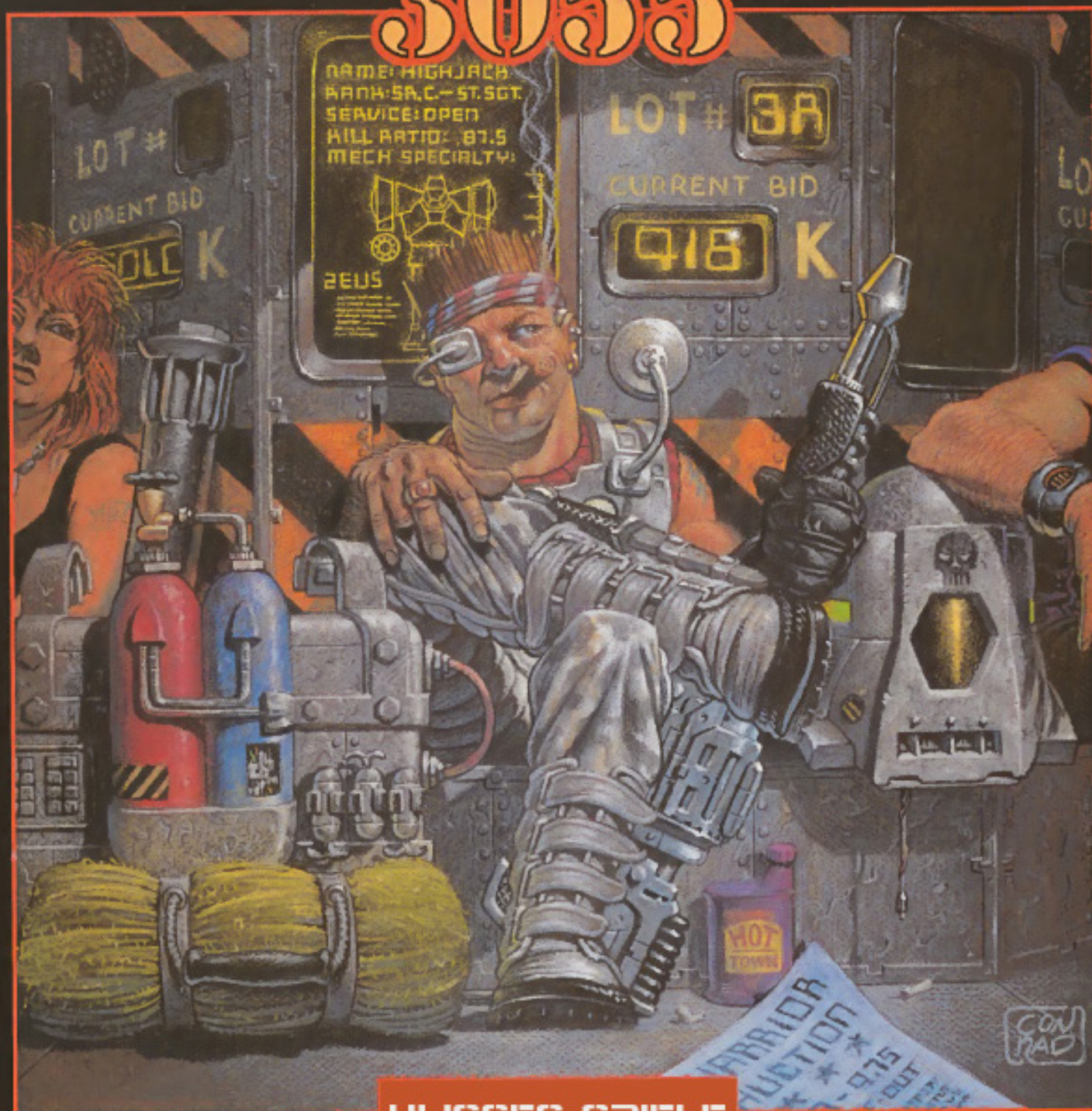


SÖLDNER HANDBUCH 3055



ULISSES SPIELE

Ein **BATTLETECH**
Quellenbuch

BATTLETECH

**SÖLDNER
HANDBUCH
3055**

ULISSES SPIELE



INHALT

DAS SÖLDNERHANDBUCH	4	BERÜHMTE SÖLDNEREINHEITEN	24
Willkommen auf Outreach	5	Wolfs Dragoner	25
Welt der Krieger	5	Die Anfänge	25
Die Söldnerprüfungs- und		Erster Kontrakt: Davion	26
Vertragskommission	5	Zweiter Kontrakt: Liao	28
Harlech	6	Dritter Kontrakt: Marik-Bürgerkrieg	28
JWD	6	Vierter Kontrakt: Marik	30
Cyclopes Station	6	Zwischenspiel: Rückkehr zu den Clans	31
Gastfreundschaft	6	Fünfter Kontrakt: Steiner	31
Die Kriegskonventionen	7	Sechster Kontrakt: Kurita	32
Die Ares-Konvention	7	Siebenter Kontrakt: Davion	32
Die Ehrenregeln	8	Zwischenspiel: Outreach	33
AUSRÜSTUNG UND LOGISTIK	10	Achter Kontrakt: Vereinigtes Commonwealth	34
Kampf und Unterstützung	11	Offene Kontrakte	35
BattleMechs	11	Schmelztiegel	36
Leichte Mechs	11	Persönlichkeiten	37
Mittelschwere Mechs	12	Aufstellung	38
Schwere Mechs	12	Die Gray Death Legion	49
Überschwere Mechs	12	Die Anfänge	49
OmniMechs	12	Söldnerstern	49
Luft/Raum-Einheiten	12	Verhandi	49
Konventionelle Jagdflugzeuge	12	Im Dienst Mariks	51
Leichte Luft/Raumjäger	12	Verrat auf Helm	51
Mittlere Luft/Raumjäger	12	Im Kampf für das Vereinigte Commonwealth	51
Schwere Luft/Raumjäger	12	Die Invasion der Clans	52
FlugMechs	12	Pandora	52
OmniJäger	13	Needgate	52
Infanterie	13	Ein neues Zuhause	53
Fußtruppen	13	Persönlichkeiten	55
Mechabwehrtruppen	13	Aufstellung	55
Motorisierte Infanterie	14	Die Kell Hounds	58
Sprungtruppen	14	Die Anfänge	58
Kröten	15	In Diensten Davions	58
Kommandotruppen	15	Die Desertion	59
Scouts	15	Erneuerung	60
Sicherheitsdienst	15	Eine neue Generation	61
Artillerie	15	Der Angriff der Clans	61
Unterstützungseinheiten	15	Neueste Entwicklungen	61
Verwaltung	16	Persönlichkeiten	63
K ³ - Stab	16	Aufstellung	64
Technische Unterstützung	16	Snords Wilder Haufen	66
Med Techs	16	Derzeitiger Status	66
Landungsschiffsbesatzung	16	Die Anfänge	66
Sprungschiffsbesatzung	16	Besondere Ausrüstung	68
Organisation der Einheiten	16	Persönlichkeiten	68
Einheiten der Freien Inneren Sphäre	17	Aufstellung	70
Clan-Einheiten	17	Die Black Thorns	71
Qualität der Einheiten	18	Derzeitiger Status	71
Sprung- und Landungsschiffe	20	Die Anfänge	71
Landungsschiffe	20	Borghese	71
Truppentransporter	20	Kontrakterfordernisse	72
Mechtransporter	21	Persönlichkeiten	72
Kampfschiffe	21	Aufstellung	73
Jägertender	22		
Zivile Schiffe	22		
Sprungschiffe	23		
Scout-Klasse	23		
Händler-Klasse	23		
Invasor-Klasse	23		
Starlord-Klasse	23		
Monolith-Klasse	23		

SPIELINFORMATIONEN	74
Das Aufstellen einer Einheit	75
Sonderregeln	75
Kampfwert	75
Verfahren	75
Namensgebung	75
Einheitsgröße und -struktur	75
Startgeld einer Einheit	76
Startgeld-Modifikationen	77
Kampftabellen	77
C-Noten und Wartungspunkte	80
Unterstützungstabellen	80
Transport	80
Schnelle Kontrakte	83
Datum der Aufstellung	83
Jetziger Auftraggeber	83
Kontraktdauer	84
Ausrüstungszuteilung	84
Das Führen einer Söldnereinheit	85
Tech-Wartungspunkte	85
Wartungsanforderungen	86
Kosten	88
Medizinische Betreuung	91
Ausfälle	91
Leichte Schäden	92
Schwere Schäden	92
Zerstörung	93
Reparaturen	93
Reparaturbeschränkungen	94
Wartungssets	94
Ersatzteile	95
Nachrüstsätze	95
Wartungssets und Nachrüstsätze	96
Langzeitlagerung	97
Kauf von Ausrüstung	97
Neukauf	97
Gebrauchtkauf	97
Der Schwarzmarkt	98
Kontrakte	99
Söldner und die Clans	99
Kontraktverhandlungen	99
Das Dragoner-Beurteilungssystem	99
Auftraggeber	100
Art der Mission	103
Dauer des Kontraktes	106
Bezahlung	106
Unterstützung	107
Transport	107
Bergerechte	108
Befehlsrechte	108
Kontraktbruch	109
Verfahren	109
„Vogelfreie“ Einheiten	110
Niederlage	110
Kapitulation	111
Tabellen	112

CREDITS

Texte

Stephan I. Matis, Brent Carter	von: Bob Charette
Wolfs Dragoner	von: Tom Gessman
Gray Death Legion	von: Mike Stackpole
Kell Hounds	von: Blaine Pardo
Snord's Wilder Haufen	von: Jim Long
Black Thorns	

Zusätzliche Texte

Christine Mackay, Gene Marcil

Produktentwicklung

Scott Jenkins

Spieltester

Danke an: die Gang im Internet, die Leute in America Online, Realtime Associates und all unsere spieltestenden Freunde

Originaldesign

J. Andrew Keith (Danke für die Inspiration... und die Herausforderung)

Lektorat FASA

Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill
Robert Cruz, Diane Piron

HERSTELLUNGSTEAM FASA

Art Director

Jeff Laubenstein

Projekt Manager

Mark Ernst

Cover

Tim Conrad

Cover Design

Mike Nielsen

Illustrationen

Earl Geier, Russ Ackred, Jim Nelson,
Gary Thomas Washington, Scott Rosema

Farbtafeln

Tom Miller, Scott Rosema, Paul Jaquays, Kelly Freas,
Horizon Models

Layout

Steve Bryant, Mark Ernst

Montage

Ernesto Hernandez

Übersetzung und Lektorat

Reinhold H. Mai, George Füllbrunn, Marion Vrbricky

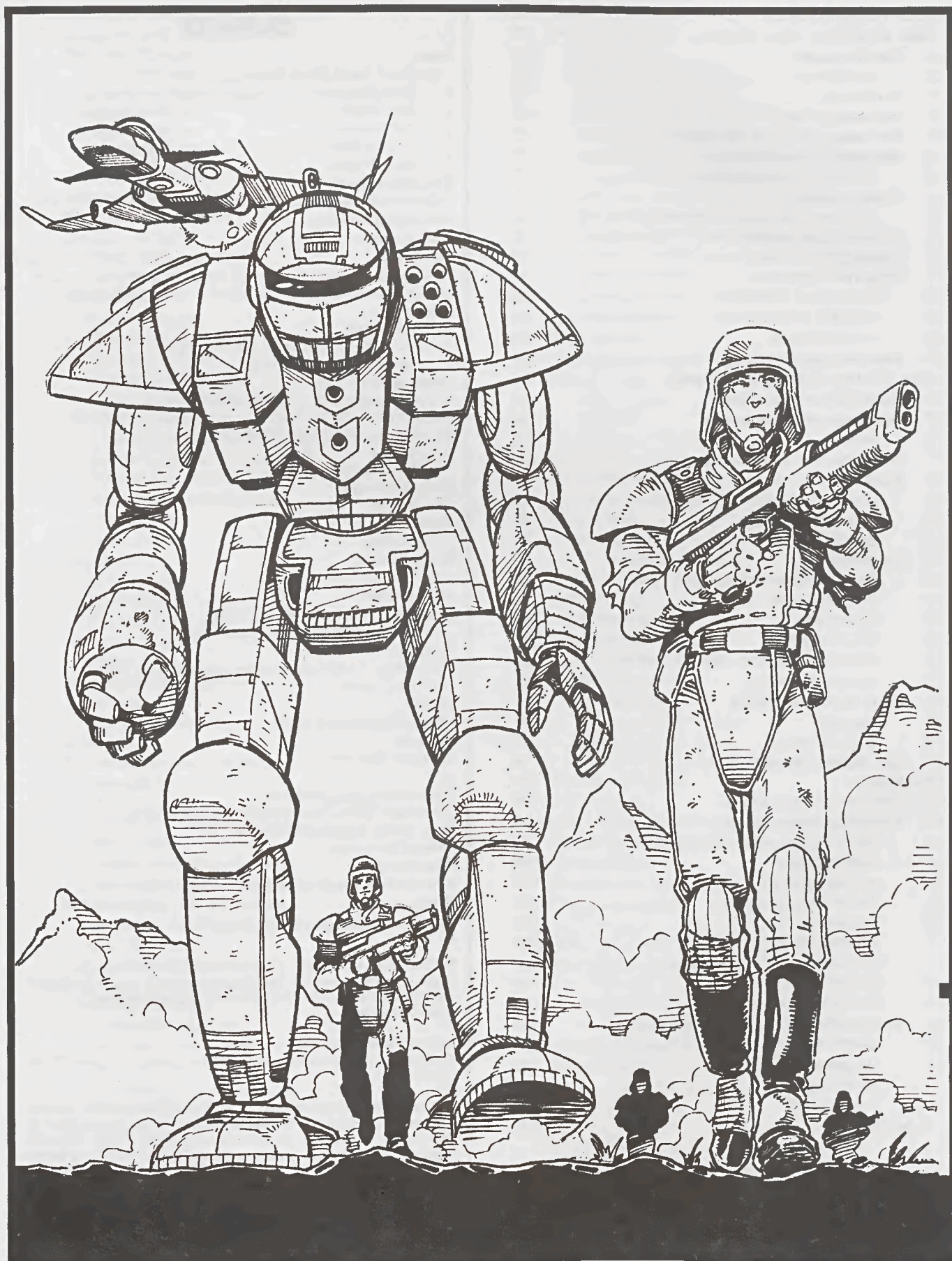
Satz, Cover, Layout, Farbseiten

Frank Werschke

© 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.



WILLKOMMEN AUF OUTREACH



3056 – die Claninvasion wurde gerade gestoppt und die Armeen der Inneren Sphäre haben sich immer noch nicht von diesem Angriff erholt. Die Gelegenheiten für Söldner sind in diesem Jahr besser und reichhaltiger als je zuvor. Ruhm, Ehre und C-Noten warten auf jeden Krieger, der bereit ist, die Initiative zu ergreifen. Hier auf Outreach, Söldnerzentrum des bekannten Universums, ist für einen Söldner, der das Kriegshandwerk beherrscht und die richtigen Verbindungen hat, alles möglich. Dieses Handbuch, herausgegeben von der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission veröffentlicht, soll Anfängern in diesem Geschäft den Einstieg erleichtern.

Das **Söldnerhandbuch** liefert alle Informationen, die nötig sind, um eine Söldnereinheit aufzustellen und aktiv ins militärische Geschehen einzugreifen. Es enthält Informationen über die Arbeitsweise der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission, z.B. Schutz vor Betrug durch den Auftraggeber und Beratung bei Schlichtungsverhandlungen. Um möglichen Kommandeuren bei der Ausrüstung und Gestaltung Ihrer Einheit zu helfen, enthält dieses Handbuch Beschreibungen typischer Einheiten sowie deren Organisationsaufbau. Ebenso finden sich hier detaillierte Erläuterungen über die letzten technischen Entwicklungen und deren Verfügbarkeit. Das Kapitel **Sprung- und Landungsschiffe** beinhaltet Schiffsklassifikationen, Verfügbarkeit und Reparaturmöglichkeiten. Die daran anschließenden Kapitel enthalten Beschreibungen ausgesuchter Söldnereinheiten – Wolfs Dragoner, Kell Hounds, Gray Death Legion und andere. Alle diese Einheiten haben sich durch Professionalität, Innovation und Kampferfahrung den Respekt Ihrer Auftraggeber wie auch den anderer Söldner verdient und bieten zukünftigen Söldnern exzellente Vorbilder.

Ob man sie als gewissenlose bezahlte Killer beschimpft, die nur dem Höchstbietendem gegenüber loyal sind, oder als disziplinierte, hoch trainierte Krieger schätzt – die amtierenden Herrscherhäuser der Inneren Sphäre verlassen sich seit langem auf Söldnereinheiten, um ihre Truppen in der Schlacht anzuführen. Vier Jahre, nachdem die ComGuards die Claninvasion auf Tukayyid zum Stehen gebracht haben, heuern die Häuser der Freien Inneren Sphäre wieder einmal Mech-Krieger an, um ihre angeschlagenen Armeen zu verstärken. Obwohl die Clans den Waffenstillstand von Tukayyid unterzeichnet und zugestimmt haben, ihren Vorstoß Richtung Terra bis 3067 zu unterbrechen, setzen Clan-Streitkräfte ihre Überfälle auf Planeten in der Nähe der Demarkationslinie fort. Während der Invasion, als die meisten regulären Truppen der Freien Inneren Sphäre unter dem Ansturm der an Technologie überlegenen Clans und ihrer übermenschlichen Kampffähigkeiten zerbrachen, konnten Söldnereinheiten den Clans entgegentreten und diese besiegen. Tatsächlich verdanken die Nachfolgerstaaten ihr Überleben der Clanausbildung, dem technischen Können und dem Wissen über die Strategien und Methoden der Clans von Wolfs Dragonern, den Clan-geborenen Söldnern. Dieses unbezahlbare Wissen der Dragoner und Snords Wildem Haufen sowie die beeindruckenden Schlachterfolge der Gray Death Legion und anderer Söldnereinheiten werden dafür sorgen, daß Einheiten dieser Art noch lange äußerst gefragt sind.

Der Waffenstillstand von Tukayyid hat auch andere Gelegenheiten für Söldner geschaffen. Fraktionen in der Freien Inneren Sphäre haben damit begonnen, die Vorteile aus dem zeitweiligen Waffenstillstand mit den Clans zu nützen und entweder ihre kriegsgeschwächten Nachbarn zu überfallen oder

aber mit anderen militärischen Abenteuern zu beginnen. Damit bieten sich jeder Söldnereinheit Möglichkeiten für einen Kontrakt. Jenen, welche gerade auf Outreach angekommen und an diesen Gelegenheiten interessiert sind, stellt dieses Handbuch Informationen über den Söldnerplaneten zur Verfügung.

WELT DER KRIEGER

Der im Jahre 3030 von Hanse Davion an Wolfs Dragoner abgetretene Planet Outreach – einst „Welt der Krieger“ genannt – hat vor Jahrhunderten der Sternenbundarmee als Schauplatz für deren Mars-Olymiade gedient. Nachdem sie den Planeten in Besitz genommen hatten, formten die Dragoner ihn in den Hauptanwerbsplatz für Söldner in der Inneren Sphäre um. Ein paar Jahre nach Ankunft der Dragoner hatte Outreach sogar Galatea, den ehemaligen „Söldnerstern“, an Bekanntheit übertroffen. Die Dragoner entwickelten ein eigenes Beurteilungssystem für alle Söldnereinheiten der Inneren Sphäre, um künftigen Auftraggebern eine Möglichkeit zu geben, die Fähigkeiten einzelner Einheiten einzuschätzen. Sie bauten ausgedehnte Trainingseinrichtungen und reaktivierten Outreachs Waffenfabrik und Reparatureenrichtungen aus der Zeit des Sternenbundes. Als die Spaltung ComStars nach der Schlacht von Tukayyid die Nachfolgerstaaten zwang, ComStars Söldner-Ausschuß zu ersetzen, richteten die Dragoner die neue Söldnerprüfungs- und Vertragskommission auf Outreach ein. Dies festigte den Ruf des Planeten, der neue Söldnerstern zu sein.

Es gibt zwei große Kontinente auf Outreach: Romulus, Heimat des größten Teils der Bevölkerung, rühmt sich der einzigen Großstadt dieser Welt: Harlech, planetare Hauptstadt und Hauptquartier von Wolfs Dragonern. Remus, der zweite Kontinent, ist unter den Dragonern als „JWD“ bekannt. Auf Befehl des Kommandeures der Dragoner ist der Zugang nach Remus stark eingeschränkt.

Die Söldnerprüfungs- und Vertragskommission

Die Söldnerprüfungs- und Vertragskommission hat den Platz des ComStar-Söldnerausschusses eingenommen. Wie diese Vorgängerorganisation schlichtet die Prüfungskommission Streitfälle zwischen Auftraggebern und Söldnern. Durch die von ComStar garantierten Konten verfügt sie über ein vertrauenswürdiges Depot für die ausgehandelte Bezahlung, um so das gegenseitige Vertrauen von Söldnern und Auftraggebern zu sichern. Unter dem Druck der Nachfolgerstaaten, welche nach dem Schisma das Vertrauen in ComStar verloren hatten, löste der Orden den Söldnerausschuß im Jahre 3052 auf. Noch im gleichen Jahr ersetzten die Nachfolgerstaaten den Ausschuß durch die Prüfungskommission, in der ComStar nur noch einen Sitz hat. Der Rest der Kommission setzt sich aus freiwilligen Söldneroffizieren von Eliteeinheiten und je einem Vertreter eines jeden Herrscherhauses der Nachfolgerstaaten zusammen: Haus Liao aus der Konföderation Capella, Haus Steiner und Davion aus dem Vereinigten Commonwealth, Haus Kurita aus dem Draconis-Kombinat und Haus Marik aus der Liga Freier Welten. Vertreter der Freien Republik Rasalhaag und des St. Ives-Pakts bekamen auch einen Sitz in der Kommission. Den Sitz Haus Steiners hat zur Zeit Herzogin Marion Reynolds inne, eine eifrige Anhängerin Ryan Steiners.



WILLKOMMEN AUF OUTREACH

Wird über eine Kontraktstreitigkeit beraten, hören vier Mitglieder der Kommission die Argumente der betroffenen Parteien an. Um Fairneß zu gewährleisten, setzt sich eine Schlichtungskommission aus einem ComStar-Vertreter, welcher als Vorsitzender des Gremiums fungiert, einem Söldneroffizier, der zu keiner der betroffenen Seiten in Verbindung steht, und zwei Hausvertretern zusammen, wobei ein Hausvertreter weder der Partei des Auftraggebers noch der des Gegners, gegen welchen die Söldner eingesetzt wurden, angehören darf. Jede Streitpartei darf ein Mitglied des Gremiums austauschen lassen, wenn sie dieses für voreingenommen hält. Kann sich die Schlichtungskommission nicht einigen, behandelt eine Vollversammlung der Kommission den Fall und spricht ein Urteil.

Obwohl die Kommission keine Möglichkeit hat, ihre Urteile notfalls mit Gewalt durchzusetzen, garantiert sie dennoch sichere und gerechte Kontrakte für Söldner.

Harlech

In Harlech steht Wolf Hall, das Hauptquartier der Dragoner.

Die Söldnerprüfungs- und Vertragskommission unterhält ebenfalls ihr Hauptquartier in einem der Türme der Werbehalle in Harlech. Die planetare Regierung möchte im Zuge von Verbesserungen die Werbehalle durch Glasfaserkabel mit der nahe gelegenen öffentlichen HPG-Station verbinden.

Die sechs Türme der Werbehalle beherrschen die Skyline der Stadt und lassen die angrenzenden Gebäude wie Spielzeughäuser aussehen. In dieser, von den Dragonern gestifteten, Werbehalle treffen sich Auftraggeber und potentielle Arbeitnehmer, veröffentlichen Angebote oder Nachrichten, und gehen dort ihrem Geschäft, bezahlte Truppen anzuheuern, nach. Alle ehrbaren Kontraktabschlüsse der Dragoner oder anderer Söldnerereinheiten geschehen durch die Büros der Werbehalle, so auch die seltenen Angebote der Dragoner für Rekruten. In der Werbehalle bieten die Dragoner Trainingsprogramme in den Klassenräumen und den Simulatoren des Hauses und an anderen Stellen an. Verschiedene berühmte Waffenhersteller, unter anderem Blackwell Industries, unterhalten für interessierte Kunden Vorstellungsräume und Demonstrationsmöglichkeiten in der Halle.

Im Südwesten Harlechs liegt ein auffälliger Stadtteil, welcher sich Freies Anheuerungsquartier oder Temp Town nennt. Dieses verrufene Gebiet wimmelt von Söldnern, die sich gerade auf dem absteigenden Ast oder auf den Weg nach oben befinden, von ehrenhaften Söldnern, die zu arm sind, um sich einen Platz in der Werbehalle zu mieten, bis hin zu denen, die so unehrenhaft sind, daß sich Wolfs Dragoner weigern, sie weiter zu vermitteln. Jeder, der nährisch oder verzweifelt genug ist, dieses Gebiet zu betreten, sollte entsprechende Sicherheitsvorkehrungen treffen. Kritiker der Dragoner behaupten, daß Temp Town die schlechte Verwaltung Outreachs durch die Dragoner widerspiegelt. Trotz gelegentlicher öffentlicher Proteste hat Kommandeur Jaime Wolf keine wirklichen Anstrengungen unternommen, um in diesem Viertel aufzuräumen, abgesehen vom Erlaß von Waffenkontrollgesetzen und den patrouillierenden Elementaren, welche die Grenzgebiete zu anderen Stadtteilen bewachen. Wenn diese Aktionen auch einige Bewohner der näheren Distrikte beruhigten, so haben sie doch nur die schlimmsten Auswüchse von Temp Town in dieses Viertel zurückgedrängt.

JWD

Unter den Dragonern auch als JWD – „Janz Weit Draußen“ bekannt, ist Remus der größere, aber weniger bevölkerte Kontinent. Eine raue Landschaft trockener Ebenen, die von Bergen umgeben sind, bietet dem Komfort gewohnten Besucher wenig Anreize. Nur ausgesuchte Nicht-Dragoner haben hier Zutritt. Die Dragoner benutzen diesen Kontinent als Trainingsgebiet und ihr Tetsuhara-Übungsgelände übertrifft jede andere Trainingsmöglichkeit der Inneren Sphäre. Das Übungsgelände enthält unter anderem automatische Schießstände, nachgebaute Festungsanlagen und offenes Land, welches von der langen und intensiven Nutzung schwer gezeichnet ist. Obwohl die Produkte der Firma ein streng gehütetes Geheimnis der Dragoner sind, unterhält Blackwell Industries eine Fabrik in Remus, wo verschiedene OmniMechs, Krötenpanzer und das neueste Dragoner-Produkt, die Zoomer genannten Elementartransporter, hergestellt werden.

Cyclopes-Station

Die Cyclopes I Orbitalstation, allgemein als „Gobi“ bekannt, ist im synchronen Orbit über der Ostküste von Romulus positioniert. Der gesamte Raumverkehr des Systems wird von Gobi aus geleitet und diese Position zwingt zu einem langen Anreiseweg von und zum Harlecher Raumhafen. Dies erlaubt es den Dragonern, unauthorisierte Schiffe, welche sich Remus nähern, zu erkennen und abzufangen.

Gobi Station bietet Andockmöglichkeiten für Landungsschiffe und Fähren sowie Erholungsmöglichkeiten für deren Besatzungen. Denjenigen, welche die Oberfläche Outreachs nicht betreten wollen, stehen zusätzliche Annehmlichkeiten wie Konferenzräume und Freizeitanlagen zur Verfügung. Die Dragoner haben erst kürzlich die Bataar-Cyclopes-Station in der Nähe von Outreachs Nadir-Sprungpunkt eröffnet. In dieser Station sind die neuesten Systeme zum Aufladen der Kearny-Fuchida-Antriebe und Anlegestellen für Sprungschiffe untergebracht.

Gastfreundschaft

Outreach heißt in Harlech alle Söldner willkommen. Harlechs Status als der Ort für den Abschluß von Söldnerkontrakten hat eine große Anzahl durchreisender Bewohner angezogen. Diese reicht von gutgekleideten Emissären, die regelmäßig die Werbehalle besuchen, bis hin zu den verwahrlosten, verzweifelten Gestalten, die in den Gassen von Temp Town herumspuken.

Zu dieser „Gastfreundschaft“ gehört auch, daß die Dragoner ihre Gesetze gnadenlos durchsetzen, um allen Besuchern Sicherheit auf Outreach zu gewährleisten. Besucher dürfen nur Faustwaffen tragen; gepanzerte Kampfanzüge, BattleMechs oder gepanzerte Fahrzeuge außer denen der Dragoner sind innerhalb der Stadtgrenzen verboten. Einheiten, die ihre schweren Waffen auf den Planeten bringen, um mit den Dragonern zu trainieren, müssen ihre Ausrüstung am System-Sprungpunkt in Landungsschiffe der Dragoner transferieren, von dort aus bringen die Dragoner die Ausrüstung dann nach Remus.

Die Dragoner betrachten jedes Auftauchen unidentifizierter Landungsschiffe als Versuch einer Invasion. In einem Fall hat ein Kriegsschiff der Dragoner ein Schiff, welches „Wannamakers Witwenmachern“ gehörte, einer neugegründeten Söldnerereinheit, abgefangen und zerstört. Der Flugrecorder des Landungsschiffes ergab später, daß sowohl der Transponder als auch die Schiff-zu-Schiff-Kommunikationssysteme ausgeschaltet waren, als das Landungsschiff das angemietete Sprungschiff an einem

Piratensprungpunkt im System von Outreach verließ. Dragoner-Flottenkapitän Chandra drückte ihr Mitgefühl gegenüber den Überlebenden der Besatzung aus, aber kein Bedauern.

Das Wissen über jene Konventionen, welche die Kriege regeln, ist von unschätzbarem Wert für jeden Söldnerkommandanten. Die Kenntnis dieser Konventionen ermöglicht einem Kommandeur, die Taktik seines Gegners einzuschätzen. Kennt er die Regeln, weiß er auch, was in einer bestimmten Schlacht erreicht werden soll. Zum Beispiel kann eine Söldnereinheit, welche von anderen professionellen Soldaten besiegt wurde, bei einer Kapitulation eine faire Behandlung erwarten. Eine Einheit hingegen, die von den Clans besiegt worden ist, erwartet unter den Clan-Kriegskonventionen nur noch ein Leben in Sklaverei.

Söldnereinheiten haben außerdem noch zwei andere wichtige Gründe, die Ares-Konventionen generell einzuhalten. Zu aller erst legen diese Regeln Bergungsrechte nach einer Schlacht fest, welche eine lebenswichtige Quelle an Maschinen und Ersatzteilen für jene Söldnereinheiten darstellen, welche keinen Zugang zu einem der Hersteller von Mechs haben oder aber nicht über den finanziellen Hintergrund einer Haus-Armee verfügen. Wesentlich wichtiger ist, daß Söldnereinheiten selten über Reservekräfte verfügen und davon abhängig sind, daß ihre Kämpfer nicht mißhandelt oder exekutiert werden, sollten sie in Gefangenschaft geraten.

Aus diesen Gründen sollten sich Söldnerkommandeure mit den Ares-Konventionen, die im folgenden Kapitel beschrieben werden, gründlich vertraut machen und versuchen, ihnen, wann immer es möglich ist, zu folgen.

DIE ARES-KONVENTION

Im Jahre 2412 wurde eine fürchterliche Schlacht im Tintavel-System an der capellanischen Grenze zur Liga Freier Welten zum Anlaß für den bislang mutigsten Versuch, die Folgen des Krieges zu begrenzen – die sogenannte Ares-Konvention. Eine Studie kurz nach der Schlacht, veranlaßt durch die capellanische Regierung, enthüllte die grausame Wahrheit, daß 78 Prozent aller während der Kämpfe Gefallenen Zivilisten waren. Dieser Bericht erschütterte Kanzlerin Aliessa Liao so tief, daß sie alle Führer des von Menschen besiedelten Raumes zu einem Treffen auf dem Planeten Ares einlud. Obwohl die Herrscher übereinstimmten, daß Massaker an Zivilisten nicht fortgesetzt werden durften, konnten sie sich nicht auf den besten Weg einigen, wie man zivile Opfer vermeiden könnte. Kanzlerin Liao's Originalvorschlag umfaßte 80 Seiten, in denen beschrieben wurde, wie sie sich optimale Bedingungen für eine humane Kriegsführung vorstellte. Die Herrscher der Nachfolgestaaten unterstützten ursprünglich Aliessa's Ideen, aber Verhandlungen von Angesicht zu Angesicht ließen alte Animositäten wieder aufflammen, so daß die Delegierten kaum Fortschritte machten. Während die Regierungen der Inneren Sphäre hin- und herdiskutierten, hatten die Peripherie-Staaten nur wenig zu diesen Bestimmungen beizutragen. Am Ende unterzeichneten zwei der vier Peripherie-Staaten, die Republik der Randwelten und die Außenweltallianz, den letzten Entwurf zusammen mit den sechs Staaten der Inneren Sphäre. Das letzte Dokument, obwohl im Inhalt ähnlich dem Entwurf von Aliessa, war von 80 Seiten auf 320 Seiten angeschwollen; letztendlich wollten alle Unterzeichneten sicherstellen, daß niemand behaupten könne, er habe den Inhalt gewisser Passagen „mißverstanden“, und fügten Absätze hinzu, die jegliche Doppelbedeutungen oder Unklarheiten in der Vereinbarung ausschlossen.

Wir, die Unterzeichneten, geloben an diesem 13. Juni 2412 in Übereinstimmung mit unserer Verpflichtung, Menschenleben zu schonen, feierlich gelobt, den Verlust ziviler Leben im Krieg zu vermeiden. Möge dieses Dokument unseren Wunsch bezeugen, den sinnlosen Grausamkeiten, die menschliche Konflikte begleiten, ein Ende zu bereiten, und unser Gelöbnis, die Ideale, die diese Konvention umfaßt, einzuhalten oder die schlimmsten Konsequenzen zu tragen.

Artikel I – Nukleare Waffen

Der Gebrauch nuklearer Waffen aller Arten und Varianten auf Planetenoberflächen oder gegen kommerzielle Ziele ist verboten. Dieses Verbot erstreckt sich auch auf taktische nukleare Explosionen gegen die vorher genannten Ziele. Kontrollierte nukleare Angriffe im Raum gegen militärische Ziele sind verboten, solange das Ziel nicht mindestens 75.000 km von der Oberfläche jeder bewohnten Welt eines Sternensystems entfernt ist.

Artikel II – Orbitales Bombardement

Der Gebrauch von orbitalen Anlagen, um stationäre Ziele (wie in Appendix B, Sektion B definiert) auf der Oberfläche eines Planeten zu bombardieren, ist mit der einzigen Ausnahme von eindeutig militärischen Zielen, deren Zerstörung dem Angreifer als notwendig erscheint, um das Überleben seiner eigenen Truppen zu gewährleisten, verboten. Unter keinen Umständen darf ein Orbitalangriff in der Nähe von dicht bevölkerten Gebieten stattfinden. Jedes orbitale Bombardement ist nachträglich vor einem untersuchenden Gremium, das sich aus Vertretern aller unterzeichneten Staaten zusammensetzt, zu rechtfertigen.

Artikel III – Kapitulation

Um die Opfer an Menschenleben im Kriegsfall zu senken, sind alle Kriegsteilnehmer verpflichtet, eine angebotene Kapitulation einer Einheit anzunehmen. Eine weiße Flagge mit einer roten „8“ wird allgemein die Kapitulation signalisieren, so daß eine Einheit, die nicht nach konventionellen Bedingungen kommunizieren kann, immer noch in der Lage ist, sich zu ergeben. Die allgemeinen Kapitulationsbedingungen in Anhang E umreißen die Vorschriften für die Versorgung und Behandlung von Gefangenen und gerechten Entschädigungen für die Sieger, wenn Kriegsgefangene wieder entlassen werden.

Artikel IV – Sicheres Geleit

Die unterzeichneten Regierungen und militärischen Kommandeure erklären sich einverstanden, die vorher genannte weiße Flagge als ein Symbol des Waffenstillstandes anzuerkennen. Jedem Schiff, Fahrzeug oder Person ist unter Führung einer solchen Flagge überall freies Geleit zu gewähren, solange der Träger dieser Flagge kein Gesetz des betreffenden Ortes verletzt, noch feindliche Handlungen initiiert. Sollte sich der Träger dieser Flagge an einer feindlichen Handlung, wie in Anhang F definiert, beteiligen, ist die Waffenstillstandsflagge ungültig und jede Aktion gegen eine oder mehrere solcher Personen obliegt der Verantwortung des so Angegriffenen. Grundlose Behinderungen eines Flaggenträgers werden von einer von den unterzeichneten Staaten eingesetzten Kommission untersucht.



DIE KRIEGSKONVENTIONEN

Artikel V – Stadtkampfrestriktion

Innerhalb eines Stadtgebietes sind keine Kampfhandlungen gestattet, es sei denn, daß extreme Umstände dieses erzwingen. Wenn ein Ziel einer militärischen Aktion in einem Stadtzentrum liegt, müssen die angreifenden Truppen sicherstellen, daß jede Aktion die geringstmöglichen Schäden nach sich zieht. Unter keinen Umständen dürfen zivile Ziele angegriffen werden. Unter zivilen Zielen werden lebenserhaltende Systeme verstanden – wie Luft- und Wasserreiniger, Landwirtschaftliche Einrichtungen oder jede andere Einrichtung, welche der Planetenbevölkerung ermöglicht, ihr Leben auf dem betreffenden Planeten fortzusetzen.

Artikel VI – Chemische und Biologische Waffen

Da chemische und biologische Waffen wahllos töten und oft die Biosphäre einer einen solchen Angriff erleidenden Welt auf Dauer schädigen, ist der Gebrauch, die Weiterentwicklung und die Herstellung solcher Mittel strengstens untersagt.

Wahrscheinlich erfüllte die Delegierten für den Rest ihres Lebens das Gefühl einer zufriedenstellend erledigten Aufgabe. Sie werden daran geglaubt haben, daß sie mit der Unterzeichnung die meisten Formen menschlichen Leidens gelindert hatten. Wie die Geschichte aber wiederholt beweist, sind selbst die besten Pläne niemals narrensicher. Im Wahn des Ersten und Zweiten Nachfolgekrieges großzügig übersehen, ignoriert oder einfach vergessen, wenn es opportun war, schien die Ares-Konvention zumindest für eine Weile ihre Bedeutung verloren zu haben. Obwohl es nicht die erste Verletzung der Ares-Konvention war, gehört die Exekution von 52 Millionen Menschen auf Kentares IV durch die VSDK zu den schrecklichsten Beispielen von Menschenverachtung. Das Kentares-Massaker brachte auch gleichzeitig die größte Schwäche der Ares-Konvention zu Tage; nämlich, das jeder Anführer sie zu jeder Zeit für bedeutungslos erklären konnte. Anstatt sich zu vereinigen und die Armeen eines solchen Aggressors zu zerstören, erklärten andere Staaten diese Konvention im Gegenzug ebenfalls für aufgehoben.

Die Armeen der kriegsführenden Häuser führten den 1. und 2. Nachfolgekrieg auf jede vorstellbare Weise. Jeder glaubte, der beste Weg, den anderen zu besiegen, läge darin, ihm seine Möglichkeiten zur Kriegsführung zu nehmen. Zu diesem Zweck schickten Kommandeure häufig ihre Truppen in Industriezentren, um dort die Industriebasis zu zerstören, die ein Haus brauchte, um Krieg zu führen. Solche Angriffe waren dann auch der Grund für enorme Schäden in den angrenzenden Wohngebieten, was zum Tod von zahllosen Unschuldigen führte, welche die Ares-Konvention eigentlich hatte schützen sollen.

DIE EHRENREGELN

Schließlich brachten die Gefahr des Verlustes lebenswichtiger Technik und die kontinuierlichen Opfer an Menschenleben durch die Kriege die Nachfolgerstaaten dazu, in den folgenden Jahrhunderten Regeln des Krieges zu entwickeln. Gemein hin bekannt als Ehrenregeln, binden sie alle, die sich selbst als Krieger ansehen. Diese Ehrenregeln existieren nicht als Schriftstück oder in sonstiger greifbarer Form. Sie wuchsen aus dem alten, anerkannten Verständnis unter kämpfenden Einheiten, daß die andauernden, uneingeschränkten Kämpfe früher oder später zu einem neuen dunklen Zeitalter der Menschheit oder gar zu deren Untergang führen würden. Jeder Gewinn, der von irgendeinem Nachfolgerstaat einmal erzielt worden war, würde hinfortgeschwemmt und alles, was Menschen erreicht hätten, würde durch menschliche Dummheit ausgelöscht.

Die Ehrenregeln basieren auf der Ares-Konvention und entsprechen dieser in allen Situationen. Daher werden sie im allgemeinen Sprachgebrauch auch immer noch gerne als „die Ares-Konvention“ bezeichnet. Obwohl die ersten Schüsse der Nachfolgekriege die Idee eines formellen, disziplinierten Rates, welcher solche Verletzungen ahnden sollte, torpedierten, überwachen die Häuser regelmäßig ihre eigenen Truppen, um ein Verhalten zu verhindern, welches die Empörung eines anderen Hauses der Inneren Sphäre wecken könnte. Unglücklicherweise schauen die Hausfürsten bei sogenannten taktischen Notwendigkeiten, wie das Kämpfen in bewohnten Gebieten, in denen ein taktisches Ziel liegt, oft weg, aber sie verletzen nur selten irgendeine andere der Ehrenregeln. Das Fehlen von Kriegsschiffen in den Häusern der Inneren Sphäre schließt orbitales Bombardement aus. Die Regierungen der Inneren Sphäre halten sich auch weiterhin an die Ares-Konvention für die Kapitulation einer feindlichen Einheit oder den Waffenstillstand, obwohl Einheiten, welche unbelästigt durch feindliches Gebiet reisen wollen, feststellen werden, daß ihre weiße Flagge ignoriert wird.

Eine neue Entwicklung der Kriegsregeln sind unausgesprochene Übereinkünfte betreffs „LosTech“, jene unschätzbare wertvollen Gegenstände, deren technologische Prinzipien die Innere Sphäre nicht mehr versteht. Die meisten Kommandeure erkennen an, daß ein moderner Krieg ohne diese Technologien nicht zu führen wäre und ziehen die Eroberung solcher Artefakte der Zerstörung vor. So gilt heutzutage die Zerstörung eines Sprungschiffes in der gesamten Inneren Sphäre als Verbrechen, welches nur wenige Kommandeure bereit sind, zu begehen. Trotzdem beziehen die meisten die Zerstörung von Waffenfabriken in ihre Taktik ein, was die Grenzen der sogenannten „begrenzten“ Kriegsführung zeigt.

Zusätzlich zur Sicherung von verlorener Technologie enthalten diese Ehrenregeln auch Bestimmungen, wie mit Gefangenen und BattleMechs zu verfahren ist. Zur Zeit der Unterzeichnung der Ares-Konvention kämpften nur wenige Söldner in den Armeen der Inneren Sphäre und die Konvention ging davon aus, daß die unterzeichneten Staaten ihre Gefangenen regulären Soldaten austauschen würden. Die Konvention beinhaltet auch keine Vorschriften über BattleMechs, die erst 2439 eingeführt wurden. Unter den Ehrenregeln gibt ein Kommandeur seinem Gegner die Chance, eine Kapitulation auszuhandeln, wobei er dann auch die Mechs der besiegten Einheit als Kriegsbeute verlangen darf. Die Nachfolgerstaaten

haben viele dieser Bestimmungen so formuliert, daß von Geldstrafen für den Ersatz von verloren gegangenen Material bis hin zur Beschlagnahme aller Vermögenswerte der gefangenen Einheit alles möglich ist. Gegeneinander kämpfende Söldnereinheiten arrangieren häufig eine erträgliche Kapitulation, welche beide Seiten zufrieden stellt, und das Austauschen von Gefangenen gehört zur allgemeinen Praxis.

Die Ehrenregeln haben der Inneren Sphäre einen bestimmten Kampfstil aufgezwungen, welcher die Konzepte von Gnade und notwendiger Gewalt enthält. Diese Konzepte, so scheint es, existieren bei den Clans nicht. Statt dessen haben sie ihre eigene, fremdartig anmutende Auffassung von Ehre. Als eine auf Kasten basierende Kriegergesellschaft unterdrücken die Clans Nicht-Kriegerkasten und behandeln sie oft mit Verachtung. Obwohl der durchschnittliche ClanKrieger das Töten von Zivilisten nicht als echte oder ehrenhafte Prüfung seiner Kampffähigkeit ansieht, so wird er doch aus anerzogenem Respekt vor Autorität alles tun, was ihm sein Vorgesetzter befiehlt. Die meisten ClanKrieger halten aber auch ihr Wort, egal, was es sie kosten mag. Die Zerstörung der Stadt Edo auf Turtle Bay 3050 durch den Clan Nebelparder schokkierte nicht nur die Freie Innere Sphäre, sondern auch alle anderen Clans. Nach diesem Vorfall schworen die Clans dem orbitalem Bombardement ab und haben diese Taktik bis heute auch nicht wieder benutzt.

Die Clans scheinen keine Regeln für die Behandlung von Kriegsgefangenen zu besitzen. Viele werden als „Leibeigene“ behalten, ein Status, den Bewohner der Freien Inneren Sphäre der Sklaverei gleichstellen, der aber im Denken der Clans ein Weg sein kann, den Kriegerstatus zurückzugewinnen. Andere Gefangene werden einfach nach Laune des Kommandeurs, der die Gefangenen gemacht hat, behandelt. Wie auch immer, die meisten Kommandeure exekutieren nur solche Gefangene, die noch niedriger einzustufen sind als die unterste Clankaste, so zum Beispiel Banditen und Piraten. Clans stufen Söldner in der Regel besser ein als solche Gesetzlose. Söldnereinheiten sollten aber besser kein Pardon von Claneinheiten erwarten, besonders nicht, wenn man ihre fremdartige Auffassung von Ehre und Kasten bedenkt.

Die Clans scheinen auch unbesorgt über den Schaden zu sein, den ihre Attacken anrichten. Weil sie alles, was sie zerstören, auch wieder aufbauen können, meinen sie, daß sie das Recht haben, das anzugreifen, was sie als Ziel aussuchen, sogar wenn sie dabei dicht besiedelte Gebiete zerstören. Die Clans haben nicht, wie die Innere Sphäre, die Technologie früherer Zeiten verloren und haben daher auch keinen Grund, das Kriegsgeschehen zu begrenzen, um LosTech zu erhalten. Sie können und werden eine Industriebasis oder andere unbezahlbare technische Einrichtungen eines Planeten angreifen, weil sie diese als militärische Ziele ansehen. Die Clans haben zum Beispiel die Kapazität, Sprung- und Landungsschiffe je nach Bedarf zu produzieren und haben somit keinen Grund, diese nicht anzugreifen.

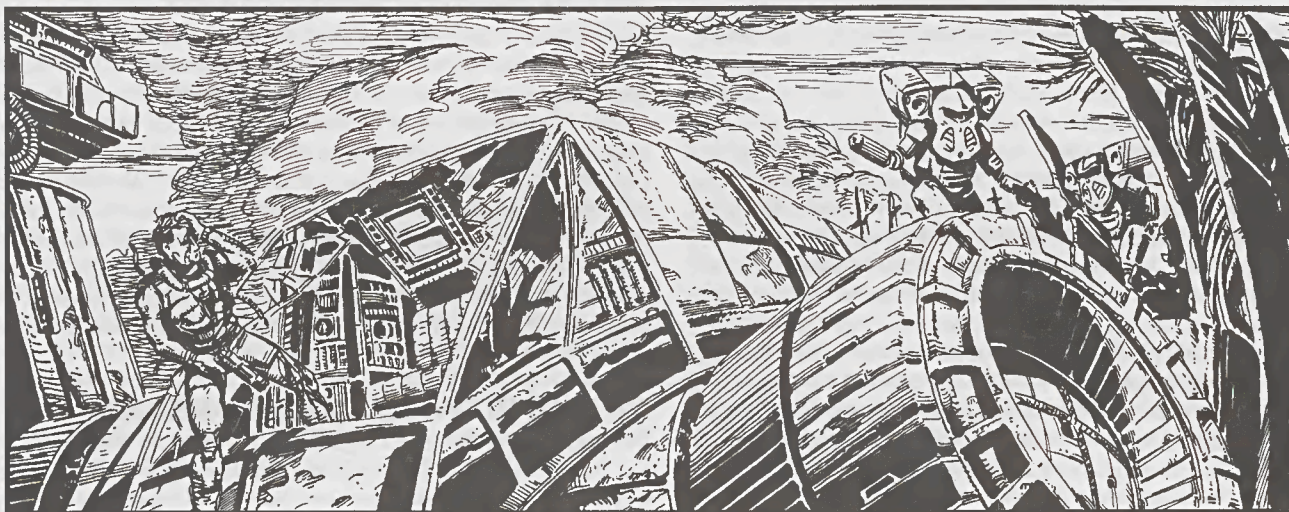
Viele Kommandeure der Inneren Sphäre sahen die Kampf-taktiken der Clans als wahnsinnig an. Ihre Bereitschaft, eine Schlacht durch einen einzelnen Kampf entscheiden zu lassen, Selbstmord für jeden, der weder ihre phänomenalen Fertigkeiten noch ihre fortgeschrittene Waffentechnologie besitzt, ist ein typisches Beispiel dieses „Wahns“. Jede Hoffnung, die Invasoren durch Ausnutzung ihrer Verrücktheit leicht zu besiegen, wurde schnell zerstreut. Ihre überwältigende Technik half ihnen, wiederholt die Besten und Klügsten Gegner aus der Inneren Sphäre zu besiegen, was dazu führte, daß viele glaubten, die Clan-Krieger seien Übermenschen. Somit wurde unsere erste Spekulation, die Clanner seien eine fremde Lebensform, gekommen, um die Einwohner der Inneren Sphäre zu unterjochen, von der Öffentlichkeit schnell akzeptiert. Obwohl wir unseren Irrtum bald erkannten, war das Eindämmen der Panik selbst in unseren eigenen Reihen sehr schwierig. Viele glaubten wahrhaftig, die Clanner seien Dämonen, die gekommen waren, um sie in den Schlund der Hölle zu verschleppen. Sogar die Erkenntnis, daß sie Menschen sind, half wenig, das Image der Clans als „Racheengel“ zu beseitigen, die gekommen waren, um die Menschheit für ihre Sünden büßen zu lassen. Andererseits ist dieses Bild gar nicht soweit hergeholt, da die Clans aus der Zerstörung des Sternenbundes durch die Nachfolgerstaaten entstanden sind.

Von solchen Überlegungen abgesehen, sind Clanner durch und durch Krieger bester Art. Jene, die das nicht begreifen, können sie nicht verstehen. Die Clans kamen, um jene zu bestrafen, die ihrer Meinung nach für die Zerstörung des Sternenbundes verantwortlich waren, einerseits um den Sternenbund zu rächen und um ihn andererseits mit Gewalt wieder aufzurichten. Das Ideal des Sternenbundes als friedlicher Zusammenschluß von Staaten haben sie genauso vergessen, wie es die Gründer des Sternenbundes vergessen hatten, als sie nach der Weigerung der Peripherie-Staaten, dem Bund beizutreten, den Vereinigungskrieg begannen.

Die Saat des durch diesen Krieg entstandenen Hasses zerstörte vermutlich auch den Sternenbund, und die Clans stehen vor dem gleichen Schicksal, sollten sie triumphieren. Die Clanner wollen Terra zurückerobern, um von dieser Basis aus den Sternenbund wieder aufzurichten. Wären die Invasoren erfolgreich gewesen, wäre dieser Sieg bedeutungslos geblieben, da nur wenige der Nachfolgerstaaten freiwillig einem ihnen durch die Clans aufgezwungenen Sternenbund beigetreten wären. Falls die Clans Terra erobern, werden sie gezwungen sein, permanent Krieg zu führen, um die eroberten Welten zu halten, und somit verletzen sie die Prinzipien des Sternenbundes, die sie als heilig verehren. Anstatt den Menschen das goldene Zeitalter zurückzubringen, werden die Clans vielleicht zu Vieles zerstören und den Rest als Geiseln halten müssen, um den Frieden erhalten zu können. Solch ein Sternenbund wäre ein Zerrbild des wahren Sternenbundes, welchen die Clanner zu verehren behaupten, aber selbst unser knapper Sieg auf Tukayyid mag nicht ausreichen, um das aufzuhalten.

-Aus: *Verteidigung der Menschheit: Die Schlacht um Tukayyid*, von Präsentor Martialum Focht, ComStar Press, Juli 3054





Obwohl BattleMechs das Herz einer jeden modernen Armee bleiben, ist eine geschickte Mischung von Kampf- und Unterstützungseinheiten – wie zum Beispiel Kröten, Luft/Raumjäger und Scouts, um nur ein paar zu nennen – eine lebenswichtige Notwendigkeit für eine moderne Söldnereinheit. Tatsächlich bestimmen die unterschiedlichen Bestandteile einer Einheit ihre Vielseitigkeit. Und diese Vielseitigkeit wird dann die möglichen Aufträge für diese Einheit festlegen und somit deren finanzielles Einkommen.

Aber was vielleicht viel wichtiger ist, der Krieg hat in den vergangenen Jahren gezeigt, daß BattleMechs nicht mehr jene unbesiegbaren Maschinen sind, für die viele sie einmal hielten. Während der Claninvasion mußten viele MechKrieger erkennen, daß ihre Mechs nur allzu verwundbar durch die Kampfanzüge der Invasoren, die sogenannten Elementare oder „Kröten“, waren. Diese gepanzerten Infanterietruppen haben bewiesen, daß sie Mechs zerstören können, und viele Söldnereinheiten und Armeen der Freien Inneren Sphäre begannen schon bald, Kompanien mit eigenen gepanzerten Infanterietruppen aufzustellen.

Unterstützende Kampfeinheiten können die Effektivität einer Mechtruppe verstärken, eine wichtige Überlegung für jede Söldnereinheit, die vor den hohen Kosten von BattleMechs zurückschreckt. Die Gray Death Legion, Meister der kombinierten Waffengattungen, haben dieses mehrfach bewiesen. Während der Schlacht von Triegans Verge auf Pandora zum Beispiel hat eine Truppe der Legion, welche aus einem gepanzerten Infanteriezug, zwei leichten Mechs und einer einzigen mechanisierten Schützenkompanie bestand, eine größere Streitmacht von Mechs des Clans Jadefalke aufgehalten und die Invasoren dann aus der vom Wald umgebenen Stadt vertrieben.

Aus diesen Gründen sollte ein Söldnerkommandeur größte Sorgsamkeit bei der Zusammenstellung seiner Truppenteile walten lassen. Um ihn bei diesen Entscheidungen zu unterstützen, bietet dieses Kapitel einen Überblick über alle Einheiten und zur Zeit erhältlichen Ausrüstungen an – das „Rohmaterial“, aus dem eine Söldnereinheit gebildet wird.

BATTLEMECHS

Die Arbeitspferde des modernen Krieges sind BattleMech-Einheiten, zweibeinige Kampfgeräte, die über verschiedenste tödliche Waffensysteme verfügen. Durchschnittlich 12 Meter hoch und zwischen 10 bis zu 100 Tonnen schwer, beherrschen BattleMechs jedes Schlachtfeld und wirken unbesiegbar. Diese gegen Umwelteinflüsse versiegelten Maschinen arbeiten mit der gleichen Zuverlässigkeit in Schwerelosigkeit, unter Wasser, in Sümpfen – nahezu in jedem Gelände. Die zweibeinige Bewegung erlaubt es BattleMechs, unzugänglichem Gelände auszuweichen, sich zwischen Bäumen und Felsen zu bewegen und kleinere Hindernisse zu übersteigen. Viele sind sogar mit Sprungdüsen ausgerüstet, welche es ihnen ermöglichen, hoch in die Luft zu springen und Hunderte von Metern in einem einzigen Sprung zurückzulegen.

BattleMechs entwickelten sich aus ihren praktischen Cousins, den Agro- und ArbeitsMechs, und wurden zum beherrschenden Faktor auf dem modernen Schlachtfeld. Sie werden in vier Gewichtskategorien eingeteilt: leicht, mittelschwer, schwer und überschwer. Obwohl diese Maschinen extrem teuer sind und es hohen technologischen Sachverstand braucht, sie zu reparieren, sind sie doch sehr dauerhaft und besitzen eine Vielseitigkeit, wie sie keine andere Kampfmaschine erreicht.

LEICHTE BATTLEMECHS

Diese Mechs wiegen zwischen 10 und 35 Tonnen, obwohl nur wenige Maschinen existieren, die leichter als 20 Tonnen sind. Die relativ billigen leichten Mechs sind die zweithäufigsten Maschinen auf dem Schlachtfeld. Schnell und wendig können leichte Mechs rauhes Gelände besser überwinden als ihre schwereren Brüder. Viele leichte Mechs werden für Aufklärungs- und Kundschaftermissionen eingesetzt, zum Beispiel bei Aktionen im Hinterland des Feindes und zur Artillerieaufklärung. Obwohl das konventionelle Militärdenken einst behauptete, daß leichte Mechs ihren schwereren Cousins nicht gewachsen wären, hat der 4. Nachfolgekrieg bewiesen, daß eine leichte BattleMech-Einheit mit guter Taktik und Führung gegen schwerere Feinde antreten und diese dezimieren kann.



KAMPF UND UNTERSTÜTZUNG

MITTELSCHWERE BATTLEMECHS

Als Hauptstütze der Armeen des erforschten Weltraums machen mittelschwere Mechs mehr als 40 Prozent aller BattleMechs aus. Zwischen 40 und 55 Tonnen wiegend, weisen mittelschwere Mechs die größte Modellvielfalt aller Gewichtsklassen auf, was von der unglaublichen Anzahl an Entwürfen herrührt, die das sinnvollste Gleichgewicht von Feuerkraft, Geschwindigkeit und Durchhaltevermögen suchen. MechKrieger empfehlen die 55-Tonnen-Klasse als die effektivsten Entwürfe aller Mechklassen. Mittelschwere Mechs erfüllen vielerlei Aufgaben, angefangen bei Aufklärungs- und Kundschaftermissionen, Artillerieaufklärung, Feuerunterstützung, Angriffs- und Sturmangriffs-Missionen bis hin zur flexiblen Verteidigung. Weil viele andere Mechs spezielle Rollen in Einheiten erfüllen – zum Beispiel werden leichte Mechs zur Aufklärung benutzt, während die schweren oder die seltenen überschweren Mechs Angriffe ausführen – entscheiden die mittelschweren, beweglichen Mechs häufig den Ausgang größerer Gefechte.

SCHWERE BATTLEMECHS

Zwischen 60 und 75 Tonnen wiegend, paßt das gefürchtete Aussehen zu ihrer tödlichen Feuerkraft. Der Anblick eines schweren BattleMechs, der sich in Richtung eines unglücklichen Feindes in Bewegung setzt, läßt sogar das Herz des mutigsten Kriegers stocken. Diese Mechs können enorme Schäden vertragen und austeilen. Oft können diese schweren Mechs nur durch einen anderen schweren Mech besiegt werden. Generell nur für die erfahreneren MechKrieger oder Kommandeure reserviert, werden schwere Mechs häufig bei großen Offensiven eingesetzt, wo ihr Durchhaltevermögen dazu benutzt wird, schweren Schaden zu absorbieren, ohne sich aufhalten zu lassen. Wenn sie richtig eingesetzt werden, stellt es für sie kein Problem dar, leichtere Gegner zu besiegen.

ÜBERSCHWERE MECHS

Diese Beherrscher des Schlachtfeldes wiegen zwischen 80 und 100 Tonnen und können gleichzeitig mehrere leichte Einheiten angreifen und besiegen. Weil sie seltener sind als jede andere BattleMech-Art, werden überschwere Mechs nur an die besten Piloten abgegeben. Durch den überwältigenden Bedarf, der durch den Clan-Krieg entstand, haben alle Häuser der Freien Inneren Sphäre während der letzten Jahre begonnenen, bessere überschwere Mechs zu bauen. Unglücklicherweise kommt kein Entwurf der Freien Inneren Sphäre an den fürchterlichsten Clan-OmniMech, den 100 Tonnen schweren *Daishi*, japanisch für „Großer Tod“, heran.

OMNIMECHS

Die Innere Sphäre erfuhr durch den OmniMech *Katamaran/Waldwolf* zum ersten Mal von der überragenden Clantechnologie. Entwickelt, um verschiedene Waffenkonfigurationen benutzen zu können, besitzen OmniMechs einen enormen Vorteil gegenüber den Entwürfen der Inneren Sphäre. Die Kombination von fortgeschrittener Technologie und genmanipulierten besseren MechKriegern, welche diese Maschinen steuern, machten die Clans nahezu unbesiegbar. Die ComGuards besiegten sie auf Tukayyid nur durch intensive Nutzung einer Taktik, welche sich zuvor in der Inneren Sphäre gegen die Clans bewährt hatte: überlegene und sichere Nachschubwege aufrecht zu erhalten. Obwohl die Technologie der Freien Inneren Sphäre Fortschritte macht, sind die Clan-Maschinen den unseren immer noch überlegen.

LUFT/RAUM-EINHEITEN

Zwar können BattleMechs auch in Schwerelosigkeit kämpfen, sie besitzen jedoch nicht die Beweglichkeit, die bei Raumkämpfen notwendig ist. Ein Luft/Raumjäger kombiniert die Manövrierfähigkeit früherer konventioneller Jäger mit den Möglichkeiten der modernen Raumfahrt. Ausgerüstet mit diesen Maschinen können Luft/Raumjägereinheiten Verteidigungsaufgaben wie das Eskortieren von Landungsschiffen, aber auch offensive Aufgaben wie Bombardements, Tiefflugangriffe auf Bodenziele und den Kampf gegen feindliche Jäger, übernehmen. Die alte Militärweisheit, daß, wer die Luft beherrscht, auch den Boden kontrolliert, gilt auch im 31. Jahrhundert unverändert weiter.

KONVENTIONELLE JAGDFLUGZEUGE

Obwohl konventionelle Flugzeuge die Himmel früherer Zeiten beherrschten, bewahrten nur die niedrigen Produktionskosten sie vor dem Aussterben. Gebaut mit der Technologie und den Konstruktionsmethoden des 23. Jahrhunderts, wurden die konventionellen Jäger für Langstreckenflüge konstruiert. Obwohl sie nicht so gebräuchlich sind wie Luft/Raumjäger, benutzen die meisten Garnisonseinheiten auf Planeten mit einer entsprechenden Atmosphäre immer noch konventionelle Jagdflugzeuge.

LEICHTE LUFT/RAUMJÄGER

Als schnellste und wendigste Luft/Raumjäger dienen leichte Jäger häufig als Bomber oder zur Unterstützung der Bodentruppen. Ihre hohes Beschleunigungs- und Bremsvermögen macht sie im Raum äußerst effektiv. Obwohl ihre Wendigkeit sie zu idealen Angriffsmaschinen gegen Bodenziele macht, haben die Flugabwehrmöglichkeiten der OmniMechs unglaubliche Verluste unter den leichten Fliegern gefordert und nur wenige Kommandeure benutzen ihre leichten Jäger weiterhin in dieser Rolle gegen die Clans.

MITTELSCHWERE LUFT/RAUMJÄGER

Mittelschwere Jäger repräsentieren einen Kompromiß zwischen Wendigkeit und Robustheit bei Luft/Raum-Entwürfen. Ähnlich wie die mittelschweren, bodenständigen BattleMechs sind mittelschwere Luft/Raumjäger das Rückgrat der meisten Luft/Raum-Einheiten, nehmen an den meisten Gefechten teil und haben die höchste Verlustrate. Mittelschwere Jäger dienen während der Claninvasion als erste Verteidigungslinie gegen OmniJäger.

SCHWERE LUFT/RAUMJÄGER

Als schwerste Jäger, die benutzt werden, reicht ihr Gewicht bis zu 100 Tonnen. Während der Zeit des Sternenbundes führten Landungsschiffe Gruppen von schweren Luft/Raumjägern bei Raumangriffen. Heutzutage dienen diese Jäger hauptsächlich dazu, Raumhoheit zu bewahren, wozu auch die gefährliche Landungsschiffjagd gehört. In den seltenen Bodenunterstützungs-Missionen wird der schwere Jäger seinem Spitznamen „Mechkiller“ mehr als gerecht.

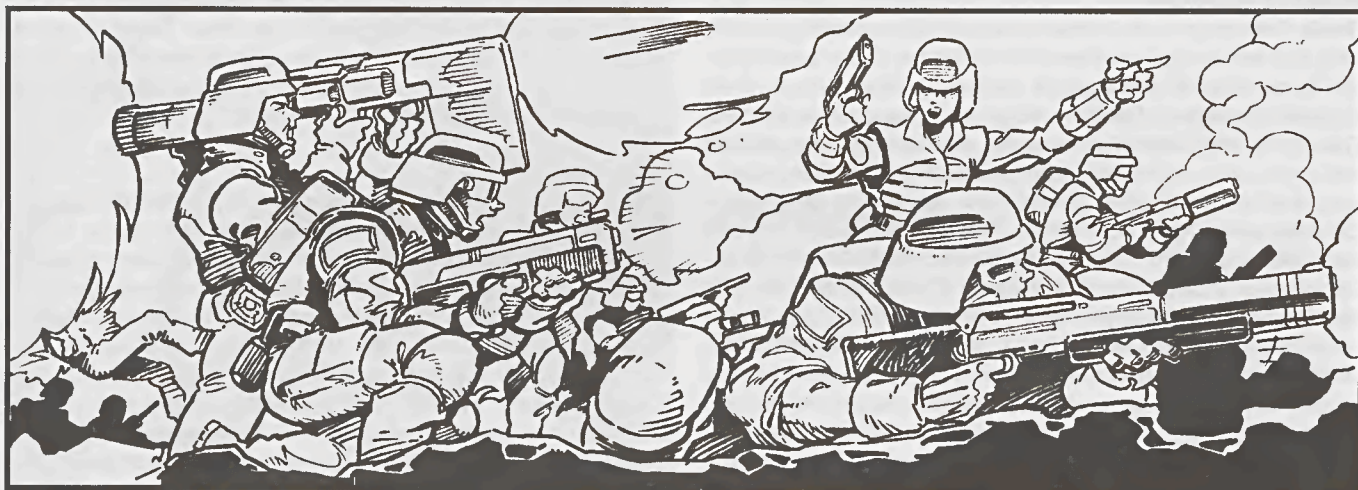
FLUGMECHS

Während der letzten 200 Jahre ist diese Mischform einer Kampfmaschine nahezu von den Schlachtfeldern verschwunden. Ursprünglich von den Sternenbund-Militärs in Auftrag gegeben, dienten die FlugMechs, kurz FLUMs, als

Aufklärer, welche die besten Eigenschaften eines Luft/Raumjägers mit denen eines leichten Mechs verbanden. Wegen der hohen Entwicklungskosten ließen viele Firmen das FLUM-Programm fallen, aber im Jahre 2688 stellte LexaTech den HNR-F5 *Hornissen-FLUM* vor. Nach dem anfänglichen Erfolg des *Hornissen-FLUM* sprangen andere Hersteller auf den Zug auf, produzierten letztendlich jedoch nur noch zwei andere erfolgreiche Entwürfe: *Wespe-FLUM* und *Feuerfalke-FLUM*. Während der Zeit des Sternenbundes und zur Zeit der Nachfolgerstaaten wurden nur begrenzt FLUMs hergestellt und die Maschinen wurden in den Armeen der Inneren Sphäre kaum benutzt. Die einzige Fabrik, in der noch FLUMs hergestellt wurden, liegt auf dem Planeten Irece in der Novak Katzen-Besatzungszone. Das strikte Clan-Kastensystem hat keinen Platz für FLUM-Piloten, weil es nur die Unterscheidung zwischen MechKrieger und Jägerpilot gibt. Aus diesem Grund glauben einige Stellen in der Inneren Sphäre, daß die Fabrik von den Novak Katzen demontiert oder umgerüstet worden ist.

OMNI-JÄGER

Nur für die Clans verfügbar macht die einzigartige Omni-Technologie diese Jäger genauso tödlich wie es Omni-Mechs am Boden sind. Ihre Möglichkeit, schnell und leicht ihre Waffenkonfiguration zu ändern, stellt sie an die Spitze der Luft/Raum-Technologie.



INFANTERIE

Soldaten werden immer den Preis des Krieges mit ihrem Leben bezahlen, und Infanteristen bezahlen viel von dieser Rechnung. Obwohl sie mit Lasergewehren, gepanzerten Kampfanzügen und verbesserten Kommunikationssystemen ausgerüstet sind, haben heutige Fußsoldaten eine ebenso minimale Chance, eine Schlacht zu überleben, wie ihre historischen Vorbilder. Die zerstörerische Kraft von BattleMechs und anderen mechanisierten Waffen läßt die Infanterie genauso ohnmächtig erscheinen, wie der Sherman-Panzer des frühen terranischen 20. Jahrhunderts einen Landser. Nichtsdestotrotz führt Infanterie immer noch die Aufgaben aus, für welche Mechs nicht so geeignet sind, wie zum Beispiel Garnisonsdienst, Sicherheitsdienst, Niederschlagen von Aufständen und die Verteidigung sehr schwierigen Geländes. Der Dienst als Infanterist bleibt der traditionelle Einstiegspunkt in die Streitkräfte und die glücklichen Überlebenden einer Infanterieeinheit werden manchmal zu Mech-Abwehr-Operationen herangezogen.

INFANTERIE

Der Hauptvorteil der Infanterie ist die schiere Zahl an Truppen, obwohl dieser Vorteil durch deren Verwundbarkeit gegenüber Mechs und gepanzerten Einheiten fast aufgehoben wird.

Fußtruppen

Die Organisation und Funktion regulärer Infanterieeinheiten hat sich während der letzten zwölfhundert Jahre kaum geändert. Als Alleskönner stellen Fußtruppen das Rückgrat aller Garnisonseinheiten. Zu den Standardwaffen gehören Gewehre und Maschinengewehre, wobei 28 Soldaten einen Standard-Infanteriezug ausmachen.

Wird eine gepanzerte oder eine BattleMech-Einheit angegriffen, stellt ein Kommandeur meist schwer bewaffnete Fußtruppen entlang der Kampflinie auf. Diese Einheiten sind mit Waffen ausgerüstet, die besser dafür geeignet sind, Fahrzeuge oder Mechs zu zerstören. Dies sind vor allem tragbare KSR-Werfer, die Herzstücke des schweren Infanteriearsenals. Maschinengewehre, Flammer und Leichte Laser ergänzen den KSR-Werfer.

Mechabwehrtruppen

Langes Training ermöglicht Infanteristen, BattleMechs als Teil einer akzeptierten Schlachtstrategie anzugreifen. Obwohl teuer, kann dieses Trainingsprogramm Truppen produzieren, die einen BattleMech in einem sorgfältig gelegten Hinterhalt zerstören können. In dieser gefährlichen, aber hocheffektiven Taktik stürmen die Fußtruppen vor und klettern an den Beinen des Zielmechs empor, um Sprengladungen in dessen Gelenken zu platzieren und die dortigen Aktivoren zu zerstören. Der Glaube, ihre BattleMechs seien schwachen Bodentruppen grenzenlos überlegen, führte dazu, daß die Militärs der Inneren Sphären nur selten Geld oder Zeit auf solch ein Training verwendeten, was zu besonderen Möglichkeiten für Söldner führte, wie zum Beispiel die Gray Death Legion, die sich auf solche Taktiken spezialisiert hat. Hochgerüstete schwere Sprungtruppen (siehe weiter unten) werden generell intensiv in Mechabwehrtaktiken ausgebildet.



KAMPF UND UNTERSTÜTZUNG

MOTORISIERTE INFANTERIE

Jede Art von Infanterie, die größere Mobilität benötigt, kann mit verschiedenartigen Fahrzeugen ausgerüstet werden. Um solche Einheiten permanent mobil zu machen, kann ein Kommandeur sie mit 1-Person-Fahrzeugen ausstatten.

Einige Infantrietruppen sind darauf spezialisiert, motorisierte Militärfahrzeuge zu benutzen. Obwohl sie von den BattleMechs als Herren der Schlachtfelder abgelöst worden sind, besitzen gepanzerte Fahrzeuge immer noch einen hohen Stellenwert im Militär, hauptsächlich wegen des reichhaltigen Angebotes an guten Konstruktionen und gut gepanzerten Fahrzeugen, die schnell in die Schlacht geworfen werden können. Und obwohl die meisten Kommandeure zustimmen würden, daß BattleMech-Einheiten besser zu transportieren sind als Panzer, akzeptieren sie auch, daß sich aus Fahrzeugen ausgezeichnete Verteidigungseinheiten zusammen stellen lassen können, die, wenn man sie richtig einsetzt, auch BattleMechs widerstehen können.

Die relativ niedrigen Kosten von gepanzerten Fahrzeugen machen sie zusätzlich interessant für Militärkommandeure. Manche Fahrzeuge sind aber nur in bestimmtem Gelände einsetzbar und fast alle diese Fahrzeuge werden durch leicht zu zerstörende Fusionsreaktoren angetrieben, die eine schwere Abschirmung benötigen.

Radfahrzeuge

Diese Fahrzeuge, oft Schützenpanzer oder Jeeps genannt, sind der am wenigsten einsetzbare Typ, weil sie einen glatten, relativ flachen Untergrund, am besten eine gut erhaltene Straße, benötigen. Radfahrzeuge sind jedoch das billigste Transportmittel. Einheiten, welche für den Garnisonsdienst bestimmt sind, rüsten sich ausschließlich mit Radfahrzeugen aus, weil sie beweglich genug sind, um große, bevölkerte Gebiete verteidigen zu können. Die Konföderation Capella ist dafür berühmt, ihre Miliz ausschließlich mit Radfahrzeugen auszurüsten, und diese Einheiten schaffen es regelmäßig, sich anderen Einheiten gegenüber zu behaupten, wobei sie schwere mit Autokanonen ausgestattete Modelle, benutzen. Für die meisten Kommandeure begrenzt jedoch schlechte Leistung von Radfahrzeugen in rauhem Gelände den taktischen Nutzen zu sehr und nur wegen der niedrigen Kosten haben sie einen festen Platz im Arsenal einer Einheit.

Luftkissenfahrzeuge

Schweber sind schnittig und beweglich und die schnellsten in der Inneren Sphäre gebräuchlichen Landfahrzeuge. Im wesentlichen bestehen sie aus einem großen Motor, bewegen sich auf einem Luftpolster und bieten eine stabile Plattform für Waffen und Panzerung. Ein Schweber kann bis zu 50 Tonnen wiegen. Während der Blütezeit des Sternenbundes baute man Luftkissenfahrzeuge mit Fusionsreaktor und hochmodernem Chassis und Panzerung, was die Fahrzeuge zwar sehr teuer, aber auch sehr vielseitig machte. Der *Kanga*, eine bekannte Entwicklung aus jener Zeit, benutzte sogar Sprungdüsen, um rauhes Gelände genauso einfach wie ein BattleMech zu überspringen. Obwohl Befürworter den *Kanga* als Ersatz für den leichten BattleMech sahen, machen die leicht zu beschädigenden Luftschürzen das Fahrzeug gefährlich verwundbar.

Kettenfahrzeuge

Kettenfahrzeuge stammen direkt von den terranischen Panzern des zwanzigsten Jahrhunderts ab. Vielfältige technische Neuerungen in den letzten elf Jahrhunderten haben das Kampfpotential des Kettenfahrzeuges aufgewertet und es auf dem modernen Schlachtfeld konkurrenzfähig bleiben lassen.

Obwohl die Bewegungsfreiheit von Kettenfahrzeugen eingeschränkt ist, sind sie doch auf felsigen und zerklüfteten Gelände beweglicher als Radfahrzeuge. Die neuesten Entwicklungen bei Kettenfahrzeugen kommen von der Lyranischen Seite des Vereinigten Commonwealth. Die *Rommel*- und *Patton*-Designs, beide aus dem lyranischen „Wüstenritter“-Projekt, haben den Kettenfahrzeugen einigen Respekt wiedererobert. Diese Designs benutzen Fusionsreaktoren, eine Neuerung, die den Panzern auf dem Schlachtfeld einen klaren Vorteil an Kraft und Geschwindigkeit verleihen.

Senkrechtstarter

Die meisten Armeen tendieren dazu, die leichten, billigen Senkrechtstarter zur Aufklärung, Evakuierung von Verwundeten oder zum schnellen Transport von Infanterie an den Einsatzort zu benutzen. Weil ihre nur leicht gepanzerten Rotorblätter einen entschiedenen Nachteil im Kampf darstellen, setzen moderne Einheiten nur selten bewaffnete Helikopter ein, obwohl der H-7 *Warrior* sehr nützlich ist, um Feinde auf lange Distanz unter Feuer zu nehmen. Gegen andere Einheiten aus der Freien Inneren Sphäre ist diese Taktik wirksam, gegen die Clans aber nicht, weil diese, im Gegensatz zur Freien Inneren Sphäre, über Waffen mit größerer Reichweite und hochentwickelte Zielcomputer verfügen.

Marine

Waren sie bis zum 20. Jahrhundert noch eine Hauptwaffe der Kriegsführung, so sind die Oberflächenschiffe heute in den meisten militärischen Einheiten von den Schwebern verdrängt worden. Abgesehen von jenen, die bei planetaren Garnisonen auf wasserreichen Welten eingesetzt werden, ist die einzige bekannte tauchfähige Version das vom Vereinigten Commonwealth eingesetzte 100 Tonnen U-Boot *Neptun*. Das Commonwealth benutzt dieses Schiff, um seine Kommando-, Kommunikations- und Kontroll-Basen unter Wasser zu beschützen. Diese U-Boote erreichen einen umstrittenen Planeten in einem umgebauten Landungsschiff der *Sucher*-Klasse, um ihre Verteidigungsaufgaben unentdeckt und ungestört durchzuführen.

SPRUNGTRUPPEN

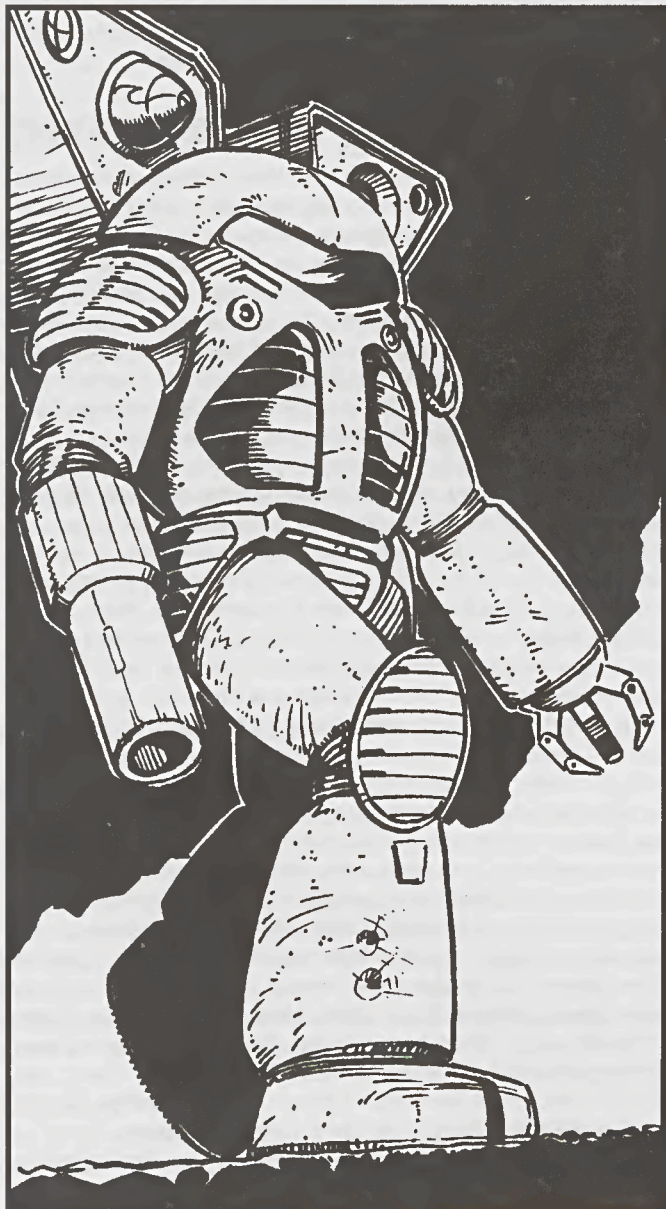
Die meisten mobilen Infanterieeinheiten benutzen kleine Fahrzeuge oder große Transporter. Sprungtruppen sind mit Sprungtornistern ausgerüstet, die es ihnen ermöglichen, sich auf dem Schlachtfeld mit Sprüngen bis zu 90 Metern fortzubewegen. Das macht sie beweglicher als alle anderen mobilen Infanterieeinheiten. Um Platz für die notwendige Ausrüstung beim Transport mit Fahrzeugen zu schaffen, falls die Einheit einmal doch einen solchen benötigt, wurden Sprungzüge auf 21 anstelle der normalen 28 Soldaten verkleinert. Als Hauptwaffe der Sprunginfanterie dient generell ein Lasergewehr.

Schwere Sprungtruppen sind gründlichst in Mechabwehrtaktiken ausgebildet und mit KSR-Werfern, Flammern sowie Lasern und Maschinengewehren ausgerüstet.

KRÖTEN

Bei den Militärs der Freien Inneren Sphäre steckt diese Technologie noch in den Kinderschuhen, aber bei den Clans sind Kröten eine wichtige Waffengattung. Mit ihrer fortgeschrittenen Technologie und ihren Erfahrungen in der Genmanipulation haben die Clans ihre Elementare erschaffen, eine Klasse übergroßer Soldaten, die speziell für die von den Clans benutzten gepanzerten Kampfanzüge gezüchtet worden sind. Die bis zu drei Metern großen Clan-Elementare benutzen die fortgeschrittenste Technologie, die jemals für Infanterie entwickelt worden ist. Schon der erste Blick auf die Panzerung und die Waffen, ihrer Kampfanzüge zeigt ein Arsenal, das dem eines leichten Mechs gleichkommt. Die Kampfanzüge der Freien Inneren Sphäre bleiben weit hinter den Fähigkeiten der Clan-Ausrüstung zurück, kommen aber mit jeder Modifikation deren technischem Niveau näher.

Gefechtspanzer der Freien Inneren Sphäre tragen nur eine Waffe, besitzen aber die gleiche Sprungkapazität wie die Clan-Modelle. Und um der einzigartigen Qualität der speziell gezüchteten ClanKrieger entgegentreten zu können, werden nur Sol-



daten der Freien Inneren Sphäre für den Einsatz als Kröten ausgesucht, die über ungewöhnliche Kühnheit und Kompetenz verfügen.

KOMMANDOTRUPPEN

Der Name Kommandotruppen gilt für verschiedenste Typen von Einheiten, die höchst unterschiedliche Aufgaben und Spezialgebiete haben. Obwohl diese Bezeichnung meist für Geheimdienst-Einheiten verwendet wird, trifft sie ebenso auf jede Einheit zu, die in keiner Standardoperation verwendet wird. Gewisse Elite-Söldnereinheiten wie Wolfs Dragoner, benutzen ihre Sicherheits- und Aufklärungstruppen als Voraustruppen, um den Feinde zu unterwandern und seine Kampffähigkeit zu stören.

Obwohl Kommandos feindliche Operationen schnell und gründlich stören können, machen das langwierige Training und die speziellen Fähigkeiten, die ein solcher Einsatz erfordert, solche Einheiten unter Söldnern ziemlich rar.

SCOUTS

Aufklärung, Sabotage, Mord und Desinformation fallen in den Bereich der Scouts. Diese stellen eine Mischung aus traditionellen Spionen und Kommandotruppen dar. Scouts arbeiten unabhängig und häufig auch weit hinter den feindlichen Linien.

SICHERHEITSDIENST

Die meisten militärischen Einheiten unterhalten zur Sicherung ihrer militärischen Einrichtungen speziell ausgebildete Wachtruppen. Im Gegensatz zu regulären Fronteinheiten sind Sicherheitstruppen gezielt zur Abwehr von Sabotage und Infiltrationsversuchen ausgebildet. In Kampfgebieten bewachen Sicherheitstruppen häufig die Operationsbasis einer Einheit.

ARTILLERIE

Diese traditionelle Waffengattung erhält auf modernen Schlachtfeldern die geringste Aufmerksamkeit. Die Kriegstechnologie hat die meisten High-Tech-Artilleriestücke zu historischen Kuriositäten werden und ihr Kampfpotential längst vergessen lassen. Das Wiederauftauchen der Raketenartillerie in Form von Arrow IV-Raketensystemen hat die Artillerie vor dem endgültigen Vergessen bewahrt, aber nur gut entworfene mobile Plattformen, die diese Systeme tragen können, könnten das Potential dieses Truppenteiles wieder aufleben lassen.

UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Obwohl diese Einheiten nie auf dem Schlachtfeld zu sehen sind, übersteigt ihre Zahl bei weitem die der kämpfenden Einheiten jeder Söldnertruppe. Selbst die verschiedenen Anforderungen des Schlachtfeldes erscheinen einfach im Vergleich zum Personal und den Fähigkeiten, die gebraucht werden, um geschäftliche und andere Aktivitäten einer Söldnereinheit von mittlerer Größe durchzuführen. Eine gut ausgerüstete Söldnereinheit unterhält normalerweise für jeden Soldaten mindestens zwei Personen Hilfspersonal. Dieses Personal gibt den Kampfeinheiten die nötige medizinische, technische, soziale und allgemeine Unterstützung. Oft stellen Zivilisten große Teile dieses Personals und viele Söldnereinheiten integrieren Familien und Freunde von Kämpfern, was zu einer starken Bindung zwischen der Truppe und ihrem Hilfspersonal führt.



KAMPF UND UNTERSTÜTZUNG

VERWALTUNG

Im Gegensatz zu Hauseinheiten, die Verwaltungsarbeit den entsprechenden Stellen der Militärorganisation ihres Hauses überlassen können, müssen Söldner neben Kampfmissionen auch diese Arbeit selbst erledigen. Die meisten Söldner-einheiten unterhalten einen kleinen administrativen Stab, der sich um die Löhne, Ersatzteile und Ausrüstungsgegenstände, den Sold der Hilfstruppen und die Bezahlung durch den Auftraggeber kümmert. Obwohl die Finanzangelegenheiten einer Söldnereinheit eher einfach erscheinen mögen, so haben doch die meisten Einheiten wegen der Menge an Arbeit und Papierkram ihre Finanzen nicht so gut geordnet, wie sie sollten. Die finanziell erfolgreicheren Einheiten beschäftigen oft die besten Anwälte und Verwalter, um die Finanzen der Einheit in Ordnung zu halten, und nehmen um der Vorteile willen die Ausgaben für diese Spezialisten gerne in Kauf.

K³-STAB

Kommando, Kontrolle und Kommunikation – besser bekannt als K³ – bleiben die wichtigsten Faktoren in vielen Schlachtfeldoperationen, deshalb schätzen Söldner wie Hauseinheiten einen gut trainierten K³-Stab als eine wertvolle Ergänzung. Söldner-einheiten sind immer auf der Suche nach talentierten Nachrichtendienst- und Kommunikationsoffizieren und sind normalerweise bereit, gut für deren Dienste zu bezahlen. Die Aufgabe eines solchen Stabes ist es, den Informationsfluß vom und zum kommandierenden Offizier aufrecht zu erhalten, feindliche Truppenbewegungen zu analysieren, umfangreiche Operationen zu koordinieren sowie alle hereinkommenden Nachrichten und Funkprüche zu bearbeiten. Weil K³-Stäbe solche lebenswichtigen Aufgaben handhaben, hängt das Schicksal von Truppen und der Ausgang von Schlachten oft von ihren Fähigkeiten ab.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Techs

Die Bezeichnung „Tech“ bezieht sich auf einen technisch kompetenten Menschen, der darauf spezialisiert ist, BattleMechs oder Fahrzeuge zu reparieren und zu warten. Eine durchschnittliche Söldnereinheit stellt einen Tech für einen BattleMech ab und unterhält eine zusätzliche Gruppe von Techs für die Reparaturen nach der Schlacht.

Ingenieure

Der Name Ingenieur hat zweierlei Bedeutung. In einer Unterstützungseinheit spezialisiert sich der Ingenieur auf die Wartung von Luft/Raumjägern. Die zweite Bedeutung bezeichnet jemanden, der darauf spezialisiert ist, neues Material zu entwickeln, zu bauen und zu testen. Nur selten arbeiten solche Ingenieure für Söldnereinheiten.

MEDTECHS

Jeder in der Kriegsbranche braucht medizinisches Fachpersonal. Unglücklicherweise können sich viele Söldnereinheiten solches Personal nicht leisten und verlassen sich statt dessen auf Einrichtungen und Behandlungen, die sie von Auftraggebern angeboten bekommen. Einige erfolgreiche Einheiten unterhalten Hospitäler auf dem Einsatzplaneten oder der Heimatbasis. Wenn diese Krankenhäuser nicht gerade mit verwundeten Söldnern gefüllt sind, behandeln sie oft kostenlos Zivilisten und tragen dadurch viel zum Wohlbefinden der Zivilbevölkerung bei.

LANDUNGSSCHIFFSBESATZUNG

Eine Landungsschiffsbesatzung beinhaltet das gesamte Personal, das gebraucht wird, um ein solches Schiff zu handhaben und zu unterhalten. Die Besatzung wird in zwei Untergruppen unterteilt, die Piloten und die Ingenieure. Häufig ist der Landungsschiffskapitän ein Pilot und der Chefindgenieur untersteht diesem direkt. Arbeitszeiten ändern sich bei Kampfeinsätzen und Nichtkampfeinsätzen, wobei drei Acht-Stunden-Wachen die Regel sind. Auf jeder Wache sind mindestens ein Pilot und ein Ingenieur anwesend. Mögliche Auftraggeber beurteilen Landungsschiffsbesatzungen nach der Erfahrung des Kapitäns.

SPRUNGSCHIFFSBESATZUNG

Sprungschiffsbesatzungen genießen die Abgeschiedenheit des Raums und fühlen sich in der abgeschlossenen Umwelt des Sprungschiffes mehr zu Hause als auf irgendwelchen Planeten. Wie bei Landungsschiffsbesatzungen besteht die Besatzung immer aus Piloten und Ingenieuren. Im Gegensatz zu den Landungsschiffsbesatzungen teilen die Ingenieure die Brücke nur selten mit den Piloten, sondern arbeiten stattdessen im Maschinenraum, einer Station am Ende des Sprungschiffes in der Nähe der FTL-Kontrollen.

ORGANISATION DER EINHEITEN

Die meisten Söldner-Einheiten und Haus-Militärs organisieren ihre Truppen nach der Standardstruktur, der schon längst verschwundenen Sternenbundarmee. Dabei werden Einheiten nach ihrer Funktion eingeteilt, das heißt, ein Regiment besteht immer nur aus einer Waffengattung, zum Beispiel aus BattleMechs, Infanterie oder Luft/Raumjägern. Die Hausarmeen haben diese Organisationsstruktur übernommen, weil sie die Versorgung und Wartung einer Armee in Friedenszeiten erheblich vereinfacht. Mit dieser Organisationsform muß sich ein Versorgungsoffizier für eine Luft/Raumjäger-Einheit immer nur um seine, aus einer Waffengattung bestehende Einheit, kümmern. Ein Tech-Offizier einer Mecheinheit wartet so nur BattleMechs und braucht nicht das Spezialwissen über andere Kriegsmaschinen zu haben, um seine Arbeit tun zu können. Durch die Vereinfachung der Logistik und der Unterstützung einer Einheit reduziert diese funktionsspezifische Struktur die Kosten für die Wartung. So können Anführer leichter für ein einzelnes Mechbataillon planen und dieses mit Nachschubmaterial versorgen, als wenn die gleiche Anzahl an Mechs über verschiedene Einheiten verteilt wäre.

Der Standard-Organisationsplan der Clans ist unter anderen Umständen entwickelt worden. Weil die Clans sich während ihrer gesamten Entwicklung praktisch permanent in einem Kriegszustand befanden oder diesen vorbereiteten, ist die Kampfbereitschaft immer das wichtigste Ziel der Militärverantwortlichen gewesen. Um dieses zu gewährleisten, favorisierten die Clanführer das Mischen von Einheiten. Anstatt Regimenter nur aus Mechs oder Infanterie bestehen zu lassen, wurden diese aus verschiedenen Waffengattungen geformt. Zum Beispiel beinhaltet eine Galaxie, gleich einem Regiment der Inneren Sphäre, Elementare, Mechs und Luft/Raumjäger-Unterstützung. Clans kombinieren diese drei verschiedenen Waffengattungen schon in kleinsten Einheiten. Der Stern, analog zu einer Lanze der Freien Inneren Sphäre, besteht aus fünf Mechs, 25 Elementaren und zehn Luft/Raumjägern.

Weil Clan-Streitkräfte aus verschiedenen Waffengattungen bestehen, können Clanführer verschiedene Streitkräfte

schneller einsetzen als ihre Gegner in der Freien Inneren Sphäre. Und weil Clanner auf den Einsatz gemischter Waffengattungen trainiert sind, können sie diese Taktik auch besser anwenden als die Krieger der Freien Inneren Sphäre. Das erlaubt den Clan-Kommandeuren, ihre Einheiten zu mischen und die Mechs, Luft/Raumjäger und Elementare so einzusetzen, wie es die Situation erfordert, wohl wissend, daß die verschiedenartigen Streitkräfte darauf trainiert sind, effektiv zusammenzuarbeiten.

Die erfolgreichsten Söldnereinheiten – die Gray Death Legion, Wolfs Dragoner, die Kell Hounds, die Leichte Eridani-Reiterei und die 12. Wega-Rangers – haben ihre Streitkräfte schon lange ähnlich aufgebaut. Während die Einheiten der Inneren Sphäre diese Änderung nur ausführten, weil dies auf den Schlachtfeldern nötig geworden war, haben andere, wie zum Beispiel die Dragoner, die einen Einheitenmix aus Organisationsstrukturen der Inneren Sphäre und der Clans benutzen, diese Struktur durch ihre Clanvergangenheit geerbt. Wie auch immer diese Söldner an die Taktik der gemischten Einheiten kamen, sie haben festgestellt, daß die Kombination die Kampfeffektivität verstärkt. Durch den Einsatz der verschiedenen Waffengattungen basierend auf deren Stärken – Mechs als Schocktruppen, Panzer als verdeckte Verteidiger oder als Flankentruppen, Infanterie als Stadtkämpfer – machen die Kommandeure solcher Einheiten den besten Gebrauch dieser verschiedenen Truppenarten und minimieren dadurch den Verlust an Menschenleben und Material.

Diese Taktik erweckte in der Inneren Sphäre während der Nachfolgekriege einiges Interesse, und führte unter Hanse Davion zur Formierung von Regiments-Kampfgruppen. Bestehend aus verschiedenen Panzer- und Infanterie-Regimenten, Luft/Raumjägern und BattleMechs konnten diese enorm großen RKGs schon einige Vorteile nutzen, waren jedoch meistens ad-hoc-Kreationen, zu groß und unhandlich, um einen anhaltenden Einfluß zu haben.

Ironischer Weise hat der Erfolg von Söldnereinheiten, wie der Gray Death Legion gegen die Clans oder der dramatische Sieg der ComGuards auf Tukayyid gegen die Invasoren – einer Armée entstanden aus dem Konzept der kombinierten Waffengattungen – das Interesse an Einheitenstrukturen im Clanstil geweckt.

Dieses Handbuch enthält Beschreibungen von traditionellen Einheiten der Inneren Sphäre und von Clan-Organisationsstrukturen, um Söldnern eine bessere Hilfe für deren Einheitsgestaltung zu sein.

EINHEITEN DER FREIEN INNEREN SPHÄRE (FIS)

Zug

Oft in taktischen Überlegungen ignoriert, kann die kleinste Untereinheit dieser Struktur aus einer Infanterieeinheit mit sieben Soldaten, einem einzelnen BattleMech, einem einzelnen Luft/Raumjäger, einem Tech (mit oder ohne AsTech) oder einem Fahrzeug bestehen. Viele Kommandeure setzen solche kleinen Einheiten nur selten zu etwas anderem als Aufklärungsmissionen ein, obwohl unter bestimmten Umständen ein Kommandeur Elitepersonal für spezielle Missionen zeitweise zu Zügen abkommandieren kann.

Lanze/Gruppe

Vier Züge bilden eine Lanze, die kleinste generell übliche Einheit in der Freien Inneren Sphäre. Die Standardlanze mit vier

Mechs, Überbleibsel aus der Zeit des Sternenbundes, besteht normalerweise aus einem Lanzenführer und drei MechKriegern als Lanzenmitgliedern. Eine Infanterieeinheit aus vier Zügen wird Gruppe genannt. Die kleineren Luft/Raum- und konventionellen Jäger-Lanzen bestehen nur aus zwei Jägern und deren Techs. Das *Leopard*-Klasse-Landungsschiff dient als Standard-Truppentransporter für eine BattleMech-Lanze.

Kompanie

Ein Hauptmann kommandiert normalerweise eine aus drei Lanzen bestehende Kompanie. Er führt auch die Befehlslanze an, während sein Stellvertreter Kommunikationsoffizier ist. Verschiedene Kampfunterstützungselemente wie Luft/Raumjäger oder Scouteinheiten werden je nach Gebrauch direkt einer BattleMech-Kompanie zugeteilt. Ein Landungsschiff der *Unions*-Klasse dient als Kompanietransporter.

Bataillon

Drei Kompanien mit ihren Hilfstruppen bilden ein Bataillon. Weil Luft/Raumjäger meistens separat in Kompanien organisiert sind, fehlt den meisten Bataillonen die direkte Luftunterstützung. Die meisten Bataillone haben eine BefehlsLanze, welche den Bataillonskommandeur von feindlichen Direktkontakten befreit und ihm erlaubt, seine Operationen zu planen und zu lenken, gewöhnlich von einer mobilen oder Unterwasser-K³-Basis. Einem Bataillon dient normalerweise ein Landungsschiff der *Overlord*-Klasse als Transporter.

Regiment

Traditionsgemäß besteht ein Regiment aus drei bis fünf Bataillonen der gleichen Waffengattung, obwohl Kürzungen und Zuweisung regulärer Truppen verschiedener Waffengattungen in einem Regiment vorkommen. Der Kommandeur eines Regiments, normalerweise ein Oberst, hat die Befehlsgewalt über die Luftunterstützung.

CLAN-EINHEITEN

Strahl

Das Gegenstück des Zuges bei den Clans ist der Strahl, der hauptsächlich für Infanterie, besser bekannt als Elementare, benutzt wird. Ein Strahl besteht aus fünf Elementaren, zwei Luft/Raumjägern oder einem BattleMech.

Stern/Nova

Fünf Strahlen bilden einen Stern. Eine Nova ist ein speziell zusammengesetzter Stern, bestehend aus fünf OmniMechs und fünf Elementar-Strahlen. Die meisten Frontklasse-ClanSterne bestehen aus OmniMechs, die ältere Technologie bleibt der Garnisonsklasse vorbehalten. Der von den Clans eingesetzte Führer eines Sterns ist ein Sterncommander.

Binärstern/Trinärstern/Supernova

Der Binär- oder Trinärstern entspricht ungefähr einer Kompanie der Freien Inneren Sphäre und besteht aus zwei bis drei Sternen. Weil sie den mächtigeren OmniMech benutzen, sind Binärsterne ihren Gegnern aus der Freien Inneren Sphäre meist an Feuerkraft überlegen. Die Supernova besteht aus zwei oder drei Novas, und sind erweiterte Versionen der Binär- oder Trinärsterne.



Sternhaufen

Ein Sternhaufen besteht aus drei bis fünf Binärsternen, Trinärsternen, Novas oder Supernovas, was ihn grob vergleichbar mit einem Bataillon der Freien Inneren Sphäre macht. Ein Clan-Sternhaufen hat eine Feuerkraft, die der eines FIS-Regiments gleichkommt. Der Kommandeur wird Sterncolonel genannt.

Galaxis

Als Gegenstück zu einem Regiment der Nachfolgerstaaten beinhaltet eine Galaxis drei bis fünf Sternhaufen. Die Flexibilität des Clansystems macht den Gebrauch von irregulären Einheitenstrukturen überflüssig. Einheiten der Garnisonsklasse aus altmodischen BattleMechs werden häufig Provisorische Garnisonssternhaufen genannt, diesen Einheiten fehlt auch die bei Fronteinheiten gebräuchliche Waffengattungsmischung. Sie bestehen meistens aus älteren und freigebohrenen MechKriegern. Die Clans halten solche Einheiten für minderwertig. Der Clankommandeur wird Galaxiscommander genannt.

QUALITÄT DER EINHEITEN

Traditionell basiert eine Einschätzung der Fähigkeiten einer Militäreinheit durch Auftraggeber und feindliche Militärs auf der Qualität der Soldaten. Da die verwendeten Begriffe schon Jahrhunderte alt sind, werden sie manchmal falsch verstanden. Daher enthält dieses Handbuch die Definitionen der folgenden Ausdrücke. Alter hat keinen Einfluß auf individuelle Einteilungen, wie die Tatsache beweist, daß viele junge Kadetten genügend Fertigkeiten und Training besitzen, um eine gute Einschätzung zu bekommen. Wie auch immer, alle Kampfteilnehmer und Einheiten werden solange als „unerfahren“ angesehen, bis sie ihren ersten Kampf überlebt haben.

Unerfahren

Diese Einschätzung zeigt an, das ein Individuum oder eine Einheit keine Kampferfahrung besitzt. Sie bezieht sich auf neue Kadetten und erstmalige Kampfteilnehmer.

Normal

Die Mehrheit der Hausarmeen und Söldnereinheiten bestehen aus normalen Truppen. Ein normaler Soldat hat an Kämpfen teilgenommen und daraus gelernt. Diese Truppen machen den Großteil der kämpfenden Einheiten aus.

Veteranen

Kampfveteranen stehen oft in Kommandopositionen oder werden in Veteranen- und Eliteeinheiten postiert. Solche Krieger haben schon viele Kämpfe überlebt und haben diese nicht immer gewonnen. Motiviert und couragiert halten diese Männer und Frauen ihre Position sogar gegen mörderisch überlegene Gegner, wobei sie auf ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten vertrauen, die sie in solchen Situationen überleben lassen.

Elite

Dünn gesät verdanken Eliteeinheiten ihre Einstufung ihren Kommandeuren, welche die kraftvolle Kampffähigkeit solcher Einheiten aufrecht erhalten. Diese Elite von MechKriegern sind



die Hauptfiguren in Legenden und Holodramen, die oft alleine gegen eine ganze Kompanie von Mechs antreten und gewinnen. Die Gray Death Legion, die Kell Hounds, Wolfs Dragoner sowie die nahezu legendären Kommandanten dieser Einheiten Grayson Death Carlyle, Morgan Kell und Jaime Wolf, haben wiederholt bewiesen, daß solche MechKrieger nicht nur in Geschichten existieren. Und obwohl es die gleiche Anzahl an Elite-Hauseinheiten gibt, genießen Söldnereliteeinheiten doch die größere Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit.

Unter den Clans hat die Kombination genetischer Manipulation und harten Trainings eine Armee entwickelt, deren Fähigkeiten weit über denen der Krieger der Freien Inneren Sphäre liegen. Tatsächlich gibt es keine unerfahrenen Krieger in Clan-Fronteinheiten und sogar normale Krieger sind selten. Clans platzieren ihre Elitekrieger in Fronteinheiten, wo sie ihre Fähigkeiten mit größter tödlicher Effektivität benutzen.

Die einmalige Organisation von Wolfs Dragonern spiegelt die Einflüsse aus der Kultur der Clans und der Inneren Sphäre wieder. Gegründet von freigebohrenen Kriegeren des Clans Wolf adoptierten die ersten Dragoner Militärstrukturen der Inneren Sphäre als Teil ihrer Maske-
rade, um als Söldnereinheit aus der Inneren Sphäre zu erscheinen. Sie hielten diese Fassade bis zur Ankunft der Clans im Jahre 3050 aufrecht. Als die Claninvasion immer bedrohlicher wurde, machten sie ihre Herkunft bekannt und trainierten die Hausführer in Clantaktiken, kämpften an der Seite der Freien Inneren Sphäre und begannen ihre Reihen mit Clan-Leibeigenen, die während der Schlacht um Luthien gefangen worden waren, zu erweitern. Um ihre Clan-Leibeigenen schneller integrieren zu können, kehrten die Dragoner näher an die Clan-Kommandostruktur zurück, gleichzeitig behielten sie aber die Vorteile der Organisationsstrukturen der Inneren Sphäre, die sie für effizienter als die der Clans ansahen. Die heutigen Dragoner glauben, daß ihre Militärstruktur das Beste aus beiden Welten enthält.

Die folgenden Informationen stellen die jetzige typischen Dragoner-Einheitenstruktur aus verschiedenen Waffengattungen vor.

Kommandokompanie (15 BattleMechs)

- BefehlsLanze (4 BattleMechs)
- Wolf-Stern (5 BattleMechs)
- Rudel-Stern (5 BattleMechs)
- Luft/Raum-Strahl (2 Jäger)
- Elementar-Strahl (5 Kampfanzüge)
- ScoutLanze (1 BattleMech, 1 fahrbares HQ, 4 Scoutwagen)

BattleMech-Regiment (135 BattleMechs)

- Befehls-Kompanie (15 BattleMechs)
- Erstes Bataillon (40 BattleMechs)
- Zweites Bataillon (40 BattleMechs)
- Drittes Bataillon (40 BattleMechs)
- Hilfseinheiten (mindestens ein Bataillon Elementare oder Panzer)

BattleMech-Bataillon (40 BattleMechs)

- BefehlsLanze (4 BattleMechs)
- Erste Kompanie (12 BattleMechs)
- Zweite Kompanie (12 BattleMechs)
- Dritte Kompanie (12 BattleMechs)

BattleMech-Kompanie (12 BattleMechs)

- BefehlsLanze (4 BattleMechs)
- Erste Lanze (4 BattleMechs)
- Zweite Lanze (4 BattleMechs)

Unterstützungsbrigade

- BefehlsLanze (4 BattleMechs)
- Erstes Bataillon (52 Mechs, 1 Fahrzeug, 1 Senkrechtstarter)

- Zweites Bataillon (52 Mechs, 1 Fahrzeug, 1 Senkrechtstarter)
- Drittes Bataillon (10 Mechs, 54 Fahrzeuge, 11 Senkrechtstarter)
- Scoutkompanie (5 Mechs, 6 Fahrzeuge, 6 Senkrechtstarter)

Elementar-Einsatz-Sternhaufen (150 Kampfanzüge)

- Befehls-Strahl (5 Kröten)
- Alpha-Strahl (25 Kröten)
- Beta-Strahl (25 Kröten)
- Gamma-Strahl (25 Kröten)
- Delta-Strahl (25 Kröten)
- Epsilon-Strahl (25 Kröten)

Elementar-Bataillon, Mecheinheit angegliedert (80 Kampfanzüge)

- Befehls-Strahl (5 Kröten)
- Alpha-Strahl (25 Kröten)
- Beta-Strahl (25 Kröten)
- Gamma-Strahl (25 Kröten)

Panzerbrigade

- BefehlsKompanie (12 Fahrzeuge)
- Erstes Angriffsbataillon (48 Fahrzeuge)
- Zweites Angriffsbataillon (48 Fahrzeuge)
- Drittes Angriffsbataillon (48 Fahrzeuge)
- Scoutkompanie (12 Fahrzeuge, meist auf die Bataillone verteilt)
- Arrow IV-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Senkrechtstarter-Kompanie (12 Fahrzeuge)

Panzerbataillon, Mecheinheit angegliedert

- BefehlsLanze(4 Fahrzeuge)
- Erste Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Zweite Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Dritte Kompanie (12 Fahrzeuge)
- ScoutLanze (4 Fahrzeuge, 1 Fahrzeug je Kompanie und 1 Fahrzeug der BefehlsLanze)
- Feuerlanze (4 Fahrzeuge, 1 Fahrzeug je Kompanie und 1 Fahrzeug der BefehlsLanze)

Zeta-Bataillon (55 OmniMechs)

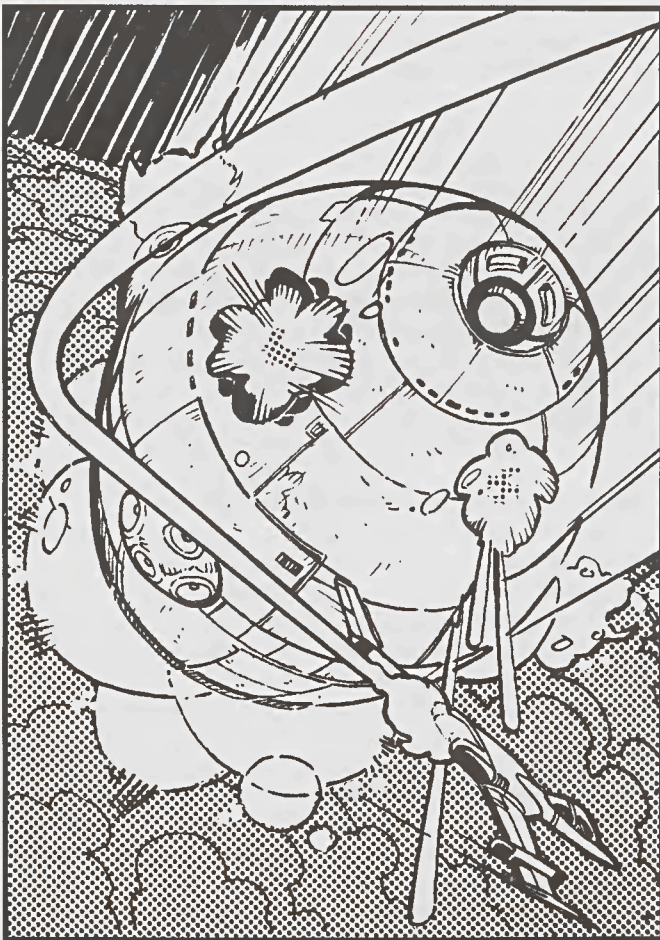
- Befehls-Stern (5 OmniMechs)
- Erster Trinärstern (15 OmniMechs)
- Zweiter Trinärstern (15 OmniMechs)
- Dritter Trinärstern (15 OmniMechs)
- Feuer-Stern (5 OmniMechs)

Wolfsspinnen-Bataillon (45 OmniMechs)

- Befehls-Stern (5 OmniMechs)
- Spinne-Trinärstern (15 OmniMechs)
- Tarantel-Trinärstern (15 OmniMechs)
- Netz-Trinärstern (10 BattleMechs, 1 Stern Elementare)
- Luft/Raum-Kompanie (6 Jäger)
- Infanterieunterstützung (Gruppe Drei, 7. Kommando)

Wie jede militärische Einheit brauchen auch Söldner Sprung- und Landungsschiffe – Sprungsschiffe, um ihre Soldaten und Maschinen zwischen den Sternen zu transportieren, und Landungsschiffe, um sie auf den Schlachtfeldern abzusetzen, wo sie eingesetzt werden sollen. Weil Einheiten während der Sprung- oder Landungsschiffspassagen sehr verwundbar sind, sollten Kommandeure einer Söldnereinheit ihr Transportschiff sehr sorgfältig aussuchen, ob sie ein ganzes Schiff mieten oder eine Passage buchen. Eine weise Auswahl des Transports kann einer Söldnereinheit wertvolle Ressourcen sparen helfen, da eine Passage oder die Miete eines Schiffs sehr teuer werden kann.

Das folgende Kapitel ist so abgefaßt, daß Söldnerkommandeure eine Entscheidungshilfe in Form einer Auflistung aller Sprung- und Landungsschiffe, deren Ladekapazität und Bewaffnung bekommen.



LANDUNGSSCHIFFE

Oft als das Arbeitspferd der Inneren Sphäre bezeichnet, transportieren Landungsschiffe Truppen und Material von der Planetenoberfläche zu einem wartenden Sprungschiff. Ein Sprungschiff bringt dann das Landungsschiff und seine Ladung zu seinem letztendlichen Ziel, wo sich die beiden Schiffe wieder voneinander trennen und das Landungsschiff auf dem Planeten niedergeht.

Es existieren verschiedene Arten von Landungsschiffen, die für spezielle Zwecke entwickelt wurden. Militärkonstruktionen beinhalten reine Truppentransporter, MechTransporter, Kampfschiffe und Tender. Zivildesigns reichen von luxuriösen Passagier-Linienschiffen bis hin zu massiven Frachtschiffen, welche, wenn die Situation es erfordert sollte, Hunderte von Mechs laden können. Obwohl ein Militärdesign normalerweise dem Söldnerhandwerk eher entspricht, werden zivile Schiffe von einigen Einheiten dann benutzt, wenn keine militärischen Schiffe zur Verfügung stehen oder einfach zu teuer sind.

TRUPPENTRANSPORTER

Landungsschiffsklasse Zorn

Die *Zorn*-Klasse, der kleinste aller in den Nachfolgestaaten benutzten Truppentransporter, kann 112 Infanteristen und acht leichte Fahrzeuge oder 200 Tonnen Fracht aufnehmen. Die Bewaffnung der *Zorn*-Klasse besteht aus zwei 20er Langstrecken-Raketenlafetten (LSR's), einer Autokannone/10 (AK/10), sieben mittelschweren Lasern und einer im Bug des Schiffes montierten Partikelprojektorkanone (PPK). Diese Schiffe arbeiten normalerweise mit Schiffen der *Gazelle* und der *Leopard JT*-Klasse zusammen, die beide Luft/Raumjäger transportieren können.

Landungsschiffsklasse Gazelle

In erster Linie als Panzertransporter konstruiert, ist das Hauptmerkmal der *Gazelle*-Klasse ihr vergrößerter Frachtraum, der bis zu 15 schwere Fahrzeuge und deren Besatzung oder 950 Tonnen Fracht aufnehmen kann. Die Schiffsbewaffnung besteht aus einer 20er Langstreckenlafette, einer AK/5, einem schweren Laser, zehn mittelschweren Lasern, zwei 6er Kurzstreckenlafetten und zwei PPKs. Diese Schiffe werden normalerweise zusammen mit Schiffen der *Zorn*-Klasse eingesetzt, was eine gefürchtete Kombination ergibt.

Landungsschiffsklasse Sucher

Für Aufklärungsmissionen entwickelt, kann ein Schiff der *Sucher*-Klasse bis zu 64 leichte Fahrzeuge oder 48 leichte Fahrzeuge und vier BattleMechs plus 120 Infanteristen aufnehmen. Das Waffenarsenal eines Schiffes der *Sucher*-Klasse beinhaltet drei schwere und sechs mittelschwere Laser, zwei LSR-10er Lafetten und zwei PPKs. Um dem Nachteil der fehlenden Luft/Raumjäger-Hangars wettzumachen, sind einige Schiffe der *Sucher*-Klasse modifiziert worden, so daß sie zwei Luft/Raumjäger aufnehmen können. Als eines der schnellsten und manövrierfähigsten Schiffe ist die *Sucher*-Klasse für Blitzangriffe und Aufklärungsmissionen ideal.

Landungsschiffsklasse Triumph

Die vielseitig verwendbare 3.260 Tonnen Frachtkapazität der *Triumph*-Klasse ermöglicht es, bis zu 45 schwere Infanterie-Fahrzeuge und deren Besatzungen zu transportieren. Der große Frachtraum der *Triumph*-Klasse kann auch Flugzeuge, Artillerie, Luft/Raumjäger oder BattleMechs aufnehmen.

Die Schiffsbewaffnung besteht aus je einer LSR 20er und LSR 10er-Lafette, zwei LSR 15er-Lafetten, einer AK/5 und einer AK/10, zwei schweren Lasern, acht mittelschweren Lasern und einer PPK.

Landungsschiffsklasse Kondor

Als Infanterietransporter entwickelt, kann ein Schiff der *Kondor*-Klasse 336 Infanteristen mit 20 leichten Fahrzeugen transportieren oder 400 Tonnen Fracht aufnehmen. Ein Schiff der *Kondor*-Klasse trägt drei AK/5, eine LSR 15er-Lafette, fünf schwere Laser, acht mittelschwere Laser und eine PPK. Obwohl dieses Waffenarsenal beeindruckend erscheint, fehlt dieser Klasse doch die Luft/Raum-Unterstützung, was sie gegenüber feindlichen Luft/Raumjägern sehr verwundbar macht. Die Schiffe der *Kondor*-Klasse werden normalerweise zusammen mit anderen Truppen- und Panzertransportern in einem koordinierten Angriff gegen schwer befestigte Welten eingesetzt.

Landungsschiffsklasse Excalibur

Das größte Kampftruppentransportschiff, die *Excalibur*-Klasse, kann in kürzester Zeit eine riesige Menge an Ausrüstung zu einem Schlachtfeld bringen. Ein Schiff der *Excalibur*-Klasse kann 25 schwere Infanterietransporter, 336 Infanteristen und eine Kompanie BattleMechs aufnehmen, obwohl die Mechabwurfmöglichkeiten fehlen.

Trotz der beeindruckenden 600 Tonnen Frachtkapazität ist die Verteidigung inadäquat. Ausgestattet mit zwei PPKs, einer AK/5, fünf LSR 10er-Lafetten, drei schweren und elf mittelschweren Lasern, ist ein Schiff der *Excalibur*-Klasse eine leichte Beute für feindliche Luft/Raumjäger. Aus diesem Grunde werden Schiffe der *Excalibur*-Klasse nur in gesicherten Kampfzonen eingesetzt.

BATTLEMECH-TRANSPORTER

Landungsschiffsklasse Leopard

Als das am häufigsten verwendete Landungsschiff der Inneren Sphäre kann ein Schiff der *Leopard*-Klasse vier BattleMechs zu jeder Zeit in den Kampf bringen. Benutzt seit der Zeit des Sternenbundes, haben sich die Schiffe der *Leopard*-Klasse den Ruf eines zuverlässigen Schiffes, das es jederzeit mit Luft/Raumpiloten aufnehmen kann, die närrisch genug sind, nahe an ein solches Schiff heranzufiegen. Mit 1.720 Tonnen ist ein Schiff der *Leopard*-Klasse eines der kleinsten aktiven Landungsschiffe, aber dafür mit zwei PPKs, drei LSR 20er-Lafetten, fünf schweren Lasern und sieben mittelschweren Lasern beeindruckend bewaffnet. Zu jeder Zeit kann ein Schiff der *Leopard*-Klasse zwei Luft/Raumjäger zur eigenen Verteidigung starten lassen. Seine schwere Bewaffnung, das verlässliche Antriebssystem und die niedrigen Unterhaltskosten machen die Schiffe der *Leopard*-Klasse zu einem Favoriten unter Söldnern und Piraten.

Landungsschiffsklasse Union

Als der Standardmechtransporter der Inneren Sphäre ist ein Schiff der *Union*-Klasse das vielseitigste aktive Landungsschiff; klein genug, um Einheiten für Überfallsmissionen abzusetzen, aber dennoch stark genug, um bei einer Planeteninvasion mitzuwirken. Die meisten größeren Söldnereinheiten sehen ein Schiff der *Union*-Klasse als den idealen Transporter an und kein Weg wäre ihnen zu weit, um ein Schiff dieser Klasse zu bekommen. Ein Schiff der *Union*-Klasse kann zwölf BattleMechs und zwei Luft/Raumjäger aufnehmen.

Das Waffenarsenal besteht aus sechs LSR 20er-Lafetten, zwölf mittelschweren und fünf schweren Lasern, sechs AK/5 und drei PPKs. An Bord des Schiffes befinden sich Reparaturanlagen für Mechs und Jäger, die das Schiff transportiert und es ist dadurch unabhängig von Hilfsschiffen einsetzbar.

Landungsschiffsklasse Overlord

Der größte Mechtransporter der Inneren Sphäre ist das eiförmige Schiff der *Overlord*-Klasse, das 36 Mechs und sechs Luft/Raumjäger transportieren kann, ausreichend für eine planetare Invasion. Die sechs PPKs, sechs LSR 20er-Lafetten, sechs AK/5, drei AK/20, sechs schwere und zwölf mittelschwere Laser geben einem Schiff der *Overlord*-Klasse eine fürchterliche Feuerkraft. Die hohen Unterhaltskosten aber haben solche Schiffe außerhalb der Nachfolgerstaatsarmeen selten gemacht. Einige *Overlord*-Kapitäne rüsten ihre Schiffe mit komplizierten elektronischen und taktischen Hilfsmitteln aus und machen so aus ihrem Schiff ein mobiles Feld-HQ.

KAMPFSCHIFFE

Landungsschiffsklasse Rächer

Das kleinste aktive Kampf-Landungsschiff, ein Schiff der *Rächer*-Klasse, sichert Landezonen für Landungsschiffe, die Panzer und BattleMechs für eine Planeteneroberung transportieren. Für ein Schiff dieser Größe erstaunlich gut bewaffnet, ist ein Schiff der *Rächer*-Klasse mit zwei PPKs, einer AK/20, einer AK/2, sechs AK/5, vier LSR 20er-Lafetten, zwei schweren und acht mittelschweren Lasern bewaffnet. Dieses Arsenal garantiert, daß sich das kleine Schiff auch gegen Luft/Raumjäger und Bodentruppen behaupten kann.

Rächer-Schiffe sind normalerweise für Großoperationen reserviert. Das Vereinigte Commonwealth ist der einzige Nachfolgerstaat, der genug Schiffe der *Rächer*-Klasse produzieren kann, um Kampfverluste auszugleichen.

Landungsschiffsklasse Achilles

Gemeinhin als Abfangschiff gegen Angreifer im Raum, hauptsächlich Luft/Raumjäger und Landungsschiffe, konstruiert, ist ein Schiff der *Achilles*-Klasse sehr manövrierfähig und beeindruckend bewaffnet. Die Bewaffnung besteht aus sechs PPKs, drei AK/20, zwei AK/10, vier AK/5, sechs LSR 20er- und einer LSR 10er-Lafette, vier schweren und zwölf mittelschweren Lasern, sowie zwei Luft/Raumjägern. Weil es nicht atmosphärentauglich ist, ist ein Schiff der *Achilles*-Klasse gezwungen, sein Kontingent aus 30 Truppeneinheiten mit zwei Raum-bussen abzusetzen.

Historisch besaß Haus Kurita die größte Menge dieser Schiffe, aber mit der Wiederentdeckung der Sternenbundsdatei durch die Gray Death Legion werden die anderen Nachfolgerstaaten sicherlich in der Lage sein, diese tödlichen Waffen wieder zu bauen.

Landungsschiffsklasse Störenfried

Die Störenfried-Klasse wurde entwickelt, um schwer befestigte Bodenpositionen zu eliminieren. Schiffe der *Störenfried*-Klasse sieht man häufig am Anfang von Planeten-invasionen, wo sie die Bodenziele für die folgenden Angriffe „weichklopfen“. Die sieben PPKs, zwei AK/10, drei AK/5, vier LSR 20er-Lafetten, sechs KSR 6er-Lafetten, vier schweren und 16 mittelschweren Laser erfüllen diese Aufgabe auch perfekt. Die Fähigkeit der *Störenfried*-Klasse, Ziele sowohl im Raum als auch auf dem Boden anzugreifen, sowie die 90 Mann und 725 Tonnen Fracht-Kapazität machen ein Schiff dieser Klasse geradezu ideal für Überfall- und Geheimdienstmissionen. Zur Zeit benutzen alle Nachfolgerstaaten Schiffe der Störenfried-Klasse für die verschiedensten Missionen.



Landungsschiffsklasse Festung

Als ein unschätzbarer Wert für jede Einheit bildet ein Schiff der *Festungs*-Klasse das bestbewaffnete und bestgepanzerte Landungsschiff, das zur Zeit im aktiven Einsatz ist. Die meisten Streitkräfte benutzen dieses extrem seltene Schiff nur in Großoperationen, in denen Luft/Raumjäger und Bodenunterstützung eine gute Sicherung gewährleisten können.

Die Bewaffnung eines Schiffes der *Festungs*-Klasse beinhaltet ein Long-Tom-III-Artilleriegeschütz, das tödliches Langstreckenfeuer erzeugt. Weniger exotisch aber genauso tödlich sind die sechs PPKs, zwei AK/20, sechs AK/5, vier LSR 20er- und LSR 10er-Lafetten, vier KSR 6er-Lafetten, acht schweren und sechzehn mittelschweren Laser eines Schiffes der *Festungs*-Klasse. Diese Bewaffnung kann nahezu jedes beliebige Ziel in Minuten zu Schlacke verwandeln. Ein Schiff der *Festungs*-Klasse kann dazu noch ein kombiniertes Bataillon aufnehmen, das gewöhnlich aus einer Kompanie Mechs, einer motorisierten Infanteriekompanie und einer Kompanie Fußtruppen besteht.

JÄGERTENDER

Landungsschiffsklasse Leopard JT

Der Standard-Jägertender der Inneren Sphäre ist ein Schiff der *Leopard JT*-Klasse. Es kann bis zu sechs Luft/Raumjäger aufnehmen. Die Klasse besitzt die gleiche Bewaffnung wie der Mechtransporter: zwei PPKs, drei LSR 20er-Lafetten, fünf schwere und sieben mittelschwere Laser. Dieses Arsenal schreckt feindliche Jäger genauso ab wie Bodentruppen. Solche Schiffe operieren selten auf sich allein gestellt und nehmen deshalb nur an größere Operationen oder als Feuerschutz während eines Überfalls teil.

Landungsschiffsklasse Vergeltung

Beinahe jede größere Aktion einer Angriffsstreitmacht benötigt Luftunterstützung, um erfolgreich zu sein, und genau dafür wurden Schiffe der *Vergeltungs*-Klasse entwickelt. Ein solches Schiff kann bis zu 43 Luft/Raumjäger tragen, wovon bis zu acht per Minute gestartet werden können. Unnötig zu erwähnen, daß, wenn ein Schiff der *Vergeltungs*-Klasse auftaucht, dies Anzeichen eines größeren Angriffs ist.

Obwohl die große Luft/Raumjäger-Kapazität ein großes Waffenarsenal überflüssig macht, trägt das Schiff vier LSR 20er und LSR 10er-Lafetten, zwei PPKs und drei AK/5 für die Langstreckenverteidigung. Fünf schwere und 16 mittelschwere Laser geben einen beachtlichen Feuerschutz kurzer und mittlerer Reichweite.

ZIVILE SCHIFFE

Landungsschiffsklasse Freibeuter

Die aus der Sternenbundära stammende Schiffsklasse *Freibeuter* wurde ursprünglich dazu entwickelt, Mechs zu transportieren, um die seit langem nicht mehr existierende Landungsschiffsklasse *Löwe* zu ersetzen. Die leichte Panzerung und die Bewaffnung wie auch die langsame Mechentladerate eines Schiffes der *Freibeuter*-Klasse, machen diese Schiffe zu einem schlechten Ersatz. Daher entschieden sich die SBVS schließlich als Ersatz für den *Löwe* für das Landungsschiff der *Union*-Klasse. Mit kleineren Veränderungen traten die Schiffe der *Freibeuter*-Klasse den

Dienst als zivile Frachtschiffe an, wo sie bald die beliebteste leichte Schiffsklasse unter Handelsschiffskapitänen wurde. Obwohl die Entladerate zu langsam für Kampfeinsätze ist, ist sie doch weit schneller als die durchschnittlicher Handelsschiffe. Wie die meisten Handelsschiffe trägt ein Schiff der *Freibeuter*-Klasse eine leichte Bewaffnung aus einer LSR 5er-Lafette, einem schweren, sechs mittelschweren und zwei leichten Lasern. Der Frachtraum von 2.652 Tonnen Kapazität trägt alles, was ein Kapitän wagt, an Bord zu nehmen, und kann in bis zu 80 kleine Räume unterteilt werden. Viele Söldnereinheiten rüsten ein Schiff der *Freibeuter*-Klasse mit zusätzlichen Waffen aus und benutzen es als Fahrzeugtransporter.

Landungsschiffsklasse Maultier

Als ein einfaches, leicht zu unterhaltendes Schiff ist die *Maultier*-Klasse mit ihren 8.450 Tonnen Kapazität ein ebenso häufiger Anblick in den dicht bevölkerten Systemen der Inneren Sphäre wie an den dunklen Rändern der Peripherie, die nur von Piraten und Räubern bewohnt werden. Eine AK/5, zwei KSR 6er-Lafetten, drei schwere, acht mittelschwere und zwei leichte Laser machen die Bewaffnung eines Schiffes der *Maultier*-Klasse aus.



Landungsschiffsklasse Monarch

Als eines der wenigen als Passagierlinienschiff entwickelten Landungsschiffe, kann ein Schiff der *Monarch*-Klasse bis zu 266 Reisende mit jedem nur erdenklichen Komfort aufnehmen. Schiffe dieser Klasse bieten bequeme Passagierkabinen, einen Fitnessraum, Saunas, einen Erholungsraum, Unterhaltungssäle und einen 400 Tonnen Frachtraum an. Obwohl einige Söldnereinheiten bei mangelndem sonstigen Transport Schiffe der *Monarch*-Klasse benutzen, macht ihre leichte Panzerung und das Fehlen jeglicher Bewaffnung diese Schiffe zu einer schlechten Wahl für Kampfaufträge.

Landungsschiffsklasse Mammut

Als größtes Landungsschiff, welches eine Atmosphärenlandung vornehmen kann, werden die Schiffe der *Mammut*-Klasse zum Transfer großer Mengen von Gütern benutzt. Die hohen Unterhalts- und Operationskosten haben den Besitz von Schiffen der *Mammut*-Klasse auf die größeren Nachfolgerstaaten und reiche Händler begrenzt. Obwohl ein Schiff der *Mam-*

mut-Klasse nur drei schwere, vier mittelschwere und zwei leichte Laser trägt, machen die 40.110 Tonnen Kapazität eines solchen Schiffes, genug um 400 Überschwere Mechs bequem zu transportieren, diese Klasse wertvoll für militärische Einsätze.

Landungsschiffsklasse Leviathan

Mit beinahe 100.000 Tonnen Gewicht ist die *Leviathan*-Klasse das größte jemals gebaute Landungsschiff. Die massiven Antriebe können das Gewicht dieser Klasse unter irdähnlicher Gravitation nicht halten, weshalb ein solches Schiff nicht in eine Atmosphäre eintreten kann. Seine Frachtkapazität von 84.195 Tonnen ist doppelt so hoch wie die des nächstkleineren Schiffes, aber ohne selbst landen zu können, braucht es kleinere Schiffe und Raumfähren zum Entladen. Die Größe dieser Landungsschiffsklasse läßt es zwei Andockkragen an Sprungschiffen belegen, was den Transport doppelt so teuer macht.

Ein Schiff der *Leviathan*-Klasse hat nur vier schwere und zehn mittelschwere Laser als Bewaffnung, aber weil nur wenige jemals an einen Kampf teilgenommen haben, sind die meisten produzierten Landungsschiffe noch im Dienst, hauptsächlich bei den Häusern oder großen Handelsgesellschaften. Als einziger Privatmann hat Herzog Hassid Ricol jemals ein Schiff der *Leviathan*-Klasse besessen.

SPRUNGSCHIFFE

Als einzige Möglichkeit der Nachfolgerstaaten für instellare Reisen werden Sprungschiffe als nicht ersetzbares Gut der zivilisierten Menschheit angesehen. Keine Macht würde es wagen, ein Sprungschiff zu zerstören, aus Furcht, durch den Ausfall der Sprungschiffe die weitentfernten Kolonien zu verlieren.

Um 3055 herum operieren noch ungefähr 3.000 Sprungschiffe in der Inneren Sphäre. Obwohl die technischen Informationen des Gray-Death-Kernspeichers aus der Sternbundenzeit es einigen wenigen Herstellern ermöglicht haben, solche Schiffe zu bauen, so verfügen selten Individuen oder private Organisationen, die nicht zu den herrschenden Häusern oder einer großen Handelsgesellschaft gehören, über ein Sprungschiff. Ab und an können Söldnereinheiten mit viel Glück ein solches Schiff bekommen.

Sprungschiffe tragen normalerweise keine Bewaffnung und sind deshalb zu ihrer Verteidigung mit Luft/Raumjägern oder Kampflandungsschiffen ausgerüstet. Schiffe, die weder die eine noch die andere Verteidigung besitzen, sind meistens Handelsschiffe, die möglichst weit entfernt von Kampfschauplätzen operieren. Gelegentlich bewaffnet ein Besitzer sein Schiff. Solche als „Jolly Roger“ bekannten Schiffe existieren hauptsächlich in der Peripherie und werden von Piraten benutzt, um andere Sprungschiffe zu entern und zu erobern.

SPRUNGSCHIFFKLASSE SCOUT

Als das kleinste derzeit in Dienst befindliche Sprungschiff kann es trotz seiner relativ geringen Masse 79.000 Tonnen Frachtkapazität transportieren, wird aber wegen der hohen Kosten hauptsächlich in militärischen Einsätzen benutzt. Ein Schiff der *Scout*-Klasse wäre ideal für die meisten kleineren Söldnereinheiten, obwohl nur wenige davon träumen können, ein solches Schiff zu kaufen.

Ein Schiff der *Scout*-Klasse kann einen einzelnen Luft/Raumjäger mit sich führen und bietet eine Andockmöglichkeit

für ein Landungsschiff. Die geringe Masse und Größe dieses Schiffes produzieren ein nur sehr kleines Sprungsignal, welches schwer zu entdecken ist. Somit sind sie ideal für Aufklärungsaktionen und Blitzangriffe. Solche Schiffe werden normalerweise nur unabhängigen Missionen zugeteilt, wie dem Transport eines Überfallkommandos. Eine Variante dieser Klasse, der Capellanische *Quetzalcoatl*, ersetzt die Andockmöglichkeit durch Start- und Bergungsgerät, das es dem Schiff ermöglicht, 20 Luft/Raumjäger zu transportieren. Damit hat dieses Schiff an Sprungpunkten Raumüberlegenheit.

SPRUNGSCHIFFSKLASSE HÄNDLER

Ein Schiff der *Händler*-Klasse ist gewöhnlich ein kleines Handelsschiff, welches in der gesamten Inneren Sphäre benutzt wird. Als eines der ältesten Sprungschiffdesigns hat ein Schiff der *Händler*-Klasse zwei Dockkragen für Landungsschiffe, welche es möglich machen, große Mengen an Fracht zu transportieren. Weil viele dieser Schiffe in Privatbesitz sind, variiert die Ausstattung von Schiff zu Schiff. Trotzdem, so scheint es, sind Ersatzteile für die Antriebskonverter dieser Schiffsklasse immer knapp.

SPRUNGSCHIFFSKLASSE INVASOR

Das verbreitetste Sprungschiff unter den Armeen der Inneren Sphäre ist die *Invasor*-Klasse, wobei die Kosteneffizienz und die Verfügbarkeit eines solchen Schiffes es ideal für die meisten größeren Söldnereinheiten machen. Die *Invasor*-Klasse verfügt über die niedrigste Pannenrate und über die geringsten Wartungskosten eines Sprungschiffes. Die Klasse kann bis zu drei Landungsschiffe und zwei Beiboote aufnehmen.

Schiffe der *Invasor*-Klasse machen ungefähr 46% aller in der Inneren Sphäre operierenden Sprungschiffe aus; von diesen entfallen 51% auf die Militärs der Häuser, riesige Handelsgesellschaften besitzen 32% und die verbleibenden 17% gehören großen Söldnereinheiten und Privatpersonen.

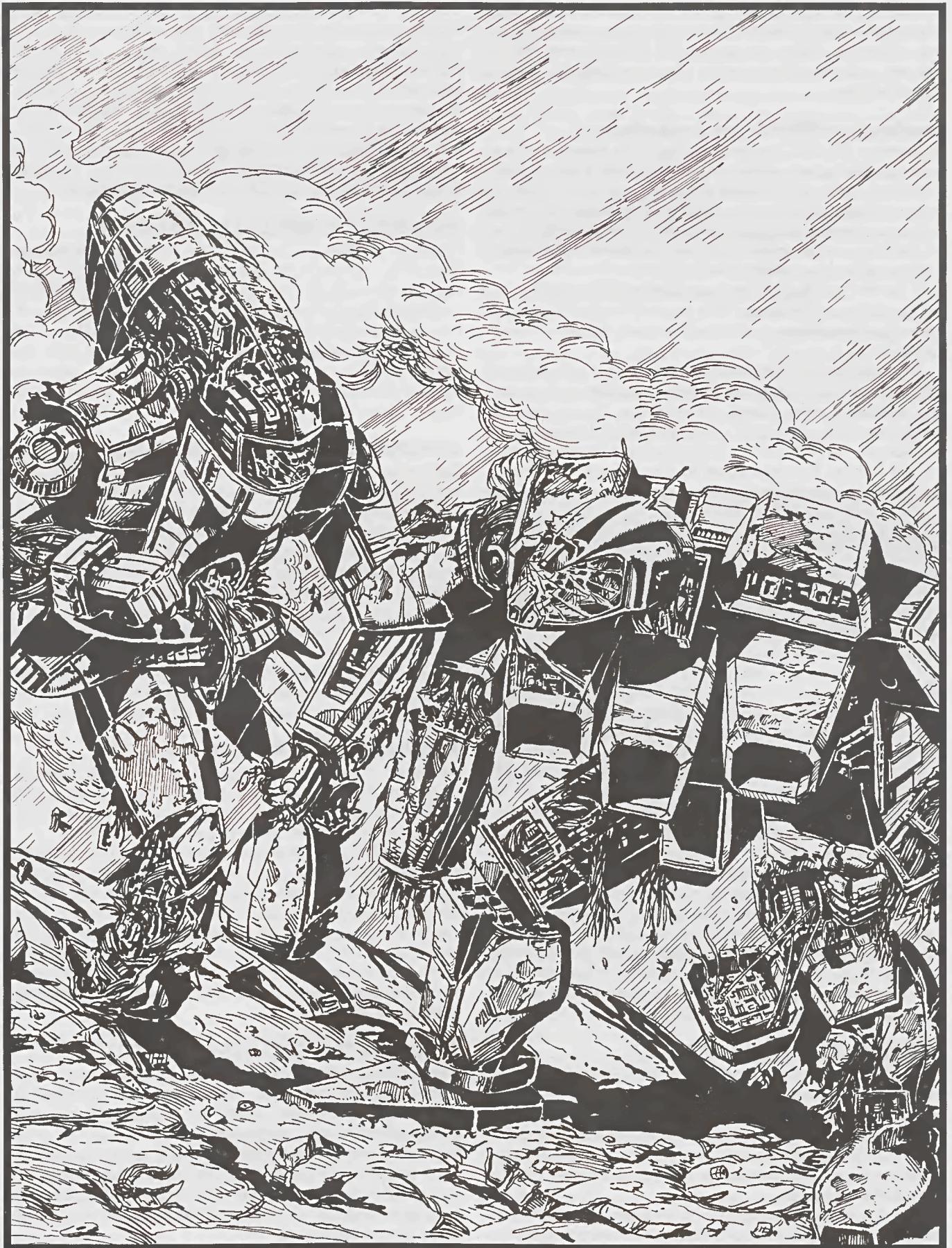
SPRUNGSCHIFFSKLASSE STARLORD

Weil teuer in der Anschaffung und im Unterhalt, existieren nur wenige Schiffe der *Starlord*-Klasse außerhalb der Armeen der Inneren Sphäre, so zum Beispiel bei einigen der größten Handelsgesellschaften und wenigen Söldnereinheiten.

Ein Schiff der *Starlord*-Klasse kann bis zu sechs Landungsschiffe und sechs Beiboote aufnehmen. Obwohl das Schiff einen Fusionsreaktor hat, benötigt das Schnelladen des Kearny-Fuchida-Antriebes wegen dessen geringer Größe mindestens 48 Stunden. Viele Schiffe der *Starlord*-Klasse haben Probleme mit ihrem Solarsegel. Haus Marik produziert jährlich zwei *Starlords* und das Draconis-Kombinat stellt eines dieser immer seltener werdenden Schiffe pro Jahr her.

SPRUNGSCHIFFSKLASSE MONOLITH

Das größte raumtaugliche Schiff, das zur Zeit existiert, ist der *Monolith*. Unerschwingliche Herstellungs- und Unterhaltskosten haben die Zahl der Schiffe der *Monolith*-Klasse immer gering gehalten, aber reichlicher Ersatzteilnachschub garantiert, daß diese Schiffe weiterhin benutzt werden können. Ein Schiff der *Monolith*-Klasse kann bis zu neun Landungsschiffe und sechs Beiboote aufnehmen. Dieses Design hat dazu noch ein riesiges Lager für Ersatzteile, einen extra Treibstofftank und eine Gefechtszentrale an Bord.



Dieser Name ist ein Synonym für Können, Mut, Professionalität und Innovation. Über eine Generation haben die mysteriösen, hoch disziplinierten Wolfs Dragoner einen Standard für Söldner in der Inneren Sphäre geschaffen. Dabei benutzten sie ihre fortgeschrittenen BattleMechs und ihr überlegenes Training, um die besten MechKrieger zu besiegen, welche die Innere Sphäre anzubieten hatte. Unter der Führung ihres Gründers, Jaime Wolf, haben die Dragoner mehr als jede andere Söldnerereinheit durch ihr diszipliniertes Verhalten auf Schlachtfeldern, ihre Werbehalle in der Stadt Harlech, ihre Revitalisierung der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission und ihre einmaligen Trainingsmöglichkeiten auf Outreach dazu beigetragen, das Söldnerhandwerk professionell zu machen.

Der 4. Nachfolgekrieg vernichtete die Einheit beinahe, indem er ein Sechstel des Personals der Dragoner tötete. Mit der Rekrutierung von Kriegswaisen – ein typisches Beispiel für Neuerungen durch die Dragoner – baute sich die Einheit innerhalb einer Generation wieder zu voller Stärke auf. Andere Einfälle, wie zum Beispiel die Mechfabriken der Einheit, haben ebenfalls zur Unverwüstlichkeit der Dragoner beigetragen, indem sie die Einheit aus der schlechten finanziellen Situation befreiten, die andere Söldnerereinheiten ertragen müssen:

Ogleich jede dieser Errungenschaften Söldnergeschichte geschrieben hat, haben sich die Dragoner einen besonderen Platz in den Annalen der Inneren Sphäre durch ihre Schlüsselrolle bei der Abwehr der Claninvasion verdient. Trotz der heroischen Leistung der ComGuards auf Tukayyid wären die Nachfolgerstaaten wahrscheinlich unter dem Angriff der Clans zusammengebrochen, wäre da nicht das geheime Wissen der Dragoner über die Clans und ihre Bereitschaft gewesen, dieses Wissen an die Nachfolgerstaaten weiterzugeben.

Dieses verdiente Lob, ungewöhnlich für eine Söldnerereinheit, hebt Wolfs Dragoner sicherlich von jeder anderen Söldnerereinheit in der Freien Inneren Sphäre ab. Für mehr als zwei Generationen folgten die Dragoner dem legendären Jaime Wolf, gemeinhin als ein überragender Taktiker, überlegener Strategie und gewitzter politischer Beobachter anerkannt. Die Dragoner sind die überlegensten Kämpfer der Inneren Sphäre und Wolf ist ihr oberster Kommandeur.

Eine kürzliche Änderung in der Führung der Dragoner hat viele davon überzeugt, daß der Niedergang und Zerfall der Dragoner bevorsteht. Ihrer Art treu bleibend sind die Dragoner allen Negativsehern zum Trotz durch ihren „Bruderkrieg“ jedoch noch stärker und tödlicher geworden und noch mehr miteinander verschmolzen. Wegen dieser neu erweckten Stärke der Einheit und der unglaublichen Loyalität haben einige Beobachter die Einheit „Wolfsrudel“ getauft. Ob dieser Name nun zutrifft oder nicht, nur wenige bezweifeln, daß Wolfs Dragoner auch zukünftige Schlachten überleben werden.

DIE ANFÄNGE

Seit Nicholas Kerensky seinen Leuten vor 200 Jahren die Kastengesellschaft der Clans verordnete, bedrohen Spannungen die Claneinheit. Nicht alle der neuen ClanKhane teilten Kerenskys Vision einer einheitlichen Kriegergesellschaft, die eines Tages in die Innere Sphäre zurückkehren und dort gewaltsam den Sternenbund wieder errichten sollte. Andere, die ihm zustimmten, waren mit dem Zeitplan oder den Details dieser zukünftigen Eroberung nicht einverstanden. Als einige

Wolf im Schafspelz

Was wissen wir eigentlich wirklich über Wolfs Dragoner? Sie sagen, daß sie Renegaten der Clans seien – faktisch kommt ihr Name von Clan Wolf. Sie geben dazu noch an, daß sie die Clans bekämpfen. Sicherlich. Habt ihr jemals von Natasha Kerensky gehört? Der bekannteste Name in der Einheit nach Jaime Wolf selbst. Sie ist ein verfluchter Khan bei Clan Wolf! Ein Khan! Das ist gleichzusetzen mit einem General.

Wolf sagt, daß seine Leute den Häusern beistehen werden und der Inneren Sphäre eine Art „unparteiischen“ Services liefern. Nun, die Hälfte der Clanbesatzungszonen hat ein großes Stück des Drakonis-Kombinats verschluckt, aber die Dragoner wollen nicht für Kurita arbeiten. Verdammt praktisch, wenn die Invasoren Deinen Erzfeind aufreiben, nicht wahr?

Sie können behaupten, jeglichen Kontakt zu den Clans abgebrochen zu haben, aber schaut euch nur einmal an, wie viele OmniMechs sie besitzen. Und wie ist es mit den „Kröten“anzügen? Denkt mal nach. Dragoner-Einheiten sind mit Technik nur so vollgestopft, von der Hauseinheiten nur träumen können. Technik, die das Neu Avalon Institut noch nicht einmal auf dem Zeichenbrett hat. So, und wo kommt das dann alles her?

Ich werde den Dragonern niemals vertrauen. Niemals!

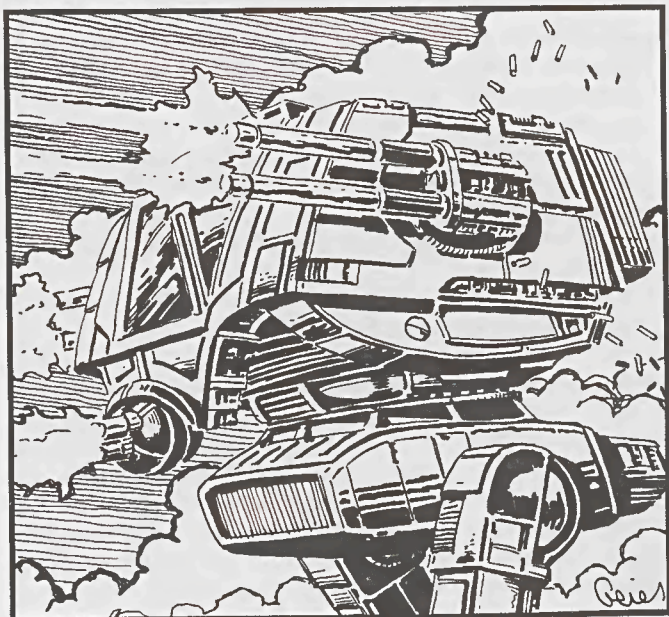
–Auszug eines Interviews mit Colonel Wayne Waco, Kommandeur der Waco Rangers, 10. Juli 3054

der Clans um 2980 bereit waren, in die Innere Sphäre zurückzukehren, rief diese Entscheidung Differenzen hervor und führte zur Spaltung in „Bewahrer“ und „Kreuzritter“. Die Bewahrer wollten eine Clankultur, frei von den schlechten Einflüssen der Inneren Sphäre, entwickeln und die Innere Sphäre vor äußeren Bedrohungen beschützen, während die Kreuzritter zur Eroberung der Inneren Sphäre aufriefen, um dann den Sternenbund mit Gewalt wieder aufzubauen. Ein politischer Kompromiß war Anlaß für die Geburt von Wolfs Dragonern. Im Jahre 3000 versuchte Khanin Nadia Winson vom Kreuzritter-Clan der Geisterbären eine Abstimmung im Großen Konklave zugunsten der Invasion zu erzwingen. Um der wachsenden Stärke der Kreuzritter und der wachsenden Unterstützung unter den Clans, die nach Krieg riefen, entgegenzutreten, bot Khan Kerlin Ward des Wolfscans einen klugen Kompromiß an. Ward, ein überzeugter Bewahrer, schlug eine Kundschaftermission in die Innere Sphäre vor, eine Idee, der sogar die eifrigsten Kreuzritter als angemessene Strategie zustimmen mußten. Das Große Konklave stimmte zu, und ehrte Khan Ward mit dem Auftrag, diese Aufklärungsgruppe zu bilden.

Die Aufklärungsgruppe als Söldner tarnend, plante Ward die Einheit nur mit Offizieren zu versehen, die seine Vision der Bewahrer-Philosophie teilten. Leo Showers, Khan der Nebelparder und ein ehrgeiziger Anhänger der Kreuzritter, erkannte Wards Motive und überredete saKhanin Sessu Katayama von den Novakatzten, Showers langjährige Kriegskameradin und eine Gegnerin der Wölfe, den Plan Wards zu sabotieren, indem sie ihn daran hinderte, wahrgeborene Krieger zu benutzen.



Katayama brachte im großen Konklave vor, eine Streitmacht aus Wahrgeborenen würde die Mission gefährden. Die genetische Überlegenheit eines Wahrgeborenen, so argumentierte Katayama, würde ihn in den Staaten der Inneren Sphäre auffällig erscheinen lassen und somit ihre Aufgabe erschweren. Katayama schlug vor, das Clan Wolf nur freigebozene Krieger benutzen sollte, wobei deren schlechte Genqualität sicherlich helfen würde, sich der Inneren Sphäre anzupassen. Dieser Vorschlag wurde von einigen Clans stark unterstützt, um ihre Wahrgeborenen für jene Kämpfe, die sie als Entscheidungsschlacht ansahen, zu schonen. So spielten diese Clans direkt in Wards Hände. Mehr als nur ein paar freigebozene Krieger waren Kerlin Ward und dem Bewahrer-Credo ebenso überzeugt verbunden wie die wahrgeborenen Krieger, so daß Ward letztendlich zwei talentierten, loyalen, freigebozenen Kriegern das Kommando über die neu geformten Wolfs Dragoner gab.



Jaime und Joshua Wolf, freigebozene Emporkömmlinge, die sich den Kriegerstatus und den Clannamen Wolf erkämpft hatten, hatten technisch gesehen die Ehre der Führung der Dragoner mit dem Gewinn ihres Namen errungen, waren jedoch für Kommandopositionen unqualifiziert. Der ilKhan glaubte vielleicht, daß sich Ward mit dieser Auswahl ins eigene Fleisch schnitt, und stimmte der Auswahl zu, worauf die sympathisierenden Kreuzritter schnell mit ihrer Zustimmung folgten.

Immer noch darauf bestehend, daß Mitglieder der Expedition uneingeschränkt loyal zu Clan Wolf und der Idee der Bewahrer stehen sollten, bot Ward Positionen in den Dragonern Blutnamensinhabern oder wahrgeborenen Kriegern jedes Clans an, die eine solche Chance haben wollten. Erstaunlicherweise schnellte die Zahl der Freiwilligen von wahrgeborenen wie freigebozenen Kriegern hoch, als Jaime und Joshua als Kommandeure benannt wurden. Unter den wahrgeborenen Kriegern der Dragoner war auch Natascha Kerensky.

Clan Wolf bereitete die Schiffe vor und trainierte die Dragoner, wobei alle Mitglieder der Einheit mit dem besten Geheimdienstmaterial über die Innere Sphäre, welches zur Verfügung stand, ausgestattet wurden. Die Clans taten alles,

um die wahre Herkunft der Einheit zu verschleiern, aber ihre fragmentarischen Informationen über die Innere Sphäre zusammen mit ihrer Arroganz verleiteten sie dazu, deren Bevölkerung zu unterschätzen. Die überragende Technik der Dragoner und deren Kampffähigkeiten, besser als alles, was die Innere Sphäre hervorbrachte, verstärkte sofort den Eindruck, daß die Dragoner keine gewöhnlichen Söldner waren. Die Nachfolgerstaatsgeheimdienste schafften es nie, die mysteriöse Geschichte der Dragoner zu erhellen, weil sie eben nicht von der Existenz der Clans wußten. Erst durch die Enthüllung im Jahre 3051 durch Jaime Wolf auf Outreach kam ihr wahrer Ursprung ans Licht.

ERSTER KONTRAKT: DAVION

Wolfs Dragoner tauchten das erste Mal am 11. April 3005 im Delos-System der Vereinigten Sonnen in der Inneren Sphäre auf. Der schwer eskortierte Sprungschiffskonvoi verursachte große Besorgnis unter den Verteidigern von Delos, welche noch argwöhnischer wurden, als die Luft/Raumjäger, welche zur Untersuchung des Konvois gestartet waren, gewarnt wurden, dem Konvoi bloß aus dem Weg zu gehen.

HARTE VERHANDLUNGEN

Prinz Ian: „Sie wollen was?“

Duke William: „Einen Planeten, Euer Hoheit, der Ihnen als Basis dienen soll.“

Prinz Ian: „Irgend ein spezieller Planet? Vielleicht New Avalon?“

Duke William: „Oberst Wolf hat die Zentralwelt ausdrücklich ausgenommen, Euer Hoheit.“

Prinz Ian: „Wie nett. (Pause) Werden Sie alles nehmen, was wir anbieten?“

Duke William: „Sie haben spezielle Anforderungen an das Klima, den Zugang zu Standard-Sprungrouten, die Bevölkerungsdichte, natürliche Ressourcen und anderes gemacht. Die Details stehen in meinem Bericht. Ich kann sie für Euch aufrufen, wenn Ihr wollt.“

Prinz Ian: „Das kann warten. Wenn wir ihnen einen Planeten geben, werden sie die nächsten fünf Jahre für uns kämpfen. Alle fünf BattleMech-Regimenter? Ihr seid sicher, daß sie den Kontrakt einhalten werden?“

Duke William: „Oberst Wolf hat mir versichert, daß sie das tun werden. Der Kontrakt enthält die üblichen Passagen, um sich gegen ungewöhnliche Ereignisse abzusichern, aber ich glaube nicht, daß die Dragoner diesen Kontrakt brechen wollen.“

Prinz Ian: „Dieser Wolf beeindruckt mich, William.“

Duke William: „Er beeindruckt mich ebenfalls, Euer Hoheit. Ich denke, Oberst Wolf ist ein ehrenhafter Mann.“

Prinz Ian: „Ja. Fünf Regimenter für fünf Jahre...“

Duke William: „Wie bitte, Euer Hoheit?“

Prinz Ian: „Würde Nueva Valencia für sie in Frage kommen?“

-Auszug aus einer Unterredung zwischen Prinz Ian Davion und Duke William Schuler-Davion, aus den Davion-Hausarchiven-

Sogar noch als die fremden Landungsschiffe im Orbit über Delos hingen und Colonel Jaime Wolf die Absicht der Dragoner bekanntgab, in den Dienst für das Haus Davion zu treten, blieben viele skeptisch. Diese Fremden besaßen Sprungschiffe, die seit über 200 Jahren nicht mehr gesehen worden waren, ebenso wie Luft/Raumjäger, fünf volle Regimenter brandneuer BattleMechs und eine massive, orbitale Reparaturstation. In einer Zeit schwindender Technologie und improvisierter Ausrüstung konnte keine Söldnereinheit der Inneren Sphäre eine solche Streitmacht ins Feld führen, worauf einige der Davion-Verteidiger meinten, dies sei ein Trick des alten Erzfeindes Hauses Davion, des Draconis-Kombinats.

Trotz ihrer Abneigung übermittelten die Autoritäten von Delos die Nachricht der Ankunft dieser Einheit an Prinz Ian, welcher Duke William Schuler-Davion entsandte, um die Verhandlungen aufzunehmen. Die Dragoner schienen ziemlich lange nichts mehr von der aktuellen Politik der Inneren Sphäre mitbekommen zu haben, da sie keine lang gehegten Rivalitäten, wie sie fast alle Militärs der Inneren Sphäre hegten, zur Schau trugen. Der Verdacht, es handele sich bei ihnen um Draconier, wurde durch die schiere Masse und Qualität des Materials zumindest teilweise zerstreut, und so überredete Duke William den Prinzen Ian, die Söldner einzustellen. Von dem fairen Preis beeindruckt, den Jaime Wolf trotz der ganz offensichtlichen Kampfkraft der Dragoner forderte, akzeptierte Prinz Ian das Angebot der Söldner. Wolfs Verhandlung um einem Planeten als Basis zog sich nur kurz hin, weil Prinz Ian Davion schon begonnen hatte, die Dragoner als unwahrscheinlichen Glücksfall in seine Planung einzubeziehen.

Sporadische Überfälle in das Gebiet der Vereinigten Sonnen durch capellanische Streitkräfte drohten schon lange einem Truppenabzug von der Front zum Draconis-Kombinat notwendig zu machen, was der Prinz als gefährliche Verschwendung empfand. Als der Kontrakt mit Haus Davion unterzeichnet war, reisten die Dragoner durch das Gebiet der Vereinigten Sonnen und nahmen ihre Positionen an der capellanischen Grenze in der Mark Capella ein. In kürzester Zeit identifizierten die Dragoner die Angreifer und lokalisierten deren Basis auf Halloran V. Trotz des Mißtrauens einiger seiner Berater, welche immer noch annahmen, die Dragoner seien feindliche Agenten, befahl der Prinz seinen neuen Söldnern den Angriff auf Halloran anzuführen. Dieser Angriff sollte der erste von vielen Siegen für Wolfs Dragoner werden. In jeder militärischen Auseinandersetzung erwiesen die Dragoner sich dem Capellanischen Heer mehr als ebenbürtig.

Die Dragoner verfügten über erstaunliche Fähigkeiten, Informationen über Freund und Feind herauszubekommen, wobei sie nur sehr wenig über sich selbst bekanntgaben. Die Gerüchteküche kochte nach der Eroberung von New Aragon geradezu über, als Jaime Wolf, Träger des Crucis-Kreuzes für seine Verdienste auf New Aragon, seine Truppen nach Nueva Valencia zurückrief. Die offizielle Verlautbarung Davions besagte, daß die Dragoner sich zur Neuausstattung und Rast dort aufhielten. Tatsache jedoch war, daß nicht einmal die strengen Zensoren Davions die intensiven Luft/Raumbewegungen um Nueva Valencia vertuschen konnten. Die Dragoner schienen sich darauf vorzubereiten, ihren Dienst bei Davion zu verlassen, aber die Raumaktivitäten waren nur durch den inzwischen berühmten, ersten mysteriösen Nach-

ANTWORT AN DAVION

Ich bedauere zutiefst, daß ich Euer Hoheit darüber informieren muß, daß ich das großzügige Angebot, auf Dauer in Eure Dienste zu treten, nicht annehmen kann. Die Dragoner sind stolz darauf, im Dienste Haus Davions und der Vereinigten Sonnen gestanden zu haben, aber wir haben nun entschieden, ein Angebot der Konföderation Capella anzunehmen. Mit Rücksicht auf den Respekt, den Euer Hoheit immer gezeigt haben, wenn Ihr mit unserer Einheit zu tun hattet, haben wir darum gebeten, in den neuen Kontrakt die Klausel aufzunehmen, Wolfs Dragoner bei keiner Aktion gegen die Vereinigten Sonnen einzusetzen. Ich wünsche Euer Hoheit viel Glück und hoffe, daß wir uns irgendwann einmal wieder begegnen.

-(gezeichnet) Oberst Jaime Wolf, Kommandeur, Wolfs Dragoner, 10. Februar 3010"

STERNEBUND ODER PLÜNDERER?

Erste Reportagen über die Dragoner besagten, daß sie Sternenbund-Ausrüstung hätten, aber ich weiß es besser. Sicherlich war vieles, was sie hatten, nicht mehr zu bekommen – einige der Mechmodelle, die sie gebrauchten, war bei Hauseinheiten schon seit Generationen nicht mehr gesehen worden. Aber ich weiß, daß sogar diese Maschinen kein Museumszeug gewesen sind. Ich habe einen der *Hopliten* gesehen, den sie auf New Aragon verloren haben, und ich sage euch, daß diese Maschine nicht in einer Sternenbundfabrik gebaut worden ist. Ich kenne deren Zeichen, deren Bauteile. Ich versuchte, den Mandarinern zu erzählen, was ich gesehen hatte, aber sie wollten das nicht hören. Schwarzhandelstechnologie konnte unmöglich ihre Mechpiloten besiegt haben. Kanzler Maximilian sagte, daß es Sternenbundmaterial sein mußte, und hat dies in vielen Presseäußerungen wiederholt. Und wer wagt es, im Liao-Raum dem Kanzler zu widersprechen?

-Auszug aus einem Interview mit Andy Chall, ehemaliger Inspektor für technologisches Berggut Haus Liaos, 15. März 3012.

schubsprung in die Peripherie bedingt worden. Nach zehnmonatiger Abwesenheit kehrten die Dragoner mit neuer Ausrüstung, um ihre Verluste auszugleichen, und beachtlichen Mengen an Ersatzteilen in die Innere Sphäre zurück.

Für zwei weitere Jahre dienten Wolfs Dragoner dem Hause Davion ausgezeichnet und etablierten sich als eine der besten Söldnereinheiten der Inneren Sphäre. Im Jahre 3010 überraschten sie alle mit der Ablehnung einer Kontraktverlängerung mit Haus Davion.



ZWEITER KONTRAKT: LIAO

Obwohl die Kommandeure der Dragoner und die Hierarchie der Konföderation Capella nie eine so freundliche Beziehung wie die zwischen den Brüdern Wolf und Haus Davion aufbauten, so dienten die Dragoner ihrem neuen Arbeitgeber doch zufriedenstellend. Hart umkämpfte Schlachten auf Wallacia und Scarborough machten die Dragoner unter den Streitkräften Haus Mariks so gefürchtet, daß Liaos Streitkräfte einige Schlachten gewannen, weil sich Mariks Streitkräfte einfach zurückzogen, wenn die Dragoner gegen sie antraten. Sogar mit den Verlusten, welche durch dauernde Kampfeinsätze auftraten, blieb die Einheit immer kampfbereit, und überraschte die Liao-Nachschubverteiler durch ihre sehr seltenen Biten um Nachschub und Ersatzteile.

Im Jahre 3013, nach dem erfolgreichen Shiro-III-Feldzug, ordnete das Liao-Oberkommando unerklärlicherweise für die Dragoner Garnisonsdienst auf dem Planeten Carver an. Während dieser erzwungenen Pause nahmen die aufrührerischen Zwischenfälle und der Ungehorsam zu. Um die Truppen unter Kontrolle zu halten, formte jedes Dragoner-Regiment eine Lanze, in die jene Soldaten plaziert wurden, die am meisten nach einem Kampf riefen. Trotz dieser Vorsichtsmaßnahme brach auf der Welt Bithinia ein Handgemenge zwischen Angehörigen der Dragoner und Angehörigen einer rivalisierenden Söldnereinheit, McCarron's Armored Cavalry, aus. Dieser Konflikt half nicht gerade, die Anspannung und Langlebigkeit des Garnisonsdienstes zu bewältigen und als mit Maximilians ältester Tochter Candace die Intrigenschwere und kaum durchschaubare Politik Haus Liaos in Erscheinung trat, verschlimmerte das die ganze Situation nur noch. Candace landete im Mai 3013. Auf der Garnisonswelt der Dragoner begann sie mit einer Serie von Intrigen und Versuchen, Jaime Wolf und die Dragoner unter ihre Kontrolle zu bringen. Von Wolf zurückgewiesen, verließ eine gedemütigte und wütende Candace den Planeten, wobei sie Rache für die Beleidigungen schwor, die sie hatte hinnehmen müssen. Obwohl keine eindeutigen Beweise existieren, behaupten einige Berichte, das Candace Liao hinter zwei Attentaten auf Jaime Wolfs Leben steckte.

Einige Monate später nahm Maximilian zusammen mit Jaime Wolf geheime Verhandlungen mit Anton Marik auf, wobei der Kanzler die Befehlsgewalt über die Dragoner Anton Marik übergab, um dessen Bitte nachzukommen, ihm beim Sturz seines Bruders Janos als Generalhauptmann der Liga Freier Welten zu unterstützen.

DEM WOLF AUF DER FÄHRTE

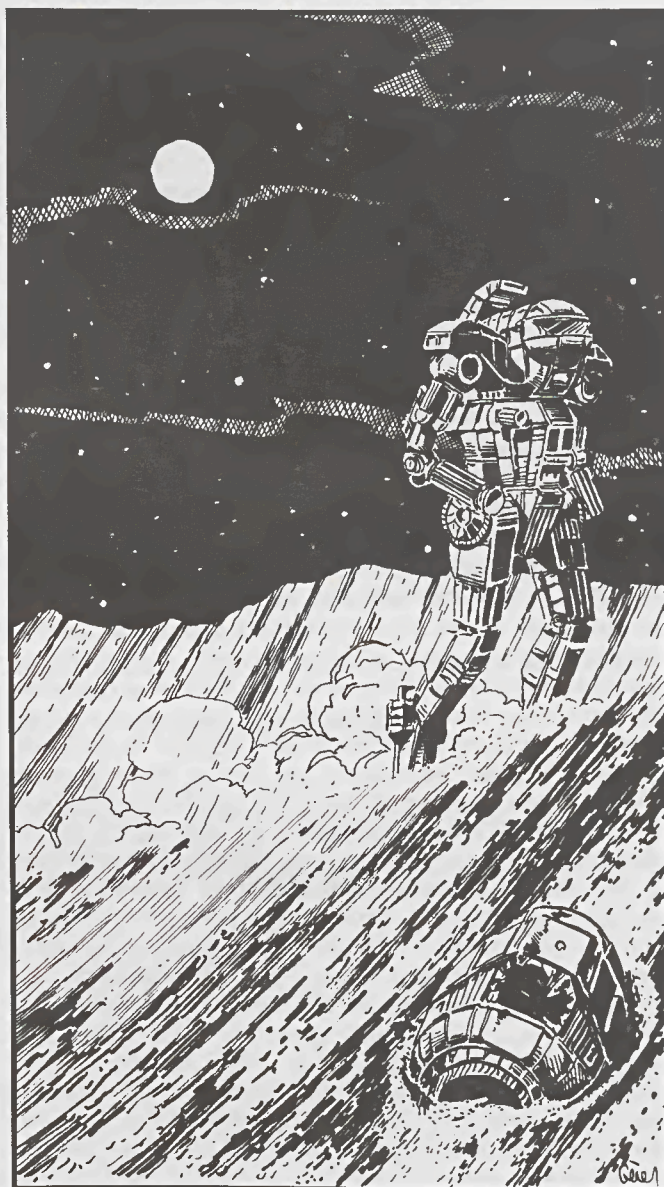
Die Todeskommandos sind Elitetruppen – sie verfehlen niemals ihr Ziel. Demnach kann der Attentäter, der in der Villa des Söldners Wolf ergriffen wurde, kein Mitglied meiner Einheit gewesen sein.

- Offizielle Verlautbarung von Warren Po, Kommandant der Capellanischen Todeskommandos

Es ist bald vollbracht und das Wolfsgeheul nicht mehr zu hören sein.

- (gezeichnet) Po

-Notiz, gefunden in den Ruinen des Palastes von Sian, 3029



DRITTER KONTRAKT: MARIK-BÜRGERKRIEG

Der Kontrakt mit den Dragonern war das letzte Detail, welches noch in den Vorbereitungen Anton Mariks fehlte, um seine Revolte zu beginnen. Sich der capellanischen Unterstützung sicher und von ROM-Agenten ComStars ermutigt, veröffentlichte Anton Marik am 22. Mai 3014 die Proklamation, in der er sich selbst zum Generalhauptmann der Liga Freier Welten erklärte, und alle Provinzen der Liga aufforderte, sich unter seiner Fahne zu sammeln und den „Tyrannen“, seinen Bruder Janos, zu stürzen. Anton fand anfänglich erstaunlich starken Zulauf und die Bemerkung, daß Wolfs Dragoner für ihn kämpfen würden, brachte die Regularianischen Husaren und einige Marik-Milizen dazu, sich hinter den rebellischen Herzog zu stellen. Ungewöhnlicherweise ließ Jaime Wolf seinen Widerwillen gegen diesen Auftraggeber deutlich erkennen, indem er alle Verbindungsarbeiten seinem Partner, Joshua Wolf, überließ. Trotzdem führte Jaime Wolf die Dragoner mit gewohnter Effizienz und Leidenschaft an, und einige sahen den Erfolg der Rebellion an den Erfolg der Dragoner gebunden.

Janos war weder der Tyrann noch der Narr, als den ihn sein Bruder gerne darstellte, und so erkannte er sehr bald, daß die Dragoner das Rückgrat von Antons Feldzug darstellten, und konzentrierte seine Streitkräfte gegen die Söldner. Obwohl Janos' Truppen nur wenige Siege erringen konnten, ließ der permanente Druck der Loyalisten auf die Dragoner es nicht zu, daß sie Antons ermüdete Truppen auf anderen Welten unterstützen konnten. Nach und nach trieben die Loyalisten die Rebellen zurück und erzwangen damit auch den Rückzug der jetzt unterstützungslosen Dragoner.

Die sich verschlechternde Situation erzeugte Spannungen und Verzweiflung im Lager der Rebellen. Antons Temperamentsausbrüche wurden immer offener und trieben einen noch tieferen Keil zwischen die sich ohnehin schon auflösenden Streitkräfte. Die Beziehungen zu Jaime Wolf verschlechterten sich weiter, bis Wolf aus einer strategischen Besprechung herausstürmte und Anton ihm nachrief, er sei ein Feigling und ein Kontraktbrecher. Kurz darauf verließ Jaime Wolf New Delos, wobei er seinen Bruder Joshua zusammen mit 27 Verbindungsoffizieren und Angehörigen zurückließ.

Wolfs Abreise bereitete die Bühne für Antons Rache.

SCHWARZE WITWE

Der Marik-Bürgerkrieg war die Feuertaupe für das Schwarze Witwe Bataillon, eine der berühmtesten Einheiten von Wolfs Dragonern. Gegründet aus Querulanten und Disziplinproblemfällen, waren sie wohl die unwahrscheinlichsten Kandidaten für eine erfolgreiche Einheit. Sie wurden zur gefürchtetsten Einheit in der Geschichte der Inneren Sphäre, durch die Führung einer außergewöhnlichen Frau – Hauptmann Natascha Kerensky.

Sie war eine Bluterbin des berühmten Sternenbundarmeen-Führers, General Aleksandr Kerensky und übernahm die Witwen als ihr erstes Kommando. Sie formte die Truppe nach ihren eigenen Vorstellungen, bildete Ausenseiter zu auffallend zähen Kämpfern, überlegenen Strategen und ausgezeichneten MechKriegern aus. Bald schon wurde dem Bataillon genauso viel Furcht und Respekt entgegengebracht, wie Captain Natascha Kerensky im individuellen Kampf in der Arena zuteil wurde. Die Mitglieder der Einheit fingen an, ihre Kommandantin zu verehren, und sie gab diese Gefühle zurück, indem sie mehrmals Beförderungen, welche sie von der Einheit getrennt hätten, ablehnte.

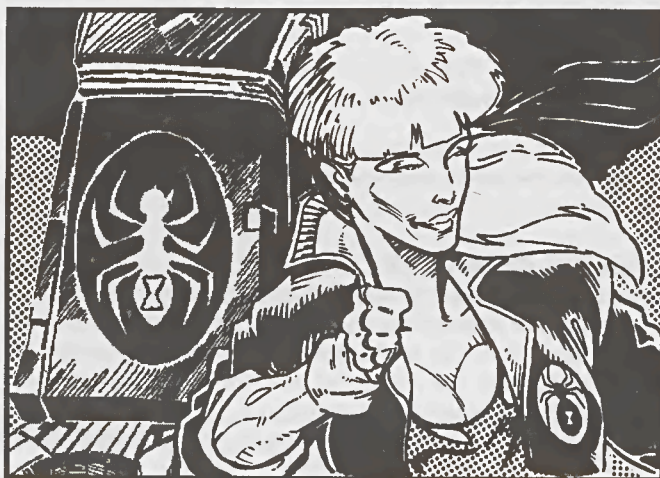
Vieles aus der Geschichte der Natascha Kerensky bleibt mysteriös. Ich habe das, was ich über ihre Karriere und ihr persönliches Leben herausfand, als sehr faszinierend empfunden. Und so, hoffe ich, wird es den Lesern auch ergehen.

- Auszug aus der Einführung zur zehnten Ausgabe von Misha Auburns „First Lady der Hölle“, New Avalon Press, 3051.

Krise und Wechsel

Anton verhaftete das Personal der Dragoner im Edel-Bezirk von New Delos und provozierte damit eine brutale Schlacht mit den zurückeilenden Söldnerstreitkräften. Drei Tage hielten die demoralisierten herzoglichen Truppen den furiosen Angriffen stand und schoben die Niederlage immer wieder hinaus, bis sie letztendlich unter den nicht endenden fürchterlichen Angriffen der Dragoner zusammenbrachen. Obwohl Anton behauptet hatte, die Geiseln exekutiert zu haben, glaubten die Dragoner, ihr verräterischer Auftraggeber lüge, und benutzten ihren gnadenlosen Angriff als Ablenkungstaktik. Während die Linienregimenter der Dragoner die Marikstreitkräfte beschäftigten, unternahmen andere Teile der Dragoner eine Rettungsmission.

Nachdem sie festgestellt hatten, daß Anton die Geiseln in seinem schwer befestigten Landgut außerhalb der Hauptstadt gefangen hielt, leitete Natascha Kerensky ihr Schwarze-Witwe-Bataillon in einem Überraschungsangriff auf die Residenz. Ein verzweifelter, verrückt werdender Anton Marik, zündete Napalmladungen in den das Anwesen umgebenden Wäldern, um so den Angriff der Schwarzen Witwen mit einer höllischen Wand aus Feuer zu blockieren. Unerschrocken schritten Kerenskys MechKrieger durch den brennenden Wald, wo sie bis zu Mariks Landgut durchbrachen und dort die Verteidiger überrannten.



Die Rettungsgruppe fand die Geiseln jedoch nur noch tot vor. Zum einzigen Mal, seit er mit ihnen verhandelt hatte, hatte Anton Marik den Dragonern die grausame Wahrheit gesagt.

Anton Marik wurde in dem Angriff der Schwarzen Witwen getötet, als er von einer einstürzenden Wand seines Palastes erschlagen wurde. ROM Agent Vesar Kristofur, Antons Berater bei den Rebellen, entkam, um zu seinen ComStar-Meistern zurückzukehren, welche ihn prompt ins Gefängnis sperrten. Während Wolf und die hinterbliebenen Dragoner ihre Toten beerdigten, wütete der Rest der Söldner für zwei Tage auf New Delos. Ihre gnadenlosen Angriffe ließen nicht ein einziges ziviles Gebäude stehen und löschten Anton Mariks Streitkräfte praktisch bis zum letzten Mann aus. Janos Marik erkannte die Gelegenheit für einen Gegenangriff und eroberte dabei die wenigen Planeten, die sich noch in den Händen der Rebellen befanden, zurück. Die überlebenden Dragoner verließen New Delos und zogen sich auf den Planeten Second Chance zurück, wo sie sich grimmig auf den erwarteten Angriff der Loyalisten vorbereiteten.



VERRAT

An: Oberst Jaime Wolf, Kommandeur, Wolfs Dragoner
Von: Herzog Anton Marik, Generalhauptmann der Liga Freier Welten

Dieses Schreiben dient dazu, Sie zu informieren, daß Major Joshua Wolf und 27 Mitglieder Ihres Stabes unter Arrest stehen. Sie werden solange gefangen gehalten, bis Sie meinen Befehlen gehorchen und Ihre Einheiten unter das Kommando meiner Linienoffiziere stellen. Ein Nichtbefolgen dieses Befehls innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt dieser Meldung wird mit der standrechtlichen Erschießung der Gefangenen geahndet.

An: Jaime Wolf
Von: Stanford Blake, Wolfnetz

Jaime, sie haben den Edel-Bezirk besetzt. Alle, ich wiederhole, alle dort Anwesenden sind nun in Mariks Händen. Wen sie außer Joshua noch haben, wissen wir nicht.

An: Herzog Anton Marik, Generalhauptmann der Liga Freier Welten
Von: Jaime Wolf, Kommandeur, Wolfs Dragoner
Nachricht erhalten. Warten Sie.

-Auszüge aus Funkverkehr von Wolfs-Dragoner-Hauptquartier auf New Delos, 28. Februar 3015

VIERTER KONTRAKT: MARIK

Anstatt die Dragoner für ihre Unterstützung der Rebellion zu bestrafen, bot Generalhauptmann Janos Marik der Einheit jedoch einen Kontrakt an. Vielleicht noch überraschender als das Angebot war die Annahme des Kontraktes durch Wolf. Die erschöpften Söldner arbeiteten nun für den genauso erschöpften neuen Arbeitgeber, und für die nächsten drei Jahre genossen beide Seiten eine relativ ruhige Zeit. In kleineren Überfällen, Grenzkämpfen und begrenzten Aktionen begann nun die Zeit, die unter den Dragonern als die „Viehdiebjahre“ bekannt sind.

Als Teil der Neujahrsgrüße für 3019 befahl Janos Marik den Dragonern einen Angriff, der als einer der außergewöhnlichsten in die Annalen der Inneren Sphäre eingehen sollte. Er befahl den gesamten Dragoner-Streitkräften, tief in das Gebiet des Lyranischen Commonwealth einzudringen, Ziele ihrer Wahl anzugreifen und die Lyranischen Streitkräfte auf dem Weg nach Hesperus II, Heim des wichtigsten lyranischen BattleMech-Produzenten, zu überfallen.

Diese Aufgabe mit ihrem charakteristischen Elan ausführend, starteten die Dragoner nach mehrmonatiger Planung und Vorbereitung, wobei sie die Grenzplaneten umgingen und die vielbereisten Raumrouten mieden. Für mehrere Monate bahnte sich die Einheit einen unberechenbaren Weg durch den Steiner-Raum und verwirrte die lyranischen Kommandeure.

Erst nachdem ein hochgestellter Verräter am Hofe des Marik das wahre Ziel der Kampagne mitteilte, er-

kannte das lyranische Oberkommando die Bedrohung, die ein solcher Überfall bedeutete. Wenn die Dragoner Hesperus II hart genug trafen, konnte ein solcher Überfall das gesamte Commonwealthmilitär lahmlegen. In Panik verstärkten die Lyraner den Planeten, und die ahnungslosen Dragoner begannen mit der Landung zum härtesten Kampf ihrer Karriere.

Trotz hoher Verluste führten die Dragoner ihren Angriff fort. Lyranische Aufzeichnungen zeigten, daß Oberstleutnant Orpheus Thomas, Kommandeur der 24. Lyranischen Garde, nach Verstärkung verlangte und diese in Form der Eliteeinheit der 3. Lyranischen Garde und der Söldnereinheiten Hansens Rauhreiter und Hsiens Hitzköpfe auch bekam. Die meisten Kritiker fanden es amüsant, daß Thomas Hansens Rauhreiter während der ersten zwei Wochen des Kampfes nur ein einziges Mal bei einem Überfall einsetzte, um den Hauptteil dieser Einheit als Trumpf im Ärmel zu behalten. Diesen Trumpf spielte er aus, als die nahezu ausgepumpten Dragoner sich der Hauptfabrik näherten, und ließ die bis dahin kaum beanspruchte Einheit im Moment ihres Sieges auf die Dragoner los. Hansens ausgeruhte MechKrieger trafen die Spitze der Dragoner wie eine Sturmflut und schlugen sie zurück. Wo schwächere Einheiten zerbrochen wären, beugten sich die Dragoner nur und vollführten einen glanzvollen, aber blutigen Rückzug. Am Ende entkamen alle Einheiten vom Planeten, aber keine ohne Verluste.

Ihre Niederlage demoralisierte die Dragoner. Geschwächt kehrte der größte Teil der Einheit zu ihrer Heimatbasis auf Sterling zurück und überbrachte Janos Marik die Nachricht von Jaime Wolf, daß er die Erholungs- und Ausrüstungsklausel des Kontraktes beanspruchte. Wolf verschwand im Jahre 3019 zu seinem zweiten, geheimnisvollen Nachschubflug in den Tiefen des Raumes. Sechs Monate später kehrte er mit neuen Mechs und Landungsschiffen voller Nachschubgüter und Ersatzteile zurück. Bei seiner Rückkehr Anfang 3020 rekrutierte Wolf neues Personal, um die gelichteten Reihen der Dragoner wieder aufzufüllen. Zu allererst wurden Veteranen der Panzerfahrer und niedrigere Infanterieränge zu MechKriegern befördert. Danach wurden aus einem vorsichtig ausgesuchten Bewerberpool aus der gesamten Inneren Sphäre neue MechKrieger, Panzerbesatzungen, Luft/Raum-Piloten und Infanteristen aufgenommen. Drei ROM Agenten traten mit der Hoffnung an, die Einheit unterwandern zu können, aber Wolf lehnte sie höflich ab. Erstaunlicher Weise nahmen die Dragoner unter die neuen Rekruten nur sehr wenige andere Söldner auf.

„Natürlich wußten wir, daß sie kamen. Wieso? Das ist Geheimsache, meine Süße. Trotzdem hatten wir verdammt Glück, daß sie nicht wußten, daß wir es wußten. Sie hätten beinahe alle ihre Ziele genommen. Sie sind gut. Verflucht gut!

(Pause)

Weißt Du, ob sie gerade einstellen?“

-Auszug aus einem Interview mit Major Hermann Immig, Hansens Rauhreiter, kurz nach dem Überfall auf Hesperus II, 3019

ZWISCHENSPIEL: RÜCKKEHR ZU DEN CLANS

Während des letzten Besuches bei Clan Wolf 3019 verbrachte Oberst Jaime Wolf die meiste Zeit in Abgeschiedenheit. Er besuchte viele Versammlungen in Begleitung des alternden Khans Kerlin Ward und hatte auch viele ausgedehnte, persönliche Treffen mit dem Khan und seinen engsten Beratern, zu denen Ulric Kerensky, der erwählte Nachfolger Kerlins, gehörte. Khan Ward bemerkte, daß die Kreuzritter innerhalb des Großen Konklaves kontinuierlich an Stärke gewannen und Wolfs Berichte das Invasionsfieber noch schürten. Wards Plan, die Invasion für die nächsten 15 Jahre hinauszuzögern, hatte funktioniert, aber weil nur noch Haus Steiner und Haus Kurita auf der Liste der auszutestenden Häuser standen, bevor die Mission beendet war, konnten die Dragoner ihn nicht viel länger in Gang erhalten.

Ward sorgte noch ein letztes Mal für neue Mechs und Ausrüstung und ebenso neue, bewährte Krieger, worunter jedoch keine Blutnamensträger waren. Während eines solchen privaten Treffens, erläuterte Ward Jaime Wolf seine Befürchtung, daß die Kreuzritter sich durchsetzen und mit einem blutigen Eroberungskrieg anfangen würden, um die Innere Sphäre zu unterjochen. Anstatt die Innere Sphäre von Clans zerstört zu sehen, welche nach seiner Ansicht die Beschützer der Inneren Sphäre sein sollten, beauftragte Khan Ward Jaime Wolf und Natascha Kerensky damit, die Nachfolgerstaaten darauf vorzubereiten, den Invasoren entgegenzutreten. Danach ließ er beide Dragoner Geheimhaltung und absoluten Gehorsam seinen persönlichen Befehlen gegenüber schwören.

Als Wolf die Clans Anfang 3020 verließ, war er mit einem Paket ausgestattet, in welchem sich Informationen über fortgeschrittene Technologie, Berichte über Clanoperationen und alte Sternendunaufzeichnungen über bisher nicht entdeckte Lagerräume und Fabriken auf der Liao-Welt Outreach befanden.

FÜNFTER KONTRAKT: STEINER

Wie Janos vor ihr, so war auch Archon Katrina Steiner von den Kampffähigkeiten der Dragoner tief beeindruckt. Ihre knappe Niederlage auf Hesperus II, obwohl enttäuschend für den Generalhauptmann der Liga Freier Welten, weckte Katrinas Interesse. Die Herrscherin des Lyranischen Commonwealth bot der Einheit einen Platz in ihren Diensten an, was die Dragoner annahmen. Im Gegensatz zu vorherigen Verträgen enthielt die Einigung mit Haus Steiner eine neue Klausel, die es Wolf erlaubte, den Kontrakt zu jeder Zeit aufzulösen.

Die Dragoner unterzeichneten den Kontrakt mit dem Lyranischen Commonwealth Anfang 3020 und keine sechs Monate später trat das Schwarze-Witwen-Bataillon gegen Draconische Truppen an. Ein erfolgreicher Überfall auf New Wessex schien der Vorbote für eine Periode neuer Dragoner-erfolge zu sein, und die Erwartungen beider Seiten waren entsprechend hoch, als man sich an der Lyranisch-Draconischen Grenze auf die bevorstehenden Feindseligkeiten vorbereitete.

In einer ihrer ersten großen Aktionen an der Front leiteten die Dragoner die Invasion von Dromini VI, eine Operation, die Jaime Wolf beinahe das Leben gekostet hätte. Die Dragoner führten die Invasionstruppen an und banden die Kombinatstruppen, während lyranische Haustruppen jeden Erfolg ausnützten. Dem militärischen Informationsdienst der Lyraner und somit auch den Dragonern war nicht bekannt, daß sich unter den Verteidigern von Dromini VI die Elitetruppen des 2. Schwert des Lichts befanden, kommandiert von Tai-i Minobu Tetsuhara.

Während der harten Kämpfe entdeckte eine Aufklärungseinheit unter Tetsuharas Leitung Jaime Wolfs *Schütze*, der von seiner Einheit abgeschitten und bewegungsunfähig war. Ein anderer Kommandeur hätte seinen Männern einfach befohlen, diesen angeschlagenen Gegner zu vernichten, aber der Tai-i folgte dem Bushido, dem Weg des Kriegers. Tetsuhara beglückwünschte Wolf zu seinen Fähigkeiten und führte, an-





statt ihn zu töten, seine Scoutkompanie weiter, um sich mit dem 2. Schwert des Lichts wiederzuvereinigen und an einer zum Scheitern verurteilten Gegenattacke teilzunehmen.

Obwohl der Dromini-Feldzug für die Dragoner ein Erfolg war, ließ Jaime Wolf diese Begegnung mit dem Tod den Einsatz seiner Einheit überdenken. Die erwarteten Kombinat- und Commonwealth-Offensiven kamen nicht zustande und die Dragoner wurden schon bald zu kleineren Überfällen umdirigiert, was die Unzufriedenheit Wolfs über den Arbeitgeber Haus Steiner noch schürte. Im Juni 3022 wurde der Zusammenschluß zum Vereinigten Commonwealth mit dem Einigungsvertrag zwischen Hanse Davion und Katrina Steiner besiegelt, welcher die Heirat der Erben des Lyranischen Commonwealth und der Vereinigten Sonnenzur Vereinigung der beiden Reiche vorsah. Vier Monate später gaben die Führer der Häuser Kurita, Liao und Marik das Bündnis von Kapteyn, eine lose Allianz ihrer Staaten gegen die Davion-Steiner-Achse, bekannt.

Im September, kurz vor der Unterzeichnung des Bündnisvertrags, bot Takashi Kurita den Dragonern die höchste Summe, die je für einen Söldnerkontrakt bezahlt wurde. Die Lyraner waren sehr besorgt, als sie von dem Angebot hörten, aber ihre Unterhändler kehrten mit leeren Händen zurück. Dem Befehl seines Khans folgend, den Test der militärischen Stärke der Inneren Sphäre schneller auszuführen, entschied sich Wolf, das großzügige Angebot von Takashi Kurita anzunehmen.

„Krieger, ich bin Minobu Tetsuhara, Tai-i und Samurai des Hauses Kurita. Meine Soldaten und ich ehren Ihre Fähigkeit und Ihren Mut, wir werden Sie nicht töten. Kehren Sie zu Ihren Streitkräften zurück und sterben Sie im Kampf wie ein wahrer Krieger.“

Ich kann mich noch Wort für Wort an das erinnern, was Tetsuhara zu mir sagte. Seine Reaktion überraschte mich und deswegen behielt ich sie im Gedächtnis. Er hatte mich wie auf einem Präsentierteller vor sich, komplett hilflos, und er ließ mich gehen. Ich glaube, daß ich in der gleichen Situation nicht das Gleiche für ihn getan hätte, zumindest nicht damals.

Diese Art von Ehre war nur die erste Lektion, die er mir beibrachte.

-Aus: „Ein Leben lang im Gewerbe: Erinnerungen eines Söldners“, von Jaime Wolf, New Avalon Press, 3055“

SECHSTER KONTRAKT: KURITA

Am Ende des Jahres 3022 berief sich Jaime Wolf auf die Beendigungsklausel des Kontraktes mit Haus Steiner und eröffnete damit den Weg für formale Verhandlungen mit Haus Kurita. Im April 3023 überfielen Dragonereinheiten Welten, die Haus Davion gehörten, ihrem ersten Auftraggeber.

Die anfänglichen Jahre der Dragoner in den Diensten Haus Kuritas verliefen gut. Unter ihrem Verbindungsoffizier, Minobu Tetsuhara, gediehen sie und erhielten bessere Behandlung als jede andere Söldnereinheit, die im Kontrakt mit dem Drachen stand. Aber nicht alle Offiziere schätzten die Anwesenheit der Dragoner im Kombinat. Kriegsherr Grieg Samsonow aus dem Distrikt Galedon hegte persönlichen Groll gegen Jaime Wolf und bereitete einen Plan vor, um ihn zu diskredi-

tieren und die Dragoner unter die dauernde Kontrolle Haus Kuritas zu bringen.

Als die Spannungen zwischen den Dragonern und ihrem Auftraggeber wuchsen, blühte die Freundschaft zwischen Jaime Wolf und dem Mann, der sein Leben auf Dromini VI verschont hatte, auf. Diese Freundschaft führte zu tragischen Konsequenzen, als Samsonows Machenschaften im Jahre 3028 letztendlich die Dragoner und Jaime Wolf dazu brachten, das Draconis-Kombinat zu einer bewaffneten Auseinandersetzung herauszufordern. Den Befehlen Koordinator Takashi Kurita und Kriegsherrn Samsonow gehorchend, traf Minobu Tetsuhara die Dragoner auf dem Planeten Misery mit einer Streitmacht aus Elitesoldaten der regulären Kombinatstreitkräfte und seinem neu aufgestellten Ryuken-Regiment, das ganz nach dem Vorbild der Dragoner gebildet worden war. Mit dem Befehl, die Söldner auszulöschen, mit denen er befreundet war, kämpfte Tetsuhara hart und wäre beinahe erfolgreich gewesen. Aber die Dragoner besiegten die Kombinatseinheiten und nahmen Tetsuhara trotz hoher Verluste gefangen. Nach der letzten Schlacht, die den Höhepunkt in diesem Krieg darstellte, bot Wolf seinem Freund einen Platz bei den Dragonern an, aber Tetsuhara lehnte ab. Er hatte seinen Befehl nicht ausgeführt, ein unverlorener Ehrverlust für einen Anhänger des Bushido. Um zu büßen, beging er Seppuku. Wolf, entsetzt über die Verschwendung des Lebens eines so ehrenvollen Mannes, beschuldigte Takashi Kurita, für den Selbstmord Tetsuharas verantwortlich zu sein. Einige Monate später gab Wolf in aller Öffentlichkeit in einer sehr emotionalen Szene auf der Hochzeit von Hanse Davion und Melissa Steiner die Zeremonienschwerter Tetsuharas an Takashi Kurita zurück und gab bekannt, daß von nun an eine Fehde zwischen Haus Kurita und den Dragonern bestehe.

DIES BEDEUTET KRIEG

Als ich ihm sagte, daß von diesem Tag an die Dragoner sich mit dem Hause Kurita im Kriegszustand befänden, hat Takashi Kurita noch nicht einmal mit den Wimpern gezuckt. Ich war mir nicht sicher, ob er mir glaubte – der Koordinator war noch nie einfach zu verstehen.

Später glaubte er mir natürlich.

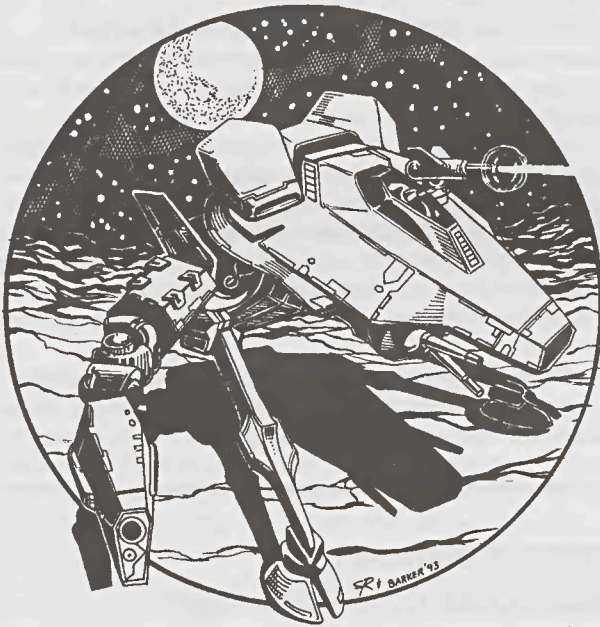
Aus: „Ein Leben lang im Gewerbe: Erinnerungen eines Söldners“, von Jaime Wolf, New Avalon Press, 3055

SIEBTER KONTRAKT: DAVION

Bei dem Kampf auf Misery übel zugerichtet, benötigten die Dragoner dringend eine Erholungs- und Aufrichtungspause, die sie aber nicht bekommen sollten. Der 4. Nachfolgekrieg hatte mit dem Hochzeitstoast Hanse Davions und seiner Frau begonnen, und der Prinz sandte die Dragoner auf Wolfs Verlangen sofort an die Kurita-Grenze. Takashi, durch die Konfrontation mit Wolf auf der Hochzeit beleidigt und durch die Unfähigkeit seiner Truppen, die Dragoner zu zerstören, enttäuscht, war auf die verlockende Beute, die ihm Prinz Hanse Davion vorhielt, fixiert. Besessen davon, den Söldneranführer zu bestrafen, schien dem Koordinator die Gelegenheit zur Invasion nicht bewußt zu sein, die sich ihm an der kaum verteidigten Grenze zu Davion bot. Obwohl die schweren Kämpfe an der lyranischen Grenze viele der Kombinat-

streitkräfte banden, stimmen die meisten Historiker darin überein, daß der Koordinator die Truppen, die er zur Zerstörung der Dragoner abgestellt hatte, mit verheerendem Effekt gegen die Vereinigten Sonnen hätte einsetzen können. Zumindest hätte ein konzentrierter Angriff den Vormarsch Davions in die Konföderation Capella verlangsamt. Hätte Takashi Kurita seine Fehde mit Wolfs Dragonern beendet, wäre der 4. Nachfolgekrieg vielleicht anders ausgegangen.

Die Dragoner hielten den Angriffen der Kombinatstreitkräfte aus eigener Kraft stand, aber zu einem schrecklichen Preis. Glenmora, Harrow's Sun, Wapakoneta und Crossing wurden zu riesigen Friedhöfen für Mitglieder der Dragoner. Obwohl Wolfs Dragoner die Wut des Drachens als militärische Einheit überlebten, gelang dies vielen ihrer Mitglieder nicht.



ZWISCHENSPIEL: OUTREACH

Der 4. Nachfolgekrieg zerstörte die Dragoner beinahe völlig. Wo sie einstmals fünf volle Regimenter BattleMechs und ein vollständiges, zusätzliches Regiment aus unabhängigen Truppen ins Feld geführt hatten, war die Einheit im Jahre 3031 auf ein einfaches, provisorisches, aus allen Waffengattungen zusammengesetztes Regiment zusammengeschmolzen. Als die überlebenden Dragoner sich auf den Weg nach Outreach machten, dem Planet, der ihnen von einem dankbaren Prinz Hanse Davion für ihre treuen Dienste als Zahlung abgetreten worden war, glaubten viele Beobachter, daß die neue Basis der Dragoner auch die letzte Ruhestätte der Einheit werden würde.

Wiederaufbau

Jaime Wolf schwor, daß er die zerstörte Einheit wieder aufbauen würde, aber nur wenige glaubten ihm. Haus Davion entschädigte die Dragoner nicht vollständig für ihre Verluste und die Zahlungen kamen spät. In den letzten Jahren hatten ihre geheimen Quellen an Menschen und Material sie vor den Schwierigkeiten, welche durchschnittliche Söldnereinheiten hatten, bewahrt. Dieses Mal unternahmen die Dragoner keinen Nachschubsprung. Statt dessen blieben Wolf und seine Leute planmäßig auf Outreach.

Allen Spekulationen zum Trotz lösten sich die Dragoner nicht auf, wie es viele erwartet hatten. Diese Voraussagen ließen die am wenigsten bekannten, aber doch wertvollsten Positiva der Dragoner unberücksichtigt – ihre industriellen und kommerziellen Interessen. Das Geld, welches ihnen aus dem ersten Kontrakt mit Davion ausbezahlt worden war, hatten die Dragoner in ein paar ausgesuchte Firmen investiert – hauptsächlich in Blackwell Industries. Blackwell hatte die Dragoner unter Lizenz schon lange mit Material versorgt, jetzt erweiterten die Dragoner den Markt für Blackwell-Produkte auf alle Nachfolgerstaaten. Nach den Verlusten des bitteren 4. Nachfolgekrieges orderten die Nachfolgerstaaten riesige Mengen Material, um ihre angeschlagenen Armeen wieder aufzubauen. Um die neue Flut an Nachfragen auch decken zu können, eröffnete Blackwell neue Fabriken und mit Hilfe von Dragoner-Techs wurden die aus der Sternenbundära stammenden Produktions- und Reparatureenrichtungen auf Outreach in Betrieb genommen. Im Herbst 3031 hatte Jaime Wolf damit begonnen, die Maschinen neu zu bauen, welche die Dragoner brauchten, um wieder kämpfen zu können. Jetzt widmete sich die Einheit der Aufgabe, Piloten zu finden, die solche Maschinen steuern konnten.

BLACKWELL INDUSTRIES

Einst ein kleiner Ersatzteilerhersteller für die Militärs der Inneren Sphäre, wurde Blackwell Industries nun zu einem der größten Rüstungskonzerne. Blackwell verdankt den Aufstieg zu einer dominanten Position auf dem Markt der Inneren Sphäre einmal der Überlegenheit seiner Produkte und zum anderen dem Einfluß von Wolfs Dragonern. 3030 auf Outreach angekommen, lizensierten die Dragoner Blackwell Industries, ihre Einheit mit dem üblichem Material zu versorgen.

Der Gebrauch von speziellen Produkten durch die Dragoner, wie dem *Marodeur II*, ließ die Nachfrage nach Dragonerausrüstung hochschnellen, aber laufende Aufträge der Dragoner an Blackwell nahmen deren ganze Produktionskapazität in Anspruch. Mit Ankunft der Clan-Militärmaschinerie erlaubten die Dragoner Blackwell Industries, Kunden der Inneren Sphäre von Outreach aus mit modifizierten Versionen von Dragoner-Mechs zu versorgen. Auch dieser Schritt, so beweisen Nachforschungen, zeigt, daß Blackwell Industries nichts anderes als der verlängerte Arm von Jaime Wolf sind. Und einige Beobachter werten die Tatsache, daß Blackwell Aufträge ComStars abgelehnt hat, als Zeichen einer Ausgrenzungspolitik von gewissen Kunden in der Inneren Sphäre gegenüber.

Am 16. Dezember 3031 verkündeten Holovideos, die Formation des Schwarze-Witwe-Batallions unter dem frisch beförderten Oberst Natascha Kerensky. Als erste Einheit der Dragoner, die offiziell wieder vollzählig anzuwerben war, hatte das Bataillon seinen ersten Kontrakt schon am 7. November 3031 unterzeichnet und war auf dem Weg zu seinem ersten Einsatz auf Tsinghai. Eine lange andauernde, aber erfolgreiche Operation, in der sie den Stil und die Taktik der ersten Schwarze-Witwen-Kompanie zeigte.



Nachdem ihre einzige vollständige Einheit durch Kontrakt gebunden war, erwarteten einige Experten, daß sich Wolfs Dragoner erneut für Rekrutierungen öffnen würden, wie nach dem Überfall auf Hesperus II im Jahre 3019, oder aber, daß sich die Dragoner mit anderen Söldnern zusammenschließen würden. Mit fortlaufender Dauer des Feldzugs auf Tsinghai wurde der Bedarf nach einer zweiten vollständigen Einheit immer deutlicher. Trotzdem kündigte Wolf keine Rekrutierungen an. Im März 3032 eröffneten die Dragoner die erste Kontrakthalle in der planetaren Hauptstadt Harlech auf Outreach, eine temporäre Lösung, die dazu diente, das Geschäft zu starten, während Arbeiter noch dabei waren, eine permanente Halle zu errichten. Das erste Jobangebot, welches im Kontrakthaus veröffentlicht wurde, war ein Rekrutierungsauftrag von Wolfs Dragonern.

Erstaunlicherweise kam es nicht zu den erwarteten großen Anheuerungsaktionen und die Einheit nahm die meisten ihrer Rekruten statt der üblichen Dauerverträge nur auf Zeit an. Einige vermuteten, daß Wolf eine neue Quelle für Rekruten aufgetan habe, aber nur wenige konnten die Quelle erahnen.

Der 4. Nachfolgekrieg hinterließ Legionen von Kriegswaisen, Kinder mit traurigen Augen und vom Krieg verhärtet, in denen die meisten Leute ein Problem sahen, Jaime Wolf jedoch zukünftige MechKrieger. Er sandte Dragoner-Agenten in die ganze Innere Sphäre, um Kriegswaisen jeden Alters aufzusammeln. Gegenüber seinen Kritikern wies er darauf hin, daß die Dragoner diesen Waisen ein Zuhause, eine Familie und den Weg zu einer ehrenhaften Arbeit anbieten könnten, anders als die Nachfolgerstaaten, die nur überfüllte Institutionen, planlose Schulung und letztendlich dann Arbeitslosigkeit anzubieten hatten. Obwohl einige Soziale Verbände gegen das „Dragonisieren“ der Kinder protestierten und Outreach ein „Trainingslager für Kleinkinder“ nannten, erreichte diese schwache Opposition nichts. Die Staaten der Inneren Sphäre sahen sich einem riesigen Bedarf an Kinderversorgung gegenüber und die Dragoner waren willens, diese zu übernehmen. Diese einzigartige Rekrutierungsstrategie löste gleichzeitig ein Problem der Nachfolgerstaaten und lieferte den Dragonern Personal, welches sie von klein auf trainieren konnten.

Als die Monate verflogen, begannen die Dragoner, Trainingsprogramme auf Outreach für andere Einheiten anzubieten und das Angebot der Kontrakthalle auszubauen, indem sie zukünftigen Arbeitgebern Hinweise gaben und aus jedem Söldnerkontrakt eine Provision bezogen, der von ihnen vermittelt worden war. Dragoner-Techs „vermieteten“ sich selbst an die besten medizinischen und technischen Fakultäten und brachten damit wieder Geld in die Kassen der Dragoner. Trotz dieser Exkurse in den Privatsektor hatten die Dragoner ihre Geheimnisse und verbargen die neuen Einrichtungen, welche auf Remus, dem weniger bevölkerten zweiten Kontinent Outreachs, vorbereitet wurden, hinter einem Schleier der Geheimhaltung.

Im März 3035 ging die zweite wiederbelebte Einheit der Dragoner erneut an den Start. Während das Beta-Regiment auf der Suche nach einem Kontrakt war, rief Jaime Wolf das Schwarze-Witwen-Bataillon zurück, was dazu führte, daß Experten vermuteten, die Schwarze-Witwen-Krieger sollten das Gerüst des neuen Beta-Regiments formen. Die Witwen wurden aber mit ihrer Ankunft auf Outreach für als nicht mehr verfügbar erklärt, während das Beta-Regiment vermietet wurde, um das Vermögen der Dragoner zu mehren. Die Witwen

gingen nach Remus, unter den Dragonern als „JWD“ bekannt.

Wie eine Clanorganisation aufgebaut und mit der modernsten Ausrüstung, die den Dragonern zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stand, verwandelten die Witwen Remus in eine gigantische Trainingsarena. Dragonereinheit nach Dragonereinheit reiste dorthin, um von den Witwen in Scheingefechte verwickelt zu werden und alle kehrten geschlagen zurück. Während der nächsten sieben Jahre überwachte Natascha Kerensky diese lebenswichtige Trainingsphase der neuen Dragoner und ein Regiment nach dem anderen wurde wieder einsatzfertig gemacht und zur Anheuerung freigegeben. Im Jahre 3037 wechselte der Kontrakthalle in das gerade neu renovierte und wiedereröffnete Olympiastadion und damit boomte das Söldnergeschäft in Harlech.

GESCHLAGEN, ABER NICHT BESIEGT

„Jeder, der glaubt, die Dragoner seien tot, irrt sich. Jeder, der sich an unserer Schwäche bereichern will, wird auf unangenehme Art feststellen, wie stark wir sind.“

Viele Menschen, die nicht wissen, worüber sie reden, behaupten, daß wir fertig sind. Sind wir nicht. Wir fangen gerade erst an. Wir sind Krieger und wurden getestet, das war alles. Jetzt sind wir stärker und das ist gut so – denn wir müssen stark sein. Der 4. Nachfolgekrieg mag vielleicht vorbei sein, aber er war nicht der Krieg, der alle anderen Kriege beendet, zumindest nicht auf lange Sicht.

Es dauert vielleicht ein wenig, aber wir kommen wieder.“

Auszug aus einer öffentlichen Bekanntmachung Jaime Wolfs auf Galatea, 6. September 3031

ACHTER KONTRAKT:

VEREINIGTES COMMONWEALTH

Im Jahre 3048 stimmte das Große Konklave der Clans unter dem neugewählten ilKhan Leo Showers dafür, die Invasion in die Innere Sphäre zu beginnen. Leo Showers rief Wolfs Dragoner zurück, wohl wissend, daß sie sich weigern würden, zurückzukehren. Aufgrund dieser Weigerung beschimpfte er sie als Verräter an den Clans. Als Berichte über Kämpfe mit Banditen, die mit merkwürdigen und fürchterlichen neuen Waffen kämpften, aus der Peripherie in die Innere Sphäre drangen, wußten Jaime Wolf und seine Dragoner, daß die lang erwartete Claninvasion begonnen hatte. Wolf orderte seine Regimenter nach Outreach zurück und führte damit den ersten Schritt der geheimen Befehle, welche ihm vom verstorbenen Khan Kerlin Ward gegeben worden waren, aus.

Das gesamte Jahr 3049 und große Teile des Jahres 3050 brannten sich die Clans einen Weg durch die Peripherie und die Freie Republik Rasalhaag und hielten erst an, nachdem eine Pilotin der Inneren Sphäre ihren Jäger in das Flaggschiff „Höhlenwolf“ steuerte und dabei ilKhan Leo Showers tötete. Die schockierten Clans kehrten nach Strana Metschty zurück und riefen alle Krieger mit Blutnamen für ein Treffen des Großen Konklave zusammen. Trotz ihres verachteten Status als Dragoner-„Abtrünnige“ gehorchte Natascha Kerensky dem Aufruf der Blutnamen und kehrte zu den Clans zurück. Obwohl die Kreuzritter vorhatten, sie für ihre Hilfe an die Innere Sphäre zu bestrafen, wurde durch politische Manöver aus

der drohenden Schande ein Triumph. Am Ende der ersten Phase der Invasion im Jahre 3052 mit Unterzeichnung des Tukayyid-Waffenstillstands war Natascha Kerensky Khanin des Clans Wolf geworden.

Während der einjährigen Pause, die durch den Tod des ilKhans verursacht wurde, lud Jaime Wolf die Führer der Häuser zu einem Kriegsrat auf Outreach ein. Ihren Jahrhunderte alten Zwist überwindend, kamen alle Eingeladenen. Wolf verriet ihnen die wahre Herkunft der Dragoner und erklärte, wer die Clans waren und welche Möglichkeiten sie hatten. Durch diese Enthüllung schockiert, glaubten und vertrauten nicht alle dem Söldneranführer. Aber Wolf gewann ihr Vertrauen zurück, indem er technische Hilfe anbot, darunter die Spezifikationen der OmniMechs, und die Einweihung der Herrscher der Inneren Sphäre in Clantaktiken. Die Dragoner erklärten sich bereit, den Clans an der Seite der Armeen der Inneren Sphäre entgegenzutreten, und um ihre Aufrichtigkeit zu beweisen, bot Wolf ihre Dienste zu niedrigstem Preis an. Obwohl die Dragoner Verteidiger der Inneren Sphäre trainierten und berieten, schoß während der ersten Monate der Wiederaufnahme der Claninvasion kein DragonerMech auf einen ClanMech. Dieser fehlende Kampfeinsatz steigerte noch das Mißtrauen über die Bereitschaft der Dragoner, Clanner zu bekämpfen. Einige unterstellten den Söldnern, sie planten, die Innere Sphäre an ihre Clan-Meister auszuliefern, während andere wiederum behaupteten, daß die Dragoner sich nur zurückhielten, um dann auf die Seite der Gewinner zu wechseln.

Wie auch immer, Prinz Hanse Davion glaubte den Versprechungen Jaime Wolfs. Während seines Trainings auf Outreach handelte Davion, zusätzlich zu der vorteilhaften Ausbildung der Dragoner und deren technischem Können, einen Exklusivkontrakt über die Dragoner-Kampfregimenter mit Wolf aus. Vorsichtig wie immer erlaubte er Davion nur, die Linienregimenter zu verpflichten und reservierte die unabhängigen Einheiten für andere Aufgaben. Trotzdem unterlief Jaime Wolf ein seltener Fehler, indem er die strategische Kontrolle über die Dragoner an Davion abtrat. Kein Zweifel, daß Wolf damit die Kritiker an den Dragonern zu beschwichtigen suchte, welche behaupteten, die Dragoner versuchten, die Macht an sich zu reißen. Aber er konnte die Folgen dieser Entscheidung nicht vorhersehen.

Während der letzten Monate des Jahres 3051 hielt Hanse Davion die Dragoner als strategische Reserve gegen die Clans fest. Als Welt auf Welt des Vereinigten Commonwealth und des Draconis-Kombinats an die Clans fielen, bat Wolf immer wieder um einen Einsatz, der den Vormarsch der Clans auf die Steiner-Zentralwelt Tharkad stoppen sollte. Davion aber war der Meinung, daß seine eigenen Truppen die Clans aufhalten könnten, und verweigerte Wolf die Einsatzerlaubnis. Als die Clans Nebelparder, Novakatz, Geisterbär und Stahlviper in das Draconis-Kombinat einfielen, wartete Hanse Davion ab und beobachtete die Situation. Der Clanangriff auf die draconische Zentralwelt Luthien zwang den Obersten Kriegsherrn des Kombinats, Theodore Kurita, Hanse Davion um Hilfe anzuflehen, die nur er und die Dragoner liefern konnten. Obwohl einige Berater des Prinzen rieten, Luthien in Feindeshand fallen zu lassen, und damit seinen uralten Feind zu beseitigen, entschloß sich Hanse Davion, die Abmachung zu erfüllen und Theodore Kurita gegen die ClanKrieger zu helfen. Als die Clanner sich Luthien näherten, sandte Hanse Davion Wolfs Dragoner und die Kell Hounds als Verteidigungs-

hilfe nach Luthien. Diese kurzfristige Intervention der beiden berühmten Söldnerseinheiten rettete Luthien, obwohl der Koordinator den Gedanken haßte, daß er das Überleben seines Reiches seinem Erzfeind verdankte. Hinter der höflichen Fassade beider Anführer bestand die Fehde immer noch fort.

DIE RETTUNG VON LUTHIEN

Justin Allard: Jaime Wolf möchte die Dragoner für Aktionen im Pesht-Distrikt freigegeben haben. Er sagt, die Situation sei kritisch.

Hanse Davion: Schon wieder?

Justin Allard: Bisher hat er Eurer Führung gehorcht, Euer Hoheit, aber die Dinge verschlechtern sich in Pesht. Ich würde seiner Einschätzung der Situation eher Glauben schenken als unserer – er versteht diese Clans viel besser als wir.

Hanse Davion: Sein eigener Geheimdienst sendet uns die Berichte über den Fortgang der Invasion im Kurita-Raum. Er weiß genau so gut wie ich, daß, wenn Luthien fällt, das Kombinat damit auch zerfällt.

Justin Allard: Wolfs Mann Blake sagt, das sei unwahrscheinlich. Er hat viel Vertrauen in Theodore Kurita.

Hanse Davion: Aber Takashi hat immer noch den Oberbefehl.

(Schweigen)

Justin Allard: Wie soll ich Wolf antworten?

Hanse Davion: Sag ihm, er stehe unter Kontrakt. Er wird dann und an dem Ort kämpfen, den ich ihm nenne.

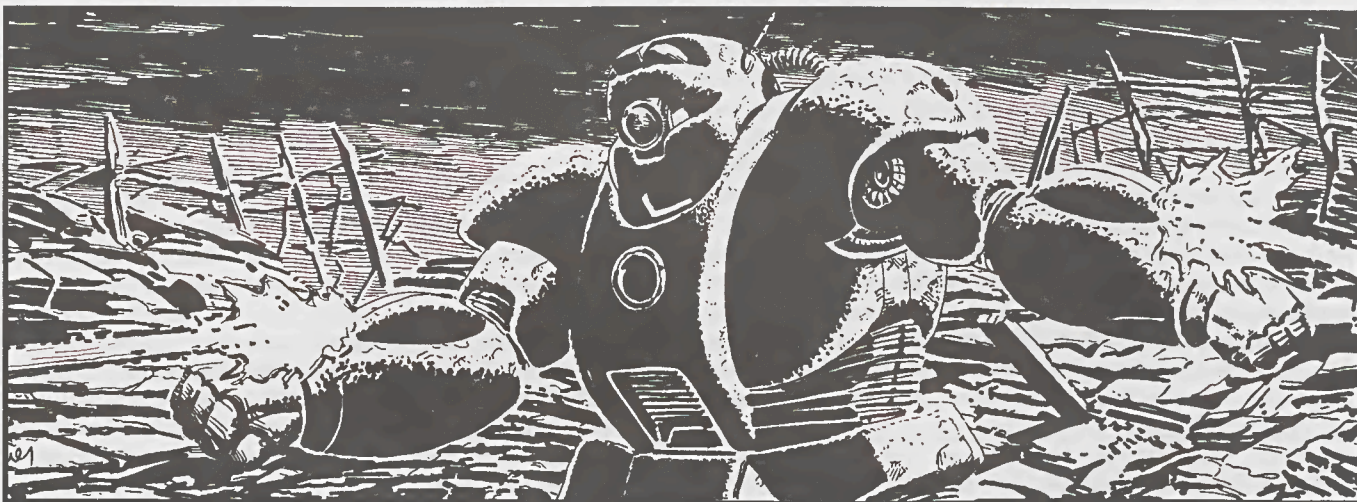
Justin Allard: Das wird er nicht mögen.

Hanse Davion: Das braucht er auch nicht.

-Auszug aus einem Gespräch zwischen Justin Allard und Prinz Hanse Davion, 3051, Davion-Hausarchive

OFFENE KONTRAKTE

Der überraschende, aber teuer erkaufte Sieg der ComGuards auf Tukayyid hielt die Claninvasion zumindest zeitweise auf, indem er die Clanner zwang, einen 15-jährigen Waffenstillstandsvertrag zu unterschreiben. In den wenigen Jahren seit Tukayyid hat sich die Innere Sphäre in mancher Hinsicht überraschend verändert, wobei sie in manch anderer Hinsicht unglücklicherweise an ihren alten, zerstörerischen Gewohnheiten festhält. Die Einigkeit im Angesicht der Bedrohung durch die Clans zerfiel schon beim ersten Anzeichen, daß diese Bedrohung aufgehört hatte, und die Häuser kehrten zu ihren alten Machtspielen zurück. Spannungen unter den Clans zersplitterten auch diese, als sie damit begannen, sich über Vormachtstellung und Ehre zu zerstreuen. Obwohl der Waffenstillstand von Tukayyid den Clans verboten hat, innerhalb der nächsten 15 Jahre in Richtung Terra vorzustoßen, verbietet er ihnen nicht, ihre Besatzungszonen entlang der Grenzlinie zu erweitern, noch verbietet er den Streitkräften der Freien Inneren Sphäre, eroberte Welten zurückzuerobern. Überfälle und Scharmützel wurden alltäglich, den „Überfalltaktiken“ gleich, die die Innere Sphäre über Jahrhunderte benutzte. Der Sieg der ComGuards brachte das doppelte Spiel von ComStars Prima Myndo Waterly zu Tage, die versucht hatte, die Innere Sphäre und die Clans unter Kontrolle zu bringen. Das resultierte in der Spaltung



ComStars, die beinahe die Glaubwürdigkeit des Ordens kostete. Das Vertrauen der Inneren Sphäre war verloren, ComStar konnte den Söldnerkontrollausschuß nicht mehr aufrechterhalten, ein fataler Schlag für Söldner wie Auftraggeber. Die Herrscher der Nachfolgerstaaten reagierten mit der Gründung der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission, wobei Jaime Wolf seinen Einfluß nutzte und die Kommission nach Outreach holte. Zur Überraschung vieler überlebten Wolf und die Nachfolgerstaaten einen Platz in der Kommission ComStar.

Da die Dragoner schwere Verluste während ihrer Kampagnen gegen die Clans erlitten hatten, brauchten sie dringend eine Auffrischungspause. Mit ihren alten Methoden, aus der Zeit ihrer Ankunft auf Outreach, dehnte die Einheit ihr Anheuerungsgeschäft so lange aus, bis Outreach von Galatea den Ruf des Söldnersterns übernommen hatte, des Orts, an dem eine aufstrebende, hungrige oder gerade arbeitslos gewordene Söldnerinheit Auftraggeber finden konnte.

WOLF UNTER BELAGERUNG

Der Wolf war alt, vielleicht älter als 70 Jahre, wahrscheinlich eher 80. Er war älter als jeder andere Kommandeur der Dragoner. Und nun schien es, daß er letztendlich den traurigen Effekten des Alterns erlag. Ich wußte nicht, was daraus resultieren sollte.

-Auszug aus Brian Camerons Bericht über die Herausforderung durch Elson Novakatze, auf Outreach privat veröffentlicht.

Ersatz für gefallene Dragoner zu finden war nicht mehr das Problem, das es einstmals gewesen war. Eine nicht unbeträchtliche Anzahl von bei den Dragonern ausgebildeten Krieger, die unter den Hauseinheiten verteilt waren, bildeten einen akzeptablen Rekrutierungspool, und eine riesige Anzahl von Kriegswaisen, die seit dem Jahr 3030 adoptiert und trainiert wurden, kam jetzt in das richtige Alter. Nach Clansmethode hatten die Dragoner auf Luthien Leibeigene genom-

men und ihrer Einheit damit eine weitere Quelle für fertige, erfahrene Krieger. Wolf füllte die Ränge so schnell, daß die Fabriken nicht mehr mit der Produktion der verlangten OmniMechs und Kampfanzüge nachkamen.

Dieses phänomenale Wachstum hätte ein Segen für die Einheit sein sollen. In Wirklichkeit wurde es fast der Untergang der berühmten Einheit.

SCHMELZTIEGEL

Mit der Anstrengung der Dragoner, verschiedene Generationen neuer Mitglieder zu integrieren und mit ihrer Natur als halbe Clan- und halbe FIS-Einheit kämpfend, brachten interne Spannungen die größte Gefahr, der sich die Dragoner je gegenüber gesehen hatten. Ein starker Claneinfluß blieb in der Einheit erhalten. Beide, die ursprünglichen Mitglieder der Dragoner wie auch die neuen Leibeigenen, waren in der Clankultur groß geworden, wobei die Leibeigenen bis dato nichts anderes kannten. Viele der seit 3030 rekrutierten Dragoner waren in der Inneren Sphäre großgeworden und hatten einen ähnlich starken Einfluß. Versuche, Clantraditionen zu folgen, die von einigen Dragonern unternommen wurden, konnten die unaufhaltsame Entwicklung von Ritualen und Praktiken der Einheit, die sich sowohl von der Clan- als auch der Inneren Sphäre-Kultur unterschieden, nicht aufhalten.

In diesen Schmelztiegel kam nun Elson Novakatze, ein Clan-Infanterist, der auf Luthien gefangen genommen und zum Leibeigenen gemacht worden war. Nachdem er sich seine Position als Krieger durch seine Fähigkeiten im Gefechtsanzug eines Elementars zurückerobert hatte, kletterte der ambitionierte Elson sehr schnell in der Kommandostruktur der Dragoner nach oben. Wie Jaime Wolf war Elson ein Freigebohrer, der sich einen Kriegernamen erkämpft hatte. Aber im Gegensatz zu Wolf glaubte er blind an die Überlegenheit der Clans. Bestürzt über das, was er als Vernachlässigung der Clantraditionen sah, gelobte Novakatze, dies zu korrigieren, indem er Jaime Wolf absetzen und die Dragoner übernehmen wollte. Elson bildete eine Gefolge aus entfremdeten Dragonern, unter denen sich auch Jaime Wolfs abtrünniger Enkel, Alpin, befand. Nach dem verdächtigen Tod von Oberst MacKenzie, Jaimes Sohn und erwählter Nachfolger des Kommandeurs, benutzte Elson Alpin, um eine Rebellion zu entfachen. „Elsons Herausforderung“, wie die Dragoner sie später nannten, erreichte ihren Höhepunkt in einem langwierigen

Bruderkrieg auf Outreach, wobei sich Einheiten, die weiterhin zu Jaime Wolf standen, und jene, die Elsons Marionette Alpin unterstützten, bekämpften.

Jaime Wolf ging als Sieger hervor, mit Hilfe des taktischen Genies und der persönlichen Kampfkraft einer MechKriegerin namens Maeve. Nachdem sie sich in den Befehlsstab des Spinnennetz-Bataillons hochgearbeitet hatte, entschied sich Maeve für Jaime Wolf, führte seine Befehle getreulich aus und improvisierte ausgezeichnet, wenn es notwendig war. Nahezu die Hälfte der zu Wolf loyal stehenden Truppen stand unter ihrem Befehl, wobei Maeve den Hauptvorstoß der Rebellen aufhielt und Alpin in einem Mechduell tötete. Sein Tod beendete die Rebellion und beförderte Maeve in die Position des Co-Kommandeurs neben Jaime Wolf.

Dieser interne Kampf schwächte Wolfs Dragoner, aber typisch für ihn stürzte Jaime Wolf sich in die Arbeit, heilte die Risse und baute die Einheit wieder auf, solange, bis die Dragoner ihre ursprüngliche Stärke wiedererlangt hatten. Mit ihrem eigenen Planeten sowie tiefen Wurzeln in der Freien Inneren Sphäre und den Kriegertraditionen der Clans sind die Dragoner endgültig zu der unabhängigen Macht geworden, für die einige Beobachter sie schon immer hielten. Der neue Spitzname der Dragoner, „Wolfsrudel“, gewinnt an Bedeutung, vielleicht, weil er die wiedergewonnene Stärke der Dragoner ausdrückt. Obwohl klein im Verhältnis zu jedem Clan oder Nachfolgerstaat, hatten die Dragoner einen größeren Einfluß auf die Geschichte der Inneren Sphäre, als der ihrer tatsächlichen Größe entspricht.

NEUES BLUT

Die Dragoner sind stärker und härter als je zuvor. Wir haben als die Besten, die die Innere Sphäre je gesehen hatte, angefangen und wir haben uns noch verbessert. Wir werden auch noch besser werden.

Vergeßt den Rest. Heuert das Wolfsrudel an, und ihr entscheidet euch für die Besten.

-Auszug aus Generalin Maeves erstem öffentlichen Auftritt auf Outreach, 3055

PERSÖNLICHKEITEN

Name: Oberst Jaime Wolf

Stellung: Oberster Kommandeur von Wolfs Dragonern

Ein kleiner, kompakt gebauter Mann mit grauem Haar und Bart, bleibt Jaime Wolf trotz seiner 62 Jahre fit und aktiv. Obwohl er seinen runderneuerten *Schütze* nur noch zu seltenen Mechübungen benutzt, verfügt er immer noch über die hervorragenden Pilotentalente seiner Jugend, obschon ihn jüngere Dragoner in Geschwindigkeit und Reflexen übertreffen. Nahezu ein halbes Jahrhundert kommandierte Jaime Wolf die Dragoner, wobei er die Einheit von Sieg zu Sieg führte und sich den Ruf eines brillanten Taktikers und Strategen erwarb. Im Laufe seiner Karriere hat Wolf für und gegen jeden Nachfolgerstaat und die Clans gekämpft und sich dabei den Respekt seiner Gegner und auch seiner Auftraggeber ver-

dient. Wolfs klassische Texte über militärische Strategie und Taktik, einst exklusives Eigentum der Dragoner, werden heutzutage von allen leitenden Militärschulen in der Freien Inneren Sphäre als verpflichtend vorgeschrieben.

Die langen Jahre der Konflikte brachten Tragödien und Triumphe. Der Tod seines letzten überlebenden Sohnes, MacKenzie, schien Jaime Wolf gebrochen zu haben. Er zog sich von seinen Verpflichtungen zurück und gab die Kontrolle über seine Einheit zu einem kritischen Zeitpunkt, in der Aufbauphase der Dragoner nach den Verlusten auf Luthien, ab. Wolfs Feinde innerhalb der Dragoner zogen aus seiner offensichtlichen Schwäche ihren Vorteil und starteten eine Rebellion, die Wolf aus seiner Lethargie erwachen ließ. Von der Mehrheit der Dragoner, alter wie neuer, unterstützt, trat Wolf der Rebellion entgegen und schlug sie nieder. Danach trat er als Feldkommandeur zurück. Zur Zeit gilt sein Interesse der Regierung von Outreach und der Führung der Dragoner in der Rolle einer unabhängigen Macht innerhalb der Freien Inneren Sphäre.

Name: Hauptmann Brian Cameron

Stellung: Adjutant Jaime Wolfs

Er stammt aus der Blutlinie des William Cameron, erster Träger des Cameron-Namens, und gewann seinen Ehrennamen bei Verlassen der Geschko. Er ähnelt William sehr, und wie sein genetischer Vater zuvor, dient er Jaime Wolf als Adjutant und Kommunikationsspezialist. Zusätzlich zu seinen körperlichen Eigenschaften hat Brian die scharfen analytischen Fähigkeiten William Camerons geerbt, die diesen zu einem so wertvollen Kommunikationsoffizier gemacht haben.

Sensationslüsterne Temp-Town-Boulevardblätter wollen Brian zusammen mit Generalin Maeve Wolf gesehen haben und bezeichnen die beiden als intim verbunden, aber die Dragoner haben nichts über den Wahrheitsgehalt einer solchen Behauptung verlauten lassen.

Name: Generalin Maeve Wolf

Stellung: Feldkommandeurin, Wolfs Dragoner

Maeve Wolf ist gedungen, hat rabenschwarzes Haar und hat ihre Fähigkeiten als MechKriegerin immer wieder bewiesen, wobei sie eine tödliche Kombination von Fähigkeiten, Reflexen und Kampfkönnen demonstriert, denen nachgesagt wird, daß sie denen der Schwarze Witwe, Natascha Kerensky, nahekommen. Als Kommandeurin hat Wolf offensive und defensive Operationen mit gleicher Leichtigkeit durchgeführt. Ihre Truppen loben Wolfs Fairneß und vergleichen sie wegen ihrer wilden Beschützerinstinkte mit einer Wölfin.

Als erste Dragonerin hat sie den Rang eines Generals inne und betritt damit neues Territorium. Als Teil der neuen Dragonerstruktur führt der neue Rang die Unabhängigkeit der Einheit vor, wobei auf die Söldnerpraxis verzichtet wird, keinem Offizier einen höheren Rang als Oberst zu verleihen. Der neue Rang räumt auch mit dem Brauch auf, Feldkommandeure der Einheit als „Erste unter Gleichen“ anzusehen, einem Kommandostil, den die Dragoner seit dem Tod Joshua Wolfs, pflegten. Bisher ist Generalin Maeve Wolf allen Anforderungen dieser Position gerecht geworden. Während solcher Ereignisse wie der Corralize-Affäre auf Elgin und dem Black-River-Feldzug auf Yorii erneuerte sie Dragonertraditionen, die den respektvollen Umgang mit Zivilisten sowie die strikte Einhaltung der alten Ares-Konvention beinhalten.



Dauerhafte Gerüchte behaupten, Maeve sei Jaime Wolfs uneheliche Tochter, und geben Vetterwirtschaft als Grund für ihre Position und ihren Namen an. Jaime Wolfs Schwur, zwei Generationen lang niemandem aus seiner Blutlinie einen Kommandeursposten zu geben, gekoppelt mit Maeves imponierenden Dienstaufzeichnungen, bieten diesem Gerücht wenig Nahrung. Maeve Wolf verspricht, eine würdige Nachfolgerin des Kommandeurs der Dragoner zu werden.

Name: Major Elson Novakatze

Stellung: Kommandeur des Elementar-EinsatzSternhaufens, Hilfstruppenkommando, Stabsberater des Infanteriekommandeurs

Als ein Krieger von überwältigenden Fähigkeiten und unverhohlener Ambition kämpfte sich dieser freigebohrte Sohn eines Clan-Elementars durch das Infanterietraining des Clans Novakatze, um den Kriegerstatus und das Recht, einen Gefechtsplanzer tragen zu dürfen, zu gewinnen. Sein Mut unter Beschuß in der ersten Phase der Invasion hat ihm die Adoption in seinen Clan gewährt. Er folgte den Dragonern nach der Niederlage der Novakaten auf Luthien als Leibeigener.

Bei den Dragonern führte Elsons Erfahrung zu seinem schnellen Aufstieg in den Befehlsstab der neuen Elementar-Division. Durch seine Clanerziehung gegenüber allem nicht Clannischem geblendet, war Elson über das, was er als Verrat Jaime Wolfs und anderer Dragoner-Veteranen an ihrem Clanerbe sah, entsetzt. Entschlossen, die Dragoner zu den Clantraditionen zurückzuführen, setzte Elson die Spannungen und den unerwarteten Tod von Wolfs Sohn MacKenzie zu seinem Vorteil ein, um eine Rebellion gegen Jaime Wolf einzuleiten.

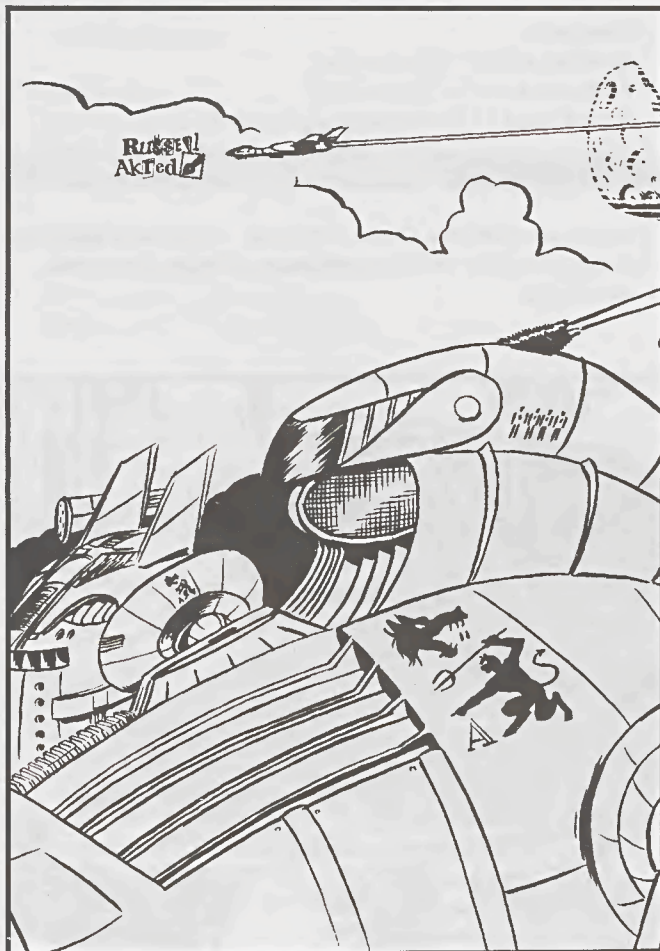
Seinen Tod nach der gescheiterten Revolte erwartend, nahm Elson Jaime Wolfs überraschendes Angebot eines Platzes bei den wiedervereinigten Dragonern glücklich an. Mit dem Sieg über Elson Novakatze hat Jaime Wolf sich als würdiger Krieger bewiesen und Elsons Clanhre verlangte, daß er sich dem Überlegenen unterstellte. Niemand kann jedoch sicher sein, ob Elson Jaime Wolf und die Dragoner wirklich so akzeptiert, wie sie sind.

AUFSTELLUNG

Im Gegensatz zu anderen Söldnereinheiten, die nur die notwendigsten Kampf- und Unterstützungsstäbe unterhalten, stellen Wolfs Dragoner ein ganzes Kontingent von technischem und sonstigem Hilfspersonal ein, das die Zahlen mancher planetarer Hauptstädte übersteigt. Diese ungewöhnliche Situation hat dazu geführt, das viele Beobachter die Dragoner-Organisation mit jener der Clans vergleichen. Trotz einiger Gemeinsamkeiten folgt die Dragoner-Organisation jedoch weder dem Muster der Clans noch dem Schema der Freien Inneren Sphäre. Es repräsentiert eine völlig andere Art einer Söldnereinheit. Die Feldeinheiten sind in eine KommandeursLanze, die BefehlsKompanie der Generalin, fünf erweiterte BattleMechRegimenter, vier Operationskommandos und zwei unabhängige Bataillone eingeteilt. Gerüchte über ein drittes unabhängiges Bataillon, das nicht unter den Dragoner-Insignien arbeitet, bleiben unbestätigt.

Wegen ihrer Jugend und der Ähnlichkeit mit Jaime Wolf nehmen Außenstehende schnell an, daß sie sei Jaime Wolfs Enkelin. Frühe Biographien gehen davon aus, daß sie eine Dragoner-Kriegswaise sei, aber in Wirklichkeit wurde sie in einer von den Dragonern nach dem 4. Nachfolgekrieg gegründeten Geschko geboren und aufgezogen. Aus verschiedenen Blutlinien stammend, meinte Maeve, keinen Ehrentamen beanspruchen zu können, und machte ihre unbekannte Abstammung zur Ehrensache, indem sie sich weigerte, trotz ihrer offensichtlichen Fähigkeiten an den Ehrentamen-Wettbewerben teilzunehmen. Diese Entscheidung wurde erst umgestoßen, als die wiedervereinigten Dragoner den Namen Wolf mit auf die Ehrentamensliste setzten. In einer unglaublichen Demonstration von Respekt vor den einzigartigen Leistungen in den vergangenen Kämpfen und der Anerkennung ihrer Fähigkeiten zog niemand Maeves Recht auf den Namen Wolf in Zweifel.

Jedes der Dragoner-Regimenter oder der unabhängigen Bataillone kann selbstständig operieren, und die Dragoner platzieren üblicherweise eine komplette Einheit unter das Kommando eines Auftraggebers. Die Einheitsaufzeichnungen zeigen, daß Kontrakte für einzelne Einheiten bevorzugt werden, wobei die jetzige Aufstellung des Beta- und Delta-Regiments an der Grenze zu den Jedefalken, um beim Umzug von Trelshire Heavy Industries zu helfen, eine beachtliche Ausnahme darstellt. Die KommandeursLanze scheint nur als Ehrengarde für Jaime Wolf zu fungieren. Die Generalsbefehls-Kompanie leistet Maeve Wolf ähnliche Dienste, ist aber auch eine Fronteinheit, welche die Generalin ins Feld begleitet. Wie Einheiten der Operationskommandos kann sie überall dort erscheinen, wo Dragoner-Einheiten eingesetzt werden. Im Gegensatz zu konventionellen Dragoner-Einheiten werden die Operationskommandos und die Generalskompanie niemals in einem Kontrakt über spezifische Streitkräfte aufgelistet. Die Dragoner halten diese Einheiten als Reserve zurück und platzieren sie an der Seite bereits unter Vertrag stehender Streitkräfte, wenn es die Generalin für nötig hält. Wenn Generalin Wolf ein Operationskommando zuteilt, so fällt es unter das Kommando des dienstältesten Dragoner-Kommandeurs im zugeteilten Operationsgebiet. Die Organisation von technischem und unterstützendem Personal hat große Ähnlichkeit mit den Gebräuchen der militaristischen Clankultur, aber die Dragoner haben nicht das Klassenbewußtsein, das unter den vom Kastendenken geformten Clans vorherrscht.



KOMMANDEURSLANZE

Kommandeur Jaime Wolf
Adjutant: Hauptmann Brain Cameron

Einheiten der Kommandeurslanze

1 Lanze BattleMechs, 1 Strahl Elementare

GENERALS-

KOMMANDOKOMPANIE

1 BattleMech Kompanie, 1 Stern Elementare

Generalin Maeve Wolf
Adjutant: Oberst Lydia Wilson

Mech-BefehlsKompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Wolf-Stern (5 BattleMechs)
Rudel-Stern (5 BattleMechs)

Elementar-BefehlsStern

1 Strahl Luft/Raumjäger (2 Jäger)
1 Strahl Elementare (5 Kröten)

ScoutLanze

1 BattleMech
1 fahrbares HQ
4 Scoutwagen

RAUMSCHIFFE

1 Landungsschiff der Overlord-Klasse: Chieftain

ALPHA-REGIMENT

1 Mech-Befehls-Kompanie, 3 BattleMech-Bataillone, 1 Elementarbataillon, 1 Panzerbataillon
Oberst Kelly Yukinov

BEFEHLSKOMPANIE

BefehlsLanze

4 BattleMechs

Wolf-Stern

5 BattleMechs

Rudel-Stern

5 BattleMechs

Luft/Raum-Strahl

2 Jäger

Elementar-Strahl

5 Kröten

ScoutLanze

1 BattleMech
1 fahrbares HQ
4 Scoutwagen



1. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

ELEMENTARBATAILLON

Befehls-Strahl
5 Kröten

Alpha-Stern
25 Kröten

Beta-Stern
25 Kröten

Gamma-Stern
25 Kröten

PANZERBATAILLON

BefehlsLanze
4 Fahrzeuge

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

2. Kompanie

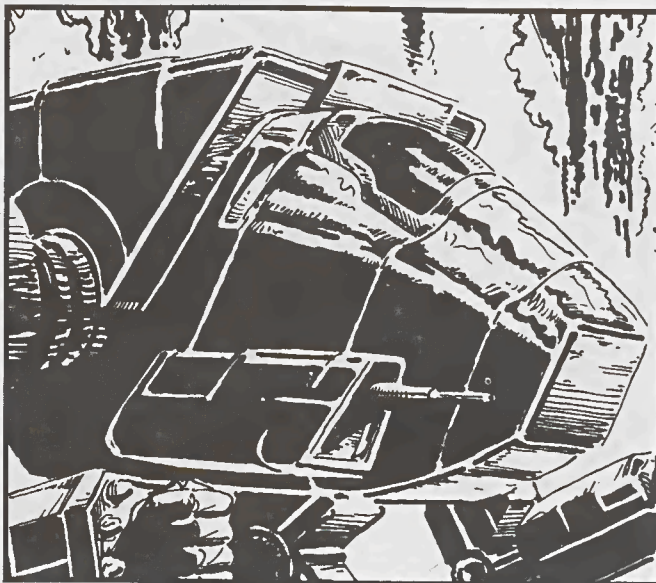
BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

RAUMSCHIFFE

2 Landungsschiffe der *Overlord*-Klasse: *Talleyrand*, *Warchief*
3 Landungsschiffe der *Union*-Klasse: *Gloire*, *Preussen*,
Antiphone



BETA-REGIMENT (SECOND TO NONE)

3 Mechbataillone, 1 Elementarbataillon, 1 Panzerbataillon
Oberst Anton Rand

1. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON

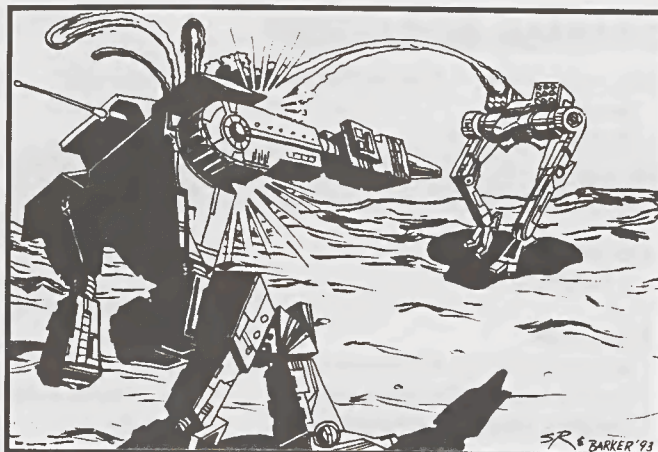
BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)



3. Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

ELEMENTARBATAILLON

BefehlsStrahl
5 Kröten

Alpha-Stern
25 Kröten

Beta-Stern
25 Kröten

Gamma-Stern
25 Kröten

PANZERBATAILLON

BefehlsLanze
4 Fahrzeuge

1. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
Scoutlanze (4 Fahrzeuge)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

RAUMSCHIFFE

3 Landungsschiffe der *Overlord*-Klasse: *Fitzlyon*, *Stalingrad*,
Duke Torgal

3 Landungsschiffe der *Union*-Klasse: *Belfast*, *Cordova*



GAMMA-REGIMENT

3 Mechbataillone, 1 Elementarbataillon, 1 Panzerbataillon
Oberst Irwin Tyrell

1. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3.Kompanie

BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

ELEMENTARBATAILLON

Befehls-Strahl
5 Kampfanzüge

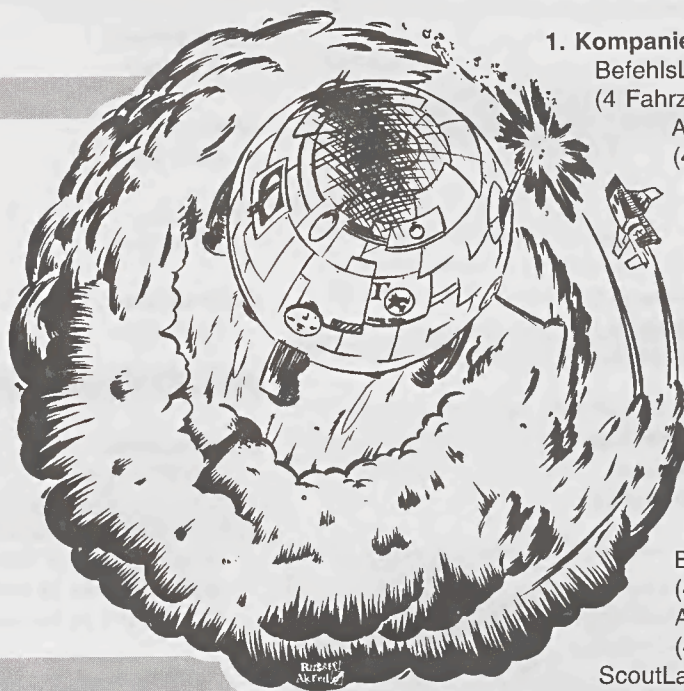
Alpha-Stern
25 Kröten

Beta-Stern
25 Kröten

Gamma-Stern
25 Kröten

PANZERBATAILLON

BefehlsLanze
4 Fahrzeuge



1. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

2. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

3. Kompanie

BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

RAUMSCHIFFE

1 Landungsschiff der Overlord-Klasse: *Phoenix II*
5 Landungsschiffe der Union-Klasse: *Cetawayo, Dunnigan, Bellatrix, Duke Paul, Graf Berek*
1 Landungsschiff der Störenfried-Klasse: *White Orca*

DELTAREGIMENT

3 Mechbataillone, 1 Elementarbataillon, 1 Luft/Raum-
bataillon
Oberst Shelly Brubaker

1. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3.Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

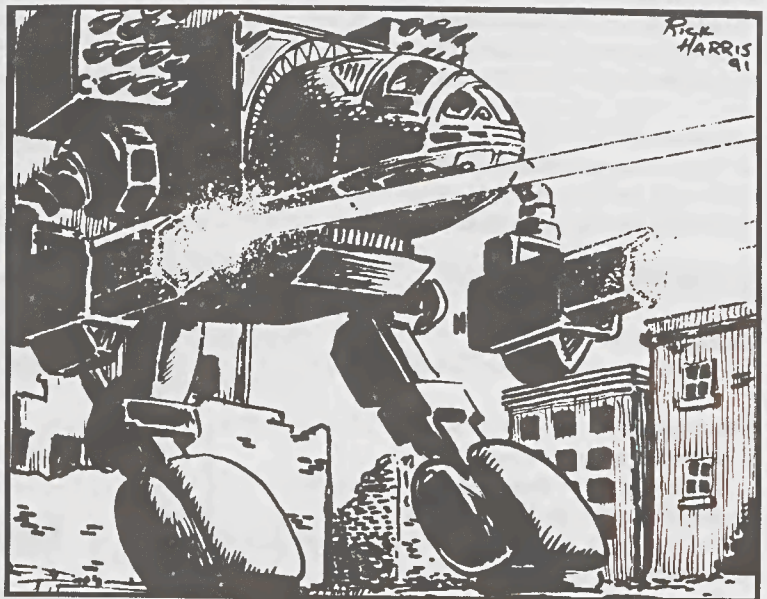
ELEMENTARBATAILLON

Befehls-Strahl
5 Kröten

Alpha-Stern
25 Kröten

Beta-Stern
25 Kröten

Gamma-Stern
25 Kröten



DELTA-LUFT/RAUMKOMPANIE

Alpha-Schwarm
4 Jäger

Beta-Schwarm
4 Jäger

Gamma-Schwarm
4 Jäger

RAUMSCHIFFE

6 Landungsschiffe der *Overlord*-Klasse: *Utah Beach*,
Thermopylae Redux, *Juan Carlos*, *Bayard*, *Los Diablos*,
KongaPhoenix II

3 Landungsschiffe der *Scout*-Klasse: *Lone Ranger*, *Strider*

2 Landungsschiffe der *Löwe*-Klasse: *Simba*, *Croyd*

1 Landungsschiff der *Sucher*-Klasse: *Sudetenland*



EPSILON-REGIMENT (HETZERKILLER)

3 Mechbataillone, 1 Elementarbataillon, 1 Panzer
-bataillon
Oberst Elizabeth Nichole

1. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)

Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON

BefehlsLanze
4 BattleMechs

1. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

2. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

3. Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Erste Lanze (4 BattleMechs)
Zweite Lanze (4 BattleMechs)

ELEMENTARBATAILLON

Befehls-Strahl
5 Kröten

Alpha-Stern
25 Kröten

Beta-Stern
25 Kröten

Gamma-Stern
25 Kröten

PANZERBATAILLON

BefehlsLanze
4 Fahrzeuge

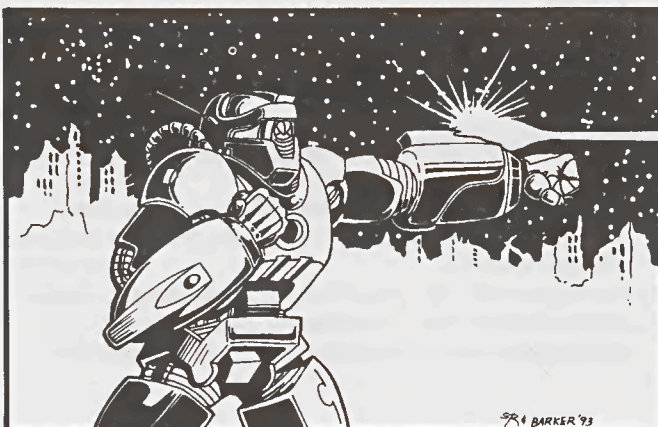
1. Kompanie
BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

2. Kompanie
BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

3. Kompanie
BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
ArtillerieLanze (4 Fahrzeuge)
ScoutLanze (4 Fahrzeuge)

RAUMSCHIFFE

2 Landungsschiffe der *Union-Klasse*: *Suniva*, *Hebriden*
1 Landungsschiff der *Festungs-Klasse*: *Otsu*



ZETA-BATAILLON

1 Befehls-Stern, 1 Mech-Sternhaufen, 1 Feuer-Stern
Oberst J. Elliot Jamison

BEFEHLS-STERN

Oberst J. Elliot Jamison
5 OmniMechs

ZETA-MECH-STERNHAUFEN

1. Trinärstern

Alpha-Stern (5 OmniMechs)
Beta-Stern (5 OmniMechs)
Gamma-Stern (5 OmniMechs)

2 Trinärstern

Alpha-Stern (5 OmniMechs)
Beta-Stern (5 OmniMechs)
Gamma-Stern (5 OmniMechs)

3. Trinärstern

Alpha-Stern (5 OmniMechs)
Beta-Stern (5 OmniMechs)
Gamma-Stern (5 OmniMechs)

1. STERN

5 OmniMechs

RAUMSCHIFFE

2 Landungsschiffe der *Union*-Klasse: *Hekates Tränen*,
Persephones Herr

WOLFSSPINNEN-BATAILLON (DAS SPINNENNETZ)

1 Befehls-Stern, 1 Sternhaufen, 1 Luft/Raumkompanie,
1 Infanteriekompanie
Major John „Gentleman Johnny“ Clavell

BEFEHLS-STERN

Major John Clavell
5 OmniMechs

WOLF-ANGRIFFSSTERNHAUFEN

Spinne-Trinärstern

Alpha-Stern (5 OmniMechs)
Beta-Stern (5 OmniMechs)
Gamma-Stern (5 OmniMechs)

Tarantel-Trinärstern

Alpha-Stern (5 OmniMechs)
Beta-Stern (5 OmniMechs)
Gamma-Stern (5 OmniMechs)

Netz-Trinärstern

Alpha-Stern (5 OmniMechs)
Beta-Stern (5 OmniMechs)
Gamma-Stern (5 OmniMechs)

Luft/Raumkompanie

6 Jäger

Dritte Infanterie, Siebtes Kommando

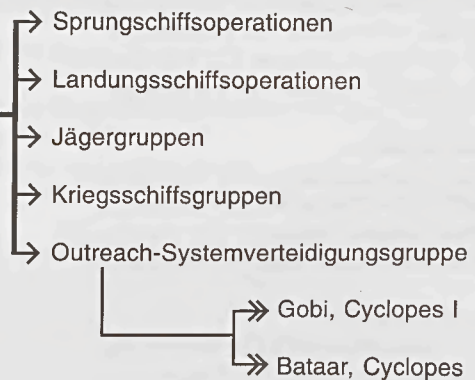
RAUMSCHIFFE

1 Landungsschiff der *Overlord*-Klasse: *Witwengruß*

LUFT/RAUMKOMMANDO

Das Luft/Raumkommando sorgt für die Sicherheit im Orbit und im tiefen Raum um Outreach und koordiniert alle Luft/Raum-Fahrzeuge, die bei Kontraktoperationen benötigt werden. Die Jägertender des Luft/Raumkommandos bleiben unter der direkten Kontrolle der Jägergruppe, während Transportlandungsschiffe den entsprechenden Feldstreitkräften für spezielle Missionen oder Kontrakte zugewiesen werden können. Die Zusammensetzung der Kriegsschiffsgruppe bleibt streng geheim, wobei Beobachter davon ausgehen, daß die Gruppe auch mehrere bewaffnete Schiffe mit Sprungkapazität einschließt.

LUFT/RAUMKOMMANDO



KOMMANDOFLOTTE

Flottenoberst Issola Chandra

1 modifiziertes Landungsschiff der *Achilles*-Klasse:
Orions Schwert

1 Landungsschiff der *Leopard*-Klasse: *Huscarl*

5 Landungsschiffe *Leopard JT*-Klasse: *Akaga*, *Merlin*,
Swallow, *Thane*, *Kestrel*



HILFSTRUPPENKOMMANDO

Das Hilfstruppenkommando kontrolliert alle nicht aus BattleMechs bestehenden Bodestreitkräfte. Das Kommando stellt auch zusätzliche kombinierte Waffengattungsunterstützung für Mech-Einheiten im Feld bereit.

HILFSTRUPPENKOMMANDO,

OBERST JASON WARD

- Panzerbrigade
- Sturmbrigade
- Elementarbrigade

PANZERBRIGADE (WILEYS RAUFOLDE)

Major Douglas Piper

BefehlsKompanie

- Alpha-Panzer-BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
- Beta-Panzer-BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)
- Gamma-BefehlsLanze (4 Fahrzeuge)

1. Panzerbataillon

- Erste Alpha-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Erste Beta-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Erste Gamma-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Erste Delta-Kompanie (12 Fahrzeuge)

2. Panzerbataillon

- Zweite Alpha-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Zweite Beta-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Zweite Gamma-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Zweite Delta-Kompanie (12 Fahrzeuge)

3. Panzerbataillon

- Dritte Alpha-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Dritte Beta-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Dritte Gamma-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Dritte Delta-Kompanie (12 Fahrzeuge)

4. Panzerbataillon

- Vierte Alpha-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Vierte Beta-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Vierte Gamma-Kompanie (12 Fahrzeuge)
- Vierte Delta-Kompanie (12 Fahrzeuge)

RAUMSCHIFFE

- 2 Landungsschiffe der *Gazellen*-Klasse: *Jeb Stuart*, *Saladin*
- 1 Landungsschiffe der *Zorn*-Klasse: *Jordan II*
- 2 Landungsschiffe der *Leopard JT*-Klasse (JT): *Blue Heron*, *Motherbird*

STURMBRIGADE (MAYHEM EX MACHINA)

Major Rebecca Ardevaner

Erstes Sturmbataillon

- Alpha-Sturmkompanie (16 BattleMechs)
- Beta-Sturmkompanie (16 BattleMechs)
- Gamma-Sturmkompanie (16 BattleMechs)

RAUMSCHIFFE

- 1 Landungsschiff der *Festungs*-Klasse: *Wexford*

ELEMENTAR-EINSATZSTERNHAUFEN (HOLLENKROTEN)

Major Elson Novakatz

Befehls-Strahl

5 Kröten

Alpha-Stern

25 Kröten

Beta-Stern

25 Kröten

Gamma-Stern

25 Kröten

Delta-Stern

25 Kröten

Epsilon-Stern

25 Kröten

RAUMSCHIFFE

- 2 modifizierte Landungsschiffe der *Leopard JT*-Klasse: *Hammer*, *Cat's Claws*

SPEZIALEINSATZKOMMANDO

Das Spezialeinsatzkommando versorgt die Dragoner mit Geheimdienstinformationen. Die drei Unterkommandos, die in dem Diagramm unten aufgeführt sind, decken die Bereiche Taktischer Geheimdienst, Verdeckte Aktionen und Strategischer Geheimdienst gleichermaßen ab.

SPEZIALEINSATZKOMMANDO,

OBERST STEVEN GRAHAM

- Spezial-Aufklärungsgruppe
- Siebtes Kommando
- Geheimdienstgruppe (Wolfsnetz)

SPEZIAL-AUFKLÄRUNGSGRUPPE

Major Piotr Shadd
Aufklärungsgruppe

RAUMSCHIFFE

1 Landungsschiff der *Störenfried*-Klasse: *Bowfin*
3 Landungsschiffe der *Leopard JT*-Klasse: *Silkie*, *Black Rose*,
Woebegone

SIEBTES KOMMANDO

Major Leon Schostokowitsch
Kommando-Bataillon

RAUMSCHIFFE

4 Landungsschiffe der *Zorn*-Klasse: *Argent's Gift*, *Quarrel*,
Rio Plata, *Sheba*

GEHEIMDIENSTGRUPPE (WOLFSNETZ)

Major Michi Noketsuna

RAUMSCHIFFE

2 Landungsschiffe der *Scout*-Klasse: *Whisper*, *Shado*

OUTREACH-KOMMANDO

Bis vor kurzem noch ein Teil des Alpha-Regiments, ist das Outreach-Kommando für die Verteidigung, das Training, die Kontrakte und die Versorgung der Dragoner zuständig. Nur die Struktur der Heimatwehr, einer kombinierten Trainings-/Verteidigungseinheit, die nach Clanvorbild aus älteren Offizieren und jungen Soldaten, die sich noch im Geschkotraining befinden, zusammengestellt ist, wird hier vorgestellt. Die anderen Outreach-Kommandoabteilungen unterhalten keine kampfbereiten Fahrzeuge oder Maschinen.

OUTREACH-KOMMANDO

- Heimatwehr
- Kontraktgruppe
- BattleMechoperationen
- Panzeroperationen
- Infanterieoperationen
- Remus-Trainingsoperationen
- Beschaffungsgruppe



HEIMATWEHR

Major Donovan Lewis

Heimatwehr-BattleMechbataillon (Provisorisch)

Alpha-Wehr (12 BattleMechs)
Beta-Wehr (12 BattleMechs)
Gamma-Wehr (12 BattleMechs)

Panzerbrigade A (Provisorisch)

Erstes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Zweites Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Drittes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)

Panzerbrigade B (Provisorisch)

Erstes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Zweites Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Drittes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)

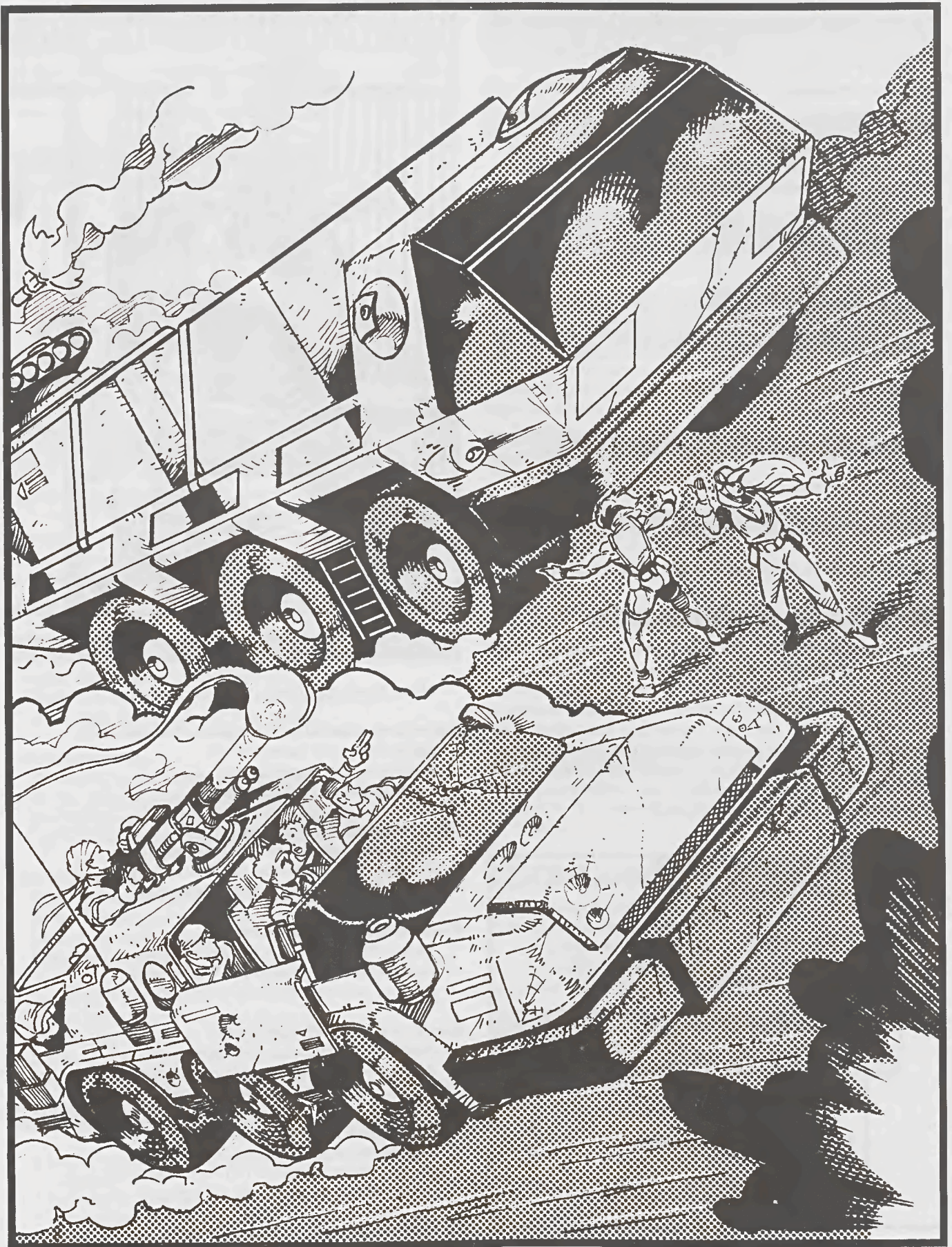
Panzerbrigade C (Provisorisch)

Erstes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Zweites Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Drittes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)

Panzerbrigade D (Provisorisch)

Erstes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Zweites Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)
Drittes Heimatbataillon (48 Fahrzeuge)

10 Infanteriebrigaden (Provisorisch)



SONDERAUSGABE

**Hinter der
Clanfront**

Söldner:

**Held oder
Bedrohung**

10Cr

Dein

Universeum

fängt

bei

Dir

an!

OUTREACH

WIR SIND FÜR DICH DA

ALS HEIMAT DER SÖLDNERPRÜFUNGS- UND VERTRAGSKOMMISSION BIETET OUTREACH DIE ALLES-
IN-EINEM-EINKAUFSMÖGLICHKEIT FÜR FREIE SÖLDNER UND DEREN MILITÄRISCHEN BEDÜRFNISSE.
OB SIE NUN DARAN INTERESSIERT SIND, ANZUWERBEN ODER ANGEWORBEN ZU WERDEN, SIE
WERDEN ALLES FINDEN, WAS SIE BENÖTIGEN, VON VERTRAGSSPEZIALISTEN BIS ZU EXPERTEN FÜR
MECHTESTS UND REPARATUREN.

MELDEN SIE SICH BEI COMSTAR 00141 – OUTREACH 777

DALBAN HI-RES

Konturerkennungs- und Zielsysteme

Erkenne sie.



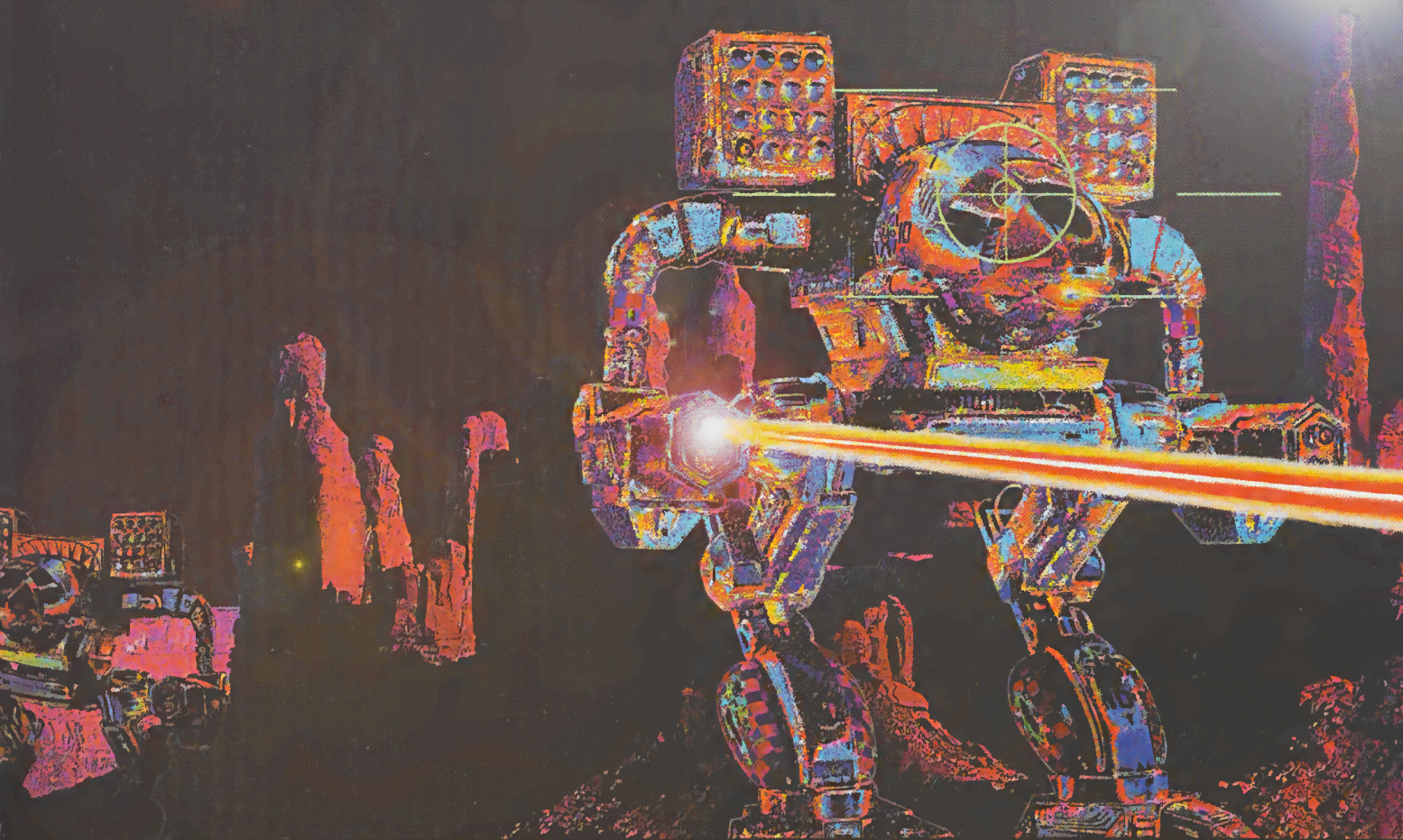
Bevor sie Dich erkennen.

MAG: 3x



ID: Katamaran

Reichweite: 631



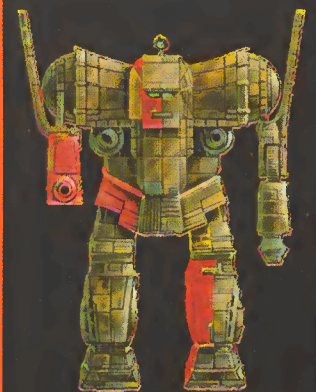
Reaktorwärme Geschwindigkeit

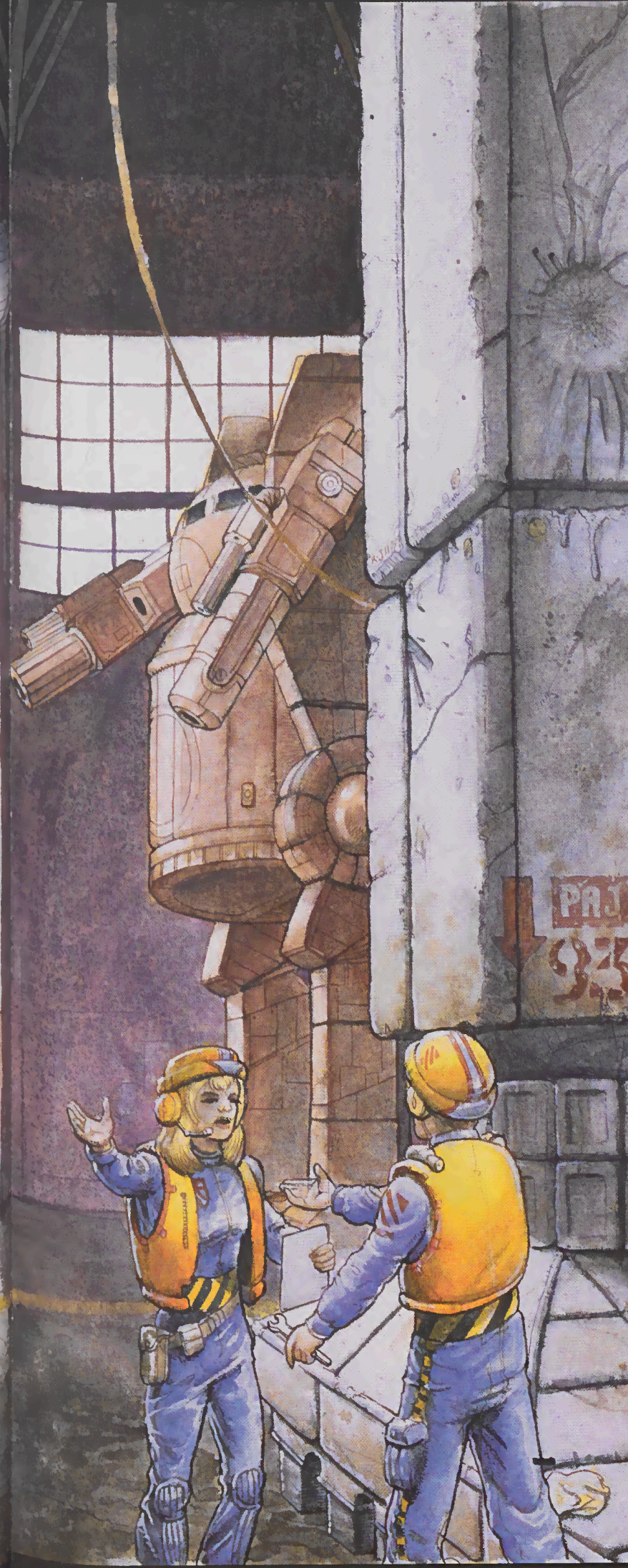
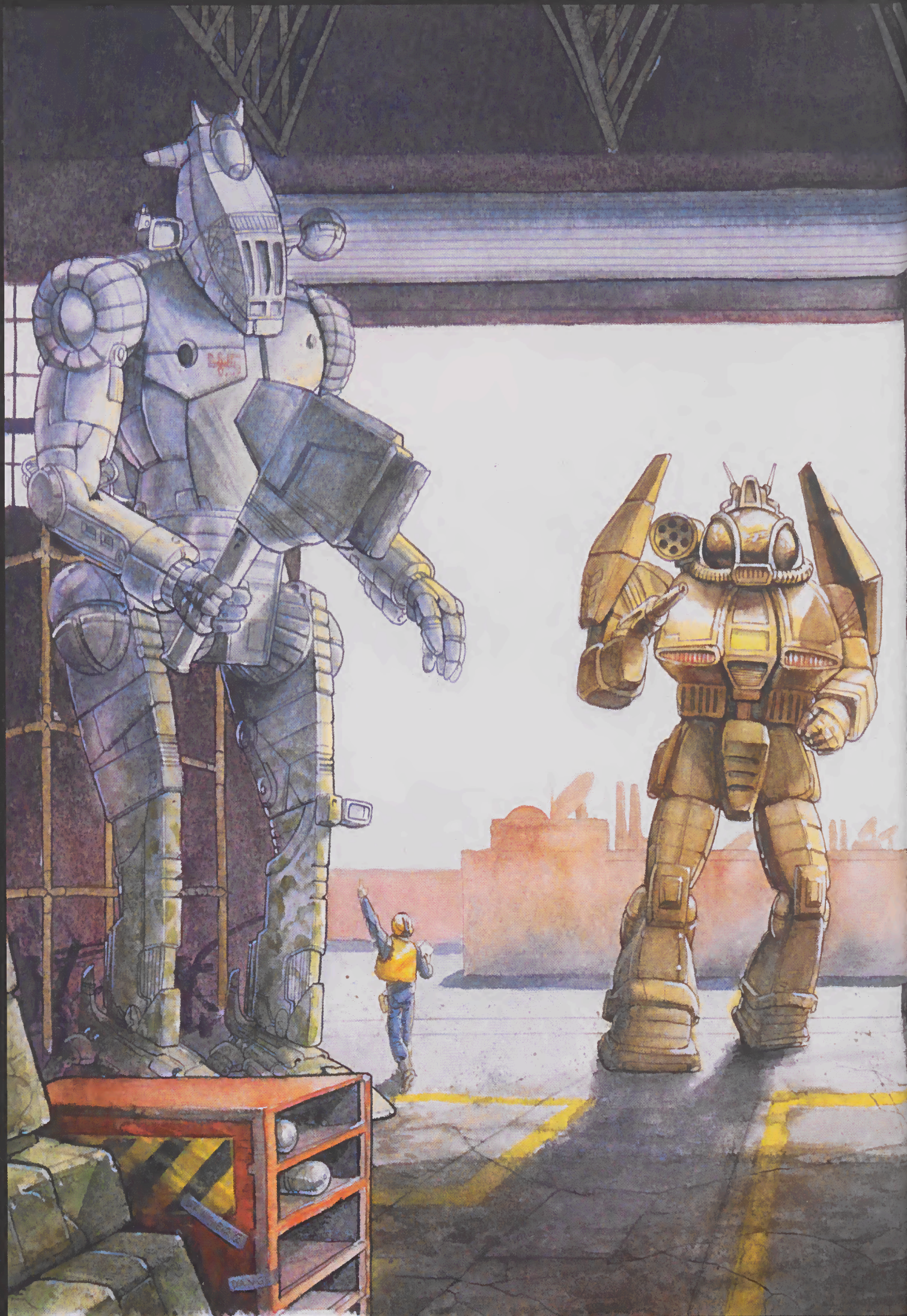


Hydraulischer Druck



Schaden

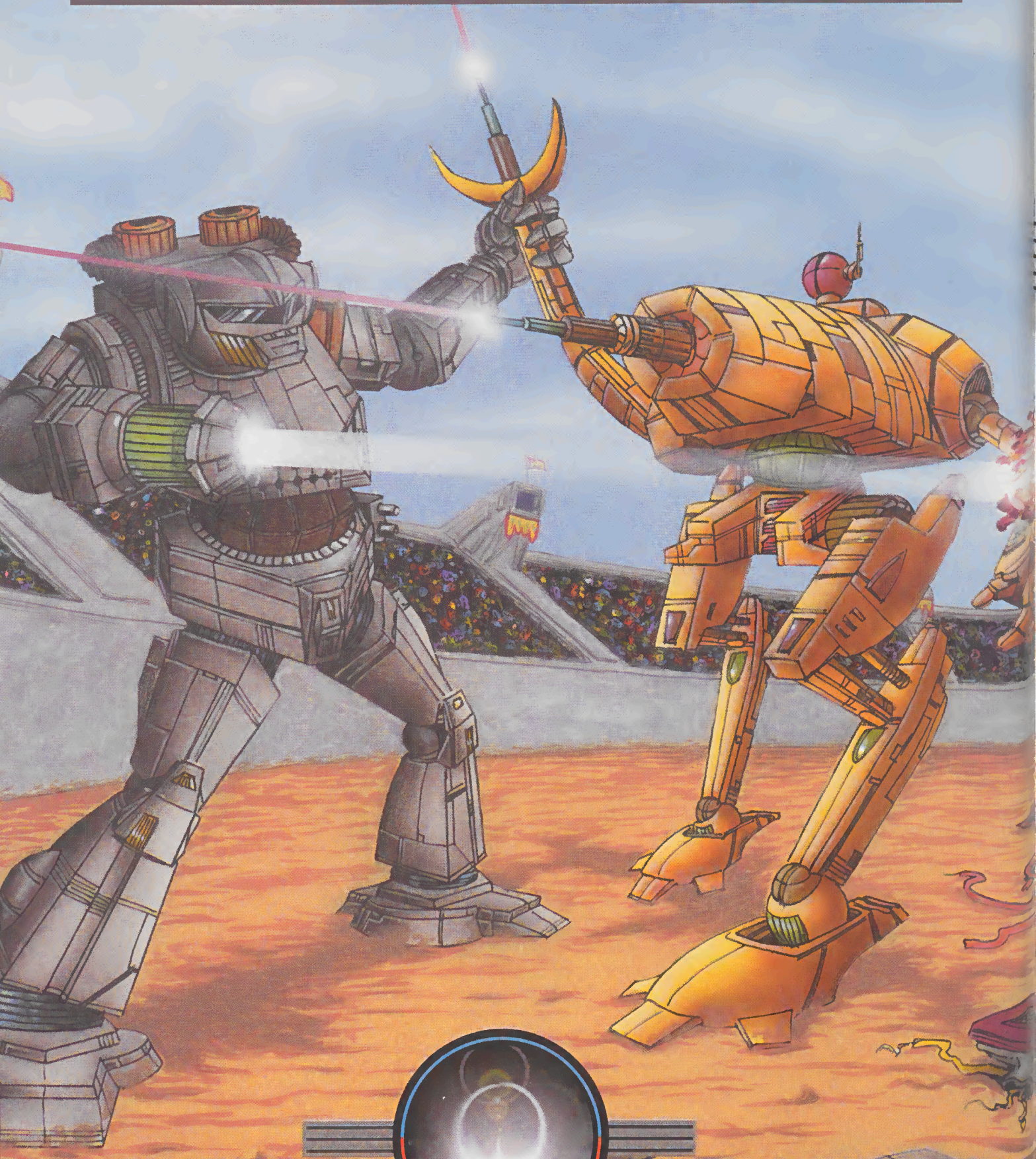




MECH WERKE

Ob Sie nun nach einer Umrüstung Ihres alten Mechs suchen oder eine ganz neue Maschine kaufen möchten, besuchen Sie die Mechwerke! Heimat der drei Rs: Reparatur, Rüstung und Rabatt. Wir rüsten Ihren Mech auf oder reparieren ihn, wobei wir nur die neueste Technologie verwenden. Oder wir geben Ihnen einen großzügigen Rabatt beim Kauf eines neuen. Wir zahlen Top-Preise für Clan-Bergungsgut. Kommen Sie in unser Büro in Turm Drei der Werbehalle oder besuchen Sie unseren Stand im Hauptgebäude.

SOLARIS



WO WÜRDEN

SIE LIEBER SEIN?

Sie haben die Wahl. Sie können sich bei einer guten Portion Hydro Burger nach einem Kampf erholen oder einen Cocktail am Pool genießen, wobei Sie so behandelt werden, wie es nur die besten Mechkrieger verdienen. Wenn Sie also der Schrecken des echten Krieges überdrüssig sind, kommen Sie nach Solaris.

Solaris VII, ein großartiger Platz zum Leben.

INTERSTELLARE RETTUNG



Sie wissen nicht,
wann und wo es
passieren wird, aber
früher oder später
werden Sie uns
brauchen. Wir sind
jederzeit bereit,
bieten jeden
Dienst von
Kampfbereitungen
bis zu
Raumrettungen an.
Mit Repräsentanten
in der gesamten
Inneren Sphäre
können wir Sie
jederzeit dort
erreichen, wo Sie
uns benötigen.
Wenn Sie es bis zu
einer HPG-Station
schaffen, schaffen
wir es bis zu Ihnen.



**Rufen Sie an unter:
COMSTAR 911-811-71-6111**

THARKAD-LUTHIEN-OUTREACH-TERRA

Infanterie



Wir halten die Stellung

Warum Geld für GarnisonsMechs ausgeben, wenn eine gute Infanterieeinheit genügt? Für einen Bruchteil des Geldes, das eine Mech-Streitkraft verschlingt, können Sie eine effektive Infanterieeinheit anheuern und brauchen sich nie wieder Gedanken über teure Wartungsarbeiten oder exorbitante Transportkosten zu machen. Sprechen Sie noch heute mit einem unserer Repräsentanten, um zu erfahren, wie Infanterieeinheiten Ihnen helfen können. Sie finden uns in Turm Sechs der Werbehalle.

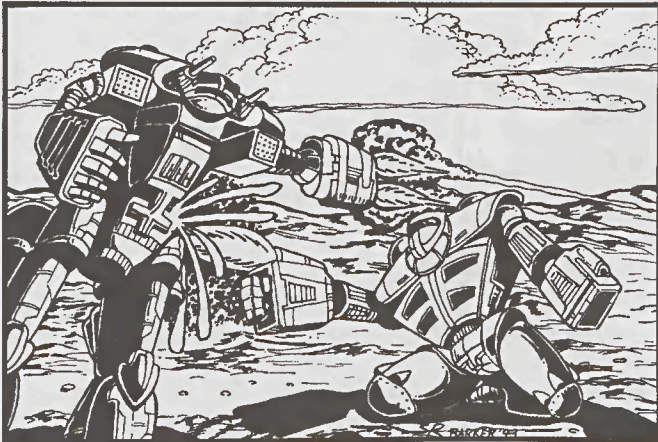
Infanterie-Marketingkommission

Die Bergung des Sternenbunddatenspeichers auf dem Planeten Helm war eine Heldentat, die der Gray Death Legion einen Platz unter den berühmtesten Söldnern in der Geschichte der Inneren Sphäre gesichert hat. Der sogenannte Gray-Death-Kernspeicher und ähnliche LosTech-Funde inspirierten technologische Durchbrüche innerhalb der Inneren Sphäre und versorgten sie mit unschätzbaren Vorteilen während der Claninvasion. Viele glauben, daß durch solche Entdeckungen das Goldene Zeitalter des Sternenbundes für die Menschheit wiederhergestellt werden kann.

Außer der Auffindung des technischen Wissens, das die Innere Sphäre befähigte, die Clan-Invasion zum Stehen zu bringen, kämpfte die Legion tapfer auf Pandora und Sudeten gegen den Clan Jadedalke. Wenn auch die Falken die Legion letztendlich von Sudeten vertrieben, so schlug die Einheit auf Pandora doch zurück und überlebte die Claninvasion intakt, ein seltener Erfolg. Diese Leistungen wie auch die beeindruckenden Kampfergebnisse, welche die Legion gegen Gegner aus der Inneren Sphäre errungen hat, bezeugen den Mut der Legionäre und die unerreichte Fähigkeit der Einheit, verschiedene Waffengattungen – eine gemischte Streitkraft bestehend aus Mechs, Infanterie und Luft/Raumjägern – effektiv einzusetzen.

DIE ANFÄNGE

Die Gray Death Legion hat ihren Ursprung in einer lyranischen Einheit, die nach ihrem Kommandeur, Durant Carlyle, den Namen Carlyles Kommandos trug. Im Winter des Jahres 3024 befanden sich Carlyles Kommandos als Garnisonstruppen auf Trell I, auch Trellwan genannt. Obwohl nur eine Randwelt, macht die Lage von Trell I den Planeten strategisch wichtig für das Lyranische Commonwealth und das Draconis-Kombinat.



Ein Kurita-Adliger, Herzog Hassid Ricol, plante den Planeten einzunehmen, um damit seine Machtposition zu verbessern. Ricol, besser bekannt als der Rote Herzog, setzte seinen Plan mit einem Überraschungsangriff in die Tat um. Der Angriff zerstörte die Kommandos, tötete Durant Carlyle und trieb die Überlebenden, darunter Carlyles Sohn Grayson Death Carlyle, in den Untergrund. Mit der Ausschaltung der Planetengarnison hatte der Rote Herzog die Kontrolle über den Planeten übernommen.

Grayson war nicht gerade jemand, der Verrat einfach hinnahm, und schwor dem Mann Rache, der seinen Vater um-

gebracht hatte. Seine Chance kam, als eine Truppe Banditen-Mechs in den engen Straßen von Sarghad, der Hauptstadt Trellwans, mit ein paar ungepanzerten, mit leichten Waffen bestückten Fahrzeugen der planetaren Miliz aneinandergerieter. Grayson war versehentlich mitten in die Kämpfe geraten. Er übernahm das Kommando über die Miliz-Streitkräfte, als diese zu unterliegen drohten, zerstörte dabei eine *Wespe* und eroberte einen *Heuschreck*.

In den nachfolgenden Kämpfen auf Trell I entstand die Gray Death Legion. Die unerfahrene Söldnereinheit stattete sich selbst aus, indem sie Ricols Kurita-Garnison überfiel, Nachschubgüter eroberte und beschädigte feindliche Mechs barg. Die Not zwang die an Feuerkraft unterlegene Einheit, viele der unorthodoxen Taktiken zu entwickeln, die später das Markenzeichen der Einheit werden sollten.

Durch ihren ersten, beeindruckenden Sieg zwischen den vereisten Felsen eines Passes, der als Thunder Rift bekannt war, eroberte die Legion Trell I zurück. Lori Kalmar und andere MechKrieger der Legion führten eine Streitmacht aus Infanteristen und Schwebepanzern an, die wiederholte Angriffe der Mechs Ricols zurückschlugen und diesen letztendlich überzeugten, seine Ambitionen in Bezug auf diese Welt fallen zu lassen.

SÖLDNERSTERN

In Blut und Feuer auf Trell I geboren, verbrachte die Legion die meiste Zeit damit, nach und von Galatea, zu diesem Zeitpunkt noch der Söldnerstern, zu reisen. Unter den vielen Söldnern, die auf dem Raumhafen und den Trainingseinrichtungen Galateas herumlungerten, fand Grayson Carlyle drei, die seine treuesten Helfer werden sollten: Davis McCall, Delmar Clay und Hassan Ali Khaled. Diese Rekruten brachten Kampferfahrung und BattleMechs mit. Während der ersten sechs Monate der Legion auf Galatea entwickelten Carlyle und sein trellwanischer Feldwebel Ramage die einzigartigen Mechabwehr-Taktiken weiter, die ihnen auf Trell I so geholfen hatten. Konventionelle Militärdoktrin ignorierend, wurde Carlyle der erste Kommandeur, der Infanterie effektiv gegen Mechs einzusetzen wußte. Mit weniger als einem Dutzend Mechs hoffte Carlyle, solche Taktiken könnten seiner Legion gegen besser ausgerüstete Gegner helfen würde. Die Umstände gaben ihm schon bald eine Möglichkeit, seine unorthodoxen Ideen zu testen.

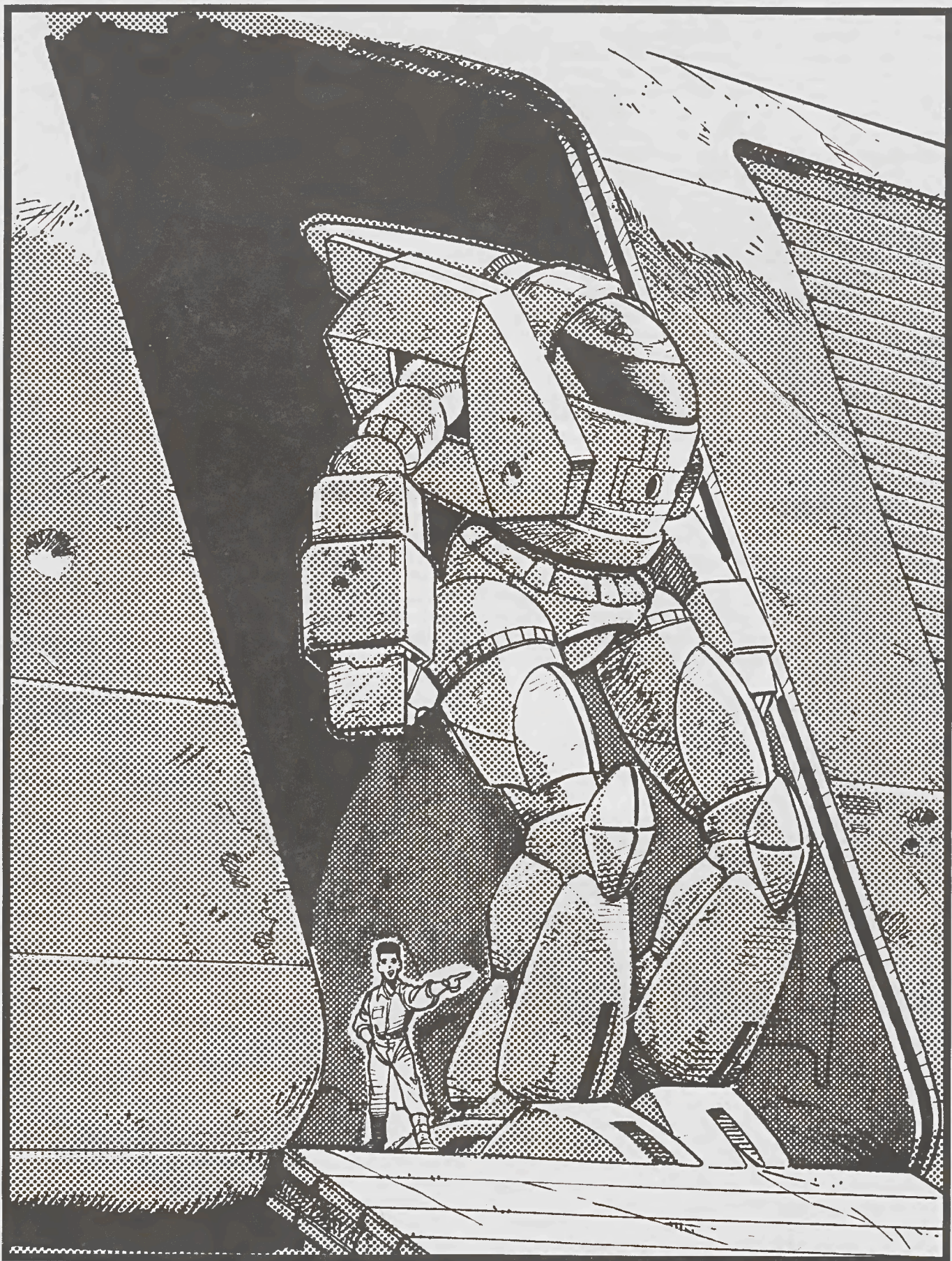
VERTHANDI

Spät im September 3025 unterzeichnete die Legion einen Kontrakt mit der Verthandischen Befreiungsfront, einer Koalition aus Bauern, Plantagenbesitzern und Akademikern, in deren Auftrag die Legion die draconische Besatzungsregierung von Verthandi vertreiben sollte. Nach sechs Monaten Training, pleite und ohne andere Auftragsangebote akzeptierte Carlyle den Verthandi-Kontrakt trotz seiner Bedenken als die einzige Alternative zur Auflösung der Einheit. Am 25. Oktober 3025 durchbrach die Gray Death Legion die Blockade des Kombinati um Verthandi und schloß sich der Rebellion gegen die Kurita-Besitzer an.

Obwohl Kontraktbedingungen es der Legion verboten, Verthandis Kombinati-Garnison direkt anzugreifen, geriet die junge Einheit in die härtesten Kämpfe, die ihre Mitglieder jemals erlebt hatten. Monatelang spielte die Legion ein tödliches Katz-und-Maus-Spiel mit den Garnisonen, überfiel militärische Einrichtungen, um an Nachschubgüter und Ersatz-



DIE GRAY DEATH LEGION



teile zu kommen, schlachtete beschädigte Mechs aus und verteilte die meiste Beute an die Rebellenführer von Verthandi. Die Kosten, den Planeten gegen so entschlossene Verteidiger zu halten, waren zu hoch und das Draconis-Kombinat unterzeichnete am 23. August 3026 ein Waffenstillstandsabkommen, in dem Verthandi die Unabhängigkeit garantiert und dem Lyranischen Commonwealth Schürfrechte in den südlichen Wüsten des Planeten zugestanden wurden.

Obwohl während des anstrengenden Feldzugs Truppen und Mechs aus der Bevölkerung Verthandis zur Legion gestoßen waren, mußte die Einheit schwere Verluste hinnehmen. Die verwirrenden Gefechte in Verthandis Dschungeln kosteten die Legion zwei MechKrieger, zwei Luft/Raum-Piloten und unzählige Infanteristen und Mechabwehr-Kommandos. Die überlebenden Legionäre erinnerten sich ihrer verstorbenen Kameraden in einer Zeremonie, die als Heldentag bekannt wurde, und begannen damit eine Tradition der Legion.

IM DIENST MARIKS

Nach der Verthandi-Kampagne kehrte die Legion nach Galatea zurück, wo sie sich eine Zeitlang erholte, reorganisierte und wieder aufrüstete. Während dieser Pause wuchs die Legion von einer verstärkten Lanze mit unterstützender Infanterie und technischen Trupps zu einer vollen Mechkompanie an, die von einer kleinen Armee Infanteristen, Mechabwehrtruppen und Techs unterstützt wurde, was die Legion insgesamt auf die Stärke eines vollen Regiments brachte. In dieser Phase traten einige der berühmtesten Mitglieder in die Legion ein. Die Taten der Legion auf Verthandi sprachen sich auch außerhalb des Lyranischen Commonwealth herum und die Legion bekam schnell einen neuen Kontrakt mit der Liga Freier Welten, für die sie eine planetare Invasionsflotte verstärken sollten, die die von Haus Liao gehaltenen Welt Sirius V zum Ziel hatte. Als Bezahlung für die Dienste der Legion versprach der Generalhauptmann der Liga Freier Welten, Janos Marik, ihnen Land auf der Welt Helm. Nach einer kurzen, aber blutigen Schlacht auf Sirius V ergab sich die Regierung des Planeten der Legion und die Einheit verließ die kalte, tödliche Atmosphäre von Sirius V in Richtung der ersten Welt, die sie wirklich als Heimat bezeichnen konnten. Unglücklicherweise stellte sich bald heraus, daß die Erholungs- und Auffrischungsphase auf Helm nur eine Illusion war.

VERRAT AUF HELM

Als die Söldner vom Planeten abhoben, griffen als Legionäre verkleidete Truppen der Liga Freier Welten unter dem Kommando von Lord Garth, Herzog von Irian, Tiantan, die Hauptstadt von Sirius V an und zerstörten sie völlig. Zur Bestrafung für diese angebliche Greuelthat der Legion, verwüstete Haus Mariks Hammerschlag-Regiment die Heimatbasis der Legion in Helmfast und zwang die überlebenden Verteidiger und deren Familien, in den dunklen, kalten Winter von Helm zu flüchten.

Als Oberst Carlyle und die Truppen der Legion auf Helm ankamen, fanden sie ihre Basis in Trümmern, ihre Häuser zerstört und sich selbst des Massakers von Tiantan angeklagt. Verzweifelt bemüht, den Namen der Legion wieder reinzuwaschen, begann Carlyle nach den Motiven dieses Komplottes und der Attacke Haus Mariks zu suchen. Die Ankunft weiterer Einheiten der Liga Freier Welten zwang die Legion,

in die Nagayan-Berge zu flüchten, wo Carlyle über den Grund für den Verrat an der Gray Death Legion stolperte. In den Bergen lag eine Einrichtung des Sternenbundes, ein ungeheuer wertvolles Lager verlorener Technologie, welches Lord Garth von Irian und ComStar Präsentor-Rachan, ein Mitglied des Ersten Bereichs, suchten. Wenn die Legion mit dem Massaker von Tiantan belastet wurde, konnte Lord Garth sie ungestraft vernichten, das Land der Legion beschlagnahmen und mit seinen ComStar-Helfern ungestört nach der Sternenbund-Basis suchen und deren Schätze für sich behalten.

Aber die Legion erwies sich für die Verschwörer als unerwartet harter Gegner. Von dem Augenblick an, als sie auf Helm landete, begann die Legion den Kampf mit Garths Streitkräften.

Während dieser harten Guerilla-Kampagne entdeckte Grayson Carlyle die exakte Position der in den Nagayan-Berge liegenden Sternenbundeinrichtung. Während die Legionäre darum kämpften, ihre Einheit am Leben zu erhalten, betraten Carlyles Techs die Einrichtungen und kopierten die unbezahlbaren Daten, die sich noch im Kernspeicher der Computerbibliothek befanden. In einem Zug, den keiner der an den bitteren Kämpfen Beteiligten erwartete, entkam die Gray Death Legion dem sicheren Untergang mit der Hilfe Herzog Hassid Alexander Ricols, der sich als Agent Haus Kuritas auf Helm aufhielt. Im Tausch für Ricols Hilfe gab Carlyle ihm eine Kopie des Gray-Death-Kernspeichers. Die Daten in diesem Speicher waren enthielten Unmengen an Informationen, welche die Wissenschaft der Inneren Sphäre um Quantensprünge nach vorne brachten, so waren zum Beispiel Formeln für den Bau von einfachen, effizienten Raumtemperatur-Supraleitern, Pläne zur Herstellung von Kearny-Fuchida-Antrieben, Dateien für die Genmanipulation an Tieren für größere Produktivität und Baupläne für krebshelende Gene und therapeutische Retroviren.

IM KAMPF FÜR DAS VEREINIGTE COMMONWEALTH

Als im Jahre 3028 der 4. Nachfolgekrieg ausbrach, heuerte das nun mit den Vereinigten Sonnen verbundene Lyranische Commonwealth die Gray Death Legion an und setzte sie im Operationsgebiet Benfled ein, das die Legion als Basis für Überfälle tief in Kurita-Gebiet benutzte. Das Kriegsende im Jahr 3030 gab den kriegsmüden Bewohnern der Inneren Sphäre die Hoffnung, in Zukunft in Frieden und Wohlstand leben zu können, und die Söldner der Gray Death Legion freuten sich auf eine Pause nach den Kämpfen. Am 27. Juli 3036 gebar Lori Kalmar, Grayson Carlyles Stellvertreterin und Ehefrau einen Sohn, dem das Paar den Namen Alexander gab. Alexanders Geburt war der Anlaß für viele Feste unter den Söldnern, und seine Eltern hofften, ihren Sohn in einer friedlichen Zukunft aufziehen zu können. Doch wieder kam die Politik dazwischen. Im Jahre 3039 nahm die Legion an dem fehlgeschlagenen Krieg Hanse Davions gegen das Draconis-Kombinat teil. Der Invasionsstreitmacht des Vereinigten Commonwealth auf Altai zugeteilt, hatte die Legion die existenziell wichtige Aufgabe, die Raumhafenstädte Willas und New Ross zu sichern. Die Aktionen um Willas verliefen ruhig, aber bei der Operation um New Ross trafen sie auf heftige Gegenwehr des 1. Geisterregiments der VSOK. Nur die Führungsqualitäten Davis McCalls, der ungebrochene Mut



DIE GRAY DEATH LEGION

der Legionäre sowie ein Gewaltmarsch, der beide Teile der Legion wiedervereinigte, rettete die bedrängten Söldner. Die Legion verfolgte die Kombinati-Verteidiger bis zum Raumhafen von Carlingford, wo die Gray-Death-Mechs die Kurita-Streitkräfte überrannten, während das geschlagene 1. Geisterregiment verzweifelt versuchte, in einem schnellen Rückzugsmanöver an Bord seiner Landungsschiffe zu kommen. Dieser Erfolg half der Legion jedoch wenig; keine sechs Monate später, am 29. Oktober, rief das besiegte Commonwealth die Einheit zurück und überließ Altai dem Draconis-Kombinat.

DIE INVASION DER CLANS

Die Ankunft der Clans im Jahre 3050, einer scheinbar unbesiegbaren, auf Eroberungen versessenen Militärstreitmacht, war die größte Bedrohung der Inneren Sphäre, schlimmer noch als alle Jahrhunderte der Nachfolgekriege. Die Bedrohung durch die Clans veränderte das politische Gesicht der Inneren Sphäre und damit auch das Kriegsgeschäft für Söldnereinheiten wie die Gray Death Legion.

Die Legion traf das erste Mal im September 3050 auf die Invasoren, als der Clan Jadefalke die Welt Sudeten angriff. Die Gray Death Legion diente als dortige planetare Garnison, und stellte sich den unbekannten Agressoren mit ungewohnter Besorgnis entgegen. Carlyle und seine MechKrieger hatten von den Kämpfen gegen die Clans auf Trell I, Twycross und Butler gehört und wußten, daß die Legion nur eine geringe Chance gegen die übermächtigen BattleMechs der Clans hatte. Trotz ihrer unguten Gefühle kämpfte die Legion mutig und erfolgreich gegen die Jadefalken, und der Feldzug hat in der Geschichte der Söldner mythische Dimensionen angenommen. Die Gray Death Legion führte einen kämpfenden Rückzug durch feindliches Gebiet aus, wobei sie sich aus ihrer Basis bei Braunfield in Richtung des Raumhafens von Hammar bewegte. Bei Killiring Crossing, in der Nähe des Raumhafens, traf die Legion auf eine im Verhältnis von zwei zu eins überlegene Clanstreitmacht. Unterstützt durch die Sudeten-Miliz zog die Legion sich widerstrebend Zentimeter für Zentimeter zurück, wobei sie vier OmniMechs und die meisten der Elementare, die gegen sie eingesetzt wurden, zerstörte. Die Gray Death Legion verlor drei Mechs und einige Schwebepanzer, sowie ihr Gründungsmitglied Delmar Clay, der Seite an Seite mit den meisten Milizangehörigen fiel. Die angeschlagene, aber ungebrochene Einheit zog sich nach Pandora zurück, um sich aufzurüsten und zu erholen, soweit es die durch den Steiner-Raum wütenden Clans erlaubten.

PANDORA

Auf Pandora erholten sich die Überlebenden von den körperlichen und seelischen Wunden der Kämpfe, und den Verlust enger Freunde und Kameraden. Die Legionskommandeure ersetzten die Toten und Verwundeten durch Mitglieder des Trainingsbataillons und ehrgeizige Rekruten aus den Tausenden jungen Männern und Frauen, die auf einer Chance brannten, es den geheimnisvollen Invasoren heimzuzahlen. Die Legion stattete ihre Mitglieder mit neuer, technisch verfeinerter Ausrüstung aus und gehörte zu den ersten Söldnereinheiten, die von dem Sternenbund-Kernspeicher, den die Einheit entdeckt hatte, profitierte. Die Legionäre, deren Maschinen den Rückzug von Sudeten überlebten, reparierten ihre Mechs und rüsteten sie mit fortgeschrittenen Waffen auf, die vom New

Avalon Institut für Wissenschaften entwickelt worden waren. Die Mechabwehrtruppen profitierten ebenfalls von der neuen Technologie, als das Landungsschiff *Azure Fury* auf Pandora landete und Krötenanzüge für eine ganze Kompanie Infanteristen auslud. Carlyle und seine Infanteriekommandeure unterzogen die neuen Kampfanzüge rigorosen Tests und arbeiteten sie mit dem Technischen Stab für die Anforderungen der Gray Death Legion um. Diese Bemühungen brachten zwei unterschiedliche Gefechtspanzer hervor, einen, der sich vom Standard-Krötenzug der Inneren Sphäre nur durch eine zusätzliche Waffe unterschied, und einen zweiten, nicht so stark gepanzerten Kampfanzug, der mit leichter Elektronik für Aufklärungs- und Messungszwecke sowie einem Sprungtornister ausgestattet war, den sogenannten Scoutanzug. Die Legion verwendete beide Arten der Gefechtspanzer beim Feldzug auf Pandora.

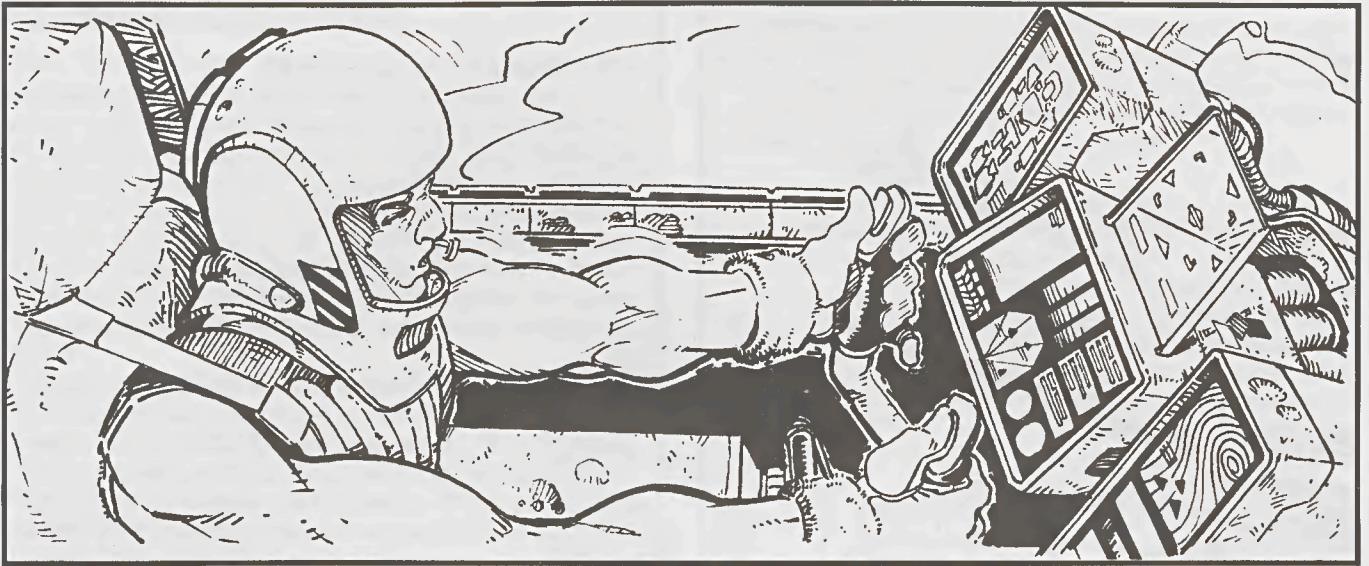
Am 30. März 3052 näherten sich die 1. Falken-Jäger und eröffneten das Batchall, ein Clanritual, in dem der Angreifer die Größe der Verteidigerstreitmacht zu erfahren sucht und seine eigenen Streitkräfte festlegt, wobei er versucht, ein ungefähres Gleichgewicht zu erreichen.

Den Trick Hohiro Kuritas benutzend, der auf Wolcott die Geisterregimenter, Eliteeinheiten des Kombinati, erfolgreich verheimlicht hatte, identifizierte Oberst Carlyle die Einheit nicht mit Namen, sondern mit der VCS-Söldnerregistrationsnummer. Die Falken, die darauf eingestellt waren, der untrainierten Einheit 447-C (Reorganisiert) entgegenzutreten, waren überrascht, als sie der graue Totenkopf der Gray Death Legion auf brandneuen Mechs angrinste.

In einem blutigen Kampf in der Nähe einer Dschungelkreuzung bei der Stadt Vandmaal zerstörte die Legion mehr als die Hälfte der Clan-OmniMechs und die meisten sie begleitenden Elementare, wobei sie selbst weniger als ein halbes Dutzend Mechs und sechs Panzer verlor. Durch die neuen Krötenpanzer sanken die Infanterieverluste auf ein Verhältnis von eins zu vier ab, weitaus besser als zuvor. Die neue Ausrüstung der Legion machte den technischen Vorsprung der Clans beinahe wett, und die Invasoren stießen überall auf heftigsten Widerstand. Trotz der technologischen Verbesserungen war die Ausrüstung der Clans aber immer noch weit besser als die der Legion, und die schiere Übermacht der Falken ließ die Verteidiger von Pandora müde werden. Die Jadefalken drängten die Verteidiger an allen Fronten zurück, bis ein Sieg der Clanner auf Pandora unausweichlich schien. Brigadier General Philip Mais, Anführer der planetaren Garnison auf Pandora, entschloß sich, die 1. Falken-Jäger außerhalb der Planetenhauptstadt Needgate in einer offenen Feldschlacht zu stellen. Oberst Carlyle verweigerte seine Unterstützung für diese Strategie, die er als selbstmörderisch betrachtete. Als der wütende Brigadier General Oberst Carlyle mit dem Standgericht wegen Insubordination drohte, stürmte Carlyle aus dem Kommandocenter und befahl seinem Regiment, das Lager abzubrechen. Carlyles Einheit wandte sich in Richtung Needgate, mit der Absicht, die Claninvasion auf Pandora mit ihren Mitteln zu bekämpfen.

NEEDGATE

Die Verteidigung Needgates durch Streitkräfte des Vereinigten Commonwealth fiel schon mit dem Beginn der Schlacht auseinander. Mais' Verteidigungsplan löste sich vor der überlegenen Clantechnologie in Wohlgefallen auf und seine Streit-



kräfte brachen unter dem furios geführten Angriff der Clanner zusammen. Auf dem Höhepunkt der Schlacht griff die Gray Death Legion in den Kampf ein und wendete das Blatt. Aus versteckten Positionen in einem Hohlweg außerhalb der Stadt angreifend, stießen die Söldner in die entblößte rechte Flanke und den Rücken der Jadfalken vor und verwandelten deren geordnete Schlachtreihen in ein heilloses Durcheinander. Der Kampf dauerte bis weit nach Einbruch der Dunkelheit, bis Jadfalken-Sterncolonel T'daal seinem Sternhaufen den Rückzugsbefehl gab. Als die Falken sich zurückzogen, griff ein Zug Scoutkröten den dunkelgrünen, bereits überhitzten *Masakari* T'daals an und überschüttete den OmniMech mit Infernoraketen. Weil er eine Munitionsexplosion befürchtete, stieg T'daal direkt in die Hände der Infanteristen aus, die seinen Mech bewegungsunfähig gemacht hatten. Needgate wurde eine teure Schlacht für alle Beteiligten und die Jadfalken überließen den Planeten seinen tapferen Verteidigern.

EIN NEUES ZUHAUSE

Nach dem Sieg auf Tukayyid im Jahre 3052, der die Claninvasion zeitweise aufhielt, erhielt die Gray Death Legion Land aus den Händen des dankbaren Vereinigten Commonwealth. Helm, das Tod und Verderben bringende Geschenk der Liga Freier Welten noch in guter Erinnerung, zögerte Carlyle anfänglich, den Landbesitz auf Glengarry anzunehmen, aber er gab seinen Widerstand auf, nachdem klar wurde, daß auf dieser Welt keine Sternenbundbasen existierten.

Dafür war der Planet jedoch reich an anderen Ressourcen. Zusätzlich zu seinen großen Mineralvorkommen lag der Planet in der Mark Skye an einer der meistbenutzten Sprungrouten zwischen dem terranischen Korridor des Vereinigten Commonwealth und der Clanfront. Zum Nachteil der Bewohner des Planeten waren die alten terranischen Handelsrouten seit dem 4. Nachfolgekrieg verfallen und die kleine Bevölkerung hatte nicht die Möglichkeiten, Glengarry's reiche Erz- und Mineralvorkommen auszuschöpfen. Die Gray Death Legion brachte Frieden auf den Planeten und die gut bewaffnete Söldnerstreitmacht schlichtete die Streitigkeiten zwischen Glengarrys Regionalfürsten, so daß der Planet in eine hoffnungsvollere Zukunft unter dem Schutz der Legion blickte.

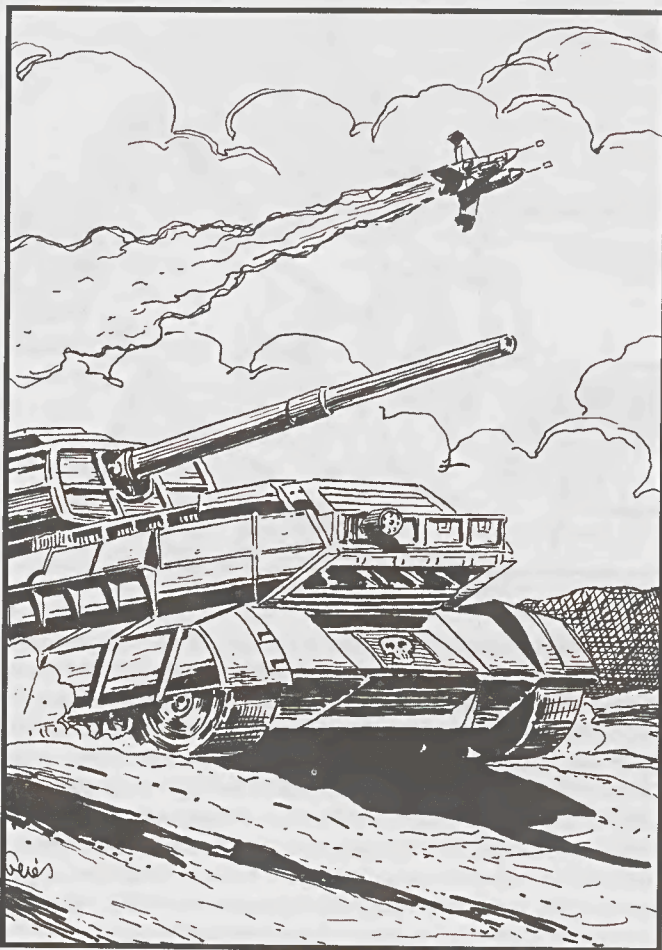
Das Vermögen und die Größe der Gray Death Legion stiegen schnell, als sich reihenweise MechKrieger, Luft/Raumpiloten und Infanteristen bei den Rekrutierungsstellen Carlyles auf Galatea, Tharkad und New Avalon meldeten. Ein Bericht über die Stärken der militärischen Einheiten im Vereinigten Commonwealth aus dem Jahr 3054 besagt, daß die Gray Death Legion aus einem verstärktem Regiment kombinierter Waffengattungen mit integrierter Luft/Raum-Unterstützung und interstellaren Transporteinheiten besteht. Der Bericht gab der Legion einen Kampferfahrungswert von 93%, was die Legion zu einer der wenigen Eliteeinheiten machte, welche die Claninvasion mit dem größten Teil ihrer Kämpfer überlebte. Alles schien in Ordnung, wäre da nicht die Bedrohung einer neuerlichen Claninvasion gewesen, die ständig über der Legion schwebte. Als Gerüchte über Clanüberfälle in das Gebiet des Vereinigten Commonwealth ihren Weg nach Glengarry fanden, bot Carlyle dem Vereinigten Commonwealth an, die Banditen zu jagen und niederzuringen. Haus Steiner-Davion lehnte aber zu Gunsten einer gemeinsamen Anstrengung des Commonwealth und Clan Wolfs ab, den Frieden zu sichern.

In die Zeit der Legion auf Glengarry fiel auch der Eintritt der ersten Legionäre der zweiten Generation in den aktiven Dienst. Alexander Carlyle trat mit seinem neu aufgerüsteten *Schütze* der BefehlsLanze des 1. Bataillons unter Davis McCall bei, zusammen mit Davis Carlyle Clay, dem Sohn Delmar Clays, der einen *Dunkelfalke* führte. Langzeit-Legionär Charles Bear setzte sich auf Glengarry zur Ruhe, des Tötens und des Blutes überdrüssig. Obwohl er seinen alten Kriegskameraden vermißte, akzeptierte Oberst Carlyle dessen Abschied und sprach ihm aus Dank für seine großen Verdienste eine große Plantage in den Lochaber Highlands zu.

Nachdem sich die Legion als Landbesitzer langsam eingelebt hatte, befahl Carlyle seinem Stab die Leistung der Legion während der Claninvasion zu analysieren, mit dem Ziel, den Invasoren beim nächsten Mal zu ausgewogenen Bedingungen entgegentreten zu können, wenn der Waffenstillstandsvertrag von Tukayyid endete. Nach Wochen des Arbeitens von Gefechtsberichten, Kameraaufnahmen und je-



DIE GRAY DEATH LEGION



der anderen Information, die sie finden konnten, empfahl der Planungsstab, Oberst Carlyle solle die Taktik gemischter Waffengattungen, welche die Legion so berühmt gemacht hatte, verfeinern und verbessern. Die Gray Death Legion hatte sich ihren Ruf als kombiniertes Waffengattungsregiment geschaffen, dessen einzelne Einheiten sich auf dem Feld ergänzen. Die neue Technik, während der Claninvasion entwickelt, vergrößerte diese Stärke noch, indem sie jeder Einheit verbesserte Ausrüstung gab, mit der sie arbeiteten konnte.

Mit den Empfehlungen seines Planungsstabes bewaffnet versammelte Carlyle seine Feld- und Trainingsoffiziere und entwickelte zusammen mit ihnen ein neues Trainingsprogramm, welches den Legionären beibrachte, die einzelnen Elemente des Regiments noch besser zu integrieren. Infanterie übte zusammen mit Schwebern und Mechs und sie alle lernten, Artillerie- und Luftangriffe mit noch größerer Effizienz einzusetzen. Mit den neuen Taktiken deklassierte die Gray Death Legion während der Operation Freya, den Kriegsspielen der Mark Skye im November 3053 alle teilnehmenden Söldnereinheiten. Obwohl einige Kritiker einwandten, daß einige der besten Einheiten wie die Kell Hounds oder die Leichte Eridani-Reiterei nicht an der Operation Freya teilnahmen, stand die Legion weiterhin zu ihren unorthodoxen Kampfmethoden.

Zur Zeit ist ein Bataillon der Legion unter Kommandant-hauptmann Khaled auf Borghese stationiert, aber der Rest der Einheit bleibt auf Glengarry.

WO IMMER, WAS IMMER

Die Flexibilität und kombinierte Waffengattungsstruktur der Gray Death Legion versetzte sie in die Lage, verschiedenartigste Missionen, angefangen vom Garnisonsdienst bis zu Angriffsmissionen, anzunehmen. Obschon die begrenzte Zahl ihrer überschweren Mechs eine planetare Invasion schwieriger als jeden anderen Auftrag macht, verleiht die Zusammensetzung der Legion ihr doch genau die richtige taktische Flexibilität für die von den Legionären bevorzugten Überfall und Angriffsmissionen ist.

Während eines Überfalls stören die Luft/Raumjäger der Legion die feindliche Luft/Raum-Streitmacht, während gleichzeitig die Landungsschiffe mit ihrem Anflug beginnen. Sobald die Jäger die Luft/Raumhoheit errungen haben und die Schiffe gelandet sind, werden sie aufgetankt und frisch bestückt, wobei sie wachsam gegen feindliche Luft/Raum-Gegenangriffe oder Bodentruppen bleiben. Einige Jäger bilden eine bewaffnete Reserveeinheit für Angriffe auf Bodenziele. Die Legion setzt ihre Mechs generell nach der Landung am Boden aus. Der schwierige und gefährliche Mechabwurf aus geringer Höhe wird nur benutzt, wenn Feind oder Terrain eine Landung nicht zulassen.

Sobald die Mechs und Hilfstruppen der Legion gelandet sind, macht sich der Anführer, gewöhnlich ein Bataillonskommandeur, ein Bild der Gesamtsituation und ändert die Kampfpläne, um sie der Situation anzupassen. Der Offizier vor Ort behält immer das Kommando über die Operation, eine Politik, die seit dem Versuch einer VerCom-Einheit im Jahre 3030, den Planeten Caldrea zu erobern, eingeführt worden ist. Während dieses Ereignisses befahl der lyranische Kommandeur der Gray Death Legion, vor dem Morgengrauen einen Angriff auf eine vom Nachrichtendienst als lokale Miliz eingeschätzte Truppe durchzuführen. Einmal gelandet, zu spät, um noch umzukehren, erkannte die Legion ihren Gegner und identifizierte ihn als das „Feuersturm“-Regiment der draconischen 4. Überschweren Garde. Die Legion erkämpfte ein Unentschieden, aber die Beinahe-Katastrophe brachte Carlyle dazu, allen Gray-Death-Kontrakten eine Klausel zuzufügen, die den Offizier der Legion ermächtigt, jeden Befehl, der vom Auftraggeber der Einheit kommt, abzulehnen.

Sobald der Leitende Offizier vor Ort die Landezone für gesichert erklärt hat, beginnt die Legion mit der Landung und dem Ausladen. Bei Überfallmissionen bestehen die Truppen hauptsächlich aus Infanterie, die erobertes Material einzuladen haben. Panzer, Kröten und zusätzliche Mechs ergänzen die Streitkräfte bei Blitzangriffen. In allen Fällen landet der Unterstützungsstab der Legion so schnell wie möglich, um sich um Ausfälle, Kampfschäden und Kriegsgefangene zu kümmern. Die Gray Death Legion hat eine lange Tradition, nachsichtig mit Zivilisten umzugehen; Einheitskommandeuren, die diese Politik verletzen, drohen Lohnverluste, das Standgericht oder der Ausschluß aus der Legion.

PERSÖNLICHKEITEN

Name: Oberst Grayson Death Carlyle

Stellung: Kommandeur, Gray Death Legion
Grayson Carlyle ist vielleicht das beste, lebende Beispiel eines Mechkriegerkommandeurs. Er gründete die Gray Death Legion nach einem Angriff auf Trel I, der seinen Vater tötete und einen Bürgerkrieg auslöste, mit einer Handvoll Mechs. Mit wenig mehr als Mut, List und Glück ausgestattet, verwandelte Carlyle seine kleine Gruppe Krieger in eines der effektivsten kombinierten Regimenter der Inneren Sphäre.

Carlyle's unorthodoxe Taktiken und der Gebrauch kombinierter Waffengattungen zu einer Zeit, als konventionelle Militärdoktrin einen BattleMech für unsiegbar hielt, hat ihm den Respekt der meisten Politiker und Generäle der Inneren Sphäre eingebracht. Sein Alter hat seine Begeisterung für waghalsige, anscheinend selbstmörderische Taktiken, die zum Markenzeichen der Legion geworden sind, nicht abkühlen lassen.

Name: Kommandanthauptmann Lori Kalmar-Carlyle

Stellung: Stellvertretende Kommandeurin, Gray Death Legion
Groß, gelenkig und gutaussehend, traf Lori Kalmar-Carlyle das erste Mal auf Grayson Carlyle, als dieser ihren überhitzten *Heuschreck* auf Trel I eroberte. Sie war die erste Mechkriegerin, die der Gray Death Legion beitrug, und erwarb sich den Ruf einer zuverlässigen Kriegerin und fähigen Kommandeurin. Kurz nach Ende des 4. Nachfolgekrieges im Jahre 3030 heiratete Lori Kalmar Grayson Carlyle und gebärte im Jahre 3036 ihren Sohn Alexander. Die Erziehung des Kindes hielt sie 3039 vom Krieg im fern, aber als ihr Sohn Alexander groß genug war und nicht mehr ständig beaufsichtigt werden mußte, kehrte sie wieder in die Legion zurück und nahm ihren gewohnten Platz an der Seite von Grayson ein.

Name: Mechkrieger Alexander Carlyle

Stellung: HQ-Kompanie, BefehlsLanze
Im Alter von 19 Jahren ist Alexander Carlyle bereits zu einem beachteten Mitglied der Legion geworden. Als Sohn von Grayson und Lori Carlyle wird Alexander eines Tages den Befehl über die Gray Death Legion übernehmen und die Legionäre beobachten seinen Werdegang sehr genau. Der junge Alex zeigt schon vielversprechende Ansätze eines Mechkriegers und seine Leistung während der jüngsten Aktionen bezeugen seine Kampffähigkeiten.

Er ähnelt seinem Vater im Gebrauch unorthodoxer Taktiken, aber ihm fehlt zur Zeit noch dessen Geduld. Sein geringes Alter und das Fehlen jeglicher Kampferfahrung machten seine ersten Feldeinsätze recht schwer, aber bisher konnte nichts Alex' sturen Willen, der beste Mechkrieger der Legion zu werden, bremsen.

Name: Kommandanthauptmann Davis McCall

Stellung: Waffenmeister und Kommandeur Offizier des 1. Bataillons

Er ist geborener Caledonier und die farbenfreudigste Erscheinung unter den Offizieren der Legion, ein eingetragenes Mitglied der herrschenden, Jakobinerpartei Caledons und unheimlich stolz auf seine schottischen Vorfahren, die er bis ins 17. Jahrhundert Terras zurückverfolgen kann. Als einer der loyalsten Krieger Grayson Carlyles hat McCall schon zwei lukrative Angebote anderer Söldnerereinheiten abgelehnt, zu denen auch ein Posten als Bataillonskommandeur gehörte. Jahrelange Erfahrung hat McCall seine anfängliche Impulsivität überwinden lassen und ihn zu einem der besten Feldkommandeure der Legion gemacht. Seine über Commlink verbreiteten gälischen Flüche sind ein Markenzeichen der Legion.

Bei der Schlacht von Needgate auf Pandora schwer verletzt, erhielt er bionischen Ersatz für sein rechtes Auge und sein linkes Bein. Die Narben, die diese schrecklichen Verletzungen hinterließen, haben McCall zu einer geachteten und gefürchteten Gestalt unter den Auszubildenden gemacht, die seinem Kommando unterstehen.



AUFSTELLUNG

Die folgende Aufstellung bietet Details über die Zusammensetzung der Gray Death Legion, den Inbegriff eines kombinierten Waffengattungs-Regiments. BattleMechs bilden die Hauptbewaffnung der Legion, unterstützt von Fußtruppen, motorisierter Infanterie, Sprungtruppen, Kröten, Panzern und Luft/Raumjägern.

Während eines Feldzugs zeigt die Legion überdurchschnittliche Selbstgenügsamkeit. Die meisten Mechkrieger besitzen genügend technisches Wissen, um dem Stab der Techs bei Wartung und Reparatur ihrer Maschinen zu helfen. Kröten, Panzer und Luft/Raumjäger haben eigene Hilfstuppen, die Sprungtruppen und motorisierte Infanterie warten ihre Ausrüstung selbst. Die meisten dieser Infanteriezüge verfügen über mindestens zwei begabte Mechaniker oder Techs. Seit ihren Anfängen versorgt sich die Legion im Feld mit Nach-



DIE GRAY DEATH LEGION

schubgütern durch Angriffe und Überfälle. Grayson Carlyle gründete die Legion mit drei Mechs, die er von Kurita-Streitkräften auf Trell I erobert hatte, und die Einheit hat es sich zur Tradition gemacht, die eigenen Streitkräfte mit erobertem oder gestohlenem feindlichem Material zu stärken.

Die relativ geringe Anzahl der Infanteriezüge bleibt eine der beiden potentiellen Schwächen in der Organisation der Legion. Grayson Carlyle und seine zwei Krötenkommandeure arbeiten daran, dies zu verbessern, und sind fest entschlossen, aus der Fähigkeit ihrer Infanterie, OmniMechs zu zerstören, Kapital zu schlagen. Die Legion hat auch keine integrierte Artillerieunterstützung, und obwohl nur wenige Missionen der Legion bisher Artilleriesperrefeuer erforderten, könnte das Fehlen von Feuerunterstützung auf weite Distanz zukünftige Operationen behindern.

Bis jetzt hat nur Oberleutnant Megan Powers ein Interesse am Schicksal der Panzerspähabteilung gezeigt, die momentan ohne Kommandeur ist. Oberleutnant Powers setzt sich für die Rekrutierung und Aufstellung einer ganzen Panzerspähkompanie ein, die dem Regiments- oder Feldkommandeur unterstellt wäre. Oberst Carlyle hat noch nicht über diese Anfrage entschieden, aber Beobachter erwarten eine Entscheidung über das Schicksal der Scout-Kröten bis zum Ende des Jahres.

GRAY DEATH LEGION

1 Regiments-BefehlsLanze, 1 HQ-Kompanie,
2 Mechbataillone, 2 Krötenkompanien, 1 Panzerspähkompanie, 1 Luft/Raumgeschwader
Oberst Grayson Death Carlyle

FÜHRUNGSEINHEITEN

Oberst Grayson Death Carlyle
Kommandanthauptmann Davis McCall, Waffenmeister

Regiments-BefehlsLanze
4 BattleMechs

HQ-Kompanie
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
KampfLanze (4 BattleMechs)
ScoutLanze (4 BattleMechs)

1. BATTLEMECH BATAILLON

Kommandanthauptmann Gomez Cristobal de Villar

1. **Mechkompanie (Dumont's Destructeurs)**
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
KampfLanze (4 BattleMechs)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
2. **Mechkompanie (Hauptmann Hannibal Simms)**
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
KampfLanze (4 BattleMechs)
Leichte Lanze (4 BattleMechs)

1. KOMPANIE, GRAY DEATH GEPANZERTE INFANTERIE (DIE SCHWARZEN RITTER)

Hauptmann Ethan Radcliffe

1. **Gepanzerter Infanteriezug**
2 Infanterietrupps
2. **Gepanzerter Infanteriezug**
2 Infanterietrupps

2. MECHBATAILLON

Kommandanthauptmann Hassan Ali Khaled

1. **Mechkompanie (Hassans Assassinen)**
BataillonsBefehlsLanze (4 BattleMechs)
4. **Mechkompanie**
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
5. **Mechkompanie**
BefehlsLanze (4 BattleMechs)
Schwere Lanze (4 BattleMechs)
Kampflanze (4 BattleMechs)

2. KOMPANIE, GRAY DEATH GEPANZERTE INFANTERIE (DIE LANZENTRÄGER)

Hauptmann Thomas Leone

1. **Gepanzerter Infanteriezug**
3 Trupps
3. **Bataillon (Kommandanthauptmann John Owens)**
 1. Fußtruppenkompanie (1 Gewehrzug, 1 KSR-Zug, 1 Laser Zug)
 2. Sprungtruppenkompanie (1 Gewehrzug, 1 MG-Zug, 1 KSR-Zug)
 3. Motorisierte Infanteriekompanie (1 Gewehrzug, 1 MG-Zug, 1 KSR-Zug)

1. GRAY DEATH PANZERSPÄHABTEILUNG (DIE MORDKATZEN)

Oberleutnant Megan Powers
Feldwebel Ralston Houts

1. **Panzerkompanie**
 1. Panzerzug (4 Fahrzeuge)
 2. Panzerzug (4 Fahrzeuge)
 3. Panzerzug (4 Fahrzeuge)

LUFT/RAUMGESCHWADER

Hauptmann Julio Vargas

Luft/Raumgeschwader (Gray-Death-Adler)

Abzeichen der Einheit: ein geflügelter, grauer Totenschädel auf einem scharlachroten Feld

1. Luft/Raum-Jägerkompanie (6 Jäger)
2. Luft/Raum-Jägerkompanie (6 Jäger)

LUFT/RAUMTRANSPORTGESCHWADER

- 1 Sprungschiff der *Händler*-Klassen : *Ärgernis*
- 1 Sprungschiff der *Scout*-Klasse : *Phantom*
- 2 Landungsschiffe der *Störenfried*-Klasse : *Red Skull*, *Gray Skull*
- 5 Landungsschiffe der *Union*-Klasse : *Phobos*, *Deimos*, *Meda*, *Luna*, *Europa*
- 2 Landungsschiffe der *Leopard*-Klasse: *Hugin*, *Munin*
- 1 Landungsschiff der *Gazelle*-Klasse: *Antilope*
- 1 Landungsschiff der *Kondor*-Klasse: *Nachtfalke*

TRADITIONEN DER LEGION

Wie die meisten Söldnereinheiten hat auch die Gray Death Legion ihre eigenen Traditionen entwickelt. Die bedeutendste ist die Ehrenliste, eine Liste aller in Erfüllung ihrer Pflicht gefallenen Legionäre. An jedem 1. April, dem jährlichen Heldentag, verlesen die höchsten Offiziere die Ehrenrolle und fügen die Namen derer hinzu, die im laufenden Jahr gefallen sind. Die Legionäre erinnern sich auch am 11. November ihrer Kameraden, dem Jahrestag des ersten großen Sieges der Legion, der Schlacht am Thunder Rift auf Trell I. Die Einheitskommandeure lesen die Ehrenliste vor und die Legionäre beten für verstorbene Kameraden.

In einer anderen hochgeschätzten Tradition erhalten Mitglieder der Legion, die sich zur Ruhe setzen, einen Ehrenrang. Befehlshabende Offiziere behalten ihren vorherigen Rang als Ehrenrang, alle anderen Offiziere und die Mannschaften erhalten den Ehrenrang eines Hauptfeldwebels. In den vergangenen Jahren haben einige, die sich zur Ruhe setzten, wie zum Beispiel Oberleutnant Charles Bear, ein Stück des Landbesitzes der Legion auf Glengarry bekommen. In den Ruhestand getretene Offiziere sind zu allen offiziellen gesellschaftlichen Anlässen der Legion willkommen. Man erkennt sie an den weißen Streifen auf Kragen und Schultern der grau-roten Ausguniform der Gray Death Legion.

UNIFORMEN UND ABZEICHEN

Die Standard-Felduniform der Gray Death Legion besteht aus dunkelgrauem, lose getragenen Uniformhemd, gleichfarbige Hose, jeweils mit mehreren großen Taschen. Offiziere tragen Rang- und Einheitsabzeichen auf den Schulterstücken, das Rangabzeichen der Schulter am nächsten. Offiziere außer Dienst und anderes Personal tragen ihre Abzeichen auf den Ärmeln der Uniformhemden, wobei das Abzeichen der Einheit über dem Rangabzeichen zu sehen ist. Wenn die Legion mit anderen Einheiten zusammenarbeitet, besonders mit denen des Vereinigten Commonwealth, tragen Offiziere und Soldaten zusätzlich das ihrem Rang in der Fremdeinheit entsprechende Rangabzeichen an einem von der rechten Brusttasche des Uniformhemdes hängenden Streifen Syntheleder.

Eine formelle Version der Standard-Felduniform tauscht die losen, mit vielen Taschen besetzten Kleidungsstücke gegen engsitzende Hosen und einer Jacke, die über einem knappen weißen T-Shirt getragen wird. Die Hose ist von hellerem Grau als die Jacke und hat rote Paspeln an der Außenseite. Ein dunkelgraueres kurzes Cape, das mit roter Seide gefüttert ist, macht die Uniform für offizielle Anlässe komplett. Rang- und Einheitsabzeichen sind in der gleichen Weise wie auf der Felduniform angebracht.

Das Traditionsabzeichen der Legion, der graue Totenschädel, schmückt die linke Schulter jedes Mechs und ein bunter Kreis auf dem unteren Teil des rechten Beines identifiziert die Bataillonszugehörigkeit. Ein gelber Kreis steht für das erste Bataillon, das zweite und dritte Bataillon werden durch grüne, beziehungsweise blaue Kreise repräsentiert. Für die Befehlskompanie des Regiments steht ein roter Kreis. In den Bataillonen malen MechKrieger ihr eigenes Einheitenemblem auf die rechte Schulter, wobei die HQ-Kompanie das Legionswappen auf beiden Schultern trägt. Luft/Raumjäger haben das Standardwappen ein wenig verändert, der geflügelte Totenschädel ist eher im Profil dargestellt, nicht von vorne. Offiziell ist es den Piloten verboten, ihre Jäger mit persönlichen „Bugverzierungen“ zu bemalen, aber diese Regeln werden nur selten durchgesetzt. Luft/Raum-Jägerpiloten tragen Flügel, die auf der linken Brust des Uniformhemds festgemacht werden. Die Sprungschiffbesatzungen des Luft/Raumtransportgeschwaders tragen eine Variante, die aus einem grauen Totenschädel vor einem roten Strahlenstern besteht. Landungsschiffbesatzungen tragen das gleiche Abzeichen wie die Luft/Raum-Jägerpiloten, nur mit dem Unterschied, daß der geflügelte Schädel nach vorne schaut.

Die Geschichte der Kell Hounds scheint geradewegs aus einem Holovideo zu stammen – Zwei junge MechKrieger, Sprößlinge einer Adelsfamilie und frisch von der Militärakademie, erben einen Haufen Geld von einem wohlwollenden Cousin und entschließen sich, ihre eigene Söldnereinheit zu gründen. Von den alten, ergrauten Söldnern als zwei Dilettanten, die gerne MechKrieger spielen möchten, abgetan, ernten die beiden jungen, schneidigen Helden noch mehr Hohn, als sie einen erstklassigen Kontrakt von einem der herrschenden Häuser angeboten bekommen. Aus Hohn wird Achtung, als sich das Duo und ihre Einheit auf dem Schlachtfeld beweisen, wobei sie die nicht endenwollende Dankbarkeit ihres Auftraggebers und den Respekt der zynischsten alten Söldner ernten.

Abgesehen vom Seifenopernaspekt der Gründung der Einheit weiß jeder, der sie in Aktion gesehen hat, daß diese Söldner ganz und gar nicht aus einem Film stammen. Dreimal zerstört, einmal von innen, zweimal von außen, sind die Kell Hounds mit jeder Wiederaufstellung stärker geworden. Die Ressourcen der größeren Söldnereinheiten hatten sie nicht, aber sie wurden auf ganz konservative Art zu einer gefürchteten und respektierten Einheit und einem wichtigen Mitspieler um die Macht in der Inneren Sphäre – sie verwendeten strategisches Denken, kluge Planung und Wissen über ihre Gegner. Die Rolle der Einheit beim Sieg über die Clans auf Luthien und Arc-Royal sowie der Aufstieg eines Mannes aus ihren Reihen vom Leibeigenen der Clans zum Khan geben ein beredtes Zeugnis über ihr Können im Kampf.

DIE ANFÄNGE

Als Morgan und Patrick Kell im Jahre 3010 auf Galatea ankamen, um MechKrieger für ihre neue Söldnereinheit zu rekrutieren, charakterisierten die Einwohner die beiden in einer harten, aber genauen Einschätzung als „zwei reiche Jungs, die gerne Soldaten spielen wollen“. Obwohl beide Kells ihre Ausbildung auf der berühmten Nagelring-Akademie absolviert und beide mit hervorragenden Testergebnissen abgeschlossen hatten, hatte doch nur Morgan eine volle Dienstzeit bei einer Einheit des Commonwealth abgeleistet. Keiner der beiden Brüder hatte alle militärischen Verpflichtungen, die das Commonwealth Nagelringabsolventen auferlegt, erfüllt. Katrina Steiner, Archon und Witwe ihres Cousins Arthur Luvon, hatte sie von diesen Verpflichtungen befreit, um ihnen die Aufstellung der Kell Hounds zu ermöglichen. Diese Tatsache verstärkte das Bild der beiden verwöhnten Adeligen, die sich eine Einheit und einen Rang kaufen wollten, die sie niemals durch harte Arbeit erlangt hätten.

Die Kells bewiesen jedoch sehr schnell, daß sie mehr waren, als nur zwei Dilettanten, indem sie gewitzt viele der besten Techs anderer Einheiten abwarben, bevor sie überhaupt anfangen, MechKrieger aufzunehmen. Mit dieser Aktion schufen sie die technische Basis, die den Hounds die niedrigsten Wartungszeiten in der Inneren Sphäre bot. Zusätzlich versorgt die den Kells gehörende Eire BattleMech Company auf Arc-Royal die Hounds mit einem stetigen Fluss an Ersatzteilen.

Im November 3010 besaßen die Kell Hounds ein leichtes Regiment aus zwei Mechbataillonen, einem Luft/Raum-bataillon und einem Bataillon Sprungtruppen. Der Einheit gehörte ein Landungsschiff der *Overlord*-Klasse, und sie hatte Verträge mit anderen Schiffsbesitzern, die sie mit

Transportmöglichkeiten zu den Kampfgebieten versorgten. Die meisten Beobachter spotteten über den hohen Preis, den die Einheit für ihre Dienste forderte, und es überraschte kaum jemanden, als die Einheit ihren ersten Kontrakt durch ihre Stiefcousine der Kells, Archon Katrina Steiner, bekam.

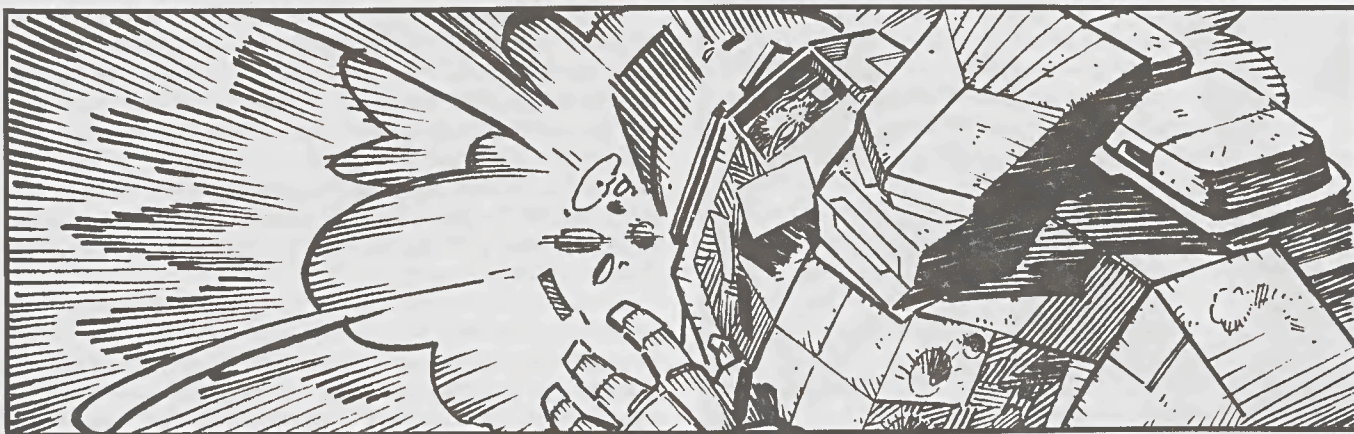
Die Hounds erfüllten ihren Kontrakt zuerst auf der Zentralwelt des Commonwealth, Tharkad; eine Anstellung, für die die meisten Einheiten über Leichen gegangen wären. Die Kell-Brüder wurden mit der ereignislosen Garnisonsroutine schnell unzufrieden und organisierten, mit dem Einverständnis Katrinas, zusammen mit Cranston Snords Wildem Haufen einen Überfall auf die Marik-Welt Castor. Kolonel Ruger Nage forderte keine Verstärkung an, um auf den Snord/Kell-Angriff zu reagieren.

Während des Kampfes auf Castor führten die Hounds einen komplexen Schlachtplan aus, der aus anspruchsvollen Manövern bestand, die Schnelligkeit und Genauigkeit voraussetzten. Sie sahen Nages wahrscheinliche Reaktionen voraus und benutzten Snords Wilden Haufen, um diese auszunutzen, und wurden damit zu eine der wenigen Einheiten, welche die einzigartigen Talente von Snords Truppe erkannten und sich ihrer bedienten. Die Disziplin und Expertise der Hounds kamen denen einer Elite-Hauseinheit gleich, und die effektive, komplexe Planung, die sie während des Castor-Feldzugs zeigten, wurde schon bald zum Markenzeichen zukünftiger Hound-Operationen.

Trotz dieser beeindruckenden Vorstellung schwirrten Gerüchte über Vetternwirtschaft durch Tharkad, als im Herbst 3012 die Generalstaaten eine Kontraktverlängerung der Hounds diskutierten. Die politischen Gegner des Archon spielten den Erfolg auf Castor herunter, indem sie den Erfolg ihn durch reines Glück, nicht Können erklärten und die Hounds in der Öffentlichkeit als überbezahlte Nichtskönnner darstellten. Um den Archon vor weiteren Peinlichkeiten zu bewahren, akzeptierte Morgan Kell einen Kontrakt mit den Vereinigten Sonnen. Prinz Ian Davion bot den Kell Hounds einen 4-Jahres-Standardkontrakt und 15-prozentige Soldsteigerung an, und nahm damit, absichtlich oder nicht, den Druck von Katrina. Ob dieser überraschenden Wende fragten sich viele Analytiker, was der Prinz in der ziemlich unbekannten Einheit sah. Einige vermuteten, daß der Prinz mit diesem Zug die lyranischen Generalstaaten bloßstellen wollte, indem er die Abgeordneten glauben machte, sie hätten eine Gelegenheit versäumt.

IN DIENSTEN DAVIONS

Davion stationierte die Kell Hounds auf dem Planeten Mara. Im Mai warf das Draconis-Kombinat den 9. Sun-Zhang Akademiekader auf dieser Agrarwelt ab, was Davion als groß angelegte Invasion ansah. Anfangs trafen die Kurita-Truppen auf keinen nennenswerten Widerstand, und nach einer Woche mißachteten sie die Söldner, die sich weigerten, zu kämpfen. Die Verachtung der Kurita-Streitkräfte für „bloße“ Söldner ausnutzend, verließ die Besatzung des Kell-Hounds-Landungsschiffes *Lugh* den Planeten und machte sich auf den Weg zum Kurita-Sprungschiff *Tsume*, mit der Erklärung, sie hätten gemeutert, und boten ihr Landungsschiff im Austausch für eine sichere Passage zum Planeten Galatea an. Die Studenten der Akademie sahen in dieser Kapitulation ihre große Chance und funkten ihren Kameraden am Boden die-



se Neugierkeit. Deren Ehrgeiz die übrigen Kell Hounds zu fangen war geweckt, und der Kader teilte sich in drei Bataillone auf und ging auf die Jagd.

Das erste Bataillon verfolgte eine Kell-Hounds-Kompanie bis in eine Falle und fiel unter dem Nahkampfangriff der Söldner und dem verheerenden Artillerieangriff wie frisch gemähtes Korn. Diese Niederlage brachte die beiden übriggebliebenen Kurita-Bataillone zum Rasen, und sie trösteten sich nur mit der Neugierkeit, daß die *Lugh* an ihrem Sprungschiff *Tsume* andockte.

Die Sun-Zhang-Kadereinheiten erhofften sich, ihren Ruf durch die Kapitulation der *Lugh* zu retten, aber sie wurden schwer enttäuscht. Nachdem die *Lugh* an die *Tsume* andockt hatte, überwand die Hound-Besatzung eine Kontrollschaltung der Luftschleuse zwischen den beiden Schiffen und füllte sie mit Betäubungsgas. Die meisten Besatzungsmitglieder waren angetreten, um die Kapitulation entgegenzunehmen, und erlagen dem Gas. Die Hounds sicherten das Schiff. Die Bemühungen der Draconier, die *Tsume* zurückzuerobern, ließ die beiden Sun-Zhang-Bataillone beinahe auf den Planeten stranden. Damit begann eine tiefe Feindschaft zwischen dem Kombinat und den Kell Hounds.

Ihre nächste Operation führte die Einheit im Oktober 3013 auf Mallory's World, wo sie Prinz Ian Davion und die 4. Davion Guards gegen Kurit-Überfälle unterstützten. Prinz Ian hob die Belagerung von Colterville auf und eilte mit den 4. Davion Guards den belagerten Siebzehnten Avalon-Husaren zu Hilfe. Kuritas 24. Dieron-Regiment setzte den Siebzehnten übel zu, zwang diese zum Rückzug und legte damit die Flanke des Prinzen bloß. Der weigerte sich, seine Reserven heranzuholen, aber auf die Bitten seines Bruders Hanse beorderte er die Kell Hounds nach Mallory's World, um das Davionkontingent zu verstärken. Die zehn Tage, bis zur Ankunft der Kell Hounds erwiesen sich als verhängnisvoll. Ian Davion, in der Wüste mit seinem Regiment gefangen, starb bei einem Rückzugsgefecht gegen Yorinaga Kuritas 2. Schwert des Lichts. Die Kell Hounds kamen gerade noch rechtzeitig, um die Kurita-Streitkräfte daran zu hindern, die Leiche des Prinzen abzutransportieren, konnten aber auch nicht mehr tun, als sich nach Colterville zurückzuziehen, und akzeptierten die Pattsituation auf Mallory's World. Die Kell Hounds klammerten sich die nächsten drei Jahre auf Mallory's World fest, nur von einem einzigen Überfall eines Bataillons im Jahre 3014 auf Murchison unterbrochen, bei dem ihnen einige unbezahlbare Bücher aus der Zeit des Sternenbundes in die Hände fielen.

Im Jahre 3016 wollte Yorinaga Kurita die Pattsituation mit der Vernichtung der Kell Hounds beenden. Während seine übrigen Streitkräfte die meisten der Verteidiger von Mallory's World banden, sandte Yorinaga sein gesamtes 2. Schwert des Lichts gegen das erste Bataillon der Kell Hounds. Bevor jedoch die Kurita-Streitkräfte zuschlagen konnten, schritt Morgan Kell mit seinem *Schütze* ihnen alleine entgegen und forderte Yorinaga zum Zweikampf heraus. Obwohl die Kampfbeschreibungen sich alle unterscheiden, sind sie sich doch in dem Punkt einig, daß Morgan Kell Yorinaga besiegte und damit die Kell Hounds vor der sicheren Zerstörung bewahrte.

DIE DESERTION

Morgans Handlungen nach der Schlacht stellen Historiker immer noch vor ein Rätsel. Während dieser Periode, die unter den Kell Hounds als „Die Desertion“ bekannt ist, löste Morgan Kell das Regiment bis auf ein einzelnes Bataillon auf, setzte seinen Bruder Patrick an dessen Spitze und ging nach St. Marinus House auf Zaniah, in ein Kloster für ehemalige MechKrieger, ins Exil. Patrick Kell versank in tiefe Depressionen und nur die Anstrengungen der Kell-Hound-Offiziere Daniel Allard, Seamus Fitzpatrick und Richard O'Cieran hielten die Einheit am Leben.

Von 3016 bis 3027 nahm Patrick Kell einige ungewöhnliche Kontrakte für die Einheit an, in deren Verlauf sie sich zur besten Einheit in Bataillonsgröße in der Inneren Sphäre entwickelte. Trotz der untergeordneten Rolle, die er unter seinem Bruder gehabt hatte, erwies sich Patrick Kell als fähiger und innovativer Kommandeur. Im Jahre 3019 kehrten die Hounds von einer Piratenjagd aus der Liga Freier Welten zurück und nahmen einen Posten im Gebiet des Lyranischen Commonwealth ein, um es gegen Überfälle des Draconis-Kombinats zu schützen. Vier Jahre später ging die Einheit in die Vereinigten Sonnen, um bei einer Serie militärischer Übungen, die dazu dienten, Davions Milizeinheiten auszubilden, Angreifer aus dem Draconis-Kombinat zu simulieren.

Von den strapaziösen Übungen ermüdet, unterzeichneten die Kell Hounds einen Kontrakt mit dem Lyranischen Commonwealth. Garnisonsdienst auf dem Hinterwäldlerplaneten Pacifica versprach Erholung, aber Yorinaga Kuritas Rückruf aus der Verbannung verwandelte das friedliche Pacifica in eine Gefahrenzone. Nachdem sie einen Angriff draconischer DEST-Kommandos abgewehrt hatten, flohen die Hounds von Pacifica und schüttelten ihre Verfolger ab, indem sie in Kombinaterraum sprangen. Dort fanden die Hounds den



DIE KELL HOUNDS



auf der Kombinatwelt Styx gestrandeten designierten Archon Melissa Steiner und hielten Yorinagas neu geschaffene Eliteeinheit, die Genyosha, lange genug auf, um Melissa das Entkommen zu ermöglichen. Im Laufe dieses wilden Kampfes zielte Yorinaga auf Patrick Kell, der die Angriffe Yorinagas ignorierte und den Hounds auf Kosten seines Lebens den Sieg sicherte.

Patrick Kells Tod überzeugte Morgan Kell, aus dem Exil zurückzukehren. Kurz bevor er das Kloster verließ, rief er alle ehemaligen MechKrieger der Kell Hounds auf, der Einheit wieder beizutreten. Jene, die konnten, kamen, einige, die nicht dazu in der Lage waren, schickten ihre Kinder. Andere brachten bei der Rückkehr Teile der Einheiten mit sich, bei denen sie seit der „Desertion“ gedient hatten. Zur Zeit der Hochzeit Hanse Davions und Melissa Steiners waren die Kell Hounds wieder auf Regimentsstärke angewachsen und bereit für den 4. Nachfolgekrieg.

ERNEUERUNG

Der kurze, aber harte 4. Nachfolgekrieg ließ die Kell Hounds ein zweites Mal mit Yorinaga Kurita zusammentreffen. Als die Genyosha in einem fehlgeschlagenen Versuch, die Kell Hounds zu zerstören, Northwind angriff, überfielen die Kell Hounds gleichzeitig die Basis der Genyosha auf Nashira, stellten Yorinaga damit bloß, und forderten ihn zu einem Entscheidungskampf auf Ryde heraus. Die Kell Hounds setzten noch einen drauf, landeten im Mai 3029 auf Lyons, rieben das 3. Dieron-Regiment auf und zerstörten im Oktober gleichen Jahres auf Nusakan das 5. Schwert des Lichts. Schließlich holten Yorinaga und seine Genyosha die Kell Hounds auf Nusakan ein. In einer genauen Wiederholung des Kampfes auf Mallory's World dreizehn Jahre zuvor besiegte Morgan Kell Yorinaga Kurita ein zweites Mal.

Nach der Schlacht beging ein beschämter Yorinaga Kurita Seppuku, und Yorinagas Tod brachte seinen Sohn Akira Brahe dazu, den Dienst bei der Genyosha zu quittieren und den Kell Hounds beizutreten. Mit Bergegut vom 5. Schwert des Lichts und dem 3. Dieron-Regiment kehrten die Kell Hounds nach Arc-Royal zurück, um sich wieder aufzubauen. Der ehemalige Kell-Hounds-Kommandanthauptmann Scott Bradley und seine Einheit, Bradleys Bravos, bildeten das Herz des dritten Mechbataillons und brachten die Einheit damit in Rekordzeit wieder zur vollen Stärke.

In den Jahren nach dem 4. Nachfolgekrieg bauten sich die Kell Hounds ihre Einheit wie auch ihr Leben wieder auf. Im Jahre 3030 heiratete Morgan Kell Salome Ward und innerhalb von zwei Jahren hatte das Ehepaar zwei Kinder – Phelan Patrick Kell und Caitlin Ward Kell. Gefechtsverletzungen hatten Salome Ward immer daran gehindert, Kinder normal zu empfangen, aber zu Wolfs Dragonern gehörige MedTechs benutzten in vitro-Befruchtungstechniken, um die Geburt der Kinder möglich zu machen.

Im Jahre 3033 reiste eine Kompanie der Kell Hounds unter den Kommandanthauptleuten Dan Allard und Akira Brahe in die Peripherie in Nähe der Steiner/Marik-Grenze. Die Mission und ihr Resultat bleiben von Geheimnissen umhüllt, aber Dan Allard kehrte mit einer Frau namens Megan Kell zurück, die Morgan als seine Tochter anerkannte. Megan und Dan heirateten im darauffolgenden Jahr auf Kestrel in einer Zeremonie, an der Prinz Hanse Davion und seine Familie wie auch viele andere wichtige Persönlichkeiten teilnahmen.

In der ersten großen Aktion der Einheit seit dem 4. Nachfolgekrieg bezogen die Kell Hounds im Jahre 3038 eine Garnison auf Kujari, bei der sie ihre Angehörigen dorthin mitnahmen. Die Anwesenheit der Hounds genügte, um die capellanische Begeisterung für Überfälle auf dieses Gebiet zu dämpfen, aber die Anwesenheit von Daniel Allard irritierte die wahnsinnige capellanische Kanzlerin Romano Liao. Als Bruder von Justin Allard, dem Mann, der ihre verhaßte Schwester Candace geheiratet und die Konföderation während des 4. Nachfolgekrieges gedemütigt hatte, wurden Daniel Allard und seine Familie zum Ziel von Romanos Rache. Romano schickte einen Mörder, der alle Allards auslöschen sollte, aber der Attentäter griff versehentlich das Haus von Morgan Kell an und wurde von Phelan Kells Hund, Old Keller, getötet.

Im Jahre 3039 verließen die Kell Hounds die Liga Freier Welten, als Prinz Hanse Davion sie anheuerte, um seinen Angriff auf das Draconis-Kombinat zu unterstützen. Anfänglich stationierte der Prinz die Söldner im terranischen Korridor des Vereinigten Commonwealth in der Hoffnung, der Ruf der gefürchteten Einheit würde dazu führen, daß das Kombinat Streitkräfte in Reichweite der Kell Hounds massierte. Wie auch immer, die Gegenangriffe des Kombinats auf Robinson bedrohten seine Pläne und er sandte die Hounds dorthin, um die Verteidigung zu verbessern.

Die Hounds erfüllten den Kontrakt auf Robinson bis 3040, als der Tod Katrina Steiners Morgan Kell ein enormes Erbe zufallen ließ. Morgan benutzte das Geld, um die Kell Hounds auf zwei Regimente aufzustocken, sowie Daniel Allard und Scott Bradley zu Oberstleutnants zu befördern und ihnen Regimentskommandos zu geben. Akira Brahe erhilte das Kommando über das erste Mechbataillon des ersten Regiments.

DIE NEUE GENERATION

Das Steinererbe und die Vergrößerung schienen die Garantie für eine hoffnungsvolle Zukunft der Kell Hounds zu sein. Phelan und Caitlin Kell traten in Prestigeakademien ein, um dort Führungsqualitäten zu erlernen, die sie später für die Hounds benötigen würden. Allard und Bradley erwiesen sich als fähige Kommandanten und waren kompetent genug, um alleine zu arbeiten, was wiederum Morgan freistellte, Trainings- und Ausbildungsprogramme für Angehörige der Hounds zu entwickeln. Als Erfüllung eines lange gehegten Traums eröffnete die Einheit eine permanente Basis auf der Commonwealth-Welt Arc-Royal, in unmittelbarer Nähe der planetaren Hauptstadt Old Connaught. Die ganzen 40er-Jahre hindurch war Morgan damit beschäftigt, diese Basis zu einer Heimat für die Angehörigen der Regimentsmitglieder zu verwandeln.

Im Jahre 3042 tauchte auf der Welt Arboris ein 16-jähriger Junge auf, der sich selbst Christian Kell nannte, und stellte sich Morgan Kell als der Sohn des längst verstorbenen Patrick und dessen Geliebter Takara vor. Im Draconis-Kombinat von den Yakuza aufgezogen, besaß Christian keine formale Ausbildung als MechKrieger, aber er beeindruckte Morgan mit seinem fließenden Japanisch und seinen Selbstverteidigungsfähigkeiten.

Morgan Kell nahm seinen Abschied von den Hounds und brachte seinen Neffen nach Outreach. Dort trainierte Christian für drei Jahre zusammen mit den Dragonern und wurde ein MechKrieger von beachtlichen Fähigkeiten. Morgans Abschied führte zu einer weiteren Beförderung Daniel Allards, dieses Mal erhielt er den Oberbefehl über die Kell Hounds. Akira Brahe übernahm das 1. Regiment. Der talentierte, aber bisher noch unerprobte Christian Kell erhielt seine Feuertaufer auf Ambergrist im St. Ives-Pakt, als Liao-Streitkräfte diese Welt massiv angriffen. Als Oberleutnant der Kell Hounds im 1. Bataillon übernahm Christian das Kommando über die Kompanie, als sein Kommandeur fiel. Dann benutzte er seine Streitkräfte, um ein Verstärkungs-Bataillon aufzuhalten und verhinderte dessen Vereinigung mit dem angreifenden Elite-Bataillon des Kriegerhauses Hiritsu. Diese Aktion gab dem 2. Kell-Hounds-Bataillon Zeit, die Belagerung der Hauptstadt zu brechen. Das 2. Kell-Hounds-Bataillon erhielt von der dankbaren Regierung den St. Ives-Orden für Tapferkeit und für seinen Mut vor dem Feind wurde der junge Kell zum Kommandanthauptmann befördert und Kommandeur des 1. Bataillons.

Im Gegensatz zu Christian Kells Entwicklung wurde Phelan Kell 3048 vom Nagelring verwiesen. Im seinem dritten Jahr an der Institution verurteilte ihn ein Ehreणाusschuß wegen Diebstahl eines Mechs und bemerkte, daß der Diebstahl der Höhepunkt der sich seit einem Jahr verstärkenden, ernsthaften Probleme sei, die er seit dem Tod seines Freundes D.J. Connor bei einer Aktion an der Marikgrenze hatte. Durch seinen Hinauswurf beschämt, trat Phelan den Hounds als Mitglied einer ScoutLanze im 2. Regiment bei und ging in der Peripherie auf Piratenjagd. Niemand, weder Phelan Kell noch irgend jemand sonst in der Inneren Sphäre, vermutete in den zunehmenden Überfällen ein Signal für den Anfang eines intergalaktischen Krieges.

DER ANGRIFF DER CLANS

Im Jahre 3049 verschwand Phelan Kell nach einer Reihe von Aktionen gegen Peripheriepiraten in der Freien Republic Rasalhaag. Kells Einheit verfolgte sie direkt in die Arme eines Sterns des Wolfclans, der Phelan Kell gefangen nahm. Zunächst galt er als tot. Dieser Eindruck blieb bis zur Schlacht auf Tukayyid erhalten, wo er als Sterncommander der 13. Wolfsgarde des Clans Wolf mitkämpfte.

Die Kell Hounds nahmen an zwei großen Schlachten während der Claninvasion teil: Luthien und Twycross. Auf Twycross kämpften die Hounds Seite an Seite mit der 10. Lyranischen Garde und der 9. V.C. RKG, um den Planeten von den Jade Falken zu befreien. Ihr Sieg auf Twycross brachte den Kell Hounds erhebliche Verluste, aber ein Jahr Pause zwischen den Kämpfen erlaubte es ihnen, ihre Vorkriegsstärke wieder aufzubauen, und gab ihnen zusätzlich Zeit, Clantaktiken zu analysieren. Obwohl die Überlegenheit ihrer Technologie den Clans einen anscheinend unschlagbaren Vorsprung gegen Einheiten der Freien Inneren Sphäre gab, realisierten die Hounds und andere, daß eine gute taktische Vorbereitung ihrerseits den Vorteil der überlegenen Clanwaffen minimieren konnte.

Die erfolgreiche Verteidigung der Kombinati-Zentralwelt Luthien zusammen mit Wolfs Dragonern und verschiedenen Elite-Kombinatseinheiten bewies, daß die unorthodoxen mobilen Taktiken gegen die Invasoren funktionierten. Streitkräfte der Clans Nebelparder und Novakatzes stürmten in Richtung Imperial City, mit der klaren Absicht, durch die Verteidigungslinien zu brechen. Das umgebende Gelände und verschiedene Verteidigungsgürtel verlangsamten den Angriff und erlaubten den Verteidigern, ihre Linien mit Reserven wieder aufzufüllen und somit ständig frische Truppen an die Front zu bringen, während Eliteeinheiten den Clans in Flanken und Rücken fielen. Jeden Vorteil der Überraschung ausnutzend, verjagten die Kell Hounds und ihre Verbündeten die Clans und retteten damit das Kombinat vor dem Zerfall.

Der Sieg auf Luthien forderte allerdings einen hohen Blutpreis. Die Kell Hounds warfen mehr als 200 Mechs in die Schlacht, von denen nur etwa 70 zurückkamen. Kanrei Theodore Kurita drückte seinen Dank für die Rettung des Reiches den Söldnern gegenüber aus, indem er ihnen erlaubte, als erste das Schlachtfeld nach Beute abzusuchen, so daß sie wieder aufrüsten konnten.

Die Verteidigung Luthiens leitete auch Tauwetter in den Beziehungen zwischen dem Kombinat und den Kell Hounds ein. Obwohl die Hounds nicht in Erwägung ziehen würden, für das Kombinat zu kämpfen, respektieren sich Kells und Kuritas gegenseitig. Als Zeichen dieses Respekts schufen Bonsai-Meister auf Luthien einen Baum für jedes Mitglied der Kell Hounds, das die Hauptstadt gerettet hatte. Wenn einer von ihnen stirbt, senden die Bonsai-Meister den Baum nach Arc-Royal, wo die Hounds ihn in einem großen Garten auf der Basis der Kell Hounds anpflanzen.

NEUESTE ENTWICKLUNGEN

In den drei Jahren, seit der Verteidigung Luthiens folgten, haben sich die Kell Hounds regeneriert. Obwohl Teile der Hounds Garnisonsdienst leisten, um so Einheiten des Vereinigten Commonwealth zeitweise zur Aufrüstung freizustellen, haben die Hounds keinen Kontrakt unterschrieben. Statt dessen konzentrierten sie sich auf den Personalaufschub, in dem sie kleinere Söldnereinheiten wie Zimmers Zuaven spon-



DIE KELL HOUNDS

serten. Nach dem Arenastallsystem von Solaris rüsten die Hounds diese Einheiten mit Teilen und Mechs aus und rekrutieren gelegentlich MechKrieger aus ihren Reihen.

Morgan Kell zog sich das dritte und letzte Mal im April 3055 zurück. Kurz darauf besuchten Morgan und seine Frau Salome Ward Tharkad und folgten damit einer Einladung von Morgans Cousine, Archon Melissa Steiner-Davion. Am 19. Juli 3055 explodierte eine von einem Attentäter gelegte Bombe bei einer Bücherei-Eröffnung auf Tharkad, tötete den Archon ebenso wie Salome Ward und verletzte Morgan schwer.

Der Katastrophe auf Tharkad folgte die Zerstörung von Zimmers Zuaven auf Deia – nicht durch Clan-Renegaten, gegen die sie Deia verteidigen sollten, sondern durch die 31. Wolf-Solahma, eine Einheit Clan Wolfs, die eigentlich mit ihnen zusammenarbeiten sollte, um die Renegaten entweder zu fangen oder zu vernichten. Um diesen schockierenden Akt nicht zum Funken für einen neuerlichen Kriegsausbruch werden zu lassen, befahl Victor Davion den Kell Hounds, die Renegaten zu fangen, und sandte eine kurz gehaltene Botschaft an ilKhan Ulric Kerensky, in der er ihn aufforderte, eine Erklärung zum Verhalten der Wölfe abzugeben. Als Reaktion stellte der ilKhan Khan Phelan Wolf als Verbindungsoffizier ab, der das Kommando über die 31. Wolf-Solahma übernehmen sollte, und hoffte, daß der Kahn als Clanner und ehemaliger Kell Hound die abtrünnige Einheit wieder zur Räson bringen würde.

In harten Kämpfen dezimierten die Hounds die Banditen und lockten sie dann zu einem Endkampf nach Arc-Royal. Die Hounds zerstörten die Banditenstreitmacht durch einen erfolgreichen Hinterhalt, aber der Anführer der Banditen ent-

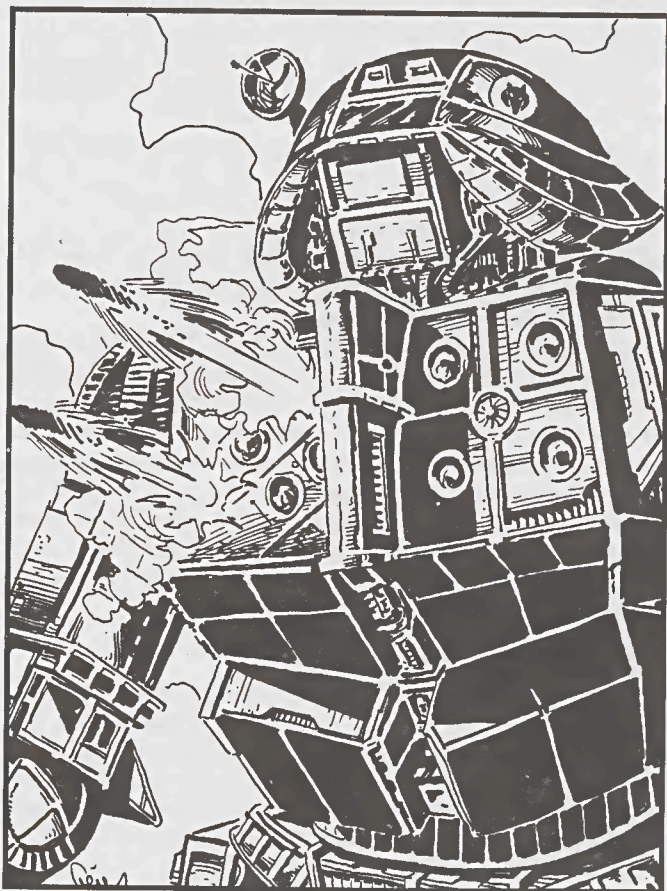
kam und floh in den Clanraum. Von Nelson Geist begleitet, einem MechKrieger, der den Fängen der gleichen Renegaten vor kurzem entkommen war, spürten die Hounds und Khan Phelan die Banditen in ihrem Versteck auf einer Basis in der Wolf-Besatzungszone auf und zerstörten diese.

Anfänglich protestierten die Bewohner Arc-Royals und einige der Kell Hounds gegen die Einsetzung von Phelan als Kommandeur der Verteidiger ihrer Welt gegen die Clanrenegaten, weil sie seine Clanverbindungen mit Argwohn betrachteten. Der uneingeschränkte Erfolg dieser Operation trug ihm jedoch Respekt ein und half, die Vorurteile wegen seiner engen Beziehungen zu Clan Wolf vergessen zu machen. Nachdem Phelans starke Führungspersönlichkeit erkannt wurde – Fähigkeiten, die innerhalb der Clans verstärkt und verbessert worden waren – überdachten viele Kell Hounds ihre Meinung über Phelan noch einmal. Wenige würden jetzt noch sein Recht auf einen Platz bei den Kell Hounds bezweifeln, sollte er jemals die Clans verlassen.

Unter dem Kommando Daniel Allards profilierten sich die Kell Hounds in der Schlacht gegen die Clanbanditen. Obwohl die Söldner ihrem Gegner zahlenmäßig überlegen waren, profitierten die Banditen von der überlegenen Clantechnik, die sie wahrscheinlich von Helfern aus dem Clan der Jade Falken erhielten. Ihrem Ruf treu bleibend, benutzten die Hounds Finten, Fallen und mehrere Verteidigungslinien, um den technischen Vorteil der Invasoren wettzumachen. Dabei wurden sie durch einen Stern Mechs, einen Stern Elementare sowie einem Stern Luft/Raumjäger unterstützt, die Ehrengarde Khan Phelans.

Khan Phelans Wissen über die Clans und sein Gefühl für Clanpsychologie ermöglichten es ihm, die Banditen so zu manipulieren, daß sie angriffen, wann er es wollte. Zusammen mit Oberst Allard sandte Phelan Sprung- und Landungsschiffe der Kell Hounds zu anderen Planeten, um diese gegen Banditenüberfälle zu sichern, und ließ dabei bewußt Arc-Royal fast unverteidigt. Die Banditen nahmen den Köder an und fielen auf die vielen Fallen, die von den Hounds vorbereitet worden waren, herein. Die Hälfte der Banditenstreitmacht fiel dem ersten Hinterhalt zum Opfer; Phelans ClanKrieger und verschiedene Hounds-Bataillone wichen den Banditen fast immer in ein Gelände aus, das den Söldnern besser verlarut war. Mit dem Gebrauch solcher Taktiken verhielt sich Phelan, wie es die Tradition der Einheit, die er einmal vielleicht geführt hätte, verlangte, und bewies damit, daß er ebenso Kell Hound wie Clanner war.

Trotz der Verluste gegen die Clans bleiben die Kell Hounds eine vorzügliche Söldnereinheit. Wegen des Vorrechtes, auf Luthien ClanMechs zu bergen, besitzen die Hounds eine bessere Ausrüstung als viele Fronteinheiten der Häuser und ihre Beziehung zum Clan Wolf durch Khan Phelan könnte eventuell zu einem begrenzten Handel führen. Das hohe Ausbildungs- und Trainingsniveau der Kell Hounds sowie deren taktische Flexibilität machen sie auch weiterhin zu einem tödlichen Gegner sogar für die fähigsten Kommandeure.



PERSÖNLICHKEITEN

Name: Oberst Daniel Allard

Stellung: Kommandeur, Kell Hounds

Dan Allard ging im Jahre 3025 im Alter von 19 Jahren von der Militärakademie New Avalon ab. Obwohl er eine Reihe von Testrekorden in der Akademie aufstellte, entließ Prinz Hanse Davion auf Anfrage der Kell Hounds diesen talentierten MechKrieger aus seinen Dienstverpflichtungen. Allard stieß auf Mallory's World sofort zu den Hounds, wo er Zeuge der ersten Schlacht zwischen Yorinaga Kurita und Morgan Kell wurde.

In den Jahren, die Morgan Kells Trennung von den Kell Hounds folgten, bewies Allard, daß er ein vielversprechender Anführer und ein fähiger Stratege war. Nach der Pensionierung Morgan Kells im Jahre 3042 wurde Allard der Kommandeur der Einheit. Obwohl zum Oberst befördert, trat Allard in der Öffentlichkeit als Oberstleutnant auf. In der Tradition Patrick Kells, sieht Allard Morgan Kell als den einzigen Oberst an, den die Hounds haben, solange dieser lebt.

Im Jahr 3034 heiratete Dan Megan Kell, Morgans Tochter und seine Jugendliebe. Das Ehepaar hat drei Kinder – Tempest, Harrison und Mark.

Name: Kommandanthauptmann Christian Kell

Stellung: Kommandeur des 1. Mechbataillons, 1. Kell-Hounds-Regiment

Ein Sohn Patrick Kells, wußte er bis zum Tode seiner Mutter im Jahre 3042 nichts von der Identität seines Vaters. Damals 16 Jahre alt, verließ er seine Heimatwelt Murchison und fand Morgan Kell auf dem Planeten Arboris. Dieser akzeptierte Christian als seinen Neffen, brachte ihn nach Outreach und setzte bei Jaime Wolf durch, daß Chris bei den Dragonern ausgebildet wurde. Christian stellte sich als begabter Schüler heraus. Er übernahm im Kampf das Kommando und wandelte damit auf Ambergrist im Jahre 3045 eine drohende Niederlage in einen Sieg um.

Bei den Yakuza einer vom Vereinigten Commonwealth besetzten Kombinatwelt groß geworden, hält Kommandanthauptmann Kell immer noch Kontakt zu denen, die ihn aufgezogen haben. Durch diese Gruppe handelt er mit Kombinatsgütern, die im Vereinigten Commonwealth rar sind.

Der ruhige und reservierte Christian Kell ein talentierter Künstler, obwohl er seine Werke nur selten jemandem zeigt. In letzter Zeit traf er sich oft mit Dorete Geist, der verwitweten Stieftochter des gefallenen Kell-Hound-Kommandanthauptmanns Nelson Geist.

Name: Oberleutnant Caitlin Kell

Stellung: Raben-Schwarm, Luft/Raumbataillon

Im Jahre 3032 als Tochter von Morgan Kell und Salome Ward geboren, hatte Caitlin schon mit 10 Jahren alleine einen Luft/Raumjäger geflogen und eine unglaubliche Anzahl von Flugsimulationsstunden absolviert.

Im Jahre 3049 lehnte sie, aus Solidarität mit ihrem Bruder Phelan, der von der Institution im Jahr zuvor ausgeschlossen worden war, einen Platz am Nagelring ab. Nachdem er vermißt war, ging Caitlin doch zum Nagelring, um den guten Namen der Kells wiederherzustellen. Nach einem beschleunigten Studium, da wegen der Claninvasion dringend Piloten be-

nötigt wurden, ging sie im Jahre 3053 ab. Obwohl ein Mitglied der Kell Hounds, dient sie technisch gesehen als Verbindungs-offizier zwischen den Kell Hounds und den VCS, womit sie ihren militärischen Verpflichtungen gegenüber dem Vereinigten Commonwealth nachkommt.

Obwohl sie erst ein Jahr, nachdem die Claninvasion auf Tukayyid endete, die Akademie abschloß, hat Caitlin ihre Fähigkeiten gegen Clanpiloten getestet. In der Verteidigung von Arc-Royal wurden ihr 2,5 Abschlüsse zuerkannt, das beste Ergebnis des Tages.



Name: Oberstleutnant Akira Brahe

Stellung: Kommandeur, 1. Regiment

Der Sohn Yorinaga Kuritas kämpfte bis zur zweiten Niederlage seines Vaters gegen Morgan Kell in dessen Einheit, der Genyosha. Nachdem sein Vater Seppuku begangen hatte, erklärte Oberstleutnant Brahe seine Verbindung zum Kombinat für beendet und trat den Kell Hounds bei, ein Schritt, bei dem ihm einige Piloten der Genyosha folgten. Als Daniel Allard den Befehl über die Kell Hounds übernahm, übernahm Brahe dessen Regiment.

Als ruhiger, einfühlsamer Mann, inspiriert Brahe seine Truppen mit einem Selbstvertrauen, das keinen Platz für eine Niederlage läßt. Douglas MacArthur nachahmend, weigert er sich, etwas mit Blut zu erobern, was er auch durch Strategie gewinnen kann. Er nähert sich einem Kampf mit der Fähigkeit zur Konzentration, die er auch beim Go benutzt, indem er seine Streitkräfte so positioniert, daß sein Gegner sich lieber zurückzieht, als zu kämpfen.

Im Jahre 3035 traf er auf Arc-Royal Yukiko Ostlund, einen Flüchtling aus der kriegsgebeutelten Freien Republic Rasalhaag, und heiratete sie. Das Ehepaar hat zwei Kinder, Yorinaga und Gustav, benannt nach Vater und seinem Großvater mütterlicherseits.



DIE KELL HOUNDS

AUFSTELLUNG

Die folgende Aufstellung listet die beiden Kell-Hounds-Regimenter mit ihren Kommandeuren, Spitznamen, Spezialeinheiten und Bataillonen auf. Die gleichen Informationen sind für die Kompanien, aus denen sich ein Bataillon zusammensetzt, angegeben.

KELL HOUNDS

Oberstleutnant Daniel Allard

KELL-HOUNDS-BEFEHLSLANZE

4 BattleMechs

1. KELL-HOUNDS-REGIMENT (DIE WILDE JAGD)

3 Mechbataillone, 1 Luft/Raumbataillon, 1 Sprungtruppenbataillon

Oberstleutnant Akira Brahe

BefehlsLanze 1. Regiment

4 BattleMechs

1. MECHBATAILLON (DIE DRACHENHUNDE)

Kommandanthauptmann Christian Kell

Bataillons-BefehlsLanze

4 BattleMechs

111. Kompanie (Hauptmann Austin Brand)

ScoutLanze (4 BattleMechs)
ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

112. Kompanie (Hauptmann Mike Fitzhugh)

ScoutLanze (4 BattleMechs)
ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

113. Kompanie (Hauptmann Carol Nolan)

StadtscoutLanze (4 BattleMechs)
StadtartillerieLanze (4 BattleMechs)
Schwere StadtsturmLanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON (DIE WILDE MEUTE)

Kommandanthauptmann Sara O'Cathain

Bataillons-BefehlsLanze

4 BattleMechs

121. Kompanie (Hauptmann Maggie O'Cathain)

ScoutLanze (4 BattleMechs)
ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

122. Kompanie (Hauptmann Patricia O'Lochlainn)

Schwere ScoutLanze (4 BattleMechs)
Schnelle SturmLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

123. Kompanie Amphibieneinheit (Hauptmann Kevin Connor)

Amphibien-ScoutLanze (4 BattleMechs)
Amphibien-OffensivLanze (4 BattleMechs)
Amphibien-SturmLanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON (DIE MISCHLINGE)

Kommandanthauptmann Tomas Rochefort

Bataillons-BefehlsLanze

4 BattleMechs

131. Kompanie (Hauptmann Ayesha Aitkin)

ScoutLanze (4 BattleMechs)
EinsatzLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

132. Kompanie (Hauptmann Meg Lang)

ScoutLanze (4 BattleMechs)
HetzLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

133. Kompanie: Dschungelkampfeinheit (Hauptmann Amber Brennan)

ScoutLanze (4 BattleMechs)
EinsatzLanze (4 BattleMechs)
ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

1. LUFT/RAUMJÄGERBATAILLON (DIE SETTER)

Kommandanthauptmann R.O.B. „Rob“ Kirk

Bataillons-BefehlsLanze

2 Jäger

Raben-Schwarm (Hauptmann Marie d'Or)

6 Jäger

Krähen-Schwarm (Hauptmann Keith Smith)

6 Jäger

Elstern-Schwarm (Hauptmann Loric Bain)

6 Jäger

1. SPRUNGTRUPPENBATAILLON (DIE PITBULLS)

Kommandanthauptmann Michlan Finn

Bataillons-Befehlstrupp

10 Soldaten

151. Kompanie – Aufklärung (Hauptmann Anne Foley)
50 Soldaten

152. Kompanie – Regimentssicherheit (Hauptmann Darlene O'Brien)
50 Soldaten

153. Kompanie – Stadtkampfereinheit (Hauptmann Harold Carpenter)
50 Soldaten

2. KELL-HOUNDS-REGIMENT (DAS KAMPFRUDEL)

3 Mechbataillone, 1 Luft/Raumbataillon, 1 Sprungtruppenbataillon
Oberstleutnant Scott Bradley

REGIMENTSKOMMANDOLANZE

4 BattleMechs

1. MECHBATAILLON (DIE GREYHOUNDS)

Kommandanthauptmann Timothy Moriarty

Bataillons-BefehlsLanze
4 BattleMechs

221. Kompanie (Hauptmann Luther Gratian)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
EinsatzLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

112. Kompanie (Hauptmann Harrold O'Ryan)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

113. Kompanie – Spezialeinheit Null-G-Kampf (Hauptmann Anne Finn)
Null-G-ScoutLanze (4 BattleMechs)
Null-G-ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
Null-G-SturmLanze (4 BattleMechs)

2. MECHBATAILLON (DIE WOLFSHUNDE)

Kommandanthauptmann Pete Watson

221. Kompanie (Hauptmann Michael Moran)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
ArtillerieLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

222. Kompanie (Hauptmann Ron Wolfley)
Schwere ScoutLanze (4 BattleMechs)
EinsatzLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

223. Kompanie: Ferneinsatzereinheit (Hauptmann Mark Flanagan)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
StoßLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

3. MECHBATAILLON (DIE KETTENHUNDE)

Kommandanthauptmann Gwyneth Murdoch-Wilson

Bataillons-BefehlsLanze
4 BattleMechs

231. Kompanie (Hauptmann Brendan O'Reilly)
ZangenLanze (4 BattleMechs)
EinsatzLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

232. Kompanie (Hauptmann John Galway)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
HetzLanze (4 BattleMechs)
Schwere SturmLanze (4 BattleMechs)

233. Kompanie (Hauptmann Kevin Corrigan)
ScoutLanze (4 BattleMechs)
HetzLanze (4 BattleMechs)
SturmLanze (4 BattleMechs)

1. LUFT/RAUMJÄGERBATAILLON (DIE RETRIEVER)

Kommandanthauptmann Adam Fox

Bataillons-BefehlsLanze
2 Jäger

Falken-Schwarm (Hauptmann Brian Wolfson)
6 Jäger

Adler-Schwarm (Hauptmann Matt Shaw)
6 Jäger

Milan-Schwarm (Hauptmann Andrea Hillson)
6 Jäger

1. SPRUNGTRUPPENBATAILLON (DIE WILDEN HUNDE)

Kommandanthauptmann Amanda Cooper

Bataillons-BefehlsTrupp
10 Soldaten

251. Kompanie – Aufklärung (Hauptmann Randy Cox)
50 Soldaten

252. Kompanie – Regimentssicherheit (Hauptmann Chris Glenn)
50 Soldaten

253. Kompanie – Pioniereinheit (Hauptmann Frederick Coff)
50 Soldaten

Als Ableger der berühmten Söldnereinheit Wolfs Dragoner entwickelte sich Snords Wilder Haufen von einer kleinen Söldnertruppe auf einer ganz bestimmten Geheimmission, zu einer Elitekompanie von MechKriegern, die kühn genug waren, allen anerkannten Clantraditionen zum Trotz ihren eigenen Clan zu gründen. Die ersten Schlachten für das Lyranische Commonwealth gegen die Liga Freier Welten begründeten den Ruf des Wilden Haufens, ihre unorthodoxe, aber erfolgreichen Methode betraf, und ihre Abenteuer als sogenannte „professionelle Sammler“ bereicherten die Einheit um Geld und BattleMechs aus der Zeit des Sternenbundes. Die Entdeckung der Sternenbundbasis im Dunkelnebel im Jahre 3051 gab der Einheit eine Basis, von der aus sie ihre Überfälle gegen ihre ehemaligen Mitclanner durchführten, und ein einzigartiges Lager an LosTech. Exzentrisch, unberechenbar und absolut loyal gegenüber ihren Langzeit-Auftraggebern aus dem Commonwealth steht Snords Wilder Haufen als eine Söldnereinheit an der Seite von Wolfs Dragonern, die die Bedrohung durch die Clans wie keine andere Einheit in der Inneren Sphäre versteht.

DERZEITIGER STATUS

Nach dem Waffenstillstand von Tukayyid erbat Oberst Rhonda Snord mehrere Male die Erlaubnis des Vereinigten Commonwealth, Überfälle in die Besatzungszone der Jedefalken durchführen zu dürfen, aber das Commonwealth hat die Erlaubnis bisher immer verweigert. Statt dessen hat es den Wilden Haufen darum gebeten, seine Streitkräfte aufzuteilen, wobei die eine Hälfte auf Camelot verbleiben und ein Bataillon auf Edasich stationiert werden soll, um die Fusionsreaktorfabriken dieser Welt zu verteidigen. Der mehr oder weniger pensionierte Cranston Snord führte auch eine Lanze des Wilden Haufens zurück nach Clinton, der früheren Basiswelt der Einheit. Rhonda Snord findet ihren derzeitigen Status als Kommandeurin einer Garnisonseinheit frustrierend, hat es aber bisher geschafft, geduldig auf einen interessanteren Kontrakt zu warten.

Camelot Command bleibt eine befestigte Außenstelle inmitten der Besatzungszone, ähnlich wie Wolcott in der Besatzungszone der Nebelparder. Obwohl ihre geringe Größe nur kleine Aktionen gegen die Clans zulässt, unterstützt die Station zahlreiche Guerillaaktivitäten in der Jedefalken-Besatzungszone. Ein weitverbreitetes Gerücht besagt, Snords Wilder Haufen versuche, Krieger unter Solahma-Flüchtlingen und der Banditenkaste zu rekrutieren. Oberst Snord bestreitet dies, gibt aber Versuche zu, Kontakte auf Welten zu suchen, die von den Jedefalken und den Stahlvipern besetzt sind. Wolfsnetz nimmt an, daß diese Kontakte nur Informationen für einen erneuten Überfall, den Oberst Snord plant, sammeln sollen.

Die ständigen politischen Spannungen, die die Einheit des Vereinigten Commonwealth bedrohen, werden auch die langen und engen Bindungen der Einheit zum Lyranischen Commonwealth auf den Prüfstand stellen. Denn obwohl beide Snords enge Verbindungen zu ihren Langzeit-Auftraggebern haben, hat Snords Wilder Haufen auch ein klares Bild von der drohenden Gefahr durch die Clans, das nur von Wolfs Dragonern noch übertroffen wird. Er hat die Bindung an die Clans aufgegeben und könnte auch entscheiden, daß seine letztendliche Aufgabe, die gesamte Innere Sphäre gegen diese Drohung zu verteidigen, wichtiger ist als Bindungen an irgendeine politische Fraktion.

DIE ANFÄNGE

Wie seine Ursprungseinheit Wolfs Dragoner kommt Snords Wilder Haufen aus den Clans. Die Clans, Kriegernachkommen der Sternenbundarmee Aleksandr Kerenskys, sandten Wolfs Dragoner im Jahre 3005 in die Innere Sphäre, um vor einer Claninvasion die militärischen und technischen Möglichkeiten der fünf Nachfolgerstaaten auszukundschaften. Auf der Reise aus dem Clanraum in die Innere Sphäre entschied Jaime Wolf, eine zweite, kleinere Söldnereinheit aus Mitgliedern der Wolfs Dragoner zu bilden. Zusätzlich zu den Geheimdienstinformationen sollte diese Einheit nach Sternenbundbasen suchen, deren exakte Position in den frühen, oft gewalttätigen Jahren der Clangründung verloren gegangen waren.

Die zweite Mission anführen sollte ein exzentrischer Freigeborener namens Cranston. Cranston nahm den Nachnamen Snord an, um seine Clanherkunft zu verwischen, und verließ mit seiner jungen Tochter Wolfs Dragoner als Teil einer Söldnereinheit, die aus Außenseitern bestand, und die sich Snords Wilder Haufen nannte. Diese neue Einheit schloß sofort einen Kontrakt mit dem Lyranischen Commonwealth und hatte sich bis zum Jahre 3025 einen Ruf als Elitekompanie von MechKriegern geschaffen, die durch unorthodoxe Methoden einen Sieg nach dem anderen errangen. Das Commonwealth setzte die Einheit hauptsächlich gegen die Liga Freier Welten ein, und die Siege dieser Einheit beschämten die Streitkräfte Janos Mariks mehr als einmal. Im Jahre 3014, als die Einheit während des Bürgerkrieges im Dienst Anton Mariks den Planeten Loric angriff, schafften es Cranston und seine Einheit, drei Dragoner-Mechs zu erbeuten, die Cranston Jaime Wolf persönlich zurückbrachte.

Cranston unterstützte absichtlich den Ruf, eine Einheit aus Eigenbrödlern zu leiten; dies machte sie unter Rekruten populär und gab der Einheit die Möglichkeit, bessere Kontrakte zu bekommen. Feindliche Kommandeure wurden überheblich und unterschätzten die Kampffähigkeit der Einheit. Archon Katrina Steiner dagegen vergaß nie, daß der Wilde Haufen eine ihrer wertvollsten Söldnereinheiten war, und ließ Snord erstaunliche Freiheiten, bei der Suche nach unbezahlbaren Artefakten. Ihr Ruf als Sammler gab Snords Leuten die Möglichkeit, mehr als zwölf Sternenbundbasen im Lyranischen Commonwealth zu entdecken und dem Wolfsnetz die Fundstellen mitzuteilen. Der Rest der Inneren Sphäre betrachtete Snords Wilden Haufen als Diebe von High-Tech und erriet niemals deren wahren Hintergrund als Agenten von Wolfs Dragonern. Cranston Snord verkaufte häufig Antiquitäten, die er entdeckte, und finanzierte damit die Operationen der Einheit, manchmal stellte er seine Funde auch im Museum des Wilden Haufens auf Clinton aus.

Im Jahre 3037, drei Jahre nach einem ernsten Herzanfall, ging Cranston Snord in eine Art Halb-Ruhestand und übergab den Befehl über die Einheit seiner Tochter Rhonda. Unter ihrer Führung und mit versteckter Unterstützung der Dragoner wuchs der Wilde Haufen auf Bataillonsgröße, komplett mit BattleMechs und Ausrüstung aus Sternenbund-Armeebeständen ausgestattet. Sie kämpften mit Auszeichnung in verschiedenen Schlachten im Krieg von 3039, wobei sie unbezahlbare Informationen über Sternenbundbasen an das Wolfsnetz weitergaben. Während der Invasion Wegas überwältigten die unorthodoxe Taktik des Wilden

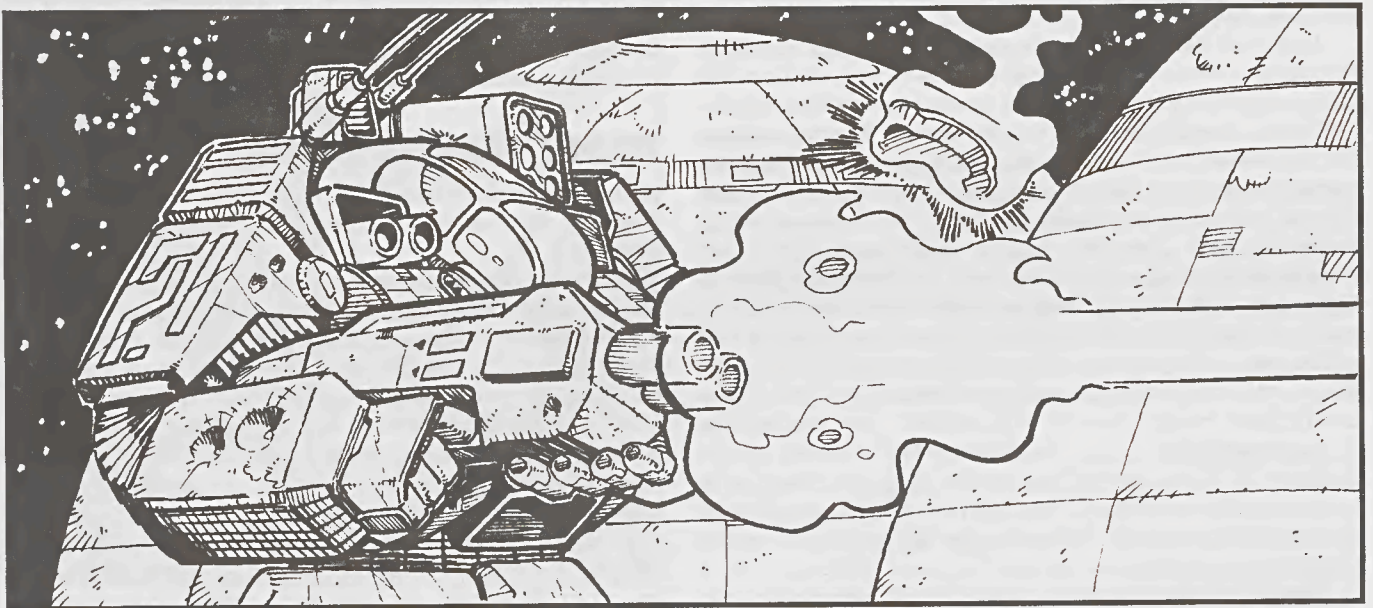
Haufens und ihre überlegenen Waffen die Kurita-Kommandeure, denen sie gegenüberstanden. Rhondas Art, laute Rock'n'Roll Musik über die Kommunikationssysteme abzuspielen, empfanden die draconischen Truppen als besonders störend.

Als die Clans im Jahre 3050 in die Innere Sphäre eindringen, gaben Rhonda und ihr Vater ihre Clanherkunft den aus der Inneren Sphäre stammenden Mitgliedern der Einheit bekannt und sicherten ihnen zu, die Versuche von Wolfs Dragonern zu unterstützen, die Innere Sphäre in diesem Konflikt zu verteidigen. Mit seinen einmaligen Fähigkeiten und dem genauen Wissen über die Lage von Sternenbundbasen begann Snords Wilder Haufen im Jahre 3051 einen gefährlichen Feldzug gegen die Jedefalken. Operation Merlin hatte das Auffinden und Erobern einer Flottenbasis des Sternenbundes im tief in der Jedefalken-Besatzungszone gelegenen Dunkelnebel. Der Wilde Haufen überfiel zu allererst den von den Falken besetzten Planeten Apollo, um in den dortigen Beobachtungsposten des Sternenbundes einzudringen, dessen

der Haufen ergeben und die Basis und die Kontrolle über diesen Sektor des Raums an die Clans übergeben. Der Sternhaufen akzeptierte im Glauben, die Söldner seien leicht zu schlagen.

Die beiden Streitkräfte begegneten sich in einer hart umkämpften Schlacht auf der atmosphärenlosen Oberfläche und in den unterirdischen Lagerräumen von Camelot Command. Die geringe Anziehungskraft und die wenigen funktionierenden Verteidigungsanlagen zu ihrem Vorteil ausnutzend, gingen Snords Söldner als Sieger hervor. Sie fügten den Unterlegenen noch mehr Schmach zu, indem sie die besiegten Falkenkrieger als Leibeigene für den Clan Snord nahmen. Die Erweiterung um die OmniMechs und Jedefalken zusätzlich zu den Sternenbund-BattleMechs machte Snords Wilden Haufen zu einer noch tödlicheren Einheit.

Cranston Snord reiste eine Woche später mit Techs des Vereinigten Commonwealth an, die sofort mit der schwierigen und aufwendigen Instandsetzung der Basis begannen. Rhonda blieb auf Camelot Command und benutzte die Pau-



Aufzeichnungen die exakten Koordinaten der versteckten Basis beinhalteten. Der Wilde Haufen traf auf einen Aufklärungstrupp des Sternhaufens Dark Wing und griff die Einheit aus älteren Kriegern und Freigebornen im Tinklerwald auf Apollo an. Ihr Wissen über Clanbräuche nutzend forderte Rhonda Snord die Dark-Wing-Krieger zu einem Besitztest über die Beobachtungspostenberichte auf und zwang ihre Gegner in eine Pattsituation. Der siegreiche Wilde Haufen fand die Aufzeichnungen und zog sich hastig ins All zurück, wobei er sich den Weg durch einen Hinterhalt der Jedefalken kämpfen mußte. Der Rest des Dark Wing Sternhaufens brannte darauf, die Erniedrigung ihrer Krieger zu rächen, und verfolgte die Söldner bis in den Dunkelnebel. Bei ihrer Ankunft auf der alten Sternenbundbasis Camelot Command fanden die Jedefalken die Station teilweise in Betrieb und kompetent bemannt vor. Rhonda besann sich auf ihre Clanherkunft und führte ein formelles Batchall durch, wobei sie nicht nur Camelot Command, sondern auch die Maschinen und Mitglieder des Dark Wing Sternhaufens als Kriegsbeute in das Gebot mit einbezog. Gewannen die Jedefalken, würde sich Snords Wil-

se, um sich vom Kampf mit den Falken zu erholen und wieder aufzurüsten, wobei die gefangengenommenen Leibeigenen und die OmniMechs in die Einheit integriert wurden. Nachschubmissionen zur Basis erfordern einen Sprung in die Besatzungszone der Jedefalken und sind deshalb sehr selten. Wolfsnetz-Experten gehen davon aus, daß bei der Geschwindigkeit der laufenden Arbeiten mit einer Fertigstellung der Basis zum Ende des Waffenstillstandes von Tukayyid zu rechnen ist.

Trotz ihres mangelnden Respektes für die älteren Krieger, die dem Dark Wing Sternhaufen zugeteilt gewesen waren, empfanden die Jedefalken die Niederlage gegen den neugebildeten „Clan Snord“ als tiefe Schande. Der Erfolg der neuformierten Falkengarde auf Tukayyid machte einen Teil der Schande der Jedefalken wieder gut, aber die Präsenz des Wilden Haufens inmitten der Besatzungszone der Jedefalken blieb eine konstante Erinnerung an jeden Fehlschlag, den die Falken während der Invasion erlitten. Nach einer Niederlage gegen Truppen des Vereinigten Commonwealth und Wolfs Dragoner auf Morges im Mai 3054 befahl Khan



SNORDS WILDER HAUFEN

Kanderan Chistu der Jedefalken die Zerstörung der „Snord-Banditen“. In der Hoffnung, ein wenig ihrer verlorenen Ehre wiederzuerlangen, führten die Falken einen erneuten Angriff gegen Camelot durch. Durch das Wolfsnetz über die Pläne des Clans informiert, bereitete Oberst Rhonda Snord einige Fallen für die Falken vor, zu denen auch ein tödliches Minenfeld auf der Oberfläche von Camelot gehörte.

Mit den 8. Regulären Falken und dem 124. Angriffs-Sternhaufen, Teilen der Elite-Vau-Galaxis erwartete Khan Chistu einen schnellen Sieg über die Söldner. Überzeugt, es mit minderwertigen Freigeborenen zu tun zu haben, boten die beiden Sternhaufen die unerläßliche Raum- und Elementarunterstützung weg. Rhonda Snord beantwortete das Batchall der Falken und verteidigte ihr Kommando mit der gesamten Streitmacht, die Clan Snord zur Verfügung stand. Die Benutzung des Clannamens, eine geplante Beleidigung, machten die Sterncommander Brikai Buhallin und Abraham ChiLi rasend vor Wut und verschaffte Clan Snord einen deutlichen Vorteil. Ihr Ärger ließ beide Falken-Kommandeure ihren kühlen Kopf vergessen; anstatt zusammenzuarbeiten, wetteiferten sie um die Ehre, die Banditen zu zerstören.

Innerhalb der ersten Stunde des Angriffes verloren die 8. Regulären Falken soviel Material und Menschen, daß sie faktisch aufgerieben waren. Als sie in das vorbereitete Minenfeld liefen, stiegen zwei, Mechsterne aus mit Planen verdeckten Aushebungen, in denen sie mit abgestellten Fusionsreaktoren gewartet hatten, und fielen den Clannern in den Rücken, was den Angriff der Falken brach, bevor er richtig begonnen hatte. Der 124. Angriffs-Sternhaufen, der seine Raumunterstützung weggeboten hatte, fiel Jägerangriffen zum Opfer und verlor bei Tiefflug- und Bombenangriffen schon mehr als zwei Sterne OmniMechs, lange bevor sie ihre Angriffspositionen erreichten. Als der 124. letztendlich auf Clan Snord traf, fand er keine zusammengewürfelte Einheit aus unwürdigen Freigeborenen vor, sondern eine gut geölte Tötungsmaschine. Und obwohl der Wilde Haufen in der Schlacht Verluste hinnehmen mußte, ging der Sieg ganz klar an die Söldnereinheit. Statt den Kampfgeist der Einheit zu vernichten, stärkte und einte die Schlacht den neuen Clan.

Die beiden geschlagenen Falken-Sternhaufen flohen von Camelot und schworen Rache für ihre Niederlage. Außer sich vor Wut über das Versagen, die Clanehre wiederherzustellen, stellte Khan Chistu beide Offiziere an Solahma-Einheiten ab, eine entehrende Degradierung, die jedem Falken-Kommandeur den Preis für ein Versagen vor Augen führte. Wolfsnetz glaubt, daß die Jedefalken innerhalb der nächsten zwei Jahre erneut angreifen werden, das nächste Mal vielleicht mit einer gesamten Galaxis von Kriegern. Neue Informationen haben ergeben, daß auch der Clan der Stahlvipern plant, Camelot einzunehmen und sei es nur, um die Jedefalken bloßzustellen.

BESONDERE AUSRÜSTUNG

Snords Wilder Haufen hat beinahe regimentsstärke und ist neben Wolfs Dragonern die einzige Einheit der Inneren Sphäre, die mit Clantechnik arbeitet. Obwohl Tonnen von Clanimaterial die Schlachtfelder der Inneren Sphäre bedecken, so

besitzen doch nur wenige Einheiten das nötige technische Wissen, um die geborgenen Teile auch benutzen zu können. Neben den Kell Hounds und Wolfs Dragonern ist der Wilde Haufen die einzige Söldnereinheit der Inneren Sphäre, die OmniMechs einsetzt. Snord verwendet auch Clan-Elementare, eine Seltenheit bei Truppen der Freien Inneren Sphäre und ein weiterer Vorteil der Einheit.

Der Wilde Haufen hat einige technische Schätze auf Camelot Command entdeckt, zu denen u.a. die Baupläne und ein kompletter Rumpf des *Kampfhund* gehörten. Diesen haben Blackwell Industries gerade angefangen, in Massen zu produzieren. Zudem haben Snords Leute noch eine Menge BattleMechs und Ausrüstung aus der Sternenbundzeit entdeckt, darunter Mech der Typen *Spartaner* und *Excalibur*, sowie das Schwere Sturmgeschütz *Padilla*. Die ComGuards, lange Zeit die einzige Streitmacht, die solche Sternenbundwaffen besaß und einsetzte, hatte nur eine Handvoll dieser Maschinen und weil andere Streitkräfte diese Waffen überhaupt nicht kannten, brachte ihr Einsatz große Vorteile. Bei den fehlgeschlagenen Angriffen der Jedefalken auf Camelot Command erbeutete Snord noch einige der neueren BattleMechs der Garnisonsklasse, was die Kampfkraft der Einheit zusätzlich verstärkte.

PERSÖNLICHKEITEN

Name: Cranston Snord

Stellung: Kommandeur, Snords Wilder Haufen (im Halb-Ruhestand)

Im Laufe seiner gesamten Karriere hat Cranston Snord bewiesen, daß er einer der fähigsten und undurchschaubarsten Kommandeure der Inneren Sphäre ist. Seit der Trennung von Wolfs Dragonern hat Cranston eine Eliteeinheit aufgebaut, die fähig ist, jedem Angriff zu widerstehen. Er ist außerordentlich exzentrisch und hat den Ruf eines Plünderers und Sammlers alter Relikte der Vergangenheit. Hinter Cranston's jugendlichem Enthusiasmus steht ein scharfer logischer Verstand.

Sein Herzanfall vor ein paar Jahren hinterließ eine Nervenlähmung in seinem linken Bein, die ihn zwingt, einen Stock zu benutzen. Er steuert nur noch ganz selten einen Mech und niemals in echten Kämpfen. Trotz seines Alters ist Cranston Snord immer noch ein populärer und aktiver Mann. Er trägt eine alte Sternenbund-Uniform und hat ständig eine seiner alten Pfeifen bei sich, obwohl Rhonda ihm das Rauchen untersagt hat.

Obschon viele Kommandanten in seinem Alter pensioniert sind, bleibt Cranston mit dem Wilden Haufen verbunden. Rhonda übernimmt alle Kampfoperationen, während Cranston sich weiterhin um die Finanzierung, Kontrakte und Rekrutierung kümmert. Mit dem letzten Sieg über die Jedefalken bei Camelot Command hat Cranston die Verantwortung dafür übernommen, Leibeigene in die Einheit zu integrieren und die OmniMechs und anderes Material neu auszurüsten. Cranston Snord sieht durch gefangene Clanner, die auf Clan Snord eingeschworen wurden, die Regimentsgröße schon bald erreicht. Mit seiner Kenntnis über ClanKrieger könnte sein Traum schon bald wahr werden.



Name: Rhonda Snord

Stellung: Kommandeurin, Snords Wilder Haufen

Als einziges Kind Cranston Snords wurde Rhonda als Frei-geborene im Clanraum geboren, kurz bevor ihr Vater einen Rang in der Kriegerkaste Clan Wolfs errang. Der Verlust ihrer Mutter im Alter von drei Jahren band sie noch mehr an ihren Vater, eine atypische Beziehung in der Gesellschaft der Clans. Als Cranston sich bei Jaime und Joshua eintrug, beharrte er darauf, daß seine Tochter mit ihm kommen müsse, und argumentierte damit, daß Wolfs Dragoner eher als Söldnereinheit erscheinen würden, wenn sie auch ein paar Angehörige hätten. Weniger wegen der Glaubwürdigkeit als wegen der Gelegenheit, den Außenseiter loszuwerden, stimmte Clan Wolf seinen Forderungen zu.

Rhonda wurde, sobald sie einen Mech steuern konnte, von den anderen Einheitsmitgliedern als gleichwertig anerkannt. Im Laufe ihres ersten schweren Kampfes auf Phecda verlor sie ihr ganzes linkes und große Teile ihres rechten Beines. Medizinische Hilfe, die ihr Wolfs Dragoner im Geheimen zukommen ließen, rettete ihr Leben und gab ihr die Fähigkeit

zurück, einen Mech steuern zu können.

Rhonda entwickelte einen eigenartigen Geschmack für Musik, ganz speziell für Rock'n'Roll Musik des zwanzigsten Jahrhunderts. Ihre ganz besondere Liebe gilt Elvis Presley, aber in den vergangenen Jahren hat sie die störende Wirkung der lauten Musik, die ihr *Highlander* über externe Lautsprecher verbreitet, eingesehen.

Wie ihr Vater scheint auch Rhonda oft seltsam und nicht einschätzbar zu sein, verbirgt aber einen methodischen und logischen Geist hinter ihrer Exzentrik. Sie kennt die Clantraditionen und läßt einiges von deren Disziplin in ihren Führungsstil einfließen. Rhonda war hin- und hergerissen zwischen ihrer Clanherkunft und ihrer Liebe zur Inneren Sphäre und deren Geschichte. Nach Jahren innerer Konflikte hat sie schließlich der Freien Inneren Sphäre den Vorzug gegeben.

Rhonda hat vor zwölf Jahren heimlich ein Kind adoptiert und das junge Mädchen Alexandria Natascha Snord getauft. Das Kind wurde während eines Überfalls der Liga Freier Welten zur Kriegswaise und wächst auf Clinton auf. Alexandrias Patentante, Misha Auburn, ist der einzige Mensch außerhalb des Wilden Haufens, der von der Beziehung zwischen Rhonda und ihrer Adoptivtochter weiß.

Name: Tempest Storm

Stellung: MechKriegerin, 1. Kompanie

Tempest ist die Tochter eines der ersten Mitglieder der Einheit, Solomon Storm. Von der zweiten Frau Solomons auf Clinton geboren, wuchs Tempest bei Snords Wildem Haufen auf. Wie ihr Vater liebt sie alte Kinofilme und Holovideo-Dramen. Sie trat dem Wilden Haufen 3026 bei und steuerte einen der ausgeschlachteten BattleMechs, die Cranston in der Basis auf Phecda entdeckt hatte. Tempest kämpfte in verschiedenen Schlachten im 4. Nachfolgekrieg der Seite ihres Vaters.

Bei einem Angriff auf Wega im Jahre 3039 wurde der Wilde Haufen in einige harte Schlachten verwickelt. Im Verlaufe des schlimmsten dieser Gefechte wurde Solomon Storm vom Rest der 3. Kompanie abgeschnitten. Als er erkannte, daß er alleine fast einer ganzen Kompanie Mechs gegenüberstand und keine Chance zur Flucht hatte, griff Solomon an. Anfänglich ließ der völlige Irrsinn dieses Angriffs die Draconier zurückweichen, aber als sie die Situation erkannten, zerstörten sie Solomon's *Wächter*, bevor Tempest und der Rest ihrer Lanze zu ihm stoßen und ihn retten konnten. Dieser Zwischenfall machte Tempest zu einer tödlichen Kriegerin. Rhonda hat sie schon einige Male wegen exzessiver Gewalt ermahnt, aber diese Warnungen haben ihre mörderische Härte nicht gemildert.

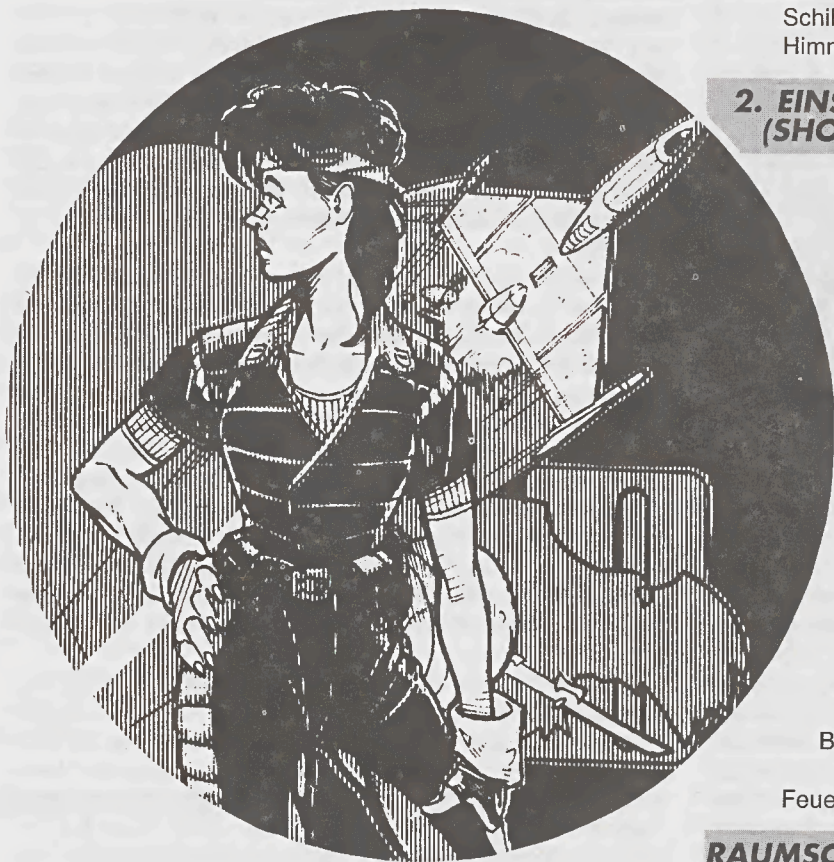
Obwohl Tempest seit dem Tod ihres Vaters verbittert ist, pflegt sie doch seine Traditionen im Wilden Haufen, zu denen auch der Kauf alter Kinofilme gehört. Seit 3039 hat sie dem Museum der Einheit einige Sammlerstücke gespendet. Wenn Tempest nicht im Dienst ist, verbringt sie ihre Zeit mit Dalid „Darkside“ Burns, dem Nachfolger ihres Vaters in der 3. Kompanie. Es wird angenommen, daß die beiden romantisch verbunden sind, aber niemand wagt, die stürmische Tempest danach zu fragen.



SNORDS WILDER HAUFEN

AUFSTELLUNG

Nach dem Überfall der Jedefalken auf Camelot Command 3051 wurde Snords Wilder Haufen reorganisiert. Zur Zeit hat er eine permanent wechselnde Truppeneinteilung. Um die leib-eigenen Jedefalken leichter integrieren zu können, änderte Rhonda die Einheitenstruktur von Kompanien nach Art der Inneren Sphäre in Clan-Sternhaufen und Trinärsterne. Der erste Sternhaufen und der Binärstern Bravo des zweiten Sternhaufens, ungefähr das Äquivalent zu einem Bataillon und einer Kompanie, sind auf Camelot Command im Dunkelnebel stationiert. Die verbliebenen drei Trinärsterne des zweiten Sternhaufens, die aus den drei Original-Kompanien der Einheit bestehen, und deren Unterstützungszüge, die von Oberst Rhonda Snord kommandiert werden, beschützen Einrichtungen des Vereinigten Commonwealth auf Edasich. Rhonda läßt ihre Truppen gleichzeitig mit den Nachschubsprüngen des Vereinigten Commonwealth zum Dunkelnebel auswechseln und macht es den Clans so unmöglich zu erkennen, welche Truppen sich zu welcher Zeit auf Camelot befinden.



CLAN SNORD / RHONDA

SNORDS WILDER HAUFEN

2 erweiterte Sternhaufen

Oberst Colonel Rhonda Snord

1. EINSATZSTERNHAUFEN (DER SMARAGDHAUFEN)

Oberst Rhonda Snord

BefehlsStern

5 BattleMechs

Trinärstern Alpha (Sterncommander Harris)

JagdStern (5 BattleMechs)

EinsatzStern (5 BattleMechs)

AngriffsStern (5 BattleMechs)

Trinärstern Bravo (Sterncommander Marcos Shake)

AngriffsStern (5 BattleMechs)

BrecherStern (5 BattleMechs)

AnkerStern (5 BattleMechs)

Binärstern Alpha (Sterncommander Holly)

SchildStern (5 Punkte Elemente)

HimmelsStern (5 Jäger)

2. EINSATZSTERNHAUFEN (SHORTYS PLUNDERER)

Sterncaptain Samuel „Shorty“ Sneeede

BefehlsStern

5 BattleMechs

Binärstern Alpha

(Sterncommander Darrell Lanst)

ArtillerieStern (5 BattleMechs)

BlitzStern (5 BattleMechs)

Binärstern Bravo

(Sterncommander Arian Malvinson)

RangerStern (5 BattleMechs)

SchleicherStern (5 BattleMechs)

Trinärstern Alpha

(Sterncommander Norris)

Hammer Supernova

(5 BattleMechs, 5 Strahlen Elementare)

BodensturmStern (2 BattleMechs,

3 Strahlen Infanterie)

FeuerStern (5 BattleMechs)

RAUMSCHIFFE

2 Landungsschiffe der Union-Klasse: *Scavenger I* und *II*

1 Landungsschiff der Overlord-Klasse: *Graceland*

5 Clan-Landungsschiffe der Breitschwert-Klasse (erobert):

SmaragdKrieger, Hound Dog, Iron Honor,

Snords Amboß, Dispatcher

Im Jahre 3054 von einem ehemaligen ComStar-Adepten gegründet, haben sich die Black Thorns schon bewährt. Der Kommandeur der Einheit, Jeremiah Rose, in der grausamen Schlacht auf Tukayyid getestet, rekrutierte eine kleine Gruppe von harten, extravaganten Mechkriegern, die Außenseiter in den Arenen von Solaris waren, und führte sie in einem Kampf an, der den Planeten Borghese aus den Krallen der Jadedalken befreite. Unter seiner gekonnten Führung und mit ihrer sorgfältig gewarteten Ausrüstung haben sich die Black Thorns einen Platz unter den Söldnereinheiten der Inneren Sphäre verdient.

DERZEITIGER STATUS

Als die Highlander-Kriegerversammlung auf Northwind sein Verlangen, eine Einheit der Northwind Highlanders rekrutieren und gegen die Clans anführen zu dürfen, ablehnte, gründete Jeremiah Rose die Black Thorns. Gezwungen, eine selbstständige Einheit zu gründen, um wieder gegen die Clans antreten zu können, schuf Jeremiah Rose die Einheit aus ungewöhnlichen Mechkriegern. Er bildete den Kern der Einheit auf der Spielwelt Solaris VII aus Kriegern, die entweder unerprobt, verrückt oder auf der Flucht waren. Nach einem überraschenden Erfolg über die Jadedalken auf Borghese haben die Black Thorns einen Kontrakt der ComGuards akzeptiert, der sie auf die wenigen Planeten brachte, die von der Freien Republik Rasalhaag noch übrig sind. Die Besessenheit dieser kleinen Einheit, unbedingt gegen die Clans zu kämpfen, dürfte entweder großen Ruhm oder ihre Zerstörung einbringen. Obwohl sie sich zur Zeit in einer hervorragenden finanziellen Situation befinden, fehlt den Black Thorns doch das politische und wirtschaftliche Know-How, um die besten Kontrakte abzuschließen. Sie müssen Kontrakte annehmen, welche die bekannteren Söldnereinheiten ablehnen, und das ist eine Gratwanderung zwischen Erfolg und Untergang. Sie können Reserven weder einlagern noch mieten, daher haben die Black Thorns praktisch keine Ausrüstung, keinen finanziellen Rückhalt und auch keinen Ruf, auf den sie zurückgreifen könnten, wenn sie eine Schlacht gegen die Clans verlieren.

Trotz der Drohung von Tod oder Gefangenschaft, sollten sie einmal verlieren, nehmen die Black Thorns nur Kontrakte an, die sie gegen die Clans antreten lassen. Jeremiah Rose hat die Invasoren als ComGuard-Offizier auf Tukayyid bekämpft und die schrecklichen Konsequenzen eines Sieges der Clans über die Freie Innere Sphäre besser begriffen als die meisten anderen, daher wird er jedes Risiko eingehen, um diesen Sieg zu verhindern.

DIE ANFÄNGE

Jeremiah Rose, der älteste Sohn von Marie und Cornelius Rose, wurde bei den Northwind Highlanders geboren. Nachdem seine Mutter im Kampf für Haus Davion im Krieg von 3039 starb, verließ ein verärgelter und desillusionierter Jeremiah Rose die Northwind Highlanders und trat den ComGuards bei. ComStar stationierte den jungen Adepten auf verschiedenen Welten und versetzte seine Einheit im Jahre 3052 nach Tukayyid zum großen Kampf gegen die Invasoren. Als sich die Clans zurückzogen und das Feld den siegreichen ComGuards überließen, hatte Rose für den Sieg mit seinem BattleMech und dem Leben seiner gesamten Einheit bezahlt.

Als entrechteter Mechkrieger quittierte er den Dienst und kehrte zum ersten Mal seit fünfzehn Jahren nach Northwind zurück. Davon besessen, die Clans zu bekämpfen, wollte er nicht darauf warten, daß der zersplitterte ComStar eine neue Richtung fand. So erschien Rose vor dem Kriegerrat der Highlanders und bat um die Erlaubnis, eine Highlander-Einheit gründen zu dürfen, um damit die Clans zu bekämpfen. Seine Hoffnungen scheiterten an der Opposition seines Vaters vor der Versammlung und so revidierte Rose seine Pläne. Seine Schwester und sein Cousin baten ihn, seiner sich noch in Gründung befindlichen Einheit beitreten zu dürfen, und er sandte die beiden nach Outreach, um sie nach Aufträgen und Rekruten suchen zu lassen, während er selbst nach Solaris reiste, um dort einen BattleMech zu besorgen. Er konnte sich zwar keinen kaufen, gewann aber in einem verzweifelten Arenaduell einen *Dunkelfalken* und rekrutierte zwei talentierte Außenseiter. Auf Outreach fügte er noch zwei Mechkrieger hinzu: einen ehemaligen Angehörigen des Lyranischen Heeres, der mit der Diagnose, ein geisteskranker Grenzfal zu sein, behaftet war und einen Offizier eines capellanischen Kriegerhauses, der aus der Konföderation Capella geflohen war und seinen brandneuen *Rabe* mitbrachte.

BORGHESE

Rose und seine Einheit hatten sich kaum formiert, als sie sich auch schon mit Wolfs Dragonern anlegten. Ein Streit mit einem Dragoner-Oberst endete in einer Herausforderung zu einem Duell auf dem Trainingsgelände und die untrainierten Black Thorns machten sich unbeliebt, indem sie die Dragonereinheit schlugen. Sie mußten Outreach schnell verlassen und nahmen daher einen fragwürdigen Garnisonskontrakt auf Borghese an, einem Planeten in der Nähe der Grenze zwischen dem Vereinigten Commonwealth und der Besatzungszone der Jadedalken.

Nach ihrer Ankunft auf Borghese stellten sie fest, daß ein





großer Teil der planetaren Regierung nichts mit der Einheit zu tun haben wollte. Obwohl der Rat zustimmte, den auf Outreach unterzeichneten Kontrakt einzuhalten, und die Söldner in einer neuen, bequemen Unterkunft unterbrachte, blieben die Beziehungen zwischen den Söldnern und der Bevölkerung eher kühl. Eine Pro-Clan-Fraktion auf Borghese verschlimmerte die Situation, als sie eine heimtückische Attacke auf ein ziviles Landungsschiff der Black Thorns durchführte. Während die Black Thorns versuchten, ihr Landungsschiff zu retten, überfielen die Clan-Sympathisanten die Unterkunft der Black Thorns und töteten einige Zivilisten, die vor der Unterkunft gegen die Präsenz der Black Thorns protestierten. Dann schoben sie die Schuld an deren Tod auf die Black Thorns. Zu Aussätzigen erklärt, flohen die in die Wildnis und wurden von einer größeren Anzahl Miliztruppen verfolgt.

Anstatt die Menschen zu bekämpfen, die sie laut Kontrakt beschützen sollten, führte Rose seine Einheit in einer wilden Verfolgungsjagd durch die Wildnis. Als die Miliz sie letztendlich einholte, verlangte deren Anführer Salander Morgain die Kapitulation der Einheit und erklärte, daß das angeblich gestohlene Landungsschiff der Black Thorns sich bereits auf den Rückweg nach Borghese befände, mit einem Landungsschiff der Jadefalken im Schlepptau. Die Clan-Sympathisanten hatten die Clans nach Borghese eingeladen, um den Planeten zu besetzen, in der Hoffnung, Krieg zu vermeiden und vom Wechsel der Machthaber zu profitieren. Die Black Thorns tilten den Verrat von Borghese per Funk den Miliztruppen mit, die Morgain gefolgt waren, und mit der Hilfe derer, die zu den Black Thorns überliefen, besiegten sie die Sympathisanten. Nach einer kurzen Ruhepause für Reparaturarbeiten griffen die Black Thorns die Hauptstadt an, um den Clanstreitkräften entgegenzutreten. In einer Reihe von schweren Schlachten, die das Leben vieler loyaler Borgheser Miliztruppen und deren Mechs kosteten, kämpften sich die Black Thorns den Weg zu den ComStar-Gebäuden durch und sandten eine Nachricht mit der Bitte um Hilfe an das Vereinigte Commonwealth. Wegen des schnellen Auftauchens von VCS-Einheiten hielt es die kleine Claneinheit, die Borgheses förmliche Kapitulation entgegennehmen sollte, für angebracht, den Planeten wieder zu verlassen.

KONTRAKTERFORDERNISSE

Wie jede Söldnereinheit bevorzugen auch die Black Thorns einen Langzeitvertrag. Sie nehmen jedoch jeden Kontrakt an, der sie gegen die Clans ins Feld führt. Weil die Einheit ein ständiges Abkommen mit einem kommerziellen Landungsschiff hat, haben die Black Thorns doch etwas mehr Kontrolle über die Kontrakte, die sie annehmen, als Einheiten, die keine solche Transportmöglichkeit besitzen.

Rose und seine Stellvertreterin behalten sich das Recht vor, alle Kontrakte persönlich auszuhandeln. Nach Festlegung der Grundbedingungen überläßt Rose die Detailfragen seiner Stellvertreterin. Sobald die letztendliche Version des Kontraktes vorliegt, unterzeichnet Rose für die Einheit. Trotz zurückgebliebener Animositäten zwischen den Thorns und einigen Mitgliedern von Wolfs Dragonern hält Rose den Kontakt zur Werbehalle aufrecht; Wolfs Dragoner vermittelten sogar den laufenden Kontrakt der Black Thorns mit den ComGuards.

PERSÖNLICHKEITEN

Name: Jeremiah Rose

Stellung: Kommandeur, Black Thorns

Jeremiah ist im Militär groß geworden und diente ursprünglich bei den Northwind Highlanders, dann bei den ComGuards. Ein Krieger durch und durch, sind seine Fähigkeiten als Anführer und Taktiker weit höher als seine soziale Anpassung. In die Rolle eines wagemutigen Söldners gedrängt, erkannte Rose sehr schnell, daß eine unabhängige Söldnereinheit nicht nur Freiheit bedeutete. Durch das beinahe eingetretene Desaster auf Borghese lernte er schnell die Bedeutung von guten Beziehungen und finanzieller Planung einer Söldnereinheit kennen, wobei er hart daran arbeitet, diese Fähigkeiten zu vertiefen.

Name: Rianna Rose

Stellung: Stellvertretende Kommandeurin, Black Thorns

Riannas Begabung für Logistik verschafft der Einheit benötigte Ersatzteile und Material, wobei ihre Jugend sie nicht daran hindert, ein fähiger 1. Offizier zu sein. Sie war erst vier Jahre alt, als Jeremiah seine Heimat verließ und zu ComStar ging. Rianna wuchs unter der Erziehung ihres Vaters und der verbliebenen älteren Brüder auf. Gegen den Willen ihres Vaters wurde sie MechKriegerin und schloß die Akademie auf Northwind als Beste ihrer Klasse ab. Als jüngstes Mitglied der Black Thorns erhält Rianna eine Menge ungewünschten Schutzes durch die anderen Mitglieder der Einheit. Ihre Beliebtheit bei den anderen und ihre Ausgeglichenheit dienen als Puffer für die Launen ihres Bruders.

Name: Antioch Bell

Stellung: Leibwächter des Kommandeurs, BefehlsLanze, Black Thorns

Bell trat aus den Vereinigten Commonwealth-Streitkräften aus, als eine Untersuchung ergab, daß seine gesamte Einheit in Schwarzmarktgeschäfte verwickelt war. Obwohl er nicht aktiv daran beteiligt gewesen war, wußte Bell, daß sein bester Freund und kommandierender Offizier die Geschäfte leitete, und tat nichts, um ihn zu stoppen. Nachdem er die 26. Lyranische Garde verlassen hatte, reiste er zusammen mit seinem degradierten Freund, Salander Morgain, nach Borghese, wo ihm sein Freund versprach, eine Söldnereinheit zu gründen. Bell ging mit Morgain auf Jagd auf die Black Thorns, entdeckte jedoch in der Schlacht Morgains Clan-Sympathien. Dies brachte ihn gegen seinen ehemaligen Freund auf. Bell rettete Rose das Leben und damit die Zukunft der Black Thorns, indem er die Seiten wechselte. Daraufhin machte ein dankbarer Jeremiah Rose Bell zu einem Mitglied seiner Einheit. Mittlerweile steht er Rose recht nahe und unterstützt oder beschützt ihn, je nach Bedarf.

Name: Esmeralda

Stellung: Kommandeur, KampfLanze, Black Thorns

Als MechKriegerin mit Temperament verbrachte Esmeralda ihre Zeit damit, sich ihren Unterhalt bei den Spielen auf Solaris zu verdienen. Zuerst in den Außenbezirken und dann in der Hauptstadt nahm sie an mehr Kämpfen teil, als sie sich erinnern kann. Obwohl sie eine begabte Pilotin ist, kam Esmeralda in den Einzelausscheidungen nie weit nach vorn. Als Lanzen-Duelle immer beliebter wurden, katapultierten ihre Fä-

higkeiten sie in die besten Arenen von Solaris. Mit guter Planung und etwas Glück sparte sie genügend Geld zusammen, um einen Mech zu kaufen, und rüstete diesen in eine Todesmaschine um. Im Jahre 3054 kämpfte Jeremiah in einer der Arenen von Solaris in Esmeraldas Lanze, wobei er sie so beeindruckte, daß sie sofort zusagte, als er ihr einen Kommandoposten in seiner neuen Söldnereinheit anbot.

Name: Badicus O'Shea

Stellung: KampfLanze, Black Thorns

Er ist ein Freund Esmeraldas und liebt alle Dinge, das Leben ganz besonders. Er erscheint immer sorglos und glücklich, wobei er den Rest der Einheit mit seiner lustigen Art unterhält. Sein unauffälliges Äußeres verbirgt einen fähigen Verstand und seine erhebliche Größe seine schnellen Reflexe. Er ist der erste, wenn es darum geht, Freunden zu helfen, und der letzte, der eine Bar bei Nacht verläßt.

Name: Eber

Stellung: KampfLanze, Black Thorns

Eber ist ein ehemaliges Mitglied des 3. Lyranischen Heers, ein Einzelgänger, der als anormaler Grenzfall diagnostiziert und entlassen wurde. Geisteskrank oder nicht, hat er bisher das Vertrauen, das Rose ihm entgegenbrachte, nicht enttäuscht. Er ist ein Mann wie ein Bär, der spricht, als käme er gerade aus dem tiefsten Wald, hat aber den Geist eines Renaissance-Gelehrten. In vielen Dingen bewandert, kennt Eber sich in so verschiedenen Fächern wie Poesie und Taktik aus, wobei er Byron genauso fließend zitiert wie Rommel. Extrem loyal, benutzt Eber seine unnachahmlichen technischen Fähigkeiten genausogut wie seine Kampffähigkeiten, um die Black Thorns zu einer erfolgreichen Einheit zu machen.

Name: Ajax

Stellung: Kommandeur, ScoutLanze, Black Thorns

Nicht länger imstande, den besessenen Haß seiner Einheit gegen Haus Davion zu teilen, floh Ajax im Jahre 3054 aus dem Kriegerhaus Hiritsu und schüttelte alle Liao-Verfolger erfolgreich ab, bis er mit seinem hochentwickelten *Rabe* Outreach erreichte. Nachdem er die rekrutierenden Mitglieder der Einheit gründlich studiert hatte, entschloß sich Ajax, den Black Thorns beizutreten. Ajax tut sich bei Aufklärungsmissionen hervor und führt die ScoutLanze außergewöhnlich gut an. Nach dem Tod des ersten Lanzenkommandeurs auf Borghese übernahm Ajax leise und fähig das Kommando. Als die Einheit Borghese verließ, lehnte er die dauerhafte Beförderung erst ab, nahm die Verantwortung dann aber doch an. Still und unnahbar, gibt Ajax nur selten etwas aus seiner Vergangenheit vor den Black Thorns bekannt.

Name: Rachel McCloud

Stellung: Skipper der *Bristol*, eines Landungsschiffs der *Union*-Klasse

Im Raum geboren und aufgewachsen fühlt sich Rachel McCloud mit dem Metalldeck ihres Landungsschiffes unter den Füßen am wohlsten. McCloud diente den Black Thorns anfänglich nur aus Geldnöten als Transportkapitän. Durch eine Reihe von widrigen Umständen wirtschaftlich am Ende, stimmte McCloud zu, die Black Thorns nach Borghese zu transportieren. Mit dem Geld des Transportes wollte sie Raten bei der Bank tilgen, die ihr über alles geliebtes Schiff *Bristol* besitzt.

Obwohl ihre Einmal-Ja-Dann-Wieder-Nein-Beziehung mit Jeremiah Rose ihre Einstellung verändern könnte, scheint sie im Moment daran interessiert zu sein, mit den Thorns einen dauerhaften Kontrakt abzuschließen.

AUFSTELLUNG

Die Black Thorns bestehen aus einer Kompanie BattleMechs. Ihre zwölf BattleMechs sind in drei Mech-Lanzen gegliedert. Obwohl Rose die Sechser-Struktur der ComGuards einführen wollte, überzeugte ihn sein leitender Offizier, daß bei der klassischen Formation der Inneren Sphäre neue Rekruten viel schneller integriert werden konnten und damit die Einheit schneller in den Einsatz gehen konnte. Als Stütze der Einheit befindet sich die BefehlsLanze immer im heftigsten Kampf. Rose benutzt die schweren Mechs seiner Lanze, um durch sein Beispiel die anderen zu führen, weswegen seine Gruppe ständig schwere Schäden erleidet. Weil Rose auf die Erfahrung der Piloten zählt, die Mechs während einer Kampagne zu reparieren, erhält die BefehlsLanze Reparaturen immer zuletzt.

Die KampfLanze besteht ausschließlich aus schweren und überschweren Mechs. Wenn es um Verteidigung geht, benutzt Rose die KampfLanze, um die BefehlsLanze zu verstärken. Wenn die Einheit angreift, unterstützt die KampfLanze sie mit ihrer Schlagkraft, um ein gesetztes Ziel zu erreichen. Weil diese Mechs die langsamsten in der Söldnerkompanie sind, verteidigt die Lanze häufig statische Ziele und greift unbewegliche Objekte an.

Die ScoutLanze besteht nur aus leichten Mechs, viele davon mit Sprungkapazität. Das Gerücht, leichte Mechs hätten im Kampf gegen die Clans nur ein kurzes Leben Lügen strafend, ist die ScoutLanze in erstaunlich guter Form. Rose benutzt diese Lanze, um den Feind zu finden, damit die beiden anderen den tödlichen Schlag anbringen können.

BEFEHLSLANZE

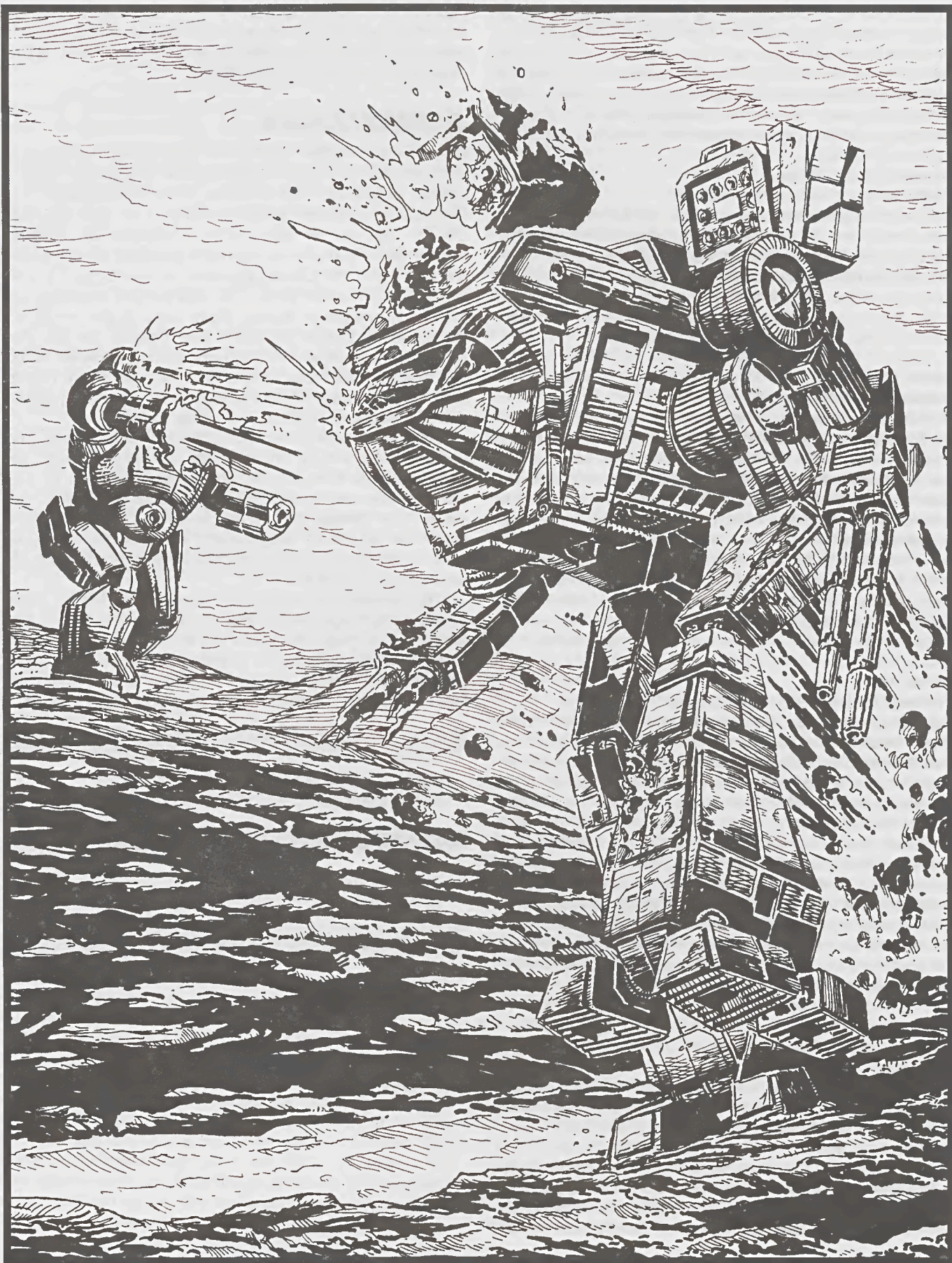
Kapitän Jeremiah Rose
(4 BattleMechs)

KAMPFLANZE

Commander Esmeralda
(4 BattleMechs)

SCOUTLANZE

Commander Ajax
(4 BattleMechs)



Dieses Kapitel bietet den Spielern ein leicht verständliches System an, um eine spielbare Söldnereinheit aufzustellen, vom Ausrüsten der Truppe bis hin zur Finanzierung von Ersatzteilen. Weil Geldmanagement die größte Herausforderung für eine Söldnereinheit ist, behandelt diese Buch verschiedene Möglichkeiten, mit allen Kosten umzugehen, die eine Einheit erwarten – Gehälter, Unterhaltskosten, das Anheuern von genügend Personal, um die Einheit zu erhalten, sogar die unterschiedlichen Kosten, beim Kauf oder Mieten eines Landungs- oder Sprungschiffs zum Truppentransport. Das vielseitige Würfelsystem reflektiert zum einen die Komplexität, die in der Ausrüstung einer Söldnereinheit steckt, und zum anderen die Glückskomponente, die jeden Aspekt eines Söldnerlebens begleitet.

SONDERREGELN

Um die Planung zu vereinfachen, sollten zukünftige Söldnerkommandanten die Aufstellung ihrer Einheit auf einem Stück Papier vorbereiten. Um das Zufallselement im Söldnergeschäft darzustellen, benutzen die Spieler Würfel, wo dies angegeben ist, wobei sie einen oder zwei sechseckige Würfel benutzen. Ein Satz leere Tabellen sind dem Buch am Ende als Kopiervorlage beigelegt. Alle Kosten sind in C-Noten (Credits) angegeben. Wenn es dann darum geht, etwas zu kaufen, sollten die Preise sich nicht mehr als 5 Prozent von den in diesem **Handbuch** aufgelisteten unterscheiden.

KAMPFWERTE

Kampfwerte spielen eine wichtige Rolle in Gründung und Unterhalt einer Söldnereinheit, wie sie in diesem **Handbuch** beschrieben wird. Die Kampfwerte erlauben einem Kommandeur, die relative Stärke von BattleMechs, Fahrzeugen und Infanteristen miteinander zu vergleichen. Kampfwerte geben Spielern darüberhinaus noch die Möglichkeit, faire Kämpfe zu organisieren, was dazu führen sollte, daß beide Seiten einen maximalen Unterschied von 10 Punkten haben sollten. Das **Söldnerhandbuch 3055** benutzt die Kampfwerte auch, um den monatlichen Nachschub sowie Reparaturen nach einer Schlacht zu berechnen. Spieler sollten berücksichtigen, daß ein Wartungspunkt gleich einem Kampfwertpunkt ist.

VERFAHREN

Die acht unten aufgeführten Schritte sind die Richtlinie für einen Spieler, der er folgen sollte, um eine Söldnereinheit zu erschaffen. Die Formulare, Würfe und Tabellen, die nötig sind, um jeden Schritt zu vervollständigen, folgen auf den nächsten Seiten. Sobald ein Spieler eine Einheit erschaffen hat, sollte er unter „Das Führen einer Söldnereinheit“ und „Kontraktverhandlungen“ nachlesen, wie man eine Söldnereinheit in die Gänge bekommt und den ersten Kontrakt findet.

1. Wie soll die Einheit heißen?
2. Wie groß soll sie sein und welche Struktur soll sie haben? Mit welcher Ausrüstung ist sie ausgestattet und wieviel Geld steht ihr zur Verfügung?
3. Ausfüllen der diesem Buch beigelegten Kampftabellen.
4. Errechnen der Gesamtkosten und Wartungspunkte.
5. Errechnen der Minimalunterstützung, die eine Einheit benötigt (zumindest 50 Prozent der Gesamtwartungspunkte).

6. Ausfüllen der entsprechenden Unterstützungstabellen. Sicherstellen, daß die Einheit über das Minimum von 50 Prozent der Wartungspunkte verfügt.
7. Bestimmen, ob Transportmöglichkeiten vorhanden sind.
8. Errechnen des Restbetrags in C-Noten, um festzustellen, ob er die Gesamtkosten noch deckt. Wenn eine Einheit geschaffen wird, sollte berücksichtigt werden, daß genügend C-Noten für eine Transportmöglichkeit übrig bleiben müssen.

NAMENSGEBUNG

Nachfolgerstaatenregimenter nehmen ihre Namen häufig entweder aus einem traditionellen Bezug, wie zum Beispiel „7. Crucis-Lanciers-RKG“ oder, gerade in den letzten Jahren, aus dem Namen des Kommandeurs wie zum Beispiel „Ziblers RKG“. Einheiten benutzen auch gerne berühmte Ereignisse in ihrer Geschichte, die sie dann in den Namen einfließen lassen. Die Siebten Crucis-Lanciers zum Beispiel sind auch noch als die „Broken Wheel Charioteers“ bekannt, weil das Heimatgebiet der RKG im Broken Wheel Distrikt des Vereinigten Commonwealth liegt.

Söldnereinheiten, die früher Verbindung zu einem der großen Häuser hatten oder ihren Ursprung bis in die Zeit der Sternenbund-Verteidigungstreitkräfte zurückverfolgen können, behalten oft den Originalnamen, wie zum Beispiel die 21. Centauri-Lanciers oder die Leichte Eridani-Reiterei. Andere Söldnereinheiten kombinieren den Namen ihres Kommandeurs mit Größe oder Art der Einheit, wie zum Beispiel Laurels Legion, Lindons Kompanie oder Stirlings Füsiliere.

Die folgende Liste stellt nur einige der möglichen Namen zur Verfügung:

Banditen	Highlanders
Brigade	Husaren
Kavaliere	Jäger
Kavallerie	Lanciers
Chasseurs	Legers
Chevaux	Legion
Kommandos	Leichte Reiterei
Kürassiere	Räuber
Dragoner	Phalanx
Füsiliere	Ranger
Grenadiere	Renegaten
Garde	Schützen
Grenzer	Stürmer

EINHEITSGRÖSSE UND STRUKTUR

Die meisten Söldnerkompanien bestehen entweder nur aus BattleMechs oder aus kombinierten Waffengattungen, wobei die Größe von einer Lanze bis hin zu ganzen Regimentern reicht. Der zukünftige Kommandeur einer Einheit sollte jene Größe und Zusammensetzung wählen, die er für richtig hält. Zum Beispiel kann ein Regiment aus einem Mechbataillon, einem Infanteriebataillon, und einem kombiniertem Mech-Luft/Raumjäger-Bataillon bestehen, das seinerseits aus zwei Luft/Raumjäger-Kompanien und einer Mechkompanie besteht.



DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

Spieler sollten jedoch daran denken, daß eine größere Streitmacht als ein Regiment schwer zu spielen ist. Beispiele für eine Einheitenstruktur finden sich im Kapitel „Organisation einer Einheit“.

STARTGELD EINER EINHEIT

Nachdem der Spieler die Größe seiner Einheit und deren Struktur festgelegt hat, sollte er sich auf der Startgeldtabelle die Einheitsgröße herausuchen, die seiner Einheit am nächsten kommt. Die Zahl der Mechs, die in jeder Spalte aufgelistet sind, gelten auch für jeden anderen Waffentyp. Eine Kompanie aus Fahrzeugen fängt mit dem gleichen Credit-Betrag an wie eine Mechkompanie. In einer gemischten Waffengattungseinheit werden die unterschiedlichen Waffenarten geteilt, das heißt, eine Kompanie aus zwei Mechlanzen und einer Fahrzeuglanze sollte als drei Lanzen zusammengerechnet werden, nicht als eine Kompanie. Diese Unterscheidung wirkt sich bei den Zusammenstellungsmodifikatoren (unten) aus, wenn sie verwendet werden, um das Startgeld einer Einheit zu errechnen.

Startgeld einer Einheit

Größe	Startgeld
Regiment (120 Mechs)	450.000.000 C-Noten
Bataillon (40 Mechs)	150.000.000 C-Noten
Kompanie (12 Mechs)	45.000.000 C-Noten
Lanze/Zug (4 Mechs/ 4 Infanterietrups)	15.000.000 C-Noten

Um den richtigen Zusammenstellungsmodifikator zu finden, benutzt man die folgende Tabelle. Danach multipliziert man die vorher festgelegte Geldsumme mit dem entsprechenden Modifikator für jeden Teil der Einheit: Lanze, Kompanie und so weiter, abhängig von der Ausrüstung. Schließlich addiert man die Summen zusammen und erhält das Startgeld der Einheit.

Zusammenstellungsmodifikator

Waffenart	Modifikator
BattleMech	x 1
Luft/Raumjäger	x 0,75
Fahrzeug	x 0,25
Infanterie	x 0,20



Die Crimson Crusaders, ein kombiniertes Waffengattungs-Bataillon, müssen ziemlich genau eine Stärke von 10 Lanzen haben, dürfen diese Zahl aber nicht überschreiten. Der Kommandeur der Crimson Crusaders entscheidet sich für eine Kompanie Mechs, 2 Fahrzeuglanzen und eine Kompanie Infanterie, was zusammengerechnet 8 Lanzen macht. Die Crimson Crusaders fangen demnach mit der folgenden Geldsumme an:

BattleMechkompanie:	45.000.000 C-Noten
Zwei Lanzen Fahrzeuge:	7.500.000 C-Noten
	(3.750.000 C-Noten pro Lanze)
Infanteriekompanie:	9.000.000 C-Noten
Gesamt:	61.5 Millionen C-Noten

Die Crimson Crusaders fangen mit einer Summe von 61,5 Millionen C-Noten Startgeld an, mit der sie Truppen, Unterstützungseinheiten und Transportmöglichkeiten kaufen können.

DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

STARTGELD-MODIFIKATOREN

Die Startgeld-Modifikatoren sollen das Zufallselement bei der Anlauf-Finanzierung einer Söldnereinheit darstellen. Nachdem der Spieler die Startgeldsumme ermittelt hat, würfelt er zweimal mit 2W6, um auf der Tabelle zunächst die Zeile und danach die Spalte zu ermitteln, an deren Kreuzung er den Modifikator ablesen kann. Mit dem so erwürfelten Ergebniss hat man die Prozentzahl ermittelt, mit der das Startgeld der Einheit multipliziert wird.

Der Spieler, der die Crimson Crusaders leitet, würfelt eine 10 und eine 12. Zeile 10 und Spalte 12 ergeben die Prozentzahl 279. Danach nimmt der Spieler sein Anfangskapital und multipliziert dieses mit der erwürfelten Prozentzahl ($61,5 \times 2,79 = 171.585$) womit er 171.585.000 C-Noten als Startgeld erhält, um Truppen, Unterstützungseinheiten und Transportmöglichkeiten kaufen zu können.

Startgeldmodifikatorentabelle

Achtung: Den ersten Wurf auf der linken Spalte, den zweiten Wurf in der Zopfzeile ablesen!
Alle Zahlen stellen Prozentwerte dar.

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	50	64	79	93	107	121	136	150	164	178	193
3	57	75	89	104	118	132	146	161	175	189	203
4	64	82	100	114	129	143	157	171	186	200	214
5	70	89	107	125	139	154	168	182	196	211	225
6	77	95	114	132	150	164	179	193	207	221	236
7	84	102	120	139	157	175	189	204	218	232	246
8	91	109	127	145	164	182	200	214	229	243	257
9	97	116	134	152	170	189	207	225	239	254	268
10	104	122	141	159	177	195	214	232	250	264	279
11	111	129	147	166	184	202	220	239	257	275	289
12	118	136	154	172	191	209	227	245	264	282	300

KAMPTABELLEN

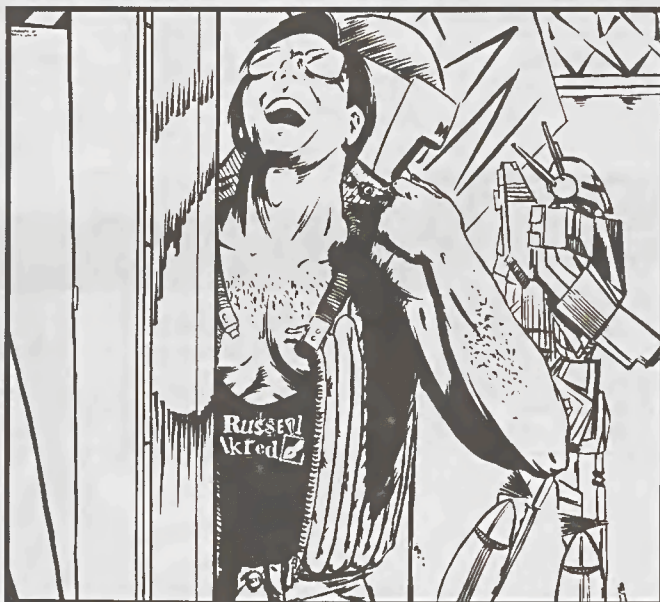
Das folgende Kapitel beinhaltet alle Informationen, die nötig sind, um die Kampftabellen für verschiedene Arten von Militäreinheiten auszufüllen. Der Spieler benutzt diese Tabellen, um die Anschaffungs- und Unterhaltskosten für die verschiedenen Waffengattungen zu errechnen. Die Tabellen helfen dem Spieler auch, Übersicht über seine verschiedenen Einheiten zu behalten. Ein kompletter Satz leerer Tabellen sind für Spielzwecke am Ende dieses Buches vorhanden und dürfen für Spielzwecke kopiert werden.

Um die Tabellen zu benutzen, sucht der Spieler zunächst die gewünschte Einheitenart in der Waffengattungsspalte auf der linken Seite der Tabelle. In unserem ersten Beispiel geht es um Infanteriezüge für unsere Söldnereinheit, daher benutzen wir den Gewehrzug auf der Fußtruppen-Tabelle.

Als nächstes entscheidet der Spieler über Ausbildungsgrad – Unerfahren, Normal, Veteranen oder Elite – und Anzahl seiner Einheiten. Das Ergebnis wird in der entsprechenden Spalte auf der Tabelle eingetragen. In unserem Beispiel entscheiden wir uns für zwei Elitezüge sowie einen unerfahrenen Zug Fußtruppen, so daß in der Tabelle eine „1“ unter Unerfahrenen sowie eine „2“ unter Elite eingetragen wird.

Nun werden die Anschaffungskosten für diese Einheiten errechnet. Um die herauszufinden, werden die Grund-Einheitskosten aus der entsprechenden Spalte herausgesucht. Die Grundkosten für einen Fußtruppenzug betragen 45.000 C-Noten. Dann werden diese Kosten mit dem Ausbildungsgradmultiplikator malgenommen. Diese Multiplikatoren sind neben der Ausbildungsstufe angegeben. Der Unerfahren-Multiplikator ist 1,0; der Normal-Multiplikator ist 1,5; der Veteranen-Multiplikator ist 2,0 und der Elite-Multiplikator ist 3,0. Somit betragen die Anschaffungskosten für unseren Beispiel-Elitezug 45.000 C-Noten (Grundkosten) x 3,0 (Elite-Multiplikator), also 135.000 C-Noten. Als nächstes wird dieser Wert mit der Anzahl der Einheiten multipliziert, um die Gesamtkosten zu ermitteln. In unserem Beispiel wären das 45.000 C-Noten (Grundkosten 45.000 x 1,0 für den Unerfahren-Multiplikator) für den unerfahrenen Infanteriezug plus den Kosten für die beiden Elite-Infanteriezüge (45.000 x 3,0 für den Elite-Modifikator), das macht 270.000 C-Noten.

Um die Gesamtunterhaltskosten zu errechnen, addiert der Spieler die Anzahl der Infanteriezüge in den einzelnen Spalten (Unerfahren, Normal, usw.) auf der rechten Seite der Tabelle unter „Gesamtanzahl“ zusammen. In unserem Beispiel haben wir eine „3“ eingetragen (1 Zug Unerfahrene Fußtruppen und 2 Züge Elite-Fußtruppen). Danach wird diese Summe mit dem entsprechenden Wert in der Spalte „Benötigte Unterstützung“ multipliziert. In unserem Beispiel also $3 \times 17 = 51$. Das sind die Kosten dieser Einheit in Wartungspunkten. Das Ergebnis wird unter Gesamtunterstützung eingetragen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Spieler noch mit der Anschaffung generischer Ausrüstung beschäftigt – Schwere, Leichte, usw. Die Methode zur Bestimmung und Kostenfestlegung einzelner Ausrüstungsgegenstände wird später erläutert.





DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

FUSSTRUPPEN

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Unterstützung	Gesamt- Unterstützung
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Gewehrzug	45.000	1 45.000		2 270.000		3	x 17 =	51
Flammerzug	54.000						x 20 =	
MG-Zug	63.000						x 25 =	
Laser-Zug	72.000						x 27 =	
KSR-Zug	81.000						x 30 =	
Gesamtkosten:								

Das Beispiel der Crimson Crusaders stellt detailliert dar, wie eine solche Tabelle ausgefüllt wird. Es zeigt die Kalkulation der Kosten für zwölf Züge Infanterie (4 unerfahrene Gewehrzüge und 8 unerfahrene KSR-Züge), Fahrzeuge (8 Schwere Veteranen-Radfahrzeuge) und BattleMechs (4 normale mittelschwere Mechs, 4 normale schwere Mechs, 4 Veteranen schwere Mechs).

MOTORISIERT E INFANTERIE

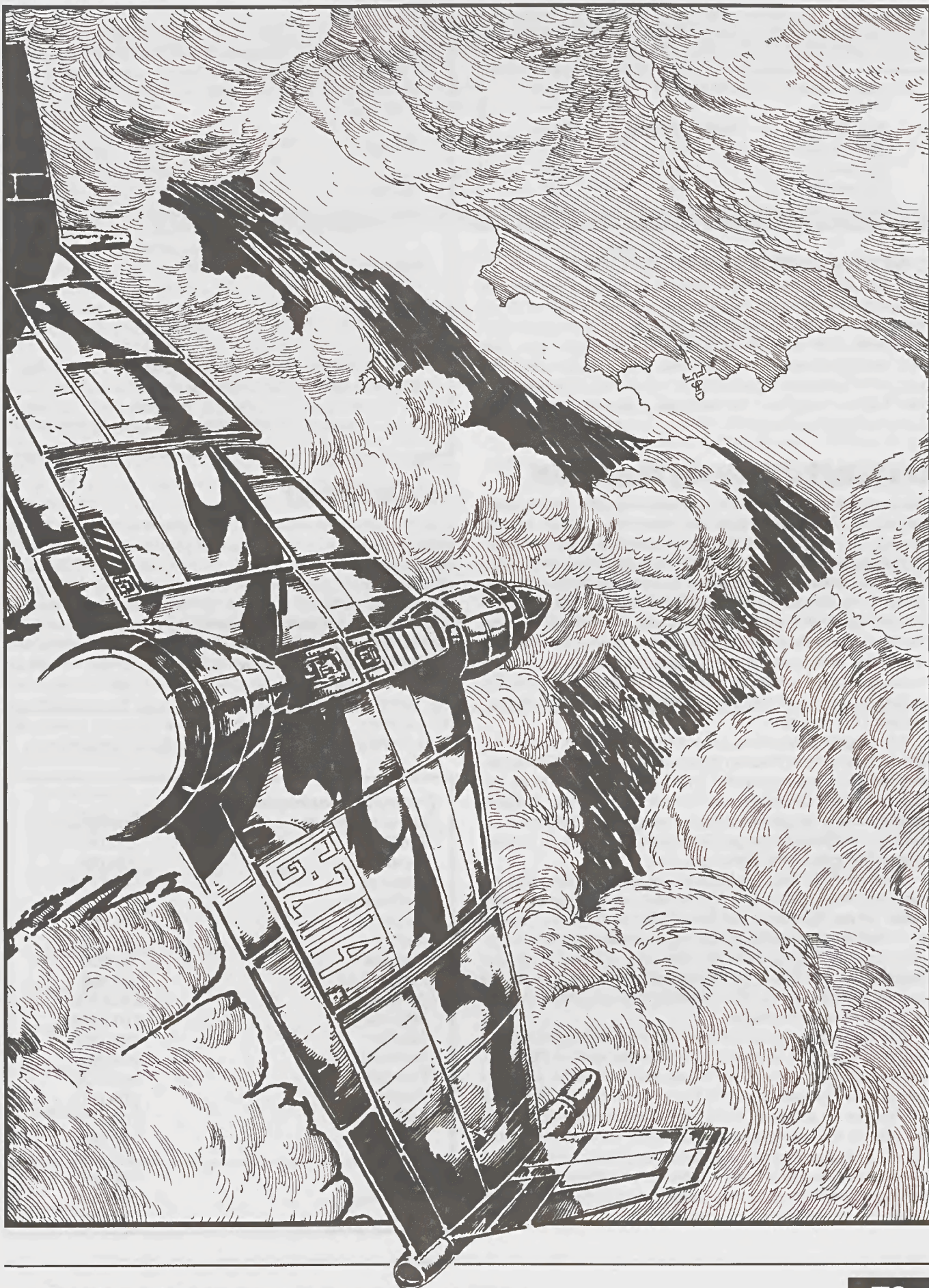
Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Unterstützung	Gesamt- Unterstützung
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Gewehrzug	80.800	4 323.200				4	x 26 =	104
Flammerzug	90.900						x 32 =	
MG-Zug	101.000						x 35 =	
Laser-Zug	111.000						x 37 =	
KSR-Zug	121.200	8 969.600				8	x 42 =	336
Gesamtkosten:	1.292.800	1.292.800				12		440

FAHRZEUGE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Unterstützung	Gesamt- Unterstützung
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	250.000						x 100 =	
Mittel	1.000.000						x 300 =	
Schwer	1.500.000			8 24.000.000		8	x 500 =	4.000
Gesamtkosten:	24.000.000			24.000.000		8		4.000

BATTLEMECHS

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Unterstützung	Gesamt- Unterstützung
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	1.670.000						x 130 =	
Mittel	3.500.000		4 21.000.000			4	x 250 =	1.000
Schwer	6.260.000		4 37.560.000	4 50.080.000		8	x 375 =	3.000
Überschwer	8.120.000						x 500 =	
Gesamtkosten:	108.640.000		58.560.000	50.080.000		12		4.000





DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

Die folgende Tabelle gibt die entsprechenden Piloten- und Bordschützenwerte der verschiedenen Ausbildungsstufen wieder.

Bordschützen-/Pilotenwert

Erfahrung	Innere Sphäre	Clans
Unerfahren	5/6	-/-
Normal	4/5	3/4
Veteranen	3/4	2/3
Elite	2/3	1/2

C-NOTEN UND WARTUNGSPUNKTE

Nachdem die Kampftabellen ausgefüllt wurden, werden die Gesamtkosten der einzelnen Tabellen zur letztendlichen Summe der Kosten für Personal und Ausrüstung aufaddiert. Diese Summe wird vom Startgeld der Einheit abgezogen. Der Rest ist die finanzielle Reserve, die für den Kauf von Hilfstruppen, Transportmöglichkeiten, neuen Ausrüstungsteilen oder Nachschubgütern zur Verfügung stehen, wann immer diese benötigt werden.

UNTERSTÜTZUNGSTABELLEN

Die Unterstützungstabellen sind ähnlich wie die Kampftabellen aufgebaut. Eine leere Unterstützungstabelle befindet sich im Anhang. Zuerst sollte der Spieler entscheiden, wieviel Unterstützungspersonal welcher Art seine Einheit braucht, wobei darauf zu achten ist, daß die von diesen Hilfseinheiten generierten Wartungspunkte mindestens 50% der insgesamt benötigten Unterstützungspunkte ausmachen müssen. Um die Gehälter dieses Personals zu errechnen, multipliziert man die Anzahl der Personen mit den entsprechenden Kosten (in der Kostenspalte auf der linken Seite der Tabelle). Dann wird diese Summe mit dem Erfahrungsmodifikator des Personals multipliziert (1, 1,5, 2 oder 3).

Um die generierten Wartungspunkte auszurechnen, wird die Anzahl der Unterstützungsteams mit dem entsprechenden Erfahrungswert und den Wartungspunkten (in eckigen Klammern hinter Kosten) multipliziert. Die errechnete Zahl wird in der Spalte „Gesamtwartungspunkte“ eingetragen. Wegen ihrer größeren Erfahrung und besseren Fähigkeiten erzeugen Eliteteams im Vergleich zu unerfahrenen Hilfstruppen mehr Wartungspunkte.

Damit eine Einheit lebensfähig ist, müssen mindestens 50% der benötigten Wartungspunkte bei der Aufstellung verfügbar sein. Wird dieses bei der Aufstellung der Einheit nicht berücksichtigt, stehen der Einheit also nicht 50 Prozent der insgesamt benötigten Wartungspunkte zur Verfügung, bedeutet dies, daß die Fahrzeuge und BattleMechs mehr Zeit in den Wartungshallen verbringen als auf dem Schlachtfeld. Die Einheit wird dadurch für mögliche Auftraggeber vollkommen uninteressant.

Die Unterstützungstabelle führt nicht nur Techs, Mechaniker und Ingenieure auf, sondern auch diverses andere Personal, wie zum Beispiel Verwaltungsangestellte, MedTechs usw. Obwohl dieses Personal weder im Kampf noch bei der Reparatur der Ausrüstung auftaucht, kann es eine so wichtige Rolle spielen, daß die Einheit zusammenbricht, sollte es ausfallen. Generell sollte ein MedTech auf 28 Mann der Einheit kommen. Eine Einheit größer als eine Kompanie sollte auch mindestens einen Verwaltungsangestellten haben; fehlt dieser, wird die Einheit bei Kontraktverhandlungen mit einem Malus belegt.

Die im folgenden aufgeführten minimalen Hilfstruppenerfordernisse stellen das Minimum in Prozenten der gesamten Wartungspunkte der Einheit dar, das von jeder der fünf Kategorien des Unterstützungspersonals generiert werden muß.

K ³ Stab	5 Prozent der gesamten erstellten Unterstützung
Verwaltung	10 Prozent der gesamten erstellten Unterstützung
MedTechs	10 Prozent der gesamten erstellten Unterstützung
Spezialisten	5 Prozent der gesamten erstellten Unterstützung
Techs	70 Prozent der gesamten erstellten Unterstützung

Als Beispiel ist die Unterstützungstabelle der Crimson Crusaders aufgeführt. Obschon sie eine kleine Einheit sind, können ihre umfangreichen Hilfstruppen fast jedes Problem bewältigen. Alle Kosten sind in C-Noten. WP steht für Wartungspunkte.

TRANSPORT

Eine Transportmöglichkeit zum Einsatzort erhält eine Einheit entweder durch Kauf eines Landungsschiffes oder durch Bezahlen einer Passage. Die meisten Landungsschiffskapitäne verlangen hohe Summen für Passagen, und ihre Abneigung, ihre Schiffe nahe an oder gar in Kampfzonen zu riskieren, bedeutet, daß nur wenige Einheiten kommerzielle Landungsschiffstransporte in feindliches Territorium bekommen können.

Die folgende Tabelle listet die Preise für die Anmietung eines Landungsschiffes für einen Sprung (via Sprungschiff) auf, wobei der Sprung, der Transport zum Sprungschiff und die Landung inbegriffen sind. Mehrere Sprünge lassen den Preis ansteigen. Alle Preise sind in C-Noten angegeben.

Transportkostentabelle

Landungsschiff	Standardkosten
Achilles	750.000
Excalibur	700.000
Festungs	4.000.000
Freibeuter	256.000
Gazelle	40.000
Kondor	300.000
Leopard	60.000
Leopard J.T.	80.000
Leviathan	8.400.000
Mammut	4.011.000
Maultier	854.000
Monarch	228.000
Overlord	400.000
Rächer	500.000
Störenfried	1.000.000
Sucher	105.000
Triumph	430.000
Union	150.000
Vergeltung	150.000
Zorn	30.000

DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

Unterstützungseinheiten		Unerfahren x1,0		Normal x1,5		Veteranen x2,0		Elite x3,0		Wartungspunkte	
Personal	Kosten	Anz. Kosten (675 WP)		Anz. Kosten (1630 WP)		Anz. Kosten (2810 WP)		Anz. Kosten (3095 WP)			
Techs	10.000	2	20.000	1.350	3	45.000	4.890	1	20.000	2.810	9.050
Mechaniker	8.000				2	24.000	3.260	1	16.000	2.810	6.070
Ingenieur	10.000										
MedTech	9.000	2	18.000	1.350	1	13.500	1.630	1	18.000	2.810	5.790
Spezialist	15.000	2	30.000	1.350							1.350
K ³ -Stab	7.500				1	13.500	1.630	1	15.000	2.810	4.440
Verwaltung	20.000				1	30.000	1.630				1.630
Gesamtkosten in C-Noten: 260.750						Gesamtwartungspunkte: 28.330					

Die Landungsschiffsklassen *Freibeuter*, *Maultier*, *Monarch*, *Mammut* und *Leviathan* sind Großraumtransporter mit einem Frachtraum von mehreren tausend Tonnen Kapazität, weit mehr, als eine Söldnereinheit normalerweise braucht. Zusätzlich zu einer Anmietung des gesamten Schiffs zu den in der Tabelle aufgeführten Kosten bieten diese Schiffe Transportplätze zu den folgenden Raten in Credits an: 10.000 pro Mech oder Luft/Raumjäger, 2.500 pro Fahrzeug, 500 pro Passagier. Um eine Passage zu buchen, muß die Einheit natürlich zunächst ein Schiff finden, das auch in die gewünschte Richtung fliegt.

Der Besitz eines Landungsschiffes ist der günstigste Weg, an eine Transportmöglichkeit zu kommen. Obwohl die meisten Landungsschiffe sehr teuer sind, können einige Göldnereinheiten sich es leisten. Weil davon ausgegangen wird, daß die Einheit, die der Spieler mit der Hilfe dieses Buches erschafft, schon zumindestens ein Jahr existiert, kann sie auch ein Landungsschiff besitzen. Um festzustellen, ob dies der Fall ist oder nicht, wird das folgende Verfahren angewendet.

Zuerst bezahlt der Spieler eine vorher bestimmte Summe aus den Finanzreserven der Einheit, die unter der Spalte „Geldeinsatz“ der folgenden Tabelle aufgelistet ist. Diese Summe entspricht dem Zeit- und Geldaufwand bei der Suche nach einem Landungsschiff. Dann würfelt der Spieler mit 2W6 und vergleicht das Ergebnis mit der Tabelle. Die hier abgelesene Zahl gibt den nächsten Wurf des Spielers auf der Tabelle „Verfügbare Landungsschiffe“ an.

Bei einem Ergebnis von 1 würfelt der Spieler einmal mit 2W6 gegen den Zielwert der gewünschten Landungsschiffklasse. Ein Ergebnis von +1 bedeutet, daß der Spieler seinen Wurf für die Verfügbaren Landungsschiffe um eins anhebt. Bei einem Ergebnis von 2 darf der Spieler zweimal ohne irgendwelche Multiplikatoren mit 2W6 auf der Landungsschiffstabelle würfeln. KW (Kein Wurf) bedeutet, daß der Versuch ein Schiff zu finden, fehlgeschlagen ist und der Spieler nicht würfeln darf.

Landungsschiff-Erwerbstabelle

Geldeinsatz (C-Noten)						Wurf					
2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12
5.000.000	KW	KW	KW	KW	KW	1	1	1	1	+1	+1
7.000.000	KW	KW	KW	KW	1	1	1	1	+1	+1	+1
9.000.000	KW	KW	KW	1	1	1	1	+1	+1	+1	+1
11.000.000	KW	KW	1	1	1	1	+1	+1	+1	+1	2
13.000.000	KW	1	1	1	1	+1	+1	+1	+1	2	2
15.000.000	1	1	1	1	+1	+1	+1	+1	2	2	2
17.000.000	1	1	1	+1	+1	+1	+1	2	2	2	2
19.000.000	1	1	+1	+1	+1	+1	2	2	2	2	2



DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

Nachdem nun die Anzahl der Versuche und alle entsprechenden Multiplikatoren festgestellt worden sind, sucht sich der Spieler aus der Tabelle „Verfügbare Landungsschiffe“ die gewünschte Landungsschiffklasse aus. Dann würfelt er mit 2W6, addiert den entsprechenden Multiplikator zu dem Wurf hinzu und schaut in der Tabelle nach. Ist sein Ergebnis mindestens gleich dem Zielwert, hat die Einheit das gewünschte Schiff irgendwann im ersten Jahr nach der Einheitsgründung erhalten. Eine Einheit kann so oft versuchen, ein Landungsschiff zu kaufen, wie es ihre finanziellen Reserven zulassen.

Die Beschreibung der einzelnen Landungsschiffklassen ist im Kapitel **Landungsschiffe** aufgeführt.

Verfügbare Landungsschiffe

Landungsschiffsklasse	Zielwert
<i>Achilles</i>	10
<i>Excalibur</i>	10
<i>Festungs</i>	11
<i>Freibeuter</i>	6
<i>Gazelle</i>	7
<i>Kondor</i>	7
<i>Leopard</i>	6
<i>Leopard JT</i>	7
<i>Leviathan</i>	12
<i>Mammut</i>	11
<i>Maultier</i>	7
<i>Monarch</i>	7
<i>Overlord</i>	10
<i>Rächer</i>	8
<i>Störenfried</i>	9
<i>Sucher</i>	9
<i>Triumph</i>	9
<i>Union</i>	7
<i>Vergeltung</i>	11
<i>Zorn</i>	7

Mit 37 Millionen Credits finanzieller Reserve nach ihrer Gründung wollen die Crimson Crusaders nun ein Landungsschiff und ein Sprungschiff kaufen. Nachdem sie 15 Millionen C-Noten für ein Sprungschiff reserviert haben, haben sie noch 11 Millionen Credits, um einen Wurf auf der Landungsschifferwerbstabelle zu kaufen. Der Spieler würfelt eine „6“ und schaut in der entsprechenden Spalte der Tabelle nach. Reihe 4 (11.000.000) und Spalte 5 (Wurf 6) ergeben eine 1, was den Crusaders einen Wurf gegen die Zielwerte in der Tabelle „Verfügbare Landungsschiffe“ ermöglicht.

Die Einheit entscheidet sich, ein Landungsschiff der *Union*-Klasse zu kaufen, was bedeutet, daß die Crusaders eine 7 oder höher brauchen. Der Spieler würfelt eine 5, und die Crusaders verlieren 11 Millionen C-Noten beim vergeblichen Versuch, ein Landungsschiff zu kaufen.

Ein Sprungschiff zu erhalten, ist noch viel schwieriger, als ein Landungsschiff zu finden. Sprungschiffe können nicht auf dem normalen Markt gekauft werden, weil die wenigen, die glücklich genug sind, ein Sprungschiff zu besitzen, es nicht hergeben. Selten genug kann eine Einheit eines in ihren Besitz bringen. Wie bei der Suche nach einem Landungsschiff verlangt auch die Suche nach einem Sprungschiff eine große Investition an Zeit und Geld.

Um ein Sprungschiff zu erwerben, muß eine Einheit eine Summe von 15 Millionen C-Noten bereitstellen. Danach würfelt der Spieler mit 1W6. Für jede zusätzliche Million C-Noten bekommt der Spieler einen Bonus von +1, bis zu einem Maximum von +3. Dann sucht der Spieler in der Sprungschiff-Erwerbstabelle seinen Wurf. Bei einem Ergebnis von „A“ würfelt der Spieler auf der Tabelle „Verfügbare Sprungschiffe“ mit 1W6 gegen den Zielwert. Bei einem Ergebnis von „B“ darf der Spieler seinen Wurf um 1 anheben. Ein Ergebnis von „C“ bedeutet, daß der Spieler mit 2W6 würfeln darf. Wenn das Wurfresultat des Spielers auf der Tabelle „Verfügbare Sprungschiffe“ mindestens gleich dem Zielwert der gewünschten Schiffsklasse ist, hat er ein Sprungschiff gekauft. Im Gegensatz zum Landungsschiffkauf kann eine Einheit nur einmal versuchen, ein Sprungschiff zu kaufen. Für jeweils 6 Millionen Credits zusätzlichen Geldeinsatz sinkt der Zielwert um „-1“.

Sprungschiff-Erwerbstabelle

Eine Kaufsumme von 15 Millionen C-Noten ermöglicht einen W6 Wurf.

Wurf	Ergebnis
1	KW
2	KW
3	KW
4	A
5	A
6	B
7	B
8	B
9	C

Verfügbare Sprungschiffe

Ein Ergebnis von „B“ auf der Sprungschiff-Erwerbstabelle erlaubt einen Modifikator von +1 auf den Wurf. Ein Ergebnis von „C“ gestattet einen 2W6-Wurf. Pro zusätzlichen 6 Millionen C-Noten, die der Spieler einsetzt, sinkt der Zielwert des gewünschten Sprungschiffs um -1.

Klasse	Zielwert
<i>Scout</i>	8
<i>Händler</i>	9
<i>Invasor</i>	10
<i>StarLord</i>	11
<i>Monolith</i>	12



Die 15.000.000 Millionen C-Noten, mit denen die Crusaders ein Sprungschiff zu kaufen versuchen, ermöglichen einen Wurf mit 1W6. Der Spieler würfelt auf der Sprungschiffs-Erwerbstabelle eine „3“, was ein Ergebnis von KW bringt. Die Crusaders haben ihre Chance, ein Sprungschiff zu kaufen, verpaßt.

Als letzten Schritt in der Erschaffung einer Einheit werden alle Ausgaben für Ausrüstung, Unterstützung und so weiter vom Startkapital abgezogen, das sie während des Einkaufs von ausgegeben haben. Das Ergebnis stellt die Summe dar, welche die Einheit auf einer Bank deponiert hat, um spätere Ersatzteileinkäufe, Gehälter und so weiter finanzieren zu können. Ideal wäre es, wenn die Einheit es schafft, genug Geld für das erste Jahr im Einsatz zurück zu behalten, also genug, um die Kosten zu decken, die in den **Wartungs- und Unterhaltskosten** beschrieben werden. Eine negative Summe bedeutet, daß die Einheit bereits Schulden hat und somit in großen Schwierigkeiten steckt.

SCHNELLE KONTRAKTE

Um neuen Einheiten bei der Suche nach einem ersten Auftrag zu helfen, bietet das auf den folgenden Seiten vorgestellte einfache Kontraktsystem einen schnellen und leichten Start. Um schnell einen Kontrakt zu bekommen, müssen die Spieler nur das Erstaufstellungsdatum der Einheit, den derzeitigen Auftraggeber sowie die Dauer und Art des Kontraktes ermitteln.

DATUM DER AUFSTELLUNG

Keine Söldnereinheit entsteht aus dem Nichts. Sogar eine einfache Lanze aufzustellen kann Jahre dauern. Um das Alter der Einheit herauszufinden, wird für jedes Bataillon oder einen Teil davon mit 1W6 gewürfelt. Das Ergebnis gibt an, seit wievielen Jahren es diesen Teil der Einheit schon gibt. Spieler können sich das Alter ihrer Einheit auch aussuchen, wenn sie nicht würfeln wollen, sollten sie aber nicht älter als 20 Jahre machen. Dieses Handbuch berücksichtigt weder die ältere und bessere Ausrüstung, noch den Ruf von Einheiten, die schon über zwanzig Jahre existieren. In einer Kampagne mit Spielleiter dürfen Spieler sich den Hintergrund ihrer Einheit so zurechtschneiden, wie sie ihn haben wollen.

Die Crimson Crusaders sind ungefähr ein Bataillon stark, daher würfelt der Spieler der Crusaders mit 1W6. Das Ergebnis ist eine „3“ und bedeutet, daß die Crusaders drei vor Jahren gegründet wurden.

JETZIGER AUFTRAGGEBER

Um den derzeitigen Auftraggeber der Einheit zu bestimmen, wird mit 2W6 gegen die Einheiten-Zugehörigkeitstabelle gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 2-9 ist die Einheit von einem der Nachfolgerstaaten angeheuert worden. Ein Ergebnis von 12 besagt, daß die Einheit einen Unterkontrakt mit einer anderen Söldnereinheit hat. Um festzustellen, bei welcher Söldnereinheit die Einheit unter Kontrakt steht, würfelt der Spieler noch einmal mit 2W6 und schaut auf der Söldner-Angliederungstabelle nach. Ein Ergebnis von 10 (Kleinstaat) macht ebenso einen zweiten Wurf mit 2W6 auf der Kleinstaatentabelle notwendig. Bei einem Ergebnis von 11 hat die Einheit einen Kontrakt mit einem Peripheriestaat abgeschlossen. Um festzustellen, um welchen Staat es sich hierbei handelt, wird erneut mit 1W6 gewürfelt und das Ergebnis auf der Peripheriestaaten-Tabelle nachgesehen. Für alle Schnellen Kontrakte gelten die folgenden Bedingungen: Die Bezahlung der Einheit erfolgt im voraus auf ein Sperrkonto der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission. 60 Prozent der Unterhaltskosten trägt der Auftraggeber, der auch sämtliche Transportkosten übernimmt oder eine Kompensation in Höhe von 30% der Gesamtbezahlung leistet. Die Einheit erhält keine Bergerechte, und der Auftraggeber stellt einen Verbindungsoffizier. Nähere Erklärungen zu diesen Bedingungen enthält das Kapitel **Kontrakte**.



DAS AUFSTELLEN EINER EINHEIT

Auftraggeber

Würfelzahl	Ergebnis
2-3	Konföderation Capella (Haus Liao)
4-5	Liga Freier Welten (Haus Marik)
6	Draconis-Kombinat (Haus Kurita)
7-9	Vereinigtes Commonwealth (Häuser Steiner und Davion)
10	Kleinstaat
11	Peripheriestaat
12	Söldnerunterkontrakt

Die Crimson Crusaders haben mit einer „8“ 2W6 einen Kontrakt mit dem Vereinigten Commonwealth aus-gewürfelt.

KONTRAKTDAUER

Der derzeitige Kontrakt der Einheit läuft in einem Jahr aus. Um festzustellen, wie lange die Einheit schon für ihren Auf-traggeber arbeitet, würfelt der Spieler mit 1W6 und addiert 1 zu dem Ergebnis. Dies ist die Dauer in Jahren. Überschreitet diese Kontraktdauer das Alter der Einheit, so arbeitet sie vom Beginn ihrer Existenz an für diesen Auftraggeber.

Kleinstaatentabelle

Würfelzahl	Ergebnis
2-3	Magistrat Canopus
4-5	Außenweltallianz
6-7	Freie Republik Rasalhaag
8-9	St. Ives-Pakt
10-11	Tauruskonkordat
12	Banditenkönigreich

Der Spieler der Crimson Crusaders würfelt mit 1W6 und addiert zum Ergebnis 1 hinzu. Bei einem Wurf von „3“, ergibt das 4 Jahre. Da es die Einheit aber erst seit drei Jahren gibt, arbeiten die Crusaders seit ihrer Gründung für das Vereinigte Commonwealth.

Peripherie-Tabelle

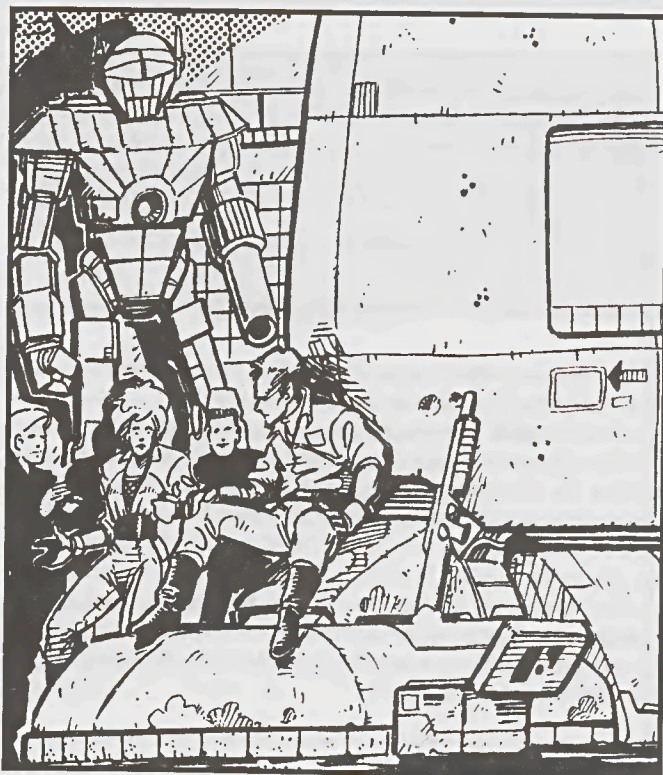
Würfelzahl	Ergebnis
1	Marianische Hegemonie (Alphard)
2	Lothische Liga (Lothario)
3	Illyrische Pfalz (Illyria)
4	Circinusföderation (Circinus)
5	Rand-Vereinigung
6	Mica-Majorität

Söldner-Angliederungstabelle

Würfelzahl	Ergebnis
2	Wolfs Dragoner
3	Hansens Rauhreiter
4	Ritter St. Camerons
5	Barbers Marodeure
6	4. Tau Ceti Rangers
7	Leichte Eridani-Reiterei
8	Lone Star Regulars
9	Gray Death Legion
10	Kraterkobras
11	12. Wega Rangers
12	Kell Hounds

AUSRÜSTUNGSZUTEILUNG

Nachdem nun die Einheit einen Namen, einen Struktur, ein Alter sowie einen ersten Auftraggeber hat, wird der letzte Schritt in der Erstellung der Einheit vollzogen, indem spezi-fisches Material ausgesucht wird. Weiter hinten sind alle BattleMechs und Fahrzeuge sowie Luft/Raumjäger tabella-risch mit ihren Kosten aufgelistet. Genauere Informationen, wie und wo man solche Ausrüstung und Ersatzteile be-kommt, stehen unter „Das Führen einer Söldnereinheit“.



Auch wenn es vor allem die Kampfmaschinen und deren Piloten sind, denen das Interesse der Öffentlichkeit gilt, spielen die Personen, welche die erforderliche Unterstützung und Wartung durchführen, eine ebenso wichtige Rolle. Ein Krieger oder ein Kommandeur mag vielleicht die richtige brillante taktische Entscheidung treffen, aber die Techs sichern die Funktionsfähigkeit der zu ihrer Ausführung benötigten Ausrüstung.

In jeder erfolgreichen Söldnereinheit arbeiten Techs hinter den Kulissen. Sie sind diejenigen, die das Unmögliche möglich machen, indem sie einen zerschossenen Mech aus einem Schraufen wieder in eine kampftüchtigen Maschine verwandeln, oft in kürzester Zeit und unter ungünstigsten Bedingungen. Selbst wenn sie keine Wunder vollbringen, spielen Techs eine lebenswichtige Rolle in jeder Einheit, speziell in Söldnerkompanien.

Techs erfüllen zwei wichtige Funktionen: Reparaturen von Kampfschäden sowie Routinewartung der Maschinen. Obwohl die meisten Menschen den ersten Job als den wichtigeren der beiden ansehen, erkennt eine kluge Einheit sehr wohl den Wert regelmäßiger Wartung. Die Unterstützungs- und Wartungsregeln in diesem Kapitel gelten für die alltägliche Wartung (oder eben deren Mangel) und die Reparatur von Kampfschäden. Dieses Kapitel beschreibt auch den Einsatz und die Beschaffung von Reparatursets und Aufrüstungsbausätzen.

TECH-WARTUNGSPUNKTE

Für jede Tech-Fertigkeit, ob Tech: Luft/Raum oder Tech: Mechanik, erhält ein Tech eine bestimmte Zahl an Wartungspunkten. Diese zeigen an, wieviel ein Tech an einem Fahrzeug in einem gegebenen Zeitraum tun kann. Fahrzeuge, zu denen auch BattleMechs gezählt werden, haben alle ein gemeinsames Maß für ihren Wert in der Schlacht, genannt Kampfwert. Dieser Wert berücksichtigt alle Hauptsysteme der Maschine und deren Reparaturen. Die Kampfwerte der BattleMechs und Fahrzeuge stehen in den Ausrüstungstabellen. Spieler sollten diese Werte benutzen, wenn sie festlegen, wieviel Unterhalt, Wartung und Reparatur sie in einem Monat brauchen. Wenn die erforderlichen Wartungs- und Reparaturkosten kalkuliert werden, ist ein Kampfwertpunkt gleich einem Wartungspunkt zu setzen. Wenn Kampfschäden repariert werden, gibt der Wert des Techs in Wartungspunkten an, wieviel Schaden er im Verhältnis 1 zu 1 reparieren kann. Ein Wartungspunkt ermöglicht die Reparatur eines Kampfwertpunktes.

Ein Tech kann ein von seinem Erfahrungsgrad abhängiges Maximum an Wartungspunkten erzeugen. Die Tabelle Techfähigkeiten gibt das Maximum an Wartungspunkten an, das ein Tech in 80 Stunden Arbeitszeit erbringen kann. Ein Tech erbringt in den ersten 50 Stunden 75 Prozent seiner Wartungspunkte, in 60 Stunden 85 Prozent, in 70 Stunden 95 Prozent und in 80 Stunden 100 Prozent. Das bedeutet, daß ein Tech in den ersten 50 Stunden der normalen Arbeitswoche die größte Leistung erbringt. Eine Einheit, die ihre Techs länger als 50 Stunden in der Woche beansprucht, wird Moralpunkte verlieren, da sich die Techs darüber untereinander sowie bei anderen Einheitsmitgliedern beschweren. Während eines Garnisonsdienstes oder ähnlichen inaktiven Perioden kann ein solcher Moralverlust zu erheblichen Schwierigkeiten führen. Eine Einheit im Kampfeinsatz, deren Techs schon mit Mehrarbeit rechnen, hat diesen Moralverlust nicht so zu fürchten.

Techs arbeiten normalerweise in Teams zu fünft, wobei der Tech mit der meisten Erfahrung als ChefTech angesehen wird und der Rest als Assistenten. Jede Einheit, mit mehr als einem Techteam sollte einen Tech zum ChefTech der gesamten Einheit befördern, der dafür verantwortlich ist, daß alle Teams zusammenarbeiten.

Zur Feststellung der durch die verschiedenen Techfertigkeiten und Erfahrungsstufen verfügbaren Wartungspunkte und deren Aufteilung auf die maximale Arbeitsperiode von 80 Stunden dienen die folgenden zwei Tabellen.

Techfertigkeiten

Erfahrungsstufe (pro Tech-Fertigkeit)	Wartungspunkte
1	750
2	1.050
3	1.650
4	2.700
5	3.600
6	3.900
7	4.050
8	4.200

Wartungspunkte pro Stunde

Tech-Stufe	50 Std.	60 Std.	70 Std.	80 Std.
1	563	638	713	750
2	788	893	998	1.050
3	1.238	1.403	1.568	1.650
4	2.025	2.295	2.565	2.700
5	2.700	3.060	3.420	3.600
6	2.925	3.315	3.705	3.900
7	3.038	3.443	3.848	4.050
8	3.150	3.570	3.990	4.200

Ein Tech, der zwei verschiedene Fertigkeiten, etwa Tech: BattleMechs und Tech: Mechanik, besitzt, kann eine beliebige dieser Fertigkeiten einsetzen, aber natürlich nur eine gleichzeitig. Der Tech kann maximal 80 Stunden arbeiten, wobei seine Effizienz davon abhängt, wie lange er bereits arbeitet. Die Erfahrungsstufe des Techs in einem Fachgebiet und die Zeit, die er in diesem Fachgebiet mit einer Reparatur beschäftigt ist, bestimmt die Anzahl der erbrachten Wartungspunkte für verschiedene Arten von Ausrüstung. Ein Tech mit Erfahrungsstufe 4 in Tech: Mechanik und Stufe 5 in BattleMechreparatur kann zum Beispiel seine Standardwoche von 50 Stunden zwischen den beiden Fachgebieten aufteilen. 25 Stunden arbeitet er als Mechaniker, 25 Stunden als BattleMech-Reparateur. 25 Stunden in Mechanik würden 2.025 geteilt durch zwei, abgerundet also 1012 Wartungspunkte ergeben, und 25 Stunden Arbeit in der BattleMechreparatur 2.700 geteilt durch 2, also 1.350 Wartungspunkte für Mechreparaturen. Bei einer 60-Stunden-Woche würden 10 zusätzliche Stunden anfallen. Angenommen, er nutzt diese für Mechreparaturen, ergibt dies zusätzliche 360 (3.060 – 2.700 = 360) Wartungspunkte.



WARTUNGSANFORDERUNGEN

Jedes mechanische Teil benötigt Wartung. Fahrzeuge, die regelmäßig im Kampfeinsatz stehen oder schon älter sind, können ohne regelmäßige Wartung nicht funktionieren. Um zu bestimmen, wieviel Wartung ein spezifisches Teil benötigt, dient die Wartungsanforderungstabelle. Sie enthält für jedes Ausrüstungsstück einen Multiplikator für den Kampfwert, wobei Dezimalstellen abgerundet werden. Das Ergebnis stellt die relative Schwierigkeit der Wartung des Fahrzeugs dar. Für Infanteriezüge oder Einheiten ohne aufgelisteten Kampfwert gelten die Gesamtwartungswerte aus den Kampftabellen. Diese Zahlen geben den Wartungspunkteverbrauch pro Woche an.

Wartungsanforderungstabelle

Einheitsart	wöchentliche Wartung (Multiplikator)
BattleMech	0,10
Luft/Raumjäger	0,20
Panzer (versiegelt)	0,25
Panzer (konventionell)	0,30
Senkrechtstarter, Artillerie	0,35
Konventionelles Jagdflugzeug	0,40
Kröte	0,50

Diese Prozentzahlen bestimmen die gesamten Wartungsanforderungen der Einheit für eine Woche, in der die Einheit nicht in einen Kampf verwickelt ist. Nur ein Tech mit der entsprechenden Fertigkeiten für die Waffenart kann die entsprechenden Wartungsarbeit leisten. Ein Tech mit Tech: Mechanik kann keine Luft/Raumjäger warten.

Zur Ermittlung der Dragoner-Beurteilung einer Einheit (siehe S.99) werden auch deren Wartungsmöglichkeiten berücksichtigt. Um diese Wartungsmöglichkeiten einer Einheit festzustellen werden die Wartungsanforderungen der gesamten Einheit errechnet und mit der Gesamtsumme der Wartungspunkte verglichen welche die Techs der Einheit in einer 50-Stunden-Woche erbringen. Decken die Wartungspunkte der Techs über 60 Prozent der Wartung einer Einheit, wird der Einheit die volle Dragoner-Kampfwertbeurteilung zuerkannt. Eine Einheit, die zwar 100 Prozent ihrer Mechs aber nur 50 Prozent ihrer Fahrzeuge warten kann, gilt als 75 Prozent kampfbereit ($100 + 50$ geteilt durch $2 = 75$). Um notwendige Kalkulationen leichter zu machen, wird davon ausgegangen, daß ein Tech nur der Reparatur einer Art von Fahrzeugen (inkl. BattleMechs) zugeteilt werden kann, auch wenn er mehrere Techfertigkeit besitzt. Um anhand der Unterstützungstabellen die Gesamtwartungsanforderungen einer Einheit festzustellen, werden alle Gesamtwartungspunkte addiert. Werden die erweiterten Wartungsregeln dieses Kapitels benutzt, werden die notwendigen Kalkulationen an Hand der Kampfwerte der tatsächlichen Ausrüstung durchgeführt.



Die folgende Aufstellung gibt die Ausrüstung der Crimson Crusaders sowie die Erfahrung der einzelnen Mitglieder an. Die TechTeams der Crimson Crusaders generieren über 16.000 Wartungspunkte pro Woche, womit alle Anforderungen der Einheit erfüllt sind. Der KRZ-4BR *Kreuzritter* ist eine von Bander BattleMechs hergestellte Variante des KRZ-3R. Der KRZ-4BR hat doppelte Wärmetauscher und statt der KSR 2er-Lafette eine Blitz-SR 2er-Lafette sowie eine Tonne zusätzliche Munition pro LSR-Lafette. Beide Seitentorsi sind mit CASE geschützt. Der Kampfwert des KZR-4BR beträgt 3.549 Punkte.

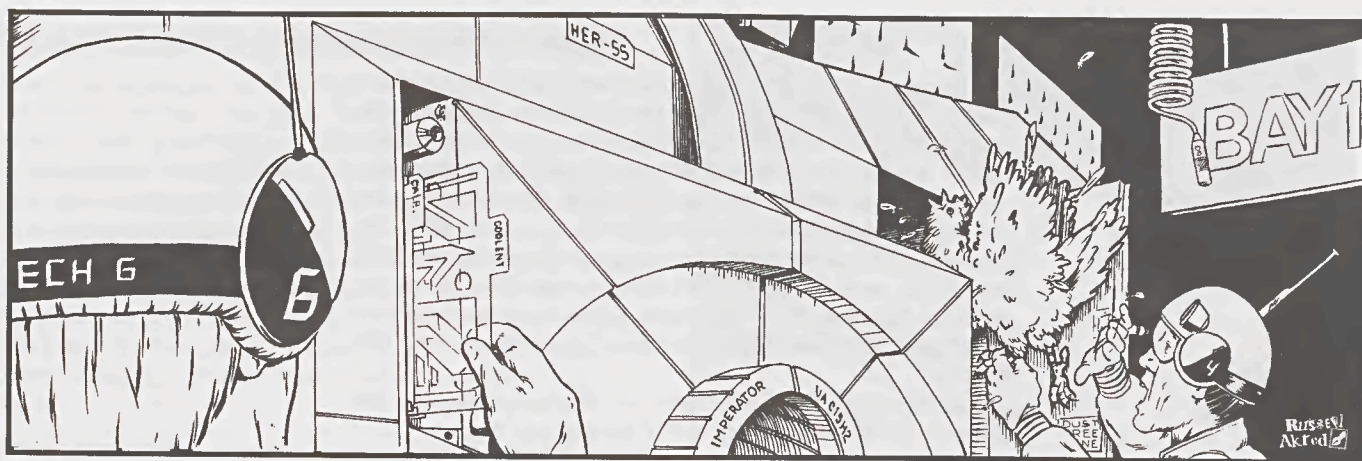
Die benötigte Gesamtsumme an Wartungspunkten der Crimson Crusaders beträgt 8.431 Punkte pro Woche.

Crimson Crusaders: Aufstellung

BefehlsLanze	Kampfwert	Wartung
Cpt Gerhart Krammer, Veteran, KZR-4BR <i>Kreuzritter</i>	3.549	355
Samuel Tanberg, Regulär, MAR-3D <i>Marodeur</i>	3.556	356
Frederick Hande, Regulär, KZR-4BR <i>Kreuzritter</i>	3.549	355
Drea Collieran, Regulär, DW-7D <i>Derwish</i>	3.343	334
 StadtLanze		
Lt. Clark Rickenbaker, Veteran, KZR-3L <i>Kreuzritter</i>	3.209	321
Ernest Rothshield, Regulär, KZR-3L <i>Kreuzritter</i>	3.209	321
Anita Vaillant, Regulär, GHR-5H <i>Grashüpfer</i>	4.114	411
Enrico Ungana, Regulär, VTD-1R <i>Verteidiger</i>	2.375	238
 ArtillerieLanze		
Lt. Andreas Cristobar, Veteran, SHT-2R <i>Schütze</i>	3.123	312
Gillian Crowley, Veteran, SHT-2R <i>Schütze</i>	3.123	312
William Don Carlo, Regulär, QSM-4P <i>Quasimodo</i>	2.897	290
Roberto Cross, Regulär, QSM-4P <i>Quasimodo</i>	2.897	290
 Fahrzeuglanze		
Lt. Ingmar Castiglione, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Rose Timhardy, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Sergei Nguyen, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Tracy Waldocks, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Rai Hamadi, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Ursula Rickenbakker, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Jason Ho, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
Sean Clerkin, Veteran, <i>Dämon</i>	1.707	512
 Motorisierte Infanterie		
4 Motorisierte Gewehrzüge		104
8 Motorisierte KSR-Züge		336
 Gesamtwartungspunkte:		8.431



DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT



Für die wöchentliche Standardwartungen werden die Wartungssets aus **MechKrieger**, S. 142, benutzt. Diese Sets enthalten zwar nicht das notwendige Material, um zerstörte Teile auszutauschen, sie reichen jedoch für die 1-zu-1-Wartung aus. Um eine ordentliche Wartung gewährleisten zu können, benötigt ein Tech einen dieser Basissets. Wenn der Tech nicht den entsprechenden Set für ein Ausrüstungsstück erhält (BattleMech-Wartungsset für einen BattleMech, Mechanikwartungsset für Fahrzeuge, usw.) verbraucht er 2 Wartungspunkte pro repariertem Kampfpunkt.

KOSTEN

Für Söldner ist der Krieg Geschäft, und ihre Geschäftskosten können sich sehen lassen. Die Nachfolgerstaaten können die Steuern erhöhen, wann immer sie Geld für Kriegszwecke brauchen, aber eine Söldnereinheit muß sich auf ihre eigenen Ressourcen und Finanzreserven verlassen, um die anfallenden Rechnungen bezahlen zu können.

Söldnereinheiten brauchen Nachschub, um ihre Ausrüstung funktionstüchtig zu erhalten, ihr Personal zu ernähren und einzukleiden, Verbrauchsgüter wie Munition zu ersetzen und um Transportkosten zu bezahlen. Dazu muß jede Einheit, die an einer großen Schlacht oder längeren Kampagne teilgenommen hat, Kampfausfälle ersetzen, um die Vertragsansprüche, die vereinbart wurden, erfüllen zu können. Mit diesen hohen Ausgaben konfrontiert, schlingern die meisten Söldnereinheiten ständig zwischen Profit und Bankrott.

Die ständigen Unterhalts- und Wartungskosten einer Söldnereinheit werden im folgenden näher erläutert.

Wöchentlich - Wartungskosten

Diese Kosten decken den Unterhalt der Ausrüstung. Dabei ist festzuhalten, daß Infanterie und konventionelle Fahrzeuge aufgrund ihrer Komplexität eine erheblich intensivere Wartung erfordern als die hochtechnisierten BattleMechs und Luft/Raumjäger.

Die folgende Tabelle demonstriert dieses Prinzip. Alle Werte repräsentieren Prozente des Gesamtkampfwertes für unterschiedliche Ausrüstungen, die wöchentlich gewartet werden müssen. Zum Beispiel benötigt eine schwere Einheit mit 15 BattleMechs, deren Gesamtkampfwert 75.000 Punkte beträgt, 7.500 Wartungspunkte pro Woche zur BattleMech-Wartung. Diese Punkte werden von der Gesamt-WP-Summe abgezogen, die wöchentlich zur Verfügung steht, und stehen zur Reparatur von Gefechtsschäden nicht zur Verfügung.

Wöchentliche Wartung

Einheitstyp	Wartung (in Prozent)
BattleMech	10
Luft/Raumjäger	20
Panzer, versiegelt	25
Panzer, konventionell	30
Senkrechtstarter, Artillerie	35
Konventionelles Jagdflugzeug	40
Kröte/Infanterie	50

Um die laufenden Kosten zu decken, muß eine Einheit 5 Prozent des Gesamtwertes ihres Kontraktes pro Woche bezahlen. Um diese wöchentliche Summe zu erhalten, wird der Gesamtkontraktwert mit 0,5 multipliziert und das Produkt durch die Anzahl der Wochen, die der Kontrakt dauert geteilt. Dieses Geld wird für Ausgaben wie Bleistifte, Papier, Treibstoff und was auch immer sonst im normalen Betrieb der Einheit anfällt, aufgewendet.

Zweiwöchentlich - Gehälter

In einer neueren Version des Spruches „eine Armee marschiert mit ihrem Magen“ hat das Geld Nahrungsmittel als Hauptnotwendigkeit einer professionellen Armee abgelöst. Haus-Einheiten mögen aus Liebe zu ihrer Nation kämpfen, aber Söldner kämpfen vor allem für ihren Soldscheck. Diese Hingabe an das Geld hat Söldnern einen schlechten Ruf unter Auftraggebern, Nicht-Söldnern, Zivilisten und allen anderen eingebracht, die den Kampf für Geld als unehrenhaft ansehen. Sie erkennen nicht, daß eine Söldnereinheit ihre Mitglieder und Angestellten pünktlich bezahlen muß, oder sie geht unter.

Normalerweise erhalten Söldner alle 14 Tage ihren Sold, es sei denn, daß ein Kampf diesen Bezahlungsplan durcheinander bringt. Die beiden folgenden Tabellen listen den Sold für unerfahrene Truppen der Inneren Sphäre und die Multiplikatoren für erfahreneres Personal auf. Der Standardsold wird mit der Erfahrungsstufe multipliziert. Der Multiplikator wird in der folgenden Tabelle angegeben. Auf Wunsch des Spielers kann ein Auftraggeber zusätzlich zu den 14-tägigen Soldzahlungen auch noch einen Bonu aus der entsprechenden Spalte auszahlen.

DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT

Soldtabelle (in C-Noten)

Position	jährlich	14-tägig	Bonus (optional)
MechKrieger	13.000	500	2.000
Luft/Raum-Pilot	13.000	500	2.000
Panzerbesatzung	7.800	300	1.500
Infanterist	6.500	250	1.000
Scout	9.750	375	2.000
Artillerie	7.800	300	1.500
Tech	8.320	320	3.000
Mechaniker	7.020	270	1.500
MedTech	8.320	320	2.500
Spezialist	8.320	320	1.000 – 4.000
K ³ -Stab	6.240	240	1.500
Verwaltung	16.640	640	3.000-10.000
Andere	werden als Infanteristen oder nach der Funktion bezahlt, der ihre Tätigkeit am nächsten kommt		

Erfahrungsmodifikatoren

Unerfahren	x 1,0
Normal	x 1,5
Veteran	x 2,0
Elite	x 3,0
Mechabwehrtruppen- ausbildung	x 2,0 (zusätzlich)

Die Crimson Crusaders bestehen aus 12 Mechkrieger, 8 Panzerbesatzungen für *Dämon*-Fahrzeuge, 12 Zügen motorisierte Infanterie, 18 Techs und Spezialisten, alle mit verschiedenen Erfahrungsstufen. Die 14-tägigen Soldzahlungen errechnen sich wie folgt:

MechKrieger			
Unerfahren	0 x 500 x 1	=0	
Normal	8 x 500 x 1,5	=6.000	
Veteranen	4 x 500 x 2	=4.000	
Elite	0 x 500 x 3	=0	
Gesamtsumme MechKrieger-Sold:			10.000 C-Noten

Panzerbesatzungen			
Unerfahren	0 x 300 x 1	=0	
Normal	0 x 300 x 1,5	=0	
Veteranen	16 x 300 x 2	=9.600	
Elite	0 x 300 x 3	=0	
Gesamtsumme Panzerbesatzungssold:			9.600 C-Noten

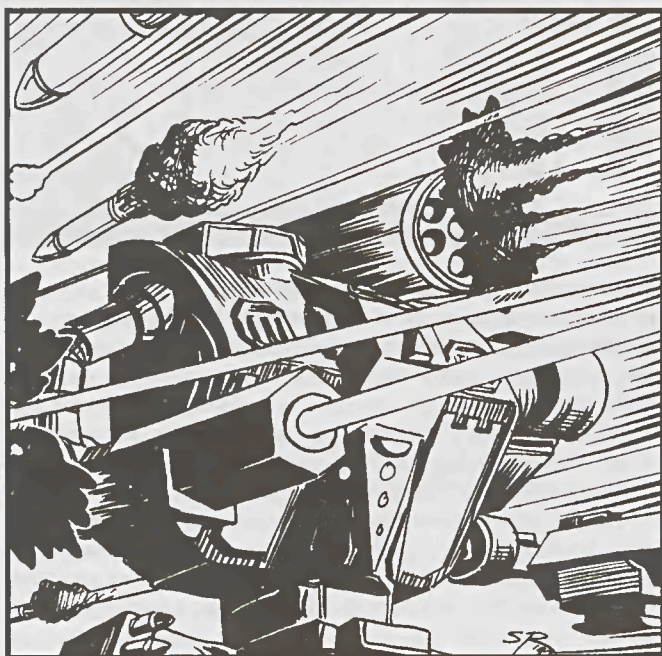
Infanterie			
Unerfahren	84 x 250 x 1	=21.000	
Normal	0 x 250 x 1,5	=0	
Veteranen	0 x 250 x 2	=0	
Elite	0 x 250 x 3	=0	
Gesamtsumme Infanterie-Sold:			21.000 C-Noten

Techs			
Unerfahren	2 x 320 x 1	=640	
Normal	3 x 320 x 1,5	=1.440	
Veteranen	1 x 320 x 2	=640	
Elite	0 x 250 x 3	=0	
Gesamtsumme Tech-Sold:			2.720 C-Noten

Anderes Personal:			
Mechaniker			
(2 Reg, 1 Vet)	810+540	=1.350	
MedTechs			
(2 Un, 1 Nrm, 1 Vet)	640 + 480 + +640	=1.760	
C3-Stab			
(1 Nrm, 1 Vet)	360 + 480	=840	
Spezialisten (2 Un)	640	=640	
Verwaltung			
(1 Nrm)	960	=960	
Gesamtsumme Sold übriges Personal:			5.550 C-Noten
Gesamtsumme Sold für 14 Tage:			48.870 C-Noten

Monatlich - Ausrüstung

Ohne richtige Ausrüstung kann eine Militäreinheit ihren Auftrag nicht erfüllen. Die Verfügbarkeit von Nachschubgütern betrifft das Leben einer Einheit außerhalb einer selbstmörderischen Entscheidungsschlacht mehr als irgend etwas anderes. Söldnerkontrakte beinhalten oft nicht vorhersehbare Ereignisse und plötzliche Entscheidungen, weshalb es sehr schwierig ist, genaue Vorhersagen für den Bedarf an Nach-





DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT

schub zu treffen. Um die Störungen im Nachschubbereich und damit verbundene Auswirkungen auf die Mission zu begrenzen, bestellen die meisten Einheiten der Freien Inneren Sphäre ihren Nachschub in regelmäßigen Abständen. Während diese regelmäßigen Bestellungen unter bestimmten Umständen zuviel Nachschub bedeuten (zum Beispiel bei Garnisonsdienst), geben diese Monatsbestellungen der Einheit die Möglichkeit, Ersatzteile für den Zeitpunkt einzulagern, an dem die Einheit sie dringend benötigt, und so unnötige Wartezeiten zu vermeiden. Sie helfen einer Einheit auch, von „Firmenläden“ eines Auftraggebers unabhängig zu bleiben, da sie ihr die Möglichkeit bietet, lebenswichtige Teile einzulagern, ohne Verdacht zu erregen.

Monatliche Bestellungen haben aber auch ihre Nachteile. Manchmal kann es passieren, daß eine Söldnereinheit die regelmäßig auftretenden Kosten nicht mehr tragen kann oder das Geld für dringend benötigte Ersatzteile für überflüssigen Nachschub ausgibt. Eine Vorausplanung für Kämpfe, die noch Monate entfernt sind, riskiert immer, daß sich die angeforderten Ersatzteile unter Umständen als die falschen herausstellen. Jedoch gilt für die meisten Söldnereinheiten, daß die regelmäßigen Lieferungen das Risiko wert sind.

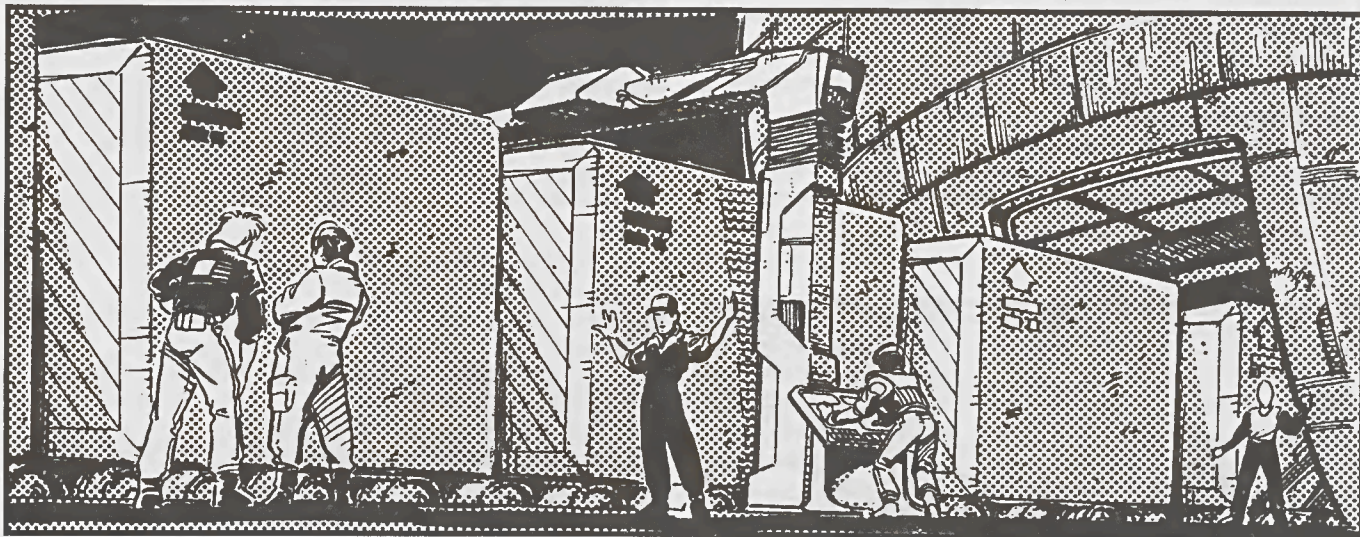
Viele Einheiten bestellen ihre Ersatzteile und Nachschubgüter einmal im Monat. Die meisten Lagerhäuser haben die Standardausrüstungen immer auf Lager, so daß die Lieferung von Standardmaterial normalerweise einen Monat dauert. Jedes andere Ausrüstungsteil braucht 1W6 Monate, um bei der Einheit anzukommen, es sei denn, die Einheit holt ihre Lieferung persönlich ab.

Ein Klasse-B-Paket beinhaltet 40 Teile Interne Struktur für 160 Punkte und 15 Tonnen Panzerung. Das Klasse-B-Paket kostet 125.000 C-Noten, eine enorme Preiseinsparung gegenüber Klasse-A-Paketen. Ein Klasse-C-Paket besteht aus 25 Tonnen Munition verschiedener Waffen und Kaliber, genug, um einen 25-Tonnen-Container zu füllen. Der Preis eines Klasse-C-Pakets ergibt sich aus dem Munitionsbedarf der Einheit (Preise und Mengen siehe S. 120), wobei 5 Prozent Rabatt auf den Standardpreis gewährt werden. Die Transportkosten sind im Munitionspreis enthalten.

Eine reguläre Bestellung der Crimson Crusaders für einen Monat besteht aus drei Klasse-C-Paketen und 2 Klasse-B-Paketen. Diese Bestellung gewährleistet, daß die BattleMechs der Crusaders immer über genügend Panzerung und Munition verfügen. Ein Klasse-A-Paket wird in größeren Abständen mitbestellt, weil die teuren Ersatzteile nicht so häufig gebraucht werden.

Jährlich - Sprungschiffs-/Landungsschiffwartung

Im Gegensatz zu Kampfeinheiten haben Landungs- und Sprungschiffe Besatzungen, welche die Wartungsarbeiten übernehmen. Dennoch müssen sich auch diese Schiffe einmal im Jahr einer zweiwöchigen Wartung unterziehen. Einheiten, die einen talentierten Verwalter haben, buchen einen Platz für ein Sprungschiff in einer Raumwerft. Weil diese Plätze



Ersatzteilsets werden in drei Kategorien eingeteilt, die nach ihrem Inhalt klassifiziert werden. Ein Klasse-A-Paket für BattleMechs besteht aus einem Cockpit, 2 mittelschweren Lasern, 5 Wärmetauschern, 2 Tonnen Sprungdüsenersatzteilen, 40 Teilen Interne Struktur, die 160 interne Strukturkreise wiederherstellen können, Aktivatoren für eine Hand, eine Schulter, einen Ober- und einen Unterarm (kein ganzer Arm!), ein Gyroskop-Reparaturset, 1 Punkt Reaktorabschirmung und 7 Tonnen Panzerung. Diese Pakete werden in 25-Tonnen-Containern ausgeliefert und kosten 400.000 Credits. Ungefähr 30 Prozent aller Aufträge fallen in diese Kategorie. Kategorie B- und C-Pakete enthalten weniger teure Ersatzteile.

aber oft schon im voraus ausgebucht sind, müssen sich einige Einheiten einen anderen sicheren Ort für die Generalüberholung suchen. Um den Sprungschiffsantrieb abstellen zu können, suchen sich die meisten Einheiten einen La-Grange-Punkt aus, einen Punkt an dem zwei Gravitationsfelder aufeinander treffen und gegenseitig neutralisieren. Für die Dauer der Wartungsarbeiten wird das Sprungschiff von einem Landungsschiff mit Energie versorgt.

Landungsschiffwartungen können entweder im Raum oder am Boden durchgeführt werden, wobei im Raum die Schwerelosigkeit die Inspektion der Ventilation und der Röhren des Schiffes erleichtert. Die meisten Landungsschiffkapitäne verbringen jeweils die Hälfte der Zeit am Boden und

im Raum. Eine Raumfähre mit einem zusätzlichen Reaktor steht dabei ständig zur Verfügung, um das Schiff im Bedarfsfall mit Notstrom zu versorgen, sollten der Landungsschiffsreaktor oder die Verkabelung während der Neukalibrierung ausfallen.

Wird die alljährliche Wartung nicht gründlich vorbereitet, kann dies ein großes Problem für eine Einheit werden. Die Abschaltung des Reaktors kann einen Kampfeinsatz verschieben, oder das Schiff kann während eines Einsatzes versagen, weil der Kapitän die Wartungsarbeiten zu lange hinausgezögert hat. Da die Lebensdauer eines Landungs- oder Sprungschiffs der Freien Inneren Sphäre von dessen Wartung abhängt, würde nur ein schwachsinniger Kapitän die Wartungsarbeiten länger als einen Monat verzögern. Um festzustellen, ob ein Schiff eine Panne hat, dient die Wartungsanforderungstabelle auf S. 86. Dabei wird die Zeit in Wochen gezählt, die seit dem optimalen Wartungstermin verstrichen ist. Jedes Schiff, welches mit Wartungsarbeiten belegt ist, kann nicht für einen Einsatz gebraucht werden.

MEDIZINISCHE BETREUUNG

Neben einwandfreiem Material benötigt eine Einheit auch gesunde Mitglieder. Soldaten, die zu krank zum Kämpfen sind, können eine Einheit mehr behindern als jeder Maschinenschaden. Um ihre Mitglieder gesund zu halten, braucht eine Einheit MedTechs, entweder einen professionellen Mediziner (bei größeren Einheiten) oder jemand, der diese Funktion in einer Doppelrolle erfüllt (als kombinierter MedTech und Funktions-träger anderer Art).

Jedes Einheitsmitglied benötigt eine individuelle medizinische Behandlung, daher verbraucht eine Einheit durchschnittlich 50 Wartungspunkte pro Woche für die medizinische Betreuung. Natürlich sind innerhalb einer Woche nicht alle Mitglieder krank, aber andere benötigen so viel medizinische Betreuung, daß die durchschnittlichen 50 Wartungspunkte jede Woche voll ausgeschöpft werden. Medizinische Wartungspunkte können bei Bedarf zwischen Einheitsmitgliedern transferiert werden. MedTechs schaffen genau wie Techs eine feste Anzahl Wartungspunkte pro Woche, abhängig von ihrer Erfahrungsstufe. Ein erfahrener MedTech generiert mehr Wartungspunkte als ein unerfahrener. Um die Wartungspunkte der MedTechs zu errechnen, dienen die Tabellen **Techfertigkeiten und Wartungspunkte pro Stunde** auf S. 85.

Wie bei Techs hat die Ausrüstung, die einem MedTech zur Verfügung steht, Auswirkungen auf seine Arbeit. Ein MedTech, der auf einen vollen Medizinschrank im Hospital zurückgreifen kann, schafft 125 Prozent seiner in der Technikerfertigkeitentabelle aufgelisteten Wartungspunkte. Ein MedTech dagegen, der gezwungen ist, mit einem beschränkten Medizin-vorrat auszukommen, kann nur 75 Prozent seiner Wartungspunkte schaffen. Wie bei Techs haben Überstunden (mehr als 50 Stunden pro Woche) Auswirkungen auf die Effizienz der MedTechs. Für alle 10 Stunden Arbeitsbelastung eines MedTechs über sein Normalpensum hinaus, wird ein Fertigkeitswurf gegen seinen MedTech-Wert fällig. Dabei gelten die folgenden Modifikatoren: bei Überstunden zwischen 51 und 60 Stunden pro Woche +2; bei 61-70 Stunden pro Woche +4 und bei 71-80 Stunden pro Woche +6. Ein verpatzter Fertigkeitswurf fügt dem Patienten automatisch einen kritischen Treffer zu (zum Beispiel wurde das falsche Medikament eingesetzt). Die Fehlschlagspanne gibt die Anzahl der betroffenen Patienten an.

Wird ein Patient falsch behandelt, ist er für bis zu einer vollen Woche außer Gefecht und benötigt bis zu seiner vollen Genesung 200 Wartungspunkte pro Woche. Die Trefferzone und Schwere des kritischen Treffers, wird nach den Regeln für **Schaden und Heilung in MechKrieger – Das Rollenspiel** ermittelt. In diesen Regeln ist auch ein Verfahren für den Heilungsprozeß angegeben. Alle kritischen Treffer haben die Form von Krankheit oder Verletzungen. Der Anstieg der Wartungspunkte von 50 auf 200 spiegelt die Zeit wider, die der MedTech mit der Sorge, um sich um den Patienten verbringen muß.

Bekommt eine Einheit nicht ihre benötigten Wartungspunkte, wird eine bestimmte Anzahl Mitglieder dieser Einheit automatisch krank. Um zu bestimmen, wieviele Personen das betrifft, wird der nicht mehr von den Wartungspunkten gedeckte Prozentsatz der Einheit durch zwei geteilt. Das Ergebnis ist der Prozentsatz erkrankter Einheitsmitglieder, wobei der Spielleiter bestimmt, wer genau krank wird.

Die Crimson Crusaders benötigen 6.500 Unterstützungspunkte pro Woche, um die medizinische Versorgung aufrecht erhalten zu können. Während der letzten Woche konnten die Mediziner der Einheit aber nur 4.875 Unterstützungspunkte schaffen, was bedeutet, das fünfundzwanzig Prozent der Einheit keine medizinische Fürsorge erhalten haben. 25 Prozent geteilt durch zwei gleich 12,5 Prozent. 12,5 Prozent Mitglieder der Einheit sind also von diesem Notstand betroffen und werden krank (z. B. durch Fieber) und der Spielleiter sucht die Mitglieder der Einheit heraus, die diese Krankheit betrifft.

AUSFÄLLE

Wenn eine Einheit nicht die wöchentlichen Wartungsarbeiten an ihren Maschinen durchführt, kann es passieren, daß Pannen die Maschinen heimsuchen. Der Spielleiter würfelt aus oder bestimmt einfach, welches Fahrzeug davon betroffen ist.

Für jedes Fahrzeug, das nicht vorschriftsmäßig gewartet wurde, würfelt der Spielleiter mit 1W6 und addiert 1 zu diesem Ergebnis hinzu. Danach wird es von der Anzahl der Wochen abgezogen, die das Fahrzeug nicht gewartet wurde. Die Differenz beider Werte wird auf der Pannentabelle abgelesen, und bestimmt, wieviele Pannen das Fahrzeug hatte. Bei einem Endwert kleiner gleich 0, trat keine Panne auf.

Pannentabelle

Ergebnis	Pannen
2-4	keine kritischen Treffer
5-8	1
9-10	2
11-12	3
13-14	4



DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT

Arbeitet ein Tech einer Einheit mehr als 50 Stunden in der Woche, leidet er unter Ermüdungserscheinungen, die sich auf seine Fähigkeiten auswirken. Ein Fertigkeitswurf wird fällig, sobald der Tech mehr als 50 Stunden pro Woche arbeitet. Dabei gelten folgende Modifikatoren: +2, wenn zwischen 50 und 60 Stunden gearbeitet wird, +4 wenn zwischen 60 und 70 Stunden gearbeitet wird, und +6, wenn der Tech zwischen 70 und 80 Stunden pro Woche arbeitet. In jedem weiteren 10-Stunden-Block von Überstunden wird für den Tech alle zwei Stunden ein Fertigkeitswurf notwendig. Gelingt der Fertigkeitswurf, kann der Techniker ohne Einschränkungen weiterarbeiten. Gelingt er jedoch nicht, gibt die Fehlschlagsspanne die Anzahl der kritischen Treffer an, die der betreffende Tech durch Übermüdung verursacht haben könnte. Um festzustellen, ob der Tech tatsächlich einen oder mehrere kritische Treffer verursacht hat, wird, wie in den folgenden Absätzen beschrieben ausgewürfelt, ob, wieviele und wo er diese kritischen Treffer verursacht hat. Ein Tech, dessen Fertigkeitswurf mißlingt, kann weiterarbeiten, aber die zunehmende Schwierigkeit der Fertigkeitswürfe kann unter Umständen schlimme Auswirkungen haben.

Um die genaue Trefferzone des Fahrzeuges, in der ein Schaden verursacht wurde, festzustellen, wird mit 2W6 gewürfelt. Für Fahrzeuge und Mechs bedeutet ein Ergebnis von 2-4 die linke Seite, 5-9 Front oder Rückseite, und 10-12 die rechte Seite. Für Jäger gelten die folgenden Zonen: 2-4 stehen für den Bug, 5-9 für das Heck und 10-12 für die linke oder rechte Seite. Anschließend wird ein normaler Trefferwurf nach den Standard-BattleTech-Regeln durchgeführt und unter der entsprechenden Trefferzontentabelle (siehe **BattleTech-Kompendium**) nachgesehen. Für jede mögliche Panne wird ein Trefferwurf ausgeführt. Danach wird auf der Kritischen Treffertabelle mit 2W6 die Anzahl der kritischen Treffer ausgewürfelt. Betrifft eine Panne eine Zone, in der ein kritischer oder möglicher kritischer Treffer zusätzlichen Schaden anrichtet, wie zum Beispiel die Torso-Mitte eines Mechs, gilt ein +2-Modifikator auf der Kritischen Treffertabelle.

Kritische Treffertabelle

Wurf	Ergebnis
2-4	kein kritischer Treffer
5-8	1
9-10	2
11-12	3
13-14	4

Anschließend wird auf der folgenden Tabelle mit 2W6 ermittelt, wie ernst dieser ist.

Beschädigungsgrad

Wurf	Ergebnis
2-8	Leichter Schaden
9-11	Schwerer Schaden
12	Zerstört

Nachdem nun Zone, Anzahl und Beschädigungsgrad ermittelt sind, werden die Pannen exakt lokalisiert. Dazu erfolgt ein normaler Kritischer-Treffer-Wurf nach den **BattleTech**-Regeln. Die ausgewürfelte Zone erhält so viele Treffer, wie vorher ermittelt, und deren Beschädigungsgrad legt die Schwierigkeit der Reparatur fest.

Die **Crimson Crusaders** fielen einer Lieferverzögerung von zwei Wochen zum Opfer. Als der Tech der **Crusaders** wieder an den Mechs arbeiten kann ergeben Zufallswürfe, daß zwei Mechs, ein *Quasimodo* und ein *Kreuzritter*, eine Panne haben. Ein Ergebnis von „3“ zeigt auf der **BattleTech-Trefferzontentabelle** an, daß der rechte Arm des *Quasimodo* die Panne erlitten hat. Mit einer „6“ hat er einen kritischen Treffer abbekommen, wobei das Ergebnis von „7“ auf der **Beschädigungsgradtabelle** aussagt, daß es sich nur um einen leichten Schaden handelt. Nachdem nun festgestellt ist, daß der *Quasimodo* einen leichten Treffer am rechten Arm abbekommen hat, wird nachgesehen, wo genau. Ein letzter 2W6-Wurf gegen die entsprechende Trefferzone ergibt die Schulter. Solange die Schulter nicht repariert wird, gilt ein +1-Modifikator auf alle Trefferwürfe für Waffen des rechten Arms.

Die Schadenstabellen auf den folgenden Seiten listen alle Effekte von Pannen und nicht reparierten Schäden für jede Bauteil-Kategorie auf. Diese Effekte kommen erst während eines Kampfes richtig zum Tragen. Wird eine Zone ausgewürfelt, die keine Bauteilzeilen besitzt, wird der Schaden in entsprechenden Panzerschaden umgerechnet, wobei Leichte Schäden 1W6 Schadenspunkte verursachen, schwere Schäden 2W6 Schadenspunkte und eine Zerstörung 3W6 Schadenspunkte.

LEICHTE SCHÄDEN

Um solche Schäden zu reparieren, werden 50 Prozent der Kampfpunkte des ausgefallenen Teiles in Wartungspunkten benötigt. Eine Schulter eines *Quasimodo* ist 50 Kampfpunkte wert, so daß 25 Wartungspunkte notwendig wären, um sie zu reparieren.

SCHWERE SCHÄDEN

Um solche Schäden zu reparieren, werden 75 Prozent der Kampfpunkte des ausgefallenen Teiles in Wartungspunkten benötigt. Eine schwer beschädigte Schulter würde also zur Reparatur den Einsatz von 38 Wartungspunkten erfordern.

Leichte Schäden

Ausrüstungsteil	Effekt
Waffe	+1 Modifikator auf alle Trefferwürfe.
Wärmetauscher	Wirkung halbiert.
Reaktor	Pro Runde +5 Wärmepunkte. Ein Mech kann nur noch gehen, ein Fahrzeug keine Höchstgeschwindigkeit erreichen ...
Gyroskop	+1 auf alle Pilotenwürfe.
Brücke/Cockpit	Keine Kommunikation möglich; +1 auf Trefferwürfe.
Abheben/Fahren	-1 Bewegungspunkte. +1 auf alle Fahrerwürfe.
Sensoren	+1 auf alle Trefferwürfe.
Lebenserhaltung	Pilot bekommt für jeden Hitzepunkt über 15 einen Schadenspunkt. Kein Raumkampf möglich.
Aktivatoren	+1 auf alle Waffen in einem beschädigten Arm und -1 Bewegungspunkt für jeden beschädigten Aktivator in einem Bein.
Sprungdüsen	Versagen bei einem Wurf von „10“ oder höher auf 2W6.
Munitionslager	Mit 2W6 würfeln; bei einem Ergebnis von „10“ oder höher wird die Waffe nicht mehr mit Munition versorgt.

Schwere Schäden

Ausrüstungsteil	Effekt
Waffe	+2 auf alle Trefferwürfe, doppelte Wärmeentwicklung.
Wärmetauscher	25% der Leistung.
Reaktor	Pro Runde +10 Wärmepunkte. Ein Mech kann nur noch gehen, ein Fahrzeug keine Höchstgeschwindigkeit erreichen ...
Gyroskop	+2 auf alle Pilotenwürfe.
Brücke/Cockpit	Weder Kommunikation noch Zielerfassung möglich
Abheben/Fahren	-2 Bewegungspunkte, keine Flankenbewegung. +2 auf alle Fahrerwürfe.
Sensoren	+3 auf alle Trefferwürfe
Lebenserhaltung	Pilot bekommt für jeden Hitzepunkt über 5 einen Schadenspunkt. Kein Raumkampf möglich.
Aktivatoren	+2 auf alle Waffen in einem beschädigten Arm und -2 Bewegungspunkte für jeden beschädigten Aktivator in einem Bein.
Sprungdüsen	Versagen bei einem Wurf von „5“ oder höher auf 2W6.
Munitionsbehälter	Mit 2W6 würfeln; bei einem Ergebnis von „5“ oder höher wird die Waffe nicht mehr mit Munition versorgt.

ZERSTÖRUNG

Eine Panne dieses Grades kommt einer Kampfbeschädigung gleich. Um diese Schäden zu reparieren, benötigt man 100 Prozent der Kampfpunkte des ausgefallenen Teiles in Wartungspunkten. Bei Bauteilen, die mehrere kritische Treffer aushalten (z.B. Reaktoren), bevor sie zerstört werden, wird die Panne so behandelt, als hätte sie alle Bauteilzeilen betroffen.

REPARATUREN

Eine Einheit, die in einen Kampf verwickelt wird, nimmt früher oder später auch Schaden. Diesen Schaden müssen die Techs reparieren. Im Gegensatz zu Verletzten Soldaten, bei denen Schwerverletzte zuerst behandelt werden, kommen die Maschinen mit der geringsten Beschädigung zuerst zur Reparatur. Dies geschieht, damit die Maschinen schnellstmöglichst wieder ins Feld können. Um dies zu simulieren, werden die Ausrüstungsstücke der Einheit nach dem Grad der Beschädigung sortiert. Danach werden die Wartungspunkte der Techs für die Reparatur der Schäden zugeteilt. Wie schon bei **Technische Wartungspunkte**, S. 85 vermerkt, können Techs Kampfschäden in einem 1-zu-1-Verhältnis beseitigen. Eine komplette Liste aller Werte von Waffen und Ausrüstungsgegenständen ist am Ende des Buches abgedruckt. Zur Feststellung der Reparaturkosten, wird der gesamte Schaden, den das Ausrüstungsstück während einer Schlacht erlitten hat, in Kampfwertpunkten ausgerechnet. Hat das Ausrüstungsstück weniger als 50 Prozent seines gesamten Kampfwertes an Schaden genommen, werden diese Punkte zu den monatlichen Wartungskosten addiert, um den Gesamtbetrag an Wartungspunkten für die Reparatur zu präsentieren.

Ein Kreuzritter der Crimson Crusaders hat 42 Punkte Panzerschaden abbekommen. Zusätzlich ist einer seiner mittelschweren Laser zerstört, was noch einmal 31 Kampfpunkte kostet. $42 + 31 = 73$. 73 Kampfpunkte müssen repariert werden. Wenn man dann das 1-zu-1-Tauschverhältnis von Kampf- in Wartungspunkte benutzt, werden somit 73 Wartungspunkte zu den regulären 10 Prozent der wöchentlichen Wartungspunkte addiert. Diese Gesamtsumme muß nun eingesetzt werden, um das beschädigte Fahrzeug wieder kampfkla zu machen.

Die Gesamtzahl der von den Techs der Einheit aufgetragenen Wartungspunkte zur Reparatur von Kampfschäden innerhalb einer 50-Stunden-Woche ist auf der Unterstützungseinheitentabelle aufgeführt. Wenn die Reparaturkosten diesen Wert überschreiten, kann die Einheit Hilfe in Form von zusätzlichen Wartungspunkten kaufen, wobei ein Wartungspunkt 50 C-Noten kostet. Oder es werden Überstunden veranschlagt, um die Reparaturen fertigzustellen. Wartungspunkte sind nach einer Woche wieder voll verfügbar, allerdings ist dabei zu berücksichtigen, daß sich mit jeder unmittelbar auf eine 50-Stunden-Schicht folgenden Schicht die benötigte Erholungszeit für die Techs verdoppelt, diese also nach zwei Schichten auch zwei Wochen benötigen, um wieder die volle Leistung zu erbringen. Überstunden werden anderthalbfach bezahlt.



DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT

Für weitere Informationen über Wartungspunkte siehe S. 85. Man achte bitte darauf, daß Wartungspunkte nur Arbeitskraft repräsentieren, nicht aber Ersatzteile, und daß eine solche Option in feindlichem Gebiet möglicherweise nicht zur Verfügung steht.

Laut ihren Wartungsanforderungen benötigen die **Crimson Crusaders** 8.431 Wartungspunkte pro Woche. Das Technische Personal erzeugt 16.470 Wartungspunkte und kann somit den Anforderungen ohne Probleme gerecht werden. Zum Ende ihres Vertrages wurden die Crusaders in eine schwere Schlacht verwickelt und nahmen 32.940 Punkte Schaden. Sie haben noch dazu gerade einen neuen Kontrakt unterschrieben, den sie in einer Woche antreten müssen. Bis dahin müssen die Crusaders ihre beschädigten Maschinen wieder kampfbereit machen, was bedeutet, daß die Techs der Einheit eine 100-Stunden-Woche vor sich haben. Das aber heißt, die Crusaders brauchen zwei Wochen, um ihre 16.479 Wartungspunkte wieder zu regenerieren.

Um die wachsenden Schwierigkeiten zu simulieren, die schwere Beschädigungen an BattleMechs und anderen Kampfmaschinen anrichten, kosten Reparaturen an Maschinen, die 50 – 70 Prozent des Kampfwertes verloren haben den Einsatz von 2 Wartungspunkten pro Kampfpunktwert. Liegt der Beschädigungsgrad bei 70 – 95 Prozent, steigt dieses Verhältnis auf drei zu eins. Maschinen, deren Beschädigungsgrad bei über 95 Prozent liegt, können nur noch für Ersatzteile ausgeschlachtet, aber nicht mehr repariert werden. Wenn ein Mech eine ganze Rumpfpartie verliert, müssen alle Ausrüstungsteile, Waffen, Aktivoren und anderen Bauteile vollständig ersetzt werden.

Manchmal wird ein Tech auch durch einen Mangel an geeignetem Werkzeug in seinen Möglichkeiten begrenzt. Eine Einheit im Feld wird wahrscheinlich keine Reparaturplattform mit sich führen, was dazu führt, daß Rumpfschäden kaum repariert werden können. Für Einheiten, die solche Reparaturmöglichkeiten besitzen (wie zum Beispiel im Garnisonsdienst), wird angenommen, daß Techs über diese Installation verfügen und solche Schäden voll reparieren können. Die meisten beschädigten Teile lassen sich ohne Reparaturplattform austauschen, aber nicht alle Reparaturen sind im Feld zu bewerkstelligen.

REPARATURBESCHRÄNKUNGEN

Die folgenden Beschränkungen gelten nur für die Reparatur beschädigter Bauteile; Techs können Pannen ohne Reparaturplattform oder Spezialwerkzeuge beheben. Panzer zum Beispiel benötigen nur eine ganz bestimmte Sorte von Wartungssets. Wie bei BattleMechs gilt auch bei Fahrzeugen, daß bei Beschädigungen, die über 50% des Kampfwerts hinausgehen, ein erhöhter Einsatz von Wartungspunkten zur Reparatur erforderlich wird.

Rumpf: Um Schäden am Rumpf zu reparieren, benötigt man eine Reparaturplattform.

Reaktor: Mit einem Fusionswerkzeugset kann ein einzelner kritischer Treffer ohne Reparaturplattform behoben werden. Ohne Fusionswerkzeugset kostet die Reparatur eines kritischen Treffers 15 Wartungspunkte pro Kampfpunkt.

Gyroskop: Mit Gyroskopwerkzeugset aber ohne Reparaturplattform kann ein einzelner kritischer Treffer repariert werden. Ohne das Wartungsset kostet die Reparatur 25 Wartungspunkte pro Kampfpunkt Schaden.

Cockpit: Ein Cockpit wird wie der Rumpf behandelt. Cockpitsysteme können auch ohne Reparaturplattform ersetzt werden, ein Cockpitaustausch ist ohne sie jedoch nicht möglich.

Aktivoren: Ohne eine Reparaturplattform kostet ein Aktivoraustausch 5 Wartungspunkte pro Kampfpunkt.

Wärmetauscher: Wärmetauscher können ohne Reparaturplattform repariert werden, erreichen danach aber nur noch 75 Prozent der Leistung. Um einen Wärmetauscher auszutauschen, braucht man eine Reparaturplattform.

Sprungdüsen: Wie Wärmetauscher können auch Sprungdüsen ohne Reparaturplattform repariert, aber nicht ausgetauscht werden. Reparierte Sprungdüsen fallen bei Benutzung auf einem 2W6-Wurf von 10 oder höher aus.

Waffen: Ein Tech kann eine Waffe unter allen gegebenen Umständen zu normalen Kosten reparieren, solange der Mech noch nicht über 50 Prozent seines Kampfwerts verloren hat.

Panzerung: Ein Tech kann Panzerung unter allen gegebenen Umständen zu normalen Kosten reparieren, solange der Mech noch nicht über 50 Prozent seines Kampfwerts verloren hat.

WARTUNGSSETS

Keine Reparaturplattform zu besitzen, behindert einen Tech, aber kein adäquates Ersatzmaterial zu haben, macht ihn nutzlos. Ohne entsprechende Mittel kann ein Tech, wie oben schon angedeutet, ein Gyroskop oder einen Reaktor nur unter großen Strapazen reparieren. Tatsächlich bekommt ein Tech Schwierigkeiten, wann immer er ohne entsprechendes Material versucht, Schäden zu reparieren. Für alle oben aufgeführten Systeme muß die Einheit das entsprechende Ersatzmaterial haben, um überhaupt etwas reparieren zu können. Aus diesem Grund sichert sich eine kluge Söldnereinheit immer das entsprechende Ersatzmaterial für ihre Kampfmaschinen.

Die meisten großen Kampffahrzeughersteller in der Inneren Sphäre bieten auch Ersatzteile in Bausätzen an. Örtliche Lagerhäuser, die diese Bausätze von den Herstellern aufkaufen, bieten sie jedem an, der solche Teile sucht. Während einige Söldnereinheiten Verträge mit den Hauptlieferanten für Waffen und Ersatzteile abschließen, um diese Teile direkt zu beziehen, können Hersteller manchmal nicht alle Teile liefern. Die meisten Lagerhäuser lagern aber die verschiedensten Ersatzteile ein und haben deshalb meistens das gesuchte Ersatzteil auf Lager. Sets dieser Art gibt es in drei Kategorien: A, B und C. Jedes Set beinhaltet einen Rabatt auf den Listenpreis der enthaltenen Ersatzteile. Der Listenpreis ist in den Tabellen **Kosten und Kampfwerte von BattleMechs und Waffen- und Ausrüstungspreisliste** auf den Seiten 119f. angegeben. Im Gegensatz zu separaten Ersatzteilbestellungen

bieten diese vorgefertigten Pakete eine Zusammenstellung gebräuchlicher und seltener benötigter Ersatzteile an. Weil die meisten Lagerhäuser diese Ersatzteile führen, bleiben die Transportkosten meistens niedrig. Die NTEC Handelsgesellschaft zum Beispiel hat ein Vermögen mit ihren Nachschublagerern gemacht und weitet ihre Nachschublinien gerade bis zur Clanfront hin aus. Dadurch hat sich der Wert der NTEC-Aktie vor kurzem auf 120 C-Noten verdoppelt.

ERSATZTEILE

Ersatzteilbestellungen der Klasse A beinhalten Nachschubgüter im Wert von 400.000 oder mehr C-Noten. Aufträge dieser Klasse können Nachschub aller Art, von Strukturmaterial über Waffen bis Munition, enthalten. Ihr Preis liegt 10 Prozent unter dem Listenpreis der ausgewählten Gegenstände. Ersatzteillieferungen der Klasse A werden zusammen mit anderem sperrigen Material auf großen Landungsschiffen transportiert.

Ersatzteilbestellungen der Klasse B beinhalten Ersatzteile und Nachschubgüter im Wert von 125.000 – 400.000 C-Noten und dürfen keine Cockpits, Lebenserhaltungssysteme, Internen Strukturen, Computer, Zielsysteme, fortgeschrittenen Elektroniksysteme (ECM, Beagle-Sonden, NARC-Bojen oder K³-Computer) sowie Artemis IV-Feuerleitsysteme enthalten. Bei Bestellung einer Klasse-B-Ersatzteillieferung bekommt der Käufer 5 Prozent Rabatt auf den Listenpreis. In der obigen Aufstellung enthaltene Ersatzteile, die nicht zum Lieferumfang der Klasse B gehören, müssen zum vollen Listenpreis separat bestellt werden.

Ersatzteillieferungen der Klasse C kosten höchstens 125.000 C-Noten, deshalb bestellen die meisten Söldner-einheiten vor allem Nachschub dieser Kategorie. Beim Kauf von C-Klasse-Ersatzteilen bekommt der Käufer 2 Prozent Rabatt auf den Listenpreis. Es gelten alle Beschränkungen der Klasse-B-Lieferungen. Zusätzlich enthält Klasse C keine BattleMech-Myomere.

Um die Kosten der Bestellung zu ermitteln, entscheidet der Spieler, welche Teile er haben möchte. Danach werden die Kosten aus der **Waffen- und Ausrüstungspreisliste** auf S. 120 ermittelt. Der Spieler sollte berücksichtigen, daß das Gewicht der Teile, die er bestellt, eine Auswirkung auf den Preis hat. So kosten zum Beispiel 20 Tonnen Panzerung mehr als 10 Tonnen.

Die kleine Söldnerereinheit Crimson Crusaders bestellt häufig vorgepackte Reparaturbausätze. Wenn sie einmal größere Teile benötigen, bestellen sie diese separat bei einer großen Handelsfirma oder direkt beim Hersteller. Dabei sammeln sie die Bestellung, um eine Klasse-A-Bestellung zusammenzubekommen und 10 Prozent Rabatt auf weniger häufig benötigte Teile wie Reaktoren, Myomermuskeln oder Feuerleitsysteme zu erhalten.

Die Lieferzeit hängt von verschiedenen Faktoren ab. Der Besteller wartet mindestens drei Tage auf die Bestellung, wobei diese drei Tage Wartezeit für die Zusammenstellung der Lieferung, den Zoll und sonstige Inspektionen gebraucht werden, bevor die Ware versandt wird. Die anschließende Versandzeit hängt von der Entfernung der Einheit zum Händ-

ler ab. Befinden sich Händler und Besteller auf dem gleichen Planeten, dauert die Versandzeit zwischen einem Tag und einer Woche, je nachdem, wieviel die Söldnerereinheit bereit ist zu zahlen. Übernachtzustellung kostet zusätzliche 30 Prozent des Ersatzteiwertes, 2-Tage-Zustellung 25 Prozent, 3 Tage 20 Prozent und so weiter, bis 7 Tage erreicht sind (die 6-Tage-Zustellung kostet nur noch 5 Prozent extra). Bei Lieferfristen über einer Woche ist die Zustellung kostenlos. Einheiten können hohe Transportkosten dadurch vermeiden, daß sie früh genug bestellen und so auch lange Wartezeiten verhindern. Damit wäre auch die Ankunft der Ersatzteile vor einem neuen Kontraktbeginn gesichert.

Wenn die Einheit und der Händler auf unterschiedlichen Planeten sitzen, bestimmt die Entfernung Versandzeit und -kosten. Ein Sprung dauert in der Regel 11 Tage, daher wird die Anzahl der benötigten Sprünge mit 11 multipliziert. Die Standardpreise für ein Sprungschiff sind in der Transportratentabelle für Sprung- und Landungsschiffe (im Kapitel **Aufstellen einer Einheit**, ab S. 75) festgehalten. Eine Versicherung von 1,5 Prozent der Transportkosten wird erhoben, wenn sich Sprung- und Landungsschiffe in die Nähe der Peripherie begeben müssen. Gegen entsprechenden Aufpreis kann auch dieser Transport schneller abgewickelt werden. Wenn das Dreifache der Transportkosten bezahlt wird, kann die Transportzeit um bis zu 75 Prozent verkürzt werden. Andere Raten und Preise werden vom Spielleiter festgelegt.

Einen Händler dazu zu bewegen, in feindliches Territorium zu springen, beinhaltet nahezu unlösbare Probleme. Die wenigen Sprungschiffkapitäne, die verrückt genug sind, diesen Sprung zu wagen, fordern einen ebenso verrückten Preis dafür. Ein solcher Transport in ein feindliches Gebiet kostet das Dreifache des normalen Preises. Obwohl die meisten Angreifer oder Verteidiger die Rechte der Händler respektieren, tun sie doch alles in ihrer Macht stehende, um eine Sendung zu verzögern, wenn sie vermuten, daß es sich um Waffen- oder Nachschubliefungen für den Gegner handelt.

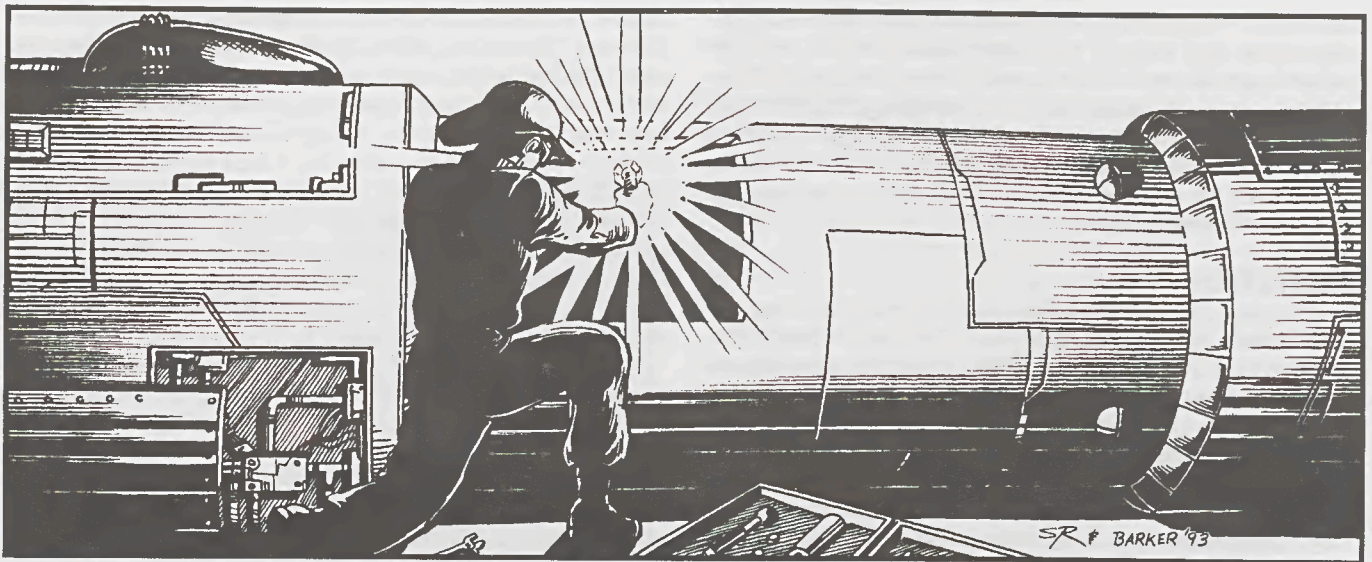
NACHRÜSTSÄTZE

Mit der Entdeckung des sogenannten Gray-Death-Kernspeichers, einer Sternenbund-Datenbank, die im Jahr 3020 von der Gray Death Legion auf Helm entdeckt wurde, hielt allmählich wieder fortgeschrittene Technik Einzug in die Innere Sphäre. Die Daten in diesem Speicher hielten den seit Jahrhunderten währenden Rückschritt auf und waren der Auslöser einer technologischen Renaissance. Waffenhersteller liegen in der Wiedereinführung von Sternenbundtechnik an der Spitze. Die Invasion der Clans hat die Freie Innere Sphäre auf die Notwendigkeit dieser fortgeschrittenen Technik aufmerksam gemacht und schon einige Entwicklungen hervorgebracht, die sogar die ehemaligen Sternenbund-Designs in den Schatten stellen. Das meiste fortgeschrittene Material wanderte zunächst in die Armeen der Großen Häuser, aber nach dem Sieg der ComGuards im Jahre 3052 auf Tukayyid haben die Regierungen der Nachfolgerstaaten die Handelsbestimmungen für Waffen etwas gelockert. Diese Lockerung ist ein Segen für Söldner, weil es den Herstellern nun erlaubt ist, Waffen und anderes fortgeschrittenes Material sowie Nachrüstsätze an Söldnerkompanien zu verkaufen, die damit den Clans mit besserem Material entgegentreten können.

Der Inhalt eines Nachrüstsatzes kann einen Mech oder ein Fahrzeug mit fortgeschrittenen Waffen und Ausrüstungen und einem Endostahl-Skelett oder -Rumpf aufzurüsten und



DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT



die Maschine damit erheblich verbessern. Natürlich existiert eine enorme Preisdifferenz zwischen 3025er- und 3050er-Technologie. Nachrüstsätze enthalten alle Teile und Computerchips, um 3025er-Modelle mit der neuesten Technik auszustatten, wobei die Nachrüstung eines älteren Modells mehr Zeit kostet als die eines neueren. Es wird noch komplizierter, wenn so wichtige Teile wie ein BattleMech-Skelett ausgetauscht werden sollen.

Wie Wartungssets und Ersatzteillieferungen werden auch Nachrüstsätze in drei Kategorien eingeteilt: A, B und C. Im Gegensatz zu diesen bezieht sich der Buchstabencode A, B oder C hier jedoch nicht auf den Umfang des Sets, sondern auf die Schwierigkeit des Einbaus. Klasse A erfordert den kompliziertesten Einbau, C hingegen den einfachsten. Genau wie Einzelbestellungen oder Sets enthalten Nachrüstsätze verschiedener Klassen unterschiedliche Ausrüstungsteile.

Ein Satz der Klasse A beinhaltet alles, was eine Einheit sich nur wünschen kann. Die beliebtesten Ausrüstungsgegenstände dieser Nachrüstsätze sind Endostahl-Skelette, Ferrofibril-Panzerung, XL-Reaktoren und fortgeschrittene Elektronik. Der Einbau solcher Ausrüstungsgegenstände erfordert normalerweise die Benutzung einer Reparaturplattform. Einen Mech auseinanderzunehmen und wieder zusammenzufügen ist keine Arbeit, die sich mit Handwerkzeug machen läßt.

Ein Klasse-B-Nachrüstsatz enthält alles außer einem XL-Reaktor, Endostahl-Skeletten oder Ferrofibril-Panzerung. Auch beim Einbau von Teilen eines Klasse-B-Satzes sollte eine Plattform benutzt werden. So können zum Beispiel talentierte Techs einen normalen Wärmetauscher auch ohne Reparaturplattform gegen einen doppelten austauschen, aber ihr wird es erheblich einfacher. Hat eine Einheit keine Reparaturplattform zur Verfügung, kostet die Umrüstung mit Ausnahme von Elektronik und Waffen 5 Wartungspunkte pro Kampfwertpunkt. Raketenlafetten und andere Waffen, die Munition benötigen, lassen sich nur mit einer Reparaturplattform vernünftig einbauen. Auch hier kostet der Einbau ohne Plattform 5 WP pro Kampfwertpunkt.

Klasse-C-Nachrüstsätze enthalten Waffen und Elektronik, die auch im Feld eingebaut werden können. Auf Wunsch sind auch Elektronik-Systeme wie ECM oder MASC enthalten. Die

Bauteile eines Klasse-C-Satzes lassen sich sämtlich ohne Reparaturplattform installieren, aber für munitionsabhängige Waffen gilt der erhöhte Wartungspunktaufwand (5:1) wie oben beschrieben.

Um einen Nachrüstbausatz zu kaufen, müssen Einheiten für die Teile und den Transport sowie den Einbau bezahlen. Die Kosten der Teile sind in der Waffen- und Ausrüstungspreisliste angeführt; dort rechnet man die Preise aller Ausrüstungsgegenstände zusammen, die die Einheit kaufen möchte. Der Einbau kann unter Umständen recht teuer werden, es sei denn, die Techs der Einheit verrichten diese Arbeit selbst. In diesem Fall benötigt die Einheit nur eine Reparaturplattform, um die Arbeiten, die im folgenden beschrieben werden, auszuführen. Wenn die Firma, die die Ausrüstungsgegenstände verkauft, diese auch noch einbaut, hängt der Preis der Einbaus von der Klasse des Nachrüstsatzes ab. Für Klasse A werden 45 Prozent der Kosten hinzugefügt. Bei Klasse B sinken die Kosten auf 25 Prozent des Nachrüstsatzes und bei Klasse C kostet der Einbau nur noch 5 Prozent des Satzpreises. Die Preise mögen hoch erscheinen, aber viele Einheiten halten ihn für die Garantie korrekten Einbaus durchaus angemessen. Für Informationen darüber, wie man seine Ausrüstung aufbessert, ohne Nachrüstsätze zu kaufen, siehe „Kauf von Ausrüstung“, S. 97.

WARTUNGSSETS UND NACHRÜSTSÄTZE

Um überhaupt eine Reparatur durchführen zu können, brauchen Techs bestimmte Werkzeuge und Ersatzteile. Die Wartungssets in **MechKrieger** reichen für die wöchentliche Wartung vielleicht aus, aber komplexere oder schwierigere Reparaturen benötigen Werkzeuge und Hilfsmittel, wie sie in diesem Kapitel beschrieben werden.

Die meisten Reparaturen und Aufrüstungen, die in diesem Buch beschrieben werden, setzen eine Reparaturplattform voraus. Diese Plattformen existieren auf den meisten Planeten, aber mehr als vier sind selten gleichzeitig verfügbar. Die meisten Einheiten haben Reparaturklauseln in ihren Vertrag eingebaut, der es ihnen erlaubt, die Reparaturplattformen des Auftraggebers für die Dauer des Kontraktes mitzubেনutzen. Falls eine Einheit eine solche Klausel nicht in

ihrem Kontrakt haben sollte oder gerade nicht unter Kontrakt steht, müssen die Techs solcher Einheiten eine Plattform mieten. Der Preis beträgt meistens 1.000 C-Noten pro Woche Festpreis.

Die Installation von Nachrüstbauteilen kostet Wartungspunkte in Höhe des Kampfwertes dieses Teils. Bei einem *Greif* zum Beispiel, bei dem ein Doppelter Wärmetauscher eingebaut wird, kostet diese Installation $55 \times 2 = 110$ Wartungspunkte. Die Aufrüstung aller 12 Wärmetauscher des *Greif* kostet insgesamt 1.320 Wartungspunkte.

LANGZEITLAGERUNG

Eine Einheit möchte manchmal nicht alle Maschinen der Einheit warten oder benutzen. Bei einem solchem Maschinenüberschuß will diese Einheit vielleicht ihre Maschinen solange einlagern, bis sie wieder gebraucht werden. Eingelagertes Material und Maschinen benötigen keine Wartung und können unbegrenzt gelagert werden. Um einen Ausrüstungsgegenstand einzulagern, müssen die Techs die Hälfte an Wartungspunkten des Kampfwertes der Maschine aufbringen, was die Arbeit repräsentiert, die nötig ist, um die Maschine einlagerungsfähig zu machen. Eine eingelagerte Maschine wieder funktionstüchtig zu machen, kostet ebenfalls die Hälfte des Kampfwertes der Maschine in Wartungspunkten, um sie wieder zusammenzubauen. Sobald die Maschine aus der Einlagerung geholt wurde, muß sie sofort gewartet werden, ansonsten können Pannen entstehen. Diese Wartungskosten können umgangen werden, wenn die Techs beim Zusammenbau 75 Prozent des Kampfwertes der Maschine in Wartungspunkten einsetzen.

KAUF VON AUSTRÜSTUNG

Eine Einheit kann ihre Mitglieder und ihre Maschinen auch dadurch besser ausrüsten, daß sie anstelle von verbesserten Ausrüstungsgegenständen komplette Maschinen aus verschiedenen Quellen kauft. Obwohl dieses mehr kostet, als die bestehenden Maschinen aufzurüsten, kann die Einheit so Ausrüstungsgegenstände beziehen, die sie sonst nie bekommen würde. Die drei Hauptbezugsquellen, die in diesem Kapitel besprochen werden, sind Herstellerfabriken, Söldnerauktionen und der Schwarzmarkt. Jede dieser Quellen hat ihre Vor- und Nachteile.

NEUKAUF

Am leichtesten erhält man Ausrüstung, wenn man sie bei einer Fabrik bestellt. Dabei ist jedoch zu berücksichtigen, daß die Einheit dabei oft den Listenpreis oder eine Sonderanfertigung bezahlen muß. Der Listenpreis einer Standardmaschine liegt 25 Prozent unter dem in der **Waffen- und Ausrüstungspreisliste** oder **BattleMech Kostentabelle** (S. 119-120) angegebenen. Die Sonderanfertigungspreise aus diesen Listen gelten nur für Maschinen, die weniger als fünf Jahre auf dem Markt sind oder deren Produktion die Anzahl von 20 Maschinen im Jahr nicht überschreitet. Einige Spezialanfertigungen werden vielleicht in nur in einer einzigen Fabrik der Freien Inneren Sphäre hergestellt, oder aber sie sind mit Modifizierungen ausgestattet, die in keinem Technischen Handbuch als Varianten aufgeführt sind. Alle anderen Mechs und Fahrzeuge werden als Standardmaschinen behandelt, wenn es darum geht, den Preis zu bestimmen.

GEBRAUCHTKAUF

Es gibt viele Gründe, die eine Söldnerereinheit zwingen können, sich aufzulösen: Ein gebrochener Kontrakt, hohe Schulden, eine Niederlage in einer Schlacht oder tausend andere Gründe. Obschon die Auflösung einer Einheit eigentlich nur die Mitglieder der Einheit und den vorherigen Auftraggeber interessieren sollte, gibt es noch verschiedene andere Gruppen, die daran Interesse zeigen, zum Beispiel Auktionshäuser. Solange eine Einheit nicht komplett zerstört wurde, hinterläßt sie immer Material und Maschinen. Um dann die noch bestehenden Forderungen von Auftraggeber, Lieferanten oder Mitgliedern der Einheit zu erfüllen, wenden sich solche Einheiten oft an Auktionshäuser, um wenigstens das nötigste Geld zusammenzubekommen.

Eine solche Söldnerauktion ist die billigste Quelle, um an Material oder Maschinen heranzukommen. Professionelle Auktionäre leiten diese Veranstaltung und verkaufen die angebotenen Maschinen oder das Material so teuer wie möglich. Oft wird der Auktionär an der gesamten umgesetzten Summe beteiligt, was sein Interesse, so viel Geld wie möglich zu machen, noch steigert. Lizenzierte Auktionshäuser gibt es praktisch auf jeder Welt der Inneren Sphäre, wobei das Haus Barchetta das bekannteste und aktivste Auktionshaus ist. Im Black-Hills-Viertel von Solaris City gelegen, nimmt dieses Auktionshaus während der nur viermonatigen Auktionszeit an die 550.000.000 C-Noten ein.

Einheiten, die bei einer solchen Auktion Material ersteigern möchten, erfahren den Ort und die Zeit der Veranstaltung normalerweise durch jede Nachrichtenagentur der Freien Inneren Sphäre. Solche Auktionen können mit allem dienen, was der Spielleiter für diesen Planeten angebracht hält. Planeten inmitten der Nachfolgerstaaten liegen an wichtigen Handelsrouten, auch auf Welten in der Nähe der Peripheriegrenzen ist einiges an Handelsaktivitäten zu erwarten. Auktionspreise liegen zwischen 35 – 55 Prozent der Listenpreise. Eine Söldnerereinheit kann sogar die Möglichkeit bekommen, Ausrüstungsgegenstände, die auf dem normalen Markt nicht zu erhalten sind (wie zum Beispiel Clan-Ausrüstung), zu ersteigern. Spielleiter und Spieler sollten allerdings berücksichtigen, daß solche Ausrüstungsgegenstände nur in äußersten Notfällen verkauft werden und daher äußerst selten auf Auktionen erhältlich sind.

Alle Ausrüstungsgegenstände einer Auktion werden zunächst mit einem Grundgebot von 20 Prozent des Marktwertes angeboten. Wie oben schon erwähnt, erreichen die Preise dann im Verlaufe der Auktion zwischen 35 und 55 Prozent des Marktwertes. Der Spielleiter sollte dementsprechend andere Teilnehmer der Auktion spielen: sie wollen möglichst wenig Geld bezahlen und daher können die Spieler sie, wenn sie es darauf anlegen, überbieten. Hochentwickelte Technologie löst die härtesten Preiskämpfe aus, wobei Vertreter der herrschenden Häuser der Freien Inneren Sphäre, die häufig an solchen Auktionen teilnehmen, bei ungewöhnlichen Ausrüstungsgegenständen immer mitbieten, ohne auf den Preis zu achten. Wenn ein Gegenstand selten erhältlich ist, können Preise bis zum fünffachen Originalwert erzielt werden. Noch niemals ist ein Kriegsschiff während einer Auktion verkauft worden, aus einem einfachen Grund: die Besitzer dieser Schiffe würden sie unter keinen Umständen verkaufen. Die letztendliche Entscheidung, welche Ausrüstungsgegenstände gerade zum Verkauf vorliegen und wer an einer solchen Auktion außer den Spielern noch teilnimmt, liegt beim Spielleiter, wobei dieser die oben aufgeführten Richtlinien berücksichtigen sollte.



DAS FÜHREN EINER SÖLDNEREINHEIT

Wenn Ausrüstungsgegenstände einer bankrotten Einheit verkauft werden, sollte der Spielleiter daran denken, daß die meisten Gläubiger sowie das entlassene Personal einer solchen Einheit vieles von der Ausrüstung einfordern werden, so daß nicht viel für eine Auktion übrigbleibt. Eine Einheit kann versuchen, sich einer solchen Situation durch Flucht zu entziehen, anstatt ihr Material abzugeben, aber auf diese Art einen neuen Kontrakt zu bekommen, um Schulden durch legale Arbeit zu tilgen, ist fast unmöglich.

DER SCHWARZMARKT

Schwarzmärkte sind oft die letzte Möglichkeit (oder manchmal auch die erstbeste) bei der Suche nach Ausrüstung. Wenn eine Söldnerereinheit hinter einem ganz bestimmten Ausrüstungsgegenstand her ist, ist der Schwarzmarkt vielleicht genau der richtige Ort für die Suche danach. Tatsächlich sind einige Gegenstände, die auf dem schwarzen Markt gekauft werden, billiger und einfacher zu beschaffen, als wenn man sie beim Hersteller oder einem Händler bestellen würde. Viele Einheiten gehen das Risiko ein, bei diesem illegalem Handel erwischt zu werden, da der mögliche Gewinn einer solchen Aktion das Risiko bei weitem abdeckt.

Aber um auf einem schwarzen Markt einkaufen zu können, muß man diesen erst einmal finden. Es gibt auf den meisten Planeten einen, aber die gesetzlichen Bestimmungen zwingen ihn häufig, nie lange am gleichen Ort zu bleiben. Um einen schwarzen Markt zu finden, muß der Spieler einen Fertigkeitswurf auf Milieu schaffen; ein +2-Modifikator ist angebracht, wenn sich die Spieler auf einem Planeten befinden, den sie nicht kennen. Sobald die Spieler die Lage des Schwarzmarktes kennen, können sie dorthin gehen und versuchen, das Gesuchte zu bekommen. Wie bei einer Auktion sollte der Spielleiter bestimmen, was es auf diesem Markt zu kaufen gibt und welche Ausrüstungsgegenstände überhaupt verfügbar sind.

Was die Einheit auf dem Markt kaufen kann, hängt aber hauptsächlich von der Summe ab, die sie einsetzen möchte. Für ganz gewöhnliche und legale Ausrüstungsgegenstände wird der Preis um 5 bis 75 Prozent des Listenpreises (Preise stehen in der **Waffen- und Ausrüstungspreislise**) angehoben, weil die meisten Stücke auf einem schwarzen Markt gestohlen sind oder ein Risiko für den Verkäufer darstellen, weswegen er den Preis anhebt. Viele Teile sind zudem gebraucht und möglicherweise defekt. Um festzustellen, ob das erworbene Teil defekt ist, würfelt der Spieler mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 ist der gekaufte Gegenstand defekt. Der Käufer hat eine 25-prozentige Chance, auf dem schwarzen Markt einen unbenutzten Gegenstand zu erwerben.

Die meisten Gegenstände, die heutzutage auf einem schwarzen Markt verkauft werden, sind Waffen, speziell BattleMechs. Eine Einheit kann auf dem schwarzen Markt BattleMechs oder Fahrzeuge kaufen, bezahlt dann aber häufig einen höheren Preis, als wenn sie diesen Gegenstand auf legalem Weg erworben hätte. Der schwarze Markt bietet jedoch einen erheblichen Vorteil gegenüber anderen Einkaufsmöglichkeiten: Anonymität. Jeder Handel mit Waffen oder Ersatzteilen für Waffen auf einem anderen Markt wird aufgezeichnet und hinterläßt Spuren, die manche Einheiten vermeiden wollen. Ein anderer Vorteil des schwarzen Marktes ist seine manchmal riesengroße Auswahl an Gegenständen: so zum Beispiel Clanausrüstung, die nur selten in Auktionen auftaucht und auf normalem Weg überhaupt nicht zu bekommen ist.

Erwischt werden

Auf einem schwarzen Markt erwischt zu werden und die daraus folgenden Konsequenzen sind das Schlimmste, was einem Käufer passieren kann. Ein verdeckter Ermittler könnte für die örtliche Regierung arbeiten oder die lokale Polizei läßt den ganzen Markt auffliegen. Jedesmal, wenn eine Einheit illegal Ausrüstungsgegenstände auf dem schwarzen Markt einkauft, oder ihre Mitglieder anderswo illegale Güter erwerben, besteht eine Gefahr von 1 zu 5 (auf 1W6), erwischt zu werden. Ob die Spieler nun dafür bestraft werden, hängt davon ab, ob sie sich herausreden können oder ob der Polizist bestechlich ist.

Wenn eine Anklage gegen die Charaktere erfolgt, lautet diese auf Diebstahl. Die meisten Gerichte verurteilen die Spieler dann zu einer Geldstrafe in Höhe des Wertes des Gegenstandes, den sie auf dem schwarzen Markt erstehen wollten, und darüber hinaus zu einer Gefängnisstrafe wegen Hehlerei. Während eines solchen Prozesses werden die Gegenstände, die die Einheit kaufen wollte, konfisziert und ihre Finanzmittel eingefroren. Der Spielleiter sollte berücksichtigen, daß die meisten Gerichte der Freien Inneren Sphäre gerecht sind, und sich daher mit Haft- und Geldstrafen zurückhalten. Es überrascht niemanden, daß die Strafen in der Konföderation Capella am härtesten sind, gefolgt vom Draconis-Kombinat, dem Vereinigten Commonwealth, der Liga Freier Welten, der Freien Republik Rasalhaag und ComStar. Piraten hingegen erschießen einfach jeden, den sie beim Diebstahl ihrer Ausrüstung erwischen, obwohl sie selbst einige der größten Schwarzmärkte unterhalten.



„Um an irgendeine Stelle des Universums zu kommen, brauchst Du Cash. Wenn Du es brauchst, besorgst Du es Dir irgendwie.“

– Lt. C. Cooper, kurz vor ihrem Strafantritt für Erpressung eines planetaren Beamten.

Wenn Krieg eine Art zu leben ist, dann ist Geld das dazugehörige Blut. Die Kampffähigkeit einer Söldnereinheit bedeutet wenig, wenn sie sich nicht selbst versorgen und ihre Rechnungen bezahlen kann. Die meisten Einheiten wachsen und gedeihen dadurch, daß sie ihre Dienste an den Meistbietenden verkaufen. Jede Söldnereinheit kennt die Bedeutung eines guten Kontraktes, und jede Einheit tut ihr Möglichstes, um einen solchen Kontrakt zu bekommen.

Ein Kontrakt ist eine bindende Vereinbarung zwischen der Söldnereinheit und dem Auftraggeber. Der kommandierende Offizier im Namen der Einheit und ein offizieller Vertreter des Auftraggebers unterzeichnen ihn. Die meisten Kontrakte beinhalten die Auflistung der zu leistenden Dienste, den Zeitrahmen, in dem diese Dienste geleistet werden müssen, sowie die Zahlungsbedingungen. Andere übliche Klauseln beinhalten den Transport der Einheit, Entschädigungen für erwartete Kosten, Befehls- und Bergerechte. Hunderte von Kontrakten können zu einem gegebenen Zeitpunkt erhältlich sein, die Einheit muß nur einen finden, der annehmbar ist.

SÖLDNER UND DIE CLANS

Der Claninvasion hatte eine radikale Veränderung in den Kontraktverhandlungen der Freien Inneren Sphäre zufolge. In der Vergangenheit kämpften Söldner gegen Gegner, deren Technologie und Taktik sich auf mehr oder minder gleichem Niveau befanden. Jetzt sind Clanner die häufigsten Gegner, und Söldnereinheiten erkannten recht schnell ihre prekäre Situation. Sie wußten, daß sie keine Chance hatten, die überlegene Clan-Kriegsmaschinerie in einem offenen Kampf zu besiegen, daher begannen sie, höhere Kontraktsummen festzulegen und Siegprämien zu verlangen. Viele Söldnereinheiten verlangen sogar schon bei der leisesten Möglichkeit, auf Clan-Einheiten zu treffen, eine erheblich höhere Bezahlung.

Als Kompromißlösung wurde von den meisten Häusern der Freien Inneren Sphäre jeder Söldnereinheit die Bereitstellung von 20 Prozent der Kontraktsumme als Zulage zugestanden, die Garnisonsdienste auf Planeten in der Nähe der Clan-Besatzungszonen verrichtete und von Clan-streitkräften angegriffen wurde. Der Auftraggeber hinterlegt dieses Geld bei der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission, wobei ein Prozent der Summe als Bearbeitungsgebühr erhoben wird. Sollte die Einheit nicht von Clan-streitkräften angegriffen werden, geht das Geld an den Auftraggeber zurück.

Bei Missionen, die sich gegen Clanziele richten, bieten Auftraggeber schon von sich aus einen guten Bonus an und gestehen der Söldnereinheit Flexibilität bei der Erfüllung ihres Kontraktes zu. Trotzdem lehnen die meisten Auftraggeber die Forderung nach erweiterten Bergungsrechten ab, und einige verweigern sie ganz. Die Nachfolgerstaaten wollen soviel Clan-Bergegut, wie sie bekommen können, und viele Auftraggeber bezahlen der Söldnereinheit häufig noch einmal Geld für die Zusicherung, daß sie das gesamte Berggut bekommen. Viele Häuser sichern Söldnern für Clanmaterial eine volle Entschädigung oder den Tausch gegen gleichwertige Ausrüstung aus der Freien Inneren Sphäre zu.

Auf den folgenden Seiten wird beschrieben, nach welchen Regeln ein Kontrakt geschlossen wird.

KONTRAKTVERHANDLUNGEN

Die Regeln über Aushandlung und Abschluß von Kontrakten sind in acht Unterpunkte aufgeteilt:

1. Ermittlung der Dragoner-Beurteilung
2. Suche nach einem Auftraggeber
3. Art und Dauer der Mission
4. Bezahlung
5. Unterstützung
6. Transport
7. Bergerechte
8. Kommandorechte

DAS DRAGONER-BEURTEILUNGSSYSTEM

Seit dem Beginn ihrer Ansiedlung auf Outreach im Jahre 3030, als Prinz Hanse Davion von den Vereinigten Sonnen den Planeten zur Bezahlung geleisteter Dienste an die Dragoner abtrat, haben Wolfs Dragoner potentiellen Auftraggebern in der Inneren Sphäre Söldnereinheiten empfohlen. Kommandeur Jaime Wolfs Urteilsvermögen und die phänomenalen Kampfergebnisse der Dragoner überzeugten viele Auftraggeber davon, sich die Meinung der Dragoner anzuhören. Während Outreach immer mehr Bedeutung als Hauptanwerbeplatz für Söldner gewann, wurde der Stempel „Empfohlen von Wolfs Dragonern“ zu einem der wichtigsten Vorteile einer Söldnereinheit.

In der Werbehalle unterhalten die Dragoner eine immer auf dem neuesten Stand gehaltene Liste aller verfügbaren Söldnereinheiten. Jede zur Zeit existierende Söldnereinheit ist auf dieser Liste aufgeführt, es sei denn, sie wurde gerade erst gegründet oder hat erhebliche Mühe darauf verwandt, unentdeckt zu bleiben. Diese Auflistung enthält eine offizielle Dragoner-Beurteilung für jede Einheit, zu der noch zusätzlich eine kurze Beschreibung der Einheit, ihrer Möglichkeiten, des Personals, der Ausrüstung usw. kommt. Oft stellen die Söldnereinheiten selbst eine Beschreibung ihrer Einheit zur Verfügung, um sich besser zu verkaufen.

Als zusätzlichen Service der Dragoner für Auftraggeber, die entweder nicht in der Lage waren, die 2.450 Credits für die Kurzbeschreibung oder die 95.000 C-Noten für eine vollständige Datei über die Einheit aufzubringen, oder diese nicht bezahlen wollten, führten die Dragoner das offizielle Beurteilungssystem ein. Bei diesem System zahlt eine Söldnereinheit eine Summe von 85 C-Noten, damit der Name der Einheit, ihre Größe und ihre Beurteilung nach dem Dragonersystem auf den Monitoren in der Werbehalle angezeigt werden. Diese Aufstellung erlaubt es potentiellen Auftraggebern, verschiedenste Söldnereinheiten für ihre Mission auszusuchen, um dann ein kostenloses Gespräch mit den Repräsentanten der Einheit zu führen.

Die Dragoner-Beurteilung ähnelt einer Schulnote. Eine Söldnereinheit, die die monatliche Summe für die Übertragung bezahlt hat, geht in den Werbestock, und wird im Vergleich mit den anderen Einheiten beurteilt. Die besten Einheiten in diesem Stock erhalten die Klassifizierung A, gefolgt von B, C und D. Auch Einheiten innerhalb der gleichen Klasse stehen miteinander im Wettbewerb: eine Einheit zum Beispiel, die mit A-1 eingetragen ist, ist die beste der A-Kategorie und somit auch die beste im Stock. Die Dragoner unterhalten auch eine Liste von sogenannten „Traumeinheiten“, die sich ganz sicher gegen jeden Mitbewerber durchsetzen, sollten sie je-



mals zur Anheuerung frei werden. Es verwundert nicht, daß solche Einheiten wie die Kell Hounds, die Gray Death Legion, die Leichte Eridani-Reiterei, die 21. Centauri-Lanciers und viele andere berühmte Einheiten hier zu finden sind..

Die Dragoner-Beurteilung repräsentiert die Meinung der Dragoner über die Qualität dieser Einheit. Die Pluspunkte in der nachfolgenden Tabelle zeigen den Rahmen der einzelnen Kategorien. Jede Kategorie hat drei Unterteilungen: A+, A und A-, und so weiter. Jede Einheit fällt unter eine solche Unterteilung, abhängig davon, welche anderen Einheiten zu diesem Zeitpunkt in der Werbehalle zur Verfügung stehen. Eine Einheit kann daher eine A-Klassifizierung besitzen, und trotzdem kann der Spielleiter festlegen, daß in der gleichen Kategorie bessere Einheiten nach Auftraggebern suchen, und die Klassifizierung ändern.

Die Dragoner-Beurteilung hängt von verschiedenen Faktoren ab, hauptsächlich aber von den Kampfergebnissen der Vergangenheit und der Zuverlässigkeit unter neuen Bedingungen. Um die Dragoner-Beurteilung zu errechnen, werden folgende Schritte absolviert:

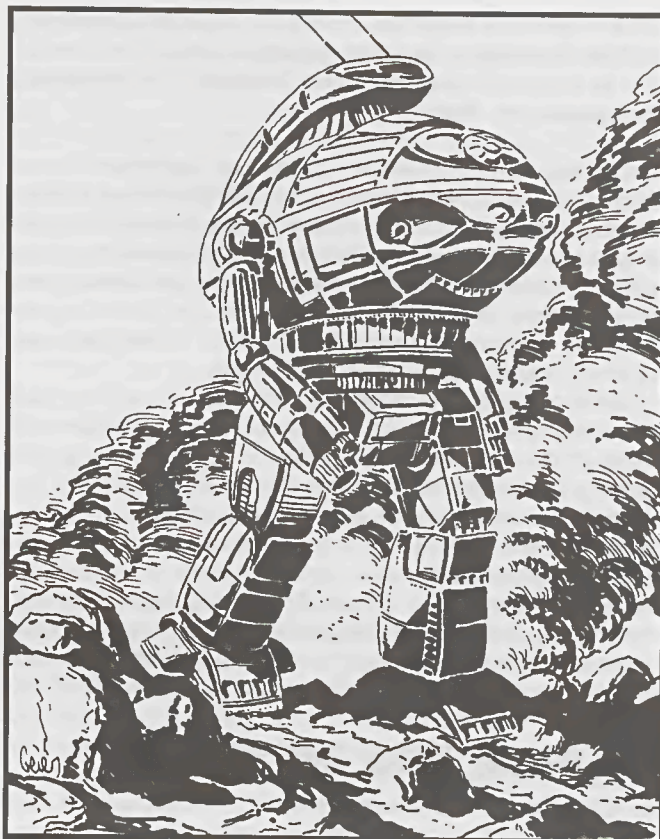
1. Eine Einheit bekommt 5 Punkte für jede abgeschlossene Mission.
2. Eine Einheit bekommt 5 Punkte pro 10 Prozent insgesamt generierter Wartungspunkte über 60 Prozent des Bedarfs. Zum Beispiel bekommt eine Einheit mit 100 Prozent Wartung 20 Punkte.
3. Eine Einheit bekommt 5 Punkte pro 10 Prozent Transportkapazität über 50 Prozent des Bedarfs. Eine Einheit, deren Landungsschiff alle Mitglieder und deren Ausrüstung transportieren kann, besitzt 100 Prozent Transportkapazität und bekommt 25 Punkte. Der Besitz eines Sprungschiffes bringt 10 Punkte.
4. Eine Einheit bekommt Punkte für die Führungsstufe (**Mechkrieger**) des Kommandeurs x 4. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
5. Eine Einheit bekommt folgende Punkte für ihren Erfahrungstatus: Unerfahren = 5, Normal = 10, Veteran = 20, Elite = 40.
6. Eine Einheit bekommt 5 Punkte pro 10 Prozent Ausrüstung in 3050er-Technologie über 30 Prozent der Gesamtausrüstung.
7. Für jede nicht vollständig erfüllte Mission werden 25 Punkte abgezogen.

Nachdem man nun die Anzahl der Punkte addiert hat, schaut man in der Dragoner-Beurteilungstabelle nach, um festzustellen welche Einteilung die Einheit von den Dragonern bekommt.

Dragoner-Beurteilungstabelle

Punkte	Einteilung
0 – 45	D
46 – 85	C
86 – 120	B
121 +	A

Für jede Einheit sollte die Dragoner-Beurteilung ermittelt werden, aber diese Beurteilung hilft der Einheit nur, einen Kontrakt zu bekommen, wenn sie auch für die Veröffentlichung in der Werbehalle bezahlt.



AUFTRAGGEBER

Die Hauptauftraggeber in der Freien Inneren Sphäre sind die Regierungen der Nachfolgerstaaten, Peripheriestaaten, einige wenige große Konzerne und solche Söldnereinheiten, die groß genug sind, Unterkontrakte mit anderen Söldnern abzuschließen. Jeder Auftraggeber hat unterschiedliche Angewohnheiten, politische Einstellungen und eine bestimmte Haltung gegenüber Söldnern, die in den folgenden Absätzen aufgelistet werden.

Vereinigtes Commonwealth

Das Vereinigte Commonwealth bietet verschiedenste Anstellungen an. Einige Einheiten erhalten die weniger begehrten Kontrakte als Garnisonstruppen oder für Angriffe auf Grenzplaneten der Liga Freier Welten. Andere bekommen die Chance, gegen die Clans zu kämpfen. Obwohl das Commonwealth nur durchschnittliche Bezahlung anbietet, genießt es den Ruf der Fairness seinen Angestellten gegenüber. Trotzdem sollten Söldnereinheiten, die einen Kontrakt mit dem Vereinigten Commonwealth anstreben, Archon-Prinz Victor Steiner-Davion nicht unterschätzen. Eine kluge Einheit wird einen Kontrakt, der zu gut aussieht, um wahr zu sein, ablehnen. Die anhaltenden politischen Spannungen innerhalb des Commonwealth machen es durchaus denkbar, daß eine Söldnereinheit gezwungen sein könnte, sich in einem Konflikt zwischen Haus Steiner und Haus Davion entscheiden zu müssen.

Typische Anstellungen wären Garnisonsdienst oder Überfälle in die Jaded Falken/Stahlvipern-Besatzungszone an der Lyranschen Grenze.

Draconis-Kombinat

Der Tod Takashi Kuritas beendete dessen fanatischen Rachezug gegen alle Söldner, und Koordinator Theodore Kuritas Militärreform hat das Kombinat etwas annehmbarer für Söldnereinheiten gemacht. Theodore benötigt Truppen, um die Clans beschäftigt zu halten. Daher bietet er Söldnern exzellente Bergungsrechte und eine große Auswahl an Kontrakten an. Obwohl die Bezahlung etwas unter dem Durchschnitt liegt, halten die meisten Söldnereinheiten das für akzeptabel, weil sie dafür die Chance bekommen, Clanmaterial zu erobern. Obwohl die Reorganisation des Militärs durch Koordinator Theodore und der gute Erfolg der Yakuza-Geisterregimenter das Kombinat nicht mehr ganz so söldnerfeindlich erscheinen lassen, gelten Söldner in der Kombinatkultur immer noch als unehrenhafte Kämpfer. Der Koordinator mag Söldner akzeptieren, andere tun dies oft nicht.

Typische Anstellungen beinhalten Langzeit-Garnisonsdienst auf Wolcott, wo ausgesuchte Einheiten oft die Chance bekommen, einen Kurzzeitkontrakt für Überfälle in die Nebelparder/Novakatten-Besatzungszone zu bekommen. Das Kombinat hat darüber hinaus noch jede Menge anderer Söldnereinheiten angeheuert, ohne deren Aufgaben genauer zu definieren. Bisher bleiben die Aufgaben dieser Einheiten ein draconisches Geheimnis.

Liga Freier Welten

Die meisten Söldner sehen Kontrakte mit der Liga Freier Welten als leicht verdientes Geld an. Die Grenzen der Liga sind weit von den Clan-Besatzungszonen, Haus Marik hat einen Bündnisvertrag mit seinem ehemaligen Erzfeind, Haus Liao, unterzeichnet, und Generalhauptmann Thomas Marik scheint mehr daran interessiert zu sein, sein Reich zu regieren, als das Vereinigte Commonwealth anzugreifen. Obwohl sich die Situation wegen des anhaltenden politischen Ärgers im Vereinigten Commonwealth bald ändern könnte, sucht Marik Söldner für Garnisonsdienste und zur Piratenjagd. Haus Marik bietet durchschnittliche Bezahlung, versüßt die Entscheidung aber mit Extra-Ersatzteilen für die Wartung. Einheiten, die nach einer billigen Aufrüstungsmöglichkeit suchen, landen meistens in der Liga.

Typische Anstellungen beinhalten Piratenjagden, Garnisonsdienst und Kaderdienst.

Konföderation Capella

Haus Liao heuert mehr Söldner an als in den letzten Jahren, wobei diese Söldner auch für einfache Dienste unglaublich gut behandelt werden. Kanzler Sun Tzu Liao ist ein kluger Herrscher, der weiß, was er will und wie er es bekommt. Trotz einiger Temperamentsausbrüche ist er geradezu uncharakteristisch stabil, im Gegensatz zu seiner Mutter Romano oder seinem Großvater Maximilian, und die gute Behandlung der Söldner in seinem Reich scheint sich auszuzahlen. Er hat erst kürzlich begonnen, großzügige Langzeit-Kontrakte anzubieten, und hat viele Söldner dazu gebracht, sich so wohl zu fühlen, daß sie einen zweiten, längeren Kontrakt unterzeichneten, als ihr erster auslief.

Typische Anstellungen beinhalten Garnisonsdienst und Kaderdienst.

St. Ives-Pakt

Der kleine St. Ives-Pakt bietet Söldnern den Nervenkitzel, an der Grenze zur Konföderation Capella zu liegen und in den Rachen der Militärmaschine Haus Liaos zu schauen. Armseelige Anstellungen, niedrige Löhne und kaum Extra-Vergütungen machen Kontrakte mit dem St. Ives-Pakt ziemlich unpopulär. Obwohl die Unterstützung durch das riesige Vereinigte Commonwealth Attacken der Konföderation, die diese Provinz nur allzugerne wieder ihrem Reich einverleiben würde, bisher verhindert hat, könnten die internen Probleme des Commonwealth einige Türen für die Capellaner öffnen. Bis jetzt ist es im Pakt jedoch ruhig geblieben.

Typische Anstellungen beinhalten Garnisonsdienst und Kaderdienst.

Freie Republik Rasalhaag

Bis auf sieben Systeme haben die Clans die gesamte Freie Republik Rasalhaag besetzt, daher kann die Republik den Söldnern, die sie anheuert, nur wenig bieten. Obschon sie vor der Claninvasion vehement gegen Söldner eingestellt waren, haben die Rasalhaager gelernt, Söldner als das kleinere Übel anzusehen. Die meisten Kontrakte beinhalten Überfälle auf von den Clans besetzte Planeten und bieten damit Söldnern die Chance, Clan-Ausrüstung zu stehlen oder zu erobern.

Typische Anstellungen beinhalten Überfälle gegen die Clans.

Peripheriestaaten

Die großen Peripheriemächte – das Tauruskonkordat, die Außenweltallianz und das Magistrat Canopus – heuern Söldner für Missionen an, die denen in der Inneren Sphäre gleichen. Sie wissen, daß ihr Überleben davon abhängt, so wenig Aufmerksamkeit zu erregen, wie möglich, daher belästigen Peripheriestaaten die Nachfolgerstaaten höchstens durch kleine Überfälle. Die meisten Söldner in den kleineren Peripheriestaaten nehmen Piratenjagd oder Plünderungsaufträge an. Unbedeutende Peripheriemächte wie die Banditenkönigreiche stellen nur selten Söldner ein. Obwohl die meisten Peripheriestaaten die überraschend kürzesten und großzügigsten Kurzzeit-Kontrakte aushandeln, haben sie auch die höchste Kontraktbruchsquote.

Typische Anstellungen sind Piratenjagden und Garnisonsdienst.

Konzerne

Große Konzerne heuern häufig Söldner an, um ihre Waren zu beschützen. In den vergangenen Jahren haben Konzerne auch Söldner angeheuert, um Überfälle in die Clanbesatzungszone durchzuführen, entweder um dort hochwertige Technik zu stehlen, oder um wichtiges Schlüsselpersonal, das hinter den Clanfronten gestrandet war, zu retten. Obschon diese Missionen gut bezahlt und unterstützt werden, bekommen Söldner keine Bergerechte für solche Kontrakte.

Typische Anstellungen bestehen in Sicherheitsdienst und Bergungsüberfällen, um Personal und Ausrüstung aus den Clanbesatzungszonen zu retten.

Söldnereinheiten

Nur größere Söldnereinheiten heuern andere Söldner an, um größere Aufträge in Form von Unterkontrakten an kleinere Einheiten abzugeben. Söldnereinheiten bieten durchschnittlich



KONTRAKTE

che Kontraktbedingungen und gehen fair mit anderen Söldnern um.

Typische Anstellungen beinhalten verschiedene Arten von Kämpfen.

Die Suche nach einem Auftraggeber

Um den Auftraggeber der Einheit herauszufinden, wird zuerst um die Anzahl der Kontrakte gewürfelt, die die Einheit nach einmonatiger Suche angeboten bekommt. Es wird mit 2W6 gewürfelt, wobei ein Modifikator gilt, wenn die Einheit eine Dragoner-Beurteilung besitzt. Der Modifikator ergibt sich aus der Klassifikationen: +1 für D, +2 für C, +3 für B und +5 für A. Danach wird auf der Tabelle **Kontraktangebote** das Ergebnis nachgeschlagen. Sollte die Einheit alle Kontrakte ablehnen, die ihr angeboten wurden, muß sie einen weiteren Monat warten und alle laufenden Ausgaben ihrer Einheit bezahlen, bevor wieder gewürfelt wird.

Um festzustellen, welcher Auftraggeber mit der Einheit verhandelt, würfelt man mit 2W6 auf der Tabelle **Hauptauftragsgeber**. Weitere Würfe werden entsprechend mit 1W6 oder 2W6 ausgeführt, um auf den verschiedenen Auftraggeber-Tabellen ein Ergebnis zu ermitteln.

Kontraktangebote

Wurf	Angebote
2-3	0
4-5	1
6-9	2
10-12	3
13+	4



Hauptauftragsgeber

Wurf (2W6)	Auftragsgeber
2-3	Konföderation Capella (Haus Liao)
4-5	Liga Freier Welten (Haus Marik)
6	Draconis-Kombinat (Haus Kurita)
7-9	Vereinigtes Commonwealth (Häuser Steiner und Davion)
10-11	Kleinstaat
12	Söldnereinheit

Kleinstaat

Wurf (2W6)	Auftragsgeber
2-3	Magistrat Canopus
4-5	Außenweltallianz
6-7	Freie Republik Rasalhaag
8	Konzern
9	St. Ives-Pakt
10-11	Tauruskonkordat
12	Piratenkönigreich

Konzern

Wurf (2W6)	Auftragsgeber
2	Nashan-Divers
3	Irian BattleMechs
4	Federated Boeing Interstellar
5	Aldis Industries
6	TharHes
7	Ceres-Metall
8	KaliYama
9	Independence
10	Erdwerk AG
11	Kallon Industries
12	Alphard Trading Corp.

Piratenkönigreich

Wurf (1W6)	Auftragsgeber
1	Marianische Hegemonie (Alphard)
2	Lothische Liga (Lothario)
3	Ilyrische Pfalz
4	Circinusföderation (Circinus)
5	Rand-Vereinigung
6	Mica-Majorität

Söldnereinheiten

Wurf (2W6)	Auftragsgeber
2	Gray Death Legion
3	21. Centauri-Lanciers
4 – 5	Kell Hounds
6	Northwind Highlanders
7	Leichte Eridani-Reiterei
8 – 9	Wolfs Dragoner
10 – 11	McCarrons Armored Cavalry
12	Snords Wilder Haufen

ART DER MISSION

In der Freien Inneren Sphäre existieren viele Auftragsmöglichkeiten für Söldner. Wolfs Dragoner bieten dreizehn Arten von Einsätzen an, zu denen eine Söldnereinheit legal verwendet werden darf. All diese Kontrakte beschreiben die spezifische Aufgabe einer Einheit: eine andere Einheit zu bekämpfen, bestimmtes Material zu bergen und so weiter, nach Belieben des Spielers. Söldnereinheiten können gegen die Clans oder gegen Ziele in der Freien Inneren Sphäre eingesetzt werden, obwohl viele Söldnereinheiten trotz langer Wartezeit ihre Courage lieber gegen Kerenskys Erben beweisen möchten.

Es folgen kurze Beschreibungen für jede Art legaler Mission.

Garnisonsdienst

In der einfachsten aller Anstellungen beschützt eine Garnison einen Planeten oder einen Teil eines Planeten gegen mögliches Eindringen feindlicher Streitkräfte. Der Ausgang dieses Kontrakts hängt von der Größe des Planeten und der Entfernung zu feindlichen Grenzen ab, daher gibt es viele verschiedene Möglichkeiten. Die Einheit weiß vorher nicht, wer angreifen könnte und wie dieser Angriff aussieht wenn er denn kommt, was diesen Dienst streßbeladen macht. Nur die Garnisonen, die in der Nähe feindlicher Grenzen liegen, kommen regelmäßig unter Beschuß. Trotz alledem ist der Garnisonsdienst, abgesehen von diesem Unsicherheitsfaktor, der begehrteste. Die Garnisonsposten der Nachfolgerstaaten befinden sich auf solchen Planeten, die sie als Hauptziele für Überfälle ansehen, obschon auch relativ sichere Welten Garnisonen erhalten, um reguläre Truppen für Feldzüge gegen feindliche Staaten freizusetzen. Die Bezahlung für Garnisonsdienst ist niedriger als bei den meisten anderen Anstellungen, weil er als relativ sicher gilt. Aber die Möglichkeit, sich zurückzulehnen und für eine Weile nichts zu tun, spricht die meisten Söldnereinheiten an und entschädigt für die niedrigeren Löhne. Garnisonsdienste dauern mindestens ein Jahr.

Kader(Ausbildungs)-Dienst

Gelegentlich werden Söldnereinheiten angeheuert, um die Bevölkerung unterworfenen Planeten zu Rebellen auszubilden. Dieser seltene Dienstyp beinhaltet gefährliche Risiken und wird deshalb astronomisch hoch bezahlt. Gebräuchlichere Formen des Kaderdienstes bieten Konzerne an, die eine verlässliche Söldnereinheit suchen, um ihre Sicherheitstruppen zu trainieren, oder aber lokale Milizen, die aus Wochenendkriegern bestehen und die militärische Übungen benöti-

gen, um kampftauglich zu bleiben. Diese Jobs sind fast risikolos und werden deshalb schlecht bezahlt. Einzelne Söldnereinheiten, vor allem die Kell Hounds und Wolfs Dragoner, trainieren gegen Bezahlung andere Söldnereinheiten. Diese Söldnereinheiten bieten das beste Training in der Freien Inneren Sphäre.

Kaderdienst dauert mindestens ein Jahr.

Aufklärungsmissionen

Aufklärungsdienst beinhaltet das Feststellen feindlicher Positionen und der Stärke der feindlichen Verteidigung. Oft bringt eine kleine Söldnereinheit ein paar Tage bis wenige Wochen auf der Planetenoberfläche, um vor einer Invasion die Planetenverteidigung zu testen und Informationen zu sammeln. Um der Gefangennahme oder Zerstörung zu entgehen, muß diese Einheit schnell und klein sein. Normalerweise kämpfen Aufklärungseinheiten nur dann, wenn es darum geht, Fähigkeiten und Entschlossenheit der Verteidiger zu testen. Die Schwierigkeiten, mit denen Aufklärungsmissionen verbunden sind, bedeuten aber auch gute Bezahlung und große Entscheidungsfreiheit. Einheiten, die an einer Aufklärung teilnehmen, bekommen einen Zeitrahmen, in dem die Aufklärung abgeschlossen werden muß, können aber dafür häufig selbst entscheiden, wie sie den Job erfüllen. Aufklärungsmissionen dauern mindestens einen Monat.

Vorschuß

Eine Einheit, die einen Vorschuß erhalten hat, erledigt für die Dauer des Vorschußkontraktes beliebige Missionen auf Kosten und nach dem Willen des Auftraggebers. Viele solcher Kontrakte beinhalten eine Spezialklausel für Kampfeinsätze, für die 10 Prozent Aufschlag bezahlt werden. Vorschußkontrakte dauern mindestens zwei Jahre.

Piratenjagd

Piraten plagen alle Staaten der Freien Inneren Sphäre und der Peripherie. Alle heuern Söldner an, um sie zu jagen und zu vernichten. Weil die Auftraggeber diese Leute aus ihren Gebieten vertreiben wollen, drücken sie häufig ein Auge zu, wenn die Söldner gegen Piraten übermäßig hart vorgehen. Eine Piratenjagdmission dauert mindestens zwei Monate.

Überfallaktion

Die meisten Söldnerkontrakte beinhalten diese schnellen und dreckigen, hoch bezahlten und risikoreichen Aufträge. Bei Überfällen geht es häufig um die Zerstörung einer bestimmten feindlichen Einrichtung, eines Landstrichs, eines bestimmten Gegenstandes und so weiter. Diese Anstellungen können sehr gefährlich werden: wenn der Gegner vorgewarnt wurde, kann er möglicherweise tödliche Verteidigungslinien aufbauen. Bei einigen dieser Überfälle geht es auch um die Bergung von gestohlenem Gut oder darum, etwas für einen Auftraggeber zu stehlen. Aber die meisten Güter, deren Diebstahl lohnenswert wäre, stehen unter strengster Bewachung.

Ein Kontrakt für eine Überfallaktion dauert mindestens zwei Monate.

Planetare Invasion

Diese riskanten Operationen haben das Ziel, einem eingegrabenen Verteidiger ein schwer verteidigtes Gebiet abzufragen. Da nur wenige Söldnereinheiten groß genug sind, einen Planeten alleine zu erobern, dienen Söldner hierbei meist als



Hilfstruppen für Hauseinheiten, die den Hauptteil der Kämpfe bestreiten. Die Risiken, die eine solche Anstellung beinhaltet, machen eine solche schwere Kampfmission extrem lukrativ. Weil eine planetare Invasion sich über Monate hinziehen kann, wenn beide Seiten darauf hinarbeiten, sich vor der Großoffensive den größten taktischen Vorteil zu sichern, bringen die meisten Einheiten ihr technisches Personal in geschützte Basen auf der Planetenoberfläche, um notwendige Reparaturen zwischen den Kämpfen durchführen zu können.

Kontrakte für eine planetare Invasion dauern mindestens vier Monate.

Ablenkungsüberfall

Manchmal als Selbstmordkommando beschrieben, sollen Ablenkungsüberfälle so viele feindliche Streitkräfte vom Ort des eigentlichen Angriffs abziehen, wie nur möglich. Diese Missionen beinhalten einige Risiken für die beteiligten Einheiten. Weil bei Ablenkungsüberfällen Mobilität am wichtigsten ist, benutzen die meisten Krieger einen leichten Mech, der bei einem Kampf stärker gefährdet ist. Die meisten Auftraggeber ebnen den Weg für einen Ablenkungsüberfall, indem sie den Feind mit falschen Informationen versorgen, wobei die Ablenkungseinheiten als angebliche Angriffstreitmacht dargestellt werden, so daß die Verteidiger gegen die Überfalltruppen häufig äußerst hart vorgehen. Auch erzählen Auftraggeber der Söldnereinheit oft, die Ablenkungstreitmacht sei Teil einer größeren Offensive; unter diesen Umständen kann es passieren, daß eine Einheit einen Angriff in der Überzeugung durchführt, daß Verstärkungen unterwegs sind. Solche Furchtlosigkeit dient dem Auftraggeber, indem sie das Ablenkungsmanöver echt erscheinen läßt und es seinen Truppen erleichtert, das richtige Ziel anzugreifen. Falls die Einheit jedoch dahinterkommt, daß sie belogen wurde, kann es passieren, daß sie den Auftraggeber wegen Kontraktbruch verklagt.

Trotz dieser Risiken ist die hohe Bezahlung einer solchen Mission für beteiligte Einheiten sehr attraktiv. Ablenkungsüberfälle dauern mindestens einen Monat.

Bergungsmission

Ähnlich wie der gezielte Überfall beinhalten Bergungsmissionen die Rettung eines Gegenstandes oder einer Person aus Regierungs- oder sonstigen Händen und die Auslieferung an den Auftraggeber. Obwohl Kidnapping nicht als Bergungsmission gilt, zählt die Befreiung von politischen oder militärischen Gefangenen sehr wohl dazu. Bergungsmissionen können auch das Abholen eines Agenten von einem bestimmten Planeten oder das Stehlen technologischer Geheimnisse beinhalten. Obwohl einige anderer Meinung sind, sehen die Dragoner Bergungsmissionen als legal an, weil sie diese mit dem Besitztest der Clans vergleichen, und die Ansicht vertreten, daß jeder, der einen Gegenstand oder eine Person nicht vor einer Bergungsmission schützen kann, es nicht anders verdient hat.

Bergungsmissionen können entweder offen oder verdeckt durchgeführt werden und sind von unbestimmter Dauer. Die Bezahlung variiert und richtet sich nach der Komplexität des Auftrages, ist aber meistens gut. Ein solcher Kontrakt dauert mindestens drei Monate.

Entsatzdienst

Armeen, die eine Invasion zurückschlagen müssen, benötigen enorme Unterstützung, zu der auch Entsatz gehört. Viele Angriffstreitkräfte bestehen aus sehr vielen Truppen, um einen Sieg zu garantieren. Da die meisten Entsatzkontrakte erst angeboten werden, wenn der Auftraggeber erkennt, daß seine überforderten Truppen die Angreifer nicht alleine abwehren können, können Söldnereinheiten, die als Entsatz dienen sollen, oft beste Bedingungen aushandeln. Entsatz beinhaltet einige Risiken; zum Beispiel kontrolliert der Angreifer häufig alle Routen zu dem belagerten Planeten, was die Landung und Aufstellung der Entsatztruppen sehr schwierig macht. Die Probleme der Koordination mit den lokalen Kommandanten, die häufig zu belagert und beschäftigt sind, um Hilfe zu leisten, machen solche Anstellungen für die meisten Söldnerkommandeure besonders schwierig. Wie bei den meisten Kontrakten wird die Gefahr durch gute Bezahlung ausgeglichen. Entsatzmissionen dauern mindestens zwei Monate.

Verteidigungsmission

Jeder Nachfolgerstaat, der einen Angriff auf einen bestimmten Planeten erwartet, oder der auf einem bestimmten Planeten über Güter verfügt, die er gegen Beschädigungen oder Diebstahl verteidigen will, heuert Söldner an, wenn keine Haustruppen zur Verfügung stehen. Solche Verteidigungsmissionen sehen vor, daß die Söldnereinheit den Feind angreift, entweder in kleineren Gefechten oder in einer großen Schlacht, um ihn aufzuhalten oder zu verlangsamen, bis Entsatzstreitkräfte kommen, um den Verteidigern zu helfen. Die verteidigende Söldnereinheit kontrolliert normalerweise das Gelände, und wenn sie es schaffen, den Angreifer im Gelände ihrer Wahl zum Kampf zu stellen, vergrößert dies die Chancen auf einen Sieg. Verteidigungsaufträge bringen viel Geld und in einigen Fällen hohe Boni. Ein Kontrakt für eine Verteidigungsmission dauert mindestens drei Monate.

Polizeiaktion

Dies wird häufig als schlechteste mögliche Anstellung angesehen, da eine Polizeiaktion den Einsatz von Gewalt gegen Zivilisten im Aufstand gegen die planetare Regierung oder herrschende Familie beinhaltet. Viele Einheiten weigern sich, Polizeiaktionen durchzuführen, weil sie nicht auf Zivilisten schießen wollen. Söldnerkompanien in Finanznöten haben aber nicht immer eine Wahl, und so finden Regierungen auf der Suche nach Söldnern immer wieder Einheiten, die dazu bereit sind. Polizeiaktionen können sehr gefährlich werden, wenn die Aufständischen gut bewaffnete und ausgebildete Terroristen sind, die von einer anderen Macht unterstützt werden. Die konstante Bedrohung durch Bombenattentate und Anschläge halten die meisten Einheiten rund um die Uhr auf Trab, um auf eine Provokation jederzeit mit Gewalt antworten zu können.

Zusätzlich zum schlechten Ruf dieser Kontrakte werden sie auch noch schlecht bezahlt. Viele Auftraggeber schreiben sogar noch vor, daß die rebellischen Stadtgebiete keinen oder nur so wenig Schaden wie möglich nehmen dürfen, was wiederum bedeutet, daß Mitglieder der Einheit ihre Mechs verlassen müssen, um Terroristen in den Straßen zu verfolgen. Polizeiaktionen dauern mindestens drei Monate.

Sicherheitsdienst

Ähnlich wie der Garnisonsdienst beinhaltet Sicherheitsdienst den Schutz einer spezifischen Person, Sache, Information und so weiter vor möglichen Attacken und wird nur mäßig bezahlt. Konzerne heuern regelmäßig Söldner an, weil sie dies für klüger halten, als Geld und Zeit für das Training von Ersatzpersonal für eigene Truppen aufzuwenden. Trotz des Kampftrisikos verdient man in der Sicherheitsbranche nicht viel Geld.

Die Mindestzeit eines solchen Kontraktes beträgt vier Monate.

Guerillakriegsführung

Guerillakriege sind sicherlich die schwierigsten und gefährlichsten Missionen. Sie beinhalten die Landung auf einer Welt, um die Verteidiger so lange wie möglich zu bedrängen, indem man Nachschubbasen zerstört, militärische Nachschublieferungen abfängt, Terrorangriffe auf feindliche Basen durchführt und so weiter. Guerilleros arbeiten oft ohne Unterstützung durch ihre Auftraggeber, was der Einheit gestattet, die Befehlsgewalt zu behalten, sie bekommt aber auch keine Hilfe, falls es einmal nötig werden sollte. In den meisten Fällen landen die Söldner mit Techs und Hilfspersonalpersonal auf dem fraglichen Planeten und bringen damit die gesamte Einheit in Gefahr, falls sich das Kriegsglück wendet.

Guerillakrieg kann darüberhinaus auch noch Rekrutierung und Ausbildung der lokalen Bevölkerung beinhalten, wie im Kaderdienst, um sie dann in eine Revolte zu führen. Die konstante Gefahr, entdeckt zu werden, macht diese Guerillamissionen besonders gefährlich. Weil die Guerillaeinheit die einzige Einheit der neu formierten Freiheitskämpfer ist, die über BattleMechs verfügt, tragen die Söldner die Hauptlast der Kämpfe. Ein Auftraggeber für eine solche Aktion heuert Söldner nur mit gutem Grund an und muß viel Geld haben, um eine Einheit dafür zu gewinnen. Diese Missionen werden am höchsten bezahlt und bieten meist auch noch viele andere Vergütungen. Guerillakriegsmissionen dauern mindestens sechs Monate.

Die Anstellung, die einer Söldnereinheit angeboten wird, variiert nach den Erfordernissen des entsprechenden Auftraggebers. Um herauszufinden, welches Angebot die Söldnereinheit bekommen hat, wird mit 2W6 gegen die betreffende Auftraggeber-Tabelle gewürfelt.

Aufträge Liga Freier Welten/ Konföderation Capella

Wurf (2W6)	Auftrag
2-3	Garnisons- oder Kaderdienst
4	Verteidigungsauftrag
5-7	Piratenjagd
8-9	Überfallmission
10 - 11	Planetare Invasion
12	Spezialmission(siehe Spezialmissionstabelle)

Aufträge Draconis-Kombinat/ Vereinigtes Commonwealth

Wurf (2W6)	Auftrag
2-3	Garnisonsdienst
4-5	gezielter Überfall gegen einen Nachfolgerstaat
6	Kaderdienst
7-8	gezielter Überfall gegen die Clans
9	Invasion eines Planeten der Clans
10	Verteidigungsauftrag
11	Piratenjagd
12	Spezialmission (siehe Spezialmissionstabelle)

Konzernaufträge

Wurf (2W6)	Auftrag
2-4	Sicherheitsdienst
5-7	Überfallmission gegen Clans
8-10	Bergungsmission (Personal/ Ausrüstung)
11	Überfallmission gegen einen Peripheriestaat
12	Kaderdienst

Peripherie-Aufträge

Wurf (2W6)	Auftrag
2-3	Überfallmission
3-6	Invasion eines Planeten des nächstliegenden Nachfolgerstaates
7-9	Garnisonsdienst
10-11	Polizeiaktion
12	Sicherheitsdienst

Söldneraufträge

Wurf (2W6)	Auftrag
2-3	Verteidigungsauftrag
4-8	Planetare Invasion (Unterstützungsrolle)
9-10	Überfallmission
11-12	Entsatzmission



KONTRAKTE

Spezialmissionstabelle

Wurf (2W6)	Auftrag
2-3	Aufklärungsüberfall
4	Sicherheitsdienst
5	Ablenkungsüberfall
6-7	Entsatzmission
8-9	Bergungsmission
10-11	Polizeiaktion
12	Guerillakriegsführung

DAUER DES KONTRAKTES

Um die Zeitdauer zu bestimmen, für die eine Einheit angeheuert wurde, wird von der Mindestlänge der Anstellung ausgegangen, wie sie am Ende einer jeden Beschreibung angegeben ist. Dann wird soviel Zeit zu dieser Mindestdauer addiert oder davon abgezogen, wie der Spielleiter für die Durchführung des Kontraktes für nötig hält. Der Kontrakt sollte ein Startdatum und einen Ort sowie ein Abschlußdatum festlegen, nach dessen Ablauf die Einheit entlassen ist und abreisen kann. Wenn die Einheit einen Kontrakt auf Outreach unterzeichnet, der sie auf einen anderen Planeten führt, beginnt die Kontraktdauer mit der Landung auf diesem Planeten. Bei jeder Mission, die Überfälle oder Angriffe beinhaltet, beginnt der Kontrakt mit der Landung auf einem vorher festgelegten Planeten unter der Kontrolle des Auftraggebers. Der Auftraggeber muß diesen Startplaneten oder das System komplett unter Kontrolle haben, zumindest zeitweise. Die Ausgangsposition kann jeder Planet sein, den der Auftraggeber bestimmt, solange das Ziel der Mission in Reichweite eines Sprunges von dieser Welt liegt.

BEZAHLUNG

Die Bezahlung ist von der Größe der Einheit, ihrer Dragoner-Beurteilung und der Art ihrer Mission abhängig. Jeder Bonus, auf den sich beide Kontraktpartner geeinigt haben, wird zur Grundbezahlung hinzugerechnet. Über die Höhe des Bonus entscheidet der Spielleiter.

Diese Grundbezahlung der Einheit errechnet sich aus dem monatlichen Sold der Einheit oder jener Teile der Einheit, die den Kontrakt unterzeichnet haben. Diese Summe sollte alle Kampfeinheiten, das Hilfspersonal und alle weiteren Personen berücksichtigen, die eine Einheit angeheuert hat, um ihre Mission zu erfüllen. Der monatliche Sold einer Einheit errechnet sich aus der Gehälter- und Erfahrungstabelle im Kapitel „Das Führen einer Söldnereinheit“ auf S. 89. Diese Summe ist das Minimum, welches die Einheit als Bezahlung benötigt, wobei Boni und andere Zuwendungen für Extrazugaben noch nicht berücksichtigt sind. Diese Summe wird entsprechend der offiziellen Dragoner-Beurteilung multipliziert: bei Klasse D mit 2,1; bei C mit 2,4; bei B mit 2,7 und bei A mit 3,0. Die Unterklassifizierung innerhalb der Beurteilung hat darauf keinen Einfluß.

Als nächstes wird dieses Ergebnis mit den folgenden Modifikatoren für den Auftraggeber multipliziert:

Vereinigtes Commonwealth: x 1,3

Freie Republik Rasalhaag: x 1,1

Draconis-Kombinat: x 1,5

Konföderation Capella: x 2

Liga Freier Welten: x 1,6

Söldnereinheiten, Peripheriestaat, St. Ives-Pakt: x 1

Ist der Auftraggeber ein Konzern, wird mit 2W6 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 2-3 wird die Zahl mit 1,0 multipliziert, bei einem Ergebnis von 4-5 mit 1,4 und bei einem Ergebnis von 6 oder besser mit 1,75.

Die Art des Kontraktes schließlich bestimmt den letzten Modifikator, der die Bezahlung der Einheit beeinflusst. In der Missionsmodifikatorentabelle wird nach dem Modifikator der entsprechenden Mission gesucht. Danach wird dieser Modifikator mit dem vorherigen Ergebnis multipliziert und ergibt die endgültige Grundbezahlung. Jede Mission gegen Clans erhält einen Modifikator von 2, wobei dieser Modifikator jeden anderen Modifikator der Tabelle aufhebt.

Missionsmodifikatorentabelle

Mission	Modifikator
Kaderdienst	0,75
Verteidigungsauftrag	1,5
Ablenkungsüberfall	1,8
Bergungsmission	1,4
Garnisonsdienst	0,9
Guerillakriegsführung	2,1
Überfallmission	1,6
Piratenjagd	1,0
Planetare Invasion	1,5
Aufklärungsmission	1,4
Entsatzmission	1,3
Vorschuß	1,3
Polizeiaktion	1,0
Sicherheitsdienst	1,3
Beliebige Mission gegen die Clans	2,0

Nachdem nun die Grundbezahlung mit allen Modifikatoren für die Einheitsgröße, die Beurteilung, den Auftraggeber und die Mission errechnet worden ist, kann die Einheit den verhandelten Bonus und Extrakosten wie Transport oder andere Ausgaben zu diesem Grundgehalt hinzufügen. Diese Summe wird mit der Anzahl der Monate multipliziert, um den letztendlichen Betrag, den die Einheit für ihre Dienste bekommt, zu errechnen.

Teilzahlung

Keine Einheit erhält den vollen Betrag zu Beginn einer Mission. Statt dessen wird die Summe an die Söldnerprüfungs- und Vertragskommission auf Outreach gezahlt, die für die Kontraktpartner verwaltet. Der Ausschuß funktioniert wie eine Art Zentralbank, mit der Möglichkeit, Schulden bei dieser Bank zu machen, zu investieren und so weiter. Die Bank hat häufig erhebliche Summen zu betreuen, die aus bisher noch nicht bezahlten Kontrakten stammen. Der Ausschuß garantiert die faire Auszahlung dieses Geldes bei einem Kontraktbruch durch eine der beiden Seiten und zahlt Vorschüsse an Söldnereinheiten aus, die dieses Geld zur Bezahlung verbesserter Ausrüstung oder Betriebskosten brauchen, wobei 5 Prozent

der angezahlten Summe als Bearbeitungsgebühr berechnet werden. Eine Einheit kann bis zu 25 Prozent der Summe als Vorschuß vor Beginn einer Mission beanspruchen, um Nachschubgüter und Ausrüstung zu kaufen. Der Ausschuß zahlt die Summe in Bargeld aus, wobei die Dauer des Kontraktes und die nötigen Einkäufe der Einheit berücksichtigt werden. Eine Einheit, deren Kontrakt nur über einen Monat lief, erhält die restlichen 75 Prozent des Geldes erst nach Erfüllung des Kontraktes. Bei einer Vertragsdauer zwischen zwei und sechs Monaten darf die Einheit einen Teil des Geldes für die wöchentlichen Ausgaben verwenden, der Rest der Summe wird mit Erfüllung des Kontraktes ausgezahlt.

Bei Kontrakten, die länger als sechs Monate dauern, darf die Einheit monatlich eine Summe abheben, die den monatlichen Ausgaben der Einheit entspricht, wobei der Vorschuß nicht die als Sicherheit auf dem Sperrkonto verbleibende Restsumme geteilt durch die bis zum Kontraktende noch verbleibenden Monate überschreiten darf. Zum Beispiel darf eine Einheit, die für 60.000 C-Noten einen Kontrakt für die Dauer von sechs Monaten unterschrieben hat, bis zu 10.000 C-Bills Vorschuß monatlich verlangen. Um darüber hinausgehende Forderungen bezahlen zu können, kann es vorkommen, daß sich die Einheit Geld leihen muß. Dafür muß sie dann Zinsen bezahlen, die mit der Söldnerprüfungs- und Vertragskommission ausgehandelt wurden. Der Spielleiter legt diese Zinsen nach seiner freien Entscheidung fest. Die Begrenzung der Auszahlungen schützt den Auftraggeber vor finanziellen Verlusten, sollte die Einheit entscheiden, den Kontrakt nicht länger zu erfüllen.

Die einzige Ausnahme dieser Prozedur wird für Einheiten mit einer A-Beurteilung gemacht. Diesen wird auf Wunsch gegen 2 Prozent Bearbeitungsgebühr die gesamte Summe als Vorschuß zur Verfügung gestellt.

UNTERSTÜTZUNG

Mit Unterstützung ist die technische Unterstützung des Auftraggebers in Form von Personal und Ersatzteilen gemeint. Jede Einheit hat Unterstützungskosten und die meisten Auftraggeber entschädigen die Söldner ihrerseits für diese Kosten. Die Einheit kann entweder direkte Unterstützung durch den Auftraggeber oder Kampfschadenentschädigung erhalten.

Für Einheiten, die direkte Unterstützung erhalten, wird das Geld für diese Extraleistung dadurch errechnet, daß die monatlichen Kosten der Einheit in Credits mit der Dauer des Kontrakts in Monaten multipliziert werden. Danach wird mit 2W6 gewürfelt und das Ergebnis auf der Direkten Unterstützungstabelle abgelesen. Die Prozentzahl gibt an, wieviel Prozent der Kosten der Auftraggeber übernimmt. Diese Summe wird zu der Gesamtsumme des Kontraktes addiert.

Kampfschadenentschädigung funktioniert folgendermaßen: wenn die Einheit in ein Gefecht verwickelt wird, deckt der Auftraggeber den dabei erlittenen Schaden der Einheit mit einer prozentualen Summe ab, die bis zu 50 Prozent des Gesamtschadens erreichen kann, den die Einheit während der Dauer ihres Kontraktes erlitten hat. Einheiten, die Langzeitkampfkongrate abgeschlossen haben, in denen die Gefechtsschäden leicht 100 Prozent der wöchentlichen Wartungs- und Reparaturkosten übersteigen können, finden diese Kampfschadenentschädigung sehr lukrativ, während Einheiten, die einen Kurzzeitkontrakt unterzeichnet haben, eher die direkte Unterstützung bevorzugen. Um die Höhe der

Summe herauszufinden, welche die Einheit als Entschädigung erhält, wird zuerst die Art der Unterstützung des Auftraggebers festgestellt. Danach wird mit 2W6 gegen die entsprechende der folgenden Tabellen gewürfelt. Auch die Entschädigung einer Einheit wird durch die Dragoner-Beurteilung modifiziert: Für Einheiten der Klassen C und B gilt ein +1-Modifikator auf diesen Wurf, während für Klasse A ein +2-Modifikator gilt. Jede Einheit, die für Haus Marik arbeitet, erhält einen +3-Modifikator auf die Unterstützungsfeststellung.

Direktunterstützungstabelle

Wurf	Prozent
2-3	50
4-5	55
6-7	60
8-9	65
10	70
11	75
12	85
13	90
14	100

Kampfschadenentschädigungstabelle

Wurf	Prozent
2-3	5
4-5	10
6-7	15
8-9	20
10	25
11	30
12	35
13	40
14	50

TRANSPORT

Eine Einheit, die über eigene Sprung- oder Landungsschiffe verfügt, erwartet gewöhnlich eine Entschädigung für deren Einsatz. Auch wenn nur wenige Auftraggeber mit der Standardsumme von 50.000 C-Noten pro Sprung einverstanden sind, kann die Entschädigung bis auf 90.000 Credits pro Sprung steigen.

Auftraggeber bezahlen eher selten eine Summe, die sich nach Sprüngen errechnet, sondern bevorzugen eine fixe Summe für den gesamten Transportaufwand im Verlauf des Kontraktes. Diese Summe errechnet sich aus dem Wert des Landungsschiffes und spiegelt dessen laufende Kosten. Die Höhe der Zahlung wird als Prozentsatz des Landungsschiffwertes mit 1W6 auf der folgenden Tabelle ermittelt.



KONTRAKTE

Sprung- und Landungsschiffstabelle

Wurf	Prozent
1	12
2	18
3	23
4	27
5	30
6	32

Einheiten, die keine eigenen Schiffe besitzen, können einen Transport durch den Auftraggeber oder kommerzielle Sprung- und Landungsschiffe akzeptieren. Die Sprungschiffe eines Auftraggebers fliegen allerdings in der Regel nach einem festgelegten Plan, und wenn der Kontrakt einer Einheit ausläuft, bevor ein anderes Sprungschiff zur Verfügung steht, muß die Einheit eine Standardpassage zu den normalen Kosten buchen. Wenn eine Einheit einen neuen Kontrakt mit einem anderen Auftraggeber unterschreibt, der ihre Anwesenheit auf einem anderen Planeten verlangt, muß die Einheit selbst für den Transportweg bezahlen.

Ein kommerzielles Schiff anzuheuern, mag die Einheit unabhängig von ihrem Auftraggeber machen, aber solch eine Unabhängigkeit ist teuer. Ein Standardsprung kostet 50.000 C-Noten, und die meisten Landungsschiffe verlangen sehr hohe Transportpreise. Die meisten Auftraggeber übernehmen zwischen 30 und 40 Prozent der Gesamtkosten eines Transportes, so daß die Einheit dann den Rest der Summe tragen muß. Die genaue Höhe der Entschädigung, die ein Auftraggeber bezahlt, wird mit 1W6 auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt. Standardtransportpreise sind unter „Transport“ auf Seite 80 aufgeführt.

Entschädigung für Kommerziellen Transport

Wurf	Prozent
1	30
2	33
3	35
4	37
5	39
6	40

BERGERECHTE

Nach der Claninvasion ist die in der Inneren Sphäre schon immer empfindliche Frage der Bergerechte besonders heikel geworden. Die Möglichkeit, Clanausrüstung zu erobern, hat viele Auftraggeber noch geiziger bei der Gewährung von Bergerechten gemacht, während Söldner besonders erpicht darauf geworden sind, sie zu erhalten. Ohne entsprechende Bergerechte hat der Auftraggeber Anspruch auf alle geborgenen Ausrüstungsstücke, welche die unter Kontrakt stehende Einheit erobert hat, obwohl es für eine Einheit in feindlichem Gebiet sehr schwierig werden kann, Ausrüstung zu bergen. Wegen des hohen Risikos wollen die meisten Einheiten das Berggut behalten und der hohe Wert der Clanausrüstung läßt Einheiten immer aggressiver um das Bergerecht

verhandeln. Vor der Claninvasion bedeuteten Bergerechte, daß eine Einheit alles mitnehmen durfte, was sie vom Schlachtfeld wegtragen konnte. Obschon diese vollen Rechte immer noch existieren, gibt es eine neue Antwort auf die Bergerechtsfrage – das Austauschrecht, mit spezieller Bedeutung für Clanmaterial.

Den meisten Einheiten, die Clanmaterial erobern, fehlt das technologische Wissen, um es zu reparieren oder in ihren Maschinen zu installieren. Der einzige Nutzen der bleibt, ist dann nur noch der hohe Preis, den Clantechnik erzielt. Um den Verkauf solch fortschrittlichen Materials durch ein Auktionshaus zu verhindern, machen einige Auftraggeber ein gutes Angebot für Clanmaterial, indem sie modernste 3050er-Technologie der Freien Inneren Sphäre im Tausch für das Clanmaterial anbieten, also Ausrüstung, die die meisten Einheiten auch warten können. In den Fällen, wo es zum Clanmaterial kein gleichwertiges Gegenstück gibt (zum Beispiel eine AK/20 Ultra), bietet der Auftraggeber in aller Regel zumindest zwei Gegenstände, deren Gesamtwert in C-Noten dem des geborgenen Materials entspricht.

Die Gewährung von Bergerechten hängt auch von den Gewohnheiten der Auftraggeber ab. So gewähren die Freie Republik Rasalhaag und das Draconis-Kombinat viel eher Bergerechte als andere Auftraggeber. Das Ausmaß der gewährten Bergerechte wird mit 2W6 auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt, wobei für Kontrakte mit der FRR oder dem Draconis-Kombinat ein +5-Modifikator gilt, und für Missionen gegen die Clans ein -3-Modifikator.

Bergerechtstabelle

Wurf	Ergebnis
2-7	keine Bergerechte
8-11	Tauschrecht
12-14	volles Bergerecht

BEFEHLSRECHTE

Auftraggeber und angeheuerte Einheit sind oft unterschiedlicher Meinung über die beste Vorgehensweise während einer Mission. Der Auftraggeber zieht es natürlich vor, die Bedingungen zu seinem Vorteil zu diktieren und die Söldner versuchen natürlich ebenso, ihre Interessen durchzusetzen. Bei allen Kontraktverhandlungen ist das Befehlsrecht der empfindlichste Punkt mit dem größten Potential für Probleme.

Die vier unterschiedlichen Befehlsrechte sind Befehlsunabhängigkeit, Verbindungs-offiziere, Hausbefehl oder integrierter Befehl. Bei Befehlsunabhängigkeit hat die Einheit freie Wahl, wie sie eine Mission erfüllt. Verbindungs-offiziere gestatten der Einheit zwar immer noch, unabhängig zu arbeiten, aber sie muß mit dem Beobachter zurechtkommen, der ihnen vom Auftraggeber zur Wahrung seiner Interessen zugeweiht wurde. Verbindungs-offiziere können sich als Hilfe oder Hindernis entpuppen, was vor allem von ihrer Loyalität zum Auftraggeber abhängt. Unter einem Hausbefehl gibt ein Offizier der bewaffneten Streitkräfte des Auftraggebers die direkten Befehle und hat die oberste Befehlsgewalt über die Einheit. Integrierter Befehl bedeutet, daß die Einheit voll in die Streitkräfte des Auftragsgebers integriert wird und somit auch seiner Befehlsgewalt unterliegt, um die regulären Streitkräfte des Auftragsgebers zu verstärken.

Weil die Befehlsrechte die Leistung einer Einheit so sehr beeinflussen, wie die bewegte Geschichte von Wolfs Dragonern im Dienst des Draconis-Kombinats zeigt, wird diese Entscheidung nicht ausgewürfelt, sondern hängt direkt vom Spielleiter und den Spielern ab. Man sollte dabei beachten, daß es den Peripheriestaaten meist ganz egal ist, wie ein Auftrag ausgeführt wird, und so kleinen Staaten wie dem St. Ives-Pakt oder der Freien Republik Rasalhaag die Stärke fehlt, um überzogene Forderungen zu stellen. Die meisten Konzerne bevorzugen einen Verbindungsoffizier, der die Interessen des Auftraggebers wahrt. Haus Liao und Haus Marik bevorzugen generell das Hauskommando, setzen aber Verbindungsoffiziere ein, wenn Söldner darauf bestehen. Das Vereinigte Commonwealth verlangt für gewöhnlich ein Hauskommando oder integriertes Kommando, aber mit Beharrlichkeit läßt es sich zum Einsatz eines Verbindungsoffiziers überreden. In den Tagen Takashi Kuritas erhielten nur die stärksten Söldnereinheiten einen Verbindungsoffizier, während der Rest unter integrierten Befehl gezwungen wurde. Diese Praktik besteht zu einem gewissen Grad weiter, aber Koordinator Theodore Kurita hat erstaunlich vielen Einheiten ein Befehlsunabhängigkeit zugesichert, solange sie ihren Kontrakt erfüllen.

Der Spielleiter sollte den Spielern klar machen, daß sie ihre Befehlsrechte verbessern können, wenn sie ihrem Auftraggeber in anderen Punkten des Kontraktes entgegenkommen. Die Art des Entgegenkommens ist natürlich den Charakteren überlassen, die den Kontrakt unterzeichnen.

KONTRAKTBRUCH

Sobald eine Einheit einen Kontrakt unterzeichnet hat, muß sie die im Kontrakt angegebene Mission auch erfüllen. Eine Einheit, die dies nicht tut, verliert bestenfalls ihre Rechte, schlimmstenfalls werden sie wegen Kontraktbruch verklagt. Genauso kann Nichterfüllung von Teilen des Kontraktes entweder der Söldnereinheit oder aber dem Auftraggeber eine Klage einbringen.

Ein Kontraktbruch kann sich auf viele Arten ereignen und nicht alle sind klar zu erkennen. Eine Einheit, die ein vereinbartes Ziel nicht angegriffen hat, kann oder kann nicht kontraktbrüchig sein, was von den Umständen abhängt. Zum Beispiel hat eine Einheit technisch gesehen den Kontrakt gebrochen, wenn sie 20 zu 1 unterlegen war und das Ziel deshalb nicht angegriffen hat. Aber die letztendliche Entscheidung in diesem Fall würde von den Informationen abhängen, die der Einheit gegeben wurden, bevor sie der Mission zugestimmt hat. Wenn der Auftraggeber die Zahl der Verteidiger stark untertrieben hat, sei es absichtlich oder unabsichtlich, wird der Vermittlungsausschuß diesen technischen Kontraktbruch als akzeptabel ansehen und keine Strafe gegen die Söldner verhängen.

Letztendlich entscheidet der Spielleiter in einer fraglichen Situation, ob ein Kontrakt gebrochen wurde. Schon wenn Mitglieder der Einheit etwas unternehmen, was dem Erreichen des Zieles dient, der Kontrakt aber nichts über diese Vorgehensweise erwähnt, kann die Einheit schon einen technischen Kontraktbruch begangen haben, aber nur wenige Auftraggeber würden eine Bestrafung der Einheit für solch einen Kontraktbruch erwägen.

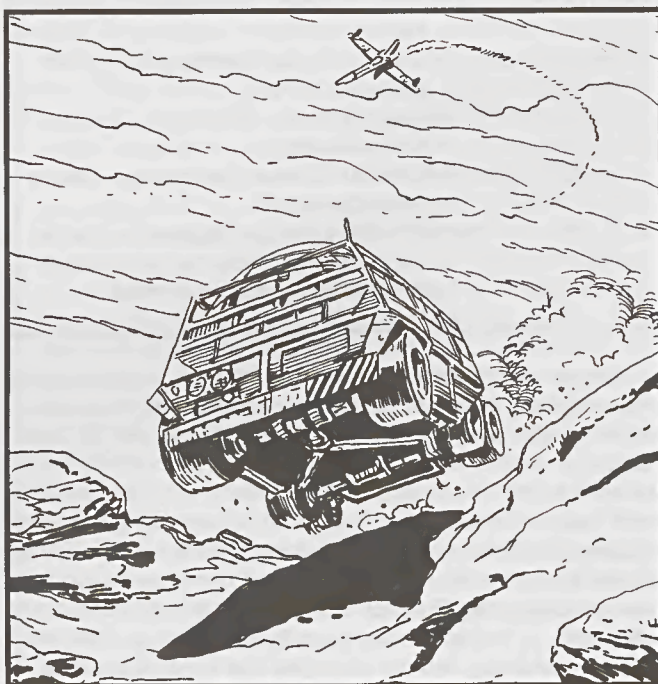
VERFAHREN

Beschuldigt ein Auftraggeber eine Söldnereinheit, den Kontrakt gebrochen zu haben, wird durch den Auftraggeber oder einen seiner Vertreter die Söldnerprüfungs- und Vertragskommission auf Outreach informiert. Diese Institution, ver-

antwortlich für die Schlichtung aller Kontraktstreitigkeiten zwischen Auftraggebern und Söldnern, sieht sich den Fall an und beurteilt ihn. Weil einige Auftraggeber versuchen, um die Bezahlung herumzukommen, indem sie der Söldnereinheit einen Kontraktbruch vorwerfen, läßt sich der Ausschuß eine Woche Zeit, um zu entscheiden, ob der Fall lohnt, gehört zu werden. Falls der Ausschuß den Fall behandelt, gilt der Kontrakt zwischen den beiden Parteien als aufgelöst, das Geld zur Bezahlung des Kontraktes wird eingefroren und beide Kontraktpartner werden nach Outreach zu einer Verhandlung vorgeladen. Jede Weigerung, vor dem Ausschuß zu erscheinen, wird mit einem Schuldspruch und der Höchststrafe geahndet. Eine Einheit, die eine Vorladung zu einer Verhandlung erhalten hat, muß für den Transport nach Outreach selbst aufkommen, aber bei Feststellung ihrer Unschuld wird sie von der Kommission voll entschädigt.

Jedem aus vier Mitgliedern bestehenden Verhandlungsgremium gehört auch ein ComStar-Vertreter an, der üblicherweise den Vorsitz innehat. Zwei andere Mitglieder sind erfahrene Diplomaten zweier großer Häuser, wobei keines der Häuser der Auftraggeber der Söldner oder der von diesen angegriffene Gegner sein darf. Das letzte Mitglied ist ein Kommandeur einer Klasse-A-Söldnereinheit, der sicherstellt, daß eine verhängte Strafe auch zum Kontraktbruch paßt. Die Einheit hat das Recht, gegen ein Mitglied des Gremiums ein Veto einzulegen, wenn sie meint, daß dieses Mitglied zu voringenommen ist, und kann dieses austauschen lassen.

Kontraktanhörungen dauern für gewöhnlich eine Woche, in der die Einheit sich frei in Harlech, der Hauptstadt Outreachs, bewegen, aber den Planet nicht verlassen darf. Die Mindeststrafe bei einem Schuldspruch beträgt 20.000 C-Noten, ein einmonatiges Anwerbeverbot und 25 Punkten Abzug von der Dragoner-Beurteilung. Ein Anwerbeverbot bedeutet, daß kein Auftraggeber die Einheit als Ganzes anwerben darf, und jede Zuwiderhandlung wird mit einer hohen Geldstrafe belegt. Einzelne Mitglieder der mit dem Anwerbeverbot belegten Einheit dürfen angeworben werden.





KONTRAKTE

Die durchschnittliche Strafe für einen Kontraktbruch ist eine Geldstrafe von zwischen 50.000 und 100.000 C-Noten und ein sechsmonatiges Anwerbeverbot. Die Höchststrafe ist die Auflösung: die Kommission konfisziert die Ausrüstung der Einheit und stellt jedes Mitglied zusätzlich zu einer Haftstrafe unter ein fünfjähriges Anwerbeverbot. Die Höhe der Strafe wird von der Schwere des Kontraktbruches bestimmt. Eine Einheit, die einen Kontrakt durch kriminelle Handlungen gebrochen hat, erhält eine härtere Strafe als eine Einheit, die vor überlegenen Feinden die Flucht ergriffen hat.

Drei der vier Mitglieder des Gremiums müssen gegen die Einheit stimmen, um eine Verurteilung zu erreichen, was in den meisten Fällen „im Zweifel für den Angeklagten“ bedeutet. Weil keine Einheit, die sich um ihren Auftrag drückt, lange im Söldnergeschäft bleibt, gehen die meisten Mitglieder des Gremiums begründeterweise davon aus, daß eine Einheit für einen Kontraktbruch einen triftigen Grund hatte. Aber der Ausschuß bemüht sich um Neutralität und Unparteilichkeit und die meisten Kontraktbrüche werden durch entsprechende Geldstrafen geahndet.

Um das Ergebnis einer Kontraktbruchsanhörung festzustellen, wird mit 2W6 gegen die Kontraktanhörungstabelle gewürfelt. Der Spielleiter kann das Ergebnis durch positive Modifikatoren verändern, wenn er eine Bestrafung für erforderlich hält.

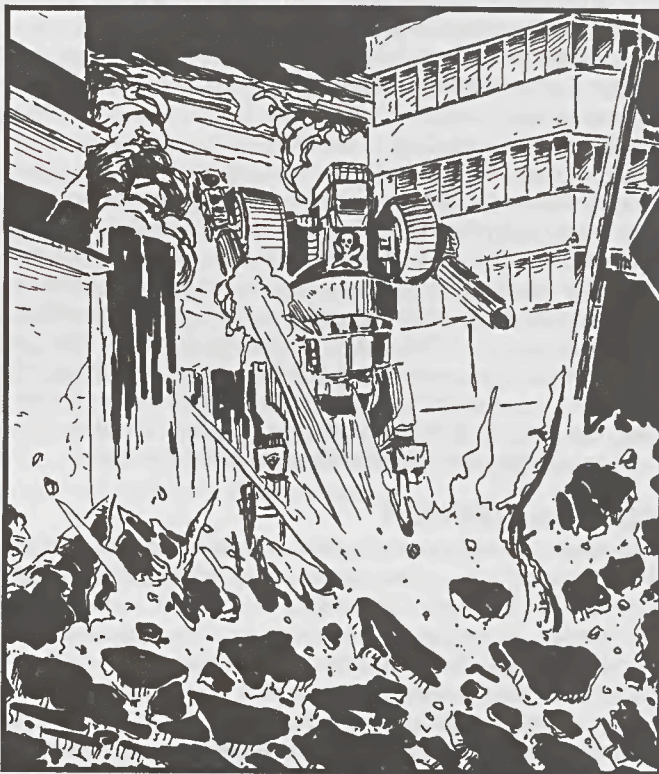
Kontraktanhörungstabelle

Wurf	Ergebnis
2-5	20.000 C-Noten Geldstrafe, 1 Monat Anwerbeverbot
6-9	25.000 C-Noten Geldstrafe, 3 Monate Anwerbeverbot
10-12	75.000 C-Noten Geldstrafe, 6 Monate Anwerbeverbot
13-15	125.000 C-Noten Geldstrafe, 1 Jahr Anwerbeverbot
16-18	200.000 C-Noten Geldstrafe, 18 Monate Anwerbeverbot
19-20	500.000 C-Noten Geldstrafe, 2 Jahre Anwerbeverbot
21-22	900.000 C-Noten Geldstrafe, 3 Jahre Anwerbeverbot
23	1.500.000 C-Noten Geldstrafe, 5 Jahre Anwerbeverbot
24	4.000.000 C-Noten Geldstrafe, Einheit wird aufgelöst, jedes Mitglied erhält ein 5-jähriges Anwerbeverbot

Gelegentlich kommt es auch vor, daß eine Söldnereinheit einem Auftraggeber Kontraktbruch vorwirft. Wie bei den Vorwürfen gegen die Einheit friert der Ausschuß die Kontraktsumme ein und annulliert den Kontrakt. Die Einheit, die solche Vorwürfe erhebt, muß nach Outreach reisen, um dort das Urteil ihres Falles zu erwarten. Auftraggeber, die des Kontraktbruchs schuldig befunden wurden, meistens, indem sie der Einheit falsche Angaben über den Hintergrund der Mission machten oder die Stärke des Feindes falsch darstellten, bezahlen eine Geldstrafe in Höhe von bis zum Zehnfachen der Kontraktsumme, abhängig von der Schwere des Kontraktbruches.

„VOGELFREIE“ EINHEITEN

Manche Einheiten begehen Verbrechen, die dem Ruf aller Söldner abträglich sind, zum Beispiel kriminelle Handlungen oder einen Bruch der Ares-Konvention, der als Verbrechen gegen die Menschheit gelten. Eine Einheit, die solcher Verbrechen überführt worden ist, wird nicht nur als Kontraktbrecher angesehen, sondern hat dazu noch die Grundregeln des Verhaltens von Söldnern verletzt. Andere Söldnereinheiten betrachten solche verbrecherischen Einheiten als „vogelfrei“ und setzen automatisch ein Kopfgeld auf deren Mitglieder aus.



Eine Einheit, die beweisen kann, Mitglieder einer „vogelfreien“ Einheit getötet oder gefangen genommen zu haben, erhält einen Teil des Kopfgeldes. Dieses Geld wird von Wolfs Dragonern gespendet und bei einer Bank auf Outreach hinterlegt, wenn eine Einheit für „vogelfrei“ erklärt wird, um so die Ehre und Integrität der Söldnergemeinschaft zu garantieren. Diese Praxis läßt potentielle Auftraggeber wissen, daß weder die Dragoner noch andere Söldner einen Bruch des ehrenhaften Söldnerkodex dulden.

NIEDERLAGE

Eine Einheit, die ihre Missionsziele nicht erreicht, hat verloren. Obwohl sie sehr kostenintensiv sein kann, bringt eine Niederlage nicht automatisch die gleichen harten Konsequenzen wie ein Kontraktbruch mit sich. Für jede Niederlage der Einheit werden ihr 10 Punkte von der Dragoner-Beurteilung abgezogen, verhältnismäßig wenig im Vergleich zu einem 25-Punkte-Abzug bei Kontraktbruch. Die meisten Einheiten erkennen eine Niederlage an und versuchen, die Kosten so niedrig zu halten, wie es eben geht, indem sie sich zurückziehen.

Die Niederlage in einem Gefecht löst automatisch einen Zahlungsstopp aus, und die Einheit muß nach Outreach zurückreisen, um dort den Teil ihres Geldes einzufordern, der ihr vielleicht noch zusteht. Verliert eine Einheit die einzige

Schlacht, für die sie angeworben wurde, darf der Auftraggeber den Kontrakt ganz legal annullieren. Bei einer Einheit, die einen Kontrakt über mehrere Jahre hat wird kaum die ganze Bezahlung eingefroren, nur weil sie einmal eine Schlacht verliert. Viele Einheiten, deren Kontrakt über ein Jahr dauert, verbringen viel Zeit mit unabhängigen Operationen; Kontrakte über mehrere Jahre beinhalten oft einige Missionen, und die Dragoner-Beurteilung hängt von der Erfüllung des gesamten Kontraktes ab, nicht von einem einzelnen dieser Aufträge.

KAPITULATION

Es gibt Gelegenheiten, da ist eine Einheit zur Kapitulation gezwungen. Die meisten Nachfolgerstaaten bevorzugen es, ein Lösegeld für besiegte Einheiten zu fordern, um sich nicht um Gefangene kümmern zu müssen. Eine gefangene Einheit muß nicht notwendigerweise all ihre Vermögenswerte an die feindlichen Streitkräfte herausgeben, kann aber solche Vermögenswerte bei Verhandlungen über die Freilassung einsetzen. Nur in seltenen Fällen ist ein Auftraggeber bereit, das Lösegeld für eine Söldnereinheit zu bezahlen.

Kapitulation vor den Clans

Die Clans sehen besiegte Feinde als Zeugnis ihrer Überlegenheit an, weshalb sie die Kapitulation von Kriegerern nicht, wie in der Freien Inneren Sphäre üblich, einfach anerkennen. Anstelle eines Lösegeldes machen Clans Kriegsgefangene zu Leibeigenen.

Die Stellung eines Leibeigenen in der Clangesellschaft ist einzigartig. Er ist ein Feind, der in einem ehrenvollen Kampf besiegt wurde, und nun eine Chance bekommt, sich erneut als tauglich zu beweisen, wieder den Kriegerstatus zu erlangen. Khan Phelan Ward des Clan Wolf hat sein Leben innerhalb der Clans als Leibeigener begonnen, aber nur wenige Leibeigene sind seinem kometenhaften Aufstieg an die Macht nahegekommen. Aus Sicht der Freien Inneren Sphäre ist ein Leibeigener wenig mehr als ein Sklave.

Eine Tafel in der Werbehalle auf Outreach erinnert an alle jene Söldner, die von Clannern zu Leibeigenen gemacht wurden. Trotz der Hoffnung, irgendwann einmal höheren Status und bessere Behandlung zu erlangen, kann das Leben als Leibeigener unangenehm sein, und ein Spielleiter sollte dies nicht zu oft benutzen. Spielercharaktere, die von Clannern gefangen genommen wurden, haben kaum eine Chance zu entkommen. Wenn ihre Kampffähigkeiten die Clanner genügend beeindruckten, um diese Gefangenen zu Leibeigenen zu machen, werden sie überleben, aber viele werden nur Garnisonsklassenkrieger und nicht mehr oft an Kampfhandlungen teilnehmen.

Wenn die Clans eine Einheit gefangennehmen, und diese Einheit hat etwas, was für den Clan wertvoll sein könnte (wie zum Beispiel Erinnerungsstücke an den Sternenbund), kann die Einheit sich den Weg in die Freiheit erkaufen. Abhängig von den Launen des Clan-Kommandeurs, der die Einheit gefangen nahm, kann die Einheit, wenn sie sich geschickt anstellt, die Clans relativ intakt verlassen.

Kapitulation in der Freien Inneren Sphäre

Eine Kapitulation in der Freien Inneren Sphäre folgt der seit langem üblichen Konvention, entweder Lösegeld oder Entschädigung zu zahlen.

Die meisten Entschädigungen liegen zwischen 100.000 und 1.000.000 C-Noten, und Haustruppen zwingen die gefangenen Einheiten manchmal, ihre Ausrüstung zu

übergeben, um die Materialverluste des Siegers zu ersetzen. Das Draconis-Kombinat fordert die höchsten Lösegelder, normalerweise das gesamte Material der Einheit plus 100.000 C-Noten für jedes Mitglied. Falls der Auftraggeber das Geld nicht zur Verfügung stellt, kann der Spielleiter die Summe festlegen, die er in Verbindung mit den Ressourcen der Einheit für angemessen hält.

Söldnereinheiten können sich auch anderen Söldnereinheiten ergeben, wobei diese häufig eine Kampfschädigung in Höhe von 25 Prozent der Kampfverluste verlangen. Diese Praxis gilt auch dann, wenn die gefangene Einheit für einen Nachfolgerstaat arbeitet. Wohl wissend, wie sich eine Kapitulation anfühlt, machen es sich die Söldnereinheiten gegenseitig so leicht wie möglich.

Jeder weiß, daß es mit dem sicheren Tod endet, wenn man sich Piraten ergibt. Aber auch hier zeigt sich: Das, was jeder weiß, muß noch lange nicht der Wahrheit entsprechen. Obwohl viele Piraten ihre Gefangenen töten, nehmen ebenso viele Piraten die Ausrüstung der Einheit und lassen deren Mitglieder einfach irgendwo zurück. Natürlich weiß eine Einheit vorher nie, auf welche Art von Piraten sie treffen wird, was eine Kapitulation immer zu einem Gefahrenspiel macht.

DER PREIS DER FREIHEIT

Mein Lieblingsbier hat mich den Clans lebendig entkommen lassen, so wahr ich hier sitze. Ich war ein Söldner beim Dirty Pair gewesen, unter Kontrakt beim Vereinigten Commonwealth, um Shaula gegen Clan Wolf zu verteidigen. Der Kampf war kurz und brutal, und die Wölfe waren unerbittlich. Als sich die 1. Lyranische Garde vom vorrückenden Feind zurückzog, befahlen sie dem Pair, sich ebenfalls zurückzuziehen. Wir rannten zu unseren Landungsschiffen, nur um festzustellen, daß die Clans diese bereits erobert hatten, und was blieb uns anderes übrig, wir haben kapituliert. Ein hohes Tier der Clans – ein Typ namens Ward – war drauf und dran, sich die gesamte Ausrüstung der Einheit unter den Nagel zu reißen, solange, bis unser Kommandeur eine total verückte Idee hatte. Er erzählte Ward, daß er ihm ein Stück der Inneren Sphäre geben würde, wenn er uns entkommen ließe: das beste Stück, das ihm einfiele. Wir mußten seine Chuzpe anerkennen – und ich glaube, Ward auch, weil er sich zusammen mit dem Kommandeur an einen Tisch setzte, um darüber zu reden. Dann schickte unser Kommandeur mich los, um sechs Flaschen Timbiqui Dunkel zu holen und die Verhandlungen zu vereinfachen. Das Dirty Pair hatte 6.000 Kannen dieses berühmten Gebräus, als wir dem Aufruf des VC folgten, und wir hatten es immer noch, als wir auf Shaula landeten. Nun, Herr Galaxiscommander Ward war von dem Geschmack so beeindruckt, daß er zustimmte, als unser Kommandeur die gesamte Ladung für unsere Freiheit anbot. Wir gaben der Delta-Galaxis der Wölfe also alle 6.000 Flaschen und hoben ab. Ich habe gehört, daß ihr hochmächtiger ilKhan den weichen Geschmack von Timbiqui-Dunkel mag, Verdammt, ich habe sogar gehört, daß er den Planeten Timbiqui einnehmen will, um an das Rezept zu gelangen. Ich denke, wenn Timbiqui Dunkel gut genug für einen ilKhan ist, ist es sicherlich auch gut genug für mich.

-Anzeigentext, Mechwarrior Weekly



TABELLEN

KAMPFTABELLEN

BATTLEMECHS

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	1.670.000						x 130 =	
Mittel	3.500.000						x 250 =	
Schwer	6.260.000						x 375 =	
Überschwer	8.120.000						x 500 =	
Gesamtkosten:								

RADFAHRZEUGE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	250.000						x 100 =	
Mittel	1.000.000						x 300 =	
Schwer	1.500.000						x 500 =	
Gesamtkosten:								

KETTENFAHRZEUGE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	370.000						x 110 =	
Mittel	1.825.000						x 350 =	
Schwer	3.000.000						x 615 =	
Gesamtkosten:								

SCHWEBEFAHRZEUGE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	180.000						x 85 =	
Mittel	765.000						x 260 =	
Schwer	1.400.000						x 400 =	
Gesamtkosten:								

LUFT-/RAUMJÄGER

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Leicht	1.750.000						x 190 =	
Mittel	2.500.000						x 390 =	
Schwer	5.350.000						x 900 =	
Gesamtkosten:								

TABELLEN

FUSSTRUPPEN

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Gewehrzug	45.000						x 17 =	
Flammerzug	54.000						x 20 =	
MG Zug	63.000						x 25 =	
Laser Zug	72.000						x 27 =	
KSR Zug	81.000						x 30 =	
Gesamtkosten:								

MOTORISIERTE INFANTERIE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Gewehrzug	80.800						x 26 =	
Flammerzug	90.900						x 32 =	
MG Zug	101.000						x 35 =	
Laser Zug	111.100						x 37 =	
KSR Zug	121.200						x 42 =	
Gesamtkosten:								

SPRUNGTRUPPEN

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Gewehrzug	129.800						x 37 =	
Flammerzug	141.600						x 42 =	
MG Zug	153.400						x 45 =	
Laser Zug	165.200						x 50 =	
KSR Zug	177.200						x 52 =	
Gesamtkosten:								

MECHABWEHRTRUPPEN / KRÖTEN / SPEZIALEINHEITEN

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Mechabwehrtr.	285.000						x 88 =	
Kröten	1.427.500						x 160 =	
Sicherheit	25.000						x 37 =	
Scouts	34.000						x 52 =	
Gesamtkosten:								



TABELLEN

ARTILLERIE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Klopfer	1.500.000						x 400 =	
Sniper	2.000.000						x 435 =	
Long Tom	2.500.000						x 520 =	
Arrow IV	2.000.000						x 350 =	
Gesamtkosten:								

KONVENTIONELLE JÄGER / SENKRECHTSTARTER

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Konventionelle Jagdmaschine	735.000						x 190 =	
Senkrechtstarter	500.000						x 180 =	
Gesamtkosten:								

SCHIFFE / TRAGFLÜGELBOOTE / U-BOOTE

Art	Grundkosten	Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Gesamtanzahl	notwendige Wartung	Gesamt- Wartungspunkte
		Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten	Anz. Kosten			
Schiff	1.000.000						x 300 =	
Tragflügelboot	350.000						x 175 =	
U-Boot	4.000.000						x 675 =	
Gesamtkosten:								

HILFSTRUPPEN

		Unerfahren x1,0	Normal x1,5	Veteranen x2,0	Elite x3,0	Wartungspunkte	
Personal	Kosten	Anz. Kosten (675 WP)	Anz. Kosten (1630 WP)	Anz. Kosten (2810 WP)	Anz. Kosten (3095 WP)		
Tech	10.000						
Mechaniker	8.000						
Ingenieur	10.000						
MedTech	9.000						
Spezialisten	15.000						
K ³ -Stab	7.500						
Verwaltung	20.000						
Gesamtkosten in C-Noten:				Gesamtwartungspunkte:			

Erforderliche Mindestunterstützung

K ³ -Stab	5 % der Gesamtwartungspunkte
Verwaltung	10 % der Gesamtwartungspunkte
MedTechs	10 % der Gesamtwartungspunkte
Spezialisten	5 % der Gesamtwartungspunkte
Technische Unterstützung	70 % der Gesamtwartungspunkte

BATTLEMECH TREFFERZONEN (2W6)

Wurf	Linke Seite	Front/Rücken	Rechte Seite
2	lk. Torso (kritisch)	Torso Mitte (kritisch)	rt. Torso (kritisch)
3	lk. Bein	rt. Arm	rt. Bein
4	lk. Arm	rt. Arm	rt. Arm
5	lk. Arm	rt. Bein	rt. Arme
6	lk. Bein	rt. Torso	rt. Bein
7	lk. Torso	Torso Mitte	rt. Torso
8	Torso Mitte	lk. Torso	Torso Mitte
9	rt. Torso	lk. Bein	lk. Torso
10	rt. Arm	lk. Arm	lk. Arm
11	rt. Bein	lk. Arm	lk. Bein
12	Kopf	Kopf	Kopf

BODENFAHRZEUG TREFFERZONEN (2W6)

Wurf	Front/Rücken	Seite
2	Panzerung (kritisch)	Panzerung (kritisch)
3	Panzerung ¹	Panzerung ¹
4	Panzerung ²	Panzerung ²
5	Panzerung ³	Panzerung ²
6	Panzerung	Panzerung
7	Panzerung	Panzerung
8	Panzerung	Panzerung
9	Panzerung	Panzerung ³
10	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm ⁴	Geschützturm ⁴
12	Geschützturm (kritisch)	Panzerung (kritisch)

¹ Eine Kette, eine Achse oder ein Hubpropeller sind zerstört worden, das Fahrzeug ist für den Rest des Spieles bewegungsunfähig

² Ein Triebrad, ein Rad oder eine Luftschürze sind beschädigt; -1 auf auf die Bewegungspunkte

³ Ist es ein Luftkissenfahrzeug, wurde eine Luftschürze beschädigt (-1 auf auf die Bewegungspunkte), bei anderen Fahrzeugen entsteht kein zusätzlicher Schaden

⁴ Der Turm bleibt in dieser Position stecken und kann für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt werden. Hat das Fahrzeug keinen Turm, sind alle Turmtreffer normale Panzerungstreffer.

BODENFAHRZEUG KRITISCHE TREFFER (1W6)

Wurf	Ergebnis
1	Mannschaft bewußtlos (2 Spielrunden außer Gefecht)
2	Hauptgeschütz blockiert (kein Feuer des schwersten Waffensystems für eine Runde)
3	Motortreffer (für den Rest des Spieles bewegungsunfähig)
4	Mannschaft getötet (Fahrzeug fällt für den Rest des Spieles aus)
5	Treibstofftank getroffen (das Fahrzeug explodiert)
6	Munition oder Reaktor getroffen (das Fahrzeug explodiert)

SENKRECHTSTARTER TREFFERZONEN (2W6)

Wurf	Front/Rücken	Seite
2	Rotor zerstört (kritisch)	Rotor zerstört (kritisch)
3	Rotor zerstört	Rotor zerstört
4	Rotor (-1BP)	Rotor (-1BP)
5	Rotor (-1BP)	Rotor (-1BP)
6	Panzerung	Panzerung
7	Panzerung	Panzerung
8	Panzerung	Panzerung
9	Panzerung	Hauptwaffe zerstört
10	Rotor (-1BP)	Rotor (-1BP)
11	Rotor (-1BP)	Rotor (-1BP)
12	Rotor (-1BP) (kritisch)	Rotor (-1BP) (kritisch)

SENKRECHTSTARTER KRITISCHE TREFFER (1W6)

Wurf	Ergebnis
1	Cockpit getroffen (Mannschaft getötet, Triebwerk fällt aus, wenn am Boden, bei Treffer im Flug, Absturz)
2	Hauptwaffe blockiert (kein Feuer aus der Hauptwaffe für eine Runde)
3	Motortreffer (am Boden, keine Bewegung, wenn in der Luft, Fahrerwurf zur Landung auf freiem Gelände, Pflaster und Gebäuden, bei Mißerfolg und über anderem Gelände Absturz)
4	Cockpit getroffen (Mannschaft getötet, Triebwerk fällt aus, wenn am Boden, bei Treffer im Flug, Absturz)
5	Treibstofftank getroffen (Maschine explodiert)
6	Munition oder Reaktor getroffen (Maschine explodiert)



TABELLEN

WASSERFAHRZEUGE TREFFERZONEN (2W6)

Wurf	Front/Rücken	Seite
2	Panzerung (kritisch)	Panzerung (kritisch)
3	Panzerung ¹	Panzerung ¹
4	Panzerung ²	Panzerung ²
5	Panzerung ³	Panzerung ²
6	Panzerung	Panzerung
7	Panzerung	Panzerung
8	Panzerung	Panzerung
9	Panzerung	Panzerung
10	Geschützturm	Geschützturm
11	Geschützturm ⁴	Geschützturm ⁴
12	Geschützturm (kritisch)	Panzerung (kritisch)

¹ Der Maschinenraum oder die Tragflügel sind zerstört worden, das Fahrzeug kann sich für den Rest des Spieles nicht mehr bewegen

² Der Maschinenraum oder die Tragflügel sind beschädigt; -1 auf auf die Bewegungspunkte

³ Ist es ein Tragflügelboot, wurden die Tragflügel beschädigt (-1 auf auf die Bewegungspunkte), bei anderen Fahrzeugen entsteht kein zusätzlicher Schaden

⁴ Der Turm bleibt in dieser Position stecken und kann für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt werden, er kann nur in der bisherigen Stellung feuern. Hat das Fahrzeug keinen Turm, gibt es keine zusätzlichen Effekte. In diesem Fall werden alle Turmtreffer zu normalen Panzerungstreffern.

WASSERFAHRZEUGE KRITISCHE TREFFER (1W6)

Wurf	Ergebnis
1	Mannschaft bewußtlos (2 Spielrunden außer Gefecht)
2	Hauptwaffe blockiert (kein Feuer aus der Hauptwaffe für eine Runde)
3	Antrieb getroffen (keine Bewegung für den Rest des Spieles)
4	Mannschaft getötet (Fahrzeug fällt für den Rest des Spieles aus)
5	Treibstofftank getroffen (das Fahrzeug explodiert)
6	Munition oder Reaktor getroffen (das Fahrzeug explodiert)

COCKPIT/BRÜCKE KRITISCHE TREFFER (2W6)

Wurf	Effekt
2	Cockpit oder Brücke zerstört. Bei Cockpit ist der Pilot tot. Automatische Dekompression, falls im Vakuum. Im Raum fliegt das Fahrzeug auf geradem Kurs mit gleicher Geschwindigkeit weiter. Wenn in der Atmosphäre, muß das Fahrzeug so bald wie möglich einen Landeversuch machen.
3	Antrieb fällt aus, bis er nach der Schlacht repariert wird. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
4	Computer beschädigt. +1 Modifikator auf alle Trefferwürfe bis zur Reparatur nach der Schlacht.
5	Schubkontrolle beschädigt. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
6	Feuerkontrolle beschädigt. +2 Modifikator auf alle Trefferwürfe bis zur Reparatur nach der Schlacht.
7	Waffenschaltkreise beschädigt. +1 Modifikator auf alle Trefferwürfe bis zur Reparatur nach der Schlacht.
8	Radarsystem beschädigt. +2 Modifikator auf alle Trefferwürfe bis zur Reparatur nach der Schlacht.
9	Feuerkontrolle beschädigt. +1 Modifikator auf alle Trefferwürfe bis zur Reparatur nach der Schlacht. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
10	Antrieb beschädigt. +1 Modifikator auf alle Trefferwürfe bis zur Reparatur nach der Schlacht. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
11	Computer fällt aus, bis er nach der Schlacht repariert wird. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
12	Energieversorgung von Cockpit oder Brücke fällt aus, bis sie nach der Schlacht repariert wird. Im Raum fliegt das Fahrzeug auf geradem Kurs mit gleicher Geschwindigkeit weiter. Wenn in der Atmosphäre, muß das Fahrzeug so bald wie möglich einen Landeversuch machen.

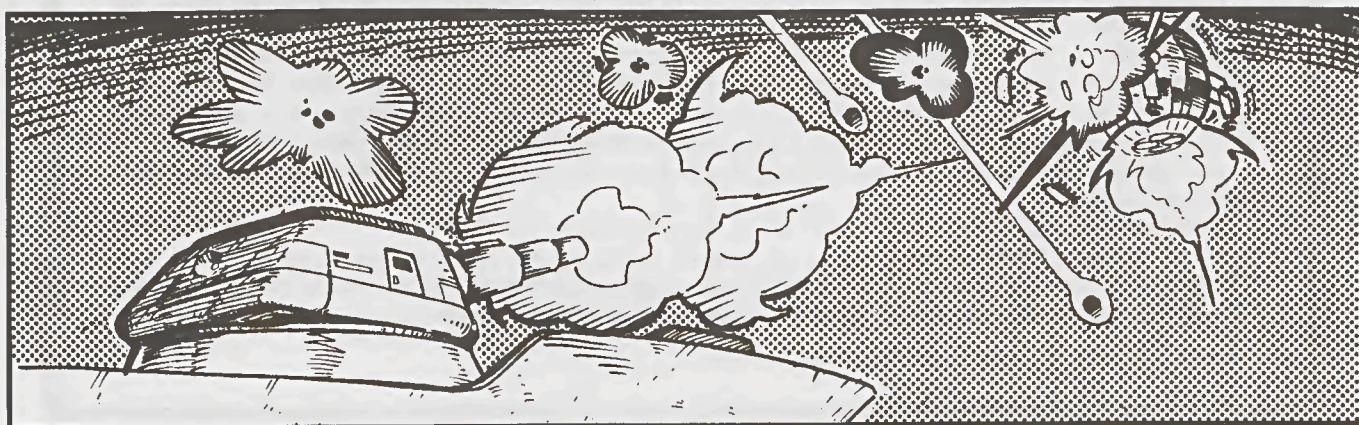
TRIEBWERKSTREFFER (2W6)

Wurf	Effekt
2	Triebwerk explodiert. Fahrzeug nimmt 1W6+1 Punkte Schaden an der internen Struktur und 8W6 Schaden an der Heckpanzerung. Keine Manöver erlaubt. Im Raum fliegt das Fahrzeug auf geradem Kurs mit gleicher Geschwindigkeit weiter. Wenn in der Atmosphäre, muß das Fahrzeug so bald wie möglich einen Landeversuch machen.
3	Antrieb getroffen. Fahrzeug verliert die Hälfte des derzeitigen Schubs, bis zur Reparatur nach der Schlacht.
4	Antrieb getroffen. Fahrzeug verliert ein Drittel des derzeitigen Schubs, bis zur Reparatur nach der Schlacht.
5	Antrieb getroffen. Fahrzeug verliert ein Viertel des derzeitigen Schubs, bis zur Reparatur nach der Schlacht.
6	Tanktreffer. Fahrzeug verliert 15 Treibstoffpunkte.
7	Tanktreffer. Fahrzeug verliert 10 Treibstoffpunkte.
8	Tanktreffer. Fahrzeug verliert 15 Treibstoffpunkte.
9	Maschinenabschirmung getroffen, +5 Hitzepunkte pro Runde.
10	Reaktorabschirmung getroffen, +5 Hitzepunkte pro Runde. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
11	Reaktorabschirmung getroffen, +10 Hitzepunkte pro Runde. Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.
12	Triebwerk explodiert, Fahrzeug ist zerstört.

Schubverluste werden aufgerundet und müssen immer mindestens einen Punkt betragen. Wenn das Triebwerk versagt, muß das Fahrzeug auf geradem Kurs mit gleicher Geschwindigkeit weiterfliegen (falls im Raum), oder so bald wie möglich einen Landeversuch machen (falls in der Atmosphäre). Es darf weder seine Waffen abfeuern noch Bomben werfen.

LEITWERKSTREFFER (2W6)

Wurf	Effekt
2	Unkontrollierte Bewegung. Geschwindigkeit erhöht sich um momentanen Schub.
3	Unkontrollierte Bewegung. Geschwindigkeit erhöht sich um den Wert der in der laufenden Runde verbrauchten Schubpunkte.
4	Keine Manöver nach links.
5	Unkontrollierte Bewegung. Geschwindigkeit erhöht sich um den Wert der in der laufenden Runde verbrauchten Schubpunkte.
6	Keine Manöver nach links.
7	Kontrollen blockiert. Keine Manöver nach links oder rechts.
8	Keine Manöver nach rechts.
9	Unkontrollierte Bewegung. Geschwindigkeit erhöht sich um den Wert der in der laufenden Runde verbrauchten Schubpunkte.
10	Keine Manöver nach rechts.
11	Unkontrollierte Bewegung. Geschwindigkeit erhöht sich um den Wert der in der laufenden Runde verbrauchten Schubpunkte.
12	Unkontrollierte Bewegung. Geschwindigkeit erhöht sich um momentanen Schub.





TABELLEN

TREFFERZONEN JÄGER/STROMLINIENFORM (2W6)

Wurf	Nase	Heck/Rumpf	Lk./Rt. Seite
2	Cockpit/Brücke	Triebwerk (Leitwerk)	Cockpit/Brücke
3	Bug (Waffe)	Rumpf (Leitwerk)	Flügel (Waffe)
4	Rumpf	Rumpf (Wärmetauscher)	Triebwerk (Wärmetauscher)
5	rechter Flügel	rechter Flügel	Rumpf (Bombe)
6	Bug	Triebwerk	Flügel
7	Bug	Rumpf (Wärmetauscher)	Rumpf (Schott)
8	Bug	Triebwerk	Flügel
9	linker Flügel	linker Flügel	Bug
10	Rumpf (Bombe)	Rumpf (Wärmetauscher)	Triebwerk (Wärmetauscher)
11	Bug (Waffe)	Rumpf (Leitwerk)	Flügel (Waffe)
12	Cockpit/Brücke	Triebwerk (kritisch)	Triebwerk (kritisch)

TREFFERZONEN KUGELFORM (2W6)

Wurf	Nase	Heck/Rumpf	Lk./Rt. Seite
2	Cockpit/Brücke	Triebwerk (kritisch)	Brücke
3	Bug (Waffe)	Rumpf	Frontseite (Waffe)
4	Rumpf	Rumpf (Wärmetauscher)	Triebwerk (Wärmetauscher)
5	Front rechts	Heck rechts	Rumpf
6	Bug	Bug	Frontseite
7	Bug	Rumpf (Wärmetauscher)	Rumpf (Schott)
8	Bug	Bug	Heck
9	Front links	Heck links	Bug
10	Rumpf	Rumpf (Wärmetauscher)	Triebwerk (Wärmetauscher)
11	Bug (Waffe)	Rumpf (Landeklappe)	Heck (Waffe)
12	Brücke	Triebwerk (kritisch)	Triebwerk (kritisch)

Erklärungen

Angaben zum Schaden an der Trefferstelle. Extraeffekte werden weiter unten aufgeführt. Hat das Fahrzeug keine Ausrüstung, die von diesen Effekten betroffen wird, gibt es keine sonstigen Effekte.

Bombe: Die schwerste unbeschädigte Bombe, die der Jäger mit sich führt, wird zerstört, die Bewegungshinderung durch das Tragen der Bombe bleibt allerdings erhalten. Die Bombe kann nicht entfernt werden, bis das Fahrzeug landet.

Cockpit/Brücke oder Brücke: Auf der Tabelle Cockpit/Brücke kritische Treffer weiterwürfeln. Landungsschiffe erhalten den Schaden am Bug. Ist die Panzerung des Cockpits eines Jägers völlig zerstört, stirbt der Pilot.

Kontrolle: Auf der Leitwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln und die Bewegungseinschränkungen einbeziehen.

Kritisch: Auf der Triebwerkstreffer-Tabelle weiterwürfeln.

Schott: Mit 1W6 würfeln. Bei 1 oder 2 ist ein Schott beschädigt durch das kein Mech aussteigen kann, bis es nach der Schlacht repariert wird. In den folgenden Runden kann ein BattleMech weniger abgeworfen werden.

Front: Wird eine Waffe getroffen, betrifft das die oberste Waffe auf der angegebenen Seite.

Rumpf: Erhält der Rumpf eines Landungsschiffes 10 oder mehr Schadenspunkte aus einem Treffer, hat ein Abteil des Schiffes ein Loch. Befindet sich das Schiff im Vakuum, kommt es zur explosiven Dekompression. Um festzustellen, ob sich in diesem Abteil jemand aufgehalten hat, wird mit 2W6 gewürfelt. Bei 7 oder mehr ist niemand betroffen. Bei 6 oder weniger, mit 1W6/2 (aufrunden) würfeln um die Verluste zu bestimmen. Personen ohne Schutzanzug sterben. Weitere Informationen über die Behandlung von Dekompression sind im Kapitel **Landungsschiffe/Sprungschiffe** zu finden.

Landeklappe: Ein Teil der Landeausrüstung des Schiffes ist zerstört worden. Dies beeinflusst alle Starts und Landungen.

Wärmetauscher: Das Fahrzeug verliert einen Wärmetauscher.

Heck: Wird eine Waffe getroffen, ist es die unterste Waffe auf der angegebenen Seite.

Waffe: Das Fahrzeug verliert eine Waffe an der angegebenen Stelle. Ist dort keine Waffe mehr, geschieht gar nichts. Der Verteidiger wählt aus, welche Waffe zerstört worden ist.

KOSTEN UND KAMPFWERTE VON BATTLEMECHS

Die Kosten für die Sonderanfertigung eines BattleMechs setzen sich aus der Summe der Kosten für die unten aufgelisteten Bestandteile multipliziert mit dem *BattleMech-Endkosten-Modifikator* zusammen. Alle angegebenen Tonnagen beziehen sich auf den BattleMech, außer beim Gyroskop und der Panzerung, wo das Eigengewicht angegeben ist. Die *Strukturkosten* eines BattleMechs enthalten alle Kosten außer den Waffen, der Ausrüstung und der Umrüstung auf OmniMech oder FLUM.

BATTLEMECH-KOSTEN UND FORMELN

Strukturkosten	Formel/Kosten
Cockpit	200.000
Lebenserhaltungssystem	50.000
Sensoren (1/Mech)	Tonnage x 2.000
Myomer-Muskulatur	
normal	Tonnage x 2.000
Dreifach	Tonnage x 16.000
Interne Struktur	
normal	Tonnage x 400
Endo-Stahl	Tonnage x 1.600
Armaktivatoren	
Oberarm	Tonnage x 100
Unterarm	Tonnage x 50
Hand	Tonnage x 80
Beinaktivatoren	
Oberschenkel	Tonnage x 150
Unterschenkel	Tonnage x 80
Fuß	Tonnage x 120
Reaktor	
Standard	(5.000 x Größe x Tonnage)/75
XL	(20.000 x Größe x Tonnage)/75
Gyroskop	300.000 pro Tonne Gyroskop
Sprungdüsen	Tonnage x (Anzahl der Düsen) ² x 200
Wärmetauscher	
Standard	2.000 für jeden ab 10 Stück
Doppelt	6.000 für jeden (inklusive 10 für den Reaktor)
Panzerung	
normal	10.000 x Tonnen der Panzerung
Ferrofibril	20.000 x Tonnen der Panzerung
Waffen und Ausrüstung	siehe Waffentabelle
Umrüstung auf FLUM	(Waffen- und Ausrüstungskosten + Strukturkosten) x 0,75
Umrüstung auf OmniMech	(Waffen- und Ausrüstungskosten + Strukturkosten) x 0,25

BattleMech-Endkosten-Modifikator (Strukturkosten + Waffen- und Ausrüstungskosten + FLUM-Kosten + OmniMech-Kosten) x [1 + (Tonnage/100)]

BATTLEMECH-KAMPFWERTE

Komponenten	Kampfwert
Panzerungspunkte	1 pro Punkt
Interne Struktur / Endostahl	1 / 2 pro Punkt
Schulter	Mechtonnage
Oberarmaktivatoren	Mechtonnage
Unterarmaktivatoren	Mechtonnage
Handaktivatoren	Mechtonnage
Wärmetauscher	
einfach / Doppelt	Mechtonnage / x2
Sprungdüsen	Mechtonnage
Hüfte	Mechtonnage
Oberschenkelaktivatoren	Mechtonnage
Unterschenkelaktivatoren	Mechtonnage
Fußaktivatoren	Mechtonnage
Reaktortreffer / XL	Mechtonnage / x2
Gyroskoptreffer	Mechtonnage
Sensorentreffer	Mechtonnage
Lebenserhaltung	Mechtonnage
Waffen	Kampfwert
Splitterkapsel	20
AK 2 / 5 / 10 / 20	24 / 51 / 94 / 123
Raketenabwehrsystem	40
Artemis IV-FLS	60
Beagle-Sonde	50
CASE	20
ER-Laser L / M / S (Clan)	21 / 51 / 166
ER-S-Laser (FIS)	108
ER-PPK (Clan)	228
ER-PPK (FIS)	136
Flammer	4
Gaussgeschütz	228
Wächter-ECM	60
Axt	Mechtonnage
Laser L / M / S	6 / 31 / 76
LB-X 2 / 5 / 10 / 20	42 / 82 / 123 / 164
LSR (Weg) 5 / 10 / 15 / 20	14 / 29 / 43 / 58
LSR 5 / 10 / 15 / 20 (FIS)	29 / 58 / 87 / 117
LSR 5 / 10 / 15 / 20 (Clans)	46 / 91 / 137 / 183
MASC	Mechtonnage
MG	2
NARC-Boje	50
PPK	110
Impulslaser L / M / S (Clan)	16 / 74 / 177
Impulslaser L / M / S (FIS)	8 / 32 / 79
KSR (Weg) 2 / 4 / 6	5 / 12 / 18
KSR 2 / 4 / 6	17 / 34 / 51
Blitz-KSR 2 / 4 / 6	25 / 49 / 74
ZES	50
Feuerleitcomputer	Mechtonnage
Ultra AK 2 / 5 / 10 / 20	74 / 144 / 247 / 329



TABELLEN

WAFFEN- UND AUSRÜSTUNGSPREISLISTE

Type	Kosten (ungeladen)	Munitionskosten (pro Tonne)
AK/2	75.000	1.000
AK/5	125.000	4.500
AK/10	200.000	6.000
AK/20	300.000	10.000
Raketenabwehrsystem	100.000	2.000
Splitterkapsel	1.500	—
Arrow IV		
Standard	450.000	10.000
zielsuchend		15.000
ZES	50.000	—
Artemis IV-FLS	100.000	2 x normal
Beagle-Sonde	200.000	—
CASE	50.000	—
K ³ -Mastercomputer	1.500.000	—
Dienereinheit	250.000	—
ER L-Laser	200.000	—
ER M-Laser	80.000	—
ER S-Laser	11.250	—
ER-PPK	300.000	—
Flammer	7.500	—
Gaussgeschütz	300.000	20.000
Wächter-ECM	200.000	—
Axt (pro Tonne)	5.000	—
L-Laser	11.250	—
M-Laser	40.000	—
S-Laser	100.000	—
LB-X 2 (Standard)	150.000	2.000
(Bündelmunition)		3.300
LB-X 5 (Standard)	250.000	9.000
(Bündelmunition)		15.000
LB-X 10 (Standard)	400.000	12.000
(Bündelmunition)		20.000
LB-X 20 (Standard)	600.000	20.000
(Bündelmunition)		34.000

Type	Kosten	Munitionskosten
Long Tom	450.000	10.000
LSR 5er-Lafette	30.000	30.000
LSR 10er-Lafette	100.000	30.000
LSR 15er-Lafette	175.000	30.000
LSR 20er-Lafette	250.000	30.000
MASC	(Reaktorgröße x MASC-Tonnage x 1.000)	—
MG	5.000	1.000
NARC-Boje	100.000	6.000
PPK	200.000	—
L-Impulslaser	16.000	—
M-Impulslaser	60.000	—
S-Impulslaser	175.000	—
Wegwerf-Lafetten (Weg)	Hälfte des Normalpreises	—
Nebelgranaten	—	—
Sniper	300.000	6.000
KSR-2 (Standard)	10.000	27.000
(Inferno)		13.500
KSR 4er-Lafette	60.000	27.000
KSR 6er-Lafette	80.000	27.000
Blitz-KSR 2er-Lafette	15.000	54.000
Blitz-KSR 4er-Lafette	90.000	54.000
Blitz-KSR 6er-Lafette	120.000	54.000
Schwarm-LSR	—	2 x normal
ZES (für Arrow IV)	50.000	—
Feuerleitcomputer		
(per Tonne)	10.000	—
Klopfer	187.500	4.500
Donner-LSR	—	2 x normal
Ultra AK/2	120.000	1.000
Ultra AK/5	200.000	9.000
Ultra AK/10	320.000	12.000
Ultra AK/20	480.000	20.000

TABELLEN

20 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
DOR-N	Dorn	1.729.920	906
FBL-7D	Feuerball	3.133.840	917
FBL-7E	Feuerball	3.211.840	974
FBL-7F	Feuerball	3.175.840	966
FLO-15	Floh	1.633.200	782
FLO-17	Floh	1.842.000	834
FLO-4	Floh	1.633.200	777
HSC-1E	Heuschreck	1.685.800	791
HSC-1L	Heuschreck	1.958.800	772
HSC-1M	Heuschreck	1.646.800	758
HSC-1S	Heuschreck	1.622.800	766
HSC-1V	Heuschreck	1.670.800	752
HSC-3D	Heuschreck	1.675.600	809
HSC-3M	Heuschreck	1.900.000	855
HSC-3S	Heuschreck	1.687.600	832
HSC-3V	Heuschreck	1.658.800	783
HRN-3G	Hornisse	1.773.840	979
HRN-3R	Hornisse	1.704.240	936
HRN-5M	Hornisse	1.856.040	1.017
HML-151	Hummel	1.311.700	883
HML-171	Hummel	1.473.400	889
MRS-99	Merkurius	1.908.040	881
MRS-97	Merkurius	2.082.700	894
	Pavian/Heuler	1.829.840	1.182
A	Sprinter/Feuervogel	4.357.300	1.313
B	Sprinter/Feuervogel	4.096.600	1.334
C	Sprinter/Feuervogel	4.057.300	1.276
D	Sprinter/Feuervogel	4.171.300	1.363
Primär	Sprinter/Feuervogel	4.189.300	1.311
WSP-1A	Wespe	1.704.240	929
WSP-1D	Wespe	1.747.920	928
WSP-1K	Wespe	1.723.920	922
WSP-1L	Wespe	1.735.920	915
WSP-1S	Wespe	1.836.720	968
WSP-1W	Wespe	1.744.920	917
WSP-3M	Wespe	1.839.120	980
WSP-3W	Wespe	1.768.320	909

25 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
IIC	Heuschreck	2.161.979	1.25
IIC JF	Heuschreck	2.311.979	1.409
IIC SJ	Heuschreck	2.264.479	1.436
KOM-2D	Kommando	1.937.812	1.098
KOM-3A	Kommando	1.959.688	1.087
KOM-5S	Kommando	2.131.563	1.202
A	Koshi/Grauluchs	4.690.182	1.769
B	Koshi/Grauluchs	4.742.683	1.798
C	Koshi/Grauluchs	5.003.620	1.890
D	Koshi/Grauluchs	4.580.183	1.694
Primär	Koshi/Grauluchs	4.510.807	1.735
KT-P2	Koto	3.541.677	1.376
MUN-66	Mungo	2.343.542	1.199

PFL-3S	Pfeil	2.297.813	998
PFL-3T	Pfeil	2.387.813	1.067
PFL-3X	Pfeil	2.346.563	1.015
TRN-1L	Tarantel	3.666.979	1.602

30 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
FLK-4N	Falke	2.315.841	1.484
FKL-4P	Falke	2.358.640	1.491
I	Füchsin/Incubus	5.599.490	2.008
II	Füchsin/Incubus	5.173.090	1.900
	Füchsin/Incubus	5.436.990	1.956
HMR-3M	Hammer	2.449.590	1.549
HMR-3M2	Slammer	2.345.590	1.487
HS1	Heckenschütze	5.576.870	1.664
HER-1S	Hermes	2.817.621	1.278
HER-3S	Hermes	3.704.871	1.309
HER-3S1	Hermes	3.483.870	1.319
HER-3S2	Hermes	3.457.870	1.338
HRN-A5	Hornissen-FLUM	4.218.533	1.484
HSR200-D	Husar	2.907.191	1.236
KM-K305	Kampffalke	3.805.490	1.961
SA-MN	Mantis	5.683.600	1.765
SH-KL-1532	Schakal	4.679.090	1.569
SKB-9A	Skarabäus	5.593.120	1.495
SKB-TSM	Skarabäus	6.136.000	1.465
SPR-10F	Speerschleuder	2.478.190	1.561
SPR-10N	Speerschleuder	2.398.391	1.447
SPR-10P	Speerschleuder	2.333.391	1.446
SPN-5D	Spinne	3.058.640	1.432
SPN-5K	Spinne	2.843.490	1.372
SPN-5V	Spinne	3.014.491	1.459
SPN-7M	Spinne	3.145.791	1.510
ST-K60	Stadtkoloß	1.575.076	1.267
ST-K60L	Stadtkoloß	1.684.475	1.264
ST-K63	Stadtkoloß	1.859.776	1.304
A	Uller/Rotfuchs	5.082.837	1.939
B	Uller/Rotfuchs	5.318.462	1.999
C	Uller/Rotfuchs	5.912.237	2.165
D	Uller/Rotfuchs	5.394.837	2.049
Primär	Uller/Rotfuchs	5.242.088	1.922
VLK-QD	Valkyrie	2.527.120	1.547
VLK-QF	Valkyrie	2.240.420	1.409
VLK-QA	Valkyrie	2.248.283	1.436
WSP-105	Wespen-FLUM	4.059.283	1.439
ZCK-4A	Zecke	2.263.151	1.351
ZCK-4B	Zecke	2.399.651	1.387

35 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
BD-90M	Brandstifter	3.183.638	1.655
BD9-R	Brandstifter	3.097.912	1.593
BD9-S	Brandstifter	3.561.300	1.743
BD9-S1	Brandstifter	3.360.826	1.753



TABELLEN

SJ	Frostfalke/Uhu	3.586.073	2.313
	Frostfalke/Uhu	3.606.323	2.322
GFT-9K	Giftzahn	6.490.373	1.929
GFT-9KA	Giftzahn	6.463.373	1.933
GFT-9KW	Giftzahn	6.192.023	1.856
HOL-N3	Holländer	2.649.623	1.641
HOL-G1	Holländer	2.892.623	1.634
IIC	Jenner	7.550.888	2.184
IICV1	Jenner	7.569.788	2.147
JR7-D	Jenner	3.234.450	1.540
JR7-F	Jenner.	3.239.888	1.554
JR7-K	Jenner	3.347.175	1.549
AP-MC	Napoleon	3.194.123	1.883
OTT-7J	Ostscout	3.417.623	1.666
OTT-7K	Ostscout	3.423.563	1.615
PNT-10K	Panther	2.797.523	1.940
PNT-9R	Panther	2.538.323	1.776
A	Puma/Natter	7.122.516	2.253
B	Puma/Natter	7.006.079	2.296
C	Puma/Natter	7.085.391	2.273
D	Puma/Natter	6.950.391	2.300
Primär	Puma/Natter	6.960.516	2.476
RAB-1X	Rabe	2.443.038	1.390
RAB-3L	Rabe	5.722.312	1.707
SPR-5F	Spector	6.276.443	2.280
WTS-1B	Weitschuß	5.724.968	2.083
WLF-1	Wolfshund	3.043.643	1.567
WLF-2	Wolfshund	3.259.643	1.950

40 TONNEN MECHS

Code	Name	Preis	Kampfwert
ATN-101	Attentäter	3.577.863	1.786
ATN-21	Attentäter	3.688.813	1.856
ATN-23	Attentäter	3.058.813	1.900
CDA-2A	Cicada	3.825.617	1.439
CDA-2B	Cicada	3.813.367	1.429
CDA-3C	Cicada	3.425.333	1.525
CDA-3M	Cicada	7.855.867	2.125
CLNT-1-2R	Clint	3.332.280	1.624
CLNT-1-4T	Clint	3.157.280	1.578
CLNZ-2-3U	Clint	4.092.600	2.339
CLNT-2-3T	Clint	3.425.080	1.852
DMO-1K	Daimyo	3.310.347	2.291
IIC	Greif	4.291.910	2.719
IICNC	Greif	4.207.910	2.635
HER-2M	Hermes II	3.236.380	1.728
HER-2S	Hermes II	3.279.780	1.633
HER-5S	Hermes II	3.563.980	2.194
HER-4K	Hermes II	3.314.360	1.819
A	Kampfkobra	4.658.500	2.291
B	Kampfkobra	5.176.500	2.387
Primär	Kampfkobra	4.739.000	2.285
A	Libelle/Viper	11.002.533	2.894
B	Libelle/Viper	10.159.033	2.732
C	Libelle/Viper	10.811.784	2.722
D	Libelle/Viper	10.545.783	2.791
Primär	Libelle/Viper	10.696.284	2.792
A	Phantom	10.648.138	2.577

B	Phantom	11.111.888	2.519
C	Phantom	10.551.888	2.609
D	Phantom	10.901.888	2.552
Primär	Phantom	11.304.388	2.527
A	Springteufel	9.169.388	3.028
B	Springteufel	9.149.700	3.020
C	Springteufel	8.772.663	2.701
D	Springteufel	8.896.388	3.044
Primär	Springteufel	8.892.188	2.806
TS-P4	Tsunami	3.760.960	2.355
VL-2T	Vulkan	3.494.100	1.768
VL-5T	Vulkan	3.677.100	1.949
VL-5M	Vulkan	3.732.100	1.371
VL-5S	Vulkan	7.255.500	2.078
WCH-4M	Wachmann	3.109.027	2.045
WCT-3L	Wächter	3.327.030	1.650
WCT-3M	Wächter	3.360.280	1.667
WTH-1	Withworth	2.910.933	1.884
WTH-1S	Withworth	2.904.533	2.030
WTH-2	Withworth	3.078.933	1.942

45 TONNEN MECHS

Code	Name	Preis	Kampfwert
DAD-3C	Dädalus	8.241.366	2.934
IIC	Dunkelfalke	4.717.866	2.949
IIC GB	Dunkelfalke	4.845.466	2.990
FNG-1	Fangeisen	7.953.032	1.900
A	Fenris/Eismarder	12.297.540	2.813
B	Fenris/Eismarder	12.157.979	2.941
C	Fenris/Eismarder	12.389.978	3.028
D	Fenris/Eismarder	12.210.540	2.990
Primär	Fenris/Eismarder	12.399.041	2.933
FFK-1	Feuerfalke	4.078.903	2.190
FFK-1D	Feuerfalke	4.179.553	2.276
FFK-1K	Feuerfalke	3.750.716	2.081
FFK-3D	Feuerfalke	8.517.953	3.208
FFK-3K	Feuerfalke	8.417.903	3.108
FFK-3M	Feuerfalke	8.470.952	3.050
FFK-3S	Feuerfalke	8.938.453	3.162
KMO-2	Komodo	7.856.753	3.440
KMO-2A	Komodo	7.856.753	3.393
LND-5M	Lindwurm	3.393.628	2.393
SCL-1E	Schlange	7.303.433	2.835
SLC-1D	Schleicher	10.468.203	3.010
TMH-3F	Tomahawk	3.172.503	2.270
TMH-3NH	Tomahawk	3.221.103	2.270
TMH-5S	Tomahawk	6.169.652	2.401
TG-1	Totschläger	3.225.863	2.003
TG-1DD	Totschläger	3.227.338	2.299
TG-1DC	Totschläger	3.094.663	1.880
TG-2	Totschläger	3.527.463	2.642
TG-3	Totschläger	3.665.963	2.851
VTD-1AA	Verteidiger	3.942.696	2.348
VTD-1R	Verteidiger	3.211.145	2.375
VTD-3L	Verteidiger	3.554.432	3.046

TABELLEN

50 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
BLT-5J	Ballista	4.462.250	2.591
BLT-5N	Ballista	4.327.251	2.170
BLT-5S	Ballista	4.066.250	2.498
BLT-7K	Ballista	4.127.750	2.131
BLT-7M	Ballista	8.651.000	2.243
CN9-A	Centurion	3.507.251	2.133
CN9-AH	Centurion	3.533.500	2.050
CN9-AL	Centurion	3.422.125	2.454
CN9-D	Centurion	9.572.251	2.475
FFK-HK2	Feuerfalken-FLUM	7.528.063	2.453
	Höllenhund/Magicker	5.363.250	3.228
HUR-O4L	Hurone	8.342.750	2.594
KRB-27	Krabbe	4.168.626	2.383
NTS-4S	Nachtschatten	9.507.750	3.136
QSM-4D	Quasimodo	3.561.626	2.334
QSM-4H	Quasimodo	3.531.625	2.367
QSM-4J	Quasimodo	3.594.625	2.470
QSM-4N	Quasimodo	3.509.125	2.382
QSM-4P	Quasimodo	3.501.625	2.897
QSM-4SP	Quasimodo	3.489.625	2.675
QSM-5M	Quasimodo	3.751.751	2.651
SA-RN	Ronin	8.993.750	3.002
A	Schwarzfalke/Nova	11.119.375	3.823
B	Schwarzfalke/Nova	10.620.626	3.631
C	Schwarzfalke/Nova	10.399.375	3.561
D	Schwarzfalke/Nova	10.725.625	3.848
Primär	Schwarzfalke/Nova	11.216.875	4.305
STY-3C	Sternenkiller	4.956.875	3.110
VOL-4R	Vollstrecker	3.591.626	2.353
VOL-5D	Vollstrecker	8.802.875	2.651

55 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
AKU-MC	Akuma	5.497.669	3.295
APL-1M	Apollo	4.805.336	3.060
DW-6M	Derwisch	4.824.991	2.513
DW-7D	Derwisch	5.336.182	3.343
DKF-2D	Dunkelfalke	4.575.419	2.649
DKF-2D2	Dunkelfalke	4.615.719	2.587
DKF-2H	Dunkelfalke	4.528.381	2.571
DKF-2H(C)	Dunkelfalke	5.105.519	2.647
DKF-2K	Dunkelfalke	4.623.469	2.857
DKF-5M	Dunkelfalke	10.241.931	3.622
GRF-1DS	Greif	10.077.144	3.818
GRF-1N	Greif	4.875.831	2.721
GRF-1S	Greif	4.862.169	2.940
GRF-3M	Greif	10.171.020	3.877
GRM-S-TR29	Grimmer Schnitter	10.198.819	3.284
I	Habicht/Dunstadler	12.274.683	3.720
	Habicht/Dunstadler	12.276.233	3.334
HOP-4C	Hoplit	4.171.696	2.543
HOP-4D	Hoplit	4.481.696	2.572
KTO-19	Kintaro	4.828.069	2.438
KTO-20	Kintaro	4.921.069	3.014

A	Ryoken/Sturmkrähe	14.795.816	3.694
B	Ryoken/Sturmkrähe	15.353.816	3.937
C	Ryoken/Sturmkrähe	14.836.503	3.420
D	Ryoken/Sturmkrähe	15.001.191	3.405
Primär	Ryoken/Sturmkrähe	14.0698.940	2.933
SKP-10	Skorpion	5.512.652	2.965
SKP-1N	Skorpion	5.264.652	2.289
SP1	Spuk	13.365.986	3.401
STP-6K	Steppenwolf	4.555.657	2.615
STP-6M	Steppenwolf	4.948.969	2.868
STP-6R	Steppenwolf	4.790.581	2.686
STP-7D	Steppenwolf	11.226.182	3.122
STP-7K	Steppenwolf	10.003.519	3.742
STP-7M	Steppenwolf	11.224.919	3.772

60 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
AMB-3M	Amboß	5.983.360	3.750
CHP-1N	Champion	5.583.200	2.290
DRC-1C	Dracon	5.020.800	2.424
DRC-1N	Dracon	5.052.800	2.410
DRC-5N	Dracon	5.108.800	2.523
Wolf	Galahad/Glasspinne	5.508.800	4.134
	Galahad/Glasspinne	5.678.400	3.355
A	Geier/Bluthund	15.270.000	3.938
B	Geier/Bluthund	14.898.000	4.367
C	Geier/Bluthund	14.310.000	3.758
Primär	Geier/Bluthund	15.290.000	4.170
DRC-1G	Großdracon	5.243.200	2.620
DRC-5K	Großdracon	13.377.600	3.746
KMS-3C	Kampfschütze	4.915.200	2.345
KMS-3M	Kampfschütze	4.979.200	2.395
KMS-3NC	Kampfschütze	5.491.200	2.617
KMS-4D	Kampfschütze	5.107.200	2.751
KMS-5D	Kampfschütze	9.378.400	4.209
KMS-5M	Kampfschütze	10.038.400	3.637
LNC25-01	Lancelot	13.161.600	3.544
MER-1M	Merlin	5.044.960	3.288
OSR-2C	Ostroc	5.236.800	2.771
OSR-2D	Ostroc	5.444.160	3.855
OSR-2L	Ostroc	5.060.800	2.766
OSR-2M	Ostroc	5.364.800	2.975
OSR-3C	Ostroc	5.044.800	2.751
OTL-4D	Ostsol	5.016.000	2.979
OTL-4F	Ostsol	5.223.360	2.923
OTL-5M	Ostsol	11.581.760	4.169
PLD-4G	Paladin	5.549.760	3.023
PLD-4H	Paladin	5.549.760	3.023
PLD-5A	Paladin	5.530.560	3.267
PLD-5K	Paladin	5.799.360	4.302
PLD-5M	Paladin	5.872.960	3.816
RTS-M2	Rittersmann	5.715.200	3.193



TABELLEN

65 TONNEN MECHS

Code	Name	Preis	Kampfwert
A	Armbrust	7.776.828	3.517
B	Armbrust	7.455.078	3.425
Primär	Armbrust	8.799.828	3.615
BMB-12T	Bombast	14.088.086	3.750
DNR-5S	Donnerkeil	5.396.023	3.189
DNR-5S(C)	Donnerkeil	5.499.148	3.348
DNR-5SE	Donnerkeil	5.589.073	3.529
DNR-5SS	Donnerkeil	5.403.448	3.560
DNR-7M	Donnerkeil	6.031.272	4.242
DNR-9S	Donnerkeil	5.532.148	4.262
DNR-9SE	Donnerkeil	5.920.723	4.400
EXT-4D	Exterminator	15.927.286	4.010
JM6-A	JägerMech	5.541.388	2.531
JM6-DD	JägerMech	11.407.137	2.870
JM6-S	JägerMech	5.354.112	2.427
IIC	Kampfschütze	5.530.388	5.287
IICA-A	Kampfschütze	6.044.638	3.608
KPLT-A1	Katapult	5.587.588	3.070
KPLT-C1	Katapult	5.818.588	3.162
KPLT-C3	Katapult	5.983.588	3.238
KPLT-C4	Katapult	5.830.963	2.785
KPLT-K2	Katapult	5.475.388	3.361
KRZ-3D	Kreuzritter	5.598.973	3.135
KRZ-3K	Kreuzritter	5.424.073	3.241
KRZ-3L	Kreuzritter	5.704.573	3.211
KRZ-3R	Kreuzritter	5.668.272	2.913
KRZ-4D	Kreuzritter	5.513.173	3.054
KRZ-4K	Kreuzritter	5.483.473	3.113
KRZ-5M	Kreuzritter	11.704.798	4.373
KRZ-5S	Kreuzritter	5.824.693	3.603
KGB-1N	Kriegsbeil	11.926.723	4.061
A	Loki/Höllenbote	18.353.328	4.553
B	Loki/Höllenbote	17.569.579	4.225
Primär	Loki/Höllenbote	18.296.403	4.612
MR-P1	Morpheus	16.444.973	4.065
OWR-2M	Ostwar	14.170.172	4.982
A	Schwergewicht	20.391.731	4.657
B	Schwergewicht	19.721.419	4.442
C	Schwergewicht	20.300.156	4.172
D	Schwergewicht	19.221.469	4.459
Primär	Schwergewicht	20.264.063	4.222
STR-3M	Sturm	11.949.163	4.247

GAL-1GLS	Gallowglas	6.774.528	5.174
GAL-2GLS	Gallowglas	6.316.803	4.128
GAL-3GLS	Gallowglas	15.362.787	5.116
GHR-5J	Grashüpfer	6.280.424	4.120
GHR-5H	Grashüpfer	6.101.924	4.114
HRK-LS-9000	Herkules	16.390.437	4.246
HIT-MC	Hitcher	16.040.237	4.599
KHM-6D	Kriegshammer	6.073.533	3.628
KHM-6K	Kriegshammer	6.167.033	3.622
KHM-6L	Kriegshammer	6.134.733	3.490
KHM-6R	Kriegshammer	4.818.401	3.486
KHM-6R(C)	Kriegshammer	6.087.133	3.733
KHM-7K	Kriegshammer	6.914.183	4.882
KHM-7M	Kriegshammer	6.771.384	4.824
KHM-7S	Kriegshammer	6.614.133	4.795
SHT-2K	Schütze	6.095.123	3.199
SHT-2R	Schütze	6.309.324	3.123
SHT-2S	Schütze	6.258.323	3.131
SHT-2W	Schütze	6.326.323	3.181
SHT-4M	Schütze	7.072.624	4.098
SHT-5R	Schütze	6.872.023	4.278
SHT-5S	Schütze	13.347.323	4.117
SHT-5W	Schütze	13.347.323	4.067
A	Thor/Nemesis	20.476.145	4.985
B	Thor/Nemesis	21.124.271	5.003
C	Thor/Nemesis	20.743.896	5.076
D	Thor/Nemesis	20.527.145	5.825
Primär	Thor/Nemesis	20.986.145	4.947

75 TONNEN MECHS

Code	Name	Preis	Kampfwert
BNDR-01A	Bandersnatch	15.800.313	4.299
FKN-8R	Falkner	18.959.063	4.733
FRT-8K	Feuerteufel	17.893.751	4.957
KP-HD-27D	Kampfhund	15.532.563	4.343
A	Katamaran/Waldwolf	23.180.391	6.330
B	Katamaran/Waldwolf	23.381.641	5.480
C	Katamaran/Waldwolf	23.904.453	5.604
D	Katamaran/Waldwolf	22.874.140	5.450
Primär	Katamaran/Waldwolf	23.991.953	5.897
	Kobra/Schwarzpython	18.974.813	5.527
LTB-4D	Lichtbringer	7.753.813	5.595
MAR-3D	Marodeur	6.726.563	3.881
MAR-3L	Marodeur	6.588.313	3.672
MAR-3M	Marodeur	6.420.313	3.788
MAR-3R	Marodeur	6.756.313	3.556
MAR-3R(C)	Marodeur	6.800.063	3.803
MAR-5D	Marodeur	15.863.312	5.448
MAR-5M	Marodeur	15.749.563	5.313
MAR-5S	Marodeur	15.592.063	5.232
ON1-K	Orion	6.621.563	3.090
ON1-M	Orion	15.443.312	4.364
ON1-V	Orion	6.682.813	3.084
ON1-VA	Orion	6.450.063	3.484
RAK-1A	Rakshasa	18.880.313	5.189
SW6-RTR	Schwarzer Ritter	7.329.437	4.253
SA-SA	Sturmangriff	18.665.500	4.619

70 TONNEN MECHS

Code	Name	Preis	Kampfwert
CES-3R	Caesar	13.485.024	4.987
CTF-1X	Cataphract	6.116.203	3.411
CTF-3L	Cataphract	8.673.003	4.870
CTF-3D	Cataphract	13.671.004	4.004
DAI-01	Daikyu	16.214.657	4.410
DON-1L	Donner	15.645.837	3.951
EXC-B1	Excalibur	15.798.157	3.480
FLB-3N	Fallbeil	6.388.884	4.247
FLB-5M	Fallbeil	6.558.884	4.279

TABELLEN

80 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
IIC	Feuerfalke	21.638.040	5.231
IIC-B	Feuerfalke	22.286.040	5.469
A	Galeere/Gargoyle	26.080.501	5.772
B	Galeere/Gargoyle	25.747.500	5.566
C	Galeere/Gargoyle	26.439.600	5.768
Primär	Galeere/Gargoyle	25.767.650	5.300
GOL-1H	Goliath	7.636.440	3.944
GOL-3M	Goliath	17.131.440	4.330
HTM-27T	Hatamoto-Chi	8.269.320	4.213
HTM-27U	Hatamoto-Hi	8.251.320	4.279
HTM-27V	Hatamoto-Kaze	7.909.320	4.169
HTM-27W	Hatamoto-Ku	8.026.320	4.122
HTM-27Y	Hatamoto-Mizo	8.175.720	4.499
KLE-1B	Keule	22.666.920	5.363
IIC	Kriegshammer	9.264.000	6.411
IIC SJ	Kriegshammer	9.444.000	6.315
A	Naga	26.758.313	4.611
B	Naga	26.938.313	4.662
C	Naga	26.603.625	4.581
D	Naga	26.713.313	4.594
Primär	Naga	26.448.938	4.551
SLM-5S	Salamander	18.050.520	4.704
SLG-11E	Schläger	8.446.440	5.486
SLG-1E	Schläger	8.257.440	5.766
SPT-1N	Spartaner	20.351.040	3.998
SPT-N1	Spartaner	20.556.240	4.194
STR-1A1	Streitroß	7.649.970	3.032
STR-1L	Streitroß	7.791.720	3.068
STR-3K	Streitroß	21.250.320	5.106
STR-5B	Streitroß	5.636.520	4.864
TDS-8Q	Todesbote	6.727.770	4.778
TDS-8R	Todesbote	6.457.770	4.778
TDS-8T	Todesbote	6.619.770	4.454
TDS-8V	Todesbote	6.502.770	4.801
TDS-9M	Todesbote	18.111.450	6.147
VTR-9A	Victor	8.203.620	3.847
VTR-9A1	Victor	8.053.320	3.865
VTR-9B	Victor	8.071.320	3.885
VTR-9B(C)	Victor	8.276.520	4.165
VTR-9D	Victor	9.160.320	4.794
VTR-9K	Victor	8.503.320	4.234
VTR-9S	Victor	8.089.320	3.886
ZEU-6T	Zeus	7.827.600	4.001
ZEU-9S	Zeus	8.689.800	5.294
ZEU-6S	Zeus	7.685.400	3.782

85 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
CRK-5003-1	Crockett	8.352.288	5.606
CRK-5003-1	Crockett	8.204.288	4.629
CRK-5003-2	Crockett (Katana)	7.778.788	4.629
KMT-1D	Kampftitan	8.274.156	4.781
KMT-1G	Kampftitan	8.529.456	4.368
KMT-3M	Kampftitan	8.967.905	5.942

KMT-3S	Kampftitan	19.524.006	5.004
KNB-100T	Kanonenboot	16.478.413	5.212
LGB-0W	Longbow	8.444.634	3.462
IIC	Marodeur	10.043.496	6.922
A	Masakari	25.490.495	6.829
B	Masakari	25.340.183	6.677
C	Masakari	25.377.182	7.323
Primär	Masakari	25.867.432	7.107
PRS-3F	Pirscher	7.382.888	4.325
PRS-3H	Pirscher	7.419.888	4.291
PRS-4N	Pirscher	7.072.088	4.333
PRS-4P	Pirscher	6.901.888	3.506
PRS-5M	Pirscher	7.753.812	5.537
PRS-5S	Pirscher	15.717.138	4.666
SHG-2E	Shogun	7.689.063	4.459
SHG-2F	Shogun	8.095.063	4.485

90 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
GRZ-MC	Grizzly	9.064.710	5.022
HGN-732	Highlander	8.916.531	4.424
SA-JG	Juggernaut	8.597.310	5.249
SLT-1R	Nainokami	18.297.951	5.180
ZP-10HQ	Zyklop	8.916.510	3.782
ZP-10Q	Zyklop	9.000.110	3.891
ZP-11A	Zyklop	9.163.511	4.010
ZP-10Z	Zyklop	9.163.511	3.905

95 TONNEN

Code	Name	Preis	Kampfwert
ALB-3U	Albatross	25.506.813	6.033
BNC-3E	Banshee	9.652.240	4.447
BNC-3M	Banshee	10.010.552	4.568
BNC-3Q	Banshee	9.587.890	4.029
BNC-3S	Banshee	8.924.858	5.256
BNC-5S	Banshee	25.468.007	6.297
CR-V2	Cerberus	25.166.733	5.720
MNT-ARY-5M	Cerberus	25.537.233	5.845
CL-P3	Colossus	9.346.838	5.598
A	Gladiator/Henker	37.137.416	7.826
B	Gladiator/Henker	37.290.978	7.923
C	Gladiator/Henker	37.298.291	7.342
D	Gladiator/Henker	36.671.853	7.944
Primär	Gladiator/Henker	36.696.228	7.953
NG-C3A	Naginata	12.104.333	6.132



TABELLEN

100 TONNEN MECHS

Code	Name	Preis	Kampfwert
AS-7D	Atlas	9.542.000	5.371
AS7-D(C)	Atlas	9.766.000	5.706
AS7-K	Atlas	22.500.667	5.961
AS7-S	Atlas	10.702.000	4.921
BRZ-A3	Berserker	32.176.333	7.098
A	Daishi	27.650.000	8.263
B	Daishi	28.810.000	7.032
Primär	Daishi	28.942.500	8.901
DST-2	Destruktor	22.368.000	6.648
GFZ-2E	Giftzwerg	9.500.000	6.701
GFZ-3E	Giftzwerg	22.350.000	6.624
T-IT-N10M	Großtitan	28.537.333	5.718
	Koloß/Felsrhino	10.482.000	5.906
KGK-000	Königskrabbe	10.120.000	4.888
I	Krake/Ruin	22.790.000	5.912
II	Krake/Ruin	23.150.000	8.020
	Krake/Ruin	22.630.000	5.664
MAR-4A	Marodeur II	10.026.000	6.314
MAR-5A	Marodeur II	23.126.000	6.733
MAR-5B	Marodeur II	11.170.000	6.562
VRN-1A	Vernichter	7.778.667	4.952
VRN-2	Vernichter	9.734.667	5.012

FAHRZEUGE

Tonnen Typ	Name	Preis	Kampfwert
2	Luftkissen NapFind	40.387	121
3	Rad PKW	37.048	113
3	Ketten Jet Sled	11.021	29
3	Ketten Path Track	26.471	32
5	SRS Frettchen	46.181	151
5	Luftkissen Gabriel	105.967	228
5	Rad Jeep	24.344	100
5	Luftkissen Savannah Master	110.917	236
5	Luftkissen Skimmer	85.708	199
5	Rad Speeder	62.354	152
7,5	Rad Wieselflink	103.750	227
1	Luftkissen Truppentransporter	84.600	189
10	Ketten Truppentransporter	60.775	113
10	Rad Truppentransporter	65.275	163
10	Luftkissen Hover Scout	210.400	345
10	Rad J-27 Munitionstransporter	32.288	121
10	SRS Ripper	308.889	390
15	Luftkissen Beagle	637.000	622
15	Rad Kommandofahrzeug	124.163	242
20	Rad Schwerer Transporter	106.333	247
20	Rad M.A.S.H.	329.633	658
20	Rad Packratte	371.250	541
20	Rad Rotunda	432.667	533
20	Rad Kröte	179.300	347
20	Rad Rad Scout	183.700	357

21	SRS	Warrior-H7	493.000	532
25	Luftkissen	Harasser	494.250	612
25	Luftkissen	J.Edgar	713.500	932
25	SRS	Turmfalke	420.139	511
25	Rad	Mobiles HQ	494.625	816
25	SRS	Nachtschatten	1.416.250	914
25	Ketten	Scorpio	316.458	295
25	Tragflügel	Sea Skimmer	334.667	583
25	Luftkissen	Waffentransporter	A366.500	783
30	Ketten	Dachs	803.075	769
30	Rad	Kühlmitteltransporter	216.775	466
30	SRS	Cyrano	1.870.000	1.018
30	Ketten	Galleon	321.100	468
30	SRS	Karnov	550.000	547
30	SRS	Wanderfalke	1.520.000	963
35	Ketten	Jäger	1.077.750	886
35	Luftkissen	Blitz	1.602.250	1.249
35	Luftkissen	Pegasus	781.575	979
35	Luftkissen	Plainsman	726.183	833
35	Luftkissen	Saladin	856.375	789
35	Luftkissen	Saracen	659.175	855
35	Luftkissen	Scimitar	669.375	815
35	Rad	Striker	460.502	502
40	Luftkissen	Air Car	606.000	706
40	Ketten	Pionierfahrzeug	336.000	316
40	Rad	Hetzer	616.000	543
40	Luftkissen	Zephyr	2.261.850	1.539
45	Ketten	Goblin	603.200	908
50	Luftkissen	Bandit	2.346.333	1.782
50	Ketten	Chaparral	2.140.000	1.156
50	Luftkissen	Kondor	1.207.000	1.396
50	Luftkissen	Drillson	1.117.333	1.584
50	Luftkissen	Falke	1.237.333	1.246
50	Luftkissen	Kanga	1.325.000	1.201
50	Luftkissen	Maxim	1.149.500	1.141
50	Ketten	Vedette	716.000	504
55	Rad	Thor	1.920.150	1.307
60	Rad	AK/2-Transporter	1.080.000	594
60	Ketten	Bulldogge	1.040.800	1.186
60	Rad	Demon	2.089.750	1.707
60	Ketten	Hi-Scout	712.800	831
60	Ketten	fahrbarer LSR-Werfer	1.680.000	825
60	Ketten	Mantikor	2.581.600	1.752
60	Ketten	Landhecht	982.400	676
60	Ketten	Po	1.044.000	692
60	Ketten	fahrbarer KSR-Werfer	1.760.000	984
65	Ketten	Marksman	2.964.500	1.452
65	Ketten	Patton	2.709.163	1.664
65	Ketten	Rommel	2.839.100	1.655
70	Ketten	Magi	3.618.167	1.624
70	Ketten	Burke	3.067.750	3.429
75	Boot	Monitor	1.485.344	1.018
75	Ketten	Padilla	14.722.313	1.983
75	Ketten	Von Luckner	3.519.688	1.932
75	Ketten	Schukow	1.742.563	948
80	Ketten	Devastator	4.060.350	2.007
80	Ketten	Fury	4.147.500	1.996
80	Ketten	Partisan	1.846.800	872

TABELLEN

80	Ketten	Zerstörer	2.079.000	974
80	Ketten	Rhoni	4.126.500	2.160
80	Ketten	Schreck	3.861.900	3.578
85	Ketten	Sturmfeuer	2.228.325	1.154
95	Ketten	Long Tom	2.059.850	1.725
95	Ketten	Ontos	2.208.863	3.492
95	Ketten	Puma	5.794.913	3.043
100	Ketten	Behemoth	2.736.667	1.400
100	U-Boot	Neptun	4.443.000	2.247

LUFT- / RAUMJÄGER

Tonnen	Code	Name	Preis	Kampfwert
20	A	Bashkir	4.538.967	1.112
20	B	Bashkir	4.518.342	1.120
20	C	Bashkir	4.562.342	1.154
20	Primär	Bashkir	4.589.842	1.135
20		Beschützer	368.133	287
25	MSG-606	Mauersegler	1.687.031	773
25	DR-7	Drossel	1.633.125	792
30	SPD-502	Spad	1.484.938	935
30	SPR-B5	Sperber	1.687.625	944
30	SPR-B8	Sperber	1.607.125	899
30	SPR-K5	Sperber	1.647.375	906
30	A	Vandal	8.222.375	1.522
30	B	Vandal	8.208.125	1.532
30	C	Vandal	8.406.500	1.559
30	Primär	Vandal	8.386.375	1.498
35	A	Avar	8.387.542	2.075
35	B	Avar	8.070.292	1.990
35	C	Avar	8.305.292	1.961
35	Primär	Avar	7.990.392	2.016
35	SL-21	Sholagar	1.966.167	1.067
35	SL-23	Sholagar	1.992.017	1.130
35	ZRO-114	Zero	1.511.833	1.060
40	A	Batu	9.368.600	2.316
40	B	Batu	9.008.000	2.283
40	C	Batu	9.074.000	2.179
40	Primär	Batu	9.057.200	2.387
40	STR-133E	Streuner	2.104.000	1.215
45	A	Sulla	11.290.213	2.749
45	B	Sulla	11.314.713	2.716
45	C	Sulla	11.204.463	2.740
45	Primär	Sulla	11.253.463	2.770
45	FRC-53	Francesca	2.567.600	2.399
45	FRC-63	Francesca	2.490.731	2.002
50		Mechkiller	1.135.417	621
50	KSR-M12	Korsar	2.143.333	1.910
50	KSR-V12	Korsar	2.235.833	1.804
50	KSR-V20	Korsar	2.179.583	1.769
50	HCT-213B	Hellcat II	2.279.167	1.798
50		Planetlifter	708.333	498
50	TR-10	Transit	2.359.583	1.615
50	TR-11	Transit	2.159.583	1.491
50	A	Turk	10.371.042	2.808
50	B	Turk	10.521.042	2.868
50	C	Turk	10.526.042	3.006

50	Primär	Turk	10.698.542	3.420
60	GTHA-500	Gotha	3.107.650	2.153
60	A	Visigoth	15.100.150	4.100
60	B	Visigoth	14.242.150	3.924
60	C	Visigoth	14.313.650	3.949
60	Primär	Visigoth	14.764.750	3.710
65	ESN-BS1	Eisenbeiß	3.857.958	2.801
65	SL-17	Shilone	3.288.208	2.553
65	SL-19	Shilone	3.153.058	2.419
70	A	Jagatai	16.457.400	5.132
70	B	Jagatai	16.367.625	4.414
70	C	Jagatai	17.157.375	4.582
70	Primär	Jagatai	16.780.725	4.971
75	HMR-HI	Hammerhai	4.406.875	2.054
75	A	Sabutai	19.677.969	4.839
75	B	Sabutai	19.789.688	5.178
75	C	Sabutai	19.153.406	8.083
75	Primär	Sabutai	18.912.094	5.793
80	A	Dschengis	17.422.650	7.204
80	B	Dschengis	18.165.000	6.233
80	C	Dschengis	17.620.400	5.578
80	Primär	Dschengis	18.011.000	6.124
80	KL-15	Killer	4.370.333	3.152
80	KL-15-RF	Killer	4.447.333	3.196
85	RPR-100	Rapier	5.398.850	3.823
90	AHB-443	Ahab	5.224.350	3.292
90	A	Scytha	27.700.800	7.537
90	B	Scytha	26.933.750	6.672
90	C	Scytha	27.102.313	6.660
90	Primär	Scytha	27.730.163	7.961
100	A	Kirghiz	27.158.625	8.531
100	B	Kirghiz	27.880.125	9.210
100	C	Kirghiz	27.065.625	7.768
100	Primär	Kirghiz	26.606.625	7.396
100	STU-K10	Stuka	5.764.500	5.585
100	STU-K15	Stuka	6.011.250	5.276
100	STU-K5	Stuka	5.955.000	5.288

SÖLDNER HANDBUCH 3055

**OHNE MOOS
NIX LOS!**

Eine Söldnereinheit zu führen ist vor allem eine Frage des Geschäfts. Längst nicht jeder Haufen draufgängerischer Mechjockeys hat das Zeug, es im Söldnerleben zu etwas zu bringen, und MechKrieger, die diese Tatsache ignorieren, beenden ihre Karriere verschuldet, entrechtet oder tot. Um eine erfolgreiche Söldnereinheit zu führen, benötigt man Wissen, Können, Planung und nicht zuletzt Glück. Wenn sie jetzt immer noch denken, Sie haben, was es braucht, sich gegen die härtesten Krieger der Freien Inneren Sphäre und darüber hinaus zu behaupten, dann ist das **Söldnerhandbuch 3055** genau das Buch, das Sie zu Ihrem Glück noch brauchen. Es enthält ein umfassendes und detailliertes System für die Erschaffung, den Unterhalt und die Führung einer Söldnereinheit im BATTLETECH-Universum, und behandelt alle Aspekte des Söldnerlebens vom Kampf über die Bezahlung bis zur medizinischen Versorgung.

Das **Söldnerhandbuch 3055** enthält außerdem Beschreibungen fünf ausgesuchter Söldnereinheiten der Freien Inneren Sphäre: Wolfs Dragoner, Kell Hounds, Rhonda Snords Wilder Haufen, Gray Death Legion und Black Thorns. Also? Worauf warten Sie noch? Ruhm und Reichtum warten auf den MechKrieger, der es wagt, sie sich zu holen. Aber vergessen Sie nie: Die Schlacht ist erst vorbei, wenn das Geld auf Ihrem Konto ist ...



US46311PDF