	300
Jeder Sektor (I - VI)	80	
Rumpf	120	

Bewaffnung:

Jeder Sektor (I - VI):

- PPK
- PPK
- LSR 20er-Lafette
- LSR 20er-Lafette
- Autokanone/5
- Autokanone/5
- Autokanone/20
- KSR 6er-Lafette
- KSR 6er-Lafette
- S-Laser
- S-Laser
- M-Laser
- M-Laser
- M-Laser
- M-Laser
- M-Laser
- L-Laser
- L-Laser
- L-Laser
- L-Laser
- L-Laser
- L-Laser

Geschützfaktoren:

Jeder Sektor (I - VI): 15

ANHANG 1:

RAUMSCHIFFS BETRIEB





RAUMSCHIFFSBETRIEB

Dieses Kapitel bietet Informationen und Regeln zum Kauf und zum Betrieb eines Sprung- oder Landungsschiffes, insbesondere anfallende Kosten und mögliche Einkünfte.

DER KAUF EINES RAUMSCHIFFES

Der Kauf eines Sprung- oder Landungsschiffes ist eine Aktion mit erheblichem finanziellem Umfang - ein neues Landungsschiff der *Leopard*-Klasse kostet etwa 60 Millionen C-Noten. Schiffe, die nach einer Havarie geborgen wurden, kann man für den halben Preis erstehen, aber selbst unter diesen Umständen können sich nur wenige Konzerne oder Söldnereinheiten derartige Ausgaben erlauben.

Die Chance, zum Verkauf stehende Schiffe zu finden, ist abhängig von der Welt, auf der sich der Käufer befindet. Entlang der Peripherie werden nur wenige Schiffe angeboten, und die meisten davon liegen schon mit einem Triebwerk beim Schrotthändler. Die Anbieter sind im Regelfall vom Pech verfolgte Söldnereinheiten, die dringend Bargeld benötigen. In den Systemen der Inneren Sphäre stehen mehr Schiffe zum Verkauf, aber die meisten davon sind neu und entsprechend teuer. Die wenigen zum Kauf angebotenen Gebrauchtschiffe sind in gutem Zustand, dementsprechend jedoch auch kostspieliger als die Angebote an der Peripherie. Wahrscheinliche Fundorte von Bergungsschiffen sind vor allem Grenzwelten, die häufig regelmäßig überfallen werden. In vielen Schlachten werden Landungsschiffe abgeschossen oder erobert. Einheiten, die ein feindliches Landungs- oder gar Sprungschiff in Besitz bekommen, verkaufen es häufig zum Höchstgebot weiter. In manchen Fällen läßt die Einheit das Schiff vorher mindestens bis auf Bergungsniveau reparieren, um einen höheren Preis zu erzielen.

Bevor er ein Sprung- oder Landungsschiff kaufen kann, muß ein Käufer oder Makler zunächst feststellen, wie viele Hinweise auf Kaufmöglichkeiten sich innerhalb eines Monats bieten. Diese Hinweise können zu einem verfügbaren Raumschiff führen, sich aber auch als bloße Gerüchte herausstellen.

Danach muß der Käufer oder Makler jedem einzelnen Hinweis nachgehen und feststellen, ob etwas an ihm dran ist. Falls dem so ist, müssen Klasse und Zustand des Schiffes ermittelt werden. Im nächsten Schritt wird dann festgestellt, wo sich das Schiff befindet. Anschließend muß der Käufer oder Makler zum Standort des Schiffes reisen, um es zu begutachten und möglicherweise den Kauf perfekt zu machen.

Sammeln der Hinweise

Die Anzahl der verfügbaren Hinweise wird mit 2W6 auf der folgende *Hinweistabelle* ausgewürfelt und modifiziert, falls so angegeben.

Neben der Anzahl verfügbarer Hinweise liefert die Tabelle auch einen Verfügbarkeitsmodifikator. Dieser wird im nächsten Schritt des Verfahrens auf den Basiswurf des Verfügbarkeitswurfes angerechnet (d.h. aus 8+ wird bei einem Modifikator von z.B. +1 ein Wurf von 9+).

HINWEISTABELLE

Wurf (2W6)	Verfügbare Hinweise Im laufenden Monat	Verfügbarkeits- modifikator
0-3	Keine	k.A.
4	1	+2
5	1	+1
6	1	0
7	2	+1
8	2	0
9	2	-1
10	3	+1
11	3	0
12	4	0
13	4	-1
14	5	-1

MODIFIKATOREN

<i>Erfahrungsstufe des Käufers/Agenten</i>	<i>Modifikator</i>
Bürokratie oder Verhandlung, Stufe 1-3	0
Bürokratie oder Verhandlung, Stufe 4-5	+1
Bürokratie oder Verhandlung, Stufe 6+	+2
Erfahrungsstufe 0	
Interaktion 7+ oder niedriger	+1
Interaktion 8+ bis 9+	0
Interaktion 10+ bis 12+	-1
Interaktion 13+ und höher	-2

Verfügbarkeit

Nach dem Sammeln aller verfügbaren Hinweise kann der Käufer sich entscheiden, welche der Schiffe er aufspüren will. Jedes Schiff hat einen Qualitätsgrad, der seinen Preis und seine Verfügbarkeit bestimmt. Es gibt drei mögliche Qualitätsgrade: neuwertig, gebraucht und funktionsunfähig.

Neuwertige Raumschiffe kommen nicht notwendigerweise direkt aus der Werft; die Zahl nagelneuer Raumfahrzeuge ist verschwindend gering. Als neuwertiges Schiff wird hier jedes Schiff bezeichnet, das gut instand gehalten oder generalüberholt wurde. Raumschiffe dieses Qualitätsgrades sind zuverlässig und in der Wartung vergleichsweise billig.

Eine preiswertere Alternative ist ein *gebrauchtes* Schiff. Das Hauptproblem bei diesen Schiffen ist die sehr viel größere Gefahr eines Systemversagens. Der schlechte Zustand der Bordsysteme macht die Instandhaltung eines gebrauchten Raumschiffes doppelt so teuer wie bei einem neuwertigen Schiff.



Funktionsunfähige Schiffe sind nicht mehr flugtüchtig. Man kann sie aber trotzdem kaufen, da sie verständlicherweise sehr billig sind und durchaus wieder in gebrauchten oder gar neuwertigen Zustand gebracht werden können. Solange das Schiff funktionsunfähig ist, benötigt es jedoch keine monatliche Wartung. Die Tabellen *Verfügbarkeit* und *Kaufpreis* liefern Angaben für Schiffe aller drei Qualitätsgrade und aller in diesem Band vorgestellten Schiffsklassen.

Um festzustellen, ob ein bestimmtes Raumschiff zum Verkauf steht, würfelt man mit 2W6 auf der Tabelle **Verfügbarkeit** und sieht unter Schiffsklasse und Qualitätsgrad, an denen der Käufer interessiert ist, nach. Dabei gilt der am Kreuzungspunkt der Schiffsklassenzeile und Qualitätsgradspalte angegebene Wert als zu erreichender Basiswurf. Dieser wird durch den im vorherigen Schritt ermittelten Verfügbarkeitsmodifikator modifiziert.

Liegt das Würfergebnis unter dem Mindestwert des modifizierten Basiswurfes, hat sich der Hinweis als leere Versprechung entpuppt, bzw. das Schiff ist bereits verkauft. Sofern der Käufer noch weitere Hinweise besitzt, kann er diesen ebenfalls nachgehen. Sind alle Hinweise abgearbeitet, ist eine erneute Suche erst im folgenden Monat möglich.

Gelingt der Wurf, erhält der Käufer die Bestätigung, daß ein Schiff der gewünschten Klasse und Qualität zum Verkauf steht. Er kann dann den Kauf tätigen, ist dazu jedoch nicht dazu verpflichtet.

VERFÜGBARKEIT

Qualitätsgrad

Schiffsklasse	Neuwertig	Gebraucht	Zerstört
Sprungschiffe			
<i>Scout</i>	9+	8+	9+
<i>Händler</i>	9+	8+	10+
<i>Invasor</i>	9+	8+	10+
<i>Starlord</i>	10+	9+	11+
<i>Monolith</i>	11+	10+	12+
Landungsschiffe			
<i>Zorn</i>	8+	7+	9+
<i>Gazelle</i>	7+	6+	7+
<i>Sucher</i>	10+	9+	11+
<i>Kondor</i>	9+	8+	9+
<i>Triumph</i>	9+	10+	10+
<i>Excalibur</i>	11+	10+	10+
<i>Leopard</i>	8+	7+	10+
<i>Union</i>	8+	7+	9+
<i>Overlord</i>	10+	9+	9+
<i>Rächer</i>	8+	7+	10+
<i>Intruder</i>	9+	8+	9+
<i>Achilles</i>	11+	9+	10+
<i>Festung</i>	12+	11+	12+
<i>Leopard JT</i>	10+	9+	11+
<i>Vergeltung</i>	11+	10+	10+
<i>Freibeuter</i>	7+	6+	8+
<i>Monarch</i>	9+	10+	9+
<i>Maultier</i>	7+	6+	7+
<i>Mammut</i>	11+	9+	11+
<i>Leviathan</i>	12+	11+	12+

KAUFPREIS (in Millionen C-Noten)

Schiffsklasse	Neuwertig	Bergungsgut	Zerstört
Sprungschiffe			
<i>Scout</i>	300	120	60
<i>Händler</i>	400	160	80
<i>Invasor</i>	500	200	100
<i>Starlord</i>	750	300	150
<i>Monolith</i>	1000	400	200
Landungsschiffe			
<i>Zorn</i>	30	12	6
<i>Gazelle</i>	40	16	8
<i>Sucher</i>	100	40	20
<i>Kondor</i>	300	120	60
<i>Triumph</i>	450	180	90
<i>Excalibur</i>	750	300	150
<i>Leopard</i>	60	24	12
<i>Union</i>	160	64	32
<i>Overlord</i>	430	172	86
<i>Rächer</i>	70	28	14
<i>Intruder</i>	200	80	40
<i>Achilles</i>	350	140	70
<i>Festung</i>	800	320	160
<i>Leopard JT</i>	60	24	12
<i>Vergeltung</i>	350	140	70
<i>Freibeuter</i>	400	200	100
<i>Monarch</i>	200	80	40
<i>Maultier</i>	300	120	60
<i>Mammut</i>	1200	480	240
<i>Leviathan</i>	2000	800	400

Standort

Zur Feststellung des Ortes, an dem sich das zum Verkauf stehende Schiff befindet, wird mit 1W6 auf der Tabelle *Raumschiffstandort* gewürfelt. Bei einem Ergebnis *Nächster Raumhafen* befindet sich das Schiff auf demselben Planeten wie der Käufer. Liegt das Schiff im Orbit, benötigt der Käufer eine Raumfähre oder ein anderes Beförderungsmittel, um es zu erreichen. Bei einem Standort an einem anderen Ort desselben Systems wird ein Flug mit einem Landungsschiff notwendig, und sollte sich das Schiff gar in einem anderen Sonnensystem befinden, muß der Käufer eine Sprungschiffpassage bezahlen.

RAUMSCHIFFSTANDORT

Wurf (1W6) Standort

1-2	Nächster Raumhafen
3-4	In Umlaufbahn
5	Im selben System
6	Nachbarsystem (ein Sprung Entfernung)

Auch wenn kein Schiff aufgespürt und gekauft wird, muß ein Makler bezahlt werden. Makler erhalten unabhängig vom Erfolg ihrer Arbeit 300 C-Noten monatlich. Falls der Makler ein gekauftes Schiff lokalisiert hat, erhält er eine Kommission in Höhe von 1 Promille des Kaufpreises (pro Million C-Noten Kaufpreis sind das 1000 C-Noten).



BORDPERSONAL

Es bedarf vieler Personen, um ein Raumschiff voll funktionstüchtig zu halten. Ein Schiff benötigt eine Besatzung, die es steuert, die Triebwerke und Reaktoren in Betrieb hält, routinemäßige Wartungsarbeiten durchführt, für die Sicherheit an Bord sorgt, die Geschütze bemannt, die Beiboote fliegt, sich um Fracht und Passagiere kümmert, die medizinische Versorgung sicherstellt, die Verpflegung gewährleistet und den anfallenden Papierkram erledigt.

Da Raumschiffe in den verschiedensten Größen und Funktionen existieren, variiert auch die Größe der notwendigen Besatzung. Die Tabelle *Mannschaften* führt alle in diesem Band vorgestellten Raumschiffklassen mit der Standardbesatzung und den dafür anfallenden Soldkosten auf. Die beiden rechten Spalten geben an, wie viele Besatzungsmitglieder pro Wache minimal benötigt werden. Normalerweise besteht ein Tag aus drei achtstündigen Wachen.

Die Brückenbesatzung muß Funkverkehr, Ortungssysteme, den internen Zustand des Schiffes und den Kurs

überwachen. Das Schiff kann zwar auch ohne Brückenbesatzung operieren, sollte jedoch etwas schiefgehen, würde man dies erst bemerken, wenn es zu spät ist. Daher muß zu jeder Zeit mindestens ein Mann auf der Brücke Wache schieben. Dabei muß es sich nicht um einen qualifizierten Piloten handeln, aber meistens befindet sich für den Fall eines Falles einer im Dienst.

Die Maschinenraumbesatzung muß gewährleisten, daß Reaktoren und Triebwerke innerhalb des Sicherheitsrahmens arbeiten, und die Lebenserhaltungssysteme überwachen. Von der sorgfältigen Kontrolle der Maschinen hängt das Wohl und Wehe des Schiffes ab. Zur Maschinenraumbesatzung muß mindestens ein ausgebildeter Ingenieur gehören.

Die Zahl der Wachen kann man auf zwei senken, wenn man ihre Länge von acht auf zwölf Stunden erhöht. Dies ist jedoch nicht ratsam, da die Besatzung zu stark belastet wird.

Ingenieur ist die übliche Bezeichnung für einen RaumschiffTech. Ein Hilfsingenieur entspricht einem AsTech.

MANNSCHAFTEN

Raumschiffs- klasse	Basiscrew	Monatlicher Grund- sold in C-Noten	Brücken- besatzung	Maschinen- raum
Sprungschiffe				
<i>Scout</i>	6: 1i, 1p, 4hi	2000	1p/hi	1i/hi
<i>Händler</i>	8: 2i, 2p, 4hi	3000	1p/hi	1i/hi
<i>Invasor</i>	11: 2i, 2p, 7hi	4300	1p/hi	1i/hi
<i>Starlord</i>	12: 3i, 2p, 7hi	3750	1p/hi	1i/hi
<i>Monolith</i>	16: 4i, 3p, 9hi	5250	1p	1i+1hi
Landungsschiffe				
<i>Zorn</i>	8: 4i, 2p, 3hi	3100	1p/hi	1i
<i>Gazelle</i>	10: 4i, 2p, 4hi	3600	1p/hi	1i
<i>Kondor</i>	24: 4i, 2p, 18hi	7100	1p/hi	1i+2i/hi
<i>Triumph</i>	15: 4i, 2p, 9hi	4850	1p/hi	1i
<i>Excalibur</i>	22: 5i, 2p, 15hi	6800	1p/hi	1i+2hi
<i>Leopard</i>	9: 4i, 2p, 3hi	3350	1p/hi	1i
<i>Union</i>	14: 4i, 2p, 8hi	4600	1p/hi	1i+1hi
<i>Overlord</i>	39: 5i, 3p, 31hi	11.200	1p+1hi	1i+2hi
<i>Rächer</i>	15: 4i, 2p, 9hi	4850	1p/hi	1i
<i>Intruder</i>	30: 5i, 3p, 22hi	8950	1p/hi	1i+1hi
<i>Achilles</i>	31: 5i, 6p, 20hi	9650	2p	1i+4hi
<i>Festung</i>	38: 5i, 3p, 30hi	10.950	1p+1hi	1i+2hi
<i>Leopard JT</i>	9: 4i, 2p, 3hi	3350	1p/hi	1i
<i>Vergeltung</i>	34: 6i, 3p, 25hi	10.150	1p+1hi	1i+1i/hi
<i>Freibeuter</i>	12: 4i, 2p, 6hi	4100	1p/hi	1i
<i>Monarch</i>	34: 4i, 3p, 27hi	9750	1p+2hi	1i+1hi
<i>Maultier</i>	18: 4i, 2p, 12hi	5600	1p/hi	1i
<i>Mammut</i>	35: 6i, 3p, 26hi	10.400	1p+2hi	1i+1i/hi+2hi
<i>Leviathan</i>	50: 8i, 6p, 36hi	15.000	2p	2i+2hi

i: Ingenieur, p: Pilot, hi: Hilfsingenieur



WARTUNGSKOSTEN

Die Wartung von Sprung- und Landungsschiffen erfordert viel Zeit, Geld und Arbeit. Teams aus Ingenieuren und Hilfsingenieuren sind rund um die Uhr damit beschäftigt, Lampen auszuwechseln, Türmechanismen und Leitungen zu reparieren und Lebenserhaltungssysteme, Kommunikatoren und Rettungskapseln zu überprüfen. Spieltechnisch wird dies in Form von Wartungspunkten ausgedrückt. Wartungspunkte werden durch die Arbeitskraft der Besatzungsmitglieder und Geldausgaben erzeugt. Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Wartungspunkte pro Monat erzeugt werden.

WARTUNGSPUNKTE

Erfahrungsstufe 1 in Tech: Raumschiff (bzw. Hilfsingenieur)	5 Wartungspunkte
Erfahrungsstufe 2-3 in Tech: Raumschiff	10 Wartungspunkte
Erfahrungsstufe 4-5 in Tech: Raumschiff (bzw. Ingenieur)	20 Wartungspunkte
Erfahrungsstufe 6+ in Tech: Raumschiff	30 Wartungspunkte
Pro 5 Besatzungsmitgliedern	1 Wartungspunkt
Pro 5000 C-Noten Ausgaben	1 Wartungspunkt

Die *Wartungskostentabelle* gibt je nach Qualitätsgrad die zur Instandhaltung eines Schiffes monatlich notwendigen Wartungspunkte für alle in diesem Band vorgestellten Schiffsklassen an.

WARTUNGSKOSTENTABELLE

Schiffsklasse	Mtl. Kosten (in Wartungspunkten)	
	Neuwertig	Bergungsgut
Sprungschiffe		
Scout	75	150
Händler	80	160
Invasor	85	170
Starlord	90	180
Monolith	100	200
Landungsschiffe		
Zorn	40	80
Gazelle	50	100
Sucher	65	130
Kondor	75	150
Triumph	80	160
Excalibur	100	200
Leopard	60	120
Union	70	140
Overlord	80	160
Rächer	65	130
Intruder	75	150
Achilles	80	160
Festung	110	220
Leopard JT	65	130
Vergeltung	75	150
Freibeuter	50	100
Monarch	75	150
Maultier	75	150
Mammut	150	300
Leviathan	250	500

Die Wartungskosten werden monatlich berechnet. Dazu wird zuerst der momentane Wartungsgrad des Raumschiffes ermittelt. Es gibt sechs Wartungsgrade, die von 0 bis 5 numeriert sind. Dabei ist 0 der höchste Wartungsgrad. Neuwertige Raumschiffe haben Wartungsgrad 0, gebrauchte hat Grad 2 und funktionsunfähige Schiffe haben Grad 5.

Auf der *Wartungstabelle* werden die Kosten für die Instandhaltung eines Raumschiffes als Prozentsatz der Wartungskosten für neuwertig oder gebraucht angegeben (siehe *Wartungskostentabelle*). Dieser Wert entspricht der Anzahl von Wartungspunkten, die ausgegeben werden müssen, um den momentanen Wartungsgrad zu halten. Können die Wartungskosten nicht vollständig aufgebracht werden, verschlechtert sich der Zustand des Schiffes, und der Wartungsgrad erhöht sich um eine Stufe. Im folgenden Monat wird der neue, schlechtere Wartungsgrad zugrunde gelegt. Falls genügend Arbeitskräfte verfügbar sind, kann man versuchen, den Wartungsgrad eines Schiffes zu verbessern. Hierzu muß die unter *Zustandsverbesserung* angegebene Zahl von Wartungspunkten aufgewendet werden. Im folgenden Monat wird der neue, bessere Wartungsgrad zugrunde gelegt.

WARTUNGSTABELLE

Wartungs-grad	Wartungs-zustand	Aufrecht-erhaltung	Zustands-verbesserung
0	Neuwertig	100% von Neu	-
1	Gebraucht-A	80% von Neu	Gebr.x2
2	Gebraucht-B	100% von Gebr.	Gebr.x1
3	Gebraucht-C	60% von Gebr.	Gebr.x1
4	Funktionsunf.-A	10% von Gebr.	Gebr.x1
5	Funktionsunf.-B	0	Gebr.x3

Die folgende Tabelle führt einige Möglichkeiten auf, die monatlichen Wartungskosten zu senken. Ein *eingemottetes* Raumschiff ist völlig unbemannt, alle Systeme sind stillgelegt, und das Schiff ist versiegelt. Das Einmotten dauert etwa eine Woche, während der die Besatzung alle Triebwerksöffnungen versiegelt und alles entfernt, was das Schiff belasten könnte (Tankfüllungen, Mechs usw.). Raumschiffe werden nur selten eingemottet, da dies als Verschwendung wertvoller Ressourcen betrachtet wird. Wenn eine Einheit aber Schwierigkeiten hat, ein Schiff zu warten, ist das Einmotten immer noch dem Verlust des Schiffes durch übermäßigen Verschleiß vorzuziehen. Der Vorgang des Einmottens kostet das Doppelte der normalen monatlichen Wartungskosten und rentiert sich dementsprechend erst ab einer Lagerfrist von 4 Monaten.

Eine andere Methode, die Wartungskosten zu senken, besteht darin, den Reaktor abzuschalten (das Schiff wird dadurch unbewohnbar). Weitere Möglichkeiten sind in der Tabelle aufgeführt.

SENKUNG DER WARTUNGSKOSTEN

Situation Wartungskosten

Schiff ist eingemottet	Keine
Reaktoren sind abgeschaltet	10%
Schiff wird nicht bewegt	70%
Landungsschiff bleibt im Raum	90%



Ob die Wartungskosten für ein Schiff erbracht werden oder nicht, die Gefahr eines Systemversagens besteht immer, auch wenn sie mit verbessertem Wartungsgrad natürlich sinkt. Ob es zu einem Systemversagen kommt, wird zusammen mit den monatlichen Wartungswürfen ermittelt. Zunächst wird anhand der *Systemausfalltabelle* der dem Wartungsgrad entsprechende Wurf festgestellt. Dieser Wurf wird mit Hilfe der darunter aufgeführten Modifikatoren verändert. Bleibt das erzielte Wurfresultat unter dem modifizierten Wurf, kommt es zu keinem Systemversagen. Ist das Wurfresultat jedoch mindestens gleich dem modifizierten Wurf, ist ein Systemversagen möglich. Die Art dieses Ausfalls wird durch einen weiteren 2W6-Wurf zuzüglich des Wartungsgrades (0 bis 5) auf der *Auswirkungstabelle* ermittelt. Der Systemausfall erfolgt zu einem vom Spielleiter festgesetzten Zeitpunkt im Verlauf des Monats.

SYSTEMAUSFALLTABELLE

Wartungsgrad	Wurf
0	12+
1	11+
2	10+
3	8+
4	5+
5	k.A.

MODIFIKATOREN

Situation	Modifikator
Schiff ist eingemottet	+6
Reaktoren sind abgeschaltet	+4
Schiff wird nicht bewegt	+2
Landungsschiff bleibt im Raum	+1

AUSWIRKUNGEN VON SYSTEMVERSAGEN

Wurf	Betroffenes System
2-7	Keines
8	Schott beschädigt
9	Bordcomputer beschädigt
10	Lebenserhaltungssysteme beschädigt
11	Feuerleitsysteme beschädigt
12	Ortung beschädigt
13	Landestützen beschädigt
14	Schubdüsen beschädigt
15-16	Triebwerksschaden
17	Interne Struktur beschädigt

einer Schiffsklasse zur anderen verschieden und unter den jeweiligen technischen Daten angegeben.

Eine Tonne Wasserstoff kostet auf Grenzwelten und in der Nähe der Peripherie 750 C-Noten. In der übrigen Inneren Sphäre werden 500 C-Noten pro Tonne verlangt. In der Peripherie variieren die Preise erheblich und reichen je nach Verfügbarkeit von 750 bis 3000 C-Noten pro Tonne.

LANDUNGSSCHIFFSEINKÜNFTE

Um ein Landungsschiff instandzuhalten und möglichst auch noch Gewinn zu machen, benötigt sein Kapitän Einkünfte. Es gibt zwei Methoden, diese Einkünfte zu ermitteln. Die erste Methode ist ein einfacher Einkommensgenerator, der schnell und leicht Einnahmen durch nichtmilitärische Missionen erzeugen kann. Für Militärschiffe ist diese Methode nicht geeignet, da sie die Möglichkeit einer Beschädigung des Schiffes nicht berücksichtigt. Hier muß die zweite Methode benutzt werden.

Bei der ersten Methode wird mit 2W6 gewürfelt und das Ergebnis mit 10 multipliziert, um die Einnahmen in Prozent der Standardpreise für die betreffende Schiffsklasse zu ermitteln. Diese Standardpreise sind auf der folgenden Tabelle aufgeführt.

STANDARDTRANSPORTRATEN

Schiffsklasse	Standardpreis (in C-Noten)
Zorn	30.000
Gazelle	40.000
Sucher	105.000
Kondor	300.000
Triumph	430.000
Excalibur	700.000
Leopard	60.000
Union	150.000
Overlord	400.000
Rächer	500.000
Intruder	1.000.000
Achilles	750.000
Festung	4.000.000
Leopard JT	60.000
Vergeltung	k.A.
Freibeuter	256.000
Monarch	228.000
Maultier	854.000
Mammut	4.011.000
Leviathan	8.400.000

SONSTIGE KOSTEN

Zur Erzeugung von Strom und Schubleistung besitzen alle Landungsschiffe und die meisten Sprungschiffe Fusionskerntriebwerke, die mit Wasserstoff betrieben werden. Wasserstoff ist an allen Raumhäfen, den meisten Raumstationen und Tankraumern an den Hauptsprungpunkten vieler wichtiger Sonnensysteme erhältlich.

Brennstoff wird in Brenntagen gemessen. Ein Brenntag entspricht der Brennstoffmenge, die ein Schiff bei gleichmäßiger Beschleunigung von 1 g an einem Tag verbraucht. Der genaue Verbrauch an einem Brenntag ist von

Die zweite Methode ist detaillierter und berücksichtigt die Besonderheiten verschiedener Missionen. Sie ist für zivile und militärische Landungsschiffe geeignet. Der Spieler wirft 2W6 und addiert die entsprechenden Modifikatoren für die ausgeführte Mission. Bei freiwilligen Modifikatoren entscheidet der Spieler vor dem Wurf, ob er den Modifikator anwendet oder nicht.

Anschließend wird das Resultat mit der *Missionstabelle* verglichen. Diese Tabelle enthält Informationen über die Art und Länge der Mission und darüber, ob eine Gefechtsfeldlandung und/oder Hin- und Rückflug erforderlich sind. Außerdem gibt sie an, ob die Gefahr eines Gefechts-



schadens besteht und inwieweit die Kapazität des Schiffes ausgelastet wird.

Zur Feststellung der Missionsdauer wird mit 2W6 gewürfelt. Gelingt der Wurf, dauert die Mission 2W6-1 Wochen, andernfalls 1W6 Wochen. Die Dauer der Mission hat keinen Einfluß auf die Höhe der Bezahlung.

Eine Gefechtsfeldlandung ist erforderlich, wenn der in der betreffenden Spalte aufgeführte 2W6-Wurf gelingt. Die Bezahlung für eine Mission inklusive Gefechtsfeldlandung entspricht dem zehnfachen Standardpreis.

Anschließend wird noch ermittelt, ob der Auftraggeber Hin- und Rückflug verlangt. Ist der in der betreffenden Spalte aufgeführte 2W6-Wurf erfolgreich, ist dies der Fall. Die Bezahlung für Hin- und Rückflug entspricht dem Doppelten Standardpreis.

An diesem Punkt müssen sich die Spieler entscheiden, ob sie die Mission annehmen. Tun Sie dies nicht, dauert es eine Woche, bis ihr Landungsschiff ein neues Angebot erhält. Akzeptieren sie die Mission, wird ein Gefahrenwurf notwendig. Gelingt der Wurf in der Gefahrenspalte der *Missionstabelle*, kommt es während der Mission zu einem Zwischenfall, bei dem Schiff und/oder Besatzung zu Schaden kommen. Um die Ausmaße des Schadens festzustellen, wird auf der folgenden Tabelle gewürfelt.

SPRUNGSCHIFFEINKÜNFTE

Sprungschiffe können in zwei Kategorien unterteilt werden: solche, die aus eigener Kraft Einkünfte erbringen, und solche, die ertragbringende Landungsschiffe unterstützen.

Eigenständige Sprungschiffe werden von unabhängigen Kapitänen geführt und besitzen keine eigenen Landungsschiffe, die sie von einem System ins andere transportieren. Statt dessen befördern sie gegen Bezahlung unabhängige Landungsschiffe. Da sie nicht darauf angewiesen sind, auf die Rückkehr eigener Landungsschiffe zu warten, erwirtschaften diese Sprungschiffe den größeren Profit. Die Wartezeit auf ein ins Systeminnere abgeflogenes Landungsschiff kann vier Wochen betragen. Ein Sprungschiff benötigt nur eine Woche, um das K-F-Triebwerk aufzuladen, und ein unabhängiges Schiff kann in den übrigen drei Wochen andere Landungsschiffe befördern. Der einzige Nachteil dabei ist, daß ein unabhängiges Sprungschiff häufig Versorgungs- und Nachschubschwierigkeiten hat. Außerdem ist seine Besatzung gelegentlich gezwungen, ihrerseits ein Landungsschiff für interplanetare Transporte zu mieten.

Sprungschiffe mit eigenen Landungsschiffen sind weniger gewinnträchtig, solange man die von den Landungsschiffen erwirtschafteten Profite unberücksichtigt läßt. Diese Landungsschiffe können sich ganz auf den Handel konzentrieren, ohne sich Gedanken über den Transport in ein anderes System machen zu müssen.

MISSIONSTABELLE

Wurf	Art der Mission	Dauer	Gef.-Idg.	H/R-flug	Gefahr	Auslastg.
0	Zivil	12+	k.A.	8+	11+	50%
1	Zivil	11+	k.A.	9+	11+	60%
2	Zivil	11+	k.A.	10+	12+	70%
3	Zivil	10+	k.A.	11+	12+	80%
4	Zivil	10+	k.A.	11+	12+	90%
5	Zivil	9+	k.A.	12+	12+	voll
6	Militärisch	11+	12+	6+	11+	voll
7	Militärisch	10+	11+	7+	10+	voll
8	Militärisch	10+	10+	7+	9+	voll
9	Militärisch	10+	7+	9+	8+	voll
10	Militärisch	8+	9+	9+	9+	voll
11	Militärisch	6+	10+	10+	10+	voll
12	Militärisch	6+	9+	8+	9+	voll
13	ComStar	6+	12+	7+	10+	voll
14	Haus	8+	11+	6+	9+	voll

Modifikatoren

Ziviles Landungsschiff	-2 (freiwillig)
50.000 t-Schiff oder größer	-2
Militärisches Landungsschiff	+2 (freiwillig)
Kampflandungsschiff	+4

MISSIONSSCHÄDEN

Wurf (2W6)	Schaden
2	Schiff erleidet 8W6 Punkte Schaden in 10er-Schritten in zufällig ermittelten Trefferzonen. Zusätzlich verliert das Schiff 2 Punkte Strukturelle Integrität. 1W6 Charaktere erleiden 2W6 Wunden (1 Treffer).
3	Schiff erleidet 6W6 Punkte Schaden in 10er-Schritten in zufällig ermittelte Trefferzonen. Zusätzlich verliert das Schiff 1 Punkt Strukturelle Integrität.
4	Schiff erleidet 4W6 Punkte Schaden in 5er-Schritten in zufällig ermittelte Trefferzonen.
5	Schiff erleidet 2W6 Punkte Schaden in einer zufällig ermittelten Trefferzone.
6	Schwere Erschütterung verursacht bei 1W6 Charakteren 1W6 Prellungen in zufällig ermittelten Trefferzonen.
7	Leichte Erschütterung. Kleinere Schäden, die schnell repariert sind.
8	Schwere Erschütterung verursacht bei 1W6 Charakteren 1W6 Prellungen in zufällig ermittelten Trefferzonen.
9	Möglicher Systemausfall. Wurf von 2W6+4 gegen Auswirkungstabelle für Systemversagen, S. 94.
10	Schiff erleidet 4W6 Punkte Schaden in 5er-Schritten in zufällig ermittelten Trefferzonen.
11	Schiff erleidet 6W6 Punkte Schaden in 10er-Schritten in zufällig ermittelten Trefferzonen. Zusätzlich verliert das Schiff 1 Punkt Strukturelle Integrität.
12	Schiff erleidet 8W6 Punkte Schaden in 10er-Schritten in zufällig ermittelten Trefferzonen. Zusätzlich verliert das Schiff 2 Punkte Strukturelle Integrität. 1W6 Charaktere erleiden 2W6 Wunden (1 Treffer).



Wenn sie in Schwierigkeiten geraten, können sie das System verlassen, sobald sie ihr Sprungschiff erreicht haben. Militäreinheiten und Großkonzerne betreiben ihre Sprungschiffe in der Regel

auf diese Weise. Bei Hyperraumsprüngen machen diese Schiffe häufig extra Profit, indem sie an freien Dockkränen unabhängige Landungsschiffe mitnehmen.

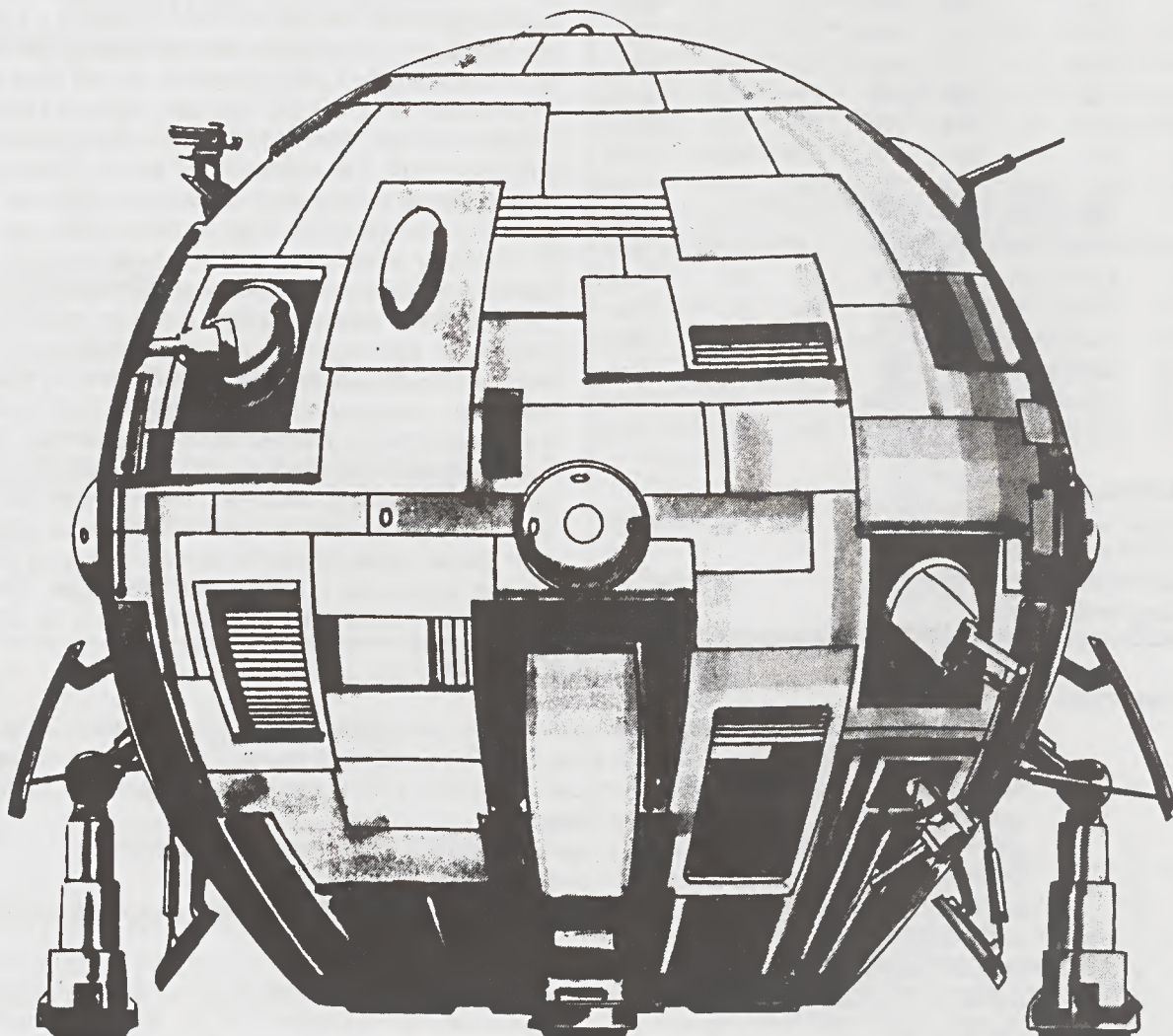
Spieltechnisch ist die Ermittlung von Sprungschiffseinkünften recht einfach. Falls ein Sprungschiff Landungsschiffe mitnehmen kann, wird mit 2W6-1 ausgewürfelt, wie viele Landungsschiffe in das Zielsystem des Sprungschiffes

mitgenommen werden wollen. Dieses Ergebnis wird anschließend entsprechend der folgenden Tabelle modifiziert.

Sprungschiffe erheben eine feste Transportgebühr von 50.000 C-Noten pro Sprung und Landungsschiff.

MODIFIKATOREN FÜR SPRUNGSCIFFTRANSPORT

Schiff reist über eine Nachfolgerstaatengrenze	-5
Schiff reist in die Peripherie	-3
Schiff reist von oder zu einer Provinzhauptwelt	+4
Schiff reist von oder zu einer Welt mit mindestens 1 Milliarde Einwohner	+2



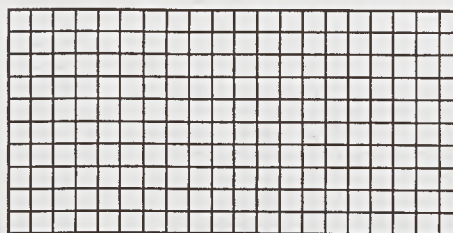
LANDUNGSSCHIFF, STROMLINIENFORM
TYP _____

WÄRMETAUSCHER: _____

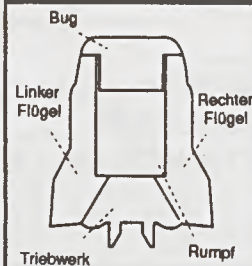
SCHUB: _____

VOLLGAS: _____

STRUKTURELLE INTEGRITÄT: _____

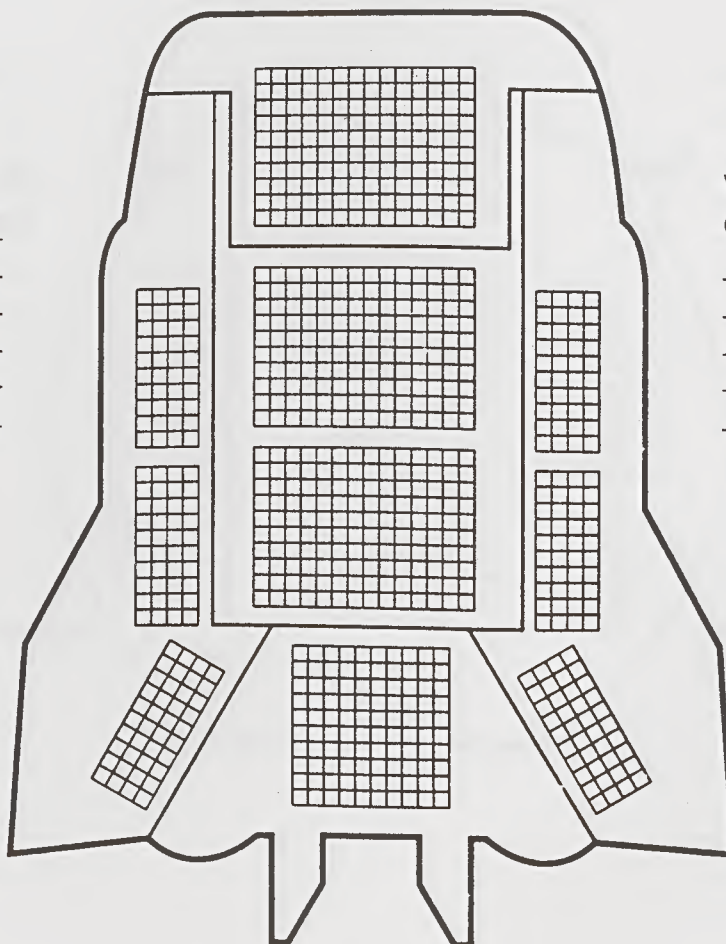


PANZERUNG



Waffen, Bug
Geschützfaktoren: _____

Waffen linker Flügel
Geschützfaktoren: _____



Waffen rechter Flügel
Geschützfaktoren: _____

Waffen, Heck
Geschützfaktoren: _____

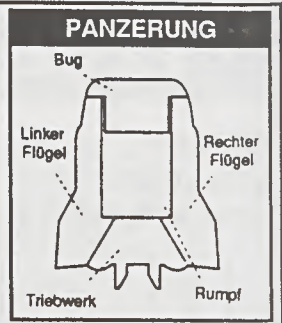
TYP _____

WÄRMETAUSCHER:_____

SCHUB: _____

VOLLGAS: _____

STRUKTURELLE INTEGRITÄT:_____

[illegible]

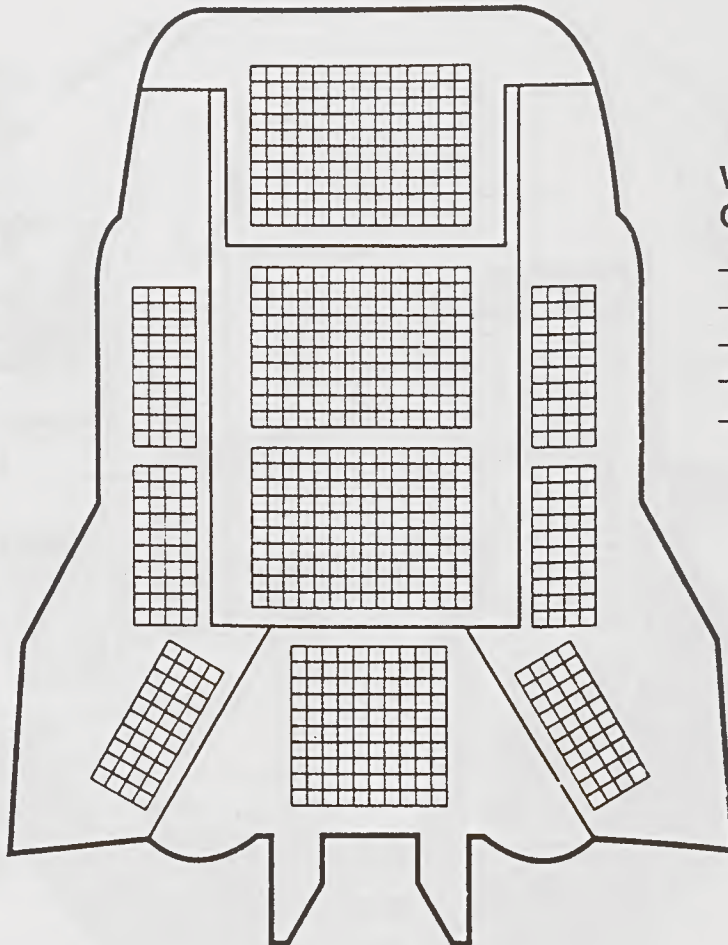
**Waffen, Bug
Geschützfactoren:_____**

[illegible]

Waffen linker Flügel
Geschützfaktoren: _____

[illegible]

Waffen rechter Flügel Geschützfaktoren:

[illegible]

**Waffen, Heck
Geschützfactoren:_____**

[illegible]

TYP _____

WÄRMETAUSCHER:_____

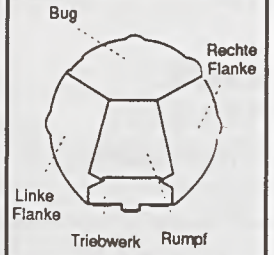
SCHUB: _____

VOLLGAS: _____

STRUKTURELLE INTEGRITÄT:_____

[illegible]

PANZERUNG



**Waffen, Bug
Geschützfactoren: _____**

[illegible]

Waffen, linke Flanke
Geschützfaktoren: _____

[illegible]

Waffen, rechte Flanke
Geschützfactoren: _____

[illegible]

Waffen, li. hintere Flanke
Geschützfactoren: _____

[illegible]

Waffen, re. hintere Flanke
Geschützfactoren:

**Waffen, Heck
Geschützfactoren:**

[illegible]

TYP _____

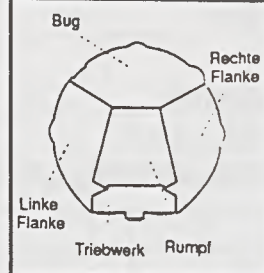
WÄRMETAUSCHER:_____

PANZERUNG

SCHUB: _____

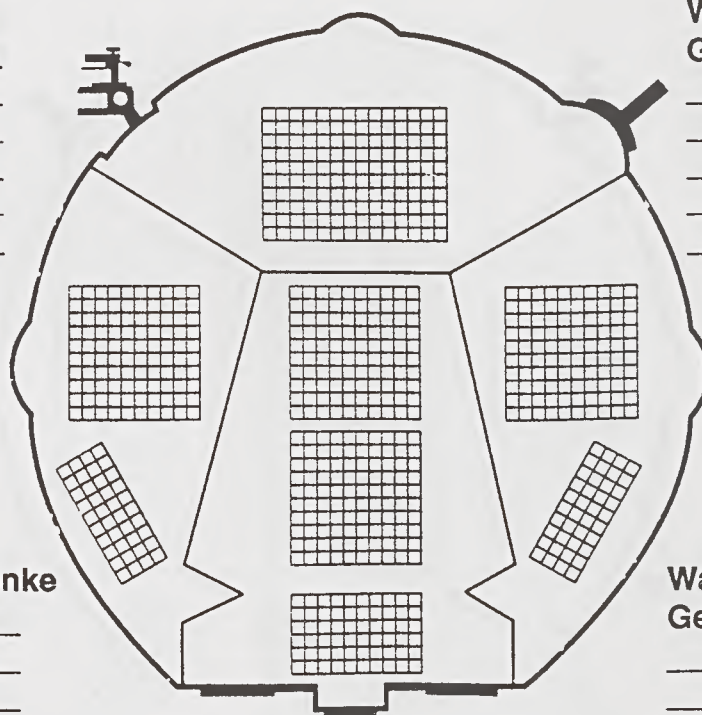
VOLLGAS: _____

STRUKTURELLE INTEGRITÄT:_____

[illegible][illegible]

**Waffen, Bug
Geschützfactoren:**

Waffen, linke Flanke
Geschützfactoren: _____

[illegible]

Waffen, rechte Flanke Geschützfactoren:

Waffen, li. hintere Flanke
Geschützfactoren:_____

Waffen, re. hintere Flanke
Geschützfactoren:

**Waffen, Heck
Geschützfactoren:**

TYP _____

VOLLGAS: _____

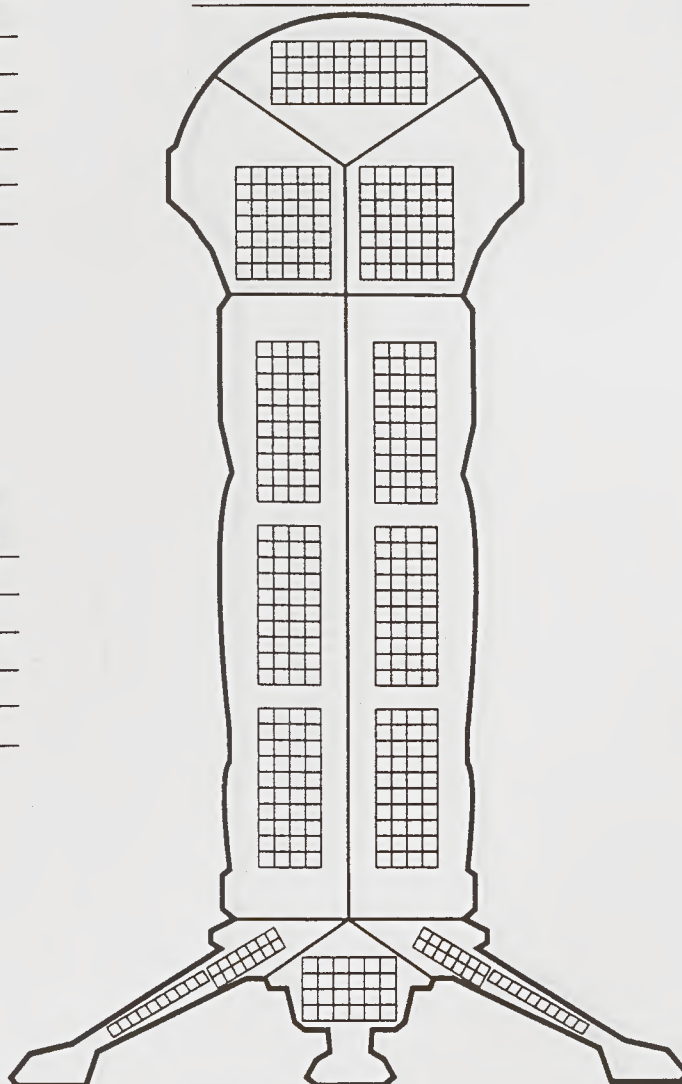
Das Diagramm zeigt eine Draufsicht auf einen Kettentransporter. Die Beschriftungen sind wie folgt angeordnet:

- Bug**: Oben am vorderen Ende.
- Komm. links** und **Komm. rechts**: Oben an den äußeren Enden der Transporterflanken.
- Fracht links** und **Fracht rechts**: In der Mitte der Transporterflanken.
- Antrieb links** und **Antrieb rechts**: Unten an den äußeren Enden der Transporterflanken.
- Parkdüsen**: Unten in der Mitte.

[illegible]

[illegible]

[illegible]



TYP _____

A large empty grid consisting of 20 columns and 10 rows of squares, intended for drawing or writing.

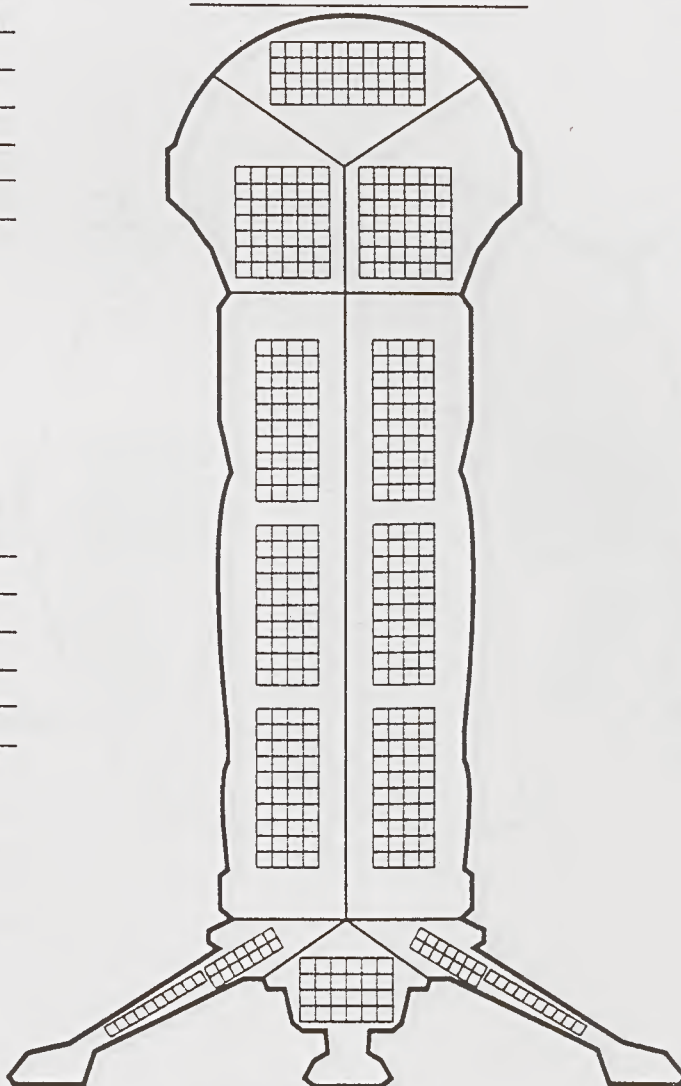
VOLLGAS: _____

Das Diagramm zeigt einen Kettensägekopf von oben. Die Beschriftungen sind wie folgt angeordnet:

- Bug**: Oben am vorderen Ende des Kopfes.
- Komm. links** und **Komm. rechts**: Die Kommandoschalter auf der linken und rechten Seite.
- Fracht links** und **Fracht rechts**: Die Frachtschalter auf der linken und rechten Seite.
- Antrieb links** und **Antrieb rechts**: Die Antriebsmechanismen auf der linken und rechten Seite.
- Parkdüsen**: Die Düsen am unteren Ende des Kopfes.

[illegible]

[illegible][illegible][illegible][illegible]

[illegible]

SPRUNGSCHIFF

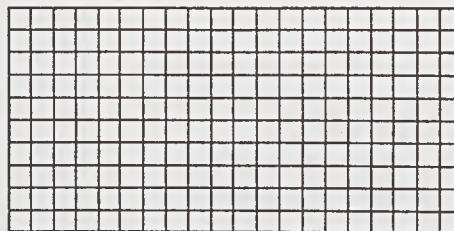
TYP _____

SCHUB: _____

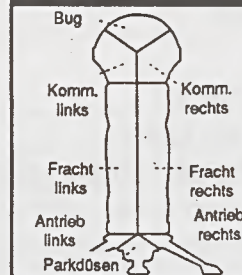
VOLLGAS: _____

STRUKTURELLE INTEGRITÄT: _____

WÄRMETAUSCHER: _____



PANZERUNG



Waffen, Bug

Geschützfaktoren: _____

Waffen, Kommando li.

Geschützfaktoren: _____

Waffen, Kommando re.

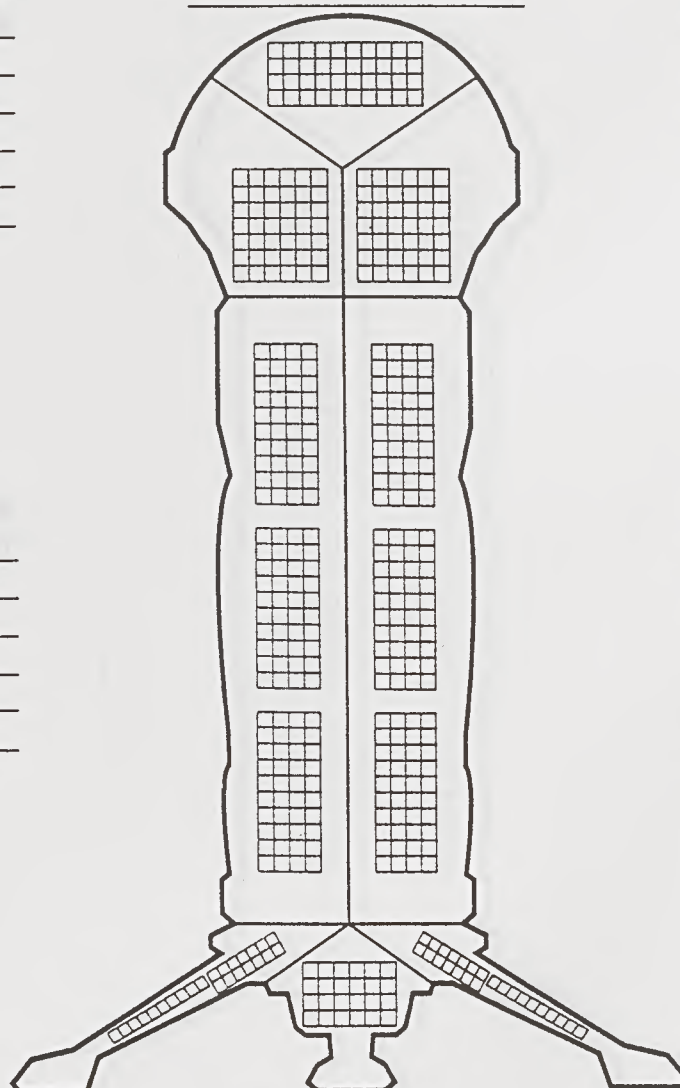
Geschützfaktoren: _____

Waffen, Fracht links

Geschützfaktoren: _____

Waffen, Fracht rechts

Geschützfaktoren: _____



Waffen, Antrieb links

Geschützfaktoren: _____

Waffen, Heck

Geschützfaktoren: _____

Waffen, Antrieb rechts

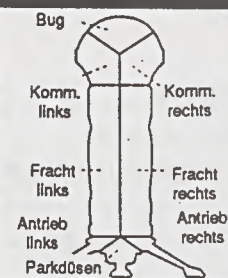
Geschützfaktoren: _____

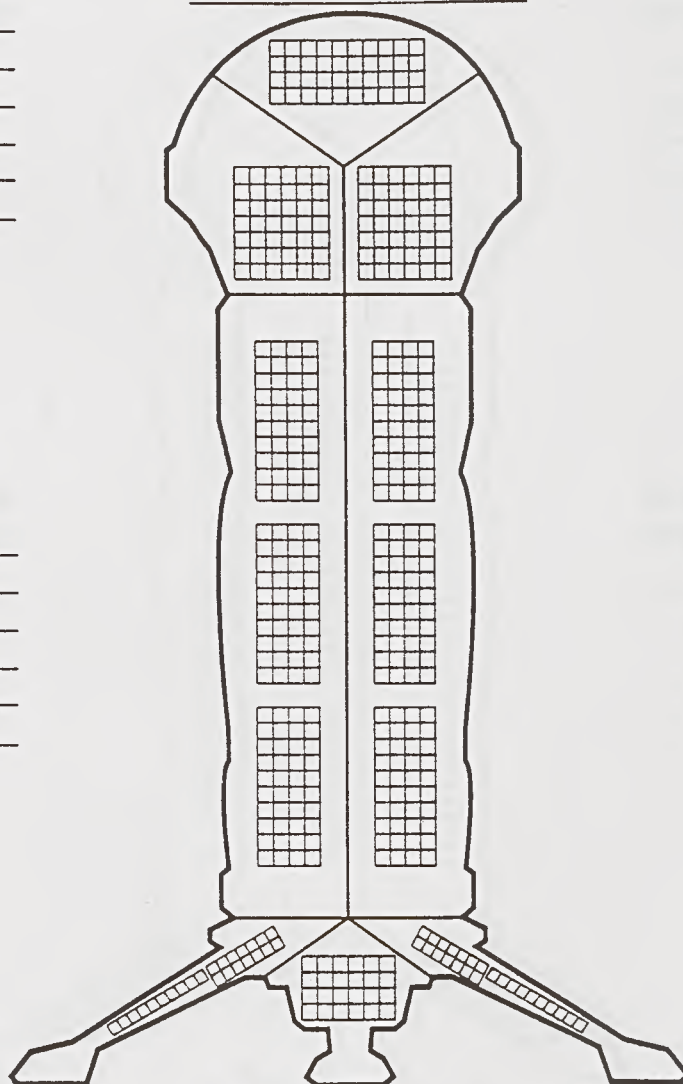
TYP _____

Bug 

VOLLGAS: _____

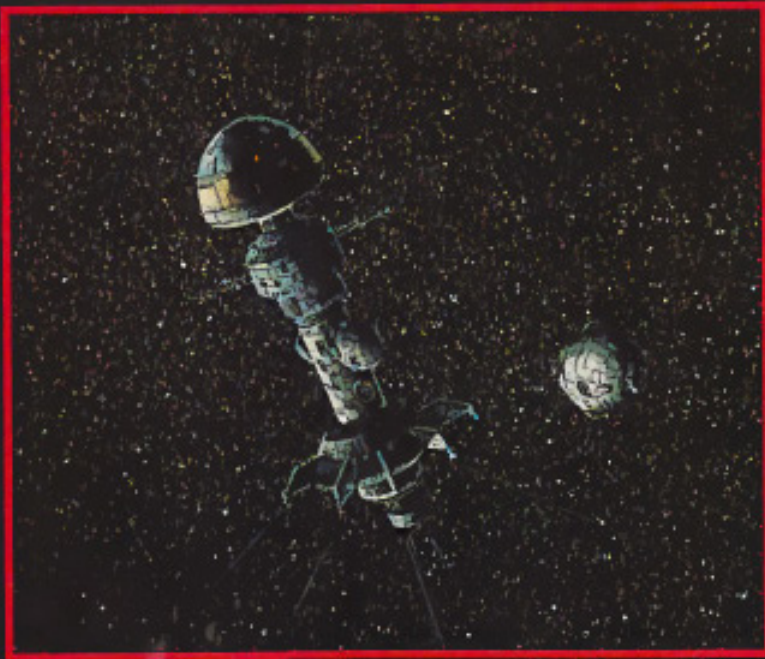
STRUKTURELLE INTEGRITÄT:_____

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]



RAUMFAHRT HANDBUCH:

**Das definitive Nachschlagewerk über die menschliche Raumfahrt.
Von ComStar-Mitgliedern zusammengtragenes Material
über den Stand der Raumfahrttechnik im 31. Jahrhundert**



**DIESER BAND ENTHÄLT:
GESCHICHTE DER RAUMFAHRT**

**SPRUNGSCHIFFE
LANDUNGSSCHIFFE
RAUMBOOTE
RAUMSTATIONEN
SCHIFFSUNTERHALT**

"Das Raumfahrthandbuch ist für den Raumreisenden das, was das Hardware-Handbuch für den MechKrieger ist - ein unentbehrliches Nachschlagewerk!"

Tharkad Tech Review, 28. August 3030

BATTLETECH

**Voll kompatibel zu:
BattleTech
AstroTech
MechKrieger**

US46310PDF