BATTLETECH™

FELDHANDBUCH

SBVS

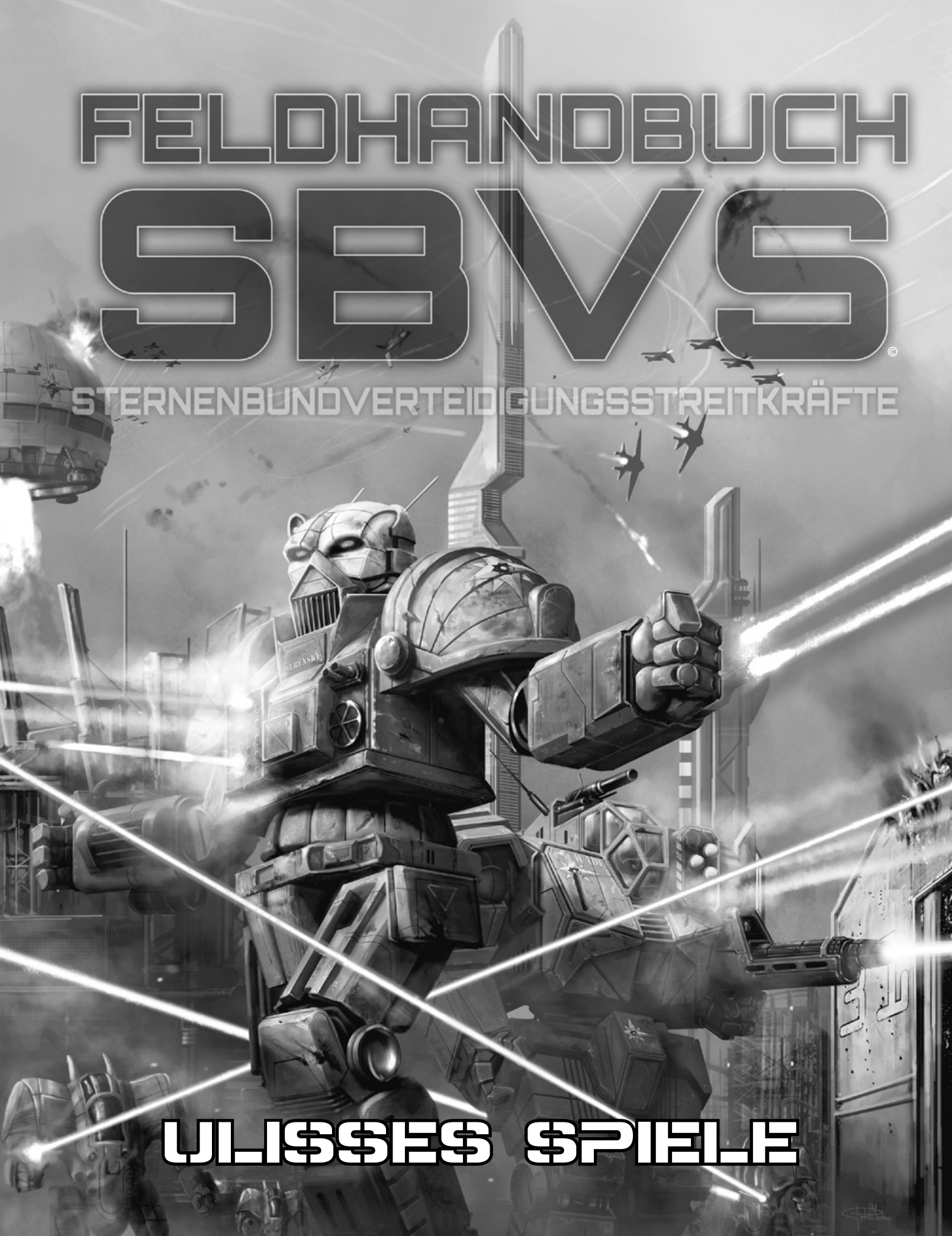
CATALYST game labs™

STERNENBUND-QUELLENBUCH

FELDHANDBUCH

SBVS©

STERNENBUNDVERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE



ULISSES SPIELE

INHALT

GRÖSSER ALS DU SELBST 4
VERWENDUNG DIESES BUCHS 5

DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE 7
Vereinigungskrieg 7
Der erste versteckte Krieg 7
Der zweite versteckte Krieg 8
Dritter versteckter Krieg 9
Die Peripherie wird heiss 9
Organisation der SBVS 11
Heeresgruppen 11
Armeen 11
Korps 12
Divisionen 12
Brigaden 13
Regimenter 13
BattleMech-Ressourcen 14
Luft-/Raum-Ressourcen 14
Panzer-Streitkräfte 15
Infanterie-Streitkräfte 15
Marine 16
Organisation und Prozeduren 17
Operative Kommandos 17
Luftunterstützungsabteilungen 18
Logistische Unterabteilungen 19
SBVS-Stützpunkte und -Wehranlagen 19
Rekrutrierung 20
Die Mars-Olympiade 22
Ränge 24
Uniformen der SBVS 27
Armeen des Berufsheeres 27
Uniformen der Sternenbundmarine 28
Medaillen und Auszeichnungen 29
Hegemonie-Medaille 29
Sternenbund-Ehrenmedaille 29
Tapferkeitsmedaille 30
Shandra-Noruff-Band 30
DeKirk-Medaille 30
Rotes Sternenbund-Kreuz 30
Das McKenna-Rad 30
Geerson-Fliegerkreuz 30
Orden des Sterns 31
Orden der Taube 31
Orden des Schwerts 31
Orden der Palme 31

TERRANISCHE MILITÄRREGION 32
1. ARMEE 33
I. KORPS 34
X. KORPS 36
XXI. KORPS 38
1. FLOTTE 40

VEREINIGTE SONNEN MILITÄRREGION 41
2. ARMEE 43
IX. KORPS 44
XVI. KORPS 46
XXIX. KORPS 48
LII. KORPS 50
2. FLOTTE 52
3. ARMEE 53
XVII. KORPS 54
XXXIII. KORPS 56
LXVI. KORPS 58
LXIX. KORPS 60
3. FLOTTE 62
4. Armee 63
XXXVII. KORPS 64
LIV. KORPS 66
LXII. KORPS 68
LXX. KORPS 70
4. FLOTTE 72

CAPELLANISCHE KONFÖDERATION MILITÄRREGION 73
5. ARMEE 75
XXIV. KORPS 76
LV. KORPS 78
LX. KORPS 80
5. FLOTTE 82
6. ARMEE 83
XXXVIII. KORPS 84
LXIII. KORPS 86
LVII. KORPS 88
6. FLOTTE 90
7. ARMEE 91
LIII. KORPS 92
LVIII. KORPS 94
LXXI. KORPS 96
7. FLOTTE 98

LIGA FREIER WELTEN MILITÄRREGION 99
8. ARMEE 101
III. KORPS 102
VII. KORPS 104
XIX. KORPS 106
XXV. KORPS 108
8. FLOTTE 110
9. ARMEE 111
XVIII. KORPS 112
XII. KORPS 114
XXXIV. KORPS 116
XLI. KORPS 118
9. FLOTTE 120
10. ARMEE 121
IV. KORPS 122
XIII. KORPS 124
XXVI. KORPS 126
XXXIX. KORPS 128
10. FLOTTE 130

LYRANISCHES COMMONWEALTH MILITÄRREGION 131
11. ARMEE 133
V. KORPS 134
XXVII. KORPS 136
XLIX. KORPS 138
LI. KORPS 140
11. FLOTTE 142
12. ARMEE 143
II. KORPS 144
XXX. KORPS 146
XLII. KORPS 148
LXI. KORPS 150
12. FLOTTE 152
13. ARMEE 153
VI. KORPS 154
XX. KORPS 156
XXVIII. KORPS 158
XXXI. KORPS 160
13. FLOTTE 162

DRACONIS-KOMBINAT MILITÄRREGION 163
14. ARMEE 165
VIII. KORPS 166
XIV. KORPS 168
XXII. KORPS 170
XXXII. KORPS 172
14. FLOTTE 174
15. ARMEE 175
XV. KORPS 176
XXIII. KORPS 178
XXXV. KORPS 180
XL. KORPS 182
15. FLOTTE 184
16. ARMEE 185
XI. KORPS 186
XXXVI. KORPS 188
XLIV. KORPS 190
L. KORPS 192
16. FLOTTE 194

MAGISTRAT CANOPUS MILITÄRREGION 195
17. ARMEE 197
XLIII. KORPS 198
XLVIII. KORPS 200
LXXII. KORPS 202
17. FLOTTE 204

AUSSENWELTALLIANZ MILITÄRREGION 205
18. ARMEE 207
XLV. KORPS 208
LXIV. KORPS 210
LXVIII. KORPS 212
18. FLOTTE 214

INHALT

TAURUSKONKORDAT
MILITÄRREGION 215
19. ARMEE 217
XLVI. KORPS 218
LVI. KORPS 220
LXV. KORPS 222
19. FLOTTE 224

REPUBLIK DER RANDWELTEN
MILITÄRREGION 225
20. ARMEE 227
XLVII. KORPS 228
LIX. KORPS 230
LXVII. KORPS 232
20. FLOTTE 234

REGELANHANG 236
Zufällige Zuteilungstabellen 236
Einsatz der zufälligen Zuteilungstabellen 236
SBVS-Ausrüstungsstufen 236
BattleMech-Zuteilungstabellen 237
Fahrzeug-Zuteilungstabellen 238
Luft-/Raumeinheiten-Zuteilungstabellen 239
Einheitenspezialregeln 240
1. Armee 240
2. Armee 240
3. Armee 240
4. Armee 241
5. Armee 241
6. Armee 241
7. Armee 241
8. Armee 241
9. Armee 242
10. Armee 242
11. Armee 242
12. Armee 242
13. Armee 243
14. Armee 243
15. Armee 243
16. Armee 243
17. Armee 244
18. Armee 244
19. Armee 244
20. Armee 244

IMPRESSUM

Writing
Jason Schmetzer
Additional Writing
William Gauthier
Jason Hansa
Ken' Horner
Philip A. Lee
Aaron Pollyea
Craig Reed
Elliotte Want
Expanded Random Assignment Tables
Joel Bancroft-Connors
And the MUL Team

Product Development
Jason Schmetzer
Strategic Assistance
Øystein Tvedten
Product Editing
Jason Schmetzer
BattleTech Line Developer
Herbert A. Beas II
Assistant Line Developer
Ben H. Rome
Production Staff
Art Direction
Brent Evans
Cover Art
Randall Mackey
Layout
Ray Arrastia
New Illustrations
Peter Johnston
Chris Lewis
Matt Plog
Rudy Valle
David White
Alex Williamson
Logos
Ray Arrastia
David Allen Kerber
Chris Lewis
Maps
Øystein Tvedten

Deutsche Ausgabe

Redaktion
Michael Mingers
Übersetzung
Daniel Mayer
Lektorat
Harald Herrmann
Layout
Christian Lonsing

Special Thanks

Herbert Beas would like to thank Jason Schmetzer, for accepting full developmental control—however reluctantly—over this book when he became swamped on other fronts, and for the last-minute writing volunteers who assisted in making *Field Manual: SLDF* come to life.

Additional kudos for the production of both series goes to the BattleTech Master Units List Team, and the tireless efforts of Øystein Tvedten in keeping everything straight. Also, to Chris Hartford and Chris Trossen, the authors of the *Liberation of Terra* Historicals which form so much of the backdrop upon which this product is based—and, of course, the original FASA writers, without whose original Star League sourcebook, we'd have nothing to look back on at all.

Playtesters and Fact-Checkers

Chris Hartford, John Haward, Luke Robertson, Christoffer "Bones" Trossen, Øystein Tvedten, Chris "Chinless" Wheeler, Patrick Wynne.

©2012 The Topps Company Inc. All Rights Reserved. BattleTech *Field Manual: Star League Defense Force (Field Manual: SLDF)*, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech, and 'Mech are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company Inc. in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published.

©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

http://www.battletech.de
feedback@ulisses-spiele.de

GRÖSSER ALS DU SELBST

Ort unbekannt
Donegal-Distrikt
Lyranisches Commonwealth
12. April 2762

Wenn er seinen Kopf nicht nach rechts drehte, dann schmerzte seine Schulter nicht, aber das war keine wirkliche Option. Der Idiot, der zu ihm sprach, stand rechts neben ihm. Und es funktionierte einfach nicht, nicht mit seinem Gastgeber zu sprechen, wenn dieser Gastgeber einen in einem Gebäude ohne erkennbare Merkmale auf einer Welt ohne Namen mit Handschellen an einen Stuhl gefesselt hatte.

„Es ist wirklich zu schade, dass du überlebt hast", sagte sein Gastgeber.

„Das höre ich oft", antwortete Leutnant John Hampton.

„Da bin ich mir sicher." Sein Gastgeber – was hatte er nochmal gesagt, dass sein Name war? Blakely? Blackie? Baxter? Auf jeden Fall irgendwas mit B. Sein Gastgeber grinste, kam zu ihm herüber und trat vor Hamptons Stuhl. Hampton drehte den Kopf, um ihm mit dem Blick zu folgen. Er musste mit sich kämpfen, um nicht zu seufzen, als der Druck von seiner Schulter genommen wurde. „Willst du mir schon erzählen, was deine Befehle sind?"

Hampton grinst ihn an. „Hampton, John, Leutnant, Sternenbundverteidigungsstreitkräfte." Er ratterte seine Identifikationsnummer herunter. „Hast du sie dir gemerkt?"

Der Mann, der vor ihm stand – Badger? Bickel? Verdammt, ich bin schrecklich, was Namen angeht – lächelte verkrampft. „Ich denke, ich habe sie mir eingeprägt, nachdem ich sie so oft gehört habe."

Hampton grinste weiter. Seine Schulter begann zu pochen, wo sie die Kante des Ausgangsports gestreift hatte, als er sich aus dem brennenden Wrack seines *Falcons* ausgeworfen hatte. Die Piraten, die seine Lanze zerstört hatten, hatten Hampton und Feldwebel Gaines gefangen genommen, ehe der Rest des Bataillons sie erreichen konnte. Sie hatten Gaines erschossen. Hampton hatten sie in ein Landungsschiff gepackt und hierher gebracht.

Wo zur Hölle hier auch war. Es war auf jeden Fall der Ort, von dem dieser Haufen Piraten und Banditen, die überall aus dem Nichts zu kommen schienen wie die Kakerlaken, herstammte.

„Deine Befehle, Leutnant."

„Hampton, John. Leutnant - " er stellte sich bereits auf den Schlag ein. Dass der erste ihn an seiner bereits wunden Schulter traf und nicht am Kinn, war auch schon die einzige Überraschung. Der Schmerz war glühend heiß. Hampton schrie. Es machte keinen Sinn zu versuchen, den Schrei in sich zu halten. Er würde ohnehin sterben.

„Deine Befehle."

„Hampton, John—" Wieder auf die Schulter. Wieder schrie er. Tränen schossen aus seinen Augen. Seine Achseln und sein Rücken schwitzten und seine Stiefel strampelten gegen die Fesseln, die ihn an den Stuhl banden. Er rechnete nicht damit, dass das Gestrampel etwas ausrichten würde. Es war ein reiner Reflex.

„Warum beschützt du sie?" fragte Bordon – das war sein Name. „Sie haben dich gehen lassen. Sie haben zugelassen, dass wir dich mitnehmen. Du schuldest ihnen gar nichts."

Hampton zwang sich zu einem Lachen. „Weißt du", sagte er und ignorierte die Frage. „Vor ein paar Jahren hab ich zwei Jahre auf Garrison verbracht."

„Garrison?"

„Ja. Ich hab in New Patterson gelebt. Kleine Stadt an der Küste. Gibt da nicht viel — ein paar Boote, ein paar Fabriken. Ein Highway. Trucker kommen oft in das Restaurant, das ich gerne mochte. Kamen aus dem ganzen Kontinent."

„Ich bin mir sicher, dass du auf etwas hinauswillst", sagte Bordon.

„Eines Tages kam ein Typ rein, der einen Akzent hatte. Klang wie zwei Hunde, die versuchten, einen Hühnerknochen zu scheißen." Hampton öffnete eines seiner Augen und blickte auf. Er hatte beide öffnen wollen, aber das Licht war plötzlich zu grell. Es tat weh, beide Augen aufzumachen. „Er klang genau wie du." Hampton zwang ein Lächeln in sein Gesicht. „Er sagte mir, dass er aus einem Ort namens Howell kam. Paar Stunden östlich."

„Howell, hm?" Bordons Gesicht war ruhig.

„Howell. Weißt du, was er mir gesagt hat, wofür Howell berühmt ist?"

„Und das ist?"

„Nutten." Hampton grinste. Er schob seine Zunge herum und spuckte auf den Boden zwischen sich und Bordon. „Das ist alles, was ihr seid. Ich weiß nicht, für wen ihr arbeitet. Ich weiß nicht, warum ihr irgendwo plündert, geschweige denn von meinem Patrouillengebiet. Ich weiß nicht, wer euch eure Mechs kauft und eure Rechnungen zahlt. Aber du bist aus Howell auf Garrison, Bordon, und das weiß ich nur, weil ich dich sprechen gehört habe."

Bordon lachte höhnisch auf. „Jeder kommt von irgendwo, Leutnant Hampton."

„Das stimmt wohl." Hampton neigte den Kopf zurück. „Das stimmt wohl. Aber du kommst von da. Und ich weiß es. Irgendwann wird der Sternenbund es auch wissen. Und dann werden sie die SBVS schicken, um dich und deine kleine Bande vom Antlitz des Universums zu fegen. Meine Brüder und Schwestern. Es wird sein, als hätte es euch niemals gegeben. Denn so ist es, wenn man zu den SBVS gehört, Bordon. Jemand wird sich an mich erinnern. Und sie werden dafür sorgen, dass du nicht entkommen wirst. So ist das."

„So ist was?"

„Erschieße mich doch einfach."

Bordon zog eine Pistole hinter seinem Rücken vor. „Was ist so, Leutnant?"

„Teil von etwas zu sein, das größer ist als du selbst."

„Hmmm." Bordon kaute für einen Augenblick auf seiner Lippe. Dann zielte er die Pistole auf Hamptons Gesicht. Hampton lächelte. Er begann zu flüstern.

„Teil von etwas wirklich Großem —"

ABSENDER: OKRSK
EMPFÄNGER: Befehlshabender Offizier, Principes Guards
Befehlshabender Offizier, Hastati Sentinels
Befehlshabender Offizier, Triarii Protectors
Befehlshabender Offizier, Stone's Brigade
BETREFF: Bereitschaftsbericht SBVS 2764
Datum: 23. Oktober 3090

Dieses Dokument wurde Ende letzten Jahres während Wiederaufbaueinsätzen in Genf auf Terra aufgefunden. Auf Anweisung von General Abiradda wird es allen Offizieren von Generalsrang und höher zugänglich gemacht. Dieser Bereitschaftsbericht war der letzte, der angefertigt wurde, ehe der Amaris-Coup den Konflikt lostrat, der den Sternenbund auseinanderbrechen ließ und zu Kerenskys Exodus führte. Der Ursprung der Loyalität, die es Kerensky erlaubten, dieses Exil zu planen und durchzuführen, können in diesem Dokument gefunden werden und gleiches gilt für den Hochmut und die bürokratische Trägheit, die zum Niedergang des Sternenbundes beitrugen. Wir empfehlen Generälen, dieses Dokument zu studieren und mit ihrem Stab und ihren ranghohen Kommandeuren zu teilen. Die Legaten der Planeten werden zu einem späteren Zeitpunkt dieses Jahres Kopien mit Anmerkungen erhalten.

Lernen Sie aus diesem Schreiben, meine Damen und Herren. Der Sternenbund war weitaus mächtiger als unsere Republik. Wir können uns nicht erlauben, die gleichen Fehler zu machen wie der Sternenbund, wenn wir auch nur mehr als einige Generationen überleben wollen.

Was Sie in Händen halten ist ein interner Bericht, der auf Weisung von General DeChavilier für General Kerensky angefertigt wurde. Es handelt sich nicht um einen alten ComStar-Bericht und auch nicht um eine der abgespeckten Glossen, die dem Hohen Rat des Sternenbundes oder dem Amt für Sternenbundangelegenheiten ausgehändigt wurden. Hier ist zu lesen, was die Soldaten über ihr eigenes Militär dachten. Dies alles ist ehrlich. Wir selbst müssen ebenfalls ehrlich sein, wenn die Zeit kommt.

—Brigadegeneral Evan Falange, für das OKRSK

ABSENDER: Dechavilier, Aaron, Stellvertretender Befehlshabender Genreal, SBVS-COM
EMPFÄNGER: Kerensky, Aleksandr, Befehlshabender General, SBVS-COM
BETREFF: Bereitschaftsbericht SBVS 2764
DATE: 2. März 2764

Aleks:

Dieser Bericht behinhaltet... blablabla... du kennst den ganzen Mist. Was dieser Bericht wirklich enthält, ist der Zustand der SBVS auf Korps-Ebene und darüber, Stand vom 31. Dezember 2763. Ich weiß, welche Pläne wir für die nächsten Jahre haben – ich stimme zu, dass eine Olympiade im Jahre 68 großartig wäre – aber ich weiß nicht, ob wir schon so weit sind. Vier Jahre sind eine lange Zeit, aber wir haben noch einige Macken auszubügeln und haben noch eine aberwitzige Menge an Spreu, die vom Weizen getrennt werden will.

Ich hatte keine Zeit – und du wusstet, dass ich keine Zeit hatte, als du mich gefragt hast, also komm mir nicht so – meinen eigenen Bericht zusammenzustellen, als hab ich mir diesen hier aus dem Büro des Generalinspekteurs des Berufsheeres geschnappt. Wir wissen beide, dass du Zhang als Generalinspekteur ausgewählt hast, weil er der ehrlichste Generalinspekteur ist, den wir finden konnten. Hier hat er sich auf jeden Fall nicht zurückgehalten. Von besonderem Interesse ist hier die starke Trennung zwischen der Königlichen Abteilung und dem Rest der SBVS. Ich weiß, dass wir sie nicht loswerden, und ich weiß auch, dass ihr Jungs aus der Hegemonie euch gerne wie ein Gottesgeschenk aufführt, aber an der Stelle entsteht langsam eine echte Spannung zwischen den Königlichen und allen anderen. Ich weiß nicht genau, was man an der Stelle tun kann. Ich weiß, dass wir die Unabhängigkeit der Königlichen Einheiten nicht aufheben können, aber irgendwas müssen wir tun. Bei dem ganzen Scheiß, der gerade in der Sphäre abgeht, haben wir keine zusätzlichen Kapazitäten mehr, um befehlshabende Offiziere für Schulhofschlägereien zum Nachsitzen zu schicken.

So, mein Lord Befehlshabender General, Sir, dein Bericht. Mögest du ihn in guter Gesundheit lesen, wenn du aus dem Konkordat zurückkommst.

—Aaron

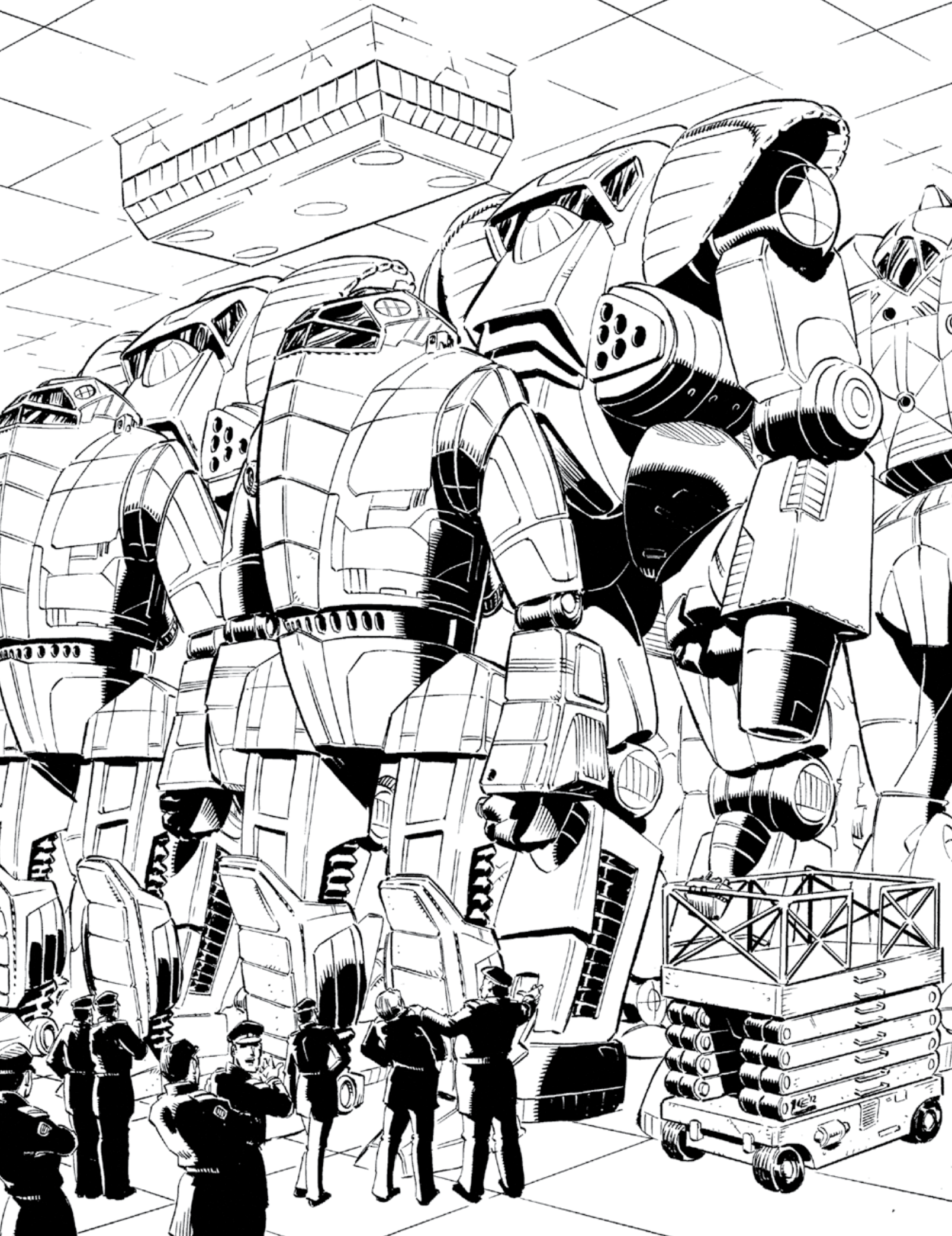
VERWENDUNG DIESES BUCHS

Feldhandbuch: Sternenbundverteidigungsstreitkräfte ist ein Quellenbuch für *BattleTech*, das den Spielern einen genauen Blick auf die historischen Streitmächte des ersten Sternenbundes erlaubt, des mächtigen Imperiums, das vor dem Ausbruch der Nachfolgekriege herrschte.

Der erste Abschnitt dieses Buchs – *Die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte* – bietet einen Überblick über die Struktur der SBVS-Frontkampftruppen, eingeteilt nach Waffengattung und den verschiedenen Bereichen und Unterkommandos. Außerdem finden sich hier Beschreibungen der uralten Farbschemata, der Rangordnung und der Auszeichnungen.

Der Hauptteil – *Das Berufsheer* – bietet eine Auflistung nach den Korps des Heeres und der Marine der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte. Alle Heeresgruppen und Feldheere werden hier beschrieben und gleiches gilt für alle Korps und eine Auswahl von Kampfdivisionen und unabhängiger Regimenter. Außerdem wird zum ersten Mal den gekennzeichneten Flotten der alten SBVS-Marine, der vielleicht mächtigsten Raummarine in der Geschichte der Menschheit, nennenswerte Aufmerksamkeit geschenkt.

Zu guter Letzt findet man im *SBVS-Regelanhang* erweiterte Regeln für BattleTech-Spiele, die in dieser historischen Periode stattfinden. Zu diesen Regeln gehören auch Kommando-Spezialfähigkeiten für viele der wichtigsten Truppen des Sternenbundes, sowie erweiterte Zufällige Zuteilungstabellen.



DIE STERNENBUND-VERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE

In der Geschichte der Menschheit gab es, proportional gesehen, wenige Fälle, in denen so viel Macht unter dem Willen eines Mannes konzentriert war wie im Falle des Befehlshabenden Generals der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte. Sicherlich hat kein Mann in der Geschichte so viel schiere Feuerkraft unter seinem Befehl gehabt. Die Korps und Divisionen, die mit dem Cameron-Stern marschieren, wurden im Feuer der Entstehung und des Wachstums des Sternenbundes geschmiedet. Vier Konflikte haben allerdings die Gestalt der modernen SBVS geprägt.

Von den Vieren verdient einzig der Vereinigungskrieg die Bezeichnung eines echten „Krieges". Nur dieser Konflikt verstrickte alle bestehenden Einheiten der neugeborenen SBVS, Millionen und Abermillionen von Kämpfern, Verletzten und Toten und die vereinten nationalen Bemühungen der Mitgliedsstaaten. Die drei sogenannten Versteckten Kriege hatten nicht eine Promille dieses Maßstabs, doch alle beeinflussten sie nichtsdestotrotz die Ausbildung, Doktrin und Praktiken der SBVS.

Clausewitz sagte „Der Krieg ist eine bloße Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln" und während des Großteil eines Jahrtausends konnte niemand das Gegenteil beweisen. Wir jedoch sind Soldaten, keine Politiker. Wir nehmen unsere Befehle und erfüllen unsere Pflicht. Politiker schicken uns oft in den Tod, aus Gründen, die wir nicht begreifen oder denen wir nicht zustimmen. Trotzdem gehen wir. Weil die Pflicht wichtiger ist und weil der Sternenbund für mehr steht als nur für den Willen des Befehlshabenden Generals – oder sogar des Ersten Lords.

VEREINIGUNGSKRIEG

Die Verbindungen zwischen dem Santiago-Massaker, der Pollux-Proklamation und dem übrigen politischen und sozialen Druck, der zum Ausbruch der Feindseligkeiten zwischen dem Sternenbund und den vier Peripheriestaaten führte, wurde in den letzten zweihundert Jahren endlos studiert, doch wir können hier einige der Grundlagen erneut von einem militärischen Standpunkt aus darlegen, um darzustellen, wie sie die Organisation und Doktrin der SBVS beeinflusst haben.

Die Kampagne gegen die vier Peripheriestaaten, die zwanzig Jahre andauerte, demonstrierte sowohl die Stärken als auch die Schwächen der neugeborenen SBVS. Natürlich beweist auf der einen Seite der Sieg, den wir am Ende erzielen konnten, unsere militärische Überlegenheit, doch wäre es unehrlich, nicht darauf hinzuweisen, dass der Sieg – der letztendliche Sieg – mehr oder weniger von Anfang an feststand. Die kleinen, jungen Reiche der Peripherie konnten nicht darauf hoffen, sich den zusammengelegten Ressourcen der gesamten Inneren Sphäre auf ewig zu widersetzen. Sie wussten das genauso so gut wie wir. Was sie hoffen konnten – und was ihnen auch fast gelang – war es, den Krieg so teuer zu machen, dass der Sternenbund ihn nicht mehr aufrechterhalten konnte.

Kein Volk, egal welcher Nation, hört es gerne, dass seine jungen Männer und Frauen auf weit entfernten Schlachtfeldern umgebracht werden. Diese Menschen mögen diesen Gedanken noch weniger, wenn die Kämpfe und das Sterben auf Welten stattfinden, die viele hundert Lichtjahre entfernt liegen, an Grenzen, die nicht die ihren sind, und aus Gründen, um die sie sich nicht sonderlich scheren. Die Anführer der Peripheriereiche wussten, dass sie nur den Preis hoch genug treiben mussten, damit die Politik des Sternenbundes den Vereinigungskrieg nicht mehr länger unterstützen konnte.

Und so wurden, besonders im Taurus-Konkordat, die Strategien der Menschenwelle, der Terrorangriffe und der nuklearen Vernichtung geboren. Die Taurier waren vielleicht der pragmatischste der Peripheriestaaten, und gleichzeitig der mächtigste. Die Marschälle des Konkordats wussten, dass ihre kleine Flotte und ihre kleine Armee nicht darauf hoffen konnten, die Legionen von Korps und Flotten von Kriegsschiffen, die auf sie angesetzt waren, mit roher Gewalt aufzuhalten. Doch diejenigen, denen sie sich stellten, die konnten sie bluten lassen. Und wenn sie nur genug Blut vergießen würden, würden die SBVS vielleicht am Ende aufhören. Das Magistrat und die anderen Staaten folgten demselben Beispiel. Sie kämpften verzweifelte und oft irreguläre Schlachten gegen die Invasion der SBVS und verwendeten alle Taktiken und Tricks, die ihnen zur Verfügung standen. Stets nahmen sie schreckliche, oft katastrophale Verluste hin, wenn dieselben Verluste nur auch den Armeen des Sternenbundes zugefügt werden konnten. Und für zwanzig Jahre gab es an vier Fronten Ozeane aus Blut.

Doch die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte waren am Ende siegreich. Die Diktate des Ersten Lords und des Hohen Rats wurden befolgt und es folgten zweihundert Jahre einer vereinten Menschheit. Aus den Scheiterhaufen des Vereinigungskrieges entstanden einige institutionelle und doktrinäre Standards, und diese Institutionen und Doktrinen leisteten uns seitdem gute Dienste.

Die oberste dieser Lehren ist die Beharrlichkeit. Ein Soldat des Sternenbundes gibt niemals auf. Die Mission, unsere Pflicht, unsere Befehle – wir folgen ihnen allen, bis zum letzten Mann, bis zur letzten Kugel oder Wunde.

DER ERSTE VERSTECKTE KRIEG

Der Erste Versteckte Krieg kann kaum als Krieg im traditionellen Sinne bezeichnet werden. Es gab keine großen Manöver von Divisionen oder Korps. Es gab keine gewaltigen Schlachten, die Armeen zerschmetterten und Hunderte oder Tausende töteten. Es gab keine geschickten strategischen Schachzüge, keine Dutzenden von Welten, die den Besitzer wechselten. Der Erste Versteckte Krieg war stattdessen ein Krieg der Moral, der Politik und der Doktrin.

Es war ein Krieg des Soldaten gegen den Krieger.

Es war ein Krieg zwischen dem Sternenbund und dem Draconis-Kombinat – oder vielmehr zwischen den Soldaten der beiden Reiche. Das Edikt des Ersten Lords, das 2650 herausgegeben wurde, hatte eine beachtliche Zahl von Kriegern der VSDK entrechtet, was zu größerer Ablehnung führte als der durch die Gründung des Sternenbundes erforderliche Truppenaufbau, als der Vereinigungskrieg ein Ventil für die Frustration der Kurita-Krieger darstellte.

Das Edikt von 2650 ging mit einer Steigerung der Militanz des Kombinats einher, die mit Urizen Kuritas *Kokugaku* und dem ansteigenden Interesse an *Bushido* in Verbindung gebracht wird. Die Krieger, die durch Michael Camerons Edikt entrechtet wurden, wurden zu *Ronin*, herrenlosen Kriegern. Die Kurita-Obrigkeiten auf ihrer neuen Hauptwelt Luthien stritten jede Verantwortung für ihre Taten ab. Zunächst wollten diese Soldaten ihre Stärke gegeneinander beweisen, wobei sie Schulen und Dojos gründeten. Wie alle derartigen Krieger suchten sie jedoch immer größere Herausforderungen. Am Ende suchten sie jenseits ihrer eigenen sozialen Gruppe unter den *Gaijin* – Ausländern – die sich in ihrem Reich aufhielten: den SBVS.

Zum ersten Duell zwischen den SBVS und den *Ronin*-Truppen kam es im Jahre 2681 auf Benjamin. Amanda Kazutoyo, eine Duellmeisterin der 3. Benjamin Regulars, forderte Fort Shandra heraus. Zunächst lehnten die Truppen des Sternenbundes die Herausforderung ab, doch weigerte sich

Kazutoyo, sich zurückzuziehen. Zehn Tage lang hielt sie vor den Toren Wache. Am Ende nahm Leutnant Bradley Gebbers gegen die ausdrücklichen Befehle seiner Vorgesetzten die Herausforderung an, doch dauerte der Kampf gerade mal zehn Minuten. Gebbers Hinrichtung durch Kazutoyo erzürnte die SBVS. Das, was als der Erste Versteckte Krieg bekannt werden würde, hatte begonnen.

Im Lauf der nächsten siebzig Jahre trugen die SBVS und die *Ronin* der VSDK mehr als 300 Duelle aus. Der Vorteil gehörte am Anfang meistens den Duellanten des Kombinats. Schließlich setzten sich die SBVS mit dem Programm zur Verbesserung von Kampf- und Manövrierfähigkeit – besser bekannt als das Revolverheld-Programm – zur Wehr.

Historiker haben darüber nachgegrübelt, warum der Erste Versteckte Krieg überhaupt als Krieg bezeichnet wird; insgesamt war kaum mehr als eine Brigade an Soldaten beteiligt und die Gefechte waren wenig mehr als Zweikämpfe. In diesen siebzig Jahren gingen mehr Mechs durch Trainingsunfälle verloren als durch die *Ronin*. Piraten kosteten mehr SBVS-Soldaten das Leben als die Ronin. Für drei Generationen sahen weniger als 10 Prozent der SBVS-Soldaten, die im Kombinat stationiert waren, jemals auch nur ein Duell. Verglichen mit Konflikten wie dem Vereinigungskrieg ist der Erste Versteckte Krieg ebenso sehr ein Krieg wie ein Rasensprenger im Vergleich mit einem Monsumregen.

Was dem Ersten Versteckten Krieg seine Zähne gab, ist das, was er repräsentierte. Die SBVS – der gesamte Sternenbund – sonnten sich im Nachglühen des Vereinigungskrieges. Auch wenn die Veteranen, die gekämpft hatten, es ohne Frage besser wussten, so wuchsen doch ganze Generationen von Soldaten zu Erwachsenen heran – und stiegen dabei im Rang auf – in dem sicheren Wissen, dass *ihr* Sternenbund unbesiegt war, dass die Richtigkeit ihrer Sache im Kampf bewiesen worden war. Die Herausforderung der *Ronin* drohte, diese Moral zu zersetzen; sie drohte den hochmütigen Sinn für Unverwundbarkeit zu Fall zu bringen, denn die SBVS kultiviert hatten. Kriege werden, wie Clausewitz vor vielen Jahrhunderten festgestellt hatte, von Menschen gefochten.

Daher kam die Antwort. Daher kam der gewaltige Propagandakrieg, der im ganzen Sternenbund gegen die *Ronin* gekämpft wurde, daher auch der große finanzielle Aufwand für das Revolverheld-Programm. Das Oberkommando und der Erste Lord wussten, dass sich die öffentliche Wahrnehmung verschlechtern könnte, wenn die SBVS nicht auf die Herausforderung der *Ronin* reagieren würden. Die SBVS könnten sich in „nur eine weitere Armee" verwandeln. Und das durfte nicht passieren.

Der Erste Versteckte Krieg wurde über siebzig Jahre in einzelnen Duellen ausgetragen — und aus ihm erwuchs ein noch stärkeres Identitätsgefühl für die SBVS.

DER ZWEITE VERSTECKTE KRIEG

Der Zweite Versteckte Krieg war schon eher ein wirklicher Konflikt, als es der Erste je gewesen war, doch war es vor allem ein Krieg der Sternenbund-Mitgliedsstaaten, nicht der SBVS selbst. Zwar wurden die SBVS am Ende gerufen, um einzugreifen, doch hatte die beteiligte Streitmacht nur einen Bruchteil des Ausmaßes des Vereinigungskrieges. Stattdessen war, genau wie beim Ersten Versteckten Krieg, der Einfluss des Zweiten Versteckten Krieges auf die modernen SBVS vor allem doktrinär und, weitaus direkter als im Fall des Ersten, politisch.

Im Jahre 2696 heiratete Mary Davion, Tochter von Prinz Roger Davion, Soto Kurita, den Sohn von Urizen Kurita und Bruder von Koordinator Takiro Kurita. Wie die Hochzeit von Therese Marik und William Liao ein Jahrhundert zuvor war dies ein politischer Paukenschlag und unbeliebt in beiden Häusern. Zwar verhinderte die Davion-Familie die Bedrohung einer Machtübernahme durch die Kurita mit dem Thronfolgegesetz, das Mary ihr Anrecht auf den Thron raubte und an ihrer statt Joseph Davion begünstigte, doch hatte Takiro Kurita kein Interesse daran, die Sache auf sich beruhen zu lassen.

Fast augenblicklich nach Marys Tod forderte der Koordinator dass Marys ältester Sohn Vincent der Erbe des Davion-Throns werden sollte. Joseph Davion, der seinen eigenen Sohn zum Erben ernennen wollte, wies diesen Anspruch ab. Takiro wollte sich davon nicht überzeugen lassen und brachte die Angelegenheit vor den Hohen Rat des Sternenbundes. Er legte urkundliche Beweise vor, dass Mary zwar auf ihre eigenen Rechte verzichtet hatte, den Anspruch ihrer Kinder aber nicht für ungültig erklärt hatte. Da er wusste, dass eine Entscheidung für egal welche Partei katastrophale politische Schockwellen nach sich ziehen würde, entschied der Erste Lord Jonathan Cameron, die Angelegenheit zur Seite zu schieben. Er setzte ein Komitee ein, um die Ansprüche zu untersuchen, während er ihre Bemühungen bürokratisch zum Stocken brachte.

Im Jahre 2725 war Takiros Geduld mit der Unentschlossenheit des Komitees am Ende. Die VSDK drangen in die Vereinigten Sonnen ein. Zwar setzten sich die AVS zur Wehr, doch hatten die Armeen der Kurita sich gut vorbereitet. Bald wurde Robinson bedroht und das Herz der Vereinigten Sonnen schien kurz davor zu stehen, besetzt zu werden. Das Kombinat hätte die AVS zerschmettern und die Vereinigten Sonnen zermalmen können, doch sah sich das Kombinat einem neuen Feind gegenüber.

Der Befehlshabende General Rebecca Fetladral setzte Operation DUNSTWOLKE in die Tat um. Fünf Divisionen griffen ein, trennten die Kontrahenten voneinander und stellten die Ordnung wieder her. Diese Truppen waren durch die Charta der SBVS autorisiert, das zu tun, was erforderlich war, um für Frieden zu sorgen. Die Einsatzgruppen wählten fünf Welten als Ziel aus, von denen sich drei augenblicklich der Autorität des Sternenbundes ergaben. Der Friede kehrte wieder ein und die Grenze wurde in den Zustand vor dem Krieg zurückversetzt. Der Erste Lord rügte beide Mächte und wies den Anspruch der Kurita auf den Davion-Thron auf ewig zurück. Diese Entscheidung sollten die Kurita den Camerons bis zum Sturz des Sternenbundes vorwerfen. Auch die Davions, die vor allem Nutznießer der Intervention durch die SBVS waren, nahmen Cameron übel, dass er nicht schneller gehandelt hatte.

Der Zweite Versteckte Krieg zeigte, dass die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte, bei all ihrer vielgepriesenen Macht und ihren Legionen von Mechs, Panzern und Kriegsschiffen, doch aus fehlbaren Männern bestanden und von solchen befehligt wurden. Der Erste Lord Jonathan Cameron war bei einem großen Teil der SBVS sehr beliebt, weil seine Expansionsbestrebungen neue Divisionen und neue Einrichtungen erschufen und Größe und Budget fast jeder Abteilung der SBVS anwachsen ließen. Für die hochrangigen Offiziere, die die Vorgehensweise konzipierten und in die Tat umsetzten — und besonders für den Befehlshabenden General Ikolor Fredasa — war Jonathan ein Narr. Er schwankte zwischen Zurschaustellungen von Macht und furchtsamer Unwissenheit. Obwohl die SBVS Größe, Prestige und Macht noch ausbauten, weigerte er sich, in den Davion-Thronfolgekrieg einzugreifen. Fredasa und die meisten seiner Offiziere sahen den Konflikt zwischen zwei Mitgliedsstaaten des Sternenbundes als professionelles Versagen – und wie sollten sie es auch anders sehen? Es war das Mandat der SBVS, den Frieden zu wahren und zu beschützen, doch der Erste Lord erlaubte es ihnen nicht, dieses Mandat auch durchzusetzen.

Natürlich ging in die Geschichte ein, dass General Fredasa für Hochverrat hingerichtet wurde. Auch wenn es keine öffentlichen Aufzeichnungen

dieses sogenannten „Hochverrats" gibt, so erwähnen doch interne SBVS-Archive, die in den Tiefen der Zitadelle begraben sind, immer wieder Fredasas Operation THRONFOLGE. Es gibt keinerlei Aufzeichnungen, die andeuten, dass General Fetladral von THRONFOLGE wusste, doch da sie Fredasas stellvertretender Befehlshabender General war, scheint es unwahrscheinlich, dass sie es nicht wusste.

Auch wenn wenig mehr als ein schweres Corps an Operation DUNSTWOLKE beteiligt gewesen war, so hatte die Operation doch weitreichende Konsequenzen. Das erste Mal griffen die SBVS zu ihrem Recht, sich – auf bedeutsame und öffentliche Weise – in die sogenannten internen Angelegenheiten seiner Mitgliedsstaaten einzumischen. Dieser Präzedenzfall sollte in den folgenden Jahren weitreichende Konsequenzen nach sich ziehen. Die andere Auswirkung des Zweiten Versteckten Krieges war die Erkenntnis bei einem großen Teil des SBVS-Offizierskorps, dass Loyalität gegenüber dem Sternenbund nicht notwendigerweise Loyalität gegenüber dem Ersten Lord erforderlich machte. Der Persönlichkeitskult, der so lange ein selbstverständlicher Teil der Cameron-Regierung gewesen war, erlitt seinen ersten Riss. Zwar wollte niemand die Angelegenheit auf die Spitze treiben, die General Fredasa und seine Verschwörung angestrebt hatten, doch war eine Mauer eingerissen worden. Offiziere begannen, ihre Entscheidungen nicht mehr davon abhängig zu machen, „was der Erste Lord denken würde", sondern davon, „was das Beste für den Sternenbund ist".

Diese Art zu denken hatte sich durchgesetzt, als Simon Camerons Sohn Richard an die Macht kam.

DRITTER VERSTECKTER KRIEG

Der Dritte Versteckte Krieg — welchen die meisten Soldaten der SBVS nur den Krieg nennen – ist, in der einen oder anderen Form, immer noch nicht vorbei. Und wenn es nicht zu einem weiteren Vereinigungskrieg kommt, dann wird er wohl auch so bald nicht enden. Es ist ein langwieriger, schleichender Zermürbungskrieg. Sein sichtbarstes Opfer ist die Mars-Olympiade, die nach den Spielen von 2736 auf Eis gelegt worden ist. Wenn es den SBVS aber nicht gelingt, den Krieg zu einem Ende zu bringen, dann wird sein letztes Ziel unter Umständen der Sternenbund selbst sein.

Seit dem Jahre 2741 kommt es an beinahe jeder Grenze in der Inneren Sphäre zu Überfällen. Kein Staat und keine Gruppierung hat offiziell die Verantwortung für irgendwelche dieser Angriffe übernommen, doch hat eine oberflächliche Untersuchung der Ausrüstung und Taktiken der Angreifer zusammen mit forensischen Beweisen, die nach den Überfällen gesammelt wurden, dem SBVS-Oberkommando ausreichend bewiesen, dass diese Überfälle wenig mehr sind als die Großen Häuser, die unter einem Deckmantel aufeinander losgehen. Durch diese Kombination aus dem Anstieg der Spannungen und dem Kontrollverlust, der Folge von Simon Camerons Tod war, gibt es wenig, was die Lords der Mitgliedsstaaten des Sternenbundes davon abhält, das zu tun, was sie tun wollen.

Allem Anschein nach wollen sie kämpfen.

Bis zum Jahre 2745 hatte der Erste Lord Simon Cameron aufgehört, die Problematik der Überfälle in den Sitzungen des Sternenbundrats auch nur anzusprechen. Das Thema führte unweigerlich zu verbalen – und manchmal körperlichen – Auseinandersetzungen zwischen den Ratsherren und eine Lösung wurde ohnehin niemals erreicht. Stattdessen übergab er die Angelegenheit in die Hände der SBVS. Seine Anweisungen in der Angelegenheit wurden in schriftlichen Befehlen zusammengefasst, die General Kerensky im Jahre 2744 ausgehändigt wurden: die Unterdrückung des Banditentums. Kerensky, der nun die Freiheit hatte, seine eigenen Einsatzregeln festzulegen, gab diesen Befehl an seine Armee- und Korpsführer weiter und machte sich wieder an die Arbeit, die SBVS von Korruption zu befreien – eine Aufgabe, die bis zum heutigen Tag nicht abgeschlossen ist.

Der Dritte Krieg „endete" weitgehend um das Jahr 2752. Der Tod von Simon Cameron und die Regentschaft von General Kerensky gaben den Großen Häusern weitaus größere Freiheiten, ihre Agenden auf offene Weise zu verfolgen. Ihre Anpassung des Edikts des Ersten Lords von 2650, die die Größe der Hausarmeen verdoppelte, erlaubte es ihnen, viele der „irregulären" Truppen, die sie im vergangenen Jahrzehnt „unterhalten" hatten, wieder in ihre Armee zu „integrieren". Zwar griffen ihre nicht anerkannten Bataillone und Regimenter weiterhin einander an, doch richteten die Ratsherren ihre Aufmerksamkeit auf die Peripherie.

Schließlich musste das Geld für all diese neuen Regimenter ja von irgendwoher kommen.

DIE PERIPHERIE WIRD HEISS

Die Vergrößerung der Heere der Mitgliedsstaaten, die im Jahre 2752 begonnen hatte, war eine große Belastung für die Staatskassen der Reiche – Staatskassen, die bereits unter den wirtschaftlichen Auswirkungen eines Jahrzehnts voller Grenzüberfälle während der aktiven Jahre des Dritten Versteckten Krieges gelitten hatten. Als die Reiche plötzlich unter der Belastung standen, diese „neuen" Militäreinheiten zu bezahlen, griffen sie auf ihre Sternenbund-Einkommen zurück, um sie zu finanzieren. Als sich ihr bestehendes Einkommen als nicht ausreichend herausstellte, holten sie sich — da es ja keinen Ersten Lord gab, der darauf achtete, was sie taten — das Geld durch erhöhte Steuern aus den Peripheriestaaten.

Die Bürger der Territorialstaaten waren, um es vorsichtig auszudrücken, von diesen Steuererhebungen nicht gerade begeistert.

GESCHÄFT IST GESCHÄFT

Im Jahre 2741 griffen extrem gut ausgerüstete Banditen The Edge an. Dabei ermordeten sie hunderte von Zivilisten und raubten große Mengen an Rohmaterialien. Sowohl die LCS als auch die SBVS wechselten zu erhöhter Alarmbereitschaft. Im Jahre 2742 griff eine Lyranische Einsatzgruppe, angeleitet von Informationen, die das Lyranische Nachrichtencorps von der Hegemonie erhalten hatte, Butte Hold an. In der Basis der Banditen entdeckten sie, dass das Draconis-Kombinat die Plünderer mit Material und Finanzmitteln versorgt hatte. Als der Koordinator bei der Sitzung des Hohen Rates mit dieser Information konfrontiert wurde, leugnete er die Beschuldigung nicht. Er sagte einfach nur „Geschäft ist Geschäft", und es kam zu einem Faustkampf zwischen dem Koordinator und dem Lyranischen Archon. Der hämische Ewan Marik, ein grobschlächtiger Säufer, der besondere Freude daran hatte, die anderen Ratsherren zu reizen, goss nur noch Öl ins Feuer. Nur Warex Liao beteiligte sich nicht an den internen Streitigkeiten, was für sich schon ausreichte, um das Misstrauen der anderen Ratsherren zu erwecken.

—aus *Eine Zeit der Lügen*, University of Donegal Press, 3066

DIE BEFEHLSHABENDEN GENERÄLE

Die Befehlshabenden Generäle der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte sind die vorletzte Autorität des Sternenbundes; nur der Erste Lord hat die Autorität, den Befehlshabenden Generälen der SBVS Befehle zu erteilen. In der Realität hat der Hohe Rat des Sternenbundes ein gewisses Ausmaß an Autorität, da ihre Ratschläge die Vorgehensweise des Ersten Lords beeinflussen, doch haben sie keinerlei rechtliche Autorität.

General Shandra Noruff-Cameron (2571-2575)
Die Ehefrau des Ersten Lords Ian Cameron, General Noruff-Cameron, hatte die Verantwortung, die ursprünglichen Sternenbundverteidigungsstreitkräfte zu entwerfen und zusammenzustellen. Sie musste Rivalitäten, Hass und weit auseinanderklaffende organisatorische und doktrinäre Strukturen überwinden. Die Armee, die den Vereinigungskrieg austrug, folgte weitgehend dem Entwurf, den sie erstellt hatte, doch übernahm Noruff-Cameron niemals die Einsatzleitung; sie erlitt im Jahre 2575 einen Herzinfarkt und trat zu Gunsten ihres Stellvertreters zurück. Allerdings blieb sie bis zu ihrem Tod im Jahre 2600 im Oberkommando aktiv.

General Carlos Dangmar Lee (2575-2597)
General Carlos Lee durchlief eine Feuertaufe. Er erbte die neugeborenen SBVS und hatte gleichzeitig den Auftrag, einen Krieg gegen die Mächte der Peripherie auszufechten. Während er an der Macht war, wurden die SBVS zu einer kampferprobten, aber zersplitterten Truppe. In der Peripherie war er zwar verhasst, doch in der Inneren Sphäre war er aufgrund seiner Anpassungsfähigkeit und Entschlossenheit als erster Einsatzleiter der SBVS sehr beliebt. Er ging 2597 in den Ruhestand, denn er war erschöpft von mehr als zwei Jahrzehnten anhaltenden Krieges.

General Nicholas Kinnol (2598-2646)
Als der Friede wieder hergestellt war, formte General Kinnol die SBVS weiter in die Gestalt, die sie heute hat. Unter seinem Befehl wurden die SBVS eine vereinte Streitmacht. Unterstützt wurde dies durch seine Fähigkeit, Rekruten aus der ganzen Inneren Sphäre anzuheuern und auszubilden, bei denen er sich nicht auf die von den jeweiligen Häusern ausgebildeten, existierenden Truppen verlassen musste. Kinnol nutzte zusätzlich den Vorteil einer boomenden Wirtschaft in der Nachkriegsphase aus und erweiterte die SBVS und ihre Einrichtungen in der gesamten Inneren Sphäre.
General Kinnol überwachte auch die Einrichtung der Sternenbund-Explorationsabteilung, einer Unterabteilung der Marine, die die Aufgabe hatte, Sternensysteme sowohl außerhalb der Grenzen des Sternenbundes sowie in den leeren Weiten zwischen seine Mitgliedsstaaten zu vermessen. Die Welten, die von der Explorationsabteilung entdeckt wurden, sind eine wertvolle Quelle an Rohmaterialien und haben zur Gründung hunderter neuer Kolonien geführt.

General Killian Squarn-Turk (2646-2680)
General Squarn-Turk setzte die Ausweitung der SBVS fort und hatte eine weitgehend unspektakuläre Amtszeit. Das bedeutendste Ereignis war Michael Camerons Edikt von 2650, das die Heere der Mitglieds- und Territorialstaaten noch weiter begrenzte. Als Teil einer breiter gefassten Strategie in Richtung demobilisierte Soldaten (inklusive jener der SBVS) schlug Squarn-Turk vor, dass es den Soldaten erlaubt sein sollte, mit ihrem Ausmusterungssold ihre Ausrüstung zu erwerben, was eine große Gruppe gut bewaffneter Reservisten erschuf, die das wachsende Banditentum und die ansteigende Gesetzlosigkeit bekämpfen sollte. Diese Maßnahme wurde zwar im Hohen Rat hitzig diskutiert, doch am Ende verabschiedet.

Admiral David Peterson (2680-2707)
Admiral David Peterson, der einzige Marineoffizier, der jemals die SBVS befehligte, übernahm das Kommando in einer Zeit wachsender Spannung. Er trug dazu bei, viele der Rivalitäten zwischen der Armee und Marine zu beenden und erzeugte enge doktrinelle Verbindungen zwischen den beiden. Peterson überwachte das Programm zur Verbesserung von Kampf- und Manövrierfähigkeit (später das Revolverheld-Programm genannt), das den Duellanten der SBVS eine faire Chance gegen ihre Rivalen aus den VSDK geben sollte. In seiner Amtszeit entstand auch das erste umstrittene WVS-System zusammen mit zahlreichen fortschrittlichen Technologien, die der Erste Lord Jonathan für unbedingt notwendig erachtete, um den technologischen Vorteil gegenüber den Heeren der Häuser zu erhalten. Unglücklicherweise wurde Admiral Peterson in einem Landungsschiffsunfall getötet, ehe er viele dieser Verbesserungen selbst erleben konnte.

General Ikolor Fredasa (2707-2729)
Petersons Stellvertreter, General Ikolor Fredasa, übernahm das Kommando über die SBVS, als sein Vorgänger das Zeitliche segnete und wurde eine Woche später vom Ersten Lord im Amt bestätigt. Fredasa war gesellig und autoritär. Sein öffentliches Profil war viel ausgeprägter als das all seiner Vorgänger, da er oft ebenso sehr in der sozialen Presse erschien wie in politischen und militärischen Medien. Er beanspruchte viele der Reformen der SBVS und der neuen Technologien, die im frühen 28. Jahrhundert in den Dienst überführt wurden, für sich, auch wenn die meisten von Admiral Peterson in die Wege geleitet worden waren. Trotz seines prahlerischen Wesens und seiner Bereitschaft, den Ruhm für die Taten anderer zu ernten, war Fredasa ein logisch denkender und intelligenter Kommandeur, der sich komplett den Idealen des Sternenbundes verschrieben hatte. Seine Loyalität galt allerdings dem ganzen Sternenbund und nicht nur dem Ersten Lord.

Als Konsequenz entschied sich Fredasa zu handeln, als Jonathan Camerons Instabilität offensichtlich wurde. Er plante, Jonathan durch seine Schwester Jocasta zu ersetzen. Der Putsch scheiterte – Fredasa und mehrere seiner Mitverschwörer wurden hingerichtet – doch in vielerlei Hinsicht war sein Plan erfolgreich; Jocasta Cameron wurde faktisch zum Erste Lord, was den Sternenbund vor einer Katastrophe rettete.

General Rebecca Fetladral (2729-2738)
Rebecca Fetladral, eine langjährige Verbündete von Jocasta Cameron, war die natürliche Wahl, um den entehrten Fredasa zu ersetzen. Ihre kurze Amtszeit gehörte zu den dramatischsten. In ihrer Zeit wurden sowohl die SBVS ausgeweitet als auch neue Technologien eingeführt sowie das WVS-System und viele Briankastelle vervollständigt. Sie brachte die SBVS auch zu einer höheren Einsatzbereitschaft, sowohl durch Übungen als auch in Friedensmissionen wie dem Trennen der Kämpfer im Davion-Thronfolgekrieg. Ihre deutlich militantere Einstellung (eine Kombination aus ihrer eigenen Entschlossenheit und der Vision des Ersten Lords, der eine Katastrophe für den Sternenbund vorhersah) war bei den Hauslords extrem unpopulär, da sie den SBVS vorwarfen, ihre „Muskeln spielen zu lassen", was zu nicht enden wollenden Scharmützeln zwischen General Fetladral und dem Rat führte.

Als Jonathan starb und Simon Cameron seine Nachfolge antrat, ergriff Fetladral die Gelegenheit, von ihrem Amt zurückzutreten. Sie empfahl, dass ihr Stellvertreter das Kommando über die SBVS übernehmen sollte.

General Aleksandr Kerensky (2738-2802)
Aleksandr Kerensky war erst 38, als er das Kommando über die SBVS übernahm, und doch hatte er sowohl Kriege als auch politische Konflikte mit eigenen Augen erlebt und war entschlossen, seine Pflicht zu erfüllen. Er war ein Abgänger des Nagelrings und übernahm die Kontrolle über die SBVS, als General Fetladral sich zur Ruhe setzte. Augenblicklich begann er seine Kampagne, die schwächsten Glieder auszumerzen. Die Absage der Mars-Olympiade von 2740 war ein erstes Zeichen, wie ernst es ihm war und war ein Moment der Voraussicht – der Ausbruch des Dritten Versteckten Krieges machte es notwendig, dass die Divisionen und Regimenter der SBVS auf tatsächliche, nicht simulierte Bedrohungen reagierten.

Der Höhepunkt von General Kerenskys Vermächtnis wird ohne Zweifel seine Position als Regent für den Ersten Lord Richard Cameron sein. Es war seine Aufgabe, den jungen Mann nach dem Tod des Ersten Lords Simon Cameron durch seine Jugend zu führen. Somit wurde Kerensky ein wichtiger Teil der Erziehung des jungen Richard. Jetzt, da Richard selbst den Thron des Ersten Lords bestiegen hat, hat Kerensky seine Aufmerksamkeit auf die brodelnden Unruhen in der Peripherie gelenkt.

Seit etwa 2754 nehmen Spannungen – und offene Gewalt – auf Peripheriewelten immer weiter zu. In jedem Territorialstaat kam es zu einem Anstieg der Gewalt: am häufigsten und brutalsten im unabhängig gesonnenen Taurus-Konkordat und im geringeren Ausmaß im Magistrat Canopus, der Außenweltallianz und der Republik der Randwelten. Der Rückzug der 20. Armee der SBVS aus den Randwelten spät in den 2750ern hat zugelassen, dass dort die Gewalt zugenommen hat. Allerdings hat der langsame Rückzug dieser Armee dazu geführt, dass ihre Divisionen und Regimenter weiter von lyranischen Welten und Welten des Kombinats in die Republik vorstoßen, auch wenn ihre Befehle anderes besagen.

Die 2760er sahen eine Zunahme der Gewalt in der ganzen Inneren Sphäre und Peripherie. Grenzüberfälle zwischen den Mitgliedsstaaten nehmen zu, auch wenn eine größere Zahl von Einheiten in die regulären Formationen der Häuser integriert worden ist. Die Peripherie brodelt weiter und kocht gelegentlich über – die jüngsten Aktionen der Taurischen Befreiungssarmee im Konkordat haben General Kerensky selbst dazu angetrieben, in das Reich zu reisen und einen Versuch zu unternehmen, den Frieden zu wahren. Durch den Sieg über das Hauptquartier der TBA auf Camadeirre hofft das Oberkommando, die Spannungen im Konkordat verringern zu können, doch ist es noch zu früh, um wirkliche Aussagen zu machen.

ORGANISATION DER SBVS

Die Organisation der Garnisonen der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte basiert auf einer verteilten Streitmachtsstruktur, die darauf ausgelegt ist, die Verwaltungskontrolle und Verantwortung der größtmöglichen Weltraumregion zuzuweisen. In der Theorie weist der Befehlshabende General, mit Ratschlägen des Oberkommandos der SBVS, jeder Brigade, jedem Korps und jeder Division in den SBVS ihre Aufgaben zu, doch in der Realität ist die Befehlskette auf jeder Ebene in immer kleiner werdende Kontrollstufen organisiert. Die erste dieser Einteilungen sind die Militärregionen.

HEERESGRUPPEN

Der Sternenbund ist in zehn Militärregionen eingeteilt, die jeweils den Abgrenzungen eines Mitgliedsstaats oder Territoriums entsprechen. Jede der fünf Militärregionen, die einem der Mitgliedsstaaten mit Ausnahme der Hegemonie entspricht, ist weiter in drei Distrikte eingeteilt. Die Divisionen und Regimenter, die in jeder der fünf Haus-Militärregionen stationiert sind, sowie die Schiffe und Unterstützungseinheiten, die ihnen zur Seite stehen, sind jeweils in einer Heeresgruppe zusammengefasst. Jede Heeresgruppe trägt den Namen der regierenden Familie ihres Mitgliedsstaates: Heeresgruppe Marik, Heeresgruppe Steiner und so weiter. Der General, der einer Heeresgruppe vorsteht, ist nicht nur die oberste Autorität in einer Militärregion, er repräsentiert außerdem die SBVS in der Politik des Mitgliedsstaats. Es kam bisher niemals zu einer Bedrohung, die eine volle Aktivierung einer Heeresgruppe erforderlich gemacht hätte, somit ist die Position eher politisch. Die fünf Generäle, die die Haus-Heeresgruppen befehligen, werden als hingebungsvolle Diplomaten und Politiker respektiert. Tatsächlich ist General Housemann, der Kommandeur der Heeresgruppe Steiner, ein entfernter Verwandter der McQuiston-Dynastie im Lyranischen Commonwealth.

ARMEEN

Armeen, die größte dauerhafte Organisationsform der SBVS, erwuchsen aus den sich schnell vergrößernden SBVS während des 27. Jahrhunderts. Ihre Gründung war Teil von Shandra Noruffs ursprünglichem Plan für die SBVS, doch während des Vereinigungskrieges und für einige Jahrzehnte später blieben die Korps die wichtigste Missionsstreitmacht der SBVS. Ursprünglich gab es zehn Armeen, eine pro Mitglieds- und Territorialstaat. Die Zahl wurde während der Herrschaft des Ersten Lords Jonathan Cameron verdoppelt, um den Sternenbund leichter mit Garnisonstruppen versorgen zu können.

Wie die Korps sind auch die Armeen keine uniforme Streitmacht; sie bestehen aus zwischen zwei und vier Korps. Die kleinsten Armeen (die 6. und 7. Armee in der Konföderation Capella) bestehen aus jeweils nur ungefähr 140 Regimentern, während die größten (die 14., 15. und 16. Armee, die allesamt im Garnisonsdienst im militanten Draconis-Kombinat tätig sind) über jeweils

ZWÖLF PRINZIPIEN DER FÜHRUNG

1. **Missionsziel.** Halte immer ein klares Ziel vor Augen. Ohne ein solches Ziel sind die Leben, deren Verlust in deinen Händen liegt, bedeutungslos.
2. **Offensive.** Wenn du die Gelegenheit hast, greif an und bleib so lange es geht in der Offensive. Der Feind ist am schwächsten, wenn er zurückweicht. Dasselbe gilt für dich.
3. **Einheit des Kommandos.** Du musst immer wissen, wer in der Befehlskette über und unter dir steht und was sie tun. Das wird dir nicht nur in Notsituationen helfen, es wird dir auch ein besseres Gefühl dafür geben, wie deine Mission in das große Bild passt.
4. **Stärke.** Begib dich niemals freiwillig in die Schlacht, wenn deine Streitmacht in der Unterzahl ist. Selbst die unvorsichtigste Armee kann dich besiegen, wenn sie größer ist.
5. **Ökonomie der Gewalt.** Vergeude weder deine Mühen noch deine Vorräte. Verwende gerade genug von deiner Streitmacht, um den Feind in der minimalen Zeit in das größtmögliche Chaos zu stürzen. Spare den Rest deiner Stärke auf, um deine Eroberungen auch nutzen zu können oder dich vor einem Gegenangriff zu beschützen.
6. **Manövrierfähigkeit.** Lerne, wie wertvoll Manövrierfähigkeit ist. Wenn du dazu in der Lage bist, als koordinierte Angriffswelle über das Schlachtfeld zu rasen, dann kannst du auch den härtesten Gegner mit minimalem Blutvergießen bezwingen.
7. **Überraschung.** Das Element der Überraschung verdoppelt effektiv deine Streitmacht.
8. **Aufklärung.** Informationen sind wie Eier, je frischer desto besser. Wenn du gut rätst, kannst du vielleicht eine Schlacht gewinnen, doch wenn du schlecht rätst, verlierst du vielleicht die ganze Kampagne.
9. **Einfachheit.** Wenn ein Plan auf dem Papier oder in einer Computersimulation chaotisch erscheint, dann ist er zu kompliziert, um funktionieren zu können. Die besten Pläne sind oft die, die du in den Schmutz zeichnen und mit einigen Handgesten erklären kannst. Eine gute Lösung, die mit Energie sofort angegangen werden kann, ist besser als eine perfekte Lösung zehn Minuten später.
10. **Instandhaltung der Moral.** Erfülle deine Soldaten mit Stolz und einem Gefühl von Pflichtbewusstsein, Wert und Loyalität. Sorge dafür, dass sie gut informiert, ausgeruht und zufrieden sind. Offiziere sollten oft die Front besuchen, nicht um sich einzumischen, sondern um den persönlichen Kontakt mit den Truppen aufrechtzuerhalten.
11. **Verwaltung.** Dies ist die langweiligste, zermürbendste aller Aufgaben, doch ist es ohne Frage besser, als sich dem Feind ohne Munition stellen zu müssen.
12. **Gnade.** Sei streng und erziele den Sieg, doch wenn der Kampf vorüber ist, behandle deine Gefangenen mit Respekt und Höflichkeit. Das ist nicht nur eine richtige und moralische Sache, die ein Soldat des Sternenbundes tun soll, es kann auch sein, dass sich die feindlichen Soldaten freiwillig ergeben, wenn sie von einer gnädigen Behandlung durch dich erfahren.

—Aus *Ein Leitfaden für Taktik und Strategie: 34. Auflage*, angepasst von General Aleksandr Kerensky, SBVS-Presse, 2742

ORGANISATION DES SBVS-STABS

So wie die grundlegende Divisionsstruktur der SBVS an die alte Terranische Wehrmacht angelehnt ist, so haben die frühen Planer der SBVS auch die alte preußische Stabsorganisation übernommen, die den alten Deutschen Reichen so gut gedient hat.

Generalstäbe sind im Allgemeinen in vier grundlegende Kriterien der Leitung eingeteilt: Einsatzleitung, Mannschaftsleitung, Ausbildungsleitung und Logistikleitung. Als die Komplexität der Gefechtseinheiten anstieg, stieg auch das Bedürfnis nach kompetenterer Leitung und Koordination. Der Generalstab des Sternenbundes betreibt vier Sektionen, die um zwei Hierarchiegrade aufgebaut sind: der I. und der II.

Ia: Der „Ia" ist der Stabschef; er oder sie befehligt das Instrumentarium des Stabs und dient als Schnittstelle zwischen dem Kommandeur und dem Stab. Im Gegensatz zur alten Deutschen Armee steht der Generalstabschef allerdings außerhalb der Befehlskette des Schlachtfeldkommandos. Der Generalstabschef übernimmt normalerweise nur das Kommando über eine Division, eine Brigade oder ein Korps, wenn der vorherige Kommandeur aus triftigem Grund entlastet werden muss.

Ib: Der „Ib" ist der Stabsoffizier für Führung und Organisation. Dieser Offizier hat die Aufgabe, die Einsatzbefehle und Methoden einer Einheit zu entwerfen, vorzubereiten und zu verteilen. Normalerweise ist der Ib der anerkannte taktische Anführer einer Brigade oder Division, und ein Einsatz in dieser Rolle bedeutet normalerweise, dass ein Offizier für das Kommando über eine Brigade oder Division vorbereitet wird.

Ic: In der Stabsorganisation der SBVS ist der Ic der Stabsoffizier für Informationsbeschaffung. Der Ic ist dafür verantwortlich, dass die Brigade, die Division oder das Korps alle Informationen zur Verfügung hat, die erforderlich sind, um ihre Mission auszuführen. Der Ic und der Ia arbeiten eng zusammen; ein gutes (oder schlechtes) Arbeitsverhältnis zwischen den beiden Offizieren und ihrer Mannschaft kann oft die Leistungsfähigkeit einer Einheit optimieren oder zerstören.

IIa: Ein IIa der SBVS befehligt die Logistik der Einheit. Mit zunehmender Einheitsgröße – vom Regiment zur Brigade zur Division zum Korps – steigt auch die Größe des Logistikstabs. Ein Offizier, der begabt darin ist, die Ausrüstung, Ernährung, medizinische Versorgung und die Bewegung von Tausenden oder sogar Millionen Soldaten zu überwachen, wird hoch angesehen.

Ein organisierter Stab, mit Offizieren, die abseits der Gefechtsaufgaben zugewiesen werden, besteht nur auf Regimentsebene und größer. Viele Bataillons- und sogar Kompanieführer bilden inoffizielle „Stäbe", indem sie hochrangigen Offizieren des Bataillons zusätzliche Aufgaben zuweisen; ein Hauptmann, der eine Kompanie befehligt, könnte gleichermaßen für seine Kompanie als auch für die Informationsbeschaffung des Bataillons zuständig sein.

deutlich über 300 Regimenter verfügen. Die meisten Armeen bestehen aus sechs oder mehr BattleMech-Divisionen, doch die Zahl der Infanteriedivisionen schwankt zwischen neun und siebenundzwanzig, abhängig von der Größe des Gebiets, das mit Garnisonen geschützt werden muss und der Kriegslüsternheit der Bewohner. Die Zahl der Unabhängigen Regimenter schwankt auch stark – mehrere Korps haben keine unter ihrem direkten Befehl. Zehn bis zwanzig Regimenter sind üblich. Die größte Konzentration liegt augenblicklich bei dreißig Unabhängigen Regimentern. In diesem Fall ist der Verantwortungsbereich groß oder stark fragmentiert.

Diese Stärke führt allerdings in die Irre. Die meisten Schlachtordnungen sind normalerweise um die Korps-Befehlskette aufgebaut und führen nur die Unabhängigen Regimenter auf, die administrativ unter die Autorität des Korpsführers gestellt sind. In Realität wird eine große Zahl von Unabhängigen Regimentern und Brigaden – und so gut wie alle Panzerregimenter und Panzerdivisionen – auf Armeeebene eingesetzt; da ihre Befehlskette den Korpsführer nicht passiert, werden sie in Schlachtordnungen auf der Korps-Ebene nicht aufgeführt. Diese Regimenter sind direkt dem Armeeführer unterstellt und werden normalerweise unabhängig eingesetzt oder verwaltungstechnisch Divisionskommandeuren zugewiesen.

Die Kommandeure der Armeen dienen im Oberkommando und haben selbst im Zeitalter der HPG-Kommunikation beträchtliche Autorität, unabhängig zu agieren und ihre Befehle in die Tat umzusetzen.

KORPS

Ein Korps ist eine Gruppe von Divisionen, Regimentern und Kriegsschiffen, die zusammen kämpfen und trainieren. Ein Korps verfügt über ein bis drei BattleMech-Divisionen, zwei bis sieben Infanteriedivisionen und normalerweise eine Reihe von Unabhängigen Regimentern. Jedes Korps verfügt auch über ein Kontingent von Kriegsschiffen und anderen Transportmitteln. Die meisten Korps haben den Auftrag, ungefähr dreißig bewohnte Welten und den sie umgebenden Weltraum zu beschützen, doch einige sind für mehr als 100 Welten verantwortlich.

DIVISIONEN

Die Division ist das Herz des Berufsheeres. Jede Division ist nominell für eine Sphäre von Sternensystemen mit einem Radius von einem Sprung verantwortlich. Gelegentlich hat eine Division die Aufgabe, nur einen extrem wichtigen Planeten zu beschützen. Eine Division des Berufsheeres besteht aus drei Brigaden zu jeweils drei Regimentern sowie Reserven, einem Bodenluftgeschwader sowie Hilfstruppen. Aufgrund der Erfordernisse der jeweiligen Einsätze sowie verwaltungstechnisch bedingter Anhängsel, die der Armeeführer festlegt, haben einige Divisionen mehr oder weniger als drei Brigaden.

Die SBVS haben vier Arten benannter Divisionen im Einsatz. Andere Divisionsformationen können je nach Bedarf zusammengestellt werden, wie beispielsweise Panzerdivisionen, doch sind sie kein Teil des stehenden Berufsheeres. Das ist natürlich irreführend. Die 322. Panzerdivision beispielsweise ist seit über siebzig Jahren im aktiven Dienst. Finanziert wird sie durch die frei verfügbaren Budgets der SBVS, die dem Befehlshabenden General zur Verfügung stehen. Sie taucht nicht in den normalen Schlachtordnungen der SBVS auf, weil sie nicht Teil der normalen Korps-Befehlskette ist.

Jeder Division wird normalerweise ein volles Regiment von kombinierter Geschütz- und Raketenartillerie zur Verfügung gestellt, während Unabhängige Regimenter abhängig von ihrer Mission bis zu ein Bataillon an Artillerie anfordern können.

BattleMech-Division

Die offensive Schlagkraft des Berufsheeres ist die BattleMech-Division. Jede Division hat zwei Brigaden BattleMech-Regimenter und eine Brigade von Panzergrenadier-Regimentern.

Panzergrenadierdivision

Die Panzergrenadierdivision ist die verbreitetste Division im Berufsheer. Jede hat zwei Brigaden von Panzergrenadieren und eine Brigade von BattleMechs. Der Doktrin nach soll eine BattleMech-Division Löcher in den Reihen des Feindes reißen, während die Panzergrenadierdivisionen diese Löcher ausnutzen. In Realität bedeutet der Mangel an Gegnern im Divisionsmaßstab, dass sie mehr oder

weniger unabhängig agieren. Panzergrenadierdivisionen sind darauf ausgelegt, den Großteil der Verteidigungsmanöver auszuführen.

Infanteriedivisionen
Infanteriedivisionen sind langsam, aber nicht abhängig von Fahrzeugen. Sie sind ein Rückgriff auf die Tage der Fußpatrouillen und Schützenlöcher. Infanteriedivisionen werden in Gelände eingesetzt, mit dem Fahrzeuge nicht zu Recht kommen, wie dichten Wäldern, Gebirgen und Städten. Jede Infanteriedivision besteht aus zwei Brigaden Fußsoldaten und einer Brigade leichter Mechs.

Sprunginfanteriedivisionen
Sprunginfanteriedivisionen werden für Missionen eingesetzt, die ein Überraschungsmoment und Geschwindigkeit erfordern. Diese Divisionen bestehen aus zwei Brigaden Sprungtruppen und einer Brigade BattleMechs. Die Division verfügt auch über zwei Bodenluftgeschwader, die die Sprungtruppen transportieren und beschützen sollen. Viele Sprunginfanteriedivisionen sind auf Planeten mit Korps-Hauptquartieren stationiert; Korpsführer haben sie gerne in der Nähe, um auf plötzliche Krisen schnell reagieren zu können.

BRIGADEN

Eine SBVS-Brigade ist ein Teil einer Division, der normalerweise aus einer Klasse von Kämpfern besteht: eine BattleMech-Brigade oder eine Infanteriebrigade. Drei Regimenter bilden eine Brigade in einer Division; Brigaden werden normalerweise nach ihren Divisionen benannt. Die 1. Brigade der 9. BattleMech-Division würde beispielsweise als 91. Brigade bezeichnet werden. Weil Brigaden vor allem verwaltungstechnische Konstrukte sind, setzen die SBVS Brigaden nur selten unabhängig ein. Wenn mehr als ein unabhängiges Regiment erforderlich ist, dann bilden die Planer der SBVS lieber einen Regimentskampfverband als eine Brigade.

REGIMENTER

Das Regiment ist die auserkorene taktische Waffe der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte; auch wenn es aus Bataillonen, Kompanien und Lanzen besteht, ist das Regiment doch die kleinste Formation, die standardmäßig im Kampf an der Front eingesetzt wird. Auch wenn die SBVS gezwungen waren, während des Vereinigungskrieges improvisierte Regimenter aus dem militärischen Material und den Soldaten zu bilden, die verfügbar waren, so sind die heutigen SBVS-Regimenter doch fein abgestimmte Einheitszusammenstellungen, die gut mit den anderen Regimentern ihrer Brigade, ihrer Division und manchmal ihres Korps zusammenarbeiten.

Linienregimenter – die Regimenter, die den Divisionsbrigaden zugewiesen sind – werden als Teil des Divisionskampfverbands trainiert. Ein BattleMech-Regiment beispielsweise besteht nur aus BattleMechs und seine Soldaten werden für die Aufgabe ausgebildet, die für ihre Ausrüstung am besten passt. Weil es die Doktrin der SBVS vorsieht, Kompanien, manchmal Bataillone und in ein oder zwei Fällen sogar ganze Regimenter aufzustellen, die ein Modell einer bestimmten Kampfausrüstung verwenden, ist diese Art der Ausbildung sinnvoll. Ein Bataillon von *Atlas*-BattleMechs mit 100 Tonnen ist für Überfall- und Störmissionen nur bedingt geeignet, dafür sind die beiden Kompanien *Talon*-HetzMechs im Königlichen Einsatzregiment neben ihnen in der Brigade für solche Aufgaben gemacht.

Unabhängige Regimenter sind lockerer aufgebaut; weil sie außerhalb der Brigade oder Division stehen, müssen unabhängige Regimenter oft mehrere Aufgaben im Kampf übernehmen. Aggressivere SBVS-Offiziere und Rekruten werden Unabhängigen Regimentern zugeteilt. Außerdem werden viele erfahrene Unabhängige Regimenter – besonders die Regimenter der Königlichen Dragoner – oft dafür eingesetzt, improvisierte Kampfverbände von Panzer- und Panzergrenadier-Regimentern anzuführen.

Linienregimenter
Der Großteil der BattleMech-Regimenter der SBVS sind Linienregimenter, ein Teil der stehenden Brigaden und Divisionen, die dem Korps des Berufsheeres zugewiesen sind. Diese Regimenter bestehen ausschließlich aus Mechs; sie setzen nicht auf organisierte Unterstützungselemente wie Panzer, Infanterie oder Luft-/Raumjäger. Solche Aufgaben werden von anderen Regimentern in der Division oder von zugeteilten Unterstützungseinheiten übernommen.

Sturmregimenter: Diese Regimenter bestehen aus schweren und überschweren BattleMechs und sollen für offensive Einsätze verwendet werden. Jedes Bataillon eines Sturmregiments beinhaltet auch eine vierte Kompanie aus Artillerie, um integrierte Feuerunterstützung zu liefern.

Kampfregimenter: Diese Regimenter sind für verschiedene Kampfaufgaben ausgelegt und bestehen aus mittelschweren und schweren BattleMechs.

Einsatzregimenter: Einsatzregimenter bestehen aus leichten und mittelschweren Mechs und werden für Aufklärung und das Ausnutzen von Durchbrüchen eingesetzt. Sie sind die einzigen Linienregimenter, die über integrierte Luft-/Raumressourcen verfügen, darunter auch FLUM.

Unabhängige Regimenter
Im Gegensatz zu Linienregimentern verfügen Unabhängige Mech-Regimenter auch über eine volle Ausstattung mit Hilfstruppen (darunter in vielen Fällen Panzer und Infanterie). Die meisten Unabhängigen Regimenter verfügen zudem über fest zugeteilte Landungsschiff- und Sprungschiffressourcen, um ihre Versetzungen leichter zu gestalten.

Die drei wichtigsten Arten von unabhängigen Regimentern entsprechen grob den Aufgaben der Linienregimenter, doch die vierte Art, die CAAN-Einheiten, existieren nur als unabhängige Regimenter.

Dragoner-Regimenter: Dragoner-Regimenter, die unabhängige Entsprechung von Sturmregimentern, kombinieren schwere und überschwere Mechs und Panzer. Selten verwenden sie Infanterie in offensiven Aufgaben und halten sie meistens für defensive Missionen zurück.

Husaren-Regimenter: Husaren-Regimenter verbinden mittelschwere und schwere Mechs und werden für verschiedene Kampfaufgaben eingesetzt. Sie sind die häufigste Form von unabhängigen Mech-Regimentern.

Leichte-Reiterei-Regimenter: Leichte-Reiterei-Einheiten, die prinzipiell aus leichten und mittelschweren Mechs und Panzern bestehen, dienen als die Augen und Ohren der SBVS. Sie werden auch als schnelle Eingreiftruppen eingesetzt, normalerweise in Formationen aus mehreren Regimentern (allesamt Leichte-Reiterei-Einheiten), die als Regimentskampfverbände bekannt sind.

CAAN-Regimenter: CAAN-Regimenter (Cavalry, Armored, Aerospace and Naval oder Kavallerie, Panzer, Luft-/Raum und Marine) sind für Operationen zu Wasser ausgebildet und sind die einzigen SBVS-Einheiten, die über fest zugeteilte Hochseemarine-Ressourcen verfügen.

BATTLEMECH-RESSOURCEN

Wie bei allen modernen Heeren ist der BattleMech die wichtigste Waffe des Berufsheeres der SBVS. Aufgrund der wichtigen Rolle, die die Terranischen Hegemoniestreitkräfte in den SBVS spielen, und aufgrund ihres anhaltenden Einflusses durch die Gründung der Königlichen Abteilung, sind die BattleMechs der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte die modernsten, die jemals erschaffen worden sind. Auch wenn alle Mitglieds- und Territorialstaaten schon seit Jahrhunderten ihre eigenen Mechs produzieren, so hat bislang noch niemand ein vielseitigeres Bodenkampfsystem erschaffen.

Mechs fallen in den SBVS in zwei grundlegende Klassen: Berufsheer-Mechs und Königliche Mechs. Die Mechs des Berufsheeres entsprechen den BattleMechs, die bei den Mitgliedsstaaten dienen oder sind ihnen leicht überlegen. Die SBVS hat unbeschränkten Zugriff auf den Erwerb aller BattleMechs, die egal wo im Sternenbund produziert werden. Beschaffungsoffiziere besuchen Produzenten in allen Mitgliedsstaaten und werden von Industriekonzernen hofiert; die normalen Beschaffungskontrakte für die Versorgung der SBVS werden für *Jahrzehnte* ausgestellt. Der Gewinn oder Verlust von Sternenbund-Beschaffungskontrakten hat ganze industrielle Gemeinschaften groß gemacht oder zerstört.

Königliche Mechs sind der Höhepunkt der Kriegstechnologie. Sie werden von meisterlichen Konstrukteuren der Terranischen Hegemonie entworfen und gebaut. Sie verwenden Ausrüstung und Waffen, die man selbst bei den Mechs des Berufsheeres nicht zu sehen bekommt. Hochmoderne BattleMechs wie der *Exterminator*, der *Talon* und die fortschrittlichsten Varianten des *Emperors* sorgen dafür, dass die königlichen Regimenter und Divisionen die zwei- oder dreifache Kampfstärke vergleichbarer Einheiten aufweisen.

Es ist die Standard-Doktrin der SBVS, den gleichen Mechtyp in Einheiten zu kombinieren, die nicht kleiner als eine Kompanie sind. Das vereinfacht sowohl die Logistik der Einheiten als auch die Trainingsmethoden der Kompanie. Außerdem sorgt es dafür, dass die MechKrieger sich als Teil ihres übergeordneten Bataillons und Regiments empfinden. Manchmal werden – meistens in Unabhängigen Regimentern - für Abgänger des Revolverheld-Programms Ausnahmen gemacht, und gleiches gilt für Mech-Kompanien auf SAS-Missionen. Aufgrund der vielseitigen Natur ihrer Missionen können sich SAS-Einheiten nicht auf Unterstützung von Elementen der Brigade verlassen. Daher verwenden sie gemischte Kompanien und manchmal gemischte Lanzen, ganz ähnlich wie die zusammengestückelten Bataillone und Regimenter der Mitglieds- und Territorialstaaten.

Das normale Farbschema für BattleMechs ist dunkles olivgrün. Die Abzeichen von Korps, Division, Brigade und Regiment werden traditionell auf den Torsorücken und den linken Arm des BattleMechs aufgetragen, während besondere Auszeichnungen – die Revolverheld-Abzeichen, Ritterstände und andere Belohnungen – auf die Brust aufgetragen werden. Divisionsführer und die Kommandeure unabhängiger Regimenter haben die Freiheit, das Farbschema unter Kampfbedingungen anzupassen.

BATTLEMECH-ORGANISATION

Element	Einheiten	Kampfstärke
Lanze	4 BattleMechs	4 BattleMechs
Kompanie	3 Lanzen	12 BattleMechs
Bataillon	3 Kompanien	36 BattleMechs
Regiment	3 Bataillone	108 BattleMechs
Brigade	3 Regimenter	324 BattleMechs
Division	3 Brigaden	972 BattleMechs

LUFT-/RAUM-RESSOURCEN

Wie die BattleMechs der SBVS stellen die Luft-/Raumjäger des Sternenbundes den absolut neuesten Stand der militärischen Technologie dar. Besonders zu erwähnen sind hier die Königlichen Geschwader, deren Jäger den Flugmaschinen der Territorialstaaten ebenso überlegen sind wie diese es gegenüber Doppeldeckerflugzeugen wären.

Die SBVS organisieren die meisten ihrer Luft-/Raumtruppen in Geschwader. Jedes Geschwader verfügt über eigenes Wartungs- und Unterstützungspersonal sowie Transport- und andere Gefechtsunterstützungsfunktionen.

Bodenluftgeschwader (BLG): Die 54 Luft-/Raumjäger der BLG, die Divisionen zugeteilt sind, haben die Aufgabe, den Einheiten der Division die Luft-/Raumüberlegenheit zu erkämpfen und für Unterstützung zu sorgen. Ein BLG setzt auch komplette Geschwader konventioneller Flugzeuge ein (vor allem zur Erdkampfunterstützung, aber oft auch mit zwei oder drei Schwadronen Aufklärungsflugzeugen) sowie Transportflugzeuge und mindestens ein Technikerbataillon und andere Bodeneinheiten, die zum Bau, zur Reparatur und Instandhaltung der Flugfelder notwendig sind.

Flottenluftgeschwader (FLG): Die FLG sind Marineschwadronen und -divisionen zugeteilt. Ihre Aufgabe ist es, Kriegsschiffe, Sprungschiffe und Landungsschiffe zu verteidigen. FLG folgen oft keiner besonderen Organisationsstruktur; stattdessen bestehen sie aus den Schwadronen, die den Großschiffen zugewiesen sind, aus denen die Marineschwadron besteht. Daneben gibt es noch die Unterstützungsflugzeuge und zugeteilten Luft-/Raumschwadronen, die für die Dauer einer Mission Teil des Geschwaders sein können. Sie werden selten zur Erdkampfunterstützung eingesetzt, jedoch oft dazu, um die Luft-/Raumüberlegenheit über einem Schlachtfeld zu stärken.

Unabhängige Luftgeschwader (ULG): Unabhängige Geschwader sind weniger spezialisiert als BLG und FLG. Sie sind dazu imstande, dort eingesetzt zu werden, wo sie notwendig sind. Die meisten werden als unterstützende BLG eingesetzt und ziemlich auf die gleiche Weise organisiert und ausgerüstet, doch die meisten verfügen zusätzlich über Material zur Informationsbeschaffung und elektronischen Kriegsführung. Ein Bataillon oder mehr Fallschirmjäger wird oft aus Gründen der Sicherheit und für Eingreifmissionen integriert.

LUFT-/RAUM-ORGANISATION

Element	Einheiten	Kampfstärke
Staffel	2 Luft-/Raumjäger	2 Luft-/Raumjäger
Schwadron	3 Staffeln	6 Luft-/Raumjäger
Gruppe	3 Schwadronen	18 Luft-/Raumjäger
Geschwader	3 Gruppen	54 Luft-/Raumjäger

Zugeteilte Luft-/Raumeinheiten: Zugeteilte Luft-/Raumtruppen sind solche, die direkt in unabhängige Regimenter integriert sind, normalerweise ein Paar von Jägern pro Kompanie. Diese Einheiten verfügen nicht über die zusätzlichen Transport- und Technikunterstützung, über die die weitaus größeren BLG und ULG verfügen. Entsprechend sind sie entweder auf mit ihnen zusammen eingesetzte Einheiten oder die örtliche Bevölkerung angewiesen, um entsprechende Dienste zu erhalten.

SBVS-Luft-/Raumjäger, die Bodenluftgeschwadern zugewiesen sind, sind ähnlich wie BattleMechs und Fahrzeuge des Berufsheeres in dunklem olivegrün lackiert. Jäger aus Flottenluftgeschwadern sind traditionell weiß lackiert. Die meisten Geschwaderführer drücken beide Augen zu, wenn es um Verzierungen am Bug geht, außer während Überprüfungen auf Korps-Ebene. Geschwader- und Schwadronsinsignien werden auf die backbordseitige Tragfläche und den backbordseitigen Stabilisator aufgetragen, wo erforderlich.

PANZER-STREITKRÄFTE

Panzertruppen dienen als essentieller Teil des Berufsheeres. Sie werden in defensiver Rolle oder für den Dienst in Garnisonen eingesetzt, doch schwere und überschwere Einheiten dienen oft an der Seite von BattleMech-Truppen. Die meisten Panzerformationen sind nach Gewicht und Antriebsart klassifiziert und bestehen normalerweise aus nur ein oder zwei Modellen. Allerdings werden spezialisierte Bataillone – Senkrechtstarter, Aufklärer / Pfadfinder und Sturmbataillone – auf der Divisionsebene und unter den Regimentskampfverbänden zugeteilt. Panzerregimenter, die nicht stehenden Regimentskampfverbänden, Divisionen oder Korps zugeteilt sind, werden normalerweise von einem Bataillon von Panzergrenadieren und Pionieren unterstützt.

Panzereinheiten sind ziemlich genauso organisiert wie BattleMech-Linienregimenter. Es gibt überschwere, schwere, mittelschwere und leichte Panzerregimenter. Jede Art verwendet normalerweise nur eine Art von Kettenpanzer. Diese Regimenter stellen das Bollwerk des nicht zugeteilten defensiven Berufsheeres des Sternenbundes dar – normalerweise werden Regimenter in der Größenordnung mehrerer Divisionen für den Garnisonsdienst über den ganzen Militärdistrikt verteilt und dem Kommando des örtlichen Armeeführers oder Garnisonsführers des Planeten unterstellt. Viele schwere und überschwere Regimenter werden in Mechabwehrtaktiken ausgebildet, wobei sie ihre schwere Panzerung und schlagkräftigen Waffen verwenden, um die grundlegende Beweglichkeit der Mechs zu kontern. Selbst ein Sturmregiment hat Respekt vor einem Bataillon aus überschweren *Alacorn*- oder *Burke*-Panzern. Wie schwere BattleMech-Formationen führen Panzersturmregimenter oft ein zusätzliches Bataillon Artillerie in ihrer Schlachtordnung mit sich.

Auch Luftkissen- und Radpanzerregimenter sind verbreitet, Radpanzer jedoch weiter als Luftkissenpanzer. Radpanzerregimenter werden oft zur Verteidigung von urbanen Gebieten und Stützpunkten verwendet, wo ihre Räder keinen Nachteil darstellen, während der Großteil der Luftkissenfahrzeuge der SBVS in Gruppen von Bataillonsgröße als Kavallerie- und Aufklärungseinheiten im ganzen Sternenbund verstreut sind. Insbesondere Hochgeschwindigkeits-Kavalleriebataillone werden oft gemeinsam mit Leichte-Reiterei-Mech-Regimentern eingesetzt. Die meisten Luftkissenbataillone sind um die Modelle Gabriel und Beagle aufgebaut, wobei Zephyr-Kompanien für Feuerkraft sorgen. Der sprungfähige *Kanga*, der niemals weit verbreitet war, wird von den Bataillonen, die das Glück haben, ihn einsetzen zu können, ebenfalls hoch geschätzt.

PANZER-ORGANISATION

Element	Einheiten	Kampfstärke
Zug	4 Fahrzeuge	4 Fahrzeuge
Kompanie	3 Züge	12 Fahrzeuge
Bataillon	3 Kompanien	36 Fahrzeuge
Regiment	3 Bataillone	108 Fahrzeuge
Brigade	3 Regimenter	324 Fahrzeuge
Division	3 Brigaden	972 Fahrzeuge

Einige Panzerregimenter wurden in den letzten Jahren in konventionelle Regiments-Kampfverbände gruppiert, die aus einem Radpanzerregiment und drei Infanterieregimentern bestehen – normalerweise sind die Infanteristen mit örtlichen Mitteln motorisiert, doch wurden einige Königliche Infanterieregimenter zu vollwertigen Panzergrenadieren aufgerüstet. Diese Regimentskampfverbände werden seit 2760 im Taurus-Konkordat und im Magistrat zur Stadtbefriedung eingesetzt. Die 18. Armee hat vor kurzer Zeit die Zuteilung von zwei Regimentskampfverbänden zur Auswertung angefordert.

Mobile Artillerie – vor allem die mit Raketen ausgestatteten Fahrzeuge *Chaparral* und *Padilla* in Königlichen Regimentern, während die Bataillone des Berufsheeres um die Kettenfahrzeuge *Thor* und *Marksman* aufgebaut sind – fallen unter den Befehl der Panzerunterabteilung und werden nach Bedarf zugeteilt. Die Mehrheit davon wird in der Form organischer Einheiten für Frontdivisionen eingesetzt. Allerdings haben große Panzerformationen und wichtige Defensivstützpunkte oftmals unabhängige Artilleriebataillone zur eigenen Verfügung.

Das Berufsheer verwendet für die Panzer ein Farbschema in dunklem Olivgrün. Die Abzeichen von Brigaden und Regimentern werden an der hinteren Stoßstange oder Panzerung angebracht, sowie an der linken Seite der Panzerkuppel.

INFANTERIE-STREITKRÄFTE

Der Dienst in der Infanterie ist nach wie vor – proportional gesehen – die häufigste Position in den SBVS. Infanteristen treten auf jeder Welt des Sternenbundes auf, von Einheiten in der Größenordnung einer Kompanie (als beispielsweise Botschaftswachpersonal und so weiter) bis hin zu den gewaltigen Formationen der Frontinfanteriedivisionen des Berufsheeres. Sternenbund-Fußsoldaten sind oft die ersten – und manchmal sogar die einzigen – Soldaten des Sternenbundes, auf die Bürger treffen. Die Fußsoldatenunterabteilung nimmt große Mühen auf sich, um dafür zu sorgen, dass diese Soldaten professionelle Vorbilder sind.

Es gibt vier Arten von Infanterieregimentern: Panzergrenadiere, Fußsoldaten, Sprungtruppen und Marinesoldaten. Jedes Regiment ist, genau wie andere SBVS-Regimenter, in drei Bataillonen mit jeweils drei Kompanien organisiert. Die Kompanien sind in drei Züge eingeteilt. Ein Panzergrenadiersregiment ist die schlagkräftigste Infanterieformation; jeder Zug wird von einem Transportpanzer unterstützt, oft vom allgegenwärtigen *Goblin* oder einem vergleichbaren Fahrzeug. Außerdem verfügt jedes Bataillon üblicherweise über eine zugeteilte Panzerkompanie, meistens eine Aufklärungs-Luftkissenkompanie oder – im Fall von Regimentern, die in

Stadtgebieten eingesetzt sind – eine Abteilung von *Demon*-Radpanzern.

Fußsoldatenregimenter machen den Großteil der Fußsoldatenunterabteilung aus; es handelt sich um meist fahrzeuglose Infanteristen, die für stationäre Einsätze vorgesehen sind, oft in städtischen Kampfzonen oder zur statischen Verteidigung. Fußsoldaten sind zwar für motorisierte Einsätze ausgebildet, doch ist weniger als ein Drittel der stehenden Fußsoldatenregimenter voll motorisiert. Der Rest verlässt sich, wenn erforderlich, auf örtliche Transportmittel.

Marinesoldatenregimenter sind selten; nicht weil Marinesoldaten selten sind, sondern weil wenige Marineposten volle Regimenter erforderlich machen. Die Ausnahmen sind natürlich die Regimenter in CAAN-Formationen. Die meisten Marinesoldaten sind Schiffsinfanterie, die an Bord eines Schiffs Aufgaben wie Sicherheitsdienst und Bemannung der Geschütze zugewiesen bekommen. Einsätze als Flottenmarineposten, wie der Dienst auf einem Schiff genannt wird, sind heiß begehrt. Flottenmarinesoldaten sind in Enteraktionen, Kampftaktiken für Schwerelosigkeit und Brückenkopfangriffen ausgebildet. In den letzten Jahren wurden die Flottenmarinesoldaten immer mehr als Marineschwadronen eingesetzt, die Banditen sowie – in jüngster Zeit – Separatisten aus der Peripherie aus der Umlaufbahn zum Boden verfolgen.

Sprunginfanterieregimenter sind das Prachtstück der Fußsoldatenunterabteilung. Es handelt sich um hervorragend ausgebildete Regimenter, die persönliche Sprungtornister für taktische Bewegung verwenden. So gut wie jedes Sprunginfanterieregiment kann als motorisiertes Regiment gewertet werden, da sie so gut wie immer ihre eigenen fest integrierten Transportelemente verwenden. Viele Sprunginfanterieregimenter trainieren als quasi-luftmobile Regimenter, wobei sie Kipprotormaschinen oder andere Senkrechtstarter für strategische Bewegung einsetzen.

Spezialinfanterie ist selten über der Bataillonsebene organisiert. Kaltwetterbataillone, Bataillone für lebensfeindliche Umgebungen, Fallschirmjäger, Sicherheitsbataillone, Militärpolizei und so weiter werden bei Bedarf allesamt integral Divisionen zugeteilt. Viele Fallschirmjägerbataillone dienen beispielsweise an der Seite von Unabhängigen Luftgeschwadern.

Artillerie, die nicht auf Selbstfahrlafetten montiert ist, fällt unter die Hoheit der Fußsoldatenunterabteilung. Normalerweise werden sie in Artillerieregimentern organisiert, die Divisionen zugeteilt werden. Gelegentlich gibt es Artilleriebataillone, die einem bestimmten Mech- oder Panzerregiment zugeteilt sind. Infanteristen bemannen auch die Feldartilleriegeschütze, die Sturmregimenter auszeichnen. Fliegende Artilleriebatterien nutzen ihre eigenen besonderen Lufttransporter und dienen oft an der Seite von Sprunginfanteriedivision.

INFANTERIE-ORGANISATION

Element	Einheiten	Kampfstärke
Zug	4 Trupps (3 Trupps)	28 (21) Infanteristen
Kompanie	3 Züge	84 (63) Infanteristen
Bataillon	3 Kompanien	252 (189) Infanteristen
Regiment	3 Bataillone	756 (567) Infanteristen
Brigade	3 Regimenter	2268 (1701) Infanteristen
Division	3 Brigaden	6804 (5103) Infanteristen

**(Die Zusammenstellung von Sprunginfanterie-Einheiten wird in Klammern angegeben.)*

MARINE

Die Marineabteilung kontrolliert alle außeratmosphärischen Schiffe des Sternenbundes, von den kleinsten Boden-Umlaufbahn-Flitzern bis hin zu den gewaltigen Kriegsschiffen mit mehreren Megatonnen Gewicht der Sternenbundmarine. Die alltägliche Kontrolle haben zwar die Einheiten, denen die meisten der Jäger, Landungsschiffe, Sprungschiffe und Kriegsschiffe zugeteilt sind, doch „gehören" sie alle der Marineabteilung.

Früh in der Geschichte der SBVS waren so gut wie alle Kriegsschiffe des Sternenbundes Divisionen und Korps zugeteilt. Sie dienten als Eskorte für die schwerfälligen Transporter des Berufsheeres. Die Reformen des Befehlshabenden Admirals David Peterson machte viele der Großschiffe für unabhängige Einsätze frei. Zwar werden die meisten kleinen und mittelgroßen Kriegsschiffe unabhängig oder paarweise eingesetzt, doch ist die häufigste Organisationsform die Schwadron von etwa einem Dutzend oder mehr Schiffen. Diese gehen bestimmten Pflichten nach und versammeln sich oft um Schlachtschiffe und Truppenkreuzer.

Drei bis fünf Schwadronen sind in einer nummerierten Flotte gruppiert; im Augenblick setzt die Marine zwanzig Flotten ein, um parallel zur Organisation der Armee zu operieren. Allerdings werden die Flotten nicht zusammen mit den entsprechenden Armeen eingesetzt. Außerdem sind die gewaltigen Garnisonen und Reserveflotten administrative Konstrukte; ihre aktiven Schiffe operieren unter lokaler Führung an den Posten, an denen sie eingesetzt sind.

Die Marinedoktrin der SBVS basiert auf Gefechten auf Divisions-, Schwadron- und Flottenebene. Nur selten beginnt eine SBVS-Flotille oder auch ein einzelnes Schiff einen Kampf, wenn es andere Möglichkeiten gibt. Die Kombattanten der Marine verwenden für verschiedene Aufgaben unterschiedliche Elemente; Schlachtschiffe und Schlachtkreuzer für die große Feuerkraft im Herzen eines Kampfverbunds und Kreuzer, Fregatten und Zerstörer, die alle Durchbrüche ausnützen können, die von den Luft-/Raumjägergruppen erschaffen wurden, die wiederum von einem Träger-Landungsschiff gestartet sind. Nur die Schiffe der Garnisonsflotte werden für Gefechte auf Einzelschiff- oder Flottillenebene ausgebildet und selbst dann sind sie noch abhängig von zugeteilten Flottenluftgeschwadern oder Bodenluftgeschwadern.

Einige der verbreitetsten Schwadronen der Marine sind hier beschrieben:

Feuerunterstützungsschwadron: Feuerunterstützungsschwadronen sind darauf ausgelegt, ein Korps (manchmal eine Division) der Armee zu unterstützen. Sie geben dem Berufsheer eine Möglichkeit, den lokalen Weltraum zu beherrschen und stellen Plattformen zur orbitalen Feuerunterstützung dar.

Aufklärungsschwadron: Aufklärungsschwadronen werden unabhängig eingesetzt. Sie verwenden die leichtesten und schnellsten Schiffe der Sternenbundmarine, normalerweise Korvetten und Zerstörer. Wie ihr Name andeutet, ist ihre Hauptaufgabe das Sammeln von Informationen, doch dienen sie auch als Vorposten.

Eskortschwadron: Die wichtigste Aufgabe der Eskortschwadronen, die um Kreuzer und Fregatten aufgebaut sind, ist die Verteidigung anderer Formationen, seien es konventionelle Transporter oder andere Kriegsschiffe.

Linienschwadron: Eine Linienschwadron repräsentiert den grundsätzlichen offensiven Zweig der Marine. Sie bestehen aus drei oder vier Schlachtschiffen oder Schlachtkreuzern mit Fregatten oder Kreuzern als Eskorte. Linienschwadronen sind widerstandsfähig und verfügen über beträchtliche Feuerkraft.

MARINE-ORGANISATION

Element	Einheiten	Kampfstärke
Flotille	2 Schiffe	2 Schiffe
Division	3 Flottillen	6 Schiffe
Schwadron	3 Divisionen	18 Schiffe

**— Die Kampfstärke der einzelnen Komponenten ist die Theorie; in der tatsächlichen Praxis gibt es Unterschiede aufgrund von Dienstanforderungen, Wartungszyklen, Kampfverlusten und Rumpfverfügbarkeit.*

Hetzschwadron: Hetzschwadronen sollen dazu in der Lage sein, andere Marineschiffe zu verfolgen. Sie verwenden Kreuzer und Schlachtkreuzer, die oft Robustheit für Geschwindigkeit und Feuerkraft opfern.

Abfangschwadron: Wo Hetzsschwadronen Schiffe zur Strecke bringen sollen, da haben Abriegelungsschwadronen die Aufgabe, gegnerische Truppen einzudämmen. Die meisten Abriegelungsschwadronen verfügen über beträchtliche Jäger- und Sturmlandungsschiff-Elemente sowie über ein ausgedehntes Kontingent an Flottenmarinesoldaten.

Transportschwadron: Transportschwadronen arbeiten mit Bodentruppen zusammen und nicht als Teil einer unabhängigen Flotte. Sie verbinden Landungsschiff- und Sprungschiffelemente, um Bodentruppen zu transportieren, sowie Kriegsschiffe, Sturmlandungsschiffe und Jäger, um sie zu beschützen.

Wissenschafts-/Vermessungsschwadron: Wissenschafts- und Vermessungsschwadronen werden als Teil der Sternenbund-Explorationsabteilung eingesetzt. Ihre Aufgabe ist es, das menschliche Wissen zu erweitern und neue Welten zu entdecken. Sie verwenden eine große Auswahl von konventionellen Sprung- und Landungsschiffen und gelegentlich leichte Kriegsschiffe, wenn sie auf gefährlichere Missionen ausgesandt werden. Wissenschaftsmissionen reichen von einem bis zu einem Dutzend von Schiffen, die normalerweise für Monate oder sogar Jahre am Stück unabhängig operieren.

Schiffe werden in einem Muster aus hellen und dunklem Grau und einer dritten Farbe lackiert, die von der Welt der Konstruktion des Schiffes abhängt. Außerdem verfügt jedes Schiff über ein personalisiertes heraldisches Schilddesign.

ORGANISATION UND PROZEDUREN

Auch wenn sie häufig als eine einzelne Entität betrachtet werden, so sind die beiden Waffengattungen der SBVS – das Berufsheer und die Sternenbundmarine – doch nur zwei Elemente der Organisation, die insgesamt fünfzehn Abteilung umfasst. Die eingesetzten Elemente der SBVS – von unabhängigen Regimentern bis hin zu den zwanzig Armeen – ziehen ihre Mitglieder aus einer breiten Spanne von Abteilungen.

OPERATIVE KOMMANDOS

Diese Abteilungen stellen prinzipiell den kämpfenden Teil der SBVS dar.

Oberkommando

Die sechsunddreißig Mitglieder des Oberkommandos der SBVS haben ihre Basis in der Zitadelle, einem befestigten Komplex in der Nähe des Hofs des Sternenbundes. Sie stellen den ultimativen Stab der SBVS dar. Sie formulieren Vorgehensweisen und schlagen operative Einsätze vor.

Der Befehlshabende General steht dem Oberkommando vor und dienst als wichtigster Verbindungsmann zum Hohen Rat des Sternenbundes und zum Ersten Lord. Die Anführer der einzelnen Operativen Kommandos und der Militärdistrikte und Regionen, sowie der Stellvertretende Befehlshabende General, stellen die Mitglieder des Oberkommandos dar.

In Praxis hat das Oberkommando wenig echte Autorität; seine Mitglieder haben außer ihrer Positionen in der Befehlskette keine zusätzliche Macht, was in Anbetracht des Aufbaus des Kommandos eine wichtiger Aspekt ist; es wäre beispielsweise unmöglich, wenn der Kommandeur der 10. Armee sich mit dem General der Heeresgruppe Marik in einem Treffen streitet, da dieser sein direkter Vorgesetzter ist. Die Befehlsautorität bewegt sich vom Befehlshabenden General durch die anderen Operativen Kommandos nach unten.

Der tatsächliche Einsatz des Oberkommandos war stark unterschiedlich, abhängig vom Temperament des amtierenden Befehlshabenden General. General Kerensky beispielsweise scheint es vorzuziehen, sich nur von seinem Stellvertreter General DeChavilier und seinen Anführern des Berufsheeres und des Kommandos Spezialkräfte beraten zu lassen. Seine Vorgängerin, General Rebecca Fetladral, bestand auf Versammlungen des gesamten Oberkommandos zweimal im Jahr.

Berufsheeresabteilung

Befehlshabender Offizier: General Andreas Obikwelu III

Die Berufsheeresabteilung überwacht die Bodentruppen des Sternenbundes und besteht aus acht Unterabteilungen: BattleMech, Panzer, Fußsoldaten, Jäger, Artillerie, Pioniere, Versorgung (Feldlogistik) sowie Planung und Strategie. Im Kampf haben die Truppen des Berufsheeres die Einsatzleitung bei Aktionen auf der Planetenoberfläche oder in der Atmosphäre, doch in der Praxis müssen die Offiziere des Heeres und der Marine hart trainieren, um zu wissen, wo wessen Autorität beginnt und endet.

Marineabteilung

Befehlshabender Offizier: Admiral Ignacio Blake

Die Marineabteilung (oft die Sternenbundmarine genannt) stellt die Transportmittel und Luft-/Raumtruppen der SBVS dar. Wie das Heer besteht sie aus mehreren Unterabteilungen: Kriegsschiffe, Landungsschiffe, Luft-/Raum, Transport, Marinesoldaten sowie Planung und Strategie. Diese arbeiten eng mit ihren Gegenstücken aus dem Heer zusammen, doch gibt es eine freundliche Rivalität.

Kommando Spezialkräfte

Befehlshabender Offizier: General Koji Talasko

Das Kommando Spezialkräfte überwacht die verschiedenen Elitetruppen der SBVS. Am bekanntesten – wenn man davon in einer Gemeinschaft sprechen kann, in der es vor allem um schwarze „Spezialeinsätze" geht – sind die Blackhearts, oder genauer gesagt die Special Armed Services,

deren Hauptaufgabe in der Gegenspionage und Terrorbekämpfung liegt. Die Blackhearts sind die einzige Truppe in den SBVS, die mit den streng geheimen leichten Nighthawk-Servorüstungen ausgestattet sind.

Auch Teil des Kommandos Spezialkräfte ist das Allwetterkampf-Korps (die Schlechtwetter-Teufel), ein Mech-Bataillon, das dafür ausgebildet ist, in Bedingungen zu kämpfen, die vom Boden des Ozeans bis zum Vakuum des Raums reichen, sowie das Spezialeinheiten-Luftgeschwader (die Fliegenden Löwen).

Königliche Abteilung

Befehlshabender Offizier: General Tamerlan Stefannson

Die Königliche Abteilung, das ehemalige Oberkommando der Terranischen Hegemoniestreitkräfte, hält den Zusammenhalt und die Exzellenz der Königlichen Formationen aufrecht, die die SBVS direkt aus den Terranischen Hegemoniestreitkräften übernommen haben. Offiziell ist die Aufgabe der Königlichen Abteilung der Erhalt der Disziplin und Qualität unter den Königlichen Einheiten. Inoffiziell stellt die Königliche Abteilung ein Schatten-Oberkommando dar, durch das der Erste Lord (mit der Autorität des Generaldirektors der Terranischen Hegemonie) eine Einflussmöglichkeit erhält, die unabhängig vom Oberkommando oder dem Hohen Rat ist.

Die schwierigste Mission der Königlichen Abteilung war es, die Integration mit dem Rest des Berufsheeres aufrechtzuerhalten. Die Absonderung der Hegemonietruppen in den Königlichen Einheiten hat langsam aber sicher zu einem starken, klüngelhaften Gefühl von „uns gegen die" zwischen den Königlichen Einheiten und dem Berufsheer geführt. Weil das Königliche Kommando letztlich ein vollständig unabhängiges Militär innerhalb der SBVS darstellt, hat das sehr viel Wahres. Königliche Einheiten haben ihr eigenes Logistiknetzwerk, ihre eigene Rekrutierungs- und Versorgungsabläufe und besondere Trainingsprogramme, die es ihren Truppen erlauben, die fortschrittliche Ausrüstung zu verwenden, die die Königlichen Regimenter und Divisionen ins Feld führen.

UNTERSTÜTZUNGSABTEILUNGEN

Die Unterstützungsabteilungen spielen keine Rolle im Gefecht an der Front, sind aber von essentieller Bedeutung für die operative Effizienz der SBVS.

Sternenbundnachrichtendienst

Befehlshabender Offizier: General Framboise Apfelbucher

Der SBVS-Nachrichtendienst (SBND) dient als Werkzeug der Aufklärung und Spionage des Sternenbundmilitärs. Normalerweise arbeitet er eng mit seinen zivilen Entsprechungen und Gegenstücken bei anderen Mitgliedsstaaten zusammen, wie dem LNC und SEKURA. Der SBND besteht aus sieben Sektionen: SI1 (Geheimdienstverbindungsbüro), SI 2 (Kommunikations- und Technologische Sicherheitsgruppe), SI3 (Forschung und Entwicklung), SI4 (Strategische Analyse und Planung), SI5 (Spionageabwehr/Terrorbekämpfung), SI6 (Auslandsgeheimdienst) und SI7 (Spezialeinheiten).

Abteilung für Verbindungsaufgaben der Mitgliedsstaaten

Befehlshabender Offizier: General Ichi Ippouinu

Die Verbindungsabteilung stellt eine Brücke zwischen den SBVS und den Streitkräften der Mitgliedsstaaten sowie mit örtlichen Obrigkeiten dar. Letztere Funktion ist oft die öffentlichste: Verbindungsoffiziere glätten kulturelle Differenzen und entschärfen politische Spannungen zwischen den Truppen des Sternenbundes und den Bevölkerungen, die sie nicht immer willkommen heißen. Sie stellen aber auch sicher, dass die Formationen der SBVS nicht von verschiedenen Loyalitäten und inneren Kämpfen auseinander gerissen werden.

Reserveabteilung

Befehlshabender Offizier: General Abhinav Hammond

Die Reserveabteilung überwacht sowohl planetare Garnisonen als auch demobilisierte Truppen und ihre Ausrüstung. Sie ist eine Ressource, die verwendet wird, um die aktiven Kommandos zu stärken, wenn es erforderlich ist. Mitglieder der Reserve müssen einmal im Jahr eine zweiwöchige Rezertifizierungsübung ablegen, für die sie Bezüge erhalten. Einige Abteilungen (wie die BattleMech- und Jägertruppen) fordern Wochenendübungen alle zwei Monate.

Die Reserveabteilung ist ohne Frage der größte Bestandteil der SBVS, auch wenn sie selten in den Medien auftaucht. Jede Mitgliedswelt des Sternenbundes verfügt über eine gewisse Präsenz der Reserveabteilung, von Ausbildungs- und Sicherheitsformationen in Bataillonsgröße auf spärlich bevölkerten Welten in der Peripherie oder neuen Kolonien bis hin zu stehenden Panzer- und Infanteriedivisionen auf Kernwelten der Mitgliedsstaaten. Die große, weniger gründlich ausgebildete Masse der für eine Dienstzeit verpflichteten SBVS-Soldaten übernimmt oft Aufgaben in Infanterie- oder Panzerregimentern, -brigaden und -divisionen in der Reserveabteilung.

Abteilung der Obersten Militärstaatsanwaltschaft

Befehlshabender Offizier: General Sergey Araujo

Die Abteilung der Obersten Militärstaatsanwaltschaft dienst als Rechts- und Gesetzesvollzugszweig der SBVS. Sie ist verantwortlich dafür, die Soldaten und Kommandeure der SBVS zu beraten und sicherzustellen, dass die SBVS den Richtlinien des Sternenbundes und der örtlichen Strafverfolgungsbehörden folgen. Die Abteilung der Obersten Militärstaatsanwaltschaft kontrolliert auch Welten, die unters Kriegsrecht gestellt wurden und stellt Militärgouverneure, wo es erforderlich ist.

Auch wenn sie normalerweise von Militärpolizisten besetzt wird, die für den Dienst aus der Infanterieunterabteilung des Berufsheeres abgestellt wurden, so überwacht die Abteilung der Obersten Militärstaatsanwaltschaft auch die Abteilung für strafrechtliche Untersuchungen der SBVS.

Verwaltungsabteilung

Befehlshabender Offizier: General Halyna Idoko

Die Verwaltungsabteilung ist die Bürokratie der SBVS. Sie ist dafür verantwortlich, sich um die Gehaltsabrechnungen, Rekrutierung, Ausbildungsprogramme und Aufzeichnungen der SBVS zu kümmern, die wohl gleichzeitig am wenigsten geachteten aber wichtigsten Elemente der SBVS. Ohne die monolithische (aber erstaunlich geschmeidige) Präsenz der Verwaltungsabteilung würden die anderen Abteilungen in unwichtigen Details und Papierkram ersticken.

Sanitätsabteilung

Befehlshabender Offizier: General Inga Di Martino

Die Sanitätsabteilung gilt als die Speerspitze der medizinischen Wissenschaften. Sie kümmert sich um die Soldaten der SBVS und stellt Schlachtfeldsanitäter, Hospitalsprungschiffe und Versorgungseinrichtungen im ganzen Sternenbund.

LOGISTISCHE UNTERABTEILUNGEN

Auch wenn sie offiziell anderen Abteilungen untergeordnet sind, so stellen die Logistischen Unterabteilungen (oder Operativen Unterstützungseinheiten, OUE) einen eng verbundenen und oft unabhängigen Teil des Sternenbund-Militärs dar. Als Folge werden sie häufig als drittes Element innerhalb der SBVS behandelt.

Transportunterabteilung

Befehlshabender Offizier: General Feng Venel

Die Transportunterabteilung der Marine koordiniert die Bewegung von SBVS-Truppen und Versorgungsgütern. Sie unterhalten gemeinsam mit der Quartiermeisterabteilung, der Verwaltungsabteilung und der Marine eine gewaltige Datenbank von Schiffen, Versorgungsgütern und Soldaten. Die Transportunterabteilung arbeitet auch eng mit der Kommunikationsabteilung zusammen, um ihre Aufzeichnungen aktuell zu halten und sie über HPG zu kommunizieren.

Kommunikationsabteilung

Befehlshabender General: Vizeadmiral Dola Shatilov

Die Kommunikationsabteilung arbeitet eng mit der Transportabteilung und der Verwaltungsabteilung zusammen. Sie ist zuständig für den Informationsfluss in den SBVS. Sie kümmern sich um die HPG-Anlagen der SBVS, sowohl um feste Installationen als auch um tragbare Feld- oder Marineeinheiten. Sie überwachen auch die Kommunikation auf dem Schlachtfeld und die elektronische Kriegsführung der SBVS.

Quartiermeisterabteilung

Befehlshabender General: General Aslan Lybekk

Die Quartiermeisterabteilung überwacht die Beschaffung und Auslieferung von allem, was die SBVS benötigen. Egal ob es sich um Papier und Speicherchips für die Verwaltungsabteilung oder um K-F-Antriebe für die Sternenbundmarine handelt, die Quartiermeisterabteilung erfüllt diese Bedürfnisse. Außerdem hält die Quartiermeisterabteilung Kontakt mit dem Sternenbundnachrichtendienst und zivilen Nachrichtendiensten, um militärische Vertragsfirmen zu überwachen und sicherzustellen, dass die Sicherheitsprotokolle und die Qualitätskontrolle gewährt bleiben.

Ersatz-Einsatz-Abteilung

Befehlshabender Offizier: General Kim Hyong Suk

Die Ersatz-Einsatz-Abteilung arbeitet Hand in Hand mit der Quartiermeisterabteilung und der Verwaltungsabteilung zusammen. Sie sorgt dafür, dass alle SBVS-Feldeinheiten die volle Stärke haben und über genug Ausrüstung und Soldaten verfügen, um funktionieren zu können. Die Abteilung betreibt Verrechnungsstellen und Depots in jeder Militärregion, aus der die Materialien schnell zu den Einheiten geschickt werden können, die sie benötigen. Sie sind auch zuständig für die Rückführung der Kriegstoten der SBVS sowie für die Instandhaltung der Friedhöfe der SBVS, was in Zusammenarbeit mit der Sternenbund-Kriegsgräberkommission geschieht.

SBVS-STÜTZPUNKTE UND -WEHRANLAGEN

Während ihres 200 Jahre währenden Bestehens haben die SBVS in der gesamten Inneren Sphäre und Peripherie Stützpunkte errichtet. Jede Welt im Sternenbund verfügt über eine Präsenz der SBVS, doch ist nicht jede Anlage auch ein bewaffnetes Lager – manche sind Verwaltungszentren, die sich um Rekrutierung und Veteranenbeihilfen kümmern. Allerdings haben die meisten Welten eine Art Depot oder verteidigungsfähige Stellung, um die sich die Verteidiger der Welt versammeln können. Viele sind kaum mehr als befestigte Lagerhauskomplexe, doch die größten, Hafenkastelle genannt, kombinieren Wehranlagen mit einem kompakten Raumhafen. Somit stellen sie einen sicheren Brückenkopf dar, durch den Versorgungsgüter und Verstärkungen auf eine umkämpfte Welt gelangen können.

Stärkere Wehranlagen sind an den Grenzen zwischen Mitgliedsstaaten weit verbreitet. Es wird erwartet, dass sie Spannungsgebiete in zukünftigen Konflikten darstellen könnten. Außerdem umgibt ein starker Ring aus Wehranlagen die Terranische Hegemonie, um Annäherungen an Terra selbst abzuwehren. Diese Anlagen, die als der Heimatkreis bekannt sind, haben die Aufgabe, jeden Angreifer auf eine Stärke zu zermürben, in der er die Thronwelt nicht mehr erfolgreich angreifen kann. Ein zusätzlicher Ring von Wehranlagen verläuft in einer Entfernung von 250 Lichtjahren von Terra, ein weiterer entlang der Peripheriegrenze. Zusätzliche größere Wehranlagen werden innerhalb von Mitgliedsstaaten als Positionen und Rückzugspunkte erbaut, für den Fall, dass es zu einem größeren Konflikt kommt. Außerhalb des Defensivrings und den Bastionen sind die meisten Wehranlagen in Mitgliedsstaaten relativ kompakt und zugänglich. Die Peripherie folgt einem anderen Muster. Dort findet man massivere Stützpunkte verteilt in allen Reichen, als deutliche Erinnerung, dass sie zwar als Mitglieder des Sternenbundes akzeptiert sind, ihre Aufsässigkeit in der Vergangenheit aber nicht vergessen wurde.

Forts

Forts sind die häufigsten SBVS-Stützpunkte. Sie dienen als Basis für ein einzelnes Regiment, eine Brigade oder Division. Man findet dort Wartungs- und Logistikeinrichtungen sowie Wohnungen für die Soldaten und ihre Familienangehörigen. In vielen Fällen trennt nur ein Maschendrahtzaun das Fort vom Gelände der Umgebung, doch auf Grenzwelten oder Welten mit zerstrittener Bevölkerung sind auch Geschützstellungen und dicke Mauern üblich. Viele Forts werden angrenzend an zivile Bevölkerungszentren und Raumhäfen gebaut, doch im Gegensatz zu Hafenkastellen wird die Hafenanlage nicht mit der eigenen Verteidigung verbunden.

Kastelle/Hafenkastelle

Kastelle sind deutlich eindrucksvoller als Forts. Sie werden vor allem zur Verteidigung errichtet und liegen daher selten näher als einige Dutzend Kilometern an zivilen Bevölkerungszentren. Viele werden an bewusst unzugänglichen Orten errichtet – in Wüsten, an Gebirgshängen oder unter der Erde – und sind somit im Fall einer Auseinandersetzung schwerer zu besetzen. Als Minimum ist ein Kastell von einer fünfzehn Meter hohen Mauer umgeben, die anhaltendem Beschuss durch Mech-Waffen standhalten kann und mit zahlreichen Bodenabwehr- und Luftabwehrgeschütztürmen bestückt ist, von denen viele auch autonom agieren können. Solche Kastelle findet man meistens an Grenzen zwischen Mitgliedsstaaten und als Teil des großen Defensivrings um Terra. Jedes Kastell beinhaltet beträchtliche Lager an Wehrmaterial, die es den Verteidigern erlauben sollen, im Falle einer Belagerung lange durchzuhalten. Viele Kastelle wurden mit integrierten Raumhafenanlagen konstruiert, um einen sicheren planetaren Brückenkopf zu bilden. Diese sind als Hafenkastelle bekannt. Die meisten Wehranlagen, die nach dem Vereinigungskrieg in den Peripheriereichen etabliert worden sind, waren eindrucksvolle Kastelle, die als Vorpostenkastelle bekannt sind. Der Aufbau dieser Komplexe ähnelt dem, der später in den Briankastellen verwendet wurde.

Briankastelle
Briankastelle, die ultimative Verkörperung der SBVS-Wehranlagen, dominieren den Heimatkreis und viele Hegemoniewelten (allein Terra verfügt über 20 Stück). Später im Zeitalter des Sternenbundes wurden einige Briankastelle in Mitgliedsstaaten errichtet, normalerweise an Standorten von wichtigen Kommando- und Logistikzentren. Es handelt sich um gewaltige Komplexe, die dafür ausgelegt sind, mehrere Brigaden aufzunehmen und sie wenn erforderlich für mehrere Jahre zu versorgen. Die meisten sind unterirdisch und selbst gegen direkte atomare und orbitale Bombardements immun, was sie zu einer sehr sicheren Einsatzbasis macht. Jeder Angreifer würde schreckliche Verluste erleiden und selbst eine relativ kleine Streitmacht ist imstande, eine solche Festung zu halten. Die meisten Briankastelle sind von einer Reihe kleinerer Regimentswehranlagen umgeben, die als Minikastelle bezeichnet werden. Diese stellen eine erste Verteidigungslinie und einen Widerstandspunkt gegen feindliche Aktivitäten dar.

Marinestützpunkte
Die riesige SBVS-Marine hat ungefähr 520 Anlagen, die über den ganzen Sternenbund verteilt sind und macht auch umfassenden Gebrauch von zivilen Raumhäfen. Die Anlagen der SBVS nehmen eine Vielzahl von Gestalten an; einige sind kaum anders als zivile Raumstationen und sollen als logistische Knotenpunkte dienen oder Aufladedienste bieten. Andere verfügen über enorme Anlegeplätze und Trockendocks, die von frei fliegenden automatisierten Fabriken und Wohngebieten umgeben sind. Die sichersten sind im Inneren von Asteroiden gebaut, die vielfach in Rotation versetzt werden, um den Bewohnern künstliche Schwerkraft zu bieten, während gleichzeitig ein schwereloser Kern erhalten bleibt, in dem Schiffe zur Wartung anlegen können. Jede Marineanlage wird von Marinesoldaten sowie einem Geschwader Luft-/Raumjäger verteidigt. Viele verfügen auch über eine Kriegsschiff-Eskorte, ein Paar Zerstörer oder einen Kreuzer.

WVS-Einrichtungen
Das Weltraum-Verteidigungssystem der Hegemonie nimmt eine einzigartige Position in den SBVS ein. Es besteht sowohl aus mobilen als auch aus fixen Komponenten. Die mobilen Elemente sind die berüchtigten Caspar-Drohnenkriegsschiffe, die festen Teile sind gewaltige Waffenbatterien, die Schiffe in der nahen Umlaufbahn und in der Atmosphäre angreifen können. Diese Bodenstützpunkte sind jeweils von beträchtlichen Wehranlagen und Geschützstellungen umringt, die die Ausschaltung der Waffenbatterien durch Bodentruppen verhindern sollen. Eine Streitmacht in Regimentsgröße, bestehend aus Infanterie und BattleMechs bemannt diese Wehranlagen.

Versorgungsdepots und geheime Stützpunkte
Nicht alle SBVS-Anlagen sind dauerhaft besetzt oder für den militärischen Einsatz ausgelegt. Oft ist es die beste Verteidigung, unauffällig zu sein, daher wird häufig auf das Prinzip der List gesetzt, um Versorgungslager zu verbergen. Einige werden in die Flanke eines Berges gegraben oder unter Wasser verborgen, wobei ihr Eingang vollständig versteckt wird, andere hingegen sind dort verborgen, wo jeder sie sehen kann; ein Lagerhaus in einem Industriebezirk könnte ohne Schwierigkeiten den Zugang zu einem unterirdischen Lager verbergen. Solche verborgenen Anlagen dienen auch als Missionsstützpunkt für verdeckte militärische Aktionen und Spionage.

Am extremen Ende des Spektrums verbergen die SBVS Stützpunkte in der dunklen Leere des Weltraums. Einige werden in den fernen Ausläufern eines Systems errichtet oder in unbewohnten Systemen positioniert. Einige treiben die Sache sogar noch weiter und werden an Schwerkraft-Nullpunkten außerhalb jedes Sternensystems errichtet, wodurch sie braune Zwerge und dergleichen als Referenzmasse für ihre Sprünge durch den Raum verwenden.

REKRUTIERUNG

Der Personalbedarf der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte ist fast unvorstellbar. Da es sich um das größte Militär handelt, das jemals zusammengestellt wurde, sowie um das einzige Militär in der Geschichte, das aus Bürgern jeder Nation und jedes Reichs im bewohnten Weltraum besteht, ist ein beständiger Zustrom von ausgebildeten, professionellen Soldaten erforderlich.

Durchführungsverordnung 34, die vom Ersten Lord Nicholas Cameron im Jahre 2606 herausgegeben wurde, bestätigt das Recht der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte, Männer und Frauen aus allen Mitgliedsstaaten zu rekrutieren, ohne dass sich deren Regierungen einmischen durften. Die SBVS eröffneten hunderte und schließlich tausende Rekrutierungsbüros in der Inneren Sphäre und Peripherie. Diese Büros haben alle Rechte einer diplomatischen Vertretung: wenn jemand durch das Eingangstor tritt, dann unterliegt diese Person den Gesetzen des Sternenbundes und nicht des Mitgliedsstaats.

Die breite Öffentlichkeit war schon immer enthusiastisch. Viele Männer und Frauen lassen sich von den SBVS verzaubern und wollen sich anschließen, mehr als selbst die SBVS jemals brauchen. Die Regierungen der Mitgliedsstaaten waren nicht so enthusiastisch. Der Umstand, dass sich jeder anschließen und somit ihren Gesetzen entkommen konnte, erzürnte die Anführer der Mitgliedsstaaten; sogenannte Verbrecher und Dissidenten strömten zu den SBVS-Einschreibungszentren.

Im Jahre 2631 verlangten der Koordinator des Draconis-Kombinats und der Kanzler der Konföderation Capella, dass etwas unternommen werden sollte. Der Erste Lord Nicholas erkannte, dass die Situation gefährlich werden könnte. Aus diesem Grund verabschiedete er Durchführungsverordnung 35, die eine Abänderung der vorherigen Verordnung darstellte. Das neue Gesetz erlaubte es den Mitgliedsstaaten, den Sternenbund darum zu ersuchen, SBVS-Soldaten ausfindig zu machen und zu bestrafen, wenn diese eines Verbrechens beschuldigt wurden. Die beiden Lords, die sich am lautesten über Flüchtlinge in den SBVS beschwert hatten, mussten erkennen, dass dies nur zum Teil eine Lösung war. Die SBVS machten viele ausfindig, die eines Verbrechens beschuldigt worden waren, doch wurden sie entsprechend der Gesetze des Sternenbundes verurteilt. Die Abteilung der Obersten Militärstaatsanwaltschaft verfolgte Verbrechen wie Mord und Diebstahl energisch, doch nahm andere nicht ernst, beispielsweise „öffentliche Reden" oder „Gehorsamsverweigerung gegenüber einem moralisch Überlegenen".

Die Rekrutierungsbüros der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte sind in den meisten Städten permanente Anlagen und stellen einen Trost für viele Bürger dar. Die Kinder blicken voller Ehrfurcht auf die lächelnden Rekrutierungsoffiziere in ihren Paradeuniformen, die Regimentsaufnäher, Bilder und Modelle von Sternenbundfahrzeugen austeilen. Rekrutierungsposter und Werbung in den örtlichen Medien erhöhen für viele junge Männer und Frauen die Faszination, die vom Berufsheer ausgeht.

Militärisch Ausbildung

Ein bedeutender Faktor im Erfolg der SBVS sind ihre Einstellungen zu Rekrutierung und Ausbildung. Während des Vereinigungskrieges setzte der Sternenbund auf Soldaten aus den Mitgliedsstaaten, um einen kampferprobten Kern für die neuen Streitkräfte zu bilden. Als allerdings die Kampfhandlungen zu einem Ende kamen, ordnete der Befehlshabende General Nicholas Kinnol eine Rückkehr zur Rekrutierungsdoktrin an, die in der Charta des Sternenbundes festgelegt worden war. Im Gegensatz zu den Truppen, die im Vereinigungskrieg eingesetzt wurden, deren Loyalität ihren Heimatländern galt, erlaubt uns die Rekrutierungspolitik der SBVS, Rekruten zu erfassen, die keine vorgefassten Loyalitäten und weniger schlechte Angewohnheiten haben als die Soldaten, die in den Mitgliedsstaaten ausgebildet worden sind. Es gibt allerdings ein Quid pro Quo: als die Mitgliedsstaaten im Jahre 2571 die Charta unterzeichnet hatten, war ihnen Zugriff auf die Trainingsanlagen der SBVS versprochen worden. Um die Mitgliedsstaaten dazu bringen zu können, sich an ihre Seite des Abkommens zu halten, muss der Sternenbund sich an die seine halten. Aus diesem Grund werden Kontingente von Soldaten aus den Mitgliedsstaaten an der Seite der SBVS-Rekruten trainiert.

Rekrutierung

Alle angehenden Mitglieder der SBVS unterlaufen ein strenges Auswahlverfahren. Die erste Stufe ist ein Test des Wissens und des Urteilsvermögens der Kandidaten, der einen halben Tag dauert. Dazu gehören Persönlichkeitsprofile und eine Einschätzung des moralischen Charakters. Darauf folgt eine Reihe von Übungen, die die körperliche Fitness der Kandidaten und ihre Fähigkeit zur Teamarbeit prüfen sollen. Nur Kandidaten, die beide Tests bestehen, werden zur nächsten Stufe zugelassen. Es gib zahlreiche Ausnahmen, die abhängig von Begabungen und den vorgesehenen Truppengattungen sind – beispielsweise sind die Fitnessanforderungen für die Quartiermeisterabteilung niedriger als für die Infanterie (dennoch wird von allen Soldaten erwartet, dass sie die Grundausbildung abschließen, unabhängig von der Truppengattung, für die sie vorgesehen sind) und viele Marineposten sind auch für Menschen offen, die in ihrer Bewegung eingeschränkt sind. Wer plant, sich den BattleMech- oder Luft-/Raum-Waffengattungen anzuschließen, wird weiter darauf getestet, ob er dazu in der Lage ist, den Neurohelm zu verwenden. Dieser „Mützentest" schließt den anfänglichen Auswahlprozess ab; bei diesem Test müssen die Kandidaten einen Helm aufsetzen und versuchen, einen Mech im Maßstab 1/72 zu bewegen. Wenn der Mech sich bewegt, dann hat der Kandidat sich für die weitere Ausbildung qualifiziert.

Ausbildung

Wer das Auswahlverfahren bestanden hat, wird einem der Ausbildungslager der SBVS zugewiesen. Die Grundausbildung von SBVS-Soldaten dauert sechs Monate und qualifiziert diejenigen, die dies abschließen, als Rekruten (oder Spacer in Marineakademien). Diejenigen, die sich den SBVS vor ihrem 18. Geburtstag anschließen (normalerweise als Juniorsoldaten oder Juniorspacer bezeichnet) durchlaufen in dieser Zeit auch eine normale Schulausbildung und werden normalerweise nach zusätzlichen sechs Monaten in ihre Truppengattung weitergereicht. Wer die „Grundausbildung" abschließt, erhält den Rang E1 und wird als volles Mitglied der SBVS betrachtet. Allerdings ist es selten, dass Rekruten direkt nach dem Ausbildungslager auf Einsätze geschickt werden.

In den meisten Fällen verbringen die Soldaten die nächsten 18 Monate mit ihrer „Berufsausbildung", wobei sie sich mehr auf die spezifische Truppengattung konzentrieren, für die der Rekrut vorbereitet wird. Dazu gehören Kampftaktiken, erste Hilfe, Militärgeschichte und Politik, die allesamt in einer konstanten Reihe von Feldübungen und jährlichen Manövern praktisch erprobt werden. Es wird auch eine traditionellere Bildung ermöglicht. Dazu gehören Fremdsprachen, Naturwissenschaft und (im gewissen Maße) Geisteswissenschaften. Sobald die Berufsausbildung abgeschlossen ist, hat selbst der rangniedrigste SBVS-Infanterist die Entsprechung einer Bachelor-Ausbildung. Wer diese zweite Ausbildungsstufe abschließt, wird zum Rang E3 befördert. Die meisten Infanteristen und Panzerbesatzungen werden nach dieser Berufsausbildung auf Einsätze geschickt, doch diejenigen, die wirklich vielversprechend sind, fahren mit einer erweiterten Ausbildung fort.

Diese Zeit der erweiterten Ausbildung (zwischen 6 und 36 Monaten) konzentriert sich auf technische Fähigkeiten, die für die jeweilige Truppengattung hilfreich sind – Ingenieurskunst, Buchhaltung, BattleMech-Steuerung, Kampf in Schwerelosigkeit, Luft-/Raumoperationen und so weiter. Einige Spezialisten durchlaufen sogar eine zusätzliche Ausbildung nach ihrer erweiterten Ausbildung. Außerdem rekrutieren die SBVS nicht explizit Offiziere. Stattdessen wird unter Rekruten nach den erforderlichen Fertigkeiten Ausschau gehalten. Die entsprechenden Soldaten werden in zusätzliche Führungskurse und weitere Ausbildungsgänge weitergeleitet, die mit einer sechsmonatigen Offiziersausbildung abgeschlossen sind.

Durch diese lange Ausbildung – bis zu viereinhalb Jahren, manchmal sogar näher an acht Jahren – sind die Soldaten der SBVS ohne Frage die am besten ausgebildeten Soldaten der Inneren Sphäre. Abgänger der vollen Akademiekurse sind normalerweise Feldwebel (Rang E6) oder Leutnants (Rang O2), was ihnen einen sofortigen Vorteil gegenüber ihren Kollegen von den Akademien der Mitgliedsstaaten gibt.

Akademien

Die SBVS betreiben mehr als 200 Akademien – zusätzlich zu den tausenden von Ausbildungslagern – überall in der Inneren Sphäre. Ungefähr 60 dieser Schulen gelten als „übergreifend" (was bedeutet, dass sie Ausbildung für alle Truppengattungen anbieten, nicht nur für Infanterie und Panzer) oder bieten erweiterte Ausbildung für eine spezifische Truppengattung an (wie die Flottenschule von Keid oder die Flugakademie von Graham). Die meisten dieser übergreifenden Akademien liegen innerhalb der Grenzen der Hegemonie, doch drei – Sanglamore, der Nagelring und Albion – sind in Mitgliedsstaaten errichtet worden. Es sind mehr Akademien in den Mitgliedsstaaten geplant, doch haben politische Spannungen für Verzögerungen gesorgt. Stattdessen werden die aktuellen Bemühungen darauf konzentriert, die nationalen Militärakademien nach den gleichen Standards wie die der SBVS zu betreiben.

Die prestigeträchtigsten Akademien sind diejenigen auf Terra (ungefähr ein Viertel der umfassenden Akademien befinden sich innerhalb des Terra-Systems). Viele von ihnen können ihre Geschichte bis zur Zeit vor der Raumfahrtära zurückverfolgen. Die bekanntesten und prestigeträchtigsten machen hierbei die Triade des Krieges aus: Sandhurst, die Kriegsakademie Mars und die Militärakademie von Aphros. Allerdings sorgt die Verwaltungsabteilung dafür, dass die Qualität der Ausbildung selbst in den abgelegensten Akademien qualifizierte Soldaten hervorbringt.

Königliche Militärakademie Sandhurst: Diese ehemalige Offiziersschule der Britischen Armee ist eine Einrichtung für alle Truppengattungen. Hier werden Armeebürokraten neben Infanteristen, MechKriegern und Marinekadetten ausgebildet. Das angeschlossene Lehrkrankenhaus bringt die besten Sanitätsoffiziere der SBVS hervor, während das Nebengebäude für Pioniere in Farnborough unübertreffliche Pioniere und Techniker ausbildet.

Kriegsakademie Mars: Die Kriegsakademie Mars dient nicht nur als Ausbildungseinrichtung für Kadetten, sondern auch als Hauptquartier für die SBVS. Einrichtungen auf Terra kümmern sich um die Bürokratie der SBVS, die Kriegsakademie nimmt sich die Strategie vor. Die Planungs- und Strategie-Unterabteilung des Berufsheeres hat ihr Hauptquartier auf dem Mars. Ein Abschluss an der Kriegsakademie garantiert einem Offizier normalerweise zahlreiche Einsätze und große Verantwortung.

Militärakademie von Aphros: Die Militärakademie von Aphros ist auf einem hohen Plateau errichtet und von Ödland umgeben. Sie ist eines der wichtigsten Zentren des Revolverheld-Programms der SBVS. Die Akademie bildet auch Jäger- und Landungsschiff-Piloten aus, seit 2740 auch Marinebesatzungen. Die Planungs- und Strategie-Unterabteilung der Marine hat ihr Hauptquartier auf der Venus, gemeinsam untergebracht mit den wichtigsten Simulatoren von Aphros.

Militärakademie West Point: Die Militärakademie West Point ist die wichtigste Panzerschule der SBVS; hier ist das Hauptquartier der Panzerunterabteilung untergebracht, wo die Planer regelmäßig das Training überwachen und es gelegentlich verbessern. Die Simulatoren der Akademie sind mit dem globalen Netzwerk verbunden, so dass sie in Echtzeit gegen andere terranische Akademien antreten können.

Frunze-Militärakademie: Auch wenn die Offiziersschule von Frunze die kleinste auf Terra ist, so ist die Anlage doch die bedeutendste Kriegshochschule der SBVS, wo Soldaten im Range eines Oberst in den strategischen Künsten ausgebildet werden, die sie benötigen, um gute Flaggoffiziere zu werden. Zwar gibt es auch andere Kriegshochschulen in der Hegemonie, doch gilt Frunze als die wichtigste Akademie und wird oft mit Kures ähnlicher Schule für Marineoffiziere verglichen.

Fort Forlough: Fort Forlough, im Nordwesten von Nordamerika, stellt die bedeutendste Kommando- und Generalstabsakademie der SBVS dar, die so genannte „Abschlussschule" für Stabsoffiziere. Hauptleute des Berufsheeres, die zum Major befördert werden, dienen oft für eine Weile in Fort Forlough, wo sie die Stabs- und Kommandoaufgaben für militärische Einheiten erlernen, die größer als eine Kompanie sind. Viele andere Generalstabsakademien existieren in der Hegemonie, darunter beispielsweise Fort Noruff auf New Earth und Fort Kinnol auf Dieron, doch Fort Forlough gilt weithin als die herausragende Schule.

Kampfhochschule New Earth: Die im Jahre 2331 erbaute Kampfhochschule war die erste Militärakademie auf einer fremden Welt. Um ihren Wert unter Beweis zu stellen, fordert die Abschlussklasse der Krieger und Piloten immer die Abgänger von Sandhurst zu einem militärischen Wettstreit heraus. 2764 wurde der Wettkampf von den Kadetten der Kampfhochschule gewonnen, das erste Mal, dass sie Sandhurst seit 2756 besiegt haben. Außerdem ist das Kommandohauptquartier des Berufsheeres in der Nähe der Kampfhochschule in den Boden gegraben, was die Schule bei den Söhnen und Töchtern von hochrangigen SBVS-Offizieren sehr beliebt macht.

Universität von Proserpina: Die Universität von Proserpina ist eine kleine, aber sehr traditionsreiche Schule. Während der frühen Jahre der Terranischen Hegemonie wurden zehn Mitglieder der Cameron-Familie hier ausgebildet. Dies wurde die Grundlage für die Traditionen der Schule. Die Schüler müssen sehr ungewöhnlichen Bräuchen folgen, nur weil einer der Proserpina-Camerons Jahre zuvor dasselbe getan hat. Diese starre Tradition bringt viele versnobte Offiziere hervor, die oft Schwierigkeiten haben, das Gefühl ihrer eigenen Überlegenheit wieder loszuwerden.

Flottenschule von Keid: Neben den Marineakademien Annapolis und Kure ist die Flottenschule von Keid die größte Ausbildungseinrichtung für Angehörige der Marine im Sternenbund. Jede der Schulen verfügt über mehrere Kriegsschiffe und Sprungschiffe, um Besatzungen auszubilden und es ist nicht selten, dass die Schiffe der 1. Flotte mit den Schulen im Terranischen System trainieren.

Flugakademie von Graham: Die Flugakademie ist eine der wenigen Schulen, die sich darauf spezialisiert hat, Jägerpiloten auszubilden. Sie ist auch eine der wenigen Akademien, die im Weltraum in einer Umlaufbahn um den Planeten liegen. Jedes Jahr machen mehr als 2000 Piloten ihren Abschluss an der Akademie.

Akademien im Ausland

Die Sanglamore auf Skye, der Nagelring auf Tharkad und die Albion-Militärakademie auf New Avalon sind die einzigen anerkannten SBVS-Militärakademien, die außerhalb der Terranischen Hegemonie liegen. In der ganzen Lebensdauer des Sternenbundes waren Versuche, Akademien in anderen Reichen zu errichten nicht von Erfolg gekrönt, weil sie von Spannungen, Missverständnissen oder Misstrauen behindert wurden. Die Versteckten Kriege – besonders der Dritte – haben das Ausmaß der Offenlegung verringert, das die Planer des Sternenbundes den Ausbildungsmethoden und Taktiken des Sternenbundes zuzumuten bereit sind. Da so viele Mitgliedsstaaten ihre Soldaten in diesem Konflikt dadurch ausbildeten, dass sie sie gegeneinander und gegen die SBVS kämpfen ließen, wollten wenige SBVS-Generäle ihre Soldaten entsenden, um gegen „Banditen" zu kämpfen, die auf dieselbe Weise ausgebildet worden waren.

Da die Wiederbelebung der Mars-Olympiade für voraussichtlich 2678 geplant ist, hat General Kerensky die Verwaltungsabteilung angewiesen, ein Auswahlprogramm zu beginnen, das von den SBVS gesponserte Trainingsstützpunkte im Draconis-Kombinat und der Liga Freier Welten ermöglichen soll; ob diese Pläne überhaupt umgesetzt werden, wird vor allem davon abhängen, wie sich die wachsenden Spannungen in der Peripherie entwickeln.

DIE MARS-OLYMPIADE

Ab 2640 unternahmen die SBVS eine Reihe von gewaltigen Manövern, die alle vier Jahre ausgetragen wurden und die darauf ausgelegt waren, die Kampferfahrung der SBVS zu stärken und die beste Division, das beste Regiment und das beste Schiff in der Organisation zu identifizieren. Die Vorrunden dieser Manöver, die bis 2736 alle vier Jahre abgehalten wurden, fanden auf über fünfzig Welten statt. Einheiten aus jedem Korps und jeder Armee kämpfen eine Reihe von Ausscheidungsrunden gegen ihre Nachbarn. Die Gewinner dieses Auswahlwettstreits reisten zum großen Finale, das als Mars-Olympiade bekannt war. Dort kämpften sie um einige Trophäen und Medaillen.

Die ersten fünfzehn Olympiaden (2640 – 2700) wurden auf dem Mars ausgetragen, die sechzehnte bis fünfundzwanzigste hingegen auf Outreach. Das Format war dasselbe – eine große Auswahl von Angriffs- und Verteidigungsszenarien, von Kompaniewettrennen über offenes Gelände bis hin zu Zusammenstößen von Divisionen in einem speziell dafür gebauten Stadtgelände. Andere Wettbewerbe kombinierten Boden- und Marinet-

ruppen oder prüften die Stärke individueller Krieger. Auch wenn Waffen mit geringer Durchschlagskraft verwendet wurden, war der Wettbewerb von einem echten Kampf fast nicht zu unterscheiden. Der einzige Unterschied war, dass sie bis ins kleinste Detail überwacht und aufgezeichnet wurden. Es kam zu katastrophalen Unfällen und Todesfälle waren nicht ungewöhnlich, doch steigerte das das öffentliche Interesse an dem Wettbewerb nur noch weiter. Die Olympiade war ein außerordentlich beliebtes Medienereignis. Das führte dazu, dass das Einkommen durch die interstellaren Ausstrahlungsrechte dazu beitrug, die astronomischen Kosten des Ereignisses ein wenig zu entschärfen.

Der Hohe Rat protestierte gegen die Kosten der Manöver, die fast vollständig aus der Staatskasse des Sternenbundes beglichen wurden, doch bestand eine ganze Reihe von SBVS-Kommandeuren und Ersten Lords darauf, dass die Spiele notwendig waren, um den kämpferischen Vorteil der SBVS zu erhalten und die Moral zu stärken. Dass die Mars-Olympiade dazu diente, die Lords der Mitgliedsstaaten an die Kampfkraft der SBVS zu erinnern, wurde von keiner der beiden Seiten ignoriert. Die Aufnahme von Truppen der Mitgliedsstaaten von 2676 an diente nur dazu, die Diskrepanz zwischen den SBVS und den Streitmächten der Mitgliedsstaaten nur noch weiter herauszustellen, da die meisten der Regiments- und Divisions-Auszeichnungen weiterhin von den Formationen der SBVS errungen wurden.

Der große Preis der Mars-Olympiade war das Shandra-Noruff-Band, das der Einheit oder dem Individium in jeder Klasse verliehen wurde, das in einer Reihe von Auseinandersetzungen die höchste Gesamtpunktzahl erzielte. Diese „Klassenbesten"-Preise umfassten solche für Division, Regiment, Bataillon, Kompanie, Kriegsschiff, MechKrieger und Luft-/Raumpiloten. Die Gewinnereinheiten durften den Noruff-Wimpel (einen Wimpel in Gold und Grün, der mit einem Löwen verziert war) neben ihren Regimentsinsignien tragen. Individuelle Gewinner malten die Insignie auf ihre Fahrzeuge.

Die letzte Mars-Olympiade fand 2736 statt. Die Planung für die Spiele von 2740 wurden begonnen, und die ersten Vorrunden wurden ausgetragen, doch wurde der Wettkampf vom neuen Befehlshabenden General abgesagt. Kerensky glaubte, dass die steigenden Spannungen in der Inneren Sphäre und Peripherie die Veranstaltung überflüssig machten und dass die Wettkämpfe die SBVS von Einsätzen auf dem Schlachtfeld ablenkten. Seine Entscheidung stellte sich als prophetisch heraus, als die SBVS sich in einem Katz-und-Maus-Spiel mit „Banditen" wiederfand, die von den Großen Häusern finanziert wurden (dem Dritten Versteckten Krieg) und als nach dem Tod von Simon Cameron Spannungen und Gewalt in der ganzen Peripherie anstiegen.

General Kerensky hat angedeutet, dass er plant, die Mars-Olympiade 2768 als eine Methode fortzuführen, die öffentliche Meinung zu den SBVS positiv zu beeinflussen, auch wenn die Spannungen weiterhin bestehen. Wenige bezweifeln, dass der General zudem hofft, die Separatisten abzulenken, doch gilt es abzuwarten, ob die Spiele wiederhergestellt werden können, da doch so viel Energie und Wehrmaterial für Gefechtseinsätze verwendet wird.

CHAMPIONS DER MARS-OLYMPIADEN 2640-2736

Mars-Olympiade	Beste Division	Bestes Regiment	Bestes Kriegsschiff
2640	316. Königliche BattleMech-Division (Rio-Grande-Division)	90. Dragoner-Regiment	SLS *Ark Royal*
2644	225. BattleMech-Division (Schlacht-um-Moskau-Division)	228. Einsatzregiment	SLS *Michigan*
2648	83. BattleMech-Division (Balan-Division)	90. Dragoner-Regiment	SLS *Israel*
2652	316. Königliche BattleMech-Division (Rio-Grande-Division)	302. Husaren-Regiment	SLS *Ukraine*
2656	50. Königliche Infanterie Division (Flammenhüter von Griechenland)	228. Einsatzregiment	SLS *Richelieu*
2660	225. BattleMech-Division (Schlacht-um-Moskau-Division)	30. Sturmregiment	SLS *Hiryu*
2664	13. Königliche Infanterie Division (Superstition-Division)	13. Königliche Französische Demi-Brigade	SLS *Yorktown*
2668	181. Königliche Panzergrenadierdivision (King's Own Scot's Rifles)	512. Einsatzregiment	SLS *Iona*
2672	316. Königliche BattleMech-Division (Rio-Grande-Division)	90. Dragoner-Regiment	SLS *Cyclone*
2676	318. BattleMech-Division (Sumpffuchs-Division)	55. Königliches Leichte-Reiterei-Regiment	SLS *Victory*
2680	262. BattleMech-Division (Chief-Joseph-Division)	302. Husaren-Regiment	SLS *Enterprise*
2684	13. Königliche Infanterie Division (Superstition-Division)	55. Königliches Leichte-Reiterei-Regiment	SLS *Whitewind*
2688	262. BattleMech-Division (Chief-Joseph-Division)	228. Einsatzregiment	SLS *Bishop's Regret*
2692	181. Königliche Panzergrenadierdivision (King's Own Scot's Rifles)	13. Königliche Französische Demi-Brigade	SLS *Golden Hind*
2696	318. BattleMech-Division (Sumpffuchs-Division)	29. Königliches CAAN Marine Regiment	SLS *McKenna*
2700	225. BattleMech-Division (Schlacht-um-Moskau-Division)	29. Königliches CAAN Marine Regiment	SLS *McKenna*
2704	349. Königliche BattleMech-Division (King-Henry-Division)	51. Husaren-Regiment	SLS *Nimitz*
2708	50. Königliche Infanterie Division (Flammenhüter von Griechenland)	299. Sturmregiment	SLS *Bismarck*
2712	318. BattleMech-Division (Sumpffuchs-Division)	305. Kampfregiment	SLS *Ymir*
2716	161. Panzergrenadierdivision	902. Königliches Husaren-Regiment	SLS *Hindenburg*
2720	81. BattleMech-Division (Teufel vom Devil's Rock)	231. Leichte-Reiterei-Regiment	SLS *Kiev*
2724	349. Königliche BattleMech-Division (King-Henry-Division)	302. Husaren-Regiment	SLS *Hindenburg*
2728	81. BattleMech-Division (Teufel vom Devil's Rock)	51. Husaren-Regiment	SLS *New Jersey*
2732	161. Panzergrenadierdivision	309. Sturmregiment	SLS *Nelson*
2736	179. BattleMech-Division (New-Home-Division)	320. Dragoner-Regiment	SLS *White Cloud*

Das Revolverheld-Programm

Das Revolverheld-Programm begann unter dem ungelenken und unromantischen Namen „Programm zur Verbesserung von Kampf- und Manövrierfähigkeit". Das VKMF begann während des Ersten Versteckten Krieges, als die Samurai der Kurita die MechKrieger der SBVS immer wieder in Duellen besiegten. Der Erste Lord Michael Cameron und Befehlshabender Admiral David Peterson wiesen die Berufsheeresabteilung an, ein Projekt aufzubauen, das ausgewählte SBVS-MechKrieger den Duellanten der Kurita ebenbürtig machen sollte – erst ebenbürtig und dann überlegen.

Von uralten Kampfphilosophien aus dem Fernen Osten bis hin zu fortschrittlichster Neuralgedankentechnologie lernten diese Krieger alles, was es über das Lenken eines BattleMechs zu wissen gab, noch einmal ganz neu. Die 52 Krieger in der ersten Abschlussklasse wurden die Champions der SBVS. Als sie die ersten Erfolge gegen die Samurai des Kombinats erzielten, wurde das Projekt auf die Venus verlegt und in der Kriegsakademie von Aphros als Revolverheld-Programm etabliert. Abgänger des Programms dürfen die Revolverheld-Insignien auf ihren Mechs tragen – ein gekreuztes Paar von uralten sechsschüssigen Revolvern – und können sich von der Zuweisung eines neuen BattleMechs, wenn sie an neue Einsatzorte versetzt werden, ausnehmen lassen, wenn sie es wünschen.

Von diesen bescheidenen Anfängen wuchs das Revolverheld-Programm zu der Elite-Abschlussschule an, die sie heute darstellt. Die Revolverhelden haben ihren Stützpunkt immer noch in der Kriegsakademie und stellen die Elite des Mech-Korps der SBVS dar. Sie sind per Definition jedem MechKrieger egal wo ebenbürtig. In den letzten paar Jahrzehnten hat das Programm Fortgeschrittenenkurse in Ausbildung und Taktiken kleiner Einheiten aufgenommen. Für viele MechKrieger-Leutnants und Stabsfeldwebel ist das Revolverheld-Programm die letzte Schule bevor sie ihre wirkliche Karriere beginnen. Es ist zwar nicht unbedingt erforderlich, doch kann sich ein Abgänger des Revolverheld-Programms sicher sein, dass er sich auf einem Weg zur schnellen Beförderung befindet.

Auch wenn sie sehr genau darauf achten, die Trennung zwischen Bewerbern aus dem Berufsheer und den Königlichen Einheiten zu erhalten, so steht das Revolverheld-Programm doch jedem MechKrieger aus den SBVS offen. Die Klassengrößen sind langsam zu ihrer aktuellen Größe von einigen hundert Bewerbern pro Klasse angewachsen, doch ist die Durchfallquote ausgesprochen hoch. Gerade mal 30 Prozent der ursprünglichen Klassen schaffen auch ihren Abschluss. Ein Ausscheiden ist mit nur wenig Stigma behaftet – tatsächlich werden schon die MechKrieger, die für eine Teilnahme ausgewählt wurden, von ihren Standesgenossen mit großem Respekt betrachtet.

Revolverheld-Kadetten verbringen mehr als neunzig Prozent ihrer Zeit auf der Venus in ihren Mechs. Sie verwenden heruntergefahrene Trainingswaffen, um täglich Probekämpfe mit ihren Klassenkameraden und Lehrern auszutragen. Jeder Kadett darf seine oder ihre eigene Klasse von Mech auswählen und das Berufsheer bemüht sich, den Wünschen nachzukommen. Mechs aus der Königlichen Abteilung sind erstaunlich selten; die meisten Bewerber (und, was noch wichtiger ist, so gut wie alle der Lehrer) glauben, dass der MechKrieger, nicht der Mech, die mächtigste Waffe darstellt. Einige Abgänger kehren zu Einheiten der Königlichen Abteilung und ihren fortschrittlichen Mechs zurück, doch viele behalten weiterhin die technologisch weniger hoch entwickelten, aber ihnen viel vertrauteren Mechs.

Ein ausgebildeter Revolverheld ist ein tödlicher Gegner. Sie scheinen in jederlei Hinsicht mit ihren Mechs verwachsen zu sein. Ihre Reaktionszeiten und Feinmotorik sind deutlich besser als die Norm der SBVS und sie sind die besten Schützen ihrer Regimenter. Die Revolverheld-Ausbildung konzentriert sich auf räumliches Bewusstsein und eine Konzentration, die schon fast an Zen erinnert; wo ein normaler MechKrieger vielleicht einen risikoreichen Schuss abfeuert, in der Hoffnung, dass er trifft, da feuert ein Revolverheld selten seine Waffe ab, ohne auch wirklich zu treffen. Dies ist eine institutionelle Erinnerung an die frühen Tage des Programms, als die Duelle gegen die Kuritas öffentlich waren und ein verirrter Schuss Zuschauer verletzen konnte.

Revolverhelden sind in den ganzen SBVS heiß begehrt. Die größte Konzentration findet man im Königlichen Black-Watch-Regiment des Ersten Lords, wo der Abschluss des Revolverhelden-Programms verpflichtend ist, doch sind viele weitere auf die Divisionen und Regimenter der SBVS aufgeteilt. Bedenkt man, wie viel Kontrolle die Revolverhelden darüber haben, wo sie eingesetzt werden, überrascht es nicht, dass sich viele von ihnen weiter in Richtung der Peripherie bewegen, um dort gegen die Separatisten zu kämpfen. Die Generäle und Obersten dieser Einheiten sind froh, sie zu haben. Ein Revolverheld weiß, wann er kämpfen soll und wann nicht, doch wenn ein Kampf ausbricht, dann können wenige MechKrieger einen Kampf schneller und mit weniger Kollateralschaden zum Abschluss bringen.

Nur Karriere-MechKrieger der SBVS werden für das Revolverheld-Programm ausgewählt. Sowohl der aktuelle Befehlshabende General Aleksandr Kerensky als auch sein Stellvertreter Aaron DeChavilier sind Abgänger und gleiches gilt für die Oberhäupter der Berufsheeresabteilung, des Kommandos Spezialkräfte und siebzehn der zwanzig Armeekommandeure.

RÄNGE

Die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte haben ein Rangsystem, das darauf ausgelegt ist, einen Soldaten langsam zu befördern, bis er den Rang und die Position erreicht, die für seine Fähigkeiten am besten geeignet sind. Das System ist den Terranischen Hegemonie-Streitkräften nachempfunden, mit fünf Rängen für die Mannschaftsdienstgrade, einem für Stabsfeldwebel und sieben für Offiziere. Mannschaftsdienstgrade und Stabsfeldwebel tragen ein Randabzeichen auf der linken Seite der Brust und auf der Mütze. Offiziere tragen eine Reihe von Streifen oder Sternen.

Rekrut

Ein Anfänger, der eines der tausenden von Ausbildungslagern aufsucht, die von den SBVS betrieben werden, beginnt mit dem Rang eines Rekruten und trägt ein weißes Rangabzeichen. Rekruten behalten diesen Rang nach dem Ausbildungslager und während ihres ersten Postens, normalerweise der erweiterten Ausbildung, bei.

Gefreiter

Rekruten, die zur Zufriedenheit ihrer unmittelbaren Vorgesetzten bewiesen haben, dass sie die grundlegenden militärischen Fertigkeiten für ihre Spezialisierung gemeistert haben, werden nach sechs Monaten zum Gefreiten befördert. Das Rangabzeichen für einen Gefreiten ist weiß und in drei diagonale Abschnitte geteilt. Die meisten Gefreiten verbringen ihre Zeit in Infanteriezügen oder Fahrzeugbesatzungen oder, wenn sie Berufssoldaten sind, in der erweiterten Ausbildung.

Korporal
Es ist normalerweise mindestens ein Jahr Erfahrung notwendig, um in den SBVS in den Rang eines Korporals aufzusteigen. Korporale in Infanterieeinheiten dienen als Truppführer. Millionen von SBVS-Soldaten haben wenig oder keinen Hang und keine Fähigkeit, andere zu befehligen. Sie durchlaufen ihre ganze Karriere und steigen niemals über den Rang des Korporals auf. Das Rangabzeichen des Korporals entspricht dem des Gefreiten, nur dass der obere und untere Abschnitt grün ist und nicht weiß.

Feldwebel
Feldwebel treffen die meisten wichtigen taktischen Entscheidungen auf dem Schlachtfeld. Sie stellen sich dem Kampf von Angesicht zu Angesicht und fällen die sofortigen Entscheidungen, die das Schicksal der Menschen beeinflussen, die sie befehligen. Um den Rang des Feldwebels zu erreichen, sind normalerweise viele Dienstjahre in den SBVS erforderlich. Feldwebel sind normalerweise Zugführer in Infanterieeinheiten. MechKrieger, die frisch von der Militärakademie kommen, beginnen ihre Laufbahn mit diesem Rang. Das Rangabzeichen des Feldwebels ist grün.

Oberfeldwebel
Ein Oberfeldwebel befehligt üblicherweise den besten Zug einer Kompanie. Erfahrene Oberfeldwebel befehligen manchmal Lanzen in BattleMech-Kompanien. Die niedrigeren Ränge nennen das Rangabzeichen des Oberfeldwebels manchmal das „Wohin-geht's-Abzeichen", weil das grüne Symbol an vier Pfeile erinnert, die in unterschiedliche Richtungen zeigen. Karrieremäßige Oberfeldwebel, die nicht an einem Offizierspatent interessiert sind, haben großen Einfluss unter den gemeinen Soldaten.

Stabsfeldwebel
Der Rang des Stabsfeldwebels ist für Experten in einem technologischen Feld reserviert, wie Computerprogrammierung oder Mech-Wartung. Stabsfeldwebel erhalten zusätzliche Ausbildung in ihrem Feld und haben normalerweise – auch wenn es viele Ausnahmen gibt – weniger Kampferfahrung als andere Soldaten. Ein Stabsfeldwebel befehligt normalerweise eine Pionierskompanie. Stabsfeldwebel genießen Status und Sold, der einem Leutnant entspricht, doch in Gefechtssituationen wird von ihnen erwartet, sich den kampforientierten Feldwebeln zu fügen. Stabsfeldwebel tragen einen blauen Streifen.

Leutnant
Wenn ein Oberfeldwebel auf dem Schlachtfeld taktisches Geschick zeigt und seine Soldaten zu inspirieren scheint, dann erhält er oder sie die Chance, die Schule für Offiziersanwärter zu besuchen. Die Abgänger erhalten ein Offizierspatent in den SBVS und beginnen ihre Offizierslaufbahn als Leutnants. Feldwebel, die diesen Rang als Abgänger einer Militärakademie erhalten haben, bekommen ihr Offizierspatent unmittelbar, nachdem sie sich im Einsatz ausgezeichnet haben. Leutnants dienen vor allem als Zug- und Lanzenführer. Einige Leutnants sind auch die Exekutivoffiziere von Kompanieführern. Ein Leutnant trägt einen grünen Streifen.

Hauptmann
Im Berufsheer dienen Hauptmänner als Kompanieführer. Sie sind die ranghöchsten Offiziere, die regelmäßig Dienst an der Front sehen, was den Rang für viele zum beliebtesten unter Offizieren macht. In unabhängigen Regimentern übernehmen Hauptmänner manchmal einen doppelten Dienst in Bataillons-Stabsfunktionen.

In der Marine befehligen Hauptmänner Landungsschiffe. Es wird von Hauptmännern erwartet, dass sie im Kampf beträchtliche Initiative zeigen und sich nicht von Befehlen von Oben abhängig machen. Hauptmänner tragen zwei grüne Streifen.

Major
Majore sind Bataillonsführer im Berufsheer. Zwar verlangt die Doktrin, dass Majore der SBVS mit ihren Truppen an der Front kämpfen, doch in Realität hat ein Bataillonsführer keinen Platz an der Front. Sie befehligen aus dem Cockpit um sich mit ihren Bataillonen bewegen zu können, doch übernehmen die Linienhauptmänner das taktische Kommando. Majore dienen oft auch als Regiments-Stabsoffiziere oder Junior-Brigadestabsmitglieder. In der Sternenbundmarine befehligen Majore Zerstörer oder Fracht- und Truppensprungschiffe. Die Abzeichen, die Majore tragen, sind zwei grüne Streifen mit einem kleinen silbernen Kreis in der Mitte.

Oberst (Kommodore)
Oberste sind Regimentsführer im Berufsheer. Wenn ein Offizier diesen Rang erreicht, bedeutet das, dass er mindestens zehn Jahre im Militär verbracht und dabei großes Können gezeigt hat. Oberste – besonders solche, die unabhängige Regimenter befehligen – genießen hohe Autonomie auf dem Schlachtfeld. Ein Oberst ist auch oft der ranghöchste Stabsoffizier in einem Divisions- oder Brigadestab.

In der Marine befehligt der äquivalente Rang des Kommodores Flottillen, große Kriegsschiffe oder Sprungstationen. Oberste und Kommodore tragen einen kleinen Stern.

Generalleutnant (Konteradmiral)
Generalleutnants im Berufsheer befehligen Brigaden und Regimentskampfverbände. Gelegentlich befehligt ein wirklich begabter Generalleutnant eine Division. Als Kommandeur über mehrere Einheiten braucht ein Generalleutnant auch Kenntnisse in Strategie und Verwaltung. Viele Generalleutnants dienen als Stabschefs für Stäbe auf Korps-Ebene.

Der äquivalente Rang des Konteradmirals befehligt normalerweise eine Division oder eine Schiffswerft. Ein Generalleutnant trägt einen dreidimensionalen Stern, ein Konteradmiral einen einzelnen Streifen auf den Manschetten der Uniformjacke.

Generalmajor (Vizeadmiral)
Ein Generalmajor befehligt normalerweise eine Division oder ein Korps. Der Rang des Generalmajors ist häufig der Höhepunkt der Laufbahn eines Offiziers, da es nur wenige Stellen für volle Generäle gibt. In der Sternenbundmarine erhält ein Offizier, der eine Marineschwadron anführt, den Rang eines Vizeadmirals. Das Abzeichen eines Generalmajors besteht aus zwei dreidimensionalen Sternen. Vizeadmirale tragen zwei Streifen an den Manschetten.

General (Admiral)
Generäle befehligen Armeen, Heeresgruppen oder Verwaltungsabteilungen in der Bürokratie der SBVS. Ein SBVS-General ist ebenso sehr ein politischer Krieger wie ein kämpferischer und er ist erfahren darin, sich mit den Bürokratien sowohl der SBVS, des ASBA als auch der Mitgliedsstaaten

herumzuschlagen, in denen er im Einsatz ist. Nur wenige Generäle sind nicht von Adel.

In der Marine befehligt der Admiral eine der nummerierten Flotten. Das Oberhaupt der Marineabteilung wird oft als Flottenadmiral bezeichnet, doch ist dieser Rang inoffiziell. Generäle tragen drei dreidimensionale Sterne, Admirale drei Streifen an den Manschetten.

Befehlshabender General (Befehlshabender Admiral)
Der Befehlshabende General, der Anführer der SBVS als Ganzes, ist der direkte Vorgesetzte jedes einzelnen Soldaten der SBVS. Er oder sie repräsentiert die SBVS im Hohen Rat und ist persönlich verantwortlich dafür, die Mandate des Ersten Lords in die Tat umzusetzen. Nur acht Personen hatten diesen Rang inne.

Der Befehlshabende General der SBVS trägt vier dreidimensionale Sterne oder vier Manschettenstreifen.

RANGENTSPRECHUNGS-TABELLE

GEMEINE

	SBVS	AVS	SKC	VSDK	MLFW	LCS	MRK	AWAMK	RGA	TVT
E1	Rekrut	Rekrut	Rekrut	—	—	Rekrut	Freiwilliger	Verteidiger	—	Rekrut
E2	Gefreiter	Private	—	Private	Private	Schütze	First Ranker	—	Private	Corporal
E3	Gefreiter, Erste Klasse	—	—	—	Private, Erste Klasse	Schütze, Erste Klasse	—	—	—	—
E4	—	Corporal	Lance Corporal	Gunjin (Lanzenkorporal)	Kaporal	Obergefreiter	—	—	Corporal	—
E5	Korporal	—	—	Go-Cho (Korporal)	—	Hauptgefreiter	—	Protektor	—	Sektionär
E6	Feldwebel	Sergeant	Lance Sergeant	Gunsho (Sergeant)	Sergeant	Feldwebel	Lance Corporal	Konservator	Sergeant	Trupp-sergeant
E7	—	—	—	Master Sergeant	Shujin (Master Sergeant)	Stabsfeldwebel	Star Corporal	—	Over-Sergeant	—
E8	—	—	Hilfstruppführer	Kashira (Talon-Sergeant)	Master-sergeant	Hauptfeldwebel	Command Sergeant	—	Master-Sergeant	Lanzen-sergeant
E9	—	—	—	—	—	Stabshaupt-feldwebel	—	—	—	—
E10	Oberfeldwebel	Sergeant Major	Truppführer	Sho-ko (Sergeant-Major)	Sergeant Major	Seniorhaupt-feldwebel	Banner Sergeant	Präzeptor	Hauptsergeant	Battalions-hauptser-geant

	SBVS	AVS	SKC	VSDK	MLFW	LCS	MRK	OAM	RRA	TVT
O1	Fähnrich	Subaltern	Subcommander	—	Juniorlieutenant	Leutnant	—	—	—	Coronet
O2	Leutnant	Leftenant	Commander	Chu-i	Lieutenant	Oberleutnant		Supervisor	Lieutenant	Subaltern
	Ensign	Moderator	Lieutenant	Subaltern	Captain	Hauptmann	—	Section Leader	—	—
O3	Hauptmann	Captain	Captain	Tai-i	Captain	Hauptmann	—	Prokurator	—	—
O4	Major	Major	Major	Sho-sa	Komtur	Kommandant	Commander	Direktor	Captain	Brigadier
O5	—	—	—	—	—	Kommandant-hauptmann	—	—	Major	—
O6	—	Leftenant Colonel	—	Chu-sa	Lieutenant-Colonel	Oberstleutnant	Major	—	—	—
O7	Oberst	Colonel	Colonel	Tai-sa	Colonel	Oberst	—	Gubernator	Kolonel	Kolonel
O8	—	Leftenant General	—	Sho-sho	—	Generalleutnant	—	—	Brigadier General	—
O9	General-leutnant	Major General	—	—	General-hauptmann	Colonel	—	—	Revisor	Coordinator
O10	Generalmajor	General/Marshal	—	Tai-sho	—	Generalkom-mandant	—	—	Lieutenant-General	Marschall
O11	General	Field Marshal	Senior Colonel	Kriegsherr	Marshal	General	—	Senior-Gubernator	General	—
O12	Befehlshabender General	Erster Prinz	Kanzler	Koordinator	General-hauptmann	Oberbefehls-haber	-	Präsident	-	Seniormar-schall

UNIFORMEN IN DEN SBVS

Soldaten in den Sternenbundverteidigungsstreitkräften tragen Uniformen, die eindeutig die Truppengattung, den Rang und die Einheit kennzeichnen. Die Uniformen stärken auch den Kameradschaftsgeist und haben große symbolische Bedeutung. Bürger des Sternenbundes in den Großen Häusern zollen Soldaten in Uniformen großen Respekt. Die Leute überlassen Soldaten bereitwillig ihre Sitzplätze, lassen sie in Warteschlangen vor und bieten ihnen das beste an, was sie zur Verfügung haben. Diese öffentliche Wahrnehmung ist vielleicht die größte Stärke der SBVS und das Oberkommando ist ausgesprochen drakonisch, wenn es darum geht, sie zu erhalten. Die Militärstaatsanwaltschaft verfolgt aggressiv alle Soldaten, die unabsichtlich oder absichtlich die öffentliche Meinung über die SBVS beschädigt haben. Bedenkt man die oft umstrittene Politik der politischen Bürokratien der Großen Häuser, mit denen sich das Oberkommando herumschlagen muss, ist die Zuneigung des Volkes selbst von größter Bedeutung.

In den Territorialstaaten war die öffentliche Meinung über die SBVS – natürlich – immer schlecht und bleibt es auch; eine Nationalgeschichte, die von Invasion und Unterwerfung gekennzeichnet ist, macht es den Menschen so gut wie unmöglich, die SBVS-Uniformen zu respektieren. Allerdings verfolgt die Militärstaatsanwaltschaft in diesen Gebieten die gleichen Vergehen auf dieselbe Weise. Wenn wir die Peripherie schon nicht dazu bringen, uns so zu lieben wie es die Innere Sphäre tut, dann können wir ihnen wenigstens beweisen, dass wir fair und unparteiisch sind.

Zivilisten zeigen oft ihre Bewunderung, indem sie den Stil unserer Uniformen nachahmen. Während fast der gesamten Existenz des Sternenbundes haben Modedesigner das erschaffen und verfeinert, was als „Soldatenlook" bekannt geworden ist. Dieser nimmt Elemente der Soldatenuniformen auf und arbeitet sie in Businessanzüge, Kleider und Jacken ein. Kinder sammeln militärische Devotionalien und schauen Holo-Sendungen über die edlen Verteidigungsstreitkräfte.

ARMEEN DES BERUFSHEERES

Das Berufsheer kennt drei Klassen von Uniformen: die Paradeuniform für förmliche Anlässe, die Dienstuniform, die einfach nur ein Overall in dunklem Olivgrün ist, mit einem Kragenspiegel, der den Rang anzeigt, einem Cameron-Stern auf der rechten Schulter und einem Einheitenabzeichen auf der linken sowie einem Namensschild auf der linken Brust, und die Kampfuniform, die ausrüstungsspezifisch sind.

Paradeuniform

Zwar behauptet die allgemeine militärische Tradition, dass die Paradeuniform eines Offiziers auffallender sein soll als die von einfachen Soldaten, doch tragen die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte in einem Versuch, für einen größeren Gemeinschaftsgeist in der ganzen Armee zu sorgen, Paradeuniformen, die die Truppengattung des Trägers betonen und nicht seinen Rang.

Die Grundfarbe der Paradeuniform des Berufsheeres ist dunkles Olivgrün. Auf der linken Schulter befindet sich ein Rangaufnäher, auf der linken Brust sind Kampagnenabzeichen und Dienstabzeichen angebracht. Kniehohe Lederstiefel bedecken die Hosenbeine. Im Freien werden Handschuhe getragen, die normalerweise zu den Stiefeln passen. Außerdem ist eine Standardkappe Teil der Uniform.

Über dem dicken Hemd der Uniform wird eine olivfarbene Halbjacke getragen. Von der rechten Schulter bis zur linken Hüfte verläuft eine Weltenschärpe. Jede Mitgliedswelt des Sternenbundes hat ein Muster von Farben entworfen, die Bewohner der Welt tragen können, wenn sie sich dem Berufsheer anschließen. Manchmal ersetzen Offiziere die Weltenschärpe durch eine Schulschärpe, die auf eine bestimmte Militärakademie hinweist. Ein Cameron-Stern auf der linken Brust rundet die Uniform ab.

Offiziere aus Königlichen Einheiten, Divisionen aus der Terranischen Hegemonie, die den Kern der SBVS darstellen, dürfen Zeremonienschwerter tragen. Marinesoldaten tragen Uniformen, die dunkelblau mit roten Verzierungen sind, aber ansonsten denen des Berufsheeres entsprechen.

MechKrieger

Die Kampfuniform, die von MechKriegern des Berufsheeres getragen wird, ist ein Wunder des elektronischen Fortschritts.

MechKrieger tragen lohfarbene, langärmlige Hemden und kurze Hosen, die aus einem synthetischen, hitzebeständigem Stoff besteht, der um ein Netzwerk aus Leitungen mit unterschiedlichem Durchmesser gewoben ist. Anschlüsse an den Manschetten erlauben es dem Krieger, seine Handschuhe mit dem Hemd zu verbinden und seine Hände zu kühlen. Über dem Hemd und den kurzen Hosen wird ein kühlender Overall in Tarnfarben getragen. Das Kühlsystem verwendet ein synthetisches Kühlmittel, das drei Mal so effektiv wie Wasser ist, wenn es darum geht, die Hitze aus dem Körper einer Person abzuleiten. Auch wenn das Kühlsystem normalerweise am Kühlsystems des Mechs angeschlossen wird, hat ein Krieger des Berufsheeres doch auch für Notfälle eine Pumpe und einen Wärmetauscher am Gürtel.

Der Neurohelm eines Kriegers des Sternenbundes ist kleiner, leicht und vielseitiger als die, die von den Heeren der Mitgliedsstaaten getragen werden. Für die gleiche Leistung ist ein weniger sperriges Kontaktsystem notwendig. Zudem verfügt er über einige eingebaute Kommunikations- und Entfernungsmesssysteme, ähnlich denen, die sich im Helm eines Infanteristen finden. Diese funktionieren auch noch dann, wenn der MechKrieger mit dem Schleudersitz ausgestiegen ist.

Wenn die Uniform richtig getragen wird, ist sie luftdicht und hat eine eigene Luftversorgung. Das gibt dem Krieger eine wesentlich größere Sicherheit, wenn er auf einer Welt kämpft, die keine oder eine giftige Atmosphäre besitzt. Rangabzeichen werden in der Nähe der Kehle an der Helmpolsterung angebracht.

Ein MechKrieger trägt normalerweise nur kleine persönliche Waffen, normalerweise einen Dolch und das, was die Krieger ihren „Überzeugungskünstler" nennen, eine handflächengroße Laserpistole.

Panzerbesatzungen

Besatzungen von militärischen Gefechtsfahrzeugen im Berufsheer tragen ähnlichen Schutz wie ein MechKrieger. Ein Mannschaftsmitglied trägt einen olivgrünen Kühlanzug, der dem eines Mechpiloten ähnelt, aber nicht so komplex und leistungsstark ist. Besatzungsmitglieder von Panzern, Luftkissenfahrzeugen, Transportpanzern und selbstfahrender Artillerie tragen über dem Anzug eine normale Feldjacke. Eine Panzerbesatzungen, besonders solche, die in unwegsamem Gelände eingesetzt sind, tragen Schulterposter, um ihre Schultern und ihren Hals zu schützen.

Fahrzeughelme sind nicht annähernd so leistungsstark wie der Neurohelm eines MechKriegers. Sie sind direkt mit den Systemen des Gefechtsfahrzeugs verbunden und projizieren viele der Aufgaben des Besatzungsmitglieds direkt in sein Visier. Der Helm und die Fahrzeugsteuerung sind synchronisiert, so dass bei aktiver Helmanzeige die Konsolenanzeige auf eine sekundäre Funktion umschaltet, damit der Träger nicht verwirrt wird. Anvisieren, Kommunikation, Aggregatsstatus, Fahrrouten und taktische Anzeigen sind allesamt sichtbare Optionen. Der Helm verbindet sich direkt mit der Wechselsprechanlage des Fahrzeugs, um Kommunikation im Fahrzeug zu erlauben.

Rangabzeichen und Einheiteninsignien werden an der linken Schulter getragen. Halbfingerhandschuhe, Standardstiefel, ein Holster für eine Seitenwaffe und ein Beutel, um Munition zu tragen, vervollständigen die Uniform.

Infanterieuniform

Fußsoldaten im Berufsheer tragen Handschuhe und Standardstiefel, die die Bünde einer olivegrünen Hosen und die Manschetten eines entsprechenden Hemds bedecken. Eine beinlose Step-Through-Jacke in zum Gelände passenden Tarnfarben passt über das Hemd. Das Rang- und Einheitenabzeichen des Soldaten sind auf der Schulter der Jacke angebracht. In einem kleinen Rucksack trägt der Soldat eine kleine Batterie für seine Laserwaffen und seine persönlichen Gegenstände. Wenn die Einheit reist, dann wird der Schlafsack des Soldaten unten am Rucksack befestigt.

Die mächtigste Ressource, die dem Infanteriesoldaten der SBVS zur Verfügung steht, ist sein Gefechtshelm. Dieser Helm, der den gesamten Kopf umschließt, bietet ein hervorragendes Sichtfeld; das Vollvisier ist ein dreischichtiges Gewebe, das darauf ausgelegt ist, Ballistik- und Laserwaffen aufzuhalten. Zwar ist es nicht dazu in der Lage, ein panzerbrechendes Geschoss oder einen direkten, aufrechterhaltenen Impuls eines Infanterielasergewehrs aufzuhalten, doch bietet es Schutz vor den vielen verirrten Schüssen, die das Schlachtfeld des Infanteristen dominieren.

Der Helm verfügt außerdem über eine leistungsfähige Zusammenstellung von Prozessoren. Sensoren am vorderen Rand des Helms spüren elektromagnetische Übertragungen auf und projizieren einen Vektor auf eine einfache Blickfelddarstellung auf dem Visier; eigenständige Sensoren erlauben Thermal- und Nachtsicht-Blickmodi, eine eingeblendete Karte stellt Stellungen auf Truppen- und Zug-Ebene dar. Auch ein Funk mit eingebauter Verschlüsselung gehört zum Standard. Bei Königlichen Infanterieeinheiten sind die Gewehre der Fußsoldaten außerdem mit einer Zielvorrichtung verbunden, die den Zielpunkt des Gewehres auf dem Visier abbilden.

Technisches Personal und Unterstützungspersonal

Die Uniformen, die von Technikern getragen werden, die militärische Ausrüstung warten und reparieren, sowie von Unterstützungspersonal, das für Bürokratie und Logistik zuständig ist, ähneln denen, die die Infanterie verwendet im hohen Maße. Soldaten aus der Etappe tragen keine Tarnjacken und eine einfache Tuchmütze anstatt des Helms. Die Uniformen von Technikern sind mit Bleifäden verstärkt, um sie vor der Strahlung zu schützen, die in der Nähe von Fahrzeugen eine häufige Gefahr ist. Ihre Jacken sind mit einer Reihe von Haken ausgestattet, an denen Werkzeuge aufgehängt werden können.

UNIFORMEN DER STERNENBUNDMARINE

Die Sternenbundmarine verwendet drei Standardklassen von Uniformen: Paradeuniformen für formelle Anlässe, die Dienstuniform für gewöhnliche nicht-kämpfende Aufgaben und Kampfuniformen, bei denen es sich um leichte Druckanzüge handelt. Nur Marinetechniker tragen normalerweise den Raumanzug als Dienstuniform, da sie sich bei ihren Pflichten oft in tödlichen Druckverhältnissen aufhalten müssen. Der Rest der Besatzung ist dazu verpflichtet, ihre Raumanzüge in ihrer Nähe zu haben, um sie im Notfall schnell anlegen zu können. Die meisten tragen ihre Anzüge in einem kleinen Beutel am unteren Rücken, befestigt an einem Haken am Gürtel, und verlassen sich auf einen der zahlreichen Helme in Normalgröße, die an Sammelstellen im ganzen Schiff aufbewahrt werden.

Paradeuniform

Die Paradeuniform der Sternenbundmarine unterscheidet sich deutlich von der des Berufsheeres. Ein knielanger weißer Mantel mit goldenen Paspeln wird über violetter Hose und Hemd getragen. Am hohen Kragen des Mantels befinden sich zwei violette Cameron-Sterne, die Standard-Marinekappe ist ebenfalls violett.

Marine-Ehrenkordeln, die für Kampfeinsätze und Dienstjahre verliehen werden, werden an der linken Schulter getragen und über die Brust drapiert. Streifen an den Manschetten einer Marine-Uniformjacke weisen auf einen Admiral hin, wobei jeder Streifen einem Generalsstern im Berufsheer entspricht. Niedere Offiziere tragen Rangabzeichen auf der linken Schulter.

Die Schulschärpe, ein Kummerbund aus Tuch, wird um die Hüfte getragen. Ihre Farbe zeigt an, von welcher Marineakademie der Offizier stammt. Offiziere aus der Terranischen Hegemonie tragen einen Schwertgürtel über dem Kummerbund.

Bei Zeremonien im Freien tragen Marineoffiziere graue Handschuhe.

Dienstuniform (Offizier)

Die Dienstuniform eines Marineoffiziers des Sternenbundes ist der Uniform eines einfachen Matrosen ausgesprochen ähnlich. Ein Hemd mit hohem Kragen ersetzt das kragenlose, das von einfachen Mannschaften getragen wird. Der Overall eines Offiziers ist an der rechten Seite weiß und hat am linken Schultergurt einen Cameron-Stern gestickt. Eine weiße Strickmütze zeigt das Rangabzeichen.

Die Kommunikationsvorrichtung eines Offiziers bietet all die selben Funktionen wie die eines einfachen Matrosen. Allerdings wird noch eine Ausstattung an Software zu Kommando- und Informationssammlungszwecken hinzugefügt, die es dem Offizier erlaubt, fast augenblicklich den Status seiner Divisionen und Besatzungen zu ermitteln.

Dienstuniform (Mannschaftsdienstgrade)

Die Dienstuniformen der Matrosen der Sternenbundmarine sind auf Sicherheit und Effizienz ausgelegt. Ein khakifarbener Overall wird über einem warmen grauen Flanellhemd getragen. Rangabzeichen werden am rechten Schultergurt getragen, vorne wie hinten. Marineangehörige tragen dicke violette Stiefel, um Fuß- und Beinverletzungen zu vermeiden.

Ein Matrose trägt eine Kommunikationsapparatur, oder KA, am linken Handgelenk. Die KA erlaubt es dem Träger, mit Matrosen in verschie-

denen Sektionen des Schiffes zu kommunizieren und dient als kleiner Audiocomputer, der es dem Träger erlaubt, Programme zu laden, die Schritt-für-Schritt-Anweisungen für komplexe Aufgaben geben. Die KA sammelt außerdem medizinische Informationen, die von Sensoren aufgenommen werden, die in den Anzug des Matrosen eingewoben sind. Diese können in einem Notfall zum Sanitätscomputer weitergeleitet werden. Eine dicke Strickmütze in Grau und Violett, liebevoll auch „Cameron-Schädelwärmer" genannt, vervollständigt die Uniform.

Luft-/Raumpiloten

SBVS-Jägerpiloten tragen einen Fliegeranzug, der dem, den die Mitgliedsstaaten ausgeben, weit überlegen ist. In den Kühlungsanzug, der gleichzeitig auch als Anti-G-Anzug gegen die negativen Auswirkungen von Hochgeschwindigkeitsmanövern dient, ist ein einzigartiges Exoskelett eingenäht. Das Exoskelett besteht aus einer Plastik-Stahl-Legierung und beschützt Brust, Rücken, Arme und Beine des Piloten, indem es als Schockrahmen dient, ohne die Bewegungen des Piloten einzuschränken. Außerdem können Piloten kleine Motoren im Exoskelett verwenden, die als Kraftunterstützung dienen, wenn der Pilot zusätzliche Körperkraft während Hochgeschwindigkeitsmanövern benötigt.

Der Neurohelm eines Jägerpiloten ist groß und klobig, doch sind die Möglichkeiten, die er bietet, unglaublich. Wenn er im Gefecht ist, klappt der Pilot das Stahlvisier seines Helms herunter und begibt sich in KTNP – Komplette Taktische Neuro-Präsentation. Piloten sagen, dass sich der Träger während der KTNP fühlt, als würde er ohne Jäger durch den Weltraum fliegen. Dies wird mit fortschrittlichsten Sensoren bewerkstelligt, die sich im Flugzeugrumpf der Sternenbund-Jäger befinden. Die Sensoren speisen ihre Informationen in die KTNP ein, was dem Piloten eine überzeugende Abbildung des Weltraums um sich bietet, und das in einer Vielzahl von Modi – Infrarot, Ultraviolett und einfach visuelles Licht.

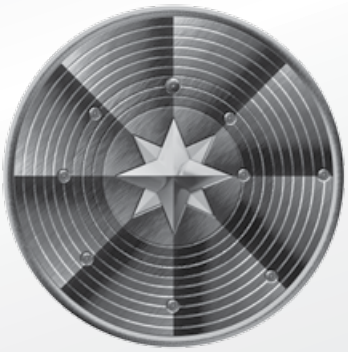
Im Cockpit und Bereitschaftsraum scheren sich Piloten überhaupt nicht um Fragen des Ranges – eigentlich ist es nur in den seltenen Fällen von Interesse, in denen sie gezwungen sind, formelle Kleidung zu tragen. Wenn ein Pilot überhaupt ein Rangabzeichen trägt, dann wird es nahe der linken Schulter am Exoskelett befestigt.

Maschinistenuniform (Marine)

Maschinisten auf Kriegsschiffen, Landungsschiffen und Sprungschiffen tragen eine Uniform, die gleichzeitig als Raumanzug funktioniert, für Fälle in denen der Maschinist das Schiff verlassen oder einen beschädigten Bereich betreten muss. Der weiße Anzug besteht aus mehreren Schichten aus isolierendem Tuch und Röhren, durch die eine Flüssigkeit fließt, die den Maschinisten warm hält (in Dunkelheit) oder kühlt (wenn er sich in direktem Sonnenlicht befindet). Trotz der Komplexität des Anzugs ist er nur einige Kilogramm schwerer als andere Uniformen. Der hohe Kragen versteckt den Helmring, der sich mit einem großen Helm verbinden lässt, der über Beleuchtung und eine Kamera verfügt. Am Gürtel befindet sich eine tragbare Luftversorgung und Anschlusspunkte für eine größere Luftversorgung, die als Manövereinheit bekannt ist, da sie dem Träger größere Beweglichkeit verleiht.

MEDAILLEN UND AUSZEICHNUNGEN

Der Sternenbund verwendet viele Medaillen und Auszeichnungen, um seine besten Soldaten und Bürger zu ehren. Die Familie Cameron ist immer bereit, Menschen zu belohnen, die ihr Bestes für den Sternenbund leisten; diese Ehrungen ermutigen andere, für den Sternenbund zu arbeiten. Zu vielen der Ehrungen gehören Geld, Land oder eine Beförderung. Wer eine Medaille des Sternenbundes erhält, erhält normalerweise auch eine ähnliche Anerkennung durch sein Heimatreich.

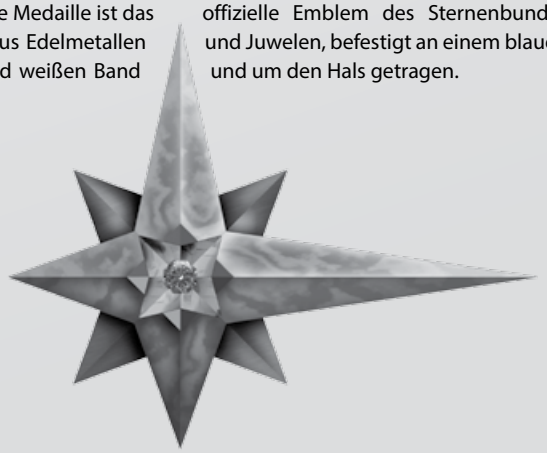


HEGEMONIE-MEDAILLE

Die Hegemonie-Medaille wird Soldaten aus der Terranischen Hegemonie verliehen, deren Aktionen als Beispiel dafür dienen, was ein Soldat des Sternenbundes sein soll. Soldaten erhalten die Medaille für vorbildliches nicht-militärisches Betragen, besonders in Beziehungen mit Menschen aus anderen Mitgliedsstaaten. Eine Nominierung ist durch jeden SBVS-Offizier vom Rang eines Oberst oder höher möglich.

STERNENBUND-EHRENMEDAILLE

Die Ehrenmedaille ist die höchste Einzelauszeichnung, die einem Bürger des Sternenbundes verliehen werden kann. Im Militär ist der Empfänger üblicherweise ein Soldat, der extreme Tapferkeit bei der Aufrechterhaltung der Ehre der SBVS gegen große Bedrohungen gezeigt hat. Bei Zivilisten wird die Medaille Persönlichkeiten verliehen, deren persönliche Handlungen entweder den Lebensstandard deutlich spürbar erhöht haben oder die Beziehungen zwischen Mitgliedsstaaten deutlich verbessert haben. Die Medaille wird vom Ersten Lord selbst präsentiert, in einer eindrucksvollen Zeremonie, die am Hof des Sternenbundes abgehalten wird. Zur Medaille gehört auch eine beträchtliche Schenkung, sowie der Ehrentitel „Wahrer der Sternenbundehre". Wer die Ehrenmedaille erhält, wird so gut wie immer für den Orden des Schwertes oder den Orden der Taube nominiert. Die Medaille ist das offizielle Emblem des Sternenbundes, gefertigt aus Edelmetallen und Juwelen, befestigt an einem blauen, grünen und weißen Band und um den Hals getragen.



TAPFERKEITSMEDAILLE

Die Tapferkeitsmedaille ist eine militärische Auszeichnung, die für herausragende Ritterlichkeit und Professionalität im Angesicht des Feindes verliehen wird. Der Befehlshabende General der SBVS verleiht den Orden. Die Medaille, das Symbol der SBVS, gefertigt aus Edelmetallen und getragen an einem silbernen und schwarzen Band, bringt eine automatische Beförderung mit sich, außer bei Rängen über dem Oberst. Sie bringt auch eine beachtliche Bonuszahlung mit sich. Außerdem wird davon ausgegangen, dass sich der Träger nach seinem Ausscheiden aus dem Dienst dem Orden des Schwertes anschließt.

ROTES STERNENBUND-KREUZ

Das Rote Sternenbund-Kreuz wird jährlich dem besten Arzt oder einer Gruppe von Ärzten und Krankenschwestern verliehen, deren Taten viele Leben gerettet haben. Das Rote Kreuz wird zwar häufig für Tapferkeit im Gefecht verliehen, doch erhalten es auch zivile Mediziner und Krankenschwestern, die besondere Leistungen erbracht haben. Ein Beispiel hierfür ist Doktor Enid Gustafssons Team, das es geschafft hat, den Impstoff zu isolieren, der im Jahre 2699 die Epidemie der Cromarty-Supergrippe beendete.

SHANDRA-NORUFF-BAND

Das Shandra-Noruff-Band, benannt nach der ersten Kommandeurin der SBVS, wird dem Gewinner der Mars-Olympiade verliehen. Das Band besteht aus einem breiten, goldenen und grünen Wimpel, der mit dem Bild eines anstürmenden Löwen verziert ist, dem Symbol der Familie Noruff. Das Jahr ist in Gold angebracht. Das Band wird von Regimentern, Divisionen und Besatzungen von Kriegsschiffen hoch geschätzt. Individuelle Gewinner, wie der beste MechKrieger oder der beste Luft-/Raumpilot, dürfen den Noruff-Löwen auf ihre Fahrzeuge malen.

Das letzte Shandra-Noruff-Band wurde im Jahre 2736 verliehen. Da die Mars-Olympiade seitdem ausgesetzt wurde, wurden auch keine neuen Bänder verliehen, doch hat bereits die erste Planung für eine Wiederaufnahme der Spiele im Jahre 2768 begonnen.

DAS MCKENNA-RAD

Das McKenna-Rad wird jedes Jahr Besatzungen von Kriegsschiffen verliehen, die als die am besten ausgebildeten und effizientesten in der Sternenbundmarine ausgewählt worden sind. Es wird in einer besonderen Zeremonie im Dezember verliehen, die vom Flottenadmiral der Marine geleitet wird.

DEKIRK-MEDAILLE

Diese Auszeichnung wird Diplomaten und Politikern verliehen, deren Arbeit dazu beigetragen hat, den moralischen Stand der Regierung deutlich zu verbessern. Die Kandidaten werden von Distriktverwaltern des ASBA nominiert. Der Hohe Rat des Sternenbundes entscheidet bei seiner Winterversammlung jedes Jahr, wer den Preis auch erhält. Trotz des Auswahlprozesses wird die Auszeichnung normalerweise Individuen verliehen, die die Bürokratie des Sternenbundes erfolgreich verbessert – und nicht belastet – haben.

GEERSON-FLIEGERKREUZ

Der beste Jägerpilot in den SBVS erhält diese jährliche Auszeichnung, die nach Leutnant Naomi Geerson benannt wurde, dem ersten Luft-/Raumass der Hegemonie. Das Fliegerkreuz wird in der gleichen Zeremonie verliehen wie das McKenna-Rad. Der neue Empfänger erhält das Fliegerkreuz vom Gewinner des Vorjahres.

ORDEN DES STERNS

Der Orden des Sterns ist die höchste Ehrung auf Lebenszeit, die der Sternenbund seinen Bürgern zukommen lassen kann. Einer der 100 Ritter des Sterns zu werden bedeutet, dass das Leben des Bürgers aus vielen Gelegenheiten bestand, in denen er den Sternenbund verbessert hat. Im Orden des Sterns findet man Zivilisten und Soldaten. Ritter erhalten Geld, Land und die Ehre, ihre Meinungen dem Ersten Lord mitteilen zu dürfen, dem Oberhaupt des Ordens des Sterns.

ORDEN DER TAUBE

Der Orden der Taube wird Männern und Frauen verliehen, die ihr Leben dem Frieden und der Einigkeit des Sternenbundes gewidmet haben. Die meisten Ritter der Taube entstammen dem Amt für Sternenbundangelegenheiten, doch wurden auch einige Künstler, Geschäftsleute und andere geehrt. Wie die Ritter des Schwertes tragen die Ritter der Taube ein großes Medaillon an einer Schärpe. Der Direktor des Amts für Sternenbundangelegenheiten führt den Orden an.

ORDEN DES SCHWERTES

Der Orden des Schwertes ehrt Soldaten, deren Laufbahn von wiederholter Tapferkeit und Aufrechterhaltung der Prinzipien der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte bestimmt war. Empfänger tragen den Titel Ritter des Schwertes und tragen ein großes Medaillon an einer Schärpe. Der aktuelle Befehlshabende General der SBVS führt den Orden des Schwertes an.

ORDEN DER PALME

Der Orden der Palme wurde auf Wunsch des Amtes für Sternenbundangelegenheiten gegründet. Er wird Verwaltern verliehen, die die Bürokratie beträchtlich verbessert oder Korruption aufgedeckt haben. Es war der Auftrag, Korruption aufzudecken, der den Ersten Lord überzeugte, den Orden ins Leben zu rufen; er wurde von einem uralten terranischen Film über den Kampf eines Marineoffiziers gegen einen aufgeblasenen und grausamen Vorgesetzten inspiriert.

Daniel A. White

1. ARMEE

Die 1. Armee der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte stellt die Elite der SBVS dar. Sie sind die einzigen Verteidiger der Terranischen Militärregion und sind dem Ideal der Verteidigung der Hegemonie fanatisch ergeben. Eine Zuweisung zu einem Korps der 1. Armee ist der Coup, den jeder Divisions- und Regimentsführer landen möchte. Etwa 70 Prozent der Divisionen dieser Armee werden ungefähr alle fünf Jahre nach einem rotierenden Plan anderen Posten zugewiesen. Sie sind hervorragend dafür ausgebildet, die Festungsanlagen der Heimatlinie zu bemannen und trainieren regelmäßig mit der 1. und 2. Flotte, um auf bewegliche Eindringlinge reagieren zu können.

Im Jahre 2757 spielte die 1. Armee die Heimmannschaft gegen die Aggressoren in Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT, einer Reihe von Manövern, die die Verteidigung der Terranischen Hegemonie testen sollte. Zwar gelang es der vereinten Stärke von drei SBVS-Armeen schließlich, die Verteidiger der 1. Armee zu bezwingen, doch erzielten die drei Korps all ihre Missionsziele; schließlich konnte kein anderes Militär in der Inneren Sphäre die Stärke von drei SBVS-Armeen aufbringen, um in der Hegemonie einzumarschieren.

Aufgrund ihrer Aufstellung in der Hegemonie sind sogar die Berufsheeres-Divisionen der 1. Armee normalerweise besser als durchschnittlich ausgerüstet. Dadurch dass Zugriff auf die hochtechnologischen Produktionsanlagen besteht, die normalerweise die Einheiten der Königlichen Abteilung ausrüsten, werden ältere Maschinen auf den modernen Standard aufgewertet. So sind sie zwar immer noch nicht den extrem fortschrittlichen Königlichen Einheiten ebenbürtig, doch sind sie den Heeren der Mitgliedsstaaten immer noch Lichtjahre voraus. Tatsächlich ist diese fast schon standardisierte Aufrüstungssequenz einer der Gründe, warum Divisionen alle paar Jahre durch die 1. Armee rotiert werden.

FÜHRUNG

General Saina Kogo ist eine ehemalige Offizierin der Königlichen Abteilung, die zur Führung der 191. Königlich BattleMech-Division und des X. Korps befördert wurde, ehe sie im Jahre 2760 die Führung der 1. Armee von General DeChavilier übernahm. Sie ist eine Abgängerin der Kampfhochschule von New Earth und des Revolverheld-Programms und zeichnete sich 2748 aus, indem sie ihr Regiment gegen Banditen-Außenposten in der Peripherie außerhalb des Raums der Freien Welten anführte. Es wurde zwar keine offizielle Anklage erhoben, doch sammelte sie genug Beweise, um zur Zufriedenheit der Militärstaatsanwaltschaft zu beweisen, dass es sich um ein unsanktioniert operierendes capellanisches Regiment handelte. Kogo wurde befördert und mit der Tapferkeitsmedaille ausgezeichnet.

Als Kommandeurin der 1. Armee verbringt General Kogo ungefähr die Hälfte jedes Jahres auf Terra, wo sie die Einsätze des I. Korps überwacht und sich mit dem Oberkommando trifft. Wenn sie sich außerhalb der Welt aufhält, besucht sie die Hauptquartiere des X. und XXI. Korps oder beobachtet Flottenübungen der 1. und 2. Flotte. Auch wenn sich der Hof auf Terra konzentriert, nimmt sie ihre Verantwortung für die Hegemonie sehr ernst.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Abgesehen von unregelmäßigen Piratenangriffen hat es keine nennenswerten Bedrohungen für die Sicherheit der Hegemonie gegeben, seit der Sternenbund gegründet wurde. Es kam zwar manchmal zu Spannungen mit anderen Mitgliedsstaaten des Sternenbundes, doch sind die SBVS seit dem Vereinigungskrieg stark genug, um jegliche militärische Bedrohung im Vorfeld abzuschrecken. Seit dem Dritten Versteckten Krieg hat die 1. Armee allerdings beständig ihre Bereitschaft erhöht, für den Fall dass einer der Mitgliedsstaaten närrisch genug sein könnte, einen Angriff auf die Hegemonie mit verleugneten Truppen zu versuchen.

Die wachsenden Unruhen in der Peripherie allerdings haben dafür gesorgt, dass die Berufsheeresabteilung begonnen hat, nach mehr Truppen zu suchen, und die 1. Armee bietet sich als Ort an, aus dem sie gezogen werden könnten. Trotz der Bedeutung, die die Hegemonie hat, könnten die hervorragend ausgebildeten Soldaten der 1. Armee mächtig genug sein, um jeden Feind daran zu hindern, mit dem Feuer zu spielen und einen Krieg auszulösen. Zwar widersetzt sich General Kogo jeglichen derartigen Versetzungen vehement, doch hat ihr Missfallen nicht verhindern können, dass die Planungs- und Strategie-Unterabteilungen sowohl des Berufsheeres als auch der Marine begonnen haben, Versetzungspläne zu entwerfen.

Diese Maßnahme hat durch das vom Ersten Lord Richard Cameron erlassene Abkommen zum Schutz der Heimat der Menscheit einige Unterstützung erfahren. . Dieses hält fest, dass Truppen aus der Republik der Randwelten für den Dienst in der Hegemonie zur Verfügung gestellt werden müssen, wenn es erforderlich ist. Auch wenn General Kogo darauf achtet, in der Öffentlichkeit die Entscheidung des Ersten Lords zu unterstützen, so zeigen ihre privaten Korrespondenzen doch deutlich, mit welchem Schrecken sie die Idee erfüllt.

MISSIONEN

Das operative Tempo der 1. Armee wird von fast andauerndem Training dominiert. General Kogo besteht auf der höchstmöglichen Bereitschaft und ihre Korpsführer stimmen dem absolut zu. Zwar gibt es in der Terranischen Militärregion nur wenige tatsächliche Kampfeinsätze, doch ist es nicht selten, dass das XXI. Korps Einheiten an der Grenze über die Heimatlinie verschiebt, um Armeen in anderen Distrikten zu unterstützen. Als wichtigste Armee der gesamten SBVS verbringt die 1. Armee einen großen Teil ihrer Zeit mit Paraden und Drills – eine Funktion, die die meisten Divisionsführer nutzen, um ihre Einheiten besser auszubilden und Disziplin und kriegerischen Stolz aufzubauen.

I. KORPS

Das I. Korps ist das von den meisten Geschichten umwobene Korps der SBVS. Weil es alleine für die Verteidigung des Terranischen Systems verantwortlich ist, wird es oft das Terranische Korps genannt. Es handelt sich um das erste Sternenbund-Korps, das von Shandra Noruff-Cameron gegründet worden ist. Die Elitesoldaten des I. Korps führten den Angriff auf das Taurus-Konkordat zu Beginn des Vereinigungskrieges an. Es war das I. Korps das unter der Führung von Amos Forlough die Verteidiger von New Vandenberg zermalmte und diese wichtige Welt erbeutete, was die Tore nach Taurus selbst öffnete.

Heute hat das I. Korps die Aufgaben übernommen, die einst das Star Guard Corps innehatte – den Schutz von Terra selbst und der anderen Welten des Systems. Eine Versetzung in das I. Korps ist oft der Höhepunkt der Karriere eines Offiziers. Die gemeinen Soldaten des Korps gehören zu den professionellsten und loyalsten der SBVS. Viele der Veteranen des I. Korps ziehen nach Terra, wenn ihre Dienstzeit zu Ende ist, was den Vorrat an verfügbaren Soldaten auf der Welt nur noch erhöht.

FÜHRUNG

Generalmajor Sir Laurence Sheridan befehligt das I. Korps aus Salinias, dem Kansas-Briankastell. General Sheridan ist ein Liebling der Cameron-Familie und hält den Posten seit 2751. Das macht ihn zu einem der Korpsführer der SBVS, die am längsten im Amt sind. Der eine Versuch, ihn im Jahre 2758 mit General DeChavilier zu ersetzen, der damals das XXI. Korps befehligte, wurde durch die Gönnerschaft der Cameron-Familie verhindert. General Kerensky fügte sich der unvermeidlichen Macht der Camerons, nahm den Befehl zurück und erlaubte es Sheridan, das Kommando über das Korps zu behalten. Stattdessen beförderte er DeChavilier zum Führer der 1. Armee, was viele als Brüskierung Sheridans und Trotzreaktion gegen die Cameron-Familie werteten.

Ungeachtet seiner Verbindungen ist Sir Laurence ein begabter Korpsführer und absolut dazu in der Lage, seiner Pflicht auch nachzukommen. Es ist bekannt, dass es Spannungen zwischen ihm und General Kogo gibt, da er der Meinung ist, dass sie das Kommando usurpiert hat, das ihm zugestanden hätte. Er erlaubt allerdings nicht, dass diese Spannungen seiner Pflichterfüllung in den Weg kommen.

LOGISTIK

Als die Garnisonstruppen der Thronwelt des Sternenbundes mangelt es dem I. Korps an nichts. Die gewaltigen Produktionsanlagen Terras produzieren weitaus mehr Wehrmaterial, als jedes Korps jemals verwenden könnte. BattleMech-Hersteller und die Entwickler von Jägern aus der gesamten Hegemonie schicken routinemäßig neue Mechs zum I. Korps, damit diese getestet werden. Sie hoffen natürlich, dass sie dabei einem Einkäufer der Quartiermeisterabteilung ins Auge fallen, so dass ein Vertrag zustande kommt.

Eine der Pflichten des I. Korps ist es, durch die zwanzig terranischen Briankastelle zu rotieren und sicherzustellen, dass die Vorräte an Verbrauchsmaterialien nutzbar bleiben. Diese Aufgabe wird zumeist von den vier Regimentern des Terranischen Regimentskampfverbands übernommen, doch während während Übungen wird jede Division des I. Korps durch mindestens ein Kastell verschoben.

Da das I. Korps zwei vollständige Königliche BattleMech-Divisionen in ihren Reihen hat, wird seine Logistik stärker von der Königlichen Abteilung übernommen als es bei den meisten anderen Korps der Fall ist. Dies hat allerdings keinen Einfluss auf die Leistungsfähigkeit des Korps. General Sheridans IIa-Abteilung ist absolut daran gewöhnt, sich mit den Quartiermeistern der Königlichen Abteilung herumzuschlagen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die unabhängigen Regimenter, die dem I. Korps zugeteilt sind, sind aktive Regimenter, die sich oft durch das Terranische System bewegen, um bei Manövern Angreifer sowohl für die anderen Einheiten des I. Korps als auch für die Flottenelemente der 1. und 2. Flotte darzustellen. Das 34. Königliche CAAN Marineregiment und das 406. Kampfregiment sind offiziell entlang des Pazifischen Raums auf Terra positioniert, doch verbringen sie mehrere Monate des Jahres abseits ihrer Kasernen. Das 277. Leichte-Reiterei-Regiment, das 138. Husaren-Regiment, das 118. Dragoner-Regiment sowie das 593. Einsatzregiment sind dauerhaft dem Terranischen Regimentskampfverband zugeteilt. Dieser Kampfverband von vier Einheiten stellt meistens einen Aggressor für die Divisionen des I. Korps dar, doch werden sie häufig von der Welt auf den Mars und die Venus entsandt. Im Gegensatz zu den meisten Regimentskampfverbänden, die vor allem aus Leichte-Reiterei-Regimentern bestehen, besteht der Terranische Regimentskampfverband aus mehreren Klassen von Regimentern, um ihn taktisch vielseitiger zu gestalten.

Das 269. Unabhängige Luftgeschwader ist ebenfalls unmittelbar dem I. Korps zugeteilt, was dem Korps ein mächtiges Luft-/Raum-Reservekontingent liefert, das Feinde unter Umständen nicht erwarten. Sir Laurence hat es geschafft, dass das Geschwader seinem Korps für Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT zugeteilt worden ist, und es ist ihm bislang gelungen, daran festzuhalten.

48. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Goliath-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sir Charles Radescu

Die Goliath-Division ist die primäre Offensivdivision des I. Korps. Im unwahrscheinlichen Fall eines Angriffs auf Terra ist es ihre Mission, als mobile Überfalleinheit in Bewegung zu bleiben. Aus diesem Grund rotiert die Division alle sechs Monate durch Dienststellen auf ganz Terra, wobei sie sich das Gelände um jeden Posten genau einprägt. Ihre Offiziere trainieren fast die ganze Zeit in taktischen Übungen ohne Soldaten. General Radescu verlangt zudem mindestens vier Manöver auf voller Divisionsebene pro Jahr.

Generalmajor Charles Radescu, Ritter des Schwertes, hat die Goliath-Division seit 2758 kommandiert und hat sich jedem Vorschlag widersetzt, die Division von Terra abzuziehen. Er sieht die Verteidigung von Terra als seine persönliche Mission; auch wenn er dieser Aufgabe fast obsessiv folgt, hat ihn die Königliche Abteilung nicht seines Kommandos enthoben. Immerhin *ist* dies auch seine Aufgabe.

191. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Zavijava-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Esteban Green

Die Zavijava-Division ist seit 2720 als primäre Verteidigungsstreitmacht für Nordamerika zugeteilt. Das Divisionshauptquartier liegt in Fort Knox, doch werden die Brigaden in den Briankastellen des Kontinents aufgestellt. Die Ausnahme sind natürlich die Soldaten des Königlichen Black-Watch-Regiments, die im Hof des Sternenbundes in Unity City eingesetzt werden.

Die Black Watch ist das persönliche Wachregiment des Ersten Lords. Sie ist eines der wenigen Linienregimenter, die um verbundene Waffen konzipiert sind: zwei Bataillone von Mechs stellen die schwere Feuerkraft des Regiments dar, während ein Bataillon von Infanterie, das sowohl aus dem Berufsheer als auch aus Marinesoldaten der Marineabteilung zusammengesetzt ist, sich um die Sicherheitsaufgaben kümmert. Ebenso ist dem Regiment ein volles Bodenluftgeschwader zugeteilt. Die Black Watch stellt die persönliche Sicherheit für den Ersten Lord und seine Familie dar, egal wo sie sich gerade aufhalten.

89. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Gotchas)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Adrianne de Jacque

Die Gotchas sind als Reaktionsstreitmacht ausgelegt. Sie sollen einen Eindringling lange genug festnageln, damit sich die 48. Königlich BattleMech-Division sammeln und ihn zerschmettern kann. Aus diesem Grund hat die Division zu jedem Zeitpunkt ein Regiment in 12 Stunden anhaltender Bereitschaft. General de Jacque hat ihr Hauptquartier in der Zitadelle in Unity City. Sie glaubt, dass Zugriff auf Kommando und Kontrolle wichtiger ist als Reaktionszeit.

Die 892. Brigade ist vollständig luftbeweglich; jedes der drei Sprunginfanterieregimenter ist ein ausgewiesenes Fallschirmjägerregiment. Die Brigaden trainieren sowohl taktische (an Bord von Kippflügel-Senkrechtstartern) als auch strategische (mit suborbitalen Raumbooten) Einsätze. Während der Abschlussphase von Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT wurde die 892. innerhalb von Stunden von San Francisco nach Manila versetzt. Dort wurden sie hinter dem vorgetäuschten Angreifer abgesetzt, um sein Vorrücken aufzuhalten.

175. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Luzon Knifers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gennady Chapayev

Wie die Gotchas haben die Luzon Knifers die Aufgabe, schnell auf alle Angriffe gegen die terranische Sicherheit zu reagieren. Doch wo sich die 89. auf Einsätze auf Terra konzentriert, da ist die 175. auf dem Mars einquartiert. Eine stehende Flotte von Sturmlandungsschiffen und Truppentransportern wird einsatzbereit gehalten, um die Division bei Bedarf überall ins Sonnensystem zu transportieren, wo es erforderlich ist. Abteilungen des Divisionsstabs sind an beiden Sprungpunkten stationiert, um für eine frühe Warnung und Aufgabenzuteilung zu sorgen.

Aufgrund ihres Einsatzgebiets sind beide Infanteriebrigaden im Kampf in Schwerelosigkeit und Vakuum ausgebildet. Die Mech-Brigade der Division ist vollständig mit sprungfähigen BattleMechs ausgestattet. Ihre MechKrieger sind dafür ausgebildet, die geringe marsianische Schwerkraft zum größten Vorteil auszunutzen. Dies führt zwar zu einer überdurchschnittlichen Anzahl von Trainingsunfällen, doch nimmt General Chapayev dies als den Preis hin, den er zahlen muss, um seine Division leistungsstark zu halten.

156. PANZERGRENADIERDIVISION (Sternenwind)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Rana Amaraparvati

Die 156. Panzergrenadierdivision hat ihren Stützpunkt im Briankastell von Kairo. Sie hat die Aufgabe, den afrikanischen Kontinent und Kleinasien zu beschützen. General Amaraparvatis Soldaten sind erst vor kurzer Zeit auf Terra angekommen, da sie im Jahre 2763 aus dem Dienst mit der 14. Armee zurückbeordert wurden. Sie sind noch dabei, sich an die Kastelle zu gewöhnen.

Die 1561. Brigade ist zwei Bataillonen unter Sollstärke; spät im Jahre 2763 übte das 1734. Kampfregiment orbitale Abwürfe, als zwei ihrer Bataillonstransporter in der Umlaufbahn kollidierten. Beide Schiffe wurden mit der gesamten Besatzung zerstört, was den größten Verlust darstellte, den das I. Korps in einem Jahrzehnt erlitten hat.

Eine Ermittlung durch die Militärstaatsanwaltschaft kam zu dem Ergebnis, das einer der Landungsschiffpiloten in den Abwurfkorridor des anderen abgedriftet war. Der Brigadeführer wurde außerordentlich seines Amts enthoben und der Oberst der 1734. akzeptierte den vorzeitigen Ruhestand.

290. PANZERGRENADIERDIVISION (Hammer und Nägel)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Brianna Ford

Die 290. Panzergrenadierdivision ist die Problemlöserdivision des I. Korps. Sie ist so gut wie immer in Einsatzgruppen in Brigadegröße eingeteilt, um Aufgaben zu übernehmen, die zu groß für den Terranischen Regimentskampfverband oder andere unabhängige Regimenter in der Gegend sind. Seit dem Beginn des Jahres 2764 ist die 2901. Brigade auf Titan eingesetzt, um die Bodeninfrastruktur der Titan-Schiffswerft zu unterstützen. Die 2902. Brigade hat ihren Stützpunkt in der Antarktis, wo sie ein vermutetes Umschlagslagerhaus von Schmugglern suchen.

Die 2903. wird in Gruppen von Kompaniegröße im Asteroidengürtel verteilt, wo sie versuchen, gegen Piratenübergriffen auf die Belter-Bevölkerung vorzugehen. General Sheridan hat das 269. Unabhängige Luftgeschwader mit der 2903. losgeschickt, doch selbst bei der starken Luft-/Raumunterstützung sind die Asteroiden einfach zu weit verstreut, um effektive Patrouillen zu erlauben.

X. KORPS

Das X. Korps ist die mittlere Verteidigungsstufe für Terras Heimatwelt und die Hegemonie. Seine Divisionen und Regimenter sind auf das gesamte Innenleben der Hegemonie und entlang ihrer Grenzen verteilt. Während Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT übergab General Kogo dem X. Korps die Verantwortung, sowohl die Vorwärtsverteidigung des XXI. Korps zu unterstützen als auch bindende Gefechte zwischen den Aggressoren und Terra, wo das I. Korps wartete, zu beginnen. Die Soldaten des X. Korps erfüllten diese Aufgabe auf bewundernswerte Weise. Sie zerstörten die eineinhalbfache Zahl ihrer Divisionen und verlangsamten das Vorrücken des Aggressors auf Terra um mehr als vier Wochen. Die Planungs- und Strategieoffiziere der SBVS, die für die Durchführung der Übung verantwortlich waren, stellten die Leistungen des X. Korps besonders heraus, da sie der Meinung waren, dass ihre Verzögerungstaktiken fast sicher dazu beigetragen hätten, Verstärkungen aus einer der nahen Armeen zu erlauben um in die Flanke des Aggressors zu fallen.

FÜHRUNG

Generalmajor Han Lao-Tzu befehligt das X. Korps von seinem Hauptquartier auf New Earth aus, das ganz in der Nähe des Hauptquartiers des Berufsheeres liegt.

General Han ist ein ehemaliger Panzersoldat. Er hat sich von den gemeinen Rängen aus hochgearbeitet, nachdem er sich den SBVS 2712 über ein Ausbildungslager für grundlegende Infanterie auf Canonbie angeschlossen hatte. Die Offiziere des Lagers fügten seiner Akte schon am dritten Tag der Ausbildung Anmerkungen hinzu. Während seines ersten Einsatzes in einem Reserveinfanterieregiment im Jahre 2714 wurde er bereits für die Offiziersschule ausgewählt. Nachdem er die grundlegende Offiziersausbildung in der Lexington-Militärakademie auf Terra abgeschlossen hatte, wurde er im 3224. Schweren Panzerregiment untergebracht, wo er einen Zug schwerer Fury-Panzer kommandierte. Auch wenn er niemals einen Kampfeinsatz durchlebt hat, wurde er im Jahre 2716 in die 161. Panzergrenadierdivision versetzt. Dort trug er dazu bei, dass diese Division die Mars-Olympiade gewinnen konnte. Die Beförderungen kamen für den alternden Offizier nicht schnell, aber dafür konstant, bis ihm das Kommando über die improvisierte 874. Panzerdivision übertragen wurde. Diese konnte sich während des kurzen Konflikts zwischen den Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella nach dem Atomschlag auf Demeter beweisen. Nachdem er seine Generalssterne erhalten hatte, war ihm die Beförderung zum Korpsführer so gut wie sicher.

LOGISTIK

Die Position des X. Korps in der Terranischen Hegemonie bedeutet, dass sie, wie die anderen beiden Korps der 1. Armee, in Sachen Wehrmaterial keinen Mangel erleidet. Die Nähe des Hauptquartiers der Berufsheeresabteilung und der auf der Welt liegenden Waffenfabriken der New Earth Trading Company und Ulston Armor, sowie die orbitalen Raumdocks von Nicholas Spacecraft, haben zur Folge, dass die Einheiten des X. Korps routinemäßig dafür ausgewählt werden, neue und noch im Prototypenstadium befindliche Ausrüstung im Feld zu testen. Dies verleiht ihnen einen Vorteil gegenüber anderen Divisionen, die nicht aus der Terranischen Militärregion stammen.

Wie die Einheiten des I. Korps rotieren die Divisionen und Regimenter des X. Korps oft durch die vielen Briankastelle und anderen Wehranlagen der SBVS, die in der ganzen Hegemonie verbreitet sind. Weil so viele dieser Anlagen von Reservisten bemannt sind, hat General Han den stehenden Befehl herausgegeben, Übungen gegen die Reservedivisionen zu organisieren, immer wenn die Divisionen auf der Welt ankommen. Eine weitere Übung wird abgehalten, bevor die Divisionen wieder aufbrechen, um abzuschätzen, wie viel Erfolg sie dabei hatten, die Bereitschaft der Reservisten zu verbessern.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Trotz seiner beweglichen Rolle hat das X. Korps nur wenige unabhängige Regimenter in seiner Schlachtordnung. Die meisten von diesen warten darauf, anderen Korps zugeteilt zu werden. Das 290. Leichte-Reiterei-Regiment wechselt viermal pro Jahr die Dienststelle, wobei es sich in einer Konfiguration als Überfalltruppe durch die Hegemonie bewegen. Seine Mission ist es, zuzuschlagen als seien es Banditentruppen. Das trägt dazu bei, die Reservisten der SBVS und die stehenden Garnisonen der Hegemoniewelten für die Banditenabwehr zu trainieren. Aufgrund der langen Jahre des Dritten Versteckten Krieges und des Umstands, dass die anhaltenden kleineren Übergriffe kein Ende nehmen, haben sich sowohl General Han als auch General Kogo für diese Einsatzart ausgesprochen.

Das 112. Königliche Husaren-Regiment (die Jokes of Joseph), das 114. Husaren-Regiment und das 20. Dragoner-Regiment sind im Augenblick dem 10. Korps zugewiesen, doch wurden sie alle 2763 neu zugeordnet und rechnen damit, im Lauf des nächsten Jahres in die Peripherie-Armeen versetzt zu werden. Das 112. und das 114. Regiment sollten ursprünglich im Jahre 2764 neu stationiert werden, doch wurden sie, wie viele unabhängige Regimenter, aufgrund der Spannungen im Konkordat vor Ort gehalten. Jetzt warten sie auf Befehle, randwärts zu ziehen. Das 20. Dragoner-Regiment hat bereits seine anstehenden Befehle erhalten und wird sich im Februar 2765 in Richtung Außenwelt-Allianz aufmachen.

7. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Keid-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Isaac Harrison

Die Keid-Division ist eine der wenigen SBVS-Divisionen, die aktuell auf der Welt eingesetzt sind, deren Namen sie tragen. Sie ist eine der Königlichen Divisionen, die sich in der größten Nähe zu Terra aufhalten. Ihre Einsatzpläne konzentrieren sich vor allem auf Abriegelungen und Ablösungsmissionen für die Heimatwelt der Menschheit. Da es sich um eine Division der Königlichen Abteilung handelt, hat sie natürlich Zugriff auf die fortschrittliche Ausrüstung der Hegemonie und kann somit weit außerhalb ihrer Klasse kämpfen.

Der Grund für die jüngsten Erfolge der 7., darunter auch die standhafte Verteidigung während Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT, in der sie so gut wie alleine zwei angreifende Divisionen zerstörte, ist das Ergebnis von sechs Jahren sorgfältiger Bemühungen durch General Harrisons IIa-Abteilung. Alle drei Regimenter der 71. Brigade sind Sturmregimenter. Sie sind alle um zwei volle Bataillone von 100 Tonnen schwere BattleMechs der Klasse *Pillager* aufgebaut.

29. BATTLEMECH-DIVISION (Die Polyphem-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Eduardo de la Garza

General de la Garza führt die Polyphem-Division aus dem Cockpit seines *King Crab* an, was seinem Stab beträchtliche Kopfschmerzen bereitet. Zwar hatten die Offiziere der SBVS schon immer eine Tradition, von der Front aus zu führen, doch geht diese Tradition von Hauptmännern, Majoren und dem einen oder anderen Oberst in der Heldenrolle aus, aber nicht von Divisionsführern. Sein Stab hat lange versucht, den General im Zaum zu halten, indem sie die beiden anderen Lanzen seiner Kommandokompanie mit uralten *Helepolis* Artillerie-Mechs aufgefüllt haben, doch bisher hat sich der General geweigert, mit ihnen im Rückfeld zu bleiben.

Was sein Stab auch davon halten mag, die einfachen Soldaten sind auf jeden Fall begeistert, „den Alten Zyklopen persönlich" mit ihnen an der Front zu sehen. Die Division hat das Glück, dass General de la Garza ein Abgänger – und ehemaliger Ausbilder – des Revolverheld-Programms ist.

282. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Denebola-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Adel Carmody

Wie die Keid-Division ist die Denebola-Division augenblicklich auf der gleichnamigen Welt stationiert, seit sie im Jahre 2763 dem X. Korps zugeteilt worden ist. Die Soldaten der Division sind immer noch ein bisschen schockiert von dieser Tatsache – dies ist das erste Mal seit 2723, dass die Division auch tatsächlich auf Denebola stationiert ist. Die Freistellungspläne sind von Anfragen überlaufen, das Scar-River-Schlachtfeld zu besuchen, dem Schauplatz der Schlacht von 2699, die der Division ihren Namen gegeben.

Die 282. ist aus einem anderen Grund etwas Einzigartiges im X. Korps: sie ist eine der wenigen Divisionen, die sich innerhalb des Einsatzgebiets des X. Korps auf dem Boden mit Plünderern auseinandersetzen mussten, die mit Mechs ausgestattet waren. Zwar ist Denebolas WVS aktiv, doch gelang dennoch einer Kompanie von Piraten-*Spiders* die Landung. Es dauerte zwar sechs Wochen, die schnellen Mechs zur Strecke zu bringen, doch muss der Sternenbundnachrichtendienst erst noch herausfinden, woher die Piraten die seltenen BattleMechs bekommen haben und wer sie geschickt hat.

70. INFANTERIE-DIVISION (Footsack)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Rosalie Benjamin

Die 70. wurde zusammen mit der 7. Königlichen BattleMech-Division auf New Earth positioniert. Sie ist erfahren in den zeremoniellen Pflichten, die man häufig auf der zweitältesten Welt in der Hegemonie antrifft. Ihre Regimenter werden routinemäßig für Eskortmissionen und den Sicherheitsdienst für Würdenträger und Adelige eingeteilt, die von außerhalb der Welt zu Besuch kommen. General Benjamin und ihr Stab geben sich große Mühe um sicherzustellen, dass ihre Soldaten stets einsatzbereit sind. Drills in enger Formation, Geiselverhandlungen, Gebietssicherheit und Infanterienahkämpfe sind die Aufgaben, in denen die Footsack-Truppen hervorstechen.

Die Einsatzregimenter der 701. Brigade sind für schnelle Aufklärung und Infanterieunterstützung ausgelegt. Verbreitet sind Mechs wie der *Hunchback* und der relativ neue *Panther*, doch ist auch der *Locust* als Kundschafter beliebt. Im Gegensatz zu den meisten MechKriegern wissen die Piloten der 701., dass es besser ist, die Infanteristen „die Tür nehmen" zu lassen.

56. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Auf dem Sprung)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Uther Parsons

General Parsons und seine Division sind der Aufpasser der Heimatwelt der Mars-Olympiade. Auf Outreach kam es zu einem neuen Zustrom von SBVS-Aktivitäten, da die Forschungskommission des Befehlshabenden Generals darüber nachdenkt, im Jahre 2768 die Olympiade wieder zum Leben zu erwecken. Der Remus-Kontinent ist Schauplatz von fast monatlichen Landungen von Landungsschiffen. Shuttles bewegen sich mindestens einmal pro Woche zwischen der Hauptstadt bei Harlech auf Romulus und den SBVS-Transportern am Zenith-Sprungpunkt hin und her.

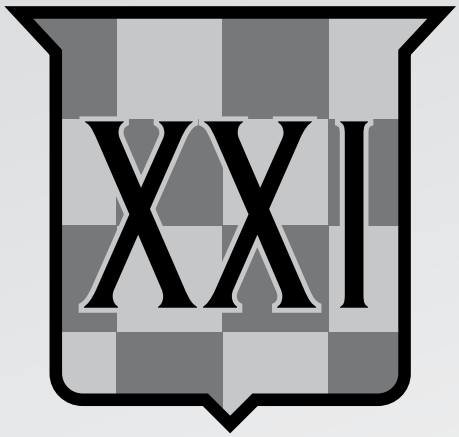
Die 56. Königliche Sprunginfanteriedivision ist verantwortlich dafür, die Positionen des XXI. Korps randwärts von Terra zu unterstützen, sollte die Hegemonie angegriffen werden. Aufgrund dieser Pflicht ist dauerhaft eine Schwadron der Marinetransport-Unterabteilung am Nadir-Sprungpunkt von Outreach stationiert.

26. PANZERGRENADIERDIVISION (Hacker und Cracker)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ayel ben Roman

Die 26. Panzergrenadierdivision beschützt die anfällige Welt Nirasaki, die Heimat des Nirasaki-Computerkollektivs, das einige der fortschrittlichsten Hightech-Systeme und Software der Terranischen Hegemonie entwickelt – und somit in der gesamten Inneren Sphäre. General ben Roman und sein Stab haben von General Han insbesondere die Aufgabe erhalten, sicherzustellen, dass keine Plünderer mit Nirasaki-Geheimnissen entkommen.

Um dies auch bewerkstelligen zu können, trainiert die 262. Brigade den Kampf im Weltraum, um Raumboote und sogar Landungsschiffe zu verfolgen und zu entern, während diese auf dem Weg zu den Sprungpunkten sind. General ben Roman, der selbst aus der Marineunterabteilung versetzt worden ist, hat für diese Aufgabe Ausbilder aus der Marine angefordert. Unterstützung wird von zwei unabhängigen Luftgeschwadern geleistet, die dem System dauerhaft zugewiesen sind.



XXI. KORPS

Das XXI. Korps, das manchmal auch das Hegemonie-Korps genannt wird, ist insofern einzigartig in der 1. Armee – und tatsächlich fast einzigartig in den gesamten SBVS – als dass es keine Königlichen Divisionen und nur zwei Königliche Regimenter beinhaltet. Auch wenn es das wichtigste Manöverkorps der Terranischen Hegemonie ist, ist es vor allem auf Basis von Standarddivisionen und Standardregimentern des Sternenbundes aufgebaut. Dies ist vor allem das Ergebnis der Agitation des Korpsführers und seines Stabs.

Das XXI. Korps ist in Gruppen entlang der Grenze der Hegemonie aufgestellt. Es stellt die erste Verteidigungslinie dar, sollte irgendjemand in die Hegemonie eindringen. Die Soldaten des Korps sind darin ausgebildet, die Festungen entlang der Heimatlinie zu bemannen.

FÜHRUNG

Generalmajor Gideon Vandergrift, Abgänger der Albion-Militärakademie in den Vereinigten Sonnen, verabscheut die Königliche Abteilung. Insofern der Sternenbundnachrichtendienst ermitteln konnte, liegt dies daran, dass er nicht in einer Königlichen Einheit dienen kann, da er kein gebürtiger Bürger der Hegemonie ist. Er hat sich mit Stabsoffizieren umgeben, die ähnlich empfinden. Danach ist es ihm gelungen, sein Korps von allen bis auf zwei Königliche Einheiten zu säubern – und beide davon sind nur Regimenter, keine Divisionen.

Trotz seiner persönlichen Beweggründe ist General Vandergrift schnell dabei, wenn es darum geht, die öffentlichen Aspekte seiner Politik auszunutzen. Sein Hauptquartier gibt fast jede Woche neue Nachrichtenschnipsel heraus, die das „kosmopolitische" Korps dafür preisen, die Heimatwelten des Sternenbundes zu verteidigen, auch wenn sie selbst keine Bürger dieser Welten sind. Gäbe es da nicht seine eindeutige Loyalität gegenüber dem Sternenbund, wenn auch nicht gegenüber all seinen Einrichtungen, wäre er schon vor Jahren unehrenhaft entlassen worden.

LOGISTIK

Das XXI. Korps hat seinen Stützpunkt in der Hegemonie selbst. Wie die meisten Einheiten der 1. Armee hat es keinen Mangel in Sachen Wehrmaterial. Außerdem bedeutet ihr Einsatz in der Nähe vieler der besten Militärakademien des Sternenbundes, dass es ihnen niemals an willigen Rekruten fehlt. Allerdings bedeutet der Eifer gegen die Königlichen Einheiten im XXI. Korps auch, dass gebürtige Bürger der Hegemonie unfair diskriminiert werden, es sei denn, sie verzichten auf den Dienst in einem Königlichen Regiment.

Zum Glück für das XXI. Korps legt die 1. Armee ihm seine Eigenarten nicht zur Last. General Kogo – eine Eingeborene von New Earth – genießt es zwar vielleicht nicht, General Vandergrift während der unvermeidlichen sozialen Ereignisse der 1. Armee zu treffen, doch unterstützt sie seinen Eifer bei der Verteidigung der Hegemonie.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das XXI. Korps beansprucht das 8. Königliche CAAN-Marineregiment, das 35. Leichte-Reiterei-Regiment, das 51. Dragoner-Regiment, das 32. Einsatzregiment, das 201. Einsatzregiment, das 12. Sturmregiment und das 305. Königliche Sturmregiment als Teil seiner Schlachtordnung.

Die beiden Königlichen Regimenter, das 8. CAAN und das 305. Sturmregiment, bleiben nur deshalb beim XXI. Korps, weil ihre Posten zu kritisch für die Defensivpositionen des Korps sind, um sie abzuziehen. General Vandergrift und sein Stab versuchen, nicht Königliche Regimenter versetzen zu lassen, doch da die Spannungen in der Peripherie steigen, scheint es, dass eher eine seiner BattleMech-Divisionen abgezogen wird als dass sein kleinlicher Wille erfüllt wird.

Die beiden Sturmregimenter – das 12. und das 305. Königliche Regiment – sind im Augenblick in einem Zeitraum zwischen zwei Missionen. Sie übernehmen Aufgaben, die für unabhängige Regimenter gedacht sind, während ihr neuer Ersatz vorbereitet wird. Das 12. ist seit drei Jahren auf Al Na'ir stationiert und wartet auf Regimenter, die immer wieder in die Peripherie abgeschoben werden, um auf Notsituationen zu reagieren. Oberst Davies, der Kommandeur der 12., hat es aufgegeben, um einen neuen Posten zu bitten und stattdessen begonnen, seinen Einfluss geltend zu machen, damit die 12. ausreichend Panzer- und Infanterieregimenter zugeteilt bekommt, damit er sie zu einem Regimentskampfverband ausbauen kann. Seine Anfragen sind bislang weitgehend ignoriert worden, doch hat er – da er einem nicht Königlichen Regiment angehört – die unausgesprochene Zustimmung des Stabs des XXI. Korps.

Das 305. Königliche Regiment möchte dringend versetzt werden, auch wenn ihnen absolut klar ist, dass ihr Posten von essentieller Bedeutung ist. Banditen, von denen ausgegangen wird, dass sich ihr Stützpunkt im Draconis-Kombinat befindet, haben in den letzten vier Jahren sieben Mal die Garnison des 305. auf Fasolht auf Quentin angegriffen. Die 1. Armee ist Vandergrifts Ersuchen um eine Versetzung nicht nachgekommen, da sie der Meinung ist, es würde mindestens eine Brigade regulärer Truppen erfordern, um das Königliche Regiment zu ersetzen.

99. BATTLEMECH-DIVISION (Die Gog-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alicia Brentworth

Die Gog-Division ist die wichtigste Garnison auf Dieron, was sie zum Versammlungsort einer der größten Ansammlungen von hochrangigen Vertretern der SBVS außerhalb von Terra oder New Earth macht. Auf Dieron befindet sich nicht nur das Hauptquartier der Heeresgruppe Kurita von General Abraham Zinksy sondern auch das Hauptquartier der 14. Armee und des XXI. Korps der 1. Armee, zu dem die 99. gehört. Der Standort führt dazu, dass ein ständiger Strom von Einheiten über Dieron geleitet wird, was der Gog-Division eine fast unvergleichliche Gelegenheit zu vielseitigem Training bietet – und General Brentworth ist viel zu gerissen, als dass sie sich diese durch die Lappen gehen lassen würde.

Aufgrund dieser Ausbildungsumgebung hat sich die 99. BattleMech-Division zu wahren Alleskönnern entwickelt. Mindestens ein Bataillon in jeder ihrer Brigaden ist meisterlich für jede erdenkliche Mission geeignet. General Brentworth versucht ihren Einfluss spielen zu lassen, damit ihrem Kommando dauerhaft ein CAAN-Regiment zugeteilt wird.

138. BATTLEMECH-DIVISION (Die Stonewall-Jackson-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor John Peter Sullivan

Die Stonewall-Jackson-Division tut sich besonders in der Rolle als taktische Verteidiger hervor. General Sullivan und sein Stab zögern allerdings nicht, Kritiker daran zu erinnern, dass sie wirklich taktische Verteidigung meinen. Die 138. verwendet ihre Panzergrenadiersbrigade dafür, die nahe Umgebung jeder Welt, auf der sie im Einsatz sind, auszukundschaften und dann das bestmögliche defensive Gelände zu ermitteln. Durch eine Kombination von strategischer Notwendigkeit und dem Wunsch, die nicht enden wollenden Überfallangriffe aufzuhalten, auf die sich die 1383. Brigade spezialisiert hat, wird der Gegner gezwungen, die Stonewalls in ihrem erwählten Gelände anzugreifen.

Zwar macht diese Ausbildung die Stonewalls etwas schwächer in urbanem Gelände, wo ihre Beweglichkeit eingeschränkt ist, doch sind sie auch dann noch eine hocheffiziente und hervorragend geführte Division. Oberst Francine „Joker" Jacobs vom 1389. Luftgeschwader ist der Gewinner des Geerson-Kreuzes des Jahres 2754.

164. BATTLEMECH-DIVISION (Die Hannibal-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Hadrian

Die Hannibal-Division ist die wichtigste Offensivdivision des XXI. Korps. Die Division trainiert die ganze Zeit Überfallmissionen in jedem erdenklichen Gelände. Dadurch verbringt sie kaum ein Viertel jedes Jahres in ihren Quartieren auf Lyons. Den Rest des Jahres verbringen sie auf anderen Hegemonie-Welten, wo sie Überfälle gegen die mächtige Verteidigung der Hegemonie üben. Während Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT entfesselten die Planer der Hegemonie die Hannibal-Division gegen das rückwärtige Gebiet der Invasionsstreitmacht. Dort richteten sie große Verwüstung an, bis sie – natürlich nur verwaltungstechnisch – während einer Bewegungsphase durch die 3. Flotte der Marine aus dem Weltall geblasen wurden.

Das 2372. Sturmregiment ist der Grund für einen großen Teil des Erfolges der Hannibal-Division: Es setzt zwei volle Bataillone der neuen überschweren Mechs der *Spartan*-Klasse ein, wodurch sie über mehr mobile Feuerkraft verfügt als die meisten Feinde außerhalb einer Königlichen Division erwarten würden.

10. INFANTERIEDIVISION (Die Waliser Fußsoldaten)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Trevor MacLeish

Die 10. Infanteriedivision ist vorrangig verantwortlich für die Grenze, die die Hegemonie mit dem Lyranischen Commonwealth teilt, zusammen mit der 164. BattleMech-Division. Die Division hat ihren Stützpunkt auf Ko und ist auch vor allem dort konzentriert; eine Infanteriebrigade verlässt im wechselnden Turnus die Welt, um alle 18 Monate mit der 164. auf Lyons zu trainieren.

Auch wenn es sich nur um eine Infanteriedivision handelt, schaffen es die Waliser Fußsoldaten doch meistens, sich ordentlich gegen die Hannibal-Division zu schlagen. Die MechKrieger der 164. unterschätzen trotz des Beispiels, das ihre eigene Infanteriebrigade liefert, häufig die Kampfkraft der Waliser Fußsoldaten, wenn sie an festen Stellungen kämpfen. Im simulierten Kampf gegen die 1643. Brigade schafften es zwei der Regimenter der 10. Infanterie, das Briankastell Givens Hollow auf Lyons sechs Wochen zu halten, bis das Manöver ein Ende fand.

17. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Goldene Kralle)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ambrose Haughton

Die Meinung, die die Goldene Kralle von sich selbst hat, ist bestenfalls anmaßend und schlimmstenfalls selbstmörderisch. Die 17. Sprunginfanteriedivision ist der Unruheherd für die Abneigung gegen die Königlichen Einheiten im XXI. Korps; General Haughton ist ein alter Vertrauter des Korpsführers und die beiden treffen sich mehrere Male im Jahr. Nur General Haughtons Verbindung mit dem Oberkommando und der ASBA haben verhindert, dass der Generalinspekteur der SBVS ihn schon längst unehrenhaft entlassen hat; in Manövern im vergangenen Jahr verzögerte er den Abwurf seiner Division auf eine angenommene Feindstellung, was für beträchtliche Verluste bei der 181. Königlichen Panzergrenadierdivision gesorgt hat. Wäre es echter Krieg gewesen – und nicht nur ein Spiel – dann *wäre* Haughton vor das Kriegsgericht gebracht worden.

203. PANZERGRENADIERDIVISION (Bentley Was Here)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Henri Ducharme

Die 203. Panzergrenadierdivision ist auf Rio stationiert, an der Grenze zwischen Hegemonie und Vereinigten Sonnen. Sie schiebt dort einen ruhigen Garnisonsdienst und erlebt nur wenige Einsätze. Plünderer sind in den Vereinigten Sonnen eine Seltenheit, zumindest in der Mark Draconis, die an die Hegemonie angrenzt. Einheiten entlang der capellanischen Grenze erleben eine überdurchschnittlich hohe Zahl an Überfällen, die der Sternenbundnachrichtendienst den Spannungen zwischen Davion und Liao zuschreibt, doch bis nach Rio kommt nur sehr wenig davon.

Der Generalinspekteur hat vor kurzer Zeit eine Ermittlung gegen die Nachrichtenabteilung der 203. begonnen, auch wenn sie nur selten Kampfeinsätze haben. Trotz des geringen operativen Tempos zeigen die Berichte der Quartiermeister keinen entsprechenden Abbau von Verlusten im Gefecht oder dem Ausmaß an erforderlichem Ausrüstungsnachschub, was die Ermittler dazu bringt, von Schiebung und Diebstahl auszugehen. Bislang hat die Ermittlung nur wenig ergeben, doch wird sie noch fortgeführt.

1. FLOTTE

Mittelpunkt der 1. Flotte (die oft die Terranische Flotte genannt wird) ist die SLS *Terra*, das Flaggschiff der Sternenbundmarine. Ihre Verantwortung ist der Schutz des Ersten Lords und des SBVS-Oberkommandos. Ihre drei Linienschwadronen sind zweckbestimmte Kommando- und Schutzformationen: die Schwadron des Ersten Lords (Sternenschwadron, SLS *Star League*), die Schwadron des Befehlshabenden Generals (SLS *McKenna's Pride*) und die Schwadron des Oberkommandos (SLS *Enterprise*). Alle vier Flaggschiffe sind spezialisierte Kommandoschiffe, die als mobile Hauptquartiere für sowohl den Ersten Lord als auch das Oberkommando der SBVS dienen können. Sie alle verfügen über beträchtliche Informationsbeschaffungs- und Kommunikationselemente, die es dem Oberkommando erlauben, den Sternenbund, die SBVS und alle anfallenden militärischen oder politischen Konflikte zu verwalten, egal wo sie sich gerade aufhalten.

FÜHRUNG

Die Führung der 1. Flotte ist eine vorrangige Stellung, und eine, für die Admiral Jonns Ezenwa für die gesamte Dauer seiner Laufbahn gekämpft hat. Ezenwa ist ein ehemaliger Luft-/Raumpilot. Sein erster Posten war in einem Träger der *Titan*-Klasse, der Teil der 1. Flotte war. Er machte sich einen Namen in den zahlreichen Flottenübungen, die die 1. Flotte regelmäßig zusammen mit der 2. und 3. Flotte durchführt und wurde 2738 zum Kommandeur der Schwadronen an Bord der SLS *Star League* befördert. Innerhalb eines Jahrzehnts hatte er sich seine erste Flagge und das Kommando einer Schwadron der 18. Flotte verdient.

Als Flottenführer ist Admiral Ezenwa ein taktisches Genie. Seine Zeit in Luft-/Raumjägern hat ihm ein unglaubliches Verständnis dafür verliehen, wie die Teile einer Marineschwadron zusammenarbeiten, um Feinde in einen Zielbereich zu locken, der sich langsam zusammenzieht. Während Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT war Ezenwa der Ia der 1. Flotte; seine Pläne lockten die schweren Elemente sowohl der 3. als auch der 19. Flotte in Hinterhalte in der Nähe von Saturn und Neptun.

EINSATZ

Auch wenn die 1. Flotte ihren Heimathafen auf Titan hat, wird sie doch selten in Gruppierungen in Flottengröße versammelt. Die Schwadronen operieren oft unabhängig voneinander, abhängig von den Bedürfnissen der Persönlichkeiten, denen sie zugeteilt sind. Die 13. Linienschwadron (die Schwadron des Befehlshabenden Generals) beispielsweise hat den Raum von Sol nur selten betreten; General Kerensky ist oft unterwegs, weil er die Garnisonsposten des Sternenbundes besucht. Wenn es erforderlich ist, setzt er schnellere Transporter ein, um Terra zu erreichen. Allerdings zieht er es vor, sich immer wenn es möglich ist auf der *McKenna's Pride* aufzuhalten.

Die Schiffe der 14. Linienschwadron (die Schwadron des Oberkommandos) sind ähnlich verstreut; General DeChavilier, Stellvertretender Befehlshabender General der SBVS, verwendet oft die SLS *Enterprise* als sein Flaggschiff, wenn er zwischen der Zitadelle auf Terra und dem Hauptquartier des Berufsheeres auf New Earth hin und her reist. Andere Mitglieder des Oberkommandos der SBVS befehligen oft andere Linienschiffe der 14., wenn sie dies möchten.

HEIMATHAFEN

offizielle Heimathafen der 1. Flotte ist die Titan-Basis, doch in Wahrheit operieren sie bei Bedarf von jedem beliebigen Hafen der Sternenbundmarine aus, der sich in ihrer Nähe befindet.

Neue Schiffe, die der 1. Flotte zugeteilt werden, gehen immer zuerst durch den Flottenreparaturstützpunkt über Titan, um sicherzustellen, dass ihre Bereitschaft den hohen Standards entspricht, die in der 1. Flotte aufrechterhalten werden.

STERNENSCHWADRON (Die Schwadron des Ersten Lords)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Ernst Guderian

Die Sternenschwadron ist verantwortlich für den Transport und den Schutz des Ersten Lords, immer wenn er Terra verlässt. Zwar reist der Erste Lord Richard nur wenig, doch weist er Elemente der Schwadron des Ersten Lords immer anderen Pflichten zu; aktuell befinden sich zwei Divisionen abseits von Terra und eskortieren den Ersten Konsul Stefan Amaris auf der Rückkehr von einem Treffen mit General Kerensky im Taurus-Konkordat.

Mitglieder der Sternenschwadron tragen immer noch ein schwarzes Armband, wenn sie sich in ihrer Paradeuniform befinden, um ihre Trauer wegen des Todes des Ersten Lords Simon Cameron auszudrücken. Die Schwadron hatte die Pflicht, seinen Leichnam von New Silesia zurück zu transportieren, nachdem er getötet worden war.

12. ABRIEGELUNGSSCHWADRON (Terras Schild)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Chrisophilia James

Die Schiffe von Terras Schild sind die einzigen Elemente der 1. Flotte, die nur selten den Weltraum über Sol verlassen. Admiral James und ihre Offiziere sind die letzte Verteidigungslinie zwischen Terra und jedem Angreifer und sie nehmen ihre Pflicht außerordentlich ernst. Die 12. Abriegelungsschwadron ist die größte Schwadron in der 1. Flotte, was an ihren trägerlastigen Abriegelungsdivisionen liegt; aufgrund ihrer statischen Rolle im Terranischen System ist sie eine der wenigen Flottenschwadronen, der organisierte Divisionen zugeteilt sind, die nur aus Landungsschiffen bestehen.

16. ESKORTSCHWADRON (Walkürenwind)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Sun Yat Sen

Die Kreuzer und Zerstörer der 16. Eskortschwadron haben die wenig beneidenswerte Aufgabe, zu versuchen mit General Kerensky und der 13. Linienschwadron mitzuhalten. Das inoffizielle Ziel des Generals, jede Garnisionsstation zu besuchen, die von den SBVS bemannt wird, ist zwar in vielerlei Hinsicht lobenswert, doch die Wartungsanforderungen der Marineschiffe, die ihn auf diesen Reisen transportieren müssen, sind fast unvorstellbar. Der Walkürenwind hat den höchsten Prozentsatz von ausgetauschten Schiffsrümpfen in allen Schwadronen der 1. Flotte.

17. HETZSSCHWADRON (Tsunami)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Inari Nebudchanezzar

Der Tsunami wurde erst vor kurzer Zeit zusammengestellt. Er wurde zur Flotte hinzugefügt, nachdem Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT gezeigt hatte, dass es der 1. Flotte an organisatorischen Elementen fehlte, die darauf ausgelegt waren, einen sich zurückziehenden Gegner zu jagen und zu zerstören. Zwar war die 1. Flotte dazu imstande, ihre Gegner zweimal auflaufen zu lassen, einmal beim Neptun und einmal in der Nähe des Saturns, doch war sie nicht dazu in der Lage, die schnelleren flüchtenden Schiffe zu verfolgen. Admiral Nebudchanezzar und seine Offiziere brennen auf eine Gelegenheit, ihre Raubtiertaktiken zu beweisen.

117
R. Valle

2. ARMEE

Die 2. Armee ist eine der stärksten Formationen in den SBVS. Das liegt daran, das seit dem Davion-Thronfolgekrieg beträchtliche Truppen erforderlich sind, um den Status Quo zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Draconis-Kombinat zu erhalten. Die 2. Armee besteht aus dem IX., dem XVI., dem XXIX. und dem LII. Korps. Die 2. Armee wird vor allem in der Region der Mark Draconis und den kernwärtigen Regionen der Marken Capella und Crucis der Vereinigten Sonnen eingesetzt. Die 2. Armee soll nicht nur militärische Umtriebigkeiten zwischen den beiden Mitgliedsstaaten verhindern, sondern auch sicherstellen, dass die Versorgungslinien aus der Terranischen Hegemonie zu den weiter entfernt eingesetzten 3., 4., 18. und 19. Armeen offen und relativ frei von Störungen bleiben.

Das Hauptquartier der 2. Armee, im Briankastell Robert Scott auf Small World, gehört zu den Briankastellen mit dem besten natürlichen Schutz in der Lockdale-Provinz. Das Kastell liegt im Zentrum des Ross-Gletscherkomplexes in der nördlichen Arktis des Planeten. Die 2. Armee verlässt sich auf brutale Schneestürme und tausende von Kilometern glatten Eises, um ihre Mauern zu verteidigen.

FÜHRUNG

General George Roy war einer der besten Abgänger seines Jahrgangs an der Kriegsakademie Mars und erwies sich als einer der kompetentesten Offiziere in den SBVS. Während des Davion-Thronfolgekriegs befehligte der damalige Generalmajor Roy die 39. Königliche BattleMech-Division, als diese nach Klathandu IV geschickt wurde. Er selbst nahm direkt an einem einzelnen, kurzen Gefecht zwischen den SBVS und den Truppen der VSDK auf dieser Welt teil, ehe ihn die Kapitulation der Kurita-Truppen erreichte. Zwar ist General George Roy ein brillanter Taktiker und charismatischer Anführer, doch teilt er eine Vorliebe mit vielen Anführern der Vereinigten Sonnen – er führt gerne von der Frontlinie aus. Das hat ihn sehr beliebt bei den gemeinen Soldaten der 2. Armee gemacht, doch stellt es eine beträchtliche Belastung für sein Sicherheitsteam und die Kommando-, Kontroll- und Kommunikationsabteilung seiner Armee dar.

General Roy verbringt den Großteil seiner Zeit damit, die Hauptquartiere der Divisionen seines Kommandos zu besuchen.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Seit dem Ende des Davion-Thronfolgekrieges befindet sich die 2. Armee in fast konstanten Gefechten niedriger Intensität in ihrem gesamten Einsatzgebiet. Es waren zwar keine Heere der Mitgliedsstaaten an den Plünderungen über die Grenze hinweg beteiligt – offiziell zumindest – doch sind die Banditen und Piraten, mit denen sich die 2. Armee messen muss, erstaunlich gut ausgerüstet. Diese nicht enden wollenden Angriffe haben die 2. Armee dazu gezwungen, viele ihrer Divisionen neu zu verteilen, um die Bürger und Industrie der Vereinigten Sonnen besser beschützen zu können.

Die anhaltenden Gefechte und weite Verteilung der 2. Armee haben zu einer höheren Kompetenz und breiteren Spanne von Fertigkeiten in jedem Korps der 2. Armee geführt. General Roy legt großen Wert darauf, jede Division alle neun bis zwölf Monate zu verlegen, seit er die Führung übernommen hat, um ihre Erfahrungen mit so vielen planetaren Bedingungen und einzigartigen Kulturen zu vertiefen, wie die Vereinigten Sonnen nur bieten können.

MISSIONEN

Die Einsätze der 2. Armee werden in vielerlei Hinsicht von der Erinnerung an die Einmischung der SBVS – oder die fehlende Einmischung – während des Davion-Thronfolgekrieges unterstützt und behindert. Die Einstellung des Großteils der Bürger der Davion-Mitgliedsstaaten zu den SBVS ist unterstützend. Der Einsatz sowohl des XXIX. als auch des LII. Korps in der Mark Crucis wird von den Bürgern dieser Welten begrüßt. Die relativ geringe Banditenaktivität und Piraterie im Einflussgebiet des XXIX. und LII. Korps haben vielen der Divisionen in diesen Korps die höchste Stufe an Kampfbereitschaft, jedoch die niedrigste Stufe an Kampferfahrung in der 2. Armee eingebracht.

Im Vergleich dazu wird das IX. und XVI. Korps von den Bürgern der Mark Draconis, wo der Großteil ihrer Divisionen eingesetzt ist, in einem negativen Licht betrachtet. Die verbreitete Meinung ist, dass die SBVS viel zu lange gebraucht haben, um sich in den Davion-Thronfolgekrieg einzumischen und dass die Verwüstung der Welten, in die das Draconis-Kombinat einmarschiert ist, die Folge der Inaktivität der SBVS war.

IX. KORPS

Das IX. Korps ist in der Mark Draconis im Einsatz und hatte eine starke Präsenz in der Region, schon bevor der Davion-Thronfolgekrieg begonnen hatte. Das IX. Korps ist unter zwei Namen bekannt, einer von jeder Seite der Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat. Die Bürger der Vereinigten Sonnen nennen das Korps die „Centerfield Nine", die Bürger des Kombinats bezeichnen es als die „Urameshii Fukei" oder „Hasserfüllten Wächter". Das IX. Korps war in den letzten fünfzig Jahren in beträchtliche Gefechte verstrickt, sowohl gegen kleine als auch gegen große Banditengruppen. Das hat dem IX. Korps verglichen mit den anderen Korps der 2. Armee beträchtliche Erfahrungen gebracht.

FÜHRUNG

Das IX. Korps hat sein Hauptquartier auf Schedar und wird von Generalmajor Tatyana Verschaffelt befehligt. Verschaffelt war mit dem damaligen Hauptmann Aleksandr Kerensky während Operation DUNSTWOLKE befreundet und diente im gleichen Regiment und der gleichen Brigade der 160. BattleMech-Division. Durch ihre Taten während Operation DUNSTWOLKE und danach, während sie durch die Kommandoränge aufstieg, bewies Generalmajor Verschaffelt, dass sie eine hervorragende Anführerin war. Im Jahre 2755 wurde sie zur Kommandeurin des IX. Korps befördert. Seitdem hat Generalmajor Verschaffelt gezeigt, dass sie mehr als fähig ist, die Führung der 18 Brigaden im IX. Korps zu bewältigen, auch wenn diese über hunderte von Lichtjahren und Dutzende von Sonnensystemen verstreut sind.

Verschaffelts lange Freundschaft mit General Kerensky wird im IX. Korps als Grund gesehen, stolz zu sein. Sie hat die Moral hoch gehalten, auch wenn das Korps fast ohne Unterbrechung in kleinere Gefechte verstrickt war.

LOGISTIK

Das IX. Korps, das mit seinem Hauptquartier in der Nähe zur Terranischen Hegemonie liegt, um die Logistikkette möglichst einfach zu halten, hat keine Schwierigkeiten mit dem Zustrom von Munition und Ausrüstung aus der Hegemonie. Entsprechend der Befehle von General Roy macht die Rotation der Divisionen der 2. Armee die Neuversorgung sogar noch einfacher. Während die Divisionen des IX. Korps durch logistische Knotenpunkte wie Schedar, Mirach und Elbar bewegt werden, wird die benötigte Ausrüstung geliefert und liegt für eintreffende Divisionen schon Monate bevor sie versetzt werden bereit.

Um die logistischen Anforderungen des IX. Korps zu vereinfachen, legt Generalmajor Verschaffelt Wert darauf, BattleMechs und andere Einheiten zu verwenden, die Ersatzteile nutzen können, die in den Vereinigten Sonnen produziert werden. Das hat die 2. Armee, und insbesondere das IX. Korps, zu Lieblingen des militärisch-industriellen Komplexes des Davion-Mitgliedsstaats gemacht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die Unabhängigen Regimenter des IX. Korps gehören zu den am besten ausgerüsteten unabhängigen Kommandos außerhalb der 1. Armee. Beide Regimenter, das 90. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment (bekannt als die Dark Riders) und das 76. Königliche Dragoner-Regiment (bekannt als der Geist von 76) wurden vor der Gründung des Sternenbundes auf Terra zusammengestellt, als gepaarte Planetenangriffstrupps.

Die Dark Riders sind augenblicklich auf Mirach eingesetzt. Ihren Spitznamen haben sie aufgrund ihrer Kompetenz im Kampf in niedriger Schwerkraft und Schwerelosigkeit erhalten. Die Einheiten des 99. Königlichen Leichte-Reiterei-Regiments werden von der Quartiermeisterabteilung als Eskorten für große Lieferungen von Munition aus Fertigungsanlagen auf Asteroiden oder in der Umlaufbahn eingesetzt. Daher sind sie oft die ersten, die auf Piratenangriffe auf militärische oder zivile Transporter reagieren und fast immer die ersten, die gerufen werden, um Angriffe auf Einrichtungen im Weltraum anzuführen.

Der Geist von 76 hat seinen Namen aufgrund seiner Nummer erhalten, sowie aufgrund der Tatsache, dass viele seiner Offiziere und Rekruten aus der Gegend von New York und Pennsylvania in Nordamerika auf Terra stammen. Sie sind auf der tropischen Welt Sonnia im Einsatz. Dadurch sieht der Geist von 76 wesentlich weniger Bewegung und Versetzungen als der Rest des IX. Korps. Die 76. Königlichen Dragoner werden als Garnisonsstreitmacht für die Uranminen und Veredelungsanlagen auf Sonnia eingesetzt. Die Anwesenheit der 76. stellt sicher, dass das produzierte Uran angemessen sicher ist.

9. BATTLEMECH-DIVISION (Die Oliver-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jeannette Marko

Die Oliver-Division hat ihr Hauptquartier auf der üppigen und grünen Mallory's World. Sie sind dauerhaft auf Mallory's World eingesetzt anstatt wie der Rest der 2. Armee von Welt zu Welt bewegt zu werden. Sie beschützen die gewaltigen Investitionen in die Terraforming-Technologien, die das Amt für Großbauprojekte installiert hat. Dass der Planet eine für Menschen geeignete Biosphäre erhält ist eine hohe Priorität des IX. Korps.

Die 9. BattleMech-Division hat mehr Gefechte erlebt als die meisten anderen Divisionen im IX. Korps. Die Konzentration der teuren Terraforming-Technologien und großer Mengen landwirtschaftlicher Produkte, die lokal für die Lieferung an weniger produktive Welten angebaut werden, machen diese Welt zu einem beliebten Ziel für Banditen.

39. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Denebola-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tyrell Kaspar

Die 39. Königliche BattleMech-Division wurde auf der Hegemoniewelt Denebola zusammengestellt. Denebola verfügt über eine überdurchschnittlich hohe Schwerkraft und für einen bewohnten Planeten kühle Temperaturen, was großen Einfluss auf die Ausrüstung hatte, die von der Denebola-Division verwendet wird. Sie verwenden im Schnitt leichtere BattleMechs und Panzer als man üblicherweise in einer BattleMech-Division der SBVS antrifft. Dadurch ist die 39. besonders für schnelle Kavallerietaktiken und Überfalleinsätze geeignet. Die Heimatwelt der 39. hat ihr außerdem erlaubt, sich mehr auf Gefechtseinheiten mit einer energiewaffenlastigen Bestückung zu konzentrieren; die kalten Temperaturen auf Denebola tragen dazu bei, der großen Hitzebelastung entgegenzuwirken. Diese Schwerpunkte wurden bis in die letzten Jahrzehnte fortgeführt, was es der Denebola-Division erlaubt, lange Zeiträume ohne logistischen Kontakt zu operieren.

9. PANZERGRENADIERDIVISION (Der Stolz von Puget Sound)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nicole Snaaijer

Die 9. Panzergrenadierdivision hat ihr Hauptquartier auf Cartago und wird die ganze Zeit zwischen den Planeten Cartago, Elbar und Kentares IV hin- und herbewegt. All diese Welten zeichnen sich dadurch aus, dass ein großer Teil ihrer Oberfläche von Meeren bedeckt ist. Der Stolz von Puget Sound spezialisiert sich auf amphibische Kriegsführung und setzt eine große Zahl von Luftkissen- oder Senkrechtstarter-Infanteristen ein. Generalmajor Snaaijer stellt sicher, dass ihre Truppen auf alle Eventualitäten vorbereitet sind, indem sie alle sechs Monate Manöver austrägt.

Die 9. Panzergrenadierdivision bewies ihr Können, als Banditen 2762 die Aquakulturfelder des Bianca-Meeres auf Cartago angriffen. Die Banditen waren nicht auf die starke Schwerkraft von Cartago vorbereitet und wurden schnell von den beweglichen Luftkissenfahrzeugen der Infanterieregimenter und den FLUM der Division umzingelt und zerstört.

111. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Silberstreif-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kapena Artz

Die 111. Sprunginfanteriedivision hat große Veränderungen in ihrer Kommandostruktur durchlaufen, seit Generalmajor Artz im Jahre 2760 das Kommando übernommen hat. Wie die meisten Sprunginfanteriedivisionen wurde die 111. als Schocktruppe in Situationen verwendet, in denen Geschwindigkeit von größerer Bedeutung war als reine Feuerkraft. In den Jahrzehnten bevor Artz das Kommando übernahm, konzentrierte sich der Silberstreif immer weniger auf Geschwindigkeit und Können und stattdessen immer mehr auf ihre Überlebenschancen. In einem Versuch, die Blitztaktiken, für die die 111. im frühen 28. Jahrhundert bekannt war, wieder aufleben zu lassen, hat Artz langsam begonnen, das 2. Bodenluftgeschwader der Division durch Flugmechs zu ersetzen.

78. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Wyandot-Warriors)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lorna Chance

Die 78. Panzergrenadierdivision wird im Augenblick von Generalmajor Lorna Chance befehligt. General Chance hat die beiden Infanterie- und die eine BattleMech-Division unter ihrem Kommando neu organisiert, um die Truppen in drei Brigaden zu mischen, die aus je zwei Infanterieregimentern einem BattleMech-Regiment bestehen.

Generalmajor Chance verwendet die BattleMech-Truppen als Mittelpunkt der Formationen der Wyandot-Warriors und die Infanterie in unterstützender Funktion. Somit stellt sie die übliche Verwendung von BattleMechs in Panzergrenadierdivisionen auf den Kopf. Diese Brigaden der verbundenen Waffen sind erschreckend effektiv gegen die Banditentruppen, mit denen sie sich messen müssen.

69. INFANTERIEDIVISION (Die Woodstock-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mahmood Roncalli

Die 69. Infanteriedivision ist eine hoch spezialisierte Division zur Aufstandsunterdrückung. Die beiden Infanteriebrigaden der Division werden auf Edwards und Castelton eingesetzt, konzentriert in den Hauptstädten der beiden spärlich besiedelten Welten, wo die für die Psychologische Kriegsführung zuständigen Teams der Division umfassende Propaganda zur SBVS-Rekrutierung betreiben.

Die BattleMech-Brigade der Division wird auf dem dicht bevölkerten, industrialisierten Planeten Johnsondale eingesetzt. Die Mechs der Woodstock-Division tragen dazu bei, die Sicherheit der Produktionsanlagen von Valiant Systems in der Hauptstadt des Planeten Rio zu gewährleisten. Die Präsenz der 69. an den Fertigungsstraßen von Johnsondale stellte auch die Einhaltung der Beschränkungen des Ratsedikts von 2650 sicher, bis dieses im Jahre 2752 aufgehoben wurde.

XVI. KORPS

Das XVI. Korps ist der Mittelpunkt der Truppen der 2. Armee entlang der gemeinsamen Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat. Das XVI. Korps ist in der Nähe von Robinson auf Marduk aufgestellt, wo sie den Raum einnimmt, wo während des Davion-Thronfolgekriegs der Großteil der Kämpfe stattfand. Zwar nahmen keine der Divisionen des XVI. Korps an Operation DUNSTWOLKE teil, doch erleiden sie den Großteil des öffentlichen Hasses gegen die SBVS durch die Bürger des Davion-Mitgliedsstaats.

Zwar hat das XVI. Korps keinen offiziellen Spitznamen, doch ist das Korps in den Medien der Vereinigten Sonnen als die Sweet Sixteen bekannt.

FÜHRUNG

Aufgrund der konfliktreichen Geschichte zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Draconis-Kombinat im Einsatzgebiet des XVI. Korps hielt die Korpsführung selbst individuelle Regimenter und ihr Verhalten an einer kurzen Leine, um sicherzustellen, dass die Reputation der SBVS nicht noch weiter beschädigt wird.

Momentan befehligt Generalmajor Titos Schwarz das XVI. Korps. Er ist ein 85 Jahre alter Veteran des Davion-Thronfolgekrieges. Während Operation DUNSTWOLKE war Schwarz ein Oberst, der das 2775. Königliche Dragoner-Regiment befehligte, einen Teil der 1. Sprunginfanteriedivision. Schwarz ist ein geschickter Stratege, doch, was für den Bereich, in dem er aktiv ist, noch wichtiger ist, auch erfahren in der Öffentlichkeitsarbeit. Er hat viel dazu beigetragen, das Ansehen der SBVS in der Mark Draconis zu verbessern.

LOGISTIK

Die schweren Gefechte gegen Banditen und Piraten in der Raumregion in der Nähe der Hauptwelt der Mark Draconis haben dazu geführt, dass das XVI. Korps einen größeren Bedarf an Neuversorgung und neuer Ausrüstung hat als die anderen Korps in der 2. Armee. Glücklicherweise hat die SBVS-Quartiermeisterabteilung zahlreiche Kontakte zur Schwerindustrie der Gegend geknüpft. Kontrakte mit Norse BattleMech Works auf Marduk erlauben (neben anderen Einheiten) die Produktion der BattleMechs *Wolverine* und *Griffin*, die mit modernster Technologie aus der Hegemonie ausgerüstet werden. Andere Kontrakte bringen andere Ausrüstung aus den Vereinigten Sonnen, die es erlauben, dass jede öffentliche Vorführung von SBVS-Truppen ähnlich aussieht wie die von gut ausgerüsteten AVS-Truppen. Dies hat es General Schwarz leichter gemacht, den Bürgern der Vereinigten Sonnen zu zeigen, was die SBVS für sie getan haben. Schließlich unterstützen sie die lokale Ökonomie und tragen dazu bei, den Frieden zu wahren.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die beiden unabhängigen Regimenter, die dem XVI. Korps zugeteilt sind, sind beide dazu in der Lage, schnell in jedes Sonnensystem in einer Entfernung von zwei Sprüngen zum Hauptquartier des XVI. Korps auf Dobson, wo beide Regimenter ihren nominellen Hauptsitz haben, versetzt zu werden. Um dies zu ermöglichen, sind jedem Regiment dauerhaft zwei Sprungschiffe der Klasse *Tramp* zugeteilt, die mit Lithium-Fusionsbatterien ausgestattet sind.

Das 125. Leichte-Reiterei-Regiment, bekannt als die Paris' Palominos, hat seinen Spitznamen im Jahre 2754 auf dem Planeten Paris erhalten. Ein volles Regiment von Kurita-*Ronin* überquerte die Grenze und führte einen Kampfabwurf auf den Raumhafen der planetaren Hauptstadt durch. Die 125. hielt sich auf der Welt auf und griff die *Ronin* an. Die Medien bezeichneten das Gefecht als die Schlacht in der Palomino-Bucht. Die 125. und die *Ronin* führten ein vier Stunden anhaltendes Feuergefecht in den Docks der Stadt. Die 125. erlitt Verluste von fünfzig Prozent, bis die *Ronin* ausgelöscht wurden. Die zugewiesenen Sprungschiffe der Paris' Palominos sind die SLS *Libyan Sands* und die SLS *Fool's Gold*.

Die Quickdraw Hussars, offiziell das 62. Husaren-Regiment, verwenden weniger in den Vereinigten Sonnen produzierte Ausrüstung als die anderen Formationen des XVI. Korps. Die Quickdraw Hussars übernehmen die Aufgabe der gegnerischen Streitmacht in den Manövern und der Banditenabwehrausbildung des XVI. Korps. Die 62. Husaren sind mit Einheiten ausgestattet, die im Draconis-Kombinat produziert worden sind. Sie sind abseits des Hauptquartiers stationiert, um die Kurita-Einheiten vor der öffentlichen Wahrnehmung zu verbergen. Die zugeteilten Sprungschiffe der Einheit sind die SLS *Scotland Mist* und die SLS *Outrigger*.

75. BATTLEMECH-DIVISION (Die Atlas-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gyatso Skala
Die Atlas-Division steht im Mittelpunkt der Streitkräfte des XVI. Korps und unterstützt, wie ihr Name es schon andeutet, alle anderen SBVS-Truppen in der Region. Sie ist vor allem auf der Grenzwelt Barlow's Folly eingesetzt und wird nur selten von dieser wichtigen Landwirschaftswelt abgezogen. Die 75. wird von Gyatso Skala, der auf der Welt Agematsu im Draconis-Kombinat geboren wurde, angeführt. Es hat zu einigen Spannungen geführt, dass ein Mann, der im Feindesland der Mark Draconis geboren wurde, eine SBVS-Division anführt, doch General Skala hat eine besondere Begabung dafür, verletzte Befindlichkeiten zu besänftigen.

100. BATTLEMECH-DIVISION (Die Castor-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jeri Courtemanche
Die 100. BattleMech-Division, die auf Robinson stationiert ist, der Hauptwelt der Mark Draconis, wird vor allem als Abschreckung gegen den Aufbau einer großen militärischen Streitmacht auf der wichtigen Davion-Welt verwendet. Die Castor-Division wurde ursprünglich gemeinsam mit einer anderen Division eingesetzt, der 101. BattleMech-Division (der Pollux-Division), doch wurde die unerfahrene 101. in die 100. absorbiert.

Die Castor-Division wird von Generalmajor Jeri Courtemanche angeführt, einer Abgängerin der Kriegsakademie Mars, die an der Oxfort University auf Terra einen Abschluss in Theologie gemacht hat. Sie besucht denselben Tempel wie die herrschende Sandoval-Familie und wird von ihren Truppen als der Kämpfende Rabbi bezeichnet.

105. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Cameron Highlanders)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Quidel Josephs
Die Cameron Highlanders wurden für ihre Leistungen während des Vereinigungskrieges berühmt, als sie vom Cousin zweiten Grades des Ersten Lords Ian Cameron befehligt wurden. Er war der Meinung, dass die Männer und Frauen der 105. mit der Tapferkeit kämpften, die typisch war für die „Highlander der Alten Zeit". Der Name wurde der Division am Ende des Krieges offiziell verliehen. Seitdem zeichnet sich die 105. immer dadurch aus, dass sie von verdienten Freunden der Familie des Ersten Lords angeführt wird.

Die 105. hat die Aufgabe, die Produktionsstraßen von Norse BattleMech Works auf Marduk zu verteidigen. Die Welt ist ein taktisch wichtiges Ziel, was bedeutet, dass die Division für über zwanzig Jahre nicht von Marduk abgezogen worden ist.

53. INFANTERIDIVISION (Die Silberschwert-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Bharat Heintze
Die 53. Infanteriedivision ist eine der kleinsten Divisionen von Fußsoldaten, die in den SBVS aktiv ist. Jedes Regiment der Division ist ein oder zwei Kompanien in der Unterzahl, dennoch verfügt sie über die Transportressourcen einer vollen Division. Normalerweise würde ein solcher Mangel an Mannstärke schnell durch die Hinzufügung von Reserveeinheiten behoben werden, doch hat der aktuelle Kommandeur Generalmajor Heintze bewiesen, dass die Situation einen Vorteil für die Silberschwert-Division darstellt. Nach beträchtlichen Drills und Trainingsphasen erlaubt die kleinere Zahl von Soldaten der 53. Division, sich fast so schnell zu bewegen und neu zu organisieren wie eine Panzergrenadierdivision.

Die 53. wird auf New Ivaarsen eingesetzt und trägt dazu bei, die Sicherheit um die Industrieanlagen des Planeten aufrechtzuerhalten.

136. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Schlacht-um-Wladiwostok-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sechnaill Abrahamsson
Die 136. Panzergrenadierdivision, ursprünglich auf den Welten Mirach und Alrescha gegründet, die beide stark von Siedlern des alten Sowjetblocks auf Terra beeinflusst waren, bezieht ihren inoffiziellen Spitznamen vom einzigen Dreifronten-Marinegefecht des Zweiten Sowjet-Bürgerkriegs. Die Schlacht um Wladiwostok wurde zwischen Truppen der Westlichen Allianz, der Sowjetunition und Japan ausgetragen und war wichtig, weil in ihr die Westliche Allianz die Kontrolle über den Pazifik erlangte.

Mindestens ein Bataillon Infanterie in jedem Regiment der 136. ist für Taucheinsätze ausgebildet. Das 755. Amphibien-Panzergrenadierregiment ist vollständig mit Ein- oder Zweimann-Unterseebooten ausgerüstet und wird oft verwendet, um Unterwasseranlagen zu verteidigen.

128. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Yucatan-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sabina Henriques
Die 128. Sprunginfanteriedivision bezieht ihren inoffiziellen Spitznamen von ihrem beständigen Training im Yucatan-Dschungel in den äquatorialen Regionen ihrer Hauptquartierwelt Dobson. Die 578. Sprunginfanteriebrigade ist speziell für den Dschungelkampf ausgebildet. Die Quartiermeisterabteilung hat die Aufgabe, die 578. mit aller möglichen Dschungeltarnausrüstung auszustatten, die in allen Vegetationsbereichen im Einsatzgebiet des XVI. Korps anzutreffen sind. Die 98. Sprunginfanteriebrigade, die als Pioniere ausgebildet worden sind, werden eingesetzt, um dichte Vegetation zu roden, damit die Division Gegner in die Falle treiben kann oder damit dort Fronteinrichtungen aufgebaut werden können.

XXIX. KORPS

Das Kupferkorps, als welches das XXIX. Korps in den Medien der Vereinigten Sonnen bekannt geworden ist, hat sein Hauptquartier auf der Sumpfwelt Muskegon. Das XXIX. Korps hat die Aufgabe, die Ressourcen des Sternenbundes in den kernwärtigen Bereichen des Kathil-Einsatzbereichs und den weit gegendrehwärtigen Systemen des Markesan-Einsatzbereichs der Vereinigten Sonnen zu verteidigen. Zwar erlebt das XXIX. Korps weniger Gefechte als das IX. und XVI. Korps, doch hat das Kuperkorps bewiesen, dass sie standhafte Verteidiger der Sonnen gegen Banditen sind, die entlang der Grenze zur Konföderation Capella operieren.

FÜHRUNG

Generalmajor Toboric Latiff befehligt das XXIX. Korps. Er ist auf Kluane in den Vereinigten Sonnen geboren. General Latiff besuchte die Kampfhochschule New Earth, wo er 2731 mit Auszeichnung abschloss. Als er im Jahre 2758 das Kommando über das XXIX. Korps übernahm, führte erein Verhaltensmuster ein, dass die Kameradschaft unter den Männern und Frauen, die unter ihm dienten, stärken sollte. Neben den normalen Paradefarben der SBVS hat Generalmajor Latiff es erlaubt, dass alle Einheiten des XXIX. Korps an ihrer linken Seite kupferfarbene Abschussmarker tragen, damit das Korps seinen inoffiziellen Spitznamen auch verkörpern kann.

Generalmajor Latiff hat eine sehr entspannte Haltung, was das Verhalten der Divisionsführer seines Korps angeht. Dies erlaubt eine schnelle Reaktion der Divisionen des Korps auf wechselnde Situationen auf strategischer Ebene, hat aber auch zu einem Mangel an Konsistenz in den Kommandoentscheidungen im ganzen XXIX. Korps geführt.

LOGISTIK

Die Region des Weltraum, die das XXIX. Korps einnimmt, verfügt über nur minimale Schwerindustrie. Der Planet Muskegon kümmert sich mit seinen gewaltigen Ölfeldern um die petrochemischen Anforderungen der mit Verbrennungsmotor ausgestatteten Fahrzeuge des Kupferkorps. Ein großer Teil der leicht produzierbaren Ausrüstung für die Panzer des Korps wird auf Chesterton hergestellt. Die fortschrittlichere Ausrüstung, die für die BattleMechs und FlugMechs des XXIX. Korps erforderlich sind, müssen aus der Terranischen Hegemonie oder von Fabriken auf Kathil und New Syrtis geliefert werden.

Dieser Mangel an lokal produzierter Hightech-Industrie war ein Problem, wenn es darum ging, die BattleMech-Regimenter des XXIX. Korps in bestmöglicher Verfassung zu halten. Entsprechend haben die leichter zu beschaffenden Infanterie- und Panzertechnologien die konventionellen Truppen des Kupferkorps auf voller Stärke gehalten, selbst nachdem es zu schweren Gefechten mit Banditen gekommen ist.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das XXIX. Korps verfügt über zwei unabhängige Regimenter. Das 38. Husaren-Regiment entstammt der Liga Freier Welten, da den SBVS bei ihrer Gründung Truppen aus der Randwelten-Kommunalität zugeteilt wurden. Ursprünglich lackierten die Soldaten des 38. ihren rechten Arm oder die rechte Seite ihrer Einheit orange, nachdem sie ihren ersten Abschuss im Kampf erzielt hatten. 100 Jahre später umranden die Orange Prince Regulars die kupferfarbenen Abschussmarker des XXIX. Korps in Orange. Oberst Yuri Thompson, Kommandeur des 38. Husaren-Regiments, befehligt den einzigen Mech, der gegen die Standards der SBVS verstößt – einen grell orangefarbenen *Ostroc*.

Die 1. Somerset Guards, offiziell das 184. Leichte-Reiterei-Regiment, wurden auf Somerset im Lyranischen Commonwealth ausgehoben, zur gleichen Zeit, als die 38. Husaren in die jungen SBVS aufgenommen wurden. Die 1. Somerset Guards sind ein hochgradig kompetentes Regiment, das einst von einem Neffen des Archons des Commonwealth befehligt wurde. Sie haben ihre Tradition der hervorragenden Leistungen fortgeführt und werden vom XXIX. Korps häufig als schnelles Einsatzregiment gegen die Banditentruppen eingesetzt. Das 184. Leichte-Reiterei-Regiment wird vom XXIX. Korps außerdem als Rekrutierungshilfe in den randwärtigen Gebieten des Kathil-Einsatzbereichs eingesetzt. Dort zeigen sie ihr Geschick in militärischen Demonstrationen und jagen die Rekrutierungszahlen unter den örtlichen Bürgern in die Höhe.

159. BATTLEMECH-DIVISION (Die Wellington-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chariton Amilcar

Der Umstand, dass es nicht gerade viele BattleMech-Produktionsanlagen im Einsatzbereich des XXIX. Korps gibt, hat dafür gesorgt, dass die 159. BattleMech-Division die einzige BattleMech-Division im XXIX. Korps ist. Ihr Hauptquartier ist die Schwerindustriewelt Chesterton. Zwar findet man BattleMechs in allen Divisionen des Korps, doch befinden sich die besten der importierten Einheiten aus der Hegemonie in den Reihen der Wellington-Division.

Generalmajor Amilcar befehligt die 159. vom Kommandosessel seines neuen *Atlas* aus, dem einzigen Modell seiner Art im 1008. Sturmregiment. Viele der Kommandopositionen des 1008., das auch als das Uxbridge-Regiment bekannt ist, werden von Bürgern der Vereinigten Sonnen eingenommen, die einen Posten in ihrem Heimatreich erbeten haben.

46. INFANTERIEDIVISION (Die Schlacht-um-Navapolatsk-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cheyenne Donaldina

Die 46. Infanteriedivision hat ihr Hauptquartier auf der dünn besiedelten Welt Scudder und hat die Aufgabe, die weit verstreuten Bergbausiedlungen zu verteidigen, die auf den vier großen Kontinenten des Planeten liegen. Der Abbau und die Raffinierung von Germanium auf Scudder ist von größter Bedeutung für die SBVS und die Vereinigten Sonnen; jede Störung der Exporte des wertvollen Halbmetalls hätte nachteilige Auswirkungen auf die Produktion von K-F-Antrieben in Dutzenden von Schiffswerften.

Die Division verdiente sich ihren Spitznamen nach einem Banditenangriff auf Scudder. Die Schlacht wurde außerhalb des Raumhafens der Hauptstadt des Planeten, Navapolatsk, ausgetragen. Die Banditen versuchten, drei Landungsschiffe der *Mule*-Klasse zu entern, die mit raffiniertem Germanium gefüllt waren. Die 46. besiegte die Banditen, nachdem die Schlacht ein Gefecht auf den Decks der Landungsschiffe wurde.

163. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Schwarzmeer-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Shavonne Sharyl

Die Welt Monongahela ist keine allzu offensichtliche Wahl für das Hauptquartier einer SBVS-Division. Es handelt sich um einen Planeten, dessen offene Steppen genutzt werden um Tiere zur Fleischgewinnung groß zu ziehen; in seinen Seen wird der gewaltige Monongahela-Thunfischhai gezüchtet. Allerdings sorgt die strategische Platzierung von Monongahela zwischen Kahil und Novaya Zemlya sowie der Umstand, dass die Welt nur einen Sprung von der Grenze der Konföderation Capella entfernt ist, dafür, dass sie einen idealen Posten für die 163. Panzergrenadierdivision abgibt. Die 163. verfügt über eine große Zahl von Hochseemarineschiffen, die sie verwendet, um die Flüsse und Seen von Monongehala zu patrouillieren.

169. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Punaluu-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tristan Dardan

Die 169. Königliche Panzergrenadierdivision, die ihren Stützpunkt auf der wichtigen Industriewelt Kathil errichtet hat, hat die Aufgabe, die Produktionsstraßen von GM zu verteidigen, die unter Lizenz von Design- und Technologiefirmen aus der Hegemonie hochklassige BattleMechs produzieren. Außerdem ist es ihre Mission, die KcKenna-Schiffswerft zu beschützen. Die Punaluu-Division hat sowohl ein Boden- als auch ein Weltraummissionsprofil und verfügt über hochspezialisierte Regimenter in allen drei Brigaden.

Die 2509., 2612. und 2670. Königlichen Kampfregimenter sind geschickt darin, in den Schwerindustriegebieten in der Umgebung der GM-Produktionsstraßen zu kämpfen. Die 1335., 1400. und 1492. Königlichen Panzergrenadierregimenter sind außerdem für den Kampf in der Schwerelosigkeit ausgebildet.

215. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Summit-of-Chara-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Virgo Truman

Als Generalmajor Virgo Truman 2741 das Kommando über die 215. Panzergrenadierdivision übernahm, da erbte er eine Division, die schwerwiegende Probleme mit ihrer Moral hatte. Ausrüstung – und Soldaten – leiden unter der unwirtlichen Umgebung von Farwell, die sich durch hohen Sauerstoffgehalt und niedrige Temperaturen auszeichnet. Die subarktischen Bedingungen in weiten Teilen der gewaltigen petrochemischen Vorkommen und Minen für seltene Erden sorgen dafür, dass die Männer und Frauen der Summit-of-Chiara-Division in ihren Maschinen oder speziell konstruierten Habitaten eingesperrt sind.

General Truman hat die eingeschränkte Zahl von Pionierfahrzeugen, die ihm zu Verfügung stehen, verwendet, um große, offene Treibhäuser zu erzeugen, die mit terranischer Vegetation gefüllt sind. Das hat zwar nicht die Einflüsse der Kälte auf die empfindliche Ausrüstung behobebn, aber es hat die Moral der 215. deutlich verbessert.

148. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Handmaiden-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Maxwell Kai

Das Michigan-Moor ist ein Kontinent auf Muskedon, wo ein großer Teil der Öl- und Plastikindustrie des Kathil-Einsatzbereichs liegt. Die ausgedehnten Bohrfelder haben es erforderlich gemacht, dass die SBVS eine hochgradig mobile Truppe zur Verfügung stellt, die sich ohne Probleme über das sumpfige Moor bewegen kann. Die Handmaiden-Division, offiziell als die 148. Sprunginfanteriedivision bekannt, wurde für diese Aufgabe ausgewählt. Die BattleMech-Brigade der 148. Division besteht aus drei Leichte-Reiterei-Regimentern von sprungfähigen BattleMechs. Die Division hat ihren lokalen Spitznamen erhalten, weil sie die Fähigkeit hat, über die großen Handmaiden-Ahornbäume zu segeln, die für das Michigan-Moor typisch sind.

LII. KORPS

Wie das XXIX. Korps hat das LII. Korps in den Medien der Vereinigten Sonnen einen Spitznamen erhalten: Die Tellur-Ritter. Das LII. Korps wurde von den Bürgern der Vereinigten Sonnen in einem positiven Licht betrachtet, da politische Korrespondenten oft Divisionen antreffen, die Teil des LII. Korps sind, wenn sie zwischen dem Hof des Sternenbundes auf Terra und New Avalon transportiert werden. Zwar ist das LII. Korps nicht direkt an der Grenze des Kombinats oder der Konföderation eingesetzt, doch weil eine große Menge von industriellem Material durch die Region bewegt wird, erleben sie viel Banditen- und Piratenaktivität.

FÜHRUNG

Generalmajor Ilene Sullivan, befehlshabende Offizierin des LII. Korps, ist eine geschickte Offizierin, die ihren hohen Bekanntheitsgrad verwendet, um ihren Truppen Luxusgüter aus den Kernwelten der Vereinigten Sonnen zur Verfügung zu stellen. Dies ist ein wahrer Segen für die Moral der Einheit. Das hat dazu beigetragen, die Männer und Frauen der Tellur-Ritter für die langen Perioden der Eskortmissionen oder Flaggenparaden zufrieden zu halten. Zwar gelten diese Aufgaben als essentiell für die SBVS, doch sind Männer und Frauen, die für den Kampf ausgebildet sind, von solchen Aufgaben oft wenig begeistert.

Der Luxus, den die Männer und Frauen des LII. Korps genießen, bringt einen Preis mit sich. General Sullivan verlangt von ihren Divisionen ein hohes Maß an Professionalität. Der Kommandostab des LII. Korps ist die ganze Zeit in Bewegung, inspiziert die Bereitschaft der Truppen und stellt sicher, dass die Soldaten unter ihrem Befehl sich auf die bestmögliche Art präsentieren, wenn sie Umgang mit den Davion-Bürgern haben.

LOGISTIK

Die große Zahl von Sternenbund-Sprungschiffen, die zwischen Terra und New Avalon reisen, ermöglichen dem LII. Korps leichten Zugriff auf BattleMechs und Ausrüstung, die in der Hegemonie und tief in den Vereinigten Sonnen produziert werden. Die Bewegung von Vorräten durch den Einsatzbereich des LII. Korps wird zudem vereinfacht, weil sich so viele zivile Handelssprungschiffe durch die Gegend bewegen. Es ist zwar selten, dass sie für die SBVS herangezogen werden, doch sind die Kapitäne dieser Schiffe mehr als bereit, beim Transport von Munition zu helfen, damit das LII. Korps die örtlichen Piraten besiegen kann.

Viele Planeten im Einsatzbereich des LII. Korps haben Schwerindustrie entwickelt, doch unglücklicherweise gibt es nur sehr wenige Werke, die dazu in der Lage sind, BattleMechs unter Vertrag von Hegemonie-Entwicklern zu produzieren. Die nahegelegenen Fabriken von Jolassa-Kumbold Armored Weapons auf Tybold, die die Kommando- und Unterstützungsfahrzeuge Fury und Fury II produzieren, stehen kurz davor, auch eine Produktionsstraße für BattleMechs aufzumachen. Peloran Motor auf Marlette stellt auch Fahrzeuge für Panzergrenadiere her, die das LII. Korps gelegentlich direkt erwirbt und damit den SBVS-Quartiermeister umgeht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 84. Husaren-Regiment, das vom LII. Korps den Spitznamen Die Sitzenden Adler erhalten hat, stammt aus dem Marik-Commonwealth der Liga Freier Welten. Seit Beginn dieses Jahrhunderts wurden die Sitzenden Adler vor allem als gegnerische Streitmacht in den Manövern des LII. Korps verwendet. Das führt dazu, dass das 84. zu den am besten trainierten Regimentern im LII. Korps gehört. Die 84. setzt die Tradition fort, einen zahmen Silberschnabeladler aus New Olympia auf einer Stange zu tragen, wenn sie Paraden zur Öffentlichkeitsarbeit oder Kampfdemonstrationen für die Öffentlichkeit durchführen.

Das LII. Korps verfügt über zwei Dragoner-Regimenter, das 35. (Robinsons Scharlatane) und das 57. (Ichabod's Irregulars). Das 35. hat seinen Spitznamen in den Medien erst vor kurzer Zeit erhalten, als Oberst Westcott Robinson ein Hütchenspiel mit den Landungsschiffen seines Regiments spielte. Er versteckte, wo genau sich seine Truppen auf der Welt aufhielten, als Banditen zuschlugen. Als der Kommandeur der Banditen dachte, er wüsste genau, wo sich die Truppen der 35. befänden, griffen sie ihr Ziel an, eine kleine zivile Anlage zur Produktion von Fusionsreaktoren. Allerdings mussten sie feststellten, dass die 35. sich in unmittelbarer Nähe aufhielt.

Wie viele unabhängige Regimenter in der 2. Armee werden die unabhängigen Regimenter, die dem LII. Korps zugeteilt sind, als Opposition für Manöver eingesetzt. Außerhalb dieser Planspiele ist jedes der Regimenter im Hauptquartier des LII. Korps auf Batavia eingesetzt. Das bedeutet, dass alle drei Regimenter sich innerhalb von Sprungdistanz zur Hauptwelt des Markesan-Einsatzbereichs aufhalten.

175. BATTLEMECH-DIVISION (Die Katukov-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Aquilinus Filbert
Als einzige BattleMech-Division im LII. Korps ist die 175. BattleMech-Division auf der Gartenwelt Marlette stationiert. Ihr Hauptquartier liegt in der Hauptstadt Achemar. Generalmajor Filbert hat die Aufgabe, die Anlagen von Peloran Motors, einem Lieferanten des Sternenbundes, zu beschützen. Die 1751. BattleMech-Brigade wird aus diesem Grund so gut wie immer in der Hauptstadt eingesetzt und außerdem um den primären Raumhafen von Marlette zu verteidigen.

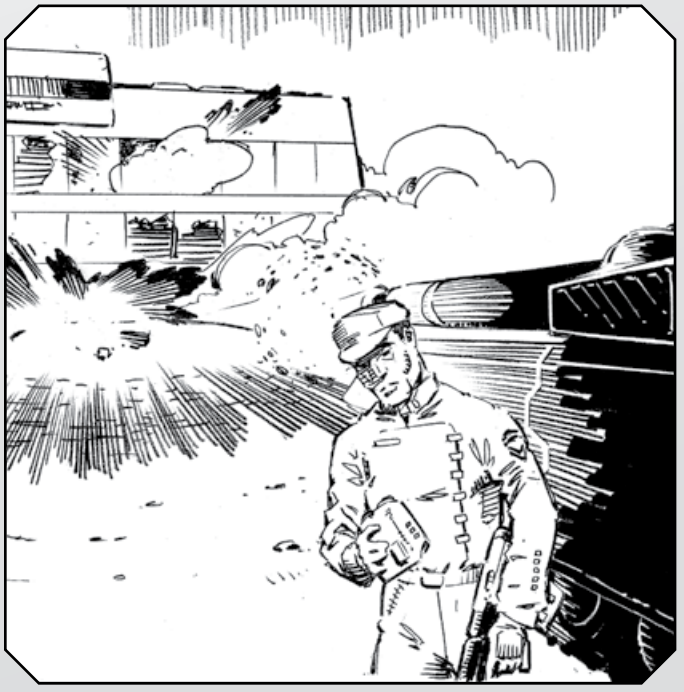
Die anderen beiden Brigaden werden in ständiger Bewegung gehalten und streifen über die drei Hauptkontinente von Marlette. Der fruchtbare, dunkle Boden der wichtigsten landwirtschaftlichen Regionen hat Marlette zu einer Brotkorbwelt gemacht, die dazu imstande ist, die nahen Systeme zu ernähren, doch hat sie die gewaltigen Agrarunternehmen auch zu verlockenden Zielen für Plünderer gemacht.

90. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Old-Abe-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Irfan Uzzi
Die 90. Panzergrenadierdivision hat ihren Namen durch eine Tradition erhalten, die ihr erster Befehlshabender Offizier George Hu begonnen hat. Hu besaß eine uralte Münze aus der Nation der Vereinigten Staaten in der Westlichen Allianz, die als Penny bezeichnet wurde. Vor jeder Schlacht des Vereinigungskrieges hielt er den Penny vor seinen Soldaten in die Luft und trug die Geschichte des Bürgerkrieges dieser Nation vor. Nach dem Vereinigungskrieg ging Hu in den Ruhestand, doch seinen Penny gab er an seinen Nachfolger weiter. Ab dem Jahre 2690 begannen Fahrzeugmannschaften und MechKrieger, einen stilisierten Penny auf die Außenhüllen ihrer Fahrzeuge zu malen, mit den Worten „Zusammen sind wir stark, geteilt gehen wir unter" an der Außenkante der Münze.

152. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Nordafrika-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Aino Geena
Die Nordafrika-Division ist auf der trockenen und sandigen Welt Bristol im Einsatz. Somit befindet sie sich in einer Umgebung, die es ihr erlaubt, ihrem Namen gerecht zu werden. Als Generalmajor Geena im Jahre 2760 das Kommando über die 152. übernahm, hatte sie Schwierigkeiten damit, die Taktiken ihrer Division auf die neuen Bedingungen umzustellen. Die niedrige Schwerkraft und die kalten, trockenen Temperaturen waren ganz anders als die bisherigen Posten der Division. Viele Panzer und Mechs gingen verloren, weil Antriebssysteme versagten, da Besatzungen und MechKrieger ihre Einheiten über die empfohlenen Höchstgeschwindigkeiten trieben. Es war ein ganzes Jahr von Manövern in der großen Aschewaldwüste notwendig, in der sie gegen die 57. Dragoner kämpften, um die Männer und Frauen der 152. an ihren neuen Posten zu gewöhnen.

222. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Reichenbach Regulars)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chiyo Yuki
Die 222. Panzergrenadierdivision ist auf der jungen und geologisch aktiven Welt Rosamond stationiert. Sie erlitten eine Tragödie in ihrem Kommandostab, der Einfluss auf das öffentliche Ansehen der Division hatte. Die Division erhielt ihren Spitznamen im Jahre 2723 nach einem hitzigen Gefecht mit einer hervorragend trainierten Gruppe von Banditen, bei der der Befehlshabende Offizier oben an einer steilen Klippe seinen *Demon* in den *Phoenix Hawk* des feindlichen Kommandeurs rammte. Da er seinen Panzer nicht mehr rechtzeitig abbremsen konnte, stürzten der befehlshabende Offizier und der Banditenführer gemeinsamen von der Klippe in den Tod. Die Medien der Vereinigten Sonnen verglichen die Situation mit der letzten Auseinandersetzung zwischen Sherlock Holmes und seiner Nemesis Moriarty am Reichenbachfall.

1. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Hellraisers from Heaven)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Angelia Drina
Als erste nicht aus der Hegemonie stammende Sprunginfanteriedivision, die aus den Truppen gebildet wurde, die den SBVS bei ihrer Erschaffung zugewiesen worden waren, haben die Hellraisers from Heaven eine Geschichte voller Heldentaten, die bis zum Vereinigungskrieg zurückreicht. Leere Positionen in der 1. werden schnell gefüllt, da der Dienst in der Division heiß begehrt ist. Der aktuelle Befehlshabende Offizier ist Generalmajor Drina, eine Veteranin der Kämpfe auf Breed während des Davion-Thronfolgekriegs. Während dieses Konflikts befehligte sie eines der Sprunginfanterieregimenter der 1. Division. Ihr taktisches Können und ihre Leidenschaft für die Arbeit haben trotz ihres hohen Alters nicht nachgelassen.



2. FLOTTE

Abgesehen von der 1. Flotte ist die 2. Flotte wahrscheinlich die am besten ausgebildete und mächtigste Flotte der Sternenbund-Marineabteilung. Die 2. Flotte wurde schon oft ausgezeichnet. Ihre Kampfauszeichnungen gehen bis zum Vereinigungskrieg zurück, unter anderem aus der Belagerung von Horsham und der Belagerung von New Vandenburg. Die 2. Flotte war auch in der Unterstützung von Operation DUNSTWOLKE beteiligt und war während dieses Konflikts für die Zerstörung von vier Kurita-Kriegsschiffen verantwortlich.

FÜHRUNG

Die 2. Flotte wird augenblicklich von Admiral Illaria Setiawan befehligt. Admiral Setiawan befehligt von der Kommandobrücke der SLS *New Earth* aus, einem modifizierten Kriegsschiff der *McKenna*-Klasse mit integrierten Kommando- und Kontrollfunktionen, die denen der SLS *McKenna's Pride* und SLS *Enterprise* der 1. Flotte in Nichts nachstehen. Admiral Setiawan machte 2738 als eine der Jahrgangsbesten ihren Abschluss an der Militärakademie von Aphros und hat sich als hervorragende strategische Denkerin erwiesen. Admiral Setiawan hat eine praktische Einstellung, was ihr Kommando angeht, und hält alle drei Monate volle Einsatzbesprechungen für die Admiralität im Heimathafen der 2. Flotte ab.

EINSATZ

Die 2. Flotte hat ihre Basis in der Terranischen Hegemonie, doch anstatt eines festen Postens operiert sie unabhängig. Bei ihrem aktuellen Einsatz bewegt sich die 2. Flotte entlang den Rändern der Hegemonie, verfolgt Patrouillenrouten durch unbewohnte Sonnensysteme und hält Ausschau nach jedem Eindringen durch die anderen Mitgliedsstaaten des Sternenbundes, wie Weltraumaufklärungsstützpunkte oder Vorposten für eine feindliche Flotte. Jede der Schwadronen beschützt eine spezifische Grenze der vier umliegenden Hegemonie-Provinzen.

HEIMATHAFEN

Der Heimathafen der 2. Flotte ist die enorme Titan-Schiffswerft im Terranischen System. Diese Schiffswerft ist auch Stützpunkt der 1. Flotte. Da ihre Patrouillen sie weit vom Terranischen System fortführt, läuft die 2. Flotte auch Häfen in allen Flottenwerften der Hegemonie an, doch vor allem in den Schiffswerften an Sprungpunkten der Provinzhauptwelten der Hegemonie.

2. STERNENSCHWADRON (Die Cassini-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Alma Cross

Die Cassini-Schwadron ist eine überstarke Linienschwadron, aufgrund ihrer Zugehörigkeit zur SLS *New Earth*. Sie besteht aus insgesamt vierzehn Kriegsschiffen, von denen eines immer in der Region des Postens der Cassini-Schwadron am Zenithsprungpunkt bei Lone Star patrouilliert. Die wichtigste Aufgabe der 2. Sternenschwadron ist das Patrouillieren und der Schutz der Grenzregion der Lone-Star-Provinz mit dem Lyranischen Commonwealth und dem Draconis-Kombinat. Vizeadmiral Cross ist dafür bekannt, ihre Schwadron aufzuteilen, wenn sie auf der Suche nach Banditentruppen an der Grenze ist, um diese schneller ausfindig machen zu können.

21. EINSATZSCHWADRON (Die Orionsporn-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Inga Abbascia

Die Orionsporn-Schwadron, deren Mittelpunkt das Kriegsschiff der *Texas*-Klasse SLS *Nimbus* ist, das von Vizeadmiral Abbascia befehligt wird, ist eine typische Linienschwadron, die aus einem Dutzend Kriegsschiffen besteht. Die 21. Einsatzschwadron hat die Aufgabe, den Frieden entlang der Grenze der Lockdale-Provinz mit dem Draconis-Kombinat, den Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella zu wahren. In der 2. Flotte hat die 21. Einsatzschwadron die meisten Gefechte von allen Schwadronen ausgetragen.

22. ESKORTSCHWADRON (Die Cygnus-X-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Amhlaidh Selvaggio

Die 22. Eskortschwadron ist so gut wie ohne Unterbrechung in der Tyrfing-Provinz der Terranischen Hegemonie im Einsatz. Die 22. Eskortschwadron stellt auch die Ehrengarde für reisende Diplomaten des Staats dar. Aus diesem Grund haben mehr Adelige und Admiräle die Decks ihrer Schiffe beschritten als in den meisten Schwadronen der SBVS, mit Ausnahme der 1. Flotte.

23. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Ehre-von-Admiral-Hamilton-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Metin Lupo

Da seine Schwadron die einzige Aufklärungsschwadron der 2. Flotte ist, hält Vizeadmiral Lupo sie in der Terra-Firma-Provinz der Hegemonie beschäftigt. Vizeadmiral Lupo muss seine überbesetzte Schwadron oft aufteilen, um für beide Linienschwadronen in der 2. Flotte zu kundschaften. Alle Kriegsschiffe in der Ehre-von-Admiral-Hamilton-Schwadron sind mit Lithium-Fusionsbatterien ausgestattet, um die Reisezeiten auf ein Minimum zu reduzieren.

3. ARMEE

Die 3. Armee hat die Aufgabe, große Abschnitte der drehwärtigen Regionen der Vereinigten Sonnen zu bewachen. Die 3. Armee besteht aus vier Korps, dem XVII., XXXIII., LXVI. und LXIX. Korps, und ist eine außerordentlich bewegliche Defensivstreitmacht. Dies ist auch erforderlich, weil es so viele spärlich besiedelte Welten im Davion-Hinterland gibt. Trotz eines dermaßen großen Einsatzgebiets hat die 3. Armee ihren Korps keine der üblichen unabhängigen Regimenter zugeteilt und muss sich für ihre Mobilität ausschließlich auf ihre Divisionen verlassen.

Während Operation DUNSTWOLKE spielte die 3. Armee nur eine untergeordnete Rolle. Ihr Einsatz drehwärtig der wichtigsten Konfliktgebiete in der Gegend von Royal bedeutete, dass die Korps der 3. Armee nur periphere Gefechte gegen kleine Überfalltrupps des Hauses Kurita austrugen. Seit dem Ende des Davion-Thronfolgekriegs erlitt die 3. Armee einen großen Teil der ausgesprochen organisierten Angriffe gegen die Ressourcen der Vereinigten Sonnen. Piraterie entlang der Peripheriegrenze und der gemeinsamen Grenze mit der Außenwelt-Allianz hat zugenommen, seit der Erste Lord Simon Cameron 2751 ums Leben kam.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die abnehmenden Feindseligkeiten in den Vereinigten Sonnen nach dem Krieg der Davion-Thronfolge waren nur von kurzer Dauer. Nach dem Tod des Ersten Lords Simon Cameron nehmen Angriffe auf die drehwärtigen Regionen der Sonnen immer weiter zu. Dies stellt eine Belastung für die 3. Armee dar, da Munition und Ausrüstung, die ersetzt werden muss, über die beträchtliche Distanz aus der Hegemonie geliefert werden muss. Erschwert wird die Situation der 3. Armee durch ihr großes Verantwortungsgebiet. Dieses führt dazu, dass die 3. Armee oft nicht dazu imstande ist, Banditengruppen abzufangen, ehe sie sich aus dem Staub machen. Aus diesem Grund hat die 3. Armee unter den Davion-Bürgern einen schlechten Ruf. Um seine Chancen zu verbessern hat General Stangher vor kurzem begonnen, seine Divisionen in ihre Brigaden aufzuteilen, um die zahlreichen Welten, die die 3. Armee überwachen muss, besser abdecken zu können. Das Gebiet des Weltraums, das der 3. Armee zugeteilt worden ist, erstreckt sich von der Nähe von New Avalon bis zur Grenze der Außenwelt-Allianz und randwärts bis nach Filtvelt und Merowinger.

FÜHRUNG

Die 3. Armee wird von General Cornel Stangher befehligt, dem ehemaligen Befehlshabenden Offizier der 129. Battlemech-Division. Sein langanhaltender Einsatz im Einsatzbereich der 3. Armee hat ihm einzigartige Einsichten bezüglich der effektivsten Möglichkeiten gebracht, eine weit verstreute Armee zu befehligen. General Stangher behält die Berichte über feindliche Truppen genau im Auge und lässt die Datenanalytiker der 3. Armee überprüfen, ob es Muster in den Übergriffen gibt. Wenn sich ein solches Muster abzuzeichnen scheint, dann versetzt General Stangher eine seiner Divisionen in den Mittelpunkt der Attacken, nicht an den Standort des letzten Angriffs. Dort gewährt er den Divisionsführern beträchtliche Freiheiten, die erforderlichen taktischen Entscheidungen zu fällen.

Der weit verstreute Einsatz der 3. Armee macht Führungstreffen auf Armeeebene zu einem schwierigen Unterfangen. General Stangher legt Wert darauf, jedes Jahr ein Korps zusammenzurufen, seit er das Kommando übernommen hat. Das erlaubt es ihm, Anteil an den Einsätzen von Divisionen zu nehmen, die eine Woche später vielleicht schon wieder hunderte von Lichtjahren entfernt sind.

MISSIONEN

Die wichtigste Aufgabe der 3. Armee ist der Schutz der Grenzwelten zur Peripherie gegen feindliche Banditentruppen und Piraten, die zivile Handelstransporter und private Firmen angreifen. Die bewohnten Systeme der ehemaligen Peripherie-Mark der Vereinten Sonnen sind voll von ungenutzten Ressourcen, die die kleinen Bevölkerungen der meisten Welten in der Region nicht angemessen ausschöpfen können. Es liegt im Interesse des Sternenbundes, diese aufkeimenden Welten zu beschützen, damit die Industrie weiter wachsen kann.

Die sekundäre Aufgabe der 3. Armee ist es, den Status Quo entlang der Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat zu wahren. Die lange Grenze, die sich von Crossing nach Tancredi IV erstreckt, ist außerordentlich porös; den Truppen beider Seiten gelingt es immer wieder, Überfalltrupps durch die Grenze zu schleusen.

XVII. KORPS

Das XVII. Korps hat seinen Stützpunkt auf Stratfort in den weit drehwärtigen Regionen der Mark Draconis. Das XVII. Korps wird von den militärischen Meinungsmachern in den Medien der Vereinigten Sonnen und der Außenwelt-Allianz als das Winterherz-Korps bezeichnet. Es verfügt über zwei volle BattleMech-Divisionen und zwei Königliche Divisionen, was das Winterherz zu einem außerordentlich eindrucksvollen Korps macht. Der Einsatz dieser Truppen im XVII. Korps liegt an den zahlreichen Banditenübergriffen auf Welten in seinem Einsatzgebiet. Außerdem soll das Korps im Fall großflächiger ziviler Unruhen in unterstützender Funktion gegen die Außenwelt-Allianz eingesetzt werden.

FÜHRUNG

Generalmajor Matthew King befehligt das XVII. Korps. Er ist ein Abgänger der Yale-Universität auf Terra mit Postgraduiertenabschlüssen in Wirtschaft und Politikwissenschaften. General King schloss sich 2729 nach dem Ende von Operation DUNSTWOLKE dem beschleunigten Offiziersprogramm der SBVS an. King ist in der Öffentlichkeit für seine Untätigkeit bekannt, doch von einem militärischen Standpunkt aus betrachtet ist er ein strategischer Denker und neigt nicht zu überstürzten Handlungen. Er ignoriert einige Angriffe, um das XVII. Korps besser auf das vorzubereiten, was sich später unweigerlich als ein größerer Angriff an anderer Stelle im Einsatzbereich seines Korps herausstellen wird.

General Kings Führungsstil ist nicht im Einklang mit einigen der taktischen Spezialisierungen seiner Divisionsführer, doch da er die Bewegungen seiner Divisionen nicht im Detail anleitet, ist dies nur selten ein Problem. King verlässt seinen Kommandoposten auf Stratford nur selten, doch lässt er die Divisionsführer des XVII. Korps halbwegs regelmäßig in seinem Hauptquartier erscheinen.

LOGISTIK

Lokal hergestellte BattleMechs sind im Einsatzgebiet des XVII. Korps eine Seltenheit. Der Großteil der Ersatzlieferungen für das Schlachtfeld, die für die BattleMech-Brigaden im XVII. Korps erforderlich sind, müssen aus der Hegemonie oder von Welten im Kern der Vereinigten Sonnen, die näher an Terra liegen, importiert werden. Glücklicherweise gibt es viele Hersteller von fortschrittlichen Laserwaffensystemen auf Tancredi IV und nahe in der Außenwelt-Allianz. Andere kleinere Hersteller von Munition, Verbrennungsmotoren und Panzerplatten im ganzen Davion-Hinterland können sich um die übrigen Bedürfnisse des XVII. Korps kümmern.

Da die Versorgungskette von Terra aus so lang ist, ist es eine der wichtigsten Aufgaben der Marine in der Region, die Transport-Sprungschiffe vom Rand des Einsatzgebiets des XVII. Korps bis zu den Munitionsdepots auf Tancredi IV und Stratford zu eskortieren. Von diesen gut verteidigten Munitionsdepots aus können die Transporter der Divisionen das Material an die individuellen Munitionsdepots in ihren Hauptquartieren verteilen.

8. BATTLEMECH-DIVISION (Die Teutobochus-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alexsandras Haueisen
Die 8. BattleMech-Division, die älteste BattleMech-Division im XVII. Korps, nimmt einen Ehrenplatz auf der wichtigen Davion-Welt Tancredi IV ein. Das XVII. Korps hat die Aufgabe, die gewaltigen SBVS-Munitionsdepots zu bewachen, die ursprünglich von der SBVS-Einsatzgruppe Außenwelten während des Vereinigungskrieges aufgebaut worden sind. Da Tancredi IV durch den Cerberus-Vertrag 2585 unter die Kontrolle der Vereinigten Sonnen geriet, erhielten die 3. Armee und das neu gegründete XVII. Korps die Aufgabe, sich um die eindrucksvolle logistische Operation zu kümmern, die heute noch fortgeführt wird. Tancredi IV ist nun ein Knotenpunkt für die Terraforming-Bestrebungen des Amts für Großbauprojekte in den weit drehwärtig gelegenen Regionen der Außenwelt-Allianz und außerdem ein enormer Raumhafen. Der Präsenz der 8. Division stellt die Sicherheit dieser essentiellen Vorräte und Stützpunkte sicher.

26. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Graham-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Serafino Glaisyer
Die 26. ist die am besten ausgerüstete Division im XVII. Korps. Sie erhalten durch die Königliche Abteilung Ersatzausrüstung aus so weit entfernten Orten wie Hesperus II. Die 26. Königliche BattleMech-Division wurde vor Gründung des Sternenbundes auf dem Hegemonie-Planeten Graham zusammengestellt. Nachdem der Wega-Vertrag im Jahre 2569 den Sternenbund in eine tragfähige interstellare Organisation verwandelt hatte, wurde die 26. in die neuen SBVS integriert.

Die 261. Königliche BattleMech-Brigade ist auf Pitkin stationiert und bewacht das Divisions-Hauptquartier. Die beiden anderen Brigaden, die 262. Königliche Infanteriebrigade und die 263. Königliche BattleMech-Brigade, werden durch die ehemaligen Systeme der Außenwelt Pajarito und Kennard bewegt, um die Grenze besser patrouillieren zu können.

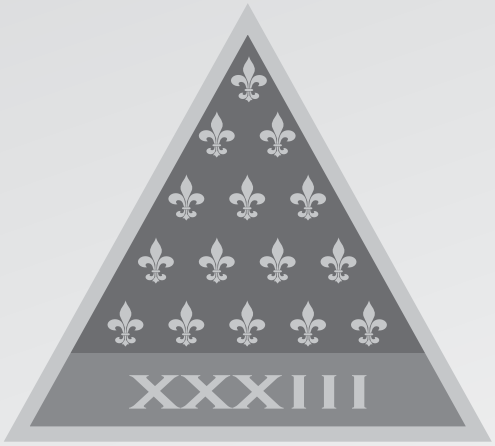
159. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Athena-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Hanne Senft
Die Athena-Division war ein Teil von Operation DUNSTWOLKE. Augenblicklich befehligt wird sie vom charismatischen Generalmajor Senft, was die 159. Division beliebt bei den Bürgern der Welt Hazelhurst macht, wo sich ihr Hauptquartier befindet. Senft verwendet in ihre Division eingebettete Journalisten, um die Stärke der SBVS zu demonstrieren und zu zeigen, wie viel gutes sie tut. Aus diesem Grund ist die 159. extrem geschickt im Umgang mit den Medien. Aufgrund von *Athenas Bogen*, der Reality-Tri-Vid-Show die den Männern und Frauen der 159. durch den Kampf und ihre Privatleben folgt, gehört die Athena zu den beliebtesten SBVS-Divisionen im gesamten Davion-Weltraum.

219. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Doppel-Sigma-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jarrod Archambault
Die 219. Panzergrenadierdivision wird über einen Sprung von der Grenze der Außenweltallianz entfernt auf Brookeland eingesetzt. Daher wird die Welt, auf der ihr Hauptquartier liegt, nur selten von Banditen angegriffen. Brookeland ist für die SBVS von großer Bedeutung, weil der helle Stern der Welt K-F-Antriebe sehr schnell aufladen kann und weil sich an den Zenith- und Nadirsprungpunkten Aufladestationen befinden.

Ein weiterer Grund ist, dass Brookelands Kruste unglaubliche Mengen von leicht abbaubarem Titan, Iridium, Uran und Silber enthält. In den fast 200 Jahren seit der Kolonisierung durchleben Brookelands Bergbaustädte einen Boom. Bergbau- und Veredelungsanlagen wurden stark ausgebaut. Somit ist die 219. anwesend, um die Sicherheit der wertvollen Materialien zu gewährleisten, damit diese in den Vereinigten Sonnen und der Hegemonie verwendet werden können.

225. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Red-Eagle-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mato Salvai
Die Red-Eagle-Division ist auf der wissenschaftlich faszinierenden Welt Altoona im Einsatz, wo sie die Forschungseinrichtungen des Sternenbundes und der Vereinigten Sonnen bewacht. Altoona selbst ist einer der zahlreichen Monde eines einsamen Gasriesen namens Red Eagle, der einen kleinen roten Zwergstern umkreist. Dies ist zwar nicht ungewöhnlich, doch was das Altoona-System einzigartig macht, ist der Umstand dass Red Eagle zwei andere Monde besitzt, auf denen es Leben gibt. Das Amt für Großbauprojekte hat die Schätzung abgegeben, dass es weniger als zehn Jahre dauern sollte, die beiden anderen Monde so zu terraformieren, dass Kolonien möglich sein werden. Die 225. Division hat viel Erfahrung in Mikroschwerkraft gesammelt, da sie oft damit beauftragt wird, die Ausrüstung des Amts für Großbauprojekte zu sichern, die aus der Hegemonie herbeigeschafft wird.

235. PANZERGRENADIERDIVISION (Der Kamm der Welle)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ginger Hunnisett
Die großen Polkontinente des Planeten Stratford und ihre vielen Fjorde stellen eine von Natur aus schützende Umgebung für die Brutstätten des Stratford-Narwals dar. Außerdem sorgen sie dafür, dass das Hauptquartier des XVII. Korps besser verteidigt werden kann, was durch die Garnison der 235. Panzergrenadierdivision bewerkstelligt wird. Die raue Umgebung (kalt, nass und felsig) hat den Regimentern der 235. viel Gelegenheit gegeben, eine Vielzahl von Taktiken für kaltes Wetter und widrige Umstände zu entwickeln, die nicht nur auf Stratford nützlich sind, sondern auch auf den nahe gelegenen Welten Kirbyville, die sich augenblicklich inmitten einer globalen Eiszeit befindet, und Kountze und seiner Hauptstadt, die für mächtige tropische Wirbelstürme bekannt ist.



XXXIII. KORPS

Das XXXIII. Korps ist in der Region kernwärts von New Avalon eingesetzt, in Richtung der Grenze zum Draconis-Kombinat. Sein Hauptquartier liegt auf Lexington. Die Hauptmission des Korps ist es, die Interessen des Sternenbundes in den stark industrialisierten und dicht bevölkerten Welten der zentralen Mark Crucis zu wahren. Im Scherz bezeichnen sich die Soldaten des XXXIII. Korps gerne als die Verteidiger des Himmels, aufgrund der Bewunderung durch die Bürger von New Avalon in den Vereinigten Sonnen und der herrschenden Davion-Familie. Viele Bürger der Sonnen erinnern sich daran, dass es während Operation DUNSTWOLKE das Berufsheer war, das die Kurita-Invasion aufgehalten hat. Und in einem Reich, das so militärisch eingestellt ist wie die Vereinigten Sonnen, schwindet eine solche Erinnerung nicht so schnell.

FÜHRUNG

Die Führung des XXXIII. Korps hat Generalmajor Lars Switzer übernommen. Als Abgänger der Albion-Militärakademie auf New Avalon war General Switzer eine eindeutige Wahl für die Führung dieses Korps. Trotz der militaristischen Kultur der Vereinigten Sonnen und seiner ihm eigenen Loyalität gegenüber dem Reich hatte Switzer das Gefühl, dass seine beste Chance, Männer und Frauen in die Schlacht zu führen, darin bestand, sich den SBVS anzuschließen und nicht der Armee der Vereinigten Sonnen.

Die Dichte der bewohnten Sternensysteme im Einsatzbereich des XXXIII. Korps erlaubt es General Switzer, einen strengen Führungsstil aufrechtzuerhalten. Die Divisionsführer haben nur wenig operative Freiheit; General Switzer ist der Meinung, dass die planetaren Systeme, die er seinen Divisionen zugeteilt hat, perfekt dafür geeignet sind, die Ressourcen des Sternenbundes in der Region zu verteidigen.

LOGISTIK

Da sich das Hauptquartier und die primäre Schiffswerft von Universal Air im Delavan-System befinden, gibt es zahlreiche Sprungschiffe und Landungsschiffe, die dazu imstande sind, Vorräte in und aus dem Einsatzbereich des XXXIII. Korps zu transportieren. Die Produktionsstraßen von sowohl Dynamico, Limited, einem Produzenten von Sprungschiffen, als auch ExoStar Laser Technologies befinden sich ebenfalls im Delevan-System. Eine Vielzahl von Produktionsanlagen für überschwere Sturmpanzer liegen ebenfalls in dieser Region und tragen dazu bei, eine große Zahl konventioneller Einheiten zur Verfügung zu stellen, um die Welten im Einsatzbereich des XXXIII. Korps besser verteidigen zu können.

Zwar gibt es keine größeren BattleMech-Hersteller auf den Welten gibt, auf denen sich Garnisonen des XXXIII. Korps befinden, doch erlaubt die Nähe von New Avalon und anderen Goldenen Welten der Vereinigten Sonnen leichten Zugriff auf Ersatzausrüstung für beschädigte BattleMechs. Aus diesem Grund neigen die BattleMech-Formationen des XXXIII. Korps stark zu Designs, die unter Lizenz in den Vereinigten Sonnen hergestellt werden.

129. BATTLEMECH-DIVISION (Die Verzweiflungs-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cordula Dahl

Die 129. BattleMech-Division, deren Aufgabe der Schutz des Hauptquartiers des XXXIII. Korps und der Versorungsdepots auf Lexington ist, muss sich um die Sicherheit für das ausgedehnte SBVS-Fort Ballycastle kümmern. Die Kaserne der Verzweiflungs-Division ist aus dem Zentrum eines Waldes terranischer Bäume geschnitten, die während der ursprünglichen Kolonisierung importiert worden sind, und sieht aus wie ein militärisches Fort aus der uralten terranischen Geschichte. Das Bauholz verbirgt die üblichen Konstruktionsmaterialien der SBVS, doch sind die Männer und Frauen der 129. der Meinung, dass es das Leben ein bisschen rustikaler macht. Die offenen Flächen außerhalb von Lexingtons großen Wäldern geben der 129. ausreichend Platz, um Manöver auf Divisionsebene zu trainieren. Generalmajor Dahl nutzt dies bei jeder sich bietenden Gelegenheit aus und unterzieht ihre Division fast ununterbrochen Übungen, um ihr Training zu verfeinern.

154. BATTLEMECH-DIVISION (Die Kleine-Welt-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Flannan Biskup

General Switzer brauchte eine BattleMech-Division, um ein Loch in den Garnisonen der SBVS entlang der Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat zu stopfen. Deshalb versetzte er die 154. BattleMech-Division nach Fairfax in der Mark Draconis. Die Kleine-Welt-Division leidet unter zahlreichen Ausrüstungsknappheiten, zumindest wenn man sie mit den anderen Divisionen des XXXIII. Korps vergleicht, da ihr Hauptquartier nicht auf einer direkten Route der Versorgungskette liegt. Die Situation wird dadurch verschlimmert, dass die 154. mehr unmittelbare Banditenangriffe auf die Welten, die sie beschützt, erlebt als jede andere Division im XXXIII. Korps. Generalmajor Biskup ist für mehr als ein halbes Dutzend Welten verantwortlich und hat die widerwillige Zustimmung von General Switzer erhalten, die 154. in Brigadestärke auf Fairfax, Bremond und Sun Prairie einzusetzen.

59. INFANTERIEDIVISION (Die Vancouver-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Dionisie Benes

Die ausgedehnte Megastadt Rough Patch, Hauptstadt von Barlow's End, ist ein dichtes Netzwerk aus Tunneln und Habitationskuppeln auf der Oberfläche des Planeten. Seit dem Ende der Terraformierung hat sich die Stadt weiter in den Untergrund ausgebreitet, um ihre Bürger besser vor den Eruptionen der Sonne des Planeten zu beschützen. Rough Patch und die Hauptader von Germanium und Iridium, die überhaupt erst dafür gesorgt hat, dass der Planet kolonisiert wurde, werden von der 59. Infanteriedivision bewacht.

Die engen Korridore und städtischen Umgebungen machten es erforderlich, dass die SBVS eine Infanteriedivision einsetzten, da der Wert der Mineralien, die von der Welt geschifft werden, sie zu einem einladenden Ziel für Plünderer macht.

242. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Kapstadt-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gaia London

Die 242. Königliche Panzergrenadierdivision hat ihre Garnison auf der trockenen Welt Sakhara V und ist wahrlich in ihrem Element. Die Kapstadt-Division wurde im Jahre 2606 auf Terra zusammengestellt und ist daran gewöhnt, mit den Extremen des Wüstenkriegs zurecht zu kommen. Über eineinhalb Jahrhunderte später erhält die 242. nach wie vor die meisten ihrer Rekruten von der Erde und vom Mars.

Als einzige Königliche Division im XXXIII. Korps ist die Kapstadt-Division im Vergleich zu einer Standarddivision überbesetzt. Jedes der Regimenter der Division verfügt über eine zusätzliche Kompanie von Flugmechs der Klasse *Phoenix Hawk*, die als Kundschafter dienen, um gegnerische Bewegungen für die Senkrechtstarter- und Luftkissen-Infanterie der 242. auszumachen.

247. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Matadore)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Laurentia Agnelli

Die 247. Panzergrenadierdivision hat ihr Hauptquartier im Northfield-Sternensystem und hat die Aufgabe, drei der wichtigsten Sternensysteme im Einsatzbereich des XXXIII. Korps zu bewachen. Die Matadore haben ihren Spitznamen aufgrund der anhaltenden flinken Umgruppierungen erhalten, die sie monatlich durchführen, da Generalmajor Agnelli ihre Brigaden in beständiger Bewegung hält. So sollen sie aktiv und bereit für schnelle Reaktionen bleiben. Sie beschützen nicht nur die Germanium-Minen und Raffinerien auf Northfield, sondern auch die Produktionsanlagen für überschwere Panzer von Kallon Industries auf Kirklin. Ebenfalls zu ihren Aufgaben gehört die Verteidigung der bodenbasierten Anlagen von Universal Air und Dynamico, Ltd. auf Delavan.

253. PANZERGRENADIERDIVISION (Costanza's Irregulars)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Hudson Apostolov

Die 253. Panzergrenadierdivision nennt Kestrel ihre Heimat. Die 253. wurde ursprünglich auf Kestrel stationiert, um die beachtliche Zahl von Rekruten zu überwachen, die unter den Bedingungen des Ratsedikts von 2650 von der Welt in die Reihen der AVS strömten. Die industrielle Produktionskapazität von Kestrel kommt an die des nahe gelegenen New Avalon oder Galax heran, doch konzentrieren sich die Mehrheit der Fabriken auf Kestrel nicht auf militärische Ausrüstung, sondern versorgen die zivilen Märkte. Seit das Edikt von 2650 aufgehoben wurde, haben Costanza's Regulars ihre Garnison aufrechterhalten und unterstützen die lokale Planetenmiliz bei der Gesetzesvollstreckung und dem Schutz von Ressourcen außerhalb der Welt im Kestrel-Sonnensystem.

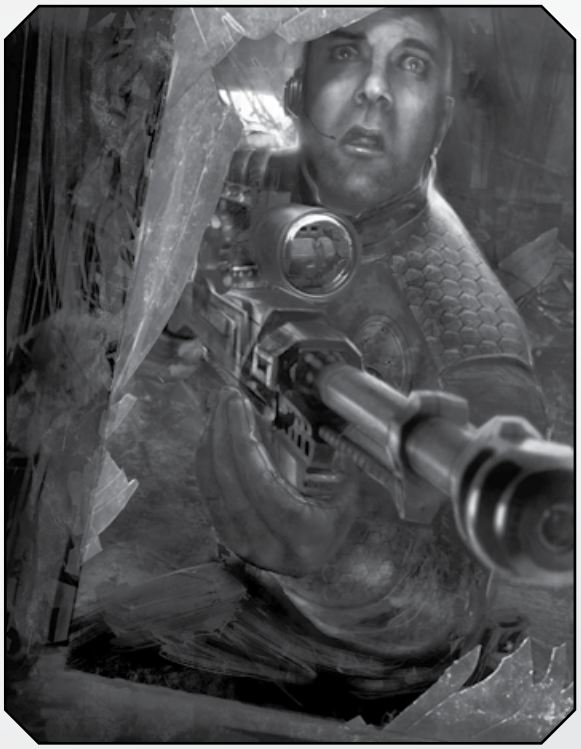
LXVI. KORPS

Das LXVI. Korps ist weiter drehwärts als das XXXIII. Korps eingesetzt und besteht vor allem aus Panzergrenadierdivisionen, um die Dutzenden von bewohnten Sternensystemen in ihrem Verantwortungsbereich besser verteidigen zu können. Die Vielzahl von Umgebungen in den bewohnten Welten im Einsatzbereich der Rimward Regulars (teilweise gerade inmitten der Terraformierung und teilweise nach gerade abgeschlossener Terraformierung) haben es erforderlich gemacht, dass jede Division um ein Leichte-Reiterei-Regiment ergänzt wurde. Diese Schnellen Eingreifregimenter, oder SER, haben allesamt mit den Schlechtwetter-Teufeln der SBVS trainiert, um möglichst große Bereitschaft für alle Bedingungen zu garantieren.

FÜHRUNG

Generalmajor Harold Inim führt das LXVI. Korps aus dem Hauptquartier an, das an die Operationsbasis der 3. Armee auf Sullivan angrenzt. Imim ist ein Bürger des Draconis-Kombinats und machte seinen Abschluss mit Spezialisierung auf Infanterietaktiken an der Universität von Proserpina, ehe er sich den SBVS anschloss. Seine weitere Ausbildung durchlief er an der Kriegsakademie Mars, wo er sein Kommandowissen auf FLUM-Taktiken ausweitete.

Normalerweise würde ein derartig hochrangiger Offizier aus dem Kombinat für Schwierigkeiten mit den Bürgern der Vereinigten Sonnen sorgen, doch hat die Entfernung des LXVI. Korps von der Mark Draconis ihn weitgehend von den rassistischen Hassgefühlen isoliert. General Imim wurde auf der Welt Markab geboren und ist außerdem ein Vertreter der Azami-Minderheit des Kombinats. Sein kulturelles Erbe bringt ihm einigen Einfluss in den kleinen muslimischen Gemeinden im Einsatzgebiet des LXVI. Korps.



LOGISTIK

Innerhalb des Einsatzbereichs des LXVI. Korps gibt es nur wenige größere Hersteller von BattleMechs. Einzige Ausnahme ist die unfertige Produktionsanlage von Star-Corps Industries auf der Schwerindustriewelt Crofton, die unter Vertrag mit den SBVS BattleMechs der Baureihen *Warhammer* und *Longbow* fertigen wird. Dieser Mangel an örtlicher BattleMech-Produktion bedeutet, dass das LXVI. Korps einen unverhältnismäßig hohen Anteil an auf Terra produzierten Mechs beinhaltet. Örtliche Rekrutierungszentren für Infanterie (die wichtigsten davon auf Crofton, Point Barrow und Sullivan) erfüllen die Rekrutierungsanforderungen für die zahlreichen Infanteriebrigaden des LXVI. Korps. Außerdem gibt es genug industrialisierte Welten, um die Fahrzeuge der Panzergrenadierbrigaden auf ewig versorgt zu halten. Die jüngsten Pläne, die terranische BattleMech-Industrie in diese Region auszuweiten, wurden für den Augenblick unterbrochen.

179. BATTLEMECH-DIVISION (Die New-Home-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Zbynek Maly
Als einzige BattleMech-Division des LXVI. Korps ist die 179. die wichtigste Formation im gesamten Korps. Die New-Home-Division ist auf dem Planeten Hoyleton eingesetzt, einem Planeten, der ein wichtiger Exporteur für verarbeitete Fleischprodukte von den tausenden von Viehfarmen ist, die eine Kreuzung aus dem terranischen Büffel und dem eingeborenen Hoyletonwald-Rind züchten und die die gesamte gemäßigte Zone des Planeten bedecken. Die Nahrung, die auf Hoyleton produziert wird, stellt einen großen Prozentsatz des Proteins dar, das man in den SBVS-Feldrationen findet, die in der Militärregion der Vereinigten Sonnen ausgegeben werden.

261. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Trireme-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Denis Bellomi
Die 261. Panzergrenadierdivision, die von der Bevölkerung von Nagel den Spitznamen Trireme-Division erhalten hat, verfügt über einen überdurchschnittlichen Anteil an Luftkissen- und Amphibienfahrzeuge für ihre Panzergrenadiere. Diese wassertauglichen Fahrzeuge sind für den Dienst auf Nagel erforderlich, da ein großer Teil der bewohnten Landmasse des Planeten knapp über dem Meeresspiegel liegt und die Gruppen von Nagel-Mangrovenbäumen so dicht stehen, dass Bewegung über das Wasser viel einfacher ist als sich durch die Bäume zu arbeiten.

Generalmajor Bellomi, der seit 2750 das Kommando inne hat, hat persönlich die Konstruktion einer Trireme finanziert, die von speziell ausgebildeten Soldaten der Division bei Bootsparaden gesegelt wird, die jedes lokale Jahr die Kolonisierung von Nagel feiern.

268. PANZERGRENADIERDIVISION
(Die Verteidiger von Mycenae)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Anastazie Macaslan
Die 268. Panzergrenadierdivision, die auf der stark terraformierten Welt Mayetta stationiert ist, hat die Aufgabe, die Sicherheit in der Hauptwelt der Polymorphen Verteidigungszone (PVZ) Mayetta in der Mark Draconis zu gewährleisten. Die ursprünglichen Investitionen durch das Amt für Großbauprojekte, die erforderlich waren, um das System zu terraformieren, wurden durch die wirklich gewaltigen Mineralvorkommen auf der Planetenoberfläche und den beiden großen Monden wettgemacht. Aufgrund der eindrucksvollen Bergbauoperationen auf den beiden Monden wurde die 268. Division aufgeteilt, eine Brigade auf der Oberfläche und jeweils eine Brigade auf jedem der Monde. Das stellt eine angemessene Abschreckung für alle Möchtegern-Piraten dar, die bereit sind, das Vakuum zu überbrücken, um Zugriff auf das raffinierte Uran, das hochgradige Titan und Iridium zu erhalten.

280. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Cygnus-Arm-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Iris Carman
Auf dem Planeten Cerulean befindet sich eine Forschungseinrichtung, die vom Amt für Großbauprojekte besetzt ist und die sich darauf konzentriert, neue Techniken zur Wasserreinigung zu entwickeln. Der ausgedehnte Komplex außerhalb der Hauptstadt Thousand Springs City grenzt an das planetare Hauptquartier der 280. Panzergrenadierdivision an.

Die Cygnus-Arm-Division wurde 2709 nach Cerulean geschickt, nach einer Reihe von verheerenden Angriffen durch Banditentruppen, die Milliarden von Dollar Schaden an der experimentellen Ausrüstung verursachten.

Die Division zerstörte die Banditengruppe, die verantwortlich für den Angriff war, indem sie ihre Operationsbasis in einem nahe gelegenen unbewohnten System aufsuchte. Die Angriffe haben seitdem zwar stark abgenommen, doch ist die Forschung, die auf Cerulean durchgeführt wird, viel zu kostbar um nicht beschützt zu werden. Und so bleibt die 280. auf Cerulean.

294. PANZERGRENADIERDIVISION (Zodiac's Light)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Isaias Cornelius
Das System Gambier wurde ursprünglich im 23. bis zum 25. Jahrhundert als Zwischenstopp für Kolonieschiffe verwendet, bis diese sich weiter in drehwärtiger Richtung aufmachten. Aufladestationen wurden an jedem der primären Sprungpunkte konstruiert, um die Verkehrsbelastung durch die Sprungschiffe zu lindern. Seit der Ansturm der Kolonisten eine Sache der Vergangenheit ist, hat sich Gambier zu einem wichtigen Glied in der Logistikkette zwischen Terra und dem LXVI. Korps entwickelt.

Die Soldaten von Zodiac's Light, die erst vor kurzer Zeit aus dem Taurus-Konkordat versetzt worden sind, beschweren sich nicht über den ruhigen Posten. Nach vier Jahren nicht enden wollender taurischer Kriegstreiberei ist ein so idyllischer Auftrag genau das was sie jetzt brauchen.

296. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Oregonians)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Seve Marqueringh
Die 296. Panzergrenadierdivision verteidigt das Hauptquartier des LXVI. Korps auf Sullivan. Die Oregonians wurden ausgewählt, um auf dieser Welt zu dienen, weil gebirgiges Gelände die Kasernen des Hauptquartiers und die Wartungsanlagen umgibt. Generalmajor Marqueringh begann seine Laufbahn bei den Schlechtwetter-Teufeln und wurde ausgebildet, um die Spezialtruppen-Gebirgsjäger anzuführen. General Marqueringh dient nun als der befehlshabende Offizier der 296. und drillt seine Infanteristen und BattleMech-Truppen gleichermaßen für den Kampf an den Gebirgshängen um das Hauptquartier. Um den Kampf an den steilen Hängen zu unterstützen und an Orte zu gelangen, die normale BattleMechs nicht erreichen können, wurde jeder Brigade der 296. dauerhaft eine zusätzliche Kompanie von Flugmechs zugeteilt.

LXIX. KORPS

Das LXIX. Korps erstreckt sich über den äußeren Rand der Gebietsansprüche der Vereinigten Sonnen, von Filtvelt und Broken Wheel bis nach Offerman an der Grenze der Mark Draconis. Der Lichtwall, wie das LXIX. Korps mittlerweile genannt wird, unterstützt die AVS bei der Verteidigung dieser spärlich besiedelten Welten gegen Piraterie, Banditenübergriffe und Angriffe, bei denen davon ausgegangen wird, dass sie aus dem Taurus-Konkordat stammen. Trotz der Abgelegenheit der Welten im Hinterland der Vereinigten Sonnen sieht das LXIX. Korps eine große Menge an Gefechten – jede Division hat es durchschnittlich alle zwei Monate mit feindlichen Truppen zu tun. Die Verlockung der raffinierten Mineralien oder verarbeiteten Lebensmittel ist für viele Banditen zu groß, um ihr widerstehen zu können.

FÜHRUNG

Das LXIX. Korps wird aktuell vom ältesten dienenden Offizier in der 3. Armee befehligt, Generalmajor Conrad Fath-Azam. General Fath-Azam ist jetzt 104 Jahre alt und diente während Operation DUNSTWOLKE als Befehlshabender Offizier der 2. Brigade der Sirius-Division. Nach dem Davion-Thronfolgekrieg wurde er zum Generalmajor befördert, mit der Erwartungshaltung, dass er bald in den Ruhestand überwechseln würde. Er war in einem Unfall mit einem Bodenfahrzeug in den letzten Tagen des Konflikts schwer verwundet worden. Als Fath-Azam genesen war, bat er allerdings darum, sein Kommando zurückzuerhalten. Die Berufsheeresabteilung war der Meinung, dass seine Verletzungen verhindern würden, dass er seine alte Funktion erfüllen könnte, also wurde er zum Befehlshabenden Offizier des LXIX. Korps befördert.

Fath-Azam hat sich seitdem geweigert, in den Ruhestand zu gehen und er hat länger durchgehalten als die Generäle, die ihm das LXIX. Korps zugeteilt hatten. Er hat dem LXIX. Korps eine gewisse Professionalität gebracht, wo die Abgelegenheit ihres Postens Soldaten leicht dazu bringen könnte, an Disziplin zu verlieren.

LOGISTIK

Es gibt wenige Divisionen der 3. Armee, die weiter abgelegen sind als die Divisionen des LXIX. Korps. Diese Entfernung führt dazu, dass alle Ersatzbeschaffungen, die das LXIX. Korps benötigt, manchmal bis zu sechs Monate brauchen, bis sie eintreffen. Die begrenzten Produktionsmöglichkeiten tief im Hinterland der Vereinigten Sonnen bedeuten, dass die Lagerung von Ausrüstung und Munition normalerweise auf Infanteriewaffen und Rüstungen beschränkt sind. Manchmal werden BattleMechs von Fabriken erworben, die tief in der Mark Crucis operieren. Aus diesem Grund sind einige der neuesten BattleMechs, die man in den Brigaden des LXIX. Korps antrifft, Mechs der Vereinigten Sonnen oder der Hegemonie, die unter Vertrag produziert werden. Diese logistischen Probleme führen allgemein dazu, dass die Divisionen des Lichtwalls meist nicht in voller Stärke operieren.

205. BATTLEMECH-DIVISION (Die Alamo-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Zahir Rijnders
Die 205. ist auf Minette im Einsatz und wird von Generalmajor Rijnders befehligt, einem Abgänger der Nagelring-Akademie im Lyranischen Commonwealth. Die Alamo-Division hat sich diesen Namen nach einer unglaublichen Schlacht auf Valois im Jahre 2710 verdient. Die 205. verfolgte ein abtrünniges Bataillon von BattleMechs, das sich vom Taurus-Konkordat losgesagt hatte. Als sie das Regiment auf Valois aufspürte, wurde die 205. beinahe ausgelöscht, als ein taurisches Landungsschiff eine Alamo-Atombombe abfeuerte. Als er sah, wie die feindlichen Truppen aus der Region flüchteten, verstand einer der FlugMechs, die der 205. zugeteilt waren, was die eintreffende Umlaufbahn-Boden-Rakete war, fing sie ab und zerstörte sie. Die Waffe explodierte zwar immer noch, doch in der oberen Troposphäre und tötete nur den FLUM-Piloten.

299. PANZERGRENADIERDIVISION (Oppenheimers Ehre)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Elizabeth Horvath
Die 299. Panzergrenadierdivision ist auf Offermann stationiert und nach Oppenheimer, der Hauptstadt des Planeten, benannt. Die spärlich besiedelte Welt ist vor allem industrialisiert und die meisten Zivilisten außerhalb des landwirtschaftlichen Sektors sind von der örtlichen Tagebaugesellschaft angestellt, die Uran und Thorium abbaut, das auf dem Planeten gefunden wurde. Der sekundäre Arbeitgeber ist Offerman Atomics Limited, ein wichtiger Produzent von zivilen Kernspaltungsreaktoren im Davion-Hinterland. Die 299. ist dort stationiert, um die Produktion spaltbarer Materialien zu überwachen und die fertiggestellten Produkte zu sichern, so dass unautorisierte Gruppierungen keinen Zugriff auf Material und Ausrüstung erhalten, die für Atomwaffen verwendet werden könnten.

300. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Marsianer)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Olga Queen
Andalusia durchläuft zur Zeit eine Terraformierung durch die Abteilung für Großbauprojekte. Es handelt sich um eine Welt, die von Stürmen gepeitscht wird, während die Sonnenspiegel in der Umlaufbahn mehr Sonnenenergie auf die Oberfläche fokussieren, um sie aufzuwärmen. Als Andalusia zuerst entdeckt wurde, gab es nur einen kleinen bewohnbaren Streifen um den Äquator. Das meiste des dort aufgefundenen Lebens bot gewaltige biomedizinische Möglichkeiten. Während die Abteilung für Großbauprojekte das Gebiet ausweitet, in dem Leben auf dem Planeten überleben kann, bewacht die 300. Panzergrenadierdivision die Bodeneinrichtungen der AfGbP sowie die biomedizinische Forschungsstation des Sternenbundes.

Die Marsianer, die ihren Namen von einer alten Infanteriedivision der Terranischen Allianz übernommen haben, die ihren Garnison auf dem Mars im Terra-System hatte, sind mit spezialisierter Kaltwetterausrüstung ausgestattet. Selbst die Kettenpanzergrenadiere der Einheit sind mit ausfahrbaren Stützfüßen mit Skiern ausgerüstet.

53. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Zyklone von Castle Rock)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nirmala Wruck
Die Zyklone von Castle Rock sind auf dem Ozeanplaneten Lackland stationiert. Da nur wenige Inseln des Planeten größer als 60 Kilometer von Küste zu Küste sind, ist die 53. Sprunginfanteriedivision in individuelle Infanterieregimenter auf den größten Inseln des Planeten aufgeteilt. Die Zyklone sind dafür ausgebildet, mit den mächtigen Hurrikans zurechtzukommen, die die saunaartigen Meeresoberflächentemperaturen der Äquatorregion erzeugen. Sie verwenden ihre Sprungtornister sogar unter Bedingungen, die normalerweise alle bis auf die stärksten Landungsschiffe auf den Boden zwingen würden.

Die 53. wird von Generalmajor Wruck befehligt, der außerdem das 245. Sprunginfanterieregiment befehligt. Dieses Kommandoregiment ist auf der Hauptinsel Castle Rock stationiert.

123. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Filtvelt-Fusiliers)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Also Baarda
Die 123. Sprunginfanteriedivision hat ihren Stützpunkt auf Hortense und hat die Mission, diese Welt sowie Jesup, Molino und Vaucluse zu bewachen. Die 123. erhielt ihren Namen im Jahre 2725, als der gerade beförderte Generalmajor Baarda ein Hilfsgesuch von Filtvelt erhielt, als der Planet von einer Kompanie von BattleMechs unter Führung eines berüchtigten örtlichen Piraten angegriffen wurde. Die 691. Sprunginfanteriebrigade befand sich zusammen mit der zugehörigen Kompanie von Flugmechs bereits an einem stabilen Sprungpunkt im Vaucluse-System. Die 691. konnte somit schnell reagieren und traf an einem Piratenpunkt über Filtvelt ein. Die Soldaten verwendeten die niedrige Schwerkraft des Planeten zu ihrem Vorteil und waren dazu imstande, die Pirateneinfach zu umzingeln und sie so zu zerstören.

132. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Sherwood's Sheriffs)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jonas Tyler
Der 132. Königliche Sprunginfanteriedivision wurde die Bewachung der vor allem von Siedlern aus Westeuropa bevölkerten Welten Brockton, Ebro, Metter und Sherwood zugewiesen. Diese Gruppe von Welten ist ländlich, mit nur kleinen Bevölkerungszentren, die unberührte Wildnis punktieren.

Die 132. wird von Generalmajor Tyler befehligt. Als jüngster Divisionsführer im LXIX. Korps ist Tyler fanatisch in der Verteidigung der Welten in seinem Einsatzgebiet. Seine Division hat den Spitznamen Sherwood's Sheriffs erhalten, nachdem die 132. dazu in der Lage gewesen ist, eine Bande von gut bewaffneten Banditen auszurotten, die sich über zehn Jahre in den Wäldern in der Nähe von Marion, der Hauptstadt von Sherwood, herumgetrieben hatte.

3. FLOTTE

Zusammen mit der 2. Flotte spielte die 3. Flotte eine signifikante Rolle im Vereinigungskrieg. Außerdem nahmen Elemente der 3. Flotte an Operation DUNSTWOLKE teil. Da die Marine der Vereinigten Sonnen eine starke Präsenz in und um das System von New Avalon und entlang des drehwärtigen Bereichs der Grenze zum Draconis-Kombinat hatte, konzentrierte sich die 3. Flotte darauf, dafür zu sorgen, dass die Versorgungsketten der SBVS zur Hegemonie und zurück während dieses Konflikts über Weltraumüberlegenheit verfügten. Die 3. Flotte stellt die Sicherheit für Einsätze des Amts für Großbauprojekte innerhalb der Hegemonie.

FÜHRUNG

Die 3. Flotte steht unter dem Befehl von Admiral Renata Dokovic. Ihr Flaggschiff ist die SLS *Iona*, ein Kriegsschiff der Klasse *McKenna*, das ehemaliger Champion der Mars-Olympiade ist. Admiral Dokovic bewegt ihr Flaggschiff durch jede Schwadron in der 3. Flotte, um den besten Blick auf die Einsatzbereitschaft ihrer Flotte zu haben und die Trainingsmissionen für die Besatzungen der Kriegsschiffe ihrer Schwadron am besten überwachen zu können. Wenn sie die weitaus schnelleren Hetz- und Aufklärungsschwadronen überwacht, hält Admiral Dokovic die *Iona* aus den Missionen heraus, um die weitaus schnelleren Kriegsschiffe nicht auszubremsen.

EINSATZ

Die 3. Flotte wird weitgehend genauso eingesetzt wie die 2. Flotte, mit einer Schwadron von Kriegsschiffen in jeder der außenliegenden Provinzen der Hegemonie. Sie teilt die Verantwortung für die Kernwelten der Allianz. Elemente der 3. Flotte sind geschickt darin, die vielen Aufladestationen zu verwenden, die in der Hegemonie zu finden sind, und haben viele der nahen unbewohnten Systeme kartographiert, die über Sterne mit kurzen Aufladezeiten verfügen, um ihre strategische Flexibilität zu erhöhen. Viele Gegner glauben tatsächlich, dass die 3. Flotte ihre Schiffe mit Lithium-Fusionsbatteriesystemen ausgestattet hat, doch ist das tatsächlich nicht der Fall. Die 3. Flotte ist auch dafür bekannt, die unbewohnten Systeme zu verwenden, um die Entfernungen zwischen weit entfernt liegenden Sternensystemen um Lichtjahre zu verkürzen und so schneller auf Zwischenfälle an der Grenze reagieren zu können.

HEIMATHAFEN

Der primäre Hafen für die 3. Flotte liegt auf New Earth, zusammengelegt mit dem Hauptquartier der Berufsheeresabteilung und der Kampfhochschule New Earth. Schiffswerften in Grenzsystemen bieten lokale Unterstützung für die Schwadronen, die weit entfernt von New Earth sind, doch Admiral Dokovic drängt ihre Schwadronsführer, ihre Schwadronen mindestens alle zwei Jahre nach Hause zu bringen. Hält sich die 3. Flotte in einem System auf, in dem sich auch Ressourcen des Amts für Großbauprojekte befinden, dann verwendet sie die temporären Schiffswerften, die AfGbP-Schiffe für improvisierte Reparaturen und Wiederversorgung verwenden.

31. KAMPFSCHWADRON
(Die Schlacht-von-Midway-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Anatoly Lagunov

Die Schlacht-von-Midway-Schwadron hat ihre Basis an der Flottenwerft in der Region von Telos IV und ist die einzige Linienschwadron in der 3. Flotte. Vizeadmiral Lagunov hat die Aufgabe, die Sicherheit der Weltraumressourcen des Amts für Großbauprojekte und anderer Sternenbund-Projekte in der Lone-Star-Provinz der Hegemonie sicherzustellen. Die schweren Schiffe der 31. werden gegen Plünderer nur selten benötigt – der Anblick von Kampfschiffen der SBVS-Marine, die sich in einem System aufhalten, reicht oft aus, um Banditen einzuschüchtern.

32. HETZSSCHWADRON
(Die Schlacht-von-Surigao-Strait-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Mael Levesque

Die Schiffswerften und Trockendocks von New Rhodes III sind die Heimat der 32. Hetzschwadron. Die strategisch wichtige Schiffswerft produziert Ersatzteile für einen Großteil der 3. Flotte, was eine fast konstante Präsenz erforderlich macht. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt bewachen Vizeadmiral Levesque im Kriegsschiff der *Texas*-Klasse *William Halsey* oder das Schiff SLS *Port Hope* der Klasse *Black Lion* die Schiffswerft, um den Diebstahl von Ausrüstung oder die Zerstörung dieses wichtigen Hafens zu verhindern.

33. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON
(Die Falklandinseln-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Daniella Fear

Die 33. Aufklärungsschwadron nennt das System von New Dallas ihre Heimat. Vizeadmiral Fear verwendet die ehemaligen Einrichtungen zum Eisabbau des äußersten Gasriesen als Heimathafen für ihre Schwadron. Die Falklandinseln-Schwadron ist somit außerhalb der normalen stellaren Sprungdistanz und bereits an einem in Sachen Schwerkraft stabilen Trojanerpunkt gelegen. Das führt dazu, dass sie weniger als eine halbe Stunde braucht, um aus dem Dock zu laufen und einen Hyperraumsprung aus dem System durchzuführen. Vizeadmiral Fear ist stolz auf die schnelle Reaktionszeit ihrer Schwadron.

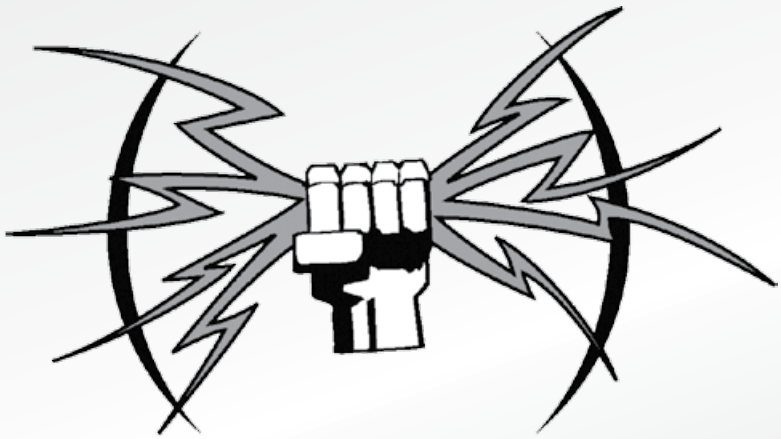
34. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON
(Die Schlacht-von-Trafalgar-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Petronia Anat (SLS *Pierrepoint*)

Die 34. Aufklärungsschwadron hat eine der kleinsten Schiffswerften in der 3. Flotte als Heimathafen, am Nadir-Sprungpunkt im Woodstock-System. Vizeadmiral Anats Hauptmission ist es, die Ressourcen des Amts für Großbauprojekte zu sichern, doch patrouilliert sie auch die randwärtige Grenze der Hegemonie gegen Infiltration durch die Flotten der anderen Mitgliedsstaaten.

Die 343. Division wurde erst vor kurzer Zeit zusammengestellt, unter Kapitän Jennifer Haze an Bord der SLS *Mercator*. Die vier Schiffe werden noch in den äußeren Regionen des Woodstock-Systems überarbeitet, doch wird erwartet, dass sie sich der Schwadron bei der nächsten Mission anschließen können.

4. ARMEE



Die 4. Armee ist entlang der randwärtigen Welten der Marken Capella und Crucis der Vereinigten Sonnen eingesetzt. Sie hat die Mission, Banditen zu jagen und einen Teil des Puffers zwischen den Vereinigten Sonnen und der Konföderation darzustellen, sowie zwischen den Sonnen und dem Konkordat. Aufgrund der nach wie vor unschönen Gefühle auf beiden Seiten, die aus dem jüngsten Grenzkrieg herrühren, werden Einheiten des XXXVII. Korps ohne Unterbrechung entlang der Grenze zwischen Konföderation Capella und Vereinigten Sonnen bewegt, um Banditenübergriffe von beiden Seiten der Grenze zu vereiteln. Viele Bevölkerungen entlang der Grenze mögen die Idee einer Präsenz der SBVS nicht gerade, doch nimmt die Unzufriedenheit selten stärkere Ausdrucksformen an als Protestmärsche und Demonstrationen.

Entlang der Grenze zwischen Taurus-Konkordat und Vereinigten Sonnen stößt die 4. Armee auf mehr Gastfreundschaft, da Piraten, entweder von den Tauriern finanzierte oder tatsächliche Piraten, an der gesamten Grenze häufig sind. Da nur einige wenige Einheiten der AVS verfügbar sind, liegt es in den Händen des LXX. und LXII. Korps, die Grenze zu beschützen und die 19. Armee zu unterstützen, wenn die Taurier Schwierigkeiten machen. Das LIV. Korps wird als Reserve zurückgehalten.

FÜHRUNG

General Tatjana Baptiste wurde in einem der schlimmsten Slums auf New Canton geboren. Sie wurde mit nur vierzehn Jahre zur Waisen und schrieb sich mit 18 bei den SBVS ein. Sie arbeitete hart, um die Löcher in ihrer Bildung zu stopfen, und es reichte aus, dass sie mit 26 Jahren eine Ausbildung an der Offiziersschule beginnen konnte. Nach ihrem Abschluss diente sie in einer Reihe von Gefechtspositionen, bis sie das Kommando des LXII. Korps übernahm. Als sich General Hunter Mellon in den Ruhestand begab, wurde sie zur Kommandeurin der 4. Armee befördert.

General Baptiste ist eine stille und nachdenkliche Frau, die nur selten die Stimme erhebt, außer in den seltenen Fällen, wenn ihr Temperament mit ihr durchgeht. Sie will an der Grenze aktiver sein, doch ist dies aus politischen und militärischen Gründen nicht möglich.

Ihre Beziehung mit ihren Korpsführern reicht von unauffällig, im Fall von General Ripley des LIV. Korps, bis stürmisch, wie bei General Borden des XXXVII. Korps und General McGuiness des LXII. Korps. Nur General Mitchell Cussler vom LXX. Korps scheint eine freundschaftliche Beziehung mit General Baptiste zu haben.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die Armee ist zuständig für den randwärtigen Abschnitt der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen, bis zur Grenze zwischen Konkordat, Sonnen und Konföderation sowie entlang der gesamten Grenze zwischen Konkordat und Vereinigten Sonnen. Außerdem gehört ein Abschnitt der Grenze zwischen der Peripherie und den Vereinigten Sonnen zu ihrem Protektorat. An der Grenze sind staatlich finanzierte Banditen, normale Piraten und Aufständische aktiv, die alle versuchen, zu ihren eigenen Zwecken den Frieden zu stören. Die Einheiten der 4. Armee gehören zu den Zielen dieser Gruppen. Es kam zu mehreren schwerwiegenden Zwischenfällen. Der schwerste davon war die Bombardierung des Kommandostabs der 166. Panzerinfanteriedivision. General Baptiste hat mehr Spezialtruppen erbeten, doch das Kommando Spezialkräfte kann derzeit auf keine Einheiten verzichten.

Der Sternenbundnachrichtendienst ist in dieser Gegend recht aktiv, vor allem SI5, SI6 und SI7. Die zahlreichen Gruppen und ihre verschiedenen Ziele machen es allerdings schwierig, ein klares Muster dieser Zwischenfälle zu ermitteln. Die Infiltration dieser Gruppen ist langsam, weil sie alle ein starkes Misstrauen gegenüber Fremden gemein haben. Es wird vermutet, dass es weitere drei bis vier Jahre dauern wird, ehe der Sternenbundnachrichtendienst ausreichend Infiltratoren in die Gruppen eingeschleust haben wird, um einen Unterschied zu machen.

MISSIONEN

Da sich drei ihrer Korps an aktiv feindlichen Grenzen befinden, sind General Baptiste und ihr Stab ziemlich beschäftigt. Entgegen der Wünsche zweier ihrer Korpsführer hat sich der General für eine defensive Strategie entschieden. Sie verwendet ihre Divisionen als Amboss und die unabhängigen Regimenter als Hammer. Wenn es zu Schwierigkeiten kommt, kann das LIV. Korps herangezogen werden, um beide Grenzen zu verstärken oder eine eingeschränkte Offensive zu beginnen. General Baptiste würde es vorziehen, Spezialtruppen zu verwenden, doch hat sie nur einige wenige Züge zur Verfügung, die augenblicklich allesamt in lokale Terrorabwehrbemühungen verstrickt sind.

Zum Teil wurde diese Vorgehensweise gewählt, weil General Baptiste sich der schwelenden Spannungen an der Grenze bewusst ist, eine Aufgabe, die durch die aggressiven Generäle Borden und McGuiness nur noch weiter erschwert wird. Auch hat stark zu ihren Entscheidungen beigetragen, dass es der 4. Armee sowohl an der militärischen Schlagkraft als auch an den Transportern fehlt, die erforderlich sind, um eine aggressivere Strategie zu verfolgen. Trotz der besten Bemühungen der 5., 11. und 19. Flotte müssen sie große Distanzen im Weltraum überwinden und können nur wenig gegen die anhaltenden Überfälle unternehmen.

XXXVII. KORPS

Das XXXVII. Korps ist verantwortlich für die randwärtige Hälfte der Grenze zwischen den Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella. Sie haben ihr Hauptquartier auf Hobbs und stellen den Puffer zwischen den Mitgliedsstaaten dar.

Während des jüngsten Grenzkrieges zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen befahl der Hohe Rat den SBVS, sich von der capellanischen Grenze zurückzuziehen. Als Generalmajor Simone Ffolkes-Smyth, die Kommandeurin des XXXVII. Korps, den Befehl verweigerte, ersetzte General Baptiste sie durch Generalmajor Anne Borden, die einzige verfügbare Offizierin, die ausreichend qualifiziert war. Die Entscheidung hat sich als zweischneidiges Schwert erwiesen. Als der Krieg endete, ergriff Borden die Gelegenheit, die Autorität der SBVS zu sichern, indem sie ihre Truppen zurückschickte.

Die Beziehungen zwischen Borden und Baptiste sind wirklich schlecht. Die beiden sind in zahlreichen Angelegenheiten aneinander geraten. Die letzte davon war Bordens Anfrage, ihr Hauptquartier näher an die Grenze zu verlegen.

FÜHRUNG

Generalmajor Anne Borden übernahm die Kontrolle über das Korps, nachdem Generalmajor Simone Ffolkes-Smyth ihrem Kommando enthoben worden war. Sie ist eine aggressive, kompetente Anführerin mit einer tatkräftigen Persönlichkeit und war Stabsoffizierin für Führung, Organisation und Ausbildung der 4. Armee, ehe sie zur Korpsführerin befördert wurde. Sie hat daran gearbeitet, die Beziehungen der SBVS zur örtlichen Bevölkerung zu reparieren und die Banditenangriffe aufzuhalten. In beiden Bereichen war sie erfolgreich.

Trotz der Umstände hat Borden Ffolkes-Smyths Stab übernommen, und das mit dem Segen ihrer Vorgängerin. Das hat den Übergang geschmeidiger gemacht, doch sicherlich nicht problemlos. Die Spannungen zwischen den Stäben von Korps und Armee führen dazu, dass Vorräte und Soldaten nur verzögert beim Korps eintreffen, was das Problem nur noch verschlimmert und Bordens zukünftige operative Pläne behindert.

Borden und Baptiste sind über Militärphilosophie, strategische Ziele und die Bereitschaft der Division aneinander geraten. Baptiste würde sie gerne ersetzen, doch solange kein verlässlicher Ersatz zur Verfügung steht, wird Borden für die absehbare Zukunft die Kommandeurin des XXXVII. Korps bleiben.

LOGISTIK

Die Versorgungssituation variiert von Division zu Division. Für die 142. Sprunginfanteriedivision, die auf dem gleichen Planeten stationiert ist wie sowohl das Armee- als auch das Korpshauptquartier, ist die Versorgung recht einfach. Beide BattleMech-Divisionen haben keine Schwierigkeiten damit, in kurzer Zeit an Vorräte zu kommen und sind normalerweise die ersten in der 4. Armee, die neue BattleMechs erhalten.

Es gibt Probleme mit den anderen Divisionen. Im Fall der unabhängigen 29. und 159. Husaren-Regimenter sind beide Regimenter ständig entlang der Grenze in Bewegung, was die Versorgung etwas schwierig gestaltet. Im Fall der 62. Infanterie- und der 166. Panzergrenadierdivision machen anhaltende Banditenüberfälle und Terrorangriffe die Versorgung zu einem Hauptziel beider Gruppen. Die 229. hat ebenfalls Versorgungsprobleme, doch liegen sie daran, dass die örtlichen Beamten der Vereinigten Sonnen bürokratische Hürden aufstellen, weil der Divisionsführer kein großes Vertrauen genießt.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Wie erwähnt sind die 29. und 159. Husaren-Regimenter die Feuerwehr-Brigaden entlang der Grenze. Die 29. ist eindeutig die bessere Einheit und hat in den letzten beiden Jahren eine eindrucksvolle Bilanz von Siegen gegen Banditen angehäuft. Oberst Dray Foster ist ein kompetenter Soldat und wird entlang der ganzen Grenze respektiert.

Auf der anderen Seite ist die 159. zwar sicherlich keine schlechte Einheit, doch leidet sie unter großem Neid in ihrem Kommandostab. Sie hatten einfach nicht den Erfolg, den das andere Husaren-Regiment hatte. Oberst Jane Williams, der Befehlshabende Offizier der 159., hat Foster publicitysüchtig genannt und weigert sich, bei Stabskonferenzen direkt mit ihm zu sprechen.

Diese Abneigung hat die gemeinen Soldaten erreicht, was zu Streitigkeiten zwischen den Einheiten führt, wenn sie sich auf demselben Planeten aufhalten. Nach mehreren Kneipenschlägereien wurden beide Regimenter Patrouillen in unterschiedlichen Abschnitten der Grenze zugeteilt.

Der Sternenbundnachrichtendienst hat berichtet, dass die beiden Kommandeure sich auf einer persönlichen Ebene verabscheuen, was an einem Zwischenfall früh in der Karriere der beiden lag.

35. BATTLEMECH-DIVISION (Die Anak-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Byron Gerber

Die 35. hat ihr Hauptquartier auf Marodzi und schickt regelmäßig zwei ihrer Brigaden an die Grenze, so dass eine auf dem Planeten verbleiben kann. Die Division ist auf planetare Überfälle spezialisiert, doch hat die ewige Rotation die Koordination auf Divisionsebene zersetzt. Die 351. und 352. BattleMech-Brigaden beinhalten jeweils zwei Sturm- und ein einzelnes Kampfregiment, was jeder Division eine beträchtliche Schlagkraft verleiht. Die 353. Brigade ist mit Goblin-Panzern ausgerüstet. Außerdem wurde ihr das 410. Schwere Panzerregiment für Stadtangriffe zugeteilt. Das 35. Bodenluftgeschwader fliegt schwere Jäger, ist allerdings jeder einzelnen Brigade in Gruppenstärke zugewiesen.

Byron Gerber ist der dienstälteste Divisonsführer des XXXVII. Korps. Er wird von seinen Kollegen als kompetent, aber phantasielos betrachtet und ist außerordentlich zornig darüber, dass ihm nicht die Korpsführung unterstellt wurde. Er macht weiter seine Arbeit und wartet darauf, dass Borden einen Fehler macht.

60. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Anakim-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Athena Vasilakis

Vasilakis hat sich in nur zwanzig Jahren vom Leutnant zum Generalmajor hochgearbeitet. Sie wurde in der Hegemonie geboren und verfügt über eine herausragende Statistik. Als jüngste Divisionsführerin des Korps ist sie oft mit Gerber aneinandergeraten, wenn es um Fragen der Strategie geht, was zu einer gegenseitigen Abneigung geführt hat.

Die 60. Königliche BattleMech-Division hat ihr Hauptquartier auf Firgrove und ist die wichtigste Division im Korps. Spezialisiert ist sie auf hochriskante Offensivmissionen. Sie sind nicht willens, sich zurückzulehnen und verlangen sich immer alles ab, um ihren Königlichen Status auch zu verdienen. Die Anakim ist nicht so schlagkräftig wie die 35., aber dafür flexibler. Sie besteht aus zwei Sturmregimentern, drei Kampfregimentern und einem Einsatzregiment in ihren BattleMech-Brigaden. Die 603. Infanteriebrigade verwendet Maxim-Schwebetransporter zur Aufklärung und um Löcher in der Verteidigung des Feindes auszunutzen.

62. INFANTERIEDIVISION (Die Void Guards)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Davin Jordan

Als eine der Infanteriedivisionen, die entlang der Grenze stationiert sind, ist die 62. konstant in Alarmbereitschaft. Die Brigaden, die ihr Hauptquartier auf Carmacks haben, einem wichtigen Knotenpunkt für Handel und Transport, müssen regelmäßig auf Banditenangriffe reagieren. Die ständigen kleineren Konflikte haben dafür gesorgt, dass die Division aufgrund von Verlusten zehn Prozent unterbesetzt ist. Die Nachschubabteilung hat nur behäbig reagiert, was zu einem anhaltenden Strom von gehässigen Berichten von Jordan sowohl an Borden als auch an die Nachschubabteilung geführt hat. Die Division hat große Erfahrung in Überfalltaktiken und zielsicheren Artillerieschlägen.

Davin Jordan hat 39 Jahre damit zugebracht, sich seinen Weg durch die Ränge zu arbeiten, und kennt seine Division in- und auswendig. Er ist ein Fitnessfanatiker, der zwei Stunden jedes Tages mit physischem Training verbringt. Er ist sogar bekannt dafür, während seiner Trainingssitzungen Meetings abzuhalten.

166. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Red-Diamond-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nassar "Thunderbolt" Maloof

Wie die 62. ist auch die 166. an der Grenze stationiert. Die Red Diamonds haben in den letzten 18 Monaten massive Verluste erlitten, da sie den Großteil schwerer Banditenüberfälle überstehen mussten. Der schlimmste Zwischenfall war spät im letzten Jahr, als eine Bombe bei einem Stabstreffen explodierte. Der Kommandeur der 166. und zwei der Brigadeführer starben und ein Großteil des Stabes wurde schwer verwundet. Der Sternenbundnachrichtendienst hat Ermittlungen begonnen und glaubt, dass die Bombe von capellanischen Geheimdienstagenten gelegt worden ist.

Generalmajor Maloof sollte eigentlich die Kontrolle über die 270. Panzergrenadierdivision übernehmen, doch nach der Bombe erhielt er den Befehl, die Führung über die 166. zu übernehmen. Er ist ein erfahrener Kommandeur und hat die Situation stabilisiert. Er hofft, die Terrorbedrohung bald zu einem Ende zu bringen.

229. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Stählernen Alchemisten)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chu-hau Ling

Die 229. ist eine verlässliche Einheit, doch ist ihr Führer der Fokuspunkt von örtlichen Protesten gegen die SBVS. Generalmajor Chu-hau Ling stammt von Terra, doch wird er von den örtlichen AVS und der politischen Führung wie ein capellanischer Spion behandelt. Ling ist dem Sternenbund treu ergeben und hat sich bewundernswert gegen die Angriffe der Banditen geschlagen. Der Sternenbundnachrichtendienst hat Ling durchleuchtet und ihn jedes Verdachts freigesprochen, doch bleiben die Feindseligkeiten. Die SBVS zögern, Ling zu versetzen, doch werden sie es vielleicht tun müssen, wenn sich die Situation noch verschlimmert.

Die 229. Division ist auf New Syrtis stationiert und ihre Soldaten sind Experten für Kriegsführung im kalten Wetter. Sie sind hervorragend in Defensivaktionen und dazu in der Lage, sich schnell zu verschanzen und die Stellung zu halten. Jede Infanteriebrigade verfügt über ein zusätzliches Panzerregiment und ein Artilleriebataillon.

142. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Windwespen)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Helena Lopez

Da die 142. Sprunginfanteriedivision auf Hobbs stationiert ist, hat Generalmajor Lopez ihr Bestes getan, die Streitigkeiten ihrer Vorgesetzten zu vermeiden. Sie bewerkstelligt dies, indem sie den Großteil ihrer Zeit mit ihrer Division verbringt, entweder mit den Brigaden, die auf Hobbs trainieren oder mit der einzelnen Brigade, die auf Wernke stationiert ist. Stabsmitglieder in den Hauptquartieren der Armee als auch des Korps haben ihr den Spitznamen „das Gespenst" gegeben, weil sie sich selten in beiden Hauptquartieren zeigt. Nichtsdestotrotz ist Lopez besser als der durchschnittliche Divisionsführer.

Die 142. ist dafür ausgebildet, hart und schnell zuzuschlagen und trainiert die ganze Zeit für schnelle Vormärsche und Rückzüge durch schwieriges Gelände. Das 1426. Luftgeschwader ist sehr kompetent in Tiefliegerangriffen und Bombenmissionen an der Front. Jede Brigade verbringt drei bis vier Monate jedes Jahr auf Wernke, wo sie mit den örtlichen Garnisonen der AVS trainieren.

LIV. KORPS

Das LIV. Korps ist nominell das Reservekorps der 4. Armee. Ihr Stützpunkt liegt in der Mark Crucis. Aus diesem Grund sind die Soldaten des LIV. Korps ebenso sehr Diplomaten wie Soldaten, wobei sie die besten Eigenschaften des Sternenbundes repräsentieren. Im Falle von großen Naturkatastrophen, wie dem Erbeben auf Notwina im Jahre 2755, reagiert das LIV. Korps schnell mit humanitärer Unterstützung und professioneller Hilfe.

Das LIV. Korps trainiert die ganze Zeit und führt regelmäßig Übungen mit den besten Einheiten aus, die die AVS zu bieten haben. Der Sternenbundnachrichtendienst verwendet diese Übungen, um die Leistung der AVS abzuschätzen und nach neuer Ausrüstung Ausschau zu halten. Außerdem entsendet das Korps regelmäßig und unauffällig einige Brigaden bis zur Grenze des Taurus-Konkordats und der Konföderation Capella, wo sie sechs Monate lang ausharren. Mehr als einmal war die unerwartete Anwesenheit einer Brigade des LIV. Korps eine Überraschung für Banditen, die der Meinung waren, eine Grenzwelt wäre ungeschützt.

FÜHRUNG

Da es drei ihrer Korps mit aktiven Grenzen zu tun haben, lässt General Baptiste das LIV. Korps normalerweise in den fähigen Händen von Generalmajor Kelson Ripley. Ripley wurde auf der Hegemoniewelt Ronel geboren und ist sich der Position seines Korps und der Verantwortung, ein positives Bild der SBVS zu erhalten, bewusst. Nicht nur verfügt Ripley über das größte Kommando der Abteilung für Verbindungsaufgaben der Mitgliedsstaaten in der 4. Armee, er hat außerdem ein kleines Team von Experten der Etikette zur Verfügung, die seine Offiziere ausbilden. Das hat die Offiziere des LIV. Korps zu beliebten Gästen auf Partys und bei Abendessen gemacht.

Zwar hat das LIV. Korps sein Hauptquartier auf Remagen, doch verbringt Ripley den Großteil seiner Zeit damit, die Divisionen unter seinem Kommando zu besuchen. Er arrangiert seine Reisen so, dass er sich für wichtige Ereignisse auf New Avalon aufhalten kann. In diplomatischen Kreisen ist er als höflicher, aber direkter Soldat bekannt. Auf dem Schlachtfeld ist er ein Perfektionist mit der Stimme und dem Vokabular eines Drillsergeants, wenn die Sachen nicht so laufen, wie sie sollen. Allerdings ist er auch bereit, ein Lob auszusprechen, wenn die Dinge gut laufen.

LOGISTIK

Aufgrund seiner Position im Herz der Vereinigten Sonnen erhält das LIV. Korps nur selten brandneue Technologie oder Ausrüstung, die getestet werden muss. Da der Geheimdienst der Vereinigten Sonnen alle Einheiten beobachtet, ist das Risiko zu groß, dass neueste Technologie verloren gehen könnte. Allerdings erhält das Korps einen beständigen Zulauf von qualitativ hochwertiger Ausrüstung. Die 90. Dragoner sind normalerweise die ersten, die die neuesten nicht Königlichen Designs in die Finger bekommen. Die 50. Division erhält neue Designs, wenn die SBVS sie den Mitgliedsstaaten enthüllen wollen.

Um die Beziehungen des Sternenbundes mit den Vereinigten Sonnen zu verbessern, kauft das Korps einen großen Teil seiner nicht kritischen Vorräte aus örtlichen Quellen. Ripleys Kommandostab verfügt über ein Team aus erfahrenen Einkäufern und Wirtschaftsanwälten, die diese Käufe in die Wege leiten. Das Programm war darin erfolgreich, die örtliche Wirtschaft zu unterstützen und guten Willen für die örtlichen SBVS-Truppen zu erzeugen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Weil sie weit von den Grenzen entfernt sind, ist das 90. Dragoner-Regiment das einzige Unabhängige Regiment im LIV. Korps. Sie verbringen den großen Teil ihrer Zeit damit, die Welten der Vereinigten Sonnen zu besuchen, der Bevölkerung die Fähigkeiten, Maschinen und Soldaten der SBVS zu demonstrieren und Übungen gegen die Garnisonen der AVS und die planetaren Milizen durchzuführen. Ihnen wird zugeschrieben, die Rekrutierungszahlen der SBVS in den Vereinigten Sonnen um zwei Prozent erhöht zu haben.

Allerdings wird das 90. Dragoner-Regiment außerdem heimlich an die taurische oder capellanische Grenze geschickt, wenn der Sternenbundnachrichtendienst einen Banditenstützpunkt ausfindig gemacht hat. Indem dieser die externe Einheit verwendet, werden die Chancen verringert, dass die Banditen vorgewarnt werden. Bislang ist es dem 90. Regiment gelungen, sechs Banditenstützpunkte und einen capellanischen Spionageposten im Territorium der Vereinigten Sonnen zu zerstören. Oberst David Dane, der Befehlshabende Offizier des 90. Regiments, ist ein ernstzunehmender Bewerber für den nächsten freien Posten in der Führung eines Regimentskampfverbands.

116. BATTLEMECH-DIVISION (Die Gargantua-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Pilar Rodriguez-Vargas

Rodriguez-Vargas war die dienstälteste Brigadeführerin der 116., als ihr Vorgänger Generalmajor Mario LaPota früh in diesem Jahr seine Ehefrau und ihren Geliebten ermordete und dann Selbstmord beging. Rodriguez-Vargas war plötzlich gezwungen, die gesamte Division zu befehligen und kämpft nun darum, in die Fußstapfen eines Mannes zu treten, den sie als Mentor und Freund betrachtet hatte.

Die Gargantua-Division wird ihrem Namen gerecht – sowohl die 1161. als auch die 1162. Brigade bestehen komplett aus Sturmregimentern und das 116. Bodenluftgeschwader verwendet keine Luft-/Raumjäger unter 60 Tonnen. Die 1163. Brigade verwendet *Maxim*s für ihre Infanterie, von denen zwei Drittel mit tragbaren KSR-Werfern ausgerüstet sind. Außerdem ist der Brigade ein schweres Panzerregiment und ein Artillerieregiment zugeteilt, was sie zu einem perfekten Amboss für den Hammer macht, den die übrige Division darstellt.

173. BATTLEMECH-DIVISION (Die New-Earth-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Renzo "RR" Rizzo

Die 173. ist in der Nähe der capellanischen Grenze stationiert, zwei Sprünge von den mit Garnisonen der SBVS versehenen Welten Kathil und Monongahela entfernt. Wo die 116. Schlagkraft ist, da ist die 173. Geschwindigkeit. Beide BattleMech-Brigaden bestehen aus einem Kampf- und zwei Einsatzregimentern. Die 1733. Brigade verfügt über zwei luftbewegliche Regimenter, während das dritte Regiment mit Luftkissen-Transportpanzern für schnelle Angriffe ausgerüstet ist.

Generalmajor Rizzos Tendenz, dann aufzutauchen, wenn es zu schwerwiegenden Problemen kommt, ist in der Division legendär, ebenso wie seine Fähigkeit, sich aus dem Gedächtnis an den Namen, Heimatplaneten und das Quartier eines jeden Soldaten zu erinnern. Generalmajor Ripley ist ein alter Freund, und die, die das Glück hatten, zu einem Abendessen eingeladen zu werden, wenn Ripley auf dem Planeten ist, können gewagte Geschichten von beiden Generälen über ihre lange Laufbahn in den SBVS genießen.

50. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION Die Flammenhüter von Griechenland)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alister Breckenridge-Sterling

Nur die Soldaten, deren Wehrpass absolut makellos ist, werden den Flammenhütern zugewiesen, dem prestigeträchtigsten Posten in der 4. Armee. Der zweimal täglich stattfindende Wachwechsel im Hauptquartier der 50. wird jeden Tag von mehreren hundert Leuten beobachtet, die sich an der militärischen Präzision und perfekten Disziplin erfreuen. Die Division ist allerdings mehr als eine Vorzeigeeinheit. Regelmäßig führen sie Übungen gegen Einheiten der AVS aus der Garnison von New Avalon und AVS-Einheiten von außerhalb des Planeten durch, um in Übung zu bleiben.

Breckenridge-Sterling ist das Kind von Diplomaten des Sternenbundes und gilt als einer der begehrtesten Junggesellen auf New Avalon. Er ist diplomatisch und gutaussehend und ist ein Gast bei allen Veranstaltungen der High Society von New Avalon.

248. PANZERGRENADIERDIVISION (Hole Moles)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sarah Walsh

Generalmajor Walsh steht derzeit unter Überprüfung durch den Generalinspekteur, weil es Berichte gibt, dass sie eine romantische Beziehung mit Antietams adeligem Herrscher Herzog Torrin Mallory begonnen hat. Der jüngst verwitwete Herzog und General Walsh wurden bei mehreren Veranstaltungen gemeinsam gesehen und haben mehrere Wochenenden in der Gebirgsvilla des Herzogs verbracht. Walsh ist verheiratet und ihr Ehemann ist ein hochrangiger Beamter des Amts für Sternenbundangelegenheiten.

Die 248. Panzergrenadiervision ist ein Experte darin, sich in kürzester Zeit zu verschanzen und beachtliche Wehranlagen zu errichten. Jede Infanteriebrigade verfügt über ein zugehöriges Pionierbataillon, das auf Anlagenbau spezialisiert ist, sowie eine Minenlegerkompanie. Wenn sie genug Zeit hat, kann die Division es fast unmöglich machen, ein Ziel durch konventionelle Bodenangriffe einzunehmen.

249. PANZERGRENADIERDIVISION (The Force from Ford)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alec Coston

Die 249. Panzergrenadierdivision ist das Schwert zum Schild, das die 248. darstellt. Die beiden Divisionen haben eine freundschaftliche Rivalität und tragen jährliche Übungen aus, um zu beweisen, welche Division die bessere ist. Im Lauf der letzten sechs Jahre hat jede der Divisionen drei der Übungen gewonnen.

Die Force from Ford stellt ein Gleichgewicht aus Geschwindigkeit und Schlagkraft dar. Die 2491. BattleMech-Brigade besteht aus einem Sturm-, einem Kampf- und einem Einsatzregiment. Das 2495. Luftgeschwader ist ein Meister darin, die Schwachpunkte in der Frontlinie eines Feindes ausfindig zu machen und ein Loch hineinzuschlagen. Beide Infanteriebrigaden sind mit Luftkissenfahrzeugen ausgestattet, was es ihnen erlaubt, solche Löcher schnell auszunutzen.

General Coston ist der dienstälteste Divisionsführer des Korps und seit vierzig Jahren ein Veteran der SBVS. Er hat zweimal die Beförderung zum Korpsführer abgelehnt, da er zufrieden damit ist, als Kommandeur der 249. in den Ruhestand zu gehen.

208. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Feuerspringer)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Tirol Martin

Die 208. Sprunginfanteriedivision ist eine hart arbeitende Einheit, die dazu imstande ist, mit einer Vielzahl von Geländeformen und Situationen zurecht zu kommen. Sie haben keine wirkliche Expertise, sondern verlassen sich stattdessen auf ihre breite Ausbildung und Anpassungsfähigkeit, um das wettzumachen. Die jährlich stattfindende Remagen-Rally misst in einem zermürbenden Rennen von 2000 Kilometern über den südlichen Kontinent Sprungeinheiten miteinander. Während des Rennens müssen die Truppen Aufgaben erfüllen, die ihnen zugewiesen werden. Beispielsweise müssen sie einen verwundeten Kameraden zu einer Sanitätsstation zwanzig Meilen abseits des Wegs transportieren oder einen feindlichen Hinterhalt vermeiden. Der Trupp mit der schnellsten Zeit und den meisten Punkten gewinnt.

Martin war der dienstälteste Brigadeführer der 208., bis er nach Generalmajor Sarah-Jane Sladens Rücktritt im letzten Jahr das Kommando über die Division übernahm. Er hat mehrere Geschichtsbücher über die SBVS geschrieben und an vielen SBVS-Akademien Vorlesungen gehalten.

LXII. KORPS

Das LXII. Korps ist eines von zwei Korps an der taurischen Grenze und ist in einen Krieg geringer Intensität mit sowohl Piraten als auch Terroristen verstrickt. Aufgrund von General Baptistes Befehlen hat das Korps eine defensive Haltung angenommen, wobei nur der 4. Regimentskampfverband in Bewegung bleibt. Das hat Generalmajor McGuiness dazu gezwungen, Garnisonen auf den wichtigsten Welten in ihrem Einsatzbereich zu errichten und die Verteidigung der übrigen Welten Einheiten der AVS oder Planetenmilizen zu überlassen. Da das Korps nur aus einer BattleMech-Division und fünf Infanteriedivisionen besteht, ist es besser für eine defensive Rolle geeignet. McGuiness würde es vorziehen, zu einer mobileren und dynamischeren Verteidigung zu greifen, doch sind nicht ausreichend Truppentransporter vorhanden, da das XXXVII. und LXX. Korps die meisten der überzähligen Transporter in ihrem Besitz haben.

FÜHRUNG

Generalmajor Roseleen McGuiness ist eine SBVS-Offizierin der sechsten Generation und die Urenkelin von General Amos Forlough. Das machte es unvermeidbar, dass McGuiness zu einer Offizierin der SBVS wurde. Sie schloss als zehnte in ihrem Jahrgang an West Point ab und erarbeitete sich ihre aktuelle Position durch eine Mischung aus Intelligenz, schierer Willenskraft und Ausstrahlung. Zwar ist sie nicht so ein Zuchtmeister, wie es ihr Urgroßvater war, doch ist sie nicht weniger direkt und kompromisslos. Kritiker haben ihr den Spitznamen Rhinozeros gegeben, weil sie einen so direkten Stil verfolgt. Ihr Posten an der Grenze wurde von einigen Tauriern als Beleidigung gewertet und der Sternenbundnachrichtendienst musste zwei Attentatsversuche auf ihre Person verhindern.

McGuiness will das Hauptquartier des LXII. Korps nach Bermensdorf verlegen, eine Welt, die zentraler in ihrem Einsatzbereich liegt. Allerdings ist Baptiste nicht dazu bereit, ihr die Verlegung zu gestatten, was ihre Beziehung nur noch angespannter macht.

LOGISTIK

Der Posten am Rand der Vereinigten Sonnen führt zu quälenden Versorgungsproblemen. Die Logistikabteilung des LXII. Korps tut ihr bestes, doch nehmen die Probleme kein Ende. Ersatzteilmangel hat die Bereitschaft mehrerer Regimenter und Divisionen beeinträchtigt. Die Versorgungsprobleme sind ein Teil des Auslösers für die stürmische Beziehung zwischen den Generälen McGuiness und Baptiste.

General McGuiness und ihr Stab suchen schon eine Weile nach einer lokalen Versorgungsquelle, doch nur mit wenig Erfolg. Da die meisten Planeten im Verantwortungsbereich des Korps nicht dieselbe robuste Infrastruktur besitzen wie die Kernwelten, ist der Einkauf von Vorräten in der lokalen Wirtschaft keine Alternative. Es ist nicht machbar, die Industrie der Vereinigten Sonnen zur Produktion von Ersatzteilen zu nutzen, da einige der Teile geschützte Sternenbund-Technologie darstellen. Der Stab arbeitet immer noch daran, eine Lösung zu finden.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die vier Unabhängigen Regimenter – die 111. und 247. Dragoner-Regimenter, das 255. Leichte-Reiterei-Regiment und das 55. Königliche Light-Horse-Regiment – ergeben zusammen den 4. Regimentskampfverband. Unter dem Kommando von Generalleutnant Regis Colson ist der 4. RKG die Führungseinheit bei Banditenabwehrmissionen. Die 4. RKG arbeitet mit Agenten des Sternenbundnachrichtendienstes zusammen und hat es so geschafft, mehrere Banditenbanden entweder während eines Überfalls oder an ihrem Stützpunkt zu überraschen. Diese Erfolge haben die Verfolgung der Bewegung der 4. RKG zu einem wichtigen Ziel für sowohl Banditen als auch Piraten gemacht, was es dem 90. Dragoner-Regiment des LIV. Korps erlaubt hat, einige überraschende Angriffe an der Grenze auszuführen.

Die 4. RKG hat nicht die Versorgungsprobleme wie der Rest des Korps, was zum Teil daran liegt, dass sie ihre Vorräte aus den Stützpunkten der Banditen beziehen und für verbreitete Versorgungsgüter mit den örtlichen AVS-Truppen handeln. Der Generalinspekteur ermittelt, doch gibt es bislang keine Beweise, dass Technologie des Sternenbundes in die Hände der Mitgliedsstaaten gefallen sein könnte.

202. BATTLEMECH-DIVISION (Die Waterloo-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kaiyo Matsumoto

General Matsumoto kann seine Samurai-Wurzeln mehr als 1300 Jahre zurückverfolgen und ist außerordentlich stolz auf seine Abstammung. Aus diesem Grund verabscheut er, wie das Draconis-Kombinat die Lebensweise der Samurai für sich beansprucht und nennt sie Pseudo-Samurai. Seine Gefühle zu diesem Thema waren so stark, dass er sich dem Revolverheld-Programm der SBVS angeschlossen hat. Nach seinen Abschluss erzielte er eine Statistik von 11 zu 0 gegen Duellanten des Kombinats, bis er in die 4. Armee versetzt wurde. Seine Truppen nennen ihn wegen seines strengen Gesichtsausdrucks das Alte Steingesicht. Wenn er nicht im Dienst ist, dann ist er schüchtern und zurückhaltend und verbringt viel Zeit mit seiner Familie.

Die 202. Division ist die leichteste BattleMech-Division in der 4. Armee. Die BattleMech-Brigaden bestehen aus fünf Einsatz- und einem Kampfregiment. Die 2023. Brigade ist mit Luftkissenfahrzeugen ausgerüstet, was sie zu schnellen Überfalltruppen und mobilen Verteidigern macht.

255. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Blackstar Cuirassiers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Colbert Delacroix

Als Königliche Division verfügt die 225. über die beste Sternenbund-Ausrüstung, die es gibt, doch gibt es dennoch Versorgungsprobleme. Da sie weit entfernt von der Grenze auf Kaiyuh stationiert sind, ist das Problem nicht so schwerwiegend wie es sein könnte. Bis es allerdings endgültig gelöst ist, trainiert die 255. zwar mit den neuen Systemen, verlässt sich aber weiterhin auf ihre ältere und nach wie vor effektive Ausrüstung.

General Delacroix gilt als einer der exzentrischsten Offiziere in den gesamten SBVS. Er wurde in Frankreich geboren und hält sich selbst für die Wiedergeburt von einem von Napoleons Generälen. Anstelle ein Auto zu benutzen reitet er auf einem Pferd aufs Schlachtfeld, er trägt eine Replik eines Marschallstabs, wenn er im Dienst ist und trägt Kleidung aus dem 19. Jahrhundert, wenn er nicht im Dienst ist. Trotz alledem ist er ein meisterlicher Stratege und Taktiker.

270. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Rhodes Rifles)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Philo "Erbsenzähler" Potts

General Potts wartet nur darauf, seines Kommandos enthoben zu werden. Nachdem ein Banditenüberfall den größten Teil des Kommandostabs seiner Division getötet hat, fand sich Potts, von seiner Karriere her ein Logistikoffizier, in der Kommandoposition wieder. Er hat es zwar geschafft, die Division am Laufen zu halten, doch wurde sein designierter Ersatz, Generalmajor Maloof, versetzt, um das Kommando über die desorganisierte 166. Panzergrenadierdivision zu übernehmen. Sowohl General McGuiness als auch General Baptiste suchen jemanden, der das Kommando übernehmen könnte, doch bis jetzt bleib General Potts der Kommandeur der 270 Division.

Die Rhodes Rifles sind Spezialisten für den Stadtkampf und jeder Infanteriebrigade ist ein schweres Panzerregiment zugeteilt. Trotz der improvisierten Kommandostruktur ist die Division nach wie vor kampfbereit. Potts ist ein brillanter Logistikoffizier und sorgt dafür, dass die Division hervorragend versorgt ist.

281. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Bigfoots)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Karl Blum

Die 281. arbeitet hart und spielt hart. Im Dienst sind sie wirklich professionell und trainieren die ganze Zeit. Wenn sie nicht im Dienst sind, sind sie echte Partylöwen und bekannt für Dinge wie Hawaiianische Grillabende, Kürbisweitwurfwettbewerbe und Fußballspiele mit BattleMechs und einem riesigen Fußball. Diese Veranstaltungen werden von den örtlichen Bürgern normalerweise gut besucht und genießen großes lokales Medieninteresse. Sie haben die wenigsten Versetzungsgesuche von allen Divisionen in der gesamten Armee.

Blum spiegelt seine Division gut wider. Er erwartet absolute Professionalität und Disziplin von seinen Soldaten, wenn sie im Dienst sind, doch drückt er bei allen Aktivitäten außerhalb der Dienstzeit ein Auge zu, wenn sie nicht zu Sachbeschädigung führen oder örtliche Gesetze oder SBVS-Vorschriften verletzen. Die Soldaten wissen genau, wo die Grenzen der Geduld ihres Kommandeurs liegen und nur selten wird diese Linie überschritten.

101. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Screaming Eagles)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Stephen Zeller

Die 101. ist eine der SBVS-Einheiten, die ihre Geschichte über siebenhundert Jahre zurückverfolgen können. Alle Soldaten in der Division kennen ihre Vergangenheit und Traditionen, was sie zu einem Teil des Vermächtnisses der Division macht. Die Screaming Eagles waren immer schon Teilnehmer an der Mars-Olympiade und sind ein Favorit für 2768, wenn die Gerüchte über die Wiedereinführung der Spiele wahr sind. Das Fallschirmjägerbataillon des 1015. Luftgeschwaders gilt als eine der besten Pfadfindereinheiten in der gesamten Inneren Sphäre. Die 1011. BattleMech-Brigade ist ein Meister für Kampfabwürfe. General Zeller ist sich der Geschichte seiner Division wohl bewusst – er ist die 12. Generation der Familie Zeller, die in der 101. dient, und der dritte, der die Division auch kommandiert. Er arbeitet unermüdlich daran, dass die aktuelle Generation den Soldaten der Vergangenheit der 101. gerecht werden kann.

168. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Ricochet Rabbits)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Erica Harry

Die 168. leidet im Schatten ihrer berühmteren Schwesterndivision. Aus diesem Grund sind sie eine farblose Einheit, die immer ganz unten in der Rangliste steht, wenn es um Bereitschaft und Leistung geht. Die Einheit ist fünfzehn Prozent unterbesetzt und ein Engpass an Ersatzteilen hat zehn Prozent der Ausrüstung der Division aus dem Dienst genommen. Die Probleme liegen außerhalb der Kontrolle der Division, doch hat der Divisionsstab keine Bemühungen unternommen, alternative Lösungen zu finden.

General Harry ist eine Baronin von der Welt Harmony aus der Liga Freier Welten und hat nur noch drei Monate, bis sie in den Ruhestand geht. Berichte deuten an, dass sie gar nicht mehr versucht, die Versorgungsprobleme der Einheit zu lösen und stattdessen begonnen hat, ihren Haushalt zurück nach Harmony zu verlegen.

LXX. KORPS

Das LXX. Korps ist entlang der Grenze zwischen Konföderation Capella, Taurus-Konkordat und Vereinigten Sonnen aufgestellt. Seine Mission ist es, den Frieden zwischen den drei Staaten zu wahren. Zwar kooperieren die Vereinigten Sonnen in den meisten Fällen, doch gibt es zahlreiche Banditen- und Terrorangriffe an der Front. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass sie entweder von der Konföderation oder dem Konkordat finanziert werden. Aufgrund dieser gemeinsamen Probleme hat das LXX. Korps von allen Korps der 4. Armee das engste Arbeitsverhältnis mit der AVS.

Die Soldaten sind die aktivsten und beweglichsten der vier Korps. Mehrere Brigaden sind die ganze Zeit in Bewegung. Sie koordinieren ihre Einsätze eng mit den örtlichen Einheiten der AVS gegen ihren gemeinsamen Erzfeind: das Konkordat und die Konföderation.

FÜHRUNG

Generalmajor Mitchell „Mad Mitch" Cussler hat sich seinen Spitznamen verdient, als er als Hauptmann wilde taktische Operationen gegen Banditen organisierte. Er schloss sich den SBVS im Alter von 16 Jahren an und ist der strategisch erfahrenste der vier Korpsführer, was in der aktuellen Situation des LXX. Korps aber auch eine Notwendigkeit ist. Er hat sich den Idealen des Sternenbundes verschrieben, doch wurde er dabei belauscht, über den Ersten Lord zu verzweifeln. Der Sternenbundnachrichtendienst behält ihn genau im Blick.

Cusslers Stab ist eine Ansammlung von talentierten, wenn auch exzentrischen Individuen, die es schaffen, die Einsatzbereitschaft des Korps vollständig zu erhalten. Das hat dem Korps dabei geholfen, eine aggressivere Haltung einzunehmen als das LXII. oder XXXVII. Korps und die meisten ernsthaften Probleme zu vermeiden. Mehrere Brigaden sind ständig in Bewegung und beide unabhängigen Regimenter können überall entlang der Grenze auftauchen.

LOGISTIK

Aufgrund der harten Arbeit des LXX. Korps sind Vorräte normalerweise kein Thema, mit Ausnahme der jüngsten Probleme der 41. Division. Cussler hat ein paar Seitenabkommen mit örtlichen Firmen geschlossen, um Ersatzteile, einiges an Munition und Nahrungsmittel zu erhalten. Der Sternenbundnachrichtendienst behält das LXX. Korps genau im Auge, um zu beobachten, ob Sternenbundtechnologie in die Hände der Vereinigten Sonnen geraten ist, doch haben sie bislang keine derartigen Hinweise entdecken können.

Abgesehen von der 191. Division hängt die Ausrüstung aller Korps eine halbe Generation dem aktuellen Stand hinterher. Die Quartiermeisterabteilung zögert, wenn es darum geht, die neueste Ausrüstung zu schicken, weil sie nicht will, dass sie in die Hände der zwei Mitgliedsstaaten und des einen Territorialstaates in dem Sektor fällt. Das stört Cussler und seinen Stab nicht, da sie verlässliche Ausrüstung wollen und nicht die neueste.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 31. Leichte-Reiterei-Regiment und das 129. Dragoner-Regiment haben einen Wettbewerb, um zu bestimmen, welches Regiment die meisten Banditenangriffe aufhalten kann. Die beiden Regimenter haben ein komplexes Punktsystem entwickelt, das nur von den Mitgliedern der Regimenter verstanden wird. Zwar mag das Punktesystem ein Mysterium sein, doch was klar ist, ist dass die Banditen verlieren.

Die 129. Dragoner sind Spezialisten für Angriffe aus dem Hinterhalt, während das 31. Light Horse Manöver verwendet, um ihre Gegner in Fallen zu treiben und zu jagen. Beide haben Quellen auf jedem Planeten in ihrem Einsatzbereich aufgebaut, die, wenn sie mit den Quellen des Sternenbundnachrichtendiensts kombiniert werden, beiden Regimentern die Fähigkeit verleihen, die Überfälle vorherzusehen und noch vor den Banditen einzutreffen.

Der Grund für den hitzigen Wettstreit hat mit den Kommandeuren der beiden Regimenter zu tun. Oberst Hiram Siegel und Oberst Caroline Snow haben sich als Kadetten auf Sandhurst kennengelernt und waren vom ersten Augenblick an Konkurrenten. Sport, Prüfungen, Simulatorübungen oder Kampf – wenn es ein Wettkampf irgendeiner Art ist, dann werden sie sich miteinander messen. Die Rivalität ist weder erbittert noch bösartig – beide Offiziere genießen die Chance, den anderen zu besiegen. Soweit irgendjemand weiß, hat keiner der beiden den jeweils anderen regelmäßig übertreffen können.

263. BATTLEMECH-DIVISION (Die Zollikofen-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Garth Svensen

General Svensen ist ein distanzierter Kommandeur, der selten mit irgendjemand spricht, der unter dem Rang eines Majors ist und der niemals ein Wort vergeudet. Sein Stab hat gelernt, sich um jedes kleinere Problem zu kümmern, das aus dem Inneren der Division kommt, weil sie wissen, dass die Probleme, die auf General Svensens Schreibtisch landen, besser schwerwiegend sein sollten. Der General ist nicht verheiratet und hat außer Lesen keine Hobbys. Trotz seiner Distanziertheit gilt er als der beste strategische Verstand unter den Divisionsführern.

Die 263. ist eine mittelschwere BattleMech-Division; jede BattleMech-Brigade besteht aus einem Sturmregiment, einem Kampfregiment und einem Einsatzregiment. Die 2633. Brigade ist sehr begabt in Terrorabwehrtaktiken. Die Division ist auf Midale stationiert, doch wird eine der BattleMech-Brigaden normalerweise auf eine naheliegende Welt entsandt.

41. INFANTERIEDIVISION (Gassenkatzen)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Fyodor Sokolov

General Sokolov ist prahlerisch, egozentrisch und süchtig nach öffentlicher Aufmerksamkeit. Er wird sich in zwei Jahren zur Ruhe setzen, damit er für das Parlament seiner Heimat Andurien kandidieren kann. Er ist zwar nicht vollständig inkompetent, doch sind alle militärischen Aktionen von General Sokolov davon beeinflusst, was ihm am meisten nützt und was die Wähler von seinen Entscheidungen denken könnten. Er ist schnell dabei, den Ruhm einzuheimsen, wenn die Situation sich gut entwickelt, sucht aber sofort einen Sündenbock, wenn irgendetwas schief läuft.

Die 41. Infanteriedivision ist eine leicht unterdurchschnittliche Einheit, die auf Brusset stationiert ist. Die Quartiermeisterabteilung untersucht Berichte, dass Vorräte aus den Lagern der Division verschwinden. Außerdem hat der Sternenbundnachrichtendienst herausgefunden, dass Sokolov versucht, die Ermittlung so lange abzublocken, bis sein Stab die Vorräte oder den Grund für ihr Verschwinden ermittelt hat.

52. PANZERGRENADIERDIVISION (Der Stolz von Sevastapol)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Fatma Rafi

Die 52. ist an der Grenze des LXX. Korps zum LXII. Korps stationiert und erlebt nur wenige Angriffe durch Banditen oder Terroristen. Cohagens riesige Salzsteppen sind aus dem Weltraum zu erkennen, und der Salzabbau gehört zu den wichtigsten Industrien des Planeten. Die Flachheit der Steppen sorgt dafür, dass Kämpfe auf Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit basieren. Die beiden Einsatzregimenter der 521. BattleMech-Brigade bestehen aus *Mongoose*, *Hermes* und anderen schnellen BattleMechs, während das 5211. Kampfregiment wichtige Ziele verteidigt. Beide Infanteriebrigaden verwenden ausschließlich Luftkissenfahrzeuge.

General Rafi war eine Bürgerin der Republik der Randwelten, doch hat sie sich von allen Verbindungen mit ihrer Heimat losgesagt. Sie verließ die Republik und schrieb sich im ersten Rekrutierungsbüro der SBVS ein, das sie fand und hat seitdem nicht zurückgeblickt. Sie ist dem Sternenbund gegenüber extrem loyal, doch verabscheut sie den Ersten Konsul Stefan Amaris, was sie nicht geheim hält.

238. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Czech Lancers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Vicente Detweiler

Die Lancers, die auf der Welt Horsham an der Grenze zwischen Konföderation Capella und Vereinigten Sonnen stationiert sind, einen Sprung von der taurischen Grenze entfernt, werden oft angegriffen. Übergriffe durch Banditen und Terroristen sind an der Tagesordnung. Immer wieder finden sie Schwachstellen in der Verteidigung der Lancers, was die Zuversicht der Soldaten erschüttert und zu einer Belagerungsmentalität geführt hat. Zu ihren Problemen gehören der Abbau ihrer Fähigkeiten und Probleme mit örtlichen Autoritäten. Das LXX. Korps hat eine Infanteriebrigade und ein Luftgeschwader aus der 191. Division, sowie die wenigen Spezialkräfte-Teams, die sie entbehren kann, nach Horsham geschickt. General Detweiler spürt die Belastung deutlich: nach mehreren Attentatsversuchen hat seine Gesundheit gelitten und er verlässt nur noch selten das Hauptquartier seiner Einheit.

Die Lancers sind eine mittelschwere Division. Jede Infanteriebrigade verfügt über ein zugehöriges mittleres Panzerregiment und ein Artilleriebataillon.

152. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Eisfürsten)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ursula „Die Eishexe" Kauffman

Die 152. Sprunginfanteriedivision wird auch von Banditen und Terroristen unter Druck gesetzt, doch hat das zu anderen Ergebnissen geführt als auf Horsham. Die Eisfürsten sind auf Caldwell stationiert und führen aggressive Patrouillen durch, wodurch sie den Gegner provozieren, sie anzugreifen. Auf alle Angriffe folgen überwältigend machtvolle Gegenschläge. Mehrere Male wurden Kleinstädte und Dörfer umzingelt und genau durchforstet, auf der Suche nach militärischen Waffen und Terrorverdächtigen. Manche haben sich über diese Vorgehensweisen beschwert, doch hat der Erfolg der 152. Division die Beschwerden aufgewogen.

General Kauffman, eine hochgewachsene, nordische Frau aus Tharkad, wurde beschuldigt, in ihrem Vorgehen bei der Terrorkampagne kaltherzig zu sein. Sie hat sich entschieden, auf die Bedrohungen geradlinig zu reagieren und ging sogar so weit, sich selbst mehrere Male als Ziel anzubieten. Ihre Loyalität gegenüber ihren Truppen ist absolut und wird von diesen auch erwidert.

191. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Jederzeit, Überall, Egal Was)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Pericles Konstanopoulos

Wie alle Einheiten der Königlichen Abteilung ist die 191. gut ausgerüstet und gut ausgebildet. Sie dient als die Reserve des Korps. Aufgrund der aktuellen Situation an der Grenze hat die Division ausgiebig Terrorabwehrtaktiken trainiert und hat eine Infanteriebrigade und ein Luftgeschwader nach Horsham geschickt, um die Lancers zu unterstützen. Der Rest der Division verbleibt auf Anaheim und setzt ihr Training fort.

General Konstanopoulos ist ein umgänglicher Mann und ein bekannter Koch. Wenn er nicht im Dienst ist, findet man ihn meistens in der Küche, wo er jede Woche für seinen Stab Abendessen ausrichtet. Er verlangt, dass die Mahlzeiten, die in den Kantinen der Division serviert werden, die bestmögliche Qualität haben und überprüft regelmäßig alle Kantinen. Einmal im Monat überwacht er den Küchenstab der Division dabei, ein Abendessen für seine Truppen zu erschaffen, das einem Restaurant würdig wäre.

4. FLOTTE

Die 4. Flotte, die sich entlang der Grenze zum Kombinat bewegt, hat die Aufgabe, die Flagge des Sternenbundes zu präsentieren. Weil sie nicht von einem großen Teil der Bevölkerung des Kombinats gesehen werden, erleiden sie nicht dieselbe Abneigung wie die Bodentruppen der SBVS. Tatsächlich sind die Beziehungen zwischen der 4. Flotte und der Draconis-Kombinatsadmiralität (DKA) fast schon freundschaftlich zu nennen und freundliche Rivalitäten haben sich zwischen einigen der Schwadronen entwickelt. Es gab eine Reihe von informellen Übungen und einige kurzzeitige Offizieraustauschprogramme. Admiral Marina Akkayev-Cameron drückt ein Auge zu, wenn es um derartige Geschehnisse geht, in der Hoffnung, dass dies in Zukunft zu einer noch vollständigeren Kooperation führen könnte.

FÜHRUNG

Admiral Marina Akkayev-Cameron ist die Kommandeurin der 4. Flotte. Sie ist eine entfernte Cousine des Ersten Lords und eine hingebungsvolle Diplomatin und SBVS-Offizierin. Sie wurde in die 4. Flotte versetzt, um Umgang mit der Führung des Kombinats zu pflegen und zu beweisen, dass eine Frau ebenso gut anführen kann wie ein Mann. Sie behält die Kontakte zwischen ihren Schwadronsführern und den Marineoffizieren der DKA genau im Auge, doch hat sie die Aktionen nicht förmlich bewilligt. Akkayev-Cameron verzichtet auf ein bodenbasiertes Hauptquartier. Sie befehligt von der SLS *Camino Real* aus, dem einzigen Kriegsschiff der *McKenna*-Klasse in der Flotte und hängt ihre Kommandodivision an die 41. Linienschwadron an.

EINSATZ

Normalerweise patrouilliert eine Schwadron entlang der Grenze zwischen Commonwealth und Kombinat, eine weitere entlang der Grenze zwischen Kombinat und Vereinigten Sonnen und eine dritte an der Grenze zwischen Hegemonie und Kombinat. Die vierte Schwadron reist durch jeden Distrikt im Kombinat, besucht Garnisonen der SBVS sowie Hauptwelten der Distrikte und trifft sich mit hochrangigen Beamten des Kombinats. Normalerweise begleitet eine Schwadron der DKA jede Schwadron der SBVS, was zum aktuellen Auftauen der Beziehungen zwischen den Marinen geführt hat.

Zweimal im Jahr werden die Schwadronen neuen Posten zugeteilt und werden dabei von ihren Schatten aus dem Kombinat verfolgt.

HEIMATHAFEN

Der nominelle Heimathafen der 4. Flotte ist Halstead Station, in der Nähe der Grenze zwischen Kombinat und Hegemonie. Die Marinesoldaten-Komponente übt auf dem Planeten Zurückhaltung, weil sie keine Feindseligkeiten mit den Ortsansässigen aufkommen lassen will. Es hält sich selten mehr als eine Division gleichzeitig im System auf, normalerweise aus der Schwadron, die die Grenze zwischen Hegemonie und Kombinat patrouilliert. Divisionen, die hier postiert sind, benutzen die Zeit für die Wartung der Systeme ihrer Schiffe, für den Transfer von Besatzung und zur Ausbildung neuer Besatzungsmitglieder. Jede Division verbringt ungefähr einen Monat im System, ehe sie von einer anderen Division aus derselben Schwadron ersetzt wird.

41. LINIENSCHWADRON (Thors Hämmer)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Desmond Jecks

Die 41. Linienschwadron besteht technisch gesehen aus vier Divisionen, doch ist die Flottenkommando-Division der Schwadron nur aus Verwaltungsgründen zugeteilt und steht nicht unter dem direkten Befehl von Admiral Jecks. Jede der drei Divisionen der 41. ist um ein Kriegsschiff der *Texas*-Klasse und einen schweren Kreuzer der *Luxor*-Klasse aufgebaut, was jeder Division unvergleichliche Feuerkraft bringt.

Admiral Jecks, der Sohn von Sprungschiff-Konstruktionsarbeitern, fühlt sich im Weltraum wohler als auf jedem Planeten. Er hat seine Schwadron fest im Griff und prüft seine Schiffe die ganze Zeit durch Drills und Übungen.

42. ESKORTSCHWADRON (Sternenpaladine)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Quentin Puttock

Die 42. Eskortschwadron hat eine freundliche Rivalität mit einer Zerstörerdivision des Kombinats und hat mehrere formlose Übungen mit ihnen durchgeführt. Beide Seiten waren bei den Übungen sehr vorsichtig, weil sie der anderen Seite nicht all ihre Möglichkeiten präsentieren wollten. Die seltsame Mischung aus Antagonismus und Kameradschaft ist vielleicht ein hoffnungsvolles Zeichen.

Vizeadmiral Puttock spricht fließendes Japanisch und verteht die japanische Kultur, was bei seinem Umgang mit *Cho-sho* Joji Arita von unschätzbarem Wert war. Die SLS *Saturn* der *Aegis*-Klasse ist das Flaggschiff der 42. Schwadron.

43. ABRIEGELUNGSSCHWADRON (Sonnenwind)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Prudence Furnshill

Die 423. Abriegelungsdivision ist um drei Kampfkreuzer der Klasse *Black Lion* aufgebaut und ist die schnellste Schwadron der 4. Flotte. Weil die Reaktoren der *Black Lions* allerdings so schwer zu warten sind, reizt die Schwadron ihre Geschwindigkeit nur unter Kampfbedingungen aus. Sie hat nur eingeschränkten Kontakt mit ihrem Schatten aus dem Kombinat, der sich lieber in einiger Distanz zum Sonnenwind aufhält.

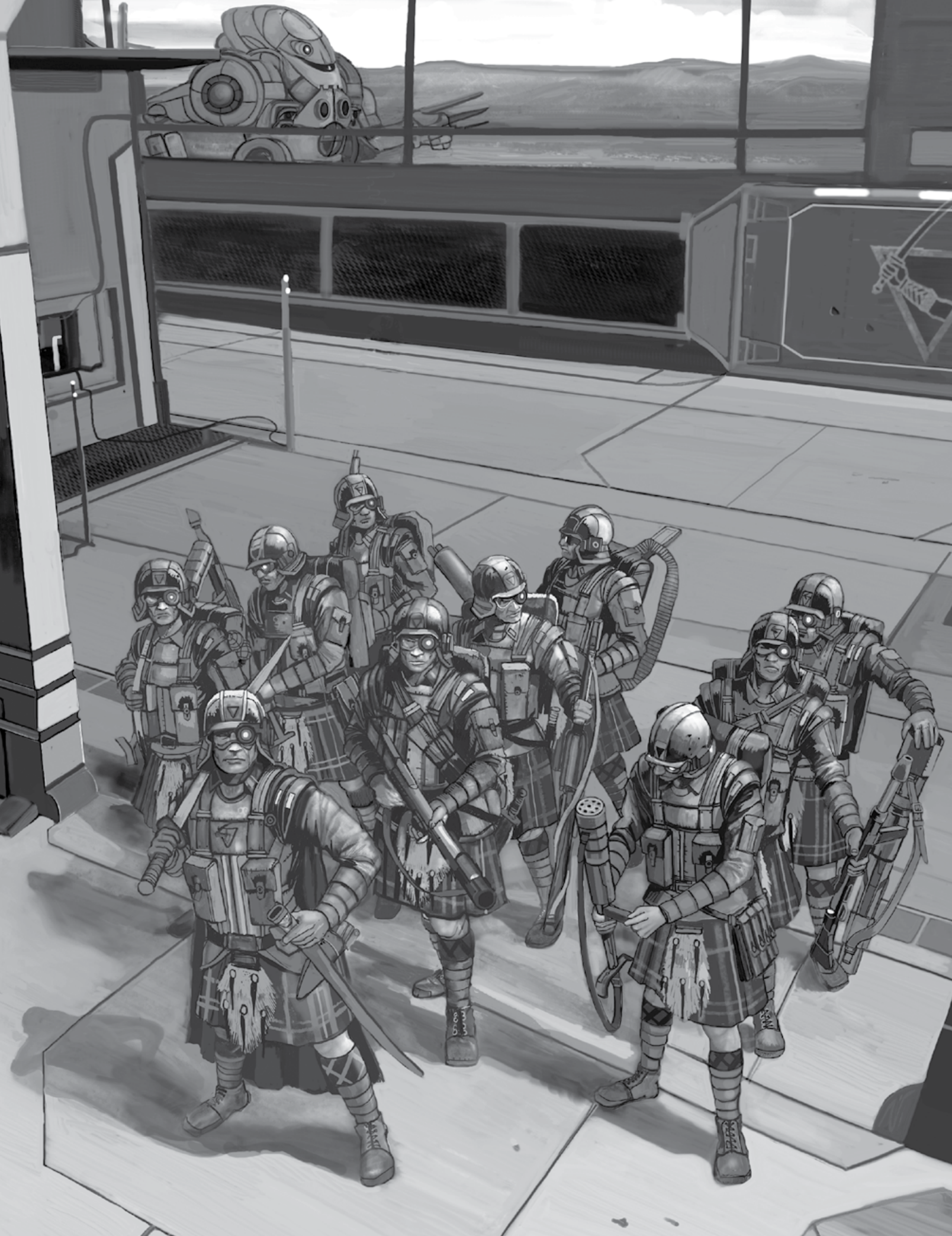
Admiral Furnshill wurde einmal als „ein herausragendes Beispiel der Durchschnittlichkeit" bezeichnet. Ihr Wehrpass zeigt eine durchschnittliche Statistik, effektiv aber nicht hervorstechend. Sie befehligt die Schwadron von der SLS *Keckenberg*.

44. HETZSCHWADRON (Die Fliegenklatschen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Jean-Paul Moreau

Admiral Moreau ist mit *Cho-sho* Phillip Garson befreundet, dem Kommandeur der Kombinats-Division, die die 44. Hetzschwadron beschattet. Beide Männer trinken gern und erzählen sich dabei geschmacklose Witze. Sie treffen sich regelmäßig und verbringen die Nächte damit, sich gegenseitig unter den Tisch zu trinken. Admiral Akkayev-Cameron blickt über diese Gelage hinweg, da es Moreau gelungen ist, einige Informationsbrocken aus Garson herauszuholen.

Die 44. ist um zwei der seltenen Hetzkreuzer der *Kimagure*-Klasse aufgebaut und verfügt nur über zwei Divisionen in Überstärke.



5. ARMEE

Die 5. Armee ist die größte der drei Armeen im Weltraum der Konföderation. Ihr Einsatzbereich ist die kernwärtige Hälfte der Konföderation, darunter die Planeten Sian, Capella, Sarna und St. Ives. Trotz des ausgedehnten Bereichs, den die 5. Armee abdecken muss, gibt es nur drei Korps, achtzehn Divisionen und unabhängige Regimenter im Wert einer weiteren Division.

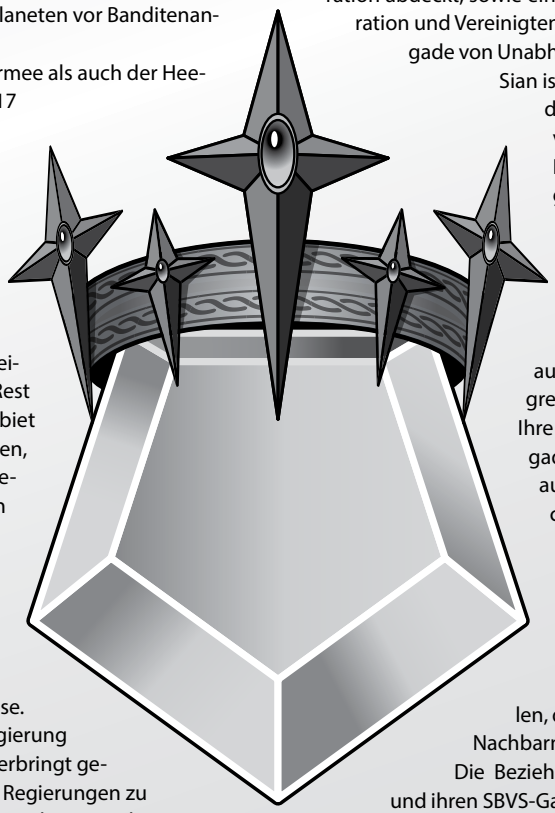
Die Beziehungen zwischen den SBVS und dem capellanischen Volk variieren, abhängig von der Entfernung zur Terranischen Hegemonie. Näher an Terra sind sie der Präsenz der SBVS gegenüber gastfreundlicher gestimmt. Die Regierung der Konföderation Capella war niemals zufrieden mit der Anwesenheit der SBVS und hat ihr Missfallen über offizielle und inoffizielle Kanäle zum Ausdruck gebracht. Die 5. Armee hat ihr möglichstes getan, um die Feindseligkeiten der örtlichen Bevölkerung durch harte Arbeit und den erfolgreichen Schutz einiger Planeten vor Banditenangriffen abzuschwächen.

Da sich sowohl die Hauptquartiere der 5. Armee als auch der Heeresgruppe Liao auf Epsilon Eridani befinden, 17 Lichtjahre von den nächsten Einheiten der 5. Armee entfernt, gewährt General Merga seinen Korpsführern freie Hand, wie sie ihre Einheiten lenken. Die Entscheidung hat bislang außerordentlich gut funktioniert.

FÜHRUNG

General Bram Merga kommandiert die 5. Armee seit über fünf Jahren. Er verbringt nur einige Monate im Jahr auf Episolon Eridani; den Rest der Zeit bewegt er sich durch das Einsatzgebiet der 5. Armee, um mit eigenen Augen zu sehen, welchen Situationen sich seine Truppen ausgesetzt sehen. Normalerweise fliegen er und ein kleiner Teil des Stabes auf einem Transporter der *Volga*-Klasse mit, der Ersatzpersonal zu den Einheiten der 5. Armee bringt und verlässt sich dann auf Marineeinheiten der SBVS, um durch seinen Kommandobereich zu reisen. Als Feldhauptquartier verwendet er ein modifiziertes Landungsschiff der *Lion*-Klasse.

Die Besuche sollen der capellanischen Regierung zeigen, dass die SBVS ihre Arbeit machen. Er verbringt genauso viel Zeit damit, sich mit den planetaren Regierungen zu unterhalten wie er mit seinen eigenen Einheitenkommandeuren verbringt. Als Bürger der Hegemonie ist sich Merga bewusst, dass es ohne die SBVS zu Chaos und Blutvergießen kommen würde und arbeitet an allen Fronten, um das zu verhindern. Drei seiner Kinder – Blair, Braden und Brianne – dienen ebenfalls in den SBVS.



STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Weil sie mehr als hundertfünfzig Planeten und zwei etwas angespannte Grenzen zu bewachen hat und nur über drei Korps verfügt, um dies auch zu bewerkstelligen, ist die 5. Armee weit verstreut. General Nicholes XXIV. Korps ist dafür zuständig, den Weltraum der Konföderation abzudecken, der nah an der Grenze zur Hegemonie liegt, sowie die inneren Planeten nahe an der Grenze zwischen Konföderation und Hegemonie. General Van Vleits LV. Korps ist für einen großen Abschnitt der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen zuständig sowie für einige der bedeutendsten Planeten der Konföderation. General Madsons LX. Korps ist so stationiert, dass es fast die Hälfte der Grenze zwischen Liga und Konföderation abdeckt, sowie einen kleinen Teil der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen. In jedem Korps patrouilliert eine Brigade von Unabhängigen Regimenter aktiv den Einsatzbereich.

Sian ist die einzige Hauptstadt eines Mitgliedsstaats, die nicht über eine stehende Garnison der SBVS verfügt. Dies ist die Folge der Paranoia der Konföderation, was die Präsenz der SBVS angeht. Aus diesem Grund hat der Sternenbundnachrichtendienst eine überdurchschnittlich große Präsenz auf dem Planeten.

MISSIONEN

Weil zwei ihrer Grenzen Banditenaktivität ausgesetzt sind, setzt die 5. Armee auf eine aggressive Herangehensweise zur Verteidigung. Ihre Korps sind normalerweise in vermischten Brigaden entlang der Grenze stationiert und warten auf Banditenangriffe, um dann mit den örtlichen Milizen oder Einheiten der SKC zusammenzuarbeiten. Die unabhängigen Regimenter stehen bereit, alle Konföderationsmilizen zu unterstützen, die angegriffen werden. Obwohl die drei Korpsführer aus drei unterschiedlichen Mitgliedsstaaten stammen, arbeiten sie eng zusammen, um sicherzustellen, dass die Konföderation Capella nicht von ihren Nachbarn ausgenutzt wird.

Die Beziehungen zwischen den örtlichen Regierungen und ihren SBVS-Garnisonen sind leicht feindselig. Die SKC haben eine widerwillige Arbeitsbeziehung mit den SBVS, besonders unter den Einheiten, die mit den SBVS-Einheiten zusammengearbeitet haben, um Banditenüberfälle aufzuhalten. Die Meinung der Zivilbevölkerung zur 5. Armee liegt irgendwo zwischen der ihrer Regierung und der ihres Militärs. Einige wenige Einheiten, wie das 15. Dracon-Regiment des LX. Korps, haben eine überdurchschnittlich gute Reputation unter den Bürgern der Konföderation Capella.

Die 5. Armee hat es also zusammenfassend geschafft, effektiv zu bleiben, ohne die Feindschaft der lokalen Bevölkerung auf sich zu ziehen.

XXIV. KORPS

Das XXIV. Korps grenzt an die Hegemonie, die Liga Freier Welten und die Vereinigten Sonnen an und stellt sicher, dass der Handel zwischen Hegemonie und Konföderation glatt läuft und die sich berührenden Grenzen friedlich bleiben. Von ihrem Hauptquartier auf Gan Singh aus befehligt General Nichole den kleinsten Einsatzbereich der Armee. Aufgrund der Nähe zur Hegemonie und der kurzen Grenzen im Einsatzgebiet des 24. Korps gibt es nur wenige Banditenangriffe. Stattdessen dient das XXIV. Korps als bereit stehende Reserve für die beiden anderen Korps und wahrt die örtliche Präsenz der SBVS.

Die Beziehungen zwischen den Bürgern und der SBVS-Garnison sind gut. So nahe an der Hegemonie genießen die meisten der Planeten die Vorzüge des Hegemonie-Handels und haben somit einen höheren Lebensstandard als der Rest der Konföderation.

FÜHRUNG

Generalmajor Amanda Nichole wurde im Lyranischen Commonwealth geboren. Nachdem sie an der Universität von Skye einen Abschluss in Politikwissenschaften gemacht hatte, schrieb sie sich in den SBVS ein. Nach der Offiziersschule wurde sie in der 187. Panzergrenadierdivision eingesetzt. Sie verbrachte die letzten 25 Jahre damit, die Karriereleiter zu erklimmen und verdiente sich vor drei Jahren das Kommando über das XXIV. Korps. Sie verfügt über ein fundiertes Wissen der politischen Situation der Planeten in ihrem Verantwortungsgebiet.

Der Stab des XXIV. Korps verfügt über einen überdurchschnittlichen Prozentsatz von Kindern aus wohlhabenden und adeligen Familien. Die Eltern dieser vorrangig zweit- und drittgeborenen Kinder sehen das XXIV. Korps als sicheren Ort, um ihre Nachkommen zu parken und sie in den SBVS dienen zu lassen. Nichole, die selbst bürgerlich ist, hat keine Probleme damit, diese Offiziere und ihre Kontakte zu verwenden, um ihr Verantwortungsgebiet ruhig und ihre Truppen gut versorgt zu halten.

LOGISTIK

Da es so nahe an der Hegemonie liegt, hat das XXIV. Korps nur wenige Versorgungsprobleme. Die Versorgungswege sind kurz und die örtlichen Bevölkerungen und Regierungen behindern die Lieferungen nicht. Die meisten Divisionslager sind voll ausgestattet. Die unabhängigen Regimenter haben den größten Bedarf, da sie die aktivsten Einheiten im Korps sind. Für die Zeiten, wenn Ersatzteile und Versorgungsgüter nicht verfügbar sind, verwendet Nichole die Kontakte ihres Stabs, um die benötigte Ausrüstung ausfindig zu machen und sie zu transportieren.

Durch den höheren Lebensstand auf den umgebenden Planeten können einige der Vorräte lokal eingekauft werden. General Nichole unterstützt die örtlichen Einkäufe als Möglichkeit für die Garnisonseinheiten, sich unter die örtliche Bevölkerung zu mischen. Mehrere Unternehmen wurden auf den Welten im Gebiet des XXIV. Korps gegründet, die die SBVS mit Vorräten versorgen. Die Regierung der Konföderation hat sich bislang nicht geäußert, doch ist sich der Sternenbundnachrichtendienst sicher, dass sie die Situation im Auge behalten.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die drei unabhängigen Regimenter – das 281. Leichte-Reiterei-Regiment und die 5. und 19. Husaren-Regimenter – sind, mit General Nicholes Worten ausgedrückt, „zum Teil Botschafter und zum Teil Texas Rangers". Die drei Regimenter nehmen sich diese Worte zu Herzen. Wo sie auch hingehen, die Mitglieder dieser drei Regimenter sind immer perfekt höflich und respektvoll gegenüber zivilen Regierungsbeamten. Alle drei Regimenter haben auch einige Anleihen aus dem amerikanischen Westen genommen. Beispielsweise tragen sie Stetsons anstelle von Feldkappen und benennen ihre Regimenter nach Western-Themen. Wie die Helden der alten Tri-Vids haben diese Regimenter mehrere Male den Tag gerettet und Banditenüberfälle an beiden Grenzen aufgehalten.

Das 281. Leichte-Reiterei-Regiment – Vaugn's Calvary – setzt auf seine Geschwindigkeit, um Gegner unerwartet zu erwischen und zieht sich dann wieder zurück, um aus anderer Richtung wieder anzugreifen und den Gegner so zu zermürben. Sowohl die 5. – Paulson's Posse – als auch die 19. – Langhorn's Rangers – erwischen einen Gegner und schlagen so lange weiter auf ihn ein, bis er auseinanderbricht. Wenn sie nicht gerade Banditenangriffe aufhalten, dann reisen die drei Regimenter umher, um Siedlungen zu besuchen und sich mit Leuten zu unterhalten. Dabei verkörpern sie das Beste, was der Sternenbund zu bieten hat.

83. BATTLEMECH-DIVISION (Die Balan-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ora Farkas

Die Balan-Division hatte seit ihrer Gründung eine recht ereignislose Geschichte, mit nur wenigen Scharmützeln mit Piraten und Banditen. Als der Grenzkrieg zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen endete, wurden die Brigaden der 83. an die Grenze geschickt. Nach achtzehn Monaten wurden die Brigaden zurück nach Styk beordert, wo sie seitdem geblieben sind. Aufgrund ihrer Position wurde die 83. zu einem auserwählten ersten Posten für junge adelige Offiziere und letzten Posten für Offiziersveteranen, ehe sie in den Ruhestand gehen. Die Jungoffiziere profitieren dabei von der Erfahrung der Veteranen.

General Farkas ist der älteste Soldat in ihrem Korps. Sie ist fast 95 Jahre alt und so rüstig wie manch jemand, der nur halb so alt ist. Sie hat bislang keinerlei Pläne, in den Ruhestand zu gehen.

150. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Rigel-Kentarus-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Fahkir Ben Hashim

Die 150. Königliche BattleMech-Division ist die beste Division der 5. Armee und hat in den Mars-Olympiaden der letzten Zeit zweimal den zweiten Platz erzielt. Sie sind eine von zwei Divisionen des XXIV. Korps, die an der Grenze zwischen Liga Freier Welten und Konföderation stationiert sind. Ihre Reputation sorgt dafür, dass Piraten noch einmal darüber nachdenken, ob sie sich wirklich mit ihnen anlegen wollen. Die 1501. BattleMech-Brigade besteht aus zwei Sturm- und einem Kampfregiment und kann eine gegnerische Streitmacht festnageln, während die 1502. BattleMech-Brigade, bestehend aus einem Kampf- und zwei Einsatzregimentern, dem Gegner in die Flanke oder den Rücken fällt. Die 1503. Infanteriebrigade verfügt über ein zusätzliches Panzerregiment.

General Ben Hashim hat jüngst das Kommando über die 150. übernommen, nachdem Generalmajor Gerik Chudzik zum Korpsführer des LVII. Korps befördert wurde. Er ist ein terranischer Bürger und sehr stolz auf seine Division. Er hat geschworen, ihre Tradition der Exzellenz fortzuführen.

72. INFANTERIEDIVISION (Die Gator Hunters)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Raoul "Cajun" LeHarbin

General LeHarbin ist in den gesamten SBVS wohl bekannt. Wenn er zornig oder aufgeregt wird, dann wird auch sein Cajun-Akzent unverständlicher. Nur seine vertrautesten Stabsmitglieder können ihn dann noch verstehen. Nichtsdestotrotz ist er ein herausragender Kommandeur und ein Mitglied des Ordens des Schwertes. Der General ist in Louisiana auf Terra aufgewachsen und jagte zusammen mit seinem Vater Alligatoren, ehe er sich bei den SBVS eingeschrieben hat. Gerne nimmt er seine neuesten Offiziere in einen örtlichen Sumpf mit, um „ein paar Alligatoren zu jagen".

Die 72. ist darauf spezialisiert, in Sümpfen und Mooren zu kämpfen. Alle BattleMechs der Division sind sprungfähig und die Infanteriebrigaden sind geschickt darin, Boote zu lenken, auf Langstreckenaufklärungsmissionen auszuziehen und sind wahre Meister der Taktiken kleiner Einheiten. Sie haben eine anhaltende Fehde mit der 197. Panzergrenadierdivision des LV. Korps.

175. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Wüstenratten)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Montgomery "Shadow" Taylor

The 175. Königliche Panzergrenadierdivision wird von der Quartiermeisterabteilung der SBVS als Testzentrum für einige der neuesten Ausrüstung im Inventar des Sternenbundes verwendet. Die Wüstenratten sind auf New Aragon stationiert und sind der letzte Halt, ehe die Ausrüstung an die Einheiten der SBVS ausgegeben wird. Aus diesem Grund sind eine Menge Techniker und Repräsentanten der Industrie vor Ort. Ausrüstung wird für ein ganzes Jahr unter normalen Bedingungen getestet, darunter auch Gefechtsbedingungen. Dieses Jahr hat einen großen Einfluss auf die Entscheidung der Quartiermeisterabteilung, ob die Ausrüstung ausgegeben wird.

General Taylor ist ein stiller, unauffälliger Mann. Er erhebt nur selten die Stimme und zeigt wenig Emotion, doch ist er einer der besten strategischen Denker der SBVS.

187. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Brandenburg Lancers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Arman Karayan

Die 187. Panzergrenadierdivision ist entlang der Grenze zwischen Konföderation Capella und Vereinigten Sonnen stationiert und ist die aktivste Einheit im ganzen XXIV. Korps. Die wenigen Banditenangriffe entlang der Grenze, die mit Truppen der SBVS zusammenstoßen, stoßen normalerweise auf die Lancers. Die Lancer haben ihren Stützpunkt auf New Hessen und spielen ein Hütchenspiel, in dem sie Brigaden entlang der Grenze bewegen und manchmal auf zivilen Transportern mitfahren, um ihre Bewegungen zu verstecken. Die anhaltende Bewegung hat die Koordination auf Brigadeebene verbessert, doch zum Nachteil der Organisation auf Divisionsebene. General Karayan hat erbeten, dass eine andere Division der 24. geschickt werden soll, um die 187. zu ersetzen, damit er seine Division zusammen trainieren kann.

General Karayans Enthusiasmus für Sport hat sich auf seine Soldaten übertragen, und die Lancers haben eines der umfangreichsten internen Sportprogramme in den SBVS.

189. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die New-Orleans-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nyoko Asagiri-MacNichols

General Asagiri-MacNichols ist die Tochter von Yumiko Asagiri, einer der bekanntesten Sängerinnen der Hegemonie, und dem SBVS-Oberst außer Dienst Lowe MacNichols. Sie wuchs sowohl in der Welt der Unterhaltung als auch in der des Militärs auf. Der General ist zwar eine ordentliche Sängerin, doch hat sie weder das Talent noch die Bühnenpräsenz ihrer Mutter. Sie ignorierte den Ratschlag beider Eltern und schrieb sich in den SBVS ein. Nach sechs Jahren führte ihr Weg sie zur Offiziersschule. Sie hat die letzten 25 Jahre damit verbracht, sich durch die Ränge hochzuarbeiten und wurde vor vier Jahren zur Divisionsführerin.

Die 189. Sprunginfanteriedivision trainiert besonders Stadtüberfälle. Die Infanterie verwendet ihre Sprungtornister, um von Gebäude zu Gebäude zu springen, Stärken von feindlichen Einheiten auszukundschaften und zu überwinden und schickt dann die BattleMechs vor, um sich um sie zu kümmern.

LV. KORPS

Das LV. Korps patrouilliert den Rest der Grenze zwischen Konföderation Capella und Vereinigten Sonnen und erhält Garnisonen auf einigen der wichtigsten Welten der Konföderation. Somit muss das Korps Diplomatie mit militärischer Einsatzbereitschaft verbinden.

Diese Diplomatie stellt einen heiklen Balanceakt dar, angesichts des Misstrauens der Konföderation gegenüber den Intentionen der SBVS. Sowohl Sarna als auch Capella haben eine Präsenz der SBVS in der Form von Garnisonen der BattleMech-Divisionen des LV. Korps, die diese mit einigen der besten Einheiten der Konföderation teilen.

Es gibt zwei Divisionen des LV. Korps, die zwei Sprünge entfernt stationiert sind. Außerdem bewegen sich die Unabhängigen Regimenter entlang der Grenze und unterstützen Einheiten der SKC, sollten diese um Hilfe bitten. Die letzten beiden Divisionen sind einen Sprung von Sarna oder Capella entfernt stationiert, als Erinnerung an Kanzler Liao, wie mächtig der Sternenbund ist. Der Sternenbundnachrichtendienst hat die Region als angespannt klassifiziert.

FÜHRUNG

Generalmajor Bertram Van Vleit hat seine Wurzeln im Draconis-Kombinat, doch seine Familie ergriff die Flucht, als Leonard Kurita ihren Tod anordnete. Sie flüchteten zur Hegemonie und erhielten nach Leonards Tod die Bürgerschaft in der Hegemonie. Bertram schloss sich den SBVS an und ging nach drei Jahren nach West Point, wo er als einer der besten seines Jahrgangs abschloss. Nachdem er beständig befördert worden war, wurde ihm vor vier Jahren das Kommando über das LV. Korps übertragen. Auch wenn er gezwungen war, aus dem Draconis-Kombinat zu flüchten, so kennt sich der General doch in der japanischen Kultur, Sprache und Kampfkunst aus.

Der Stab des LV. Korps hat sein Hauptquartier auf Truth und teilt seine Zeit darauf auf, zu versuchen das Korps zu leiten und das zerbrechliche Ego der Konföderation zu besänftigen. Die Abteilung für Verbindungsaufgaben der Mitgliedsstaaten hat große Teams sowohl auf Sarna als auch auf Capella stationiert, die die Aufgabe haben, die angespannte Situation unter Kontrolle zu halten.

LOGISTIK

Um den Stolz der Capellaner nicht mehr als unbedingt notwendig zu belasten, gibt es keine Königlichen Divisionen im LV. Korps und nur ein einziges Unabhängiges Königliches Regiment. Vorräte aus der Hegemonie treffen für die 5. Armee entsprechend des Zeitplans und intakt ein, doch mehrere Ladungen, die für die 6. Armee gedacht waren, sind nicht angekommen. Lagerhäuser auf Kittery, Lee und St. Ives werden als wahrscheinliche Fundorte für die fehlende Ausrüstung angenommen. Der Sternenbundnachrichtendienst ermittelt.

Die capellanischen bürokratischen Hürden und ihr Bestehen darauf, dass Ladungen von in Capella registrierten Sprungschiffen transportiert werden, hat sich mehr als Ärgernis und weniger als Problem herausgestellt. Im Lauf der letzten paar Jahre wurden sowohl die Quartiermeisterabteilung als auch die Abteilung für Verbindungsaufgaben der Mitgliedsstaaten zu Experten, was Zollgesetze der Konföderation und einzelner Planeten angeht. Die bürokratischen Gefechte mit Offizieren der Konföderation werden von den SBVS meistens gewonnen. Allerdings such General Van Vliet nach anderen Möglichkeit, um die SBVS intakt in diesen Bereich zu erhalten.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die Speerspitze des LV. Korps entlang der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen sind die Unabhängigen Regimenter – das 235. Leichten-Reiterei-Regiment, das 145. Husaren-Regiment und das 121. Königliche Dragoner-Regiment. Die drei Regimenter werden von den SKC an der Grenze nur widerwillig willkommen geheißen. Entsprechend müssen sie sich die ganze Zeit sowohl den SKC als auch den Banditen beweisen, die die Grenzregion plündern.

Das 121. Königliche Dragoner-Regiment – Donelda's Dragoner – tragen als einzige Königliche Einheit im LV. Korps eine große Last. Oberst Shepard Donelda und sein Regiment haben sich der Herausforderung gestellt und stellen oft den Hammer für den Amboss der SKC dar. Um ihre Versorgungslinien zu vereinfachen, verwenden die Dragoner vorrangig dieselbe Ausrüstung wie der Rest des Korps. Sie verlassen sich auf ihre Ausbildung und die wenige Ausrüstung der Königlichen Abteilung, die sie immer im richtigen Moment einsetzen.

Das 235. Leichte-Reiterei-Regiment – das den Spitznamen die Outriders trägt – hat eine Lieblingstaktik, die es verwendet: es teilt sich in Bataillone auf und greift die gegnerische Streitmacht gleichzeitig aus drei Richtungen an. Oberst Gadara Milbank hat dafür gesorgt, dass der Name Outriders an der Grenze gefürchtet wird.

Für das 145. Husaren-Regiment – die Schattenreiter – ist es die Mission, die Arbeit so schnell wie möglich zum Abschluss zu bringen. Sie verwenden das Wetter und die Dunkelheit zu ihrem Vorteil. Oberst Odwolf Winchester hat mehrere Jahre in der 77. Königlichen BattleMech-Brigade gedient und hat seine Erfahrung an seine Soldaten weitergegeben.

171. BATTLEMECH-DIVISION (Die Zhukov-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Reese „Redleg" Killkenny
Die Zhukov-Division setzt mehr auf Feuerkraft als auf alles andere. Ihr Kern besteht aus vier Sturmregimentern und zwei Kampfregimentern. Außerdem fügt die 171. Division jeder ihrer Brigaden ein Artilleriebataillon hinzu, sowie der 1714. Infanteriebrigade ein schweres Panzerregiment. Als Verteidiger können die Zhukov-Soldaten einen Feuerplan für die Artillerie erstellen, der den Angriff eines Gegners zerschmettern kann. Sie halten sich auf Sarna auf und sind bereit für Angriffe, die entweder von Eindringlinge von außerhalb oder von den örtlichen SKC-Einheiten ausgehen.

General Killkenny war für den größten Teil seiner Laufbahn ein Artillerieoffizier und drillt seine Soldaten ohne Unterlass, um die Artillerie bis zur Bataillonsebene zu integrieren. Er ist zuversichtlich, dass die 171. jeden gegnerischen Angriff überstehen kann, dem sie ausgesetzt sein könnte.

189. BATTLEMECH-DIVISION (Die Marshal-Ney-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nadia Romanov
General Romanov hat den größten Teil ihrer Karriere im Sternenbundnachrichtendienst verbracht. Bis sie das Kommando über das 654. Einsatzregiment übernommen hat, ist nicht viel über sie bekannt. Vor drei Jahren wurde sie zur Kommandeurin der 189. befördert. Was bekannt ist, ist dass General Romanov mehrere Jahre als Assistentin General Madsons vom LV. Korps verbracht hat. Den Großteil ihrer Laufbahn verwandte sie darauf, SBVS-Netzwerke zu sichern und in Netzwerke außerhalb der SBVS einzubrechen.

Seit der General das Kommando übernommen hat, wurde es unmöglich, die Codes der 189. zu cracken, während die Codes der capellanischen Garnisonen kompromittiert worden sind. Der Sternenbundnachrichtendienst hat genug über die capellanischen Garnisonen in Erfahrung gebracht, um jede taktische oder strategische Operation treffsicher vorherzusagen.

71. INFANTERIEDIVISION (Die Sydney-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Marcus Green
Die 71. hat einen Ruf als verlässliche Verteidiger und sind in Guerillataktiken ausgebildet. Die 713. BattleMech-Brigade besteht aus einem Sturmregiment, einem Kampfregiment und einem Einsatzregiment. Die 711. Infanteriebrigade kann über ein zugehöriges Artilleriebataillon verfügen, während die 712. Infanteriebrigade ein Pionierbataillon besitzt. Die Division hat die letzten beiden Jahre damit verbracht, kleine Forts und versteckte Bunker überall auf Ulan Bator zu errichten und zu trainieren, diese Wehranlagen zu verteidigen und anzugreifen.

General Green ist auch Marcus Green, der 9. Baron von DuKirk, doch weigert er sich, seinen Adelstitel zu verwenden, solange er Teil der SBVS ist. Er stammt aus einer Militärfamilie, hat eine solide militärische Bilanz und wird sich vermutlich in den nächsten drei Jahren zur Ruhe setzen.

197. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Florida-Sumpffüchse)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Linda Yamazaki
Die Sumpffüchse haben eine Fehde mit der 72. Infanteriedivision, die sich darum dreht, wer die besseren Kämpfer im Sumpf sind. Für die letzten fünf Jahre haben sich die beiden Divisionen in Sümpfen im ganzen Einsatzbereich der 5. Armee bekämpft. Beim fünften Mal unterbrach ein Banditenangriff die Übung und die Divisionen löschten die Angreifer gemeinsam aus.

Die 1973. BattleMech-Brigade besteht vor allem aus mittelschweren und leichten Mechs, die allesamt sprungfähig sind. Die Infanteriebrigaden verwenden Luftkissenfahrzeuge, mit einem zugehörigen Regiment an Luftkissenpanzern. Die Füchse verlassen sich auf ihre Geschwindigkeit und ihr Wissen über Sumpfgebiete, um den Gegner zu überraschen.

General Yamazaki wurde in einer von Leonard Kuritas Reinigungen zu einer Waisen und wurde von einem SBVS-Ehepaar adoptiert.

210. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Errai Laserers)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Dierdre O'Cuinn
Die Laserers sind die Definition einer durchschnittlichen SBVS-Division. Zwar haben sie keine hervorstechenden Eigenschaften, doch dafür auch keine allzu offensichtlichen Schwächen. Man kann sich darauf verlassen, dass sie ihre Befehle befolgen, doch fehlt ihnen der Funke, die Befehle auch kreativ umzusetzen. Kritiker der Division haben sie als die Stinklangweilige Division bezeichnet.

General O'Cuinn wurde als Person beschrieben, die „niemals in ihrem ganzen Leben auch nur einen originellen Gedanken hatte". Der General ist eine entfernte Cousine der Camerons und folgt normalerweise allen Befehlen, die ihr gegeben werden. Ihr Stab hat Erfahrung damit gesammelt, mehrere Operationspläne bereit zu halten, für den Fall, dass sich die Situation unerwartet ändert. General Van Vliet hält unauffällig die Augen nach einem Ersatz offen, doch ist es nicht möglich General O'Cuinn grundlos zu ersetzen.

116. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Arizona Devils)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nathan Sokolov
General Sokolov trinkt Wodka wie Wasser und seine Stimme ist selten leiser als ein Brüllen. Trotz seines aufgeblasenen, versoffenen Benehmens ist der General ein zwar aggressiver, doch berechnender Anführer, der jeden Vorteil sucht, den er gegen seinen Gegner ausnutzen kann. Sein Stab muss daran arbeiten, mit ihm mitzuhalten, da der General ständig in Bewegung ist. Er besucht ständig die Regimenter unter seiner Führung oder trifft sich mit General Van Vliet.

Die 116. sind Spezialisten für den Wüstenkampf und trainieren oft wochenlang in Truths Wüsten. Die Infanterie hat gelernt, ihre Sprungtornister zu verwenden, um den Wüstensand aufzuwirbeln und so ihren Vormarsch zu verbergen, während die BattleMechs der Division dasselbe mit ihren Sprungdüsen bewerkstelligen.

LX. KORPS

Der Einsatzbereich des LX. Korps deckt einen großen Teil der Konföderation ab, beginnend an der Grenze zwischen Liga Freier Welten und Konföderation, quer durch die Konföderation bis hin zur Grenze mit den Vereinigten Sonnen. Das Korps hat sein Hauptquartier auf Kashilia und ist das am weitesten verstreute Korps der 5. Armee. Keine Division ist näher als zwei Sprünge an einer anderen Division dran.

Da sich beide BattleMech-Divisionen näher an der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen befinden, verlässt sich die Präsenz der SBVS an der Liga-Grenze auf drei Infanteriedivisionen und zwei der drei unabhängigen Regimenter, die dem LX. Korps zugeteilt worden sind. Aufgrund des gerade zurückliegenden Grenzkrieges zwischen der Konföderation Capella und den Vereinigten Sonnen und den anhaltenden Banditenangriffen soll die Anwesenheit von zwei weiteren BattleMech-Divisionen verhindern, dass der Krieg wieder entflammt. Die Präsenz der 64. Infanteriedivision auf Harloc stellt eine strategische Reserve für beide Grenzen dar.

FÜHRUNG

Generalmajor Robert Madson wurde auf der Hegemonie-Welt Rio geboren. Ehe er sich den SBVS anschloss, erlangte er einen Masterabschluss in Cybersicherheit und ein Doktorat in Netzwerkwissenschaften. Trotz seiner Fertigkeiten legte seine Akte eine Reihe von Einsätzen in Gefechtsdivisionen nahe, anstatt ihn im Sternenbundnachrichtendienst verschwinden zu lassen. Sein psychologisches Profil zeigte, dass er ein praktisch veranlagter Offizier ist, der sich lieber auf dem Schlachtfeld aufhält als hinter einem Schreibtisch oder in einem Labor. Diese Einstellung hat zu mehreren Verbesserungen der Netzwerksicherheit der SBVS und leichten Verbesserungen der Zielerfassungs- und Kommunikationssysteme geführt, die in den ganzen SBVS verteilt werden. Sowohl die Quartiermeisterabteilung als auch der Sternenbundnachrichtendienst drängen ihn, eine Forschungsanstellung in der Hegemonie anzunehmen.

Der Stab des LX. Korps hat viel Mühe damit, die verstreuten Divisionen unter seiner Kontrolle zu koordinieren. Aufgrund der Entfernung gesteht General Madson seinen Divisionsführern mehr Freiheit dabei zu, sich um Probleme in ihrem jeweiligen Einsatzbereich zu kümmern.

LOGISTIK

Da es in dem Korps keine Königlichen Einheiten gibt, werden alle Vorräte durch die normalen Kanäle geliefert. Alle Lieferungen des LX. Korps, die an die Divisionen in der Nähe von Sian gehen, werden von der Maskirovka untersucht. Dies hat zu geringen Verzögerungen dieser Lieferungen geführt sowie zu einer starken Präsenz der Maskirovka auf Kashilla, Ipswich und Harloc. Abgesehen von einigen experimentellen Systemen, die derzeit auf Kashilla Tests unterzogen werden, gibt es im Korps keine fortschrittliche Ausrüstung.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Da das LX. Korps so viel Weltraum abzudecken hat, liegt es an den drei Unabhängigen Regimentern, den harten Wachdienst zu übernehmen. Entlang der Grenze zur Liga Freier Welten bewegen sich sowohl das 221. Leichte-Reiterei-Regiment als auch das 15. Dracon-Regiment, während das 146. Dragoner-Regiment einen kleineren Bereich entlang der Grenze zu den Vereinigten Sonnen patrouilliert.

Für das 221. Leichte-Reiterei-Regiment – die Lightning Riders – stellen Geschwindigkeit und Täuschung das Kernstück ihrer Taktiken dar. Sie verwenden Finten und Überfalltaktiken, um den Gegner in verschiedene Richtungen zu ziehen und dann einen Teil der feindlichen Streitmacht mit Geschwindigkeit und Überzahl anzugreifen.

Das 15. Dracon-Regiment ist ein mittelschweres Regiment, das bekannt dafür ist, sich um das Wohlergehen der Bürger zu kümmern. Sie ziehen es vor, ihre Gefechte abseits von zivilen Bevölkerungszentren auszutragen und kämpfen in urbanen Gebieten außerordentlich vorsichtig. Sie sind auch für ihre Wohltätigkeit bekannt – ein Teil der Vorräte und Ausrüstung, die vom 15. Dracon-Regiment erbeutet wird, wird an lokale Regierungen übergeben. Diese Spenden, die vor 30 Jahren vom damaligen Kommandeur des 15. begonnen wurden, sind Teil der Traditionen der Einheit geworden. Dieses Verhalten hat zu Misstrauen der capellanischen Regierung geführt.

Das 146. Dragoner-Regiment – Drayman's Dragoner – schert sich nicht um Finesse, sondern walzt einen Gegner von Anfang an nieder. Oberst MacColl Drayman, der Kommandeur des 146. Regiments, glaubt daran, dass Angriff die beste Verteidigung ist und führt aus dem Cockpit seines *Atlas* heraus, aus dessen Lautsprechern Dudelsackmusik dröhnt.

201. BATTLEMECH-DIVISION (Die Errai-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Marty "Chaos" Wolfson

Die Errai-Division hat dafür trainiert, unvorhersehbar sowohl in Angriff als auch in Verteidigung zu sein. Sie mischen Taktiken und Strategien, um den Feind zu verwirren, so dass dieser niemals den Überblick darüber erhält, was die 201. Division überhaupt tut. Hinterhalte, Finten und Angriffe aus mehreren Richtungen sind allesamt Teil von Errais Portfolio. Die BattleMech-Brigaden bestehen aus sechs Kampfregimentern, während die Infanteriebrigade zwei Ketten- und ein Luftkissenregiment im Einsatz hat.

General Wolfson hat den Spitznamen Chaos zum Teil aufgrund der Unvorhersehbarkeit seiner Division erhalten, zum Teil aber auch, weil er selbst so unvorhersehbar ist. Er zieht es vor, spontan zu planen und wirft manchmal einen Operationsplan um, weil er sich nicht richtig anfühlt. Er hatte damit öfter Recht als Unrecht.

213. BATTLEMECH-DIVISION (Die Carver-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sylvia "Silky" Akaei

General Akaei ist als Luft-/Raumpilotin zur Divisionsführerin aufgestiegen. Sie ist ein Mitglied einer einflussreichen Familie von New Earth und wollte eine Jägerpilotin werden, seit sie sechs Jahre alt war. Sie hat 34 Abschüsse erzielt und gewann drei Jahre in Folge das Geerson-Fliegerkreuz, was sie zur einzigen Luft-/Raumpilotin macht, die jemals diese Leistung erzielt hat.

Aufgrund von General Akaei ist das 2139. Luftgeschwader ein Experte für Kurvenkämpfe und Bodenunterstützung und ist dazu in der Lage, nahe an der Hauptfront zu agieren. Als Reaktion wurden die Brigaden sehr kompetent, wenn es um Luftabwehrfeuer geht. General Akaei hat um ein Luftabwehrregiment gebeten und es auch erhalten. Sie ermutigt den Wettbewerb zwischen den Boden- und Luftelementen ihrer Division.

64. INFANTERIEDIVISION (Die Freien Südafrikaner)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Garman Mpande

Die Freien Südafrikaner sind dazu in der Lage, in rauen Bedingungen zu operieren und Gelände zu durchqueren, das normalerweise als unpassierbar gilt. Die BattleMech-Brigade besteht aus einem Sturm-, einem Kampf- und Einsatzregiment, allesamt sprungfähig. Die Infanteriebrigaden sind ausgebildete Gebirgsjäger, die dazu in der Lage sind, in schwierigem Gelände zu klettern und zu kämpfen. Ein zugeteiltes Senkrechtstarter-Regiment kann eine volle Infanteriebrigade gleichzeitig transportieren.

General Mpande ist ein Häuptling der Zulu-Nation und ist durchdrungen von ihrer Geschichte und ihren Traditionen. Er ist ein großer, muskulöser Mann und trainiert regelmäßig mit dem Schild und kurzen Stoßspeer seiner Ahnen. Er fühlt sich aber gleichermaßen wohl mit BattleMechs und Lasergewehren.

191. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Upper-Silesian-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tryamon Brooks

Die 191. Panzergrenadierdivision ist in Querelen sowohl mit einer Garnison der Konföderation als auch mit einer Banditengruppe verstrickt, die an der Grenze zur Liga Freier Welten aktiv ist. Der Garnisonskommandeur der Konföderation, Oberst Gan Ling, gibt sich keine Mühe, seinen Hass auf die SBVS zu verbergen. Es gab einige Schlägereien.

Verschlimmert wird das Problem durch eine Banditengruppe, die regelmäßig Ipswich überfällt und ohne nennenswerte Verluste entkommt. General Brooks und Oberst Ling beschuldigen den jeweils anderen für den Erfolg der Banditen. Der Sternenbundnachrichtendienst hat Ermittlungen begonnen, da sich Ipswich in eine größere Konfrontation zwischen den SBVS und der Konföderation verwandeln könnte.

Die Silesians sind eine luftbewegliche Einheit mit ausreichend Senkrechtstartern, um beide Infanteriebrigaden auf einmal zu transportieren. General Brooks ist ein intelligenter und kompetenter Redner und hält seine Truppen an der kurzen Leine.

145. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Der Stolz von Berlin)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Annebel Mayfair

Der Sternenbundnachrichtendienst glaubt, dass die aufständische Bewegung von Carbonis von der Liga Freier Welten angeheizt wird und auf die Garnison der Konföderation abzielt. Die Berliner waren allerdings mehrere Male das Ziel von Bombenangriffen und Schießereien, was zu Verlusten für die SBVS geführt hat. Die Soldaten sind nun entweder auf Fort Dunedin beschränkt, die Heimatbasis der 145. Division, oder führen Feldübungen weit weg von allen terroristischen Zielen durch. Die Berliner sind mittlerweile sehr geschickt darin, sich schnell über unwegsames Gelände zu bewegen.

General Mayfair wurde einmal von einer Bande, die sie töten wollte, als „Affe" beschimpft. Als Antwort schickte sie höchstpersönlich einige Bandenmitglieder ins Krankenhaus und schloss sich am nächsten Tag den SBVS an. Sie ist klein, aber kräftig gebaut und geht niemals einem Kampf aus dem Weg. Sie wartet darauf, dass der Sternenbundnachrichtendienst die Terroristen ausfindig macht, damit sie sie eliminieren kann.

155. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Murchison Minutemen)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Wellington Bromhead

General Bromhead ist kein intelligenter Mann, eine Tatsache, die er gutgelaunt zugibt. Er stammt aus einer einflussreichen Hegemonie-Familie und wurde von ein paar Offizieren, die mit ihm gedient haben, als „fröhlicher Schwachkopf" bezeichnet. General Madson hat dafür gesorgt, dass der Stab der Minutemen der beste ist, den er zusammenstellen konnte - und Bromhead ist gerade schlau genug, um sich auf ihre Vorschläge zu verlassen. Auch wenn es ihm an Intelligenz mangelt, so kann man doch nichts Schlechtes über seine Tapferkeit sagen – er führte einen Sturmangriff gegen eine zahlenmäßig überlegene Banditentruppe an und zerstörte sie, was eine Stadt rettete und dazu führte, dass ihm die Sternenbund-Tapferkeitsmedaille verliehen wurde.

Die Minutemen haben keine Spezialisierung, doch haben sie schnelle Aufmärsche und Luftnahunterstützung trainiert.

5. FLOTTE

Die 5. Flotte hat die Aufgabe, die 2., 3. und 4. Armee in den Vereinigten Sonnen zu unterstützen. Aus diesem Grund verbringt sie den Großteil ihrer Zeit damit, die hochexplosiven taurischen und capellanischen Grenzen zu patrouillieren. Sie koordiniert sich mit der 11. und 19. Flotte an der taurischen Grenze und der 16. und 6. Flotte an der Grenze zwischen Sonnen und Konföderation. Dabei patrouilliert die 5. Flotte die Ecke, an der sich die Grenzen von Vereinigten Sonnen, Konföderation Capella und Taurus-Konkordat treffen sowie entlang der Grenzen in beide Richtungen. Aufgrund der Spannungen an beiden Grenzen sowie aufgrund der Banditenangriffe ist die 5. Flotte außerordentlich beschäftigt.

FÜHRUNG

Admiral Taro Marrkgrae wurde auf Nirasaki geboren und besuchte die Flottenschule von Keid. Er verbrachte den Großteil seiner Laufbahn in der 1. und 2. Flotte, bis ihm das Kommando über die 42. Eskortschwadron der 4. Flotte gewährt wurde. Admiral Marrkgrae hatte die unheimliche Fähigkeit, die Sternenpaladine überall dort auftauchen zu lassen, wo sie gebraucht wurden. Marrkgraes Schwadron war dafür verantwortlich, über 84 Banditenangriffe in sechs Jahren zu beenden oder aufzuhalten. Vor fünf Jahren wurde ihm das Kommando über die 5. Flotte übertragen. Er befehligt die Flotte von der SLS *Duke of York* der *McKenna*-Klasse.

EINSATZ

Die 5. Flotte entsendet die 54. und 57. Eskortschwadron an die Grenzen, wo sie patrouillieren und alle vier Monate die Grenzen wechseln. Die 52. Linienschwadron bleibt auf Midale, immer bereit, jede der anderen Schwadronen zu unterstützen. Die 59. Aufklärungsschwadron springt die Grenze entlang und erforscht unbesetzte Systeme, ob sich dort Banditenstützpunkte befinden.

Ein großer Teil der 5. Flotte wurde in den letzten Monaten für Transportaufgaben herangezogen, wobei sie die schweren Versorgungskonvois begleiten, die auf dem Weg ins Taurus-Konkordat sind, weil dort die Spannungen steigen.

HEIMATHAFEN

Midale ist der Heimathafen der 5. Flotte, weil die Welt zentral im Patrouillenbereich der Flotte liegt. Die orbitalen Anlagen sind grundlegend ausgestattet; ausreichend, um kleinere Reparaturen vorzunehmen, beispielsweise um Panzerung zu ersetzen, oder um Schiffe neu zu versorgen. Der Großteil der Kommandostruktur der 5. Flotte ist auf Midale selbst. Die SLS *Duke of York* bleibt in der Umlaufbahn um Midale, bereit sich der 52. Schwadron anzuschließen, sollte diese in einen Einsatz gehen. Die 52. verbringt ungefähr die Hälfte der Zeit damit, das System zu patrouillieren, den Rest der Zeit in der Umlaufbahn um Midale.

52. LINIENSCHWADRON (Goldenes Feuer)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Aurelia Gomez

Die 52. Schwadron, die um die SLS *Sevastapol*, ein Schlachtschiff der *McKenna*-Klasse sowie zwei Kriegsschiffe der *Texas*-Klasse gruppiert ist, ist der Hammer der 5. Flotte, wenn es notwendig wird. Die Schwadron verbringt den Großteil ihrer Zeit im Midale-System, drillt die ganze Zeit und führt Übungen mit besuchenden Schwadronen der SBVS oder AVS aus. Wenn die 52. in den Einsatz geht, dann ergänzt die SLS *Duke of York* die ohnehin schon beträchtliche Feuerkraft des Goldenen Feuers um ein zusätzliches Kriegsschiff.

54. ESKORTSCHWADRON (Void Spiders)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Cavell Renwick

Admiral Renwick war der Schwergewichts-Boxchampion der SBVS als er jünger war, und diese Einstellung ist immer noch ziemlich dominant in den Gedanken seiner Schwadron. Auch wenn sie kein Schiff haben, das größer als ein Schwerer Kreuzer ist, patrouillieren die Void Spiders ihren Einsatzbereich aggressiv in Divisionsstärke und fordern jeden heraus, sie anzugreifen.

Die SLS *St. Lawrence*, ein schwerer Kreuzer der *Aegis*-Klasse, ist das Flaggschiff der Schwadron.

57. ESKORTSCHWADRON (Star Slashers)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Chaviva Roberts

Die Schwadron ist um drei Schwere Kreuzer der Klasse *Sovetskii Soyuz* aufgebaut, darunter auch die SLS *De Ruyter*, das Flaggschiff. Die 57. führt Banditenpatrouillen und Rettungsmissionen entlang der Grenze aus. Der schwache Luft-/Raumzweig der Schwadron sorgt dafür, dass der Großteil der Belastung der Luft-/Raumverteidigung von den Zerstörern und Fregatten der Schwadron aufgefangen wird.

Admiral Roberts ist dünn und blass, aber außerordentlich gesund. Sie hat einen Abschluss in K-F-Technologie und schreibt Arbeiten zu verschiedenen Aspekten der Technologie und der Wissenschaft dahinter.

59. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Silent Specters)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Severin Littlejohn

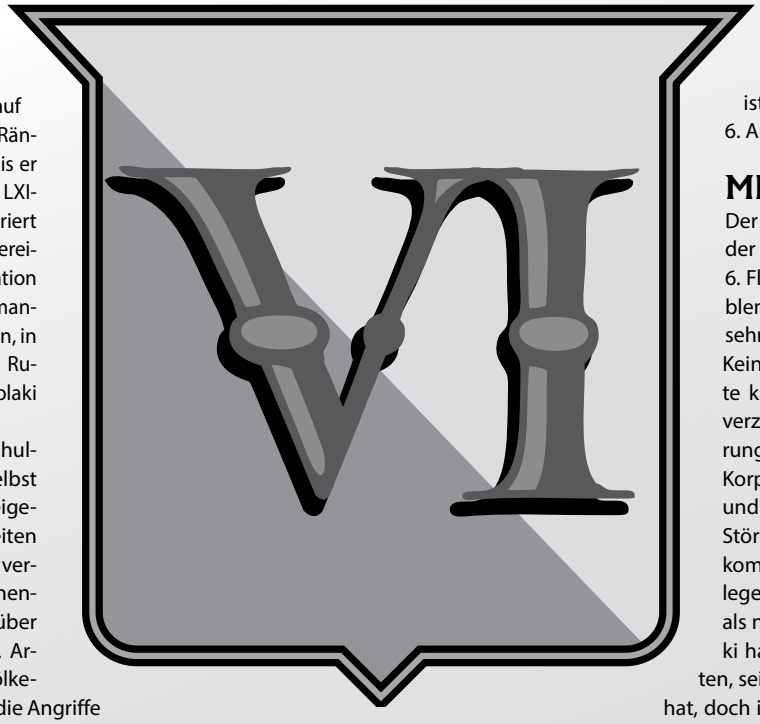
Admiral Littlejohn spricht fließend sieben Sprachen und acht Dialekte, besitzt zwei Doktortitel und vier Master-Abschlüsse in verschiedenen Fächern und hat mehrere Male an den Akademien der SBVS unterrichtet. Von seinem Flaggschiff aus, der *SLS Surveillante* der Klasse *Lola III*, befehligt er die Specters auf ihrer Suche nach Banditenstützpunkten, illegalen Bergbauoperationen und militärischer Aufrüstung. Die 59. Schwadron wird in Einheiten zu drei Schiffen eingesetzt und erkundet unbewohnte Systeme – die bewohnten Systeme überlassen sie den Eskortschwadronen.

6. ARMEE

Die 6. Armee ist eine der drei Armeen, die innerhalb der Konföderation Capella stationiert sind, und gehört zu den kleinsten Armeen in den SBVS. Die 6. Armee ist die zweite der drei leichten Armeen der SBVS und verfügt nur über 3 Korps und gerade einmal fünfzehn Divisionen, ohne Unabhängige Regimenter. Im Vergleich dazu hat die 4. Armee vier Korps, doppelt so viele Infanteriedivisionen und eine ganze Division Unabhängiger Regimenter.

Auch wenn die Berufsheeresabteilung der 6. Armee befohlen hätte, den Grenzkrieg von 2760 – 2762 zwischen Konföderation Capella und Vereinigten Sonnen zu beenden, hätte die geringe Größe und der Mangel an starken Transportressourcen es schwierig gemacht, wenn nicht sogar unmöglich, einen solchen Auftrag durchzuführen. Aus diesem Grund war die Armee nur ein Beobachter und war nicht imstande, etwas zu unternehmen.

Die geringe Größe und der Mangel an Ressourcen behindern die Bestrebungen der 6. Armee noch weiter. Kombiniert man das mit einer Bevölkerung, die ihnen bestenfalls gleichgültig gesonnen ist, sieht man, dass General Janeth Apostolaki und sein Kommando einen schweren Kampf auszutragen haben.



FÜHRUNG

General Janeth Apostolaki wurde auf Sirius geboren und stieg durch die Ränge der Königlichen Abteilung auf, bis er schließlich das Kommando über das LXIII. Korps übernahm. Er war so frustriert wie der Rest der 6. Armee, als die Vereinigten Sonnen und die Konföderation ihren Krieg austrugen. Als der Kommandeur der 6. Armee, General Oversteen, in den Nachwehen des Krieges in den Ruhestand ging, wurde General Apostolaki zu ihrem Nachfolger ernannt.

General Apostolaki wurde beschuldigt, arrogant zu sein, doch er selbst würde sagen, dass er nur seinen eigenen Fähigkeiten und den Fähigkeiten der Soldaten unter seinem Befehl vertraut. Er glaubt stark an den Sternenbund und ist im Privaten wütend über den geringen Respekt, den die 6. Armee von der capellanischen Bevölkerung erhält, besonders von jenen, die Angriffe auf die SBVS-Truppen auf Yuris ausführen, das Hauptquartier der Armee.

Es gibt Gerüchte, dass Apostolaki und seine Stabschefin, Generalleutnant Natasha Boryska, eine Beziehung führen. Beide sind unverheiratet und General Boryska war bei General Apostolaki, seit er ein Regimentsführer war. Der Sternenbundnachrichtendienst ermittelt, hat bislang allerdings nichts entdeckt.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Mit nur drei Korps ist die 6. Armee sehr stark über ihren ganzen Einsatzbereich verstreut. Das Gebiet ist zwar klein, doch hat der Mangel an angemessenen Transportmitteln es fast unmöglich gemacht, die Brigaden von Planet zu Planet zu bewegen.

Das XXXVIII. Korps bewacht die drehwärtige Hälfte der Grenze zwischen Konföderation und Peripherie, von Hurik bis zur Grenze zwischen Konföderation, Konkordat und Vereinigten Sonnen, sowie einen Teil der Grenze zwischen Konföderation und Sonnen. Eine Division beschützt hierbei das BattleMech-Forschungszentrum auf Victoria. Das LVII. Korps bewacht die Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen von Safe Port bis nach Shoreham, wobei drei Divisionen ihren Stützpunkt auf Welten tiefer in der Konföderation haben. Das LXIII. Korps ist abseits der Grenze stationiert, auf Welten, die zwischen den anderen beiden Korps liegen.

Versorgungsprobleme tun sowohl dem XXXVIII. als auch dem LXIII. Korps weh. Das LVII. Korps ist weniger von den Versorgungsproblemen betroffen, muss sich aber mit ziviler Unzufriedenheit herumschlagen. Übergriffe von Banditen überall entlang der Grenze haben dem Ansehen der 6. Armee nicht geholfen. Da sie von Versorgungsverzögerungen, feindlichen Zivilisten und nicht enden wollenden Banditenangriffen behindert werden, ist die Moral unter den Soldaten der 6. Armee im Keller.

MISSIONEN

Der Transport ist die Verantwortung der Transportunterabteilung und der 6. Flotte, doch haben die eigenen Probleme der Marine dieses Unterfangen sehr unzuverlässig werden lassen. Keine der beiden Flotten in Reichweite kann auf die erforderlichen Schiffe verzichten. Die capellenische Regierung hat versucht, die Bewegung der Korps-Ressourcen einzuschränken und bezieht sich darauf, dass es zur Störungen der Umwelt und Wirtschaft kommt. In allen entsprechenden Angelegenheiten lassen sie sich mehr Zeit, als notwendig wäre. General Apostolaki hat Unabhängige Regimenter erbeten, seit er das Kommando übernommen hat, doch ist die Berufsheeresabteilung nicht dazu in der Lage oder bereit, der Bitte auch nachzukommen.

Diese Einschränkung der Mobilität des Korps hat zu einer statischen Verteidigung geführt, in der sich die meisten Divisionen auf die ihnen unterstellte Welt konzentrieren. Das führt dazu, dass viele Welten von den Milizen der Konföderation verteidigt werden müssen. Banditenüberfälle auf diese Welten haben sich verdreifacht, was zu einer Welle der Abneigung gegen die 6. Armee geführt hat. Diese Wut hat sich in eine Reihe von Terrorangriffen gegen Einheiten der SBVS verwandelt, darunter auch Angriffe auf das Hauptquartier der 6. Armee.

XXXVIII. KORPS

Das XXXVIII. Korps besteht aus nur fünf Divisionen und ist zuständig für die Hälfte der Grenze zwischen Konföderation und Peripherie und ein Drittel der immer noch angespannten Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen. Da die 19. Infanteriedivision die Aufgabe hat, das Carlos-Dangmar-Lee-Battlemech-Forschungszentrum auf Victoria zu beschützen, beschloss Generalmajor Kaatje Van Pelt, ihre beiden BattleMech-Divisionen entlang der Peripherie-Grenze zu postieren und ihre verbleibenden beiden Infanteriedivisionen an der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen. Sie wusste, dass sie Unterstützung von der 4. Armee erhalten würde, sollte es zu weiteren Kämpfen an dieser Grenze kommen.

Nicht nur stellt das XXXVIII. Korps einen Schutz vor Banditen dar, sie müssen auch mit einer feindseligen Bevölkerung zurechtkommen, die sie als Eindringlinge sehen, die nichts unternehmen um sie zu beschützen. Die Capellaner haben die Gedanken ihrer Bürger auf subtile Weise beeinflusst und den Sternenbund als das Problem dargestellt. Die Reaktion der Bevölkerung reicht von Demonstrationen über Aufstände bis hin zu einer aktiven Terrorkampagne auf Yuris.

FÜHRUNG

Generalmajor Kaatje Van Pelt ist seit dem Jahre 2757 die Kommandeurin des XXXVIII. Korps. Sie ist die Tochter von zwei Professoren der Donegal-Universität. Anstatt ihrer Familie nachzufolgen und selbst den Lehrberuf zu ergreifen, entschied sie sich für die SBVS und besuchte die Kriegsakademie Mars. Ihre Karriere war solide, bis sie die Kommandeurin des XXXVIII. Korps wurde, wo die Unfähigkeit, während des Capella-Sonnen-Grenzkrieges irgendetwas zu unternehmen, sie zermürbt hat. Aufgrund der jüngsten Terrorkampagnen, die auf Yuris ausgetragen werden, hat sie Depressionen entwickelt und begonnen, stark zu trinken. Dies hat ihre Führungsfähigkeiten stark beeinträchtigt. Ihr loyaler Stab arbeitet daran, das XXXVIII. Korps am Laufen zu halten, Van Pelts Probleme vor dem Korps zu verbergen und sie aus ihrer Depression zu ziehen.

General Apostolaki ist sich der Situation um Van Pelt bewusst und behält sie genau im Auge. Er will Van Pelt nicht ihres Amts entheben, da sie schon seit Jahrzehnten befreundet sind, doch wenn sich ihr Zustand nicht bessert, hat er vielleicht keine andere Wahl.

LOGISTIK

Das XXXVIII. Korps hat schwerwiegende Versorgungsprobleme. Die meisten Divisionen besitzen nicht mehr als 70 Prozent ihrer normalen Munitionsreserven und die Ersatzteillager liegen 40 Prozent unter den Mindestanforderungen der SBVS. Berichte gehen davon aus, dass das XXXVIII. Korps, sollte die aktuelle Situation nicht zu einem Ende finden, unfähig sein wird, alles außer den grundlegendsten Verteidigungsaufgaben zu übernehmen. Die Probleme umfassen Schwierigkeiten mit den Transportrouten, bürokratische Hürden durch die Capellaner und Terrorangriffe. Die Capellaner bestehen darauf, dass nur in Capella registrierte Sprungschiffe Sternenbund-Fracht innerhalb der Grenzen der Konföderation transportieren und weisen der Fracht dann eine niedrige Priorität zu. Wenn die Fracht dann endlich transportiert wird, wird sie an fast jedem Zwischenhalt von capellanischen Zollbeamten inspiziert, um nach Schmuggelware zu suchen.

Glücklicherweise verfügt das XXXVIII. Korps über keine Königlichen Einheiten, so dass keine fortschrittliche Ausrüstung an das Korps verschifft werden muss.

89. BATTLEMECH-DIVISION (Die Zyklop-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Thomas Merryweather
Die 89. Division ist auf Hurik stationiert und fühlt sich vom Rest des Korps isoliert. Die Konföderations-Bevölkerung ist klein und hat nur wenig Kontakt mit der Garnison. Zehn Prozent der Fahrzeuge der Division und fünfzehn Prozent ihrer BattleMechs benötigen dringend Ersatzteile. Die Teile werden aufgrund des langen Versorgungswegs und durch die Zollinspekteure der Konföderation aufgehalten. Dies hat dafür gesorgt, dass beide BattleMech-Brigaden um fast zwei Bataillone unterbesetzt sind, da BattleMechs auseinandergenommen werden, um den Rest einsatzbereit zu halten.

General Merryweather wurde in den Vereinigten Sonnen geboren und ist von der Situation seiner Division frustriert. Er hat General Van Pelt gegenüber sein Missfallen deutlich zum Ausdruck gebracht.

190. BATTLEMECH-DIVISION (Die Procyon-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alexis Jacqueme
Die 190. Division leidet an ähnlichen Problemen wie die 89. Division, doch im Gegensatz zu Hurik ist die Bevölkerung auf Larsha größer und weniger zurückhaltend in ihrer Abneigung gegen die Garnison. Die Division kämpft einen kleinen Krieg der Einschüchterung und der grausamen Scherze, der gerade nicht die Ebene von Terrorismus erreicht. Es wurde zwar niemand umgebracht, doch haben die Procyons ihren Sinn für Humor schon vor einer Weile eingebüßt. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Soldaten in der nahen Zukunft überreagieren, ist ziemlich hoch.

General Jacqueme stammt aus der Hegemonie und tat bis vor kurzer Zeit ihr Bestes, um ihre Truppen unter Kontrolle zu halten. Nachdem sie allerdings in einem der Streiche mit Gülle übergossen wurde, hat sie jeden Versuch, mit der örtlichen Bevölkerung diplomatisch zu agieren, aufgegeben.

23. INFANTERIEDIVISION (Pflicht ist Ehre, Ehre ist Leben)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Irene Copello
Die 23. Infanteriedivision ist auf Sirdar eingesetzt und hat drei Probleme: wöchentliche Demonstrationen oder sogar Aufstände, fehlende oder gestohlene Vorräte und eine capellanische Regierung, die alles tut, was sie kann, um die Arbeit der Division zu behindern. Die Infanteriebrigaden wurden gezwungen, sich in Aufstandsunterdrückung zu üben. Copello will ihre BattleMechs nicht bei den Demonstrationen eingesetzt sehen, da sie fürchtet, dass ihre Anwesenheit das Problem nur verschlimmern würde. Außerdem geht der Division langsam die Ausrüstung zur Aufstandsunterdrückung aus. Andere fehlende Ausrüstung schränkt die Bereitschaft der 23. stark ein und die Regierung von Sirdar hat jede bürokratische Straßensperre aufgestellt, die sie nur finden konnte.

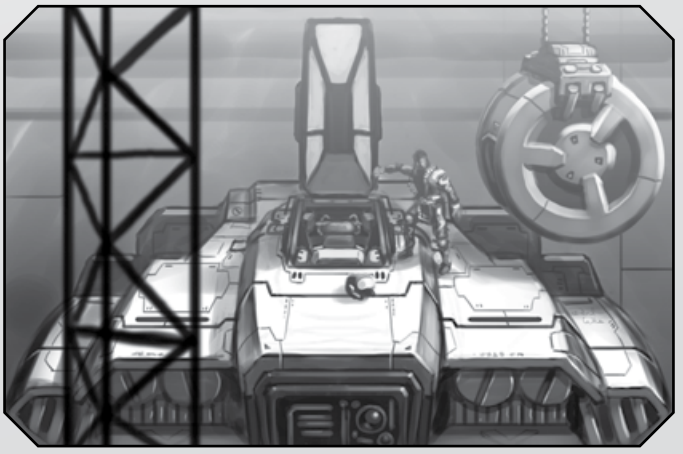
General Copello ist so angeekelt von der Situation, dass sie einen Rücktritt in Erwägung zieht.

19. PANZERGRENADIERDIVISION (Tunnelratten)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Xavier Diaz
Aufgrund von Victorias rauem Wetter lebt die Bevölkerung des Planeten unter der Erde. Die 19. Panzergrenadierdivision hat auf diesem Planeten die Aufgabe, das Carlos-Dangmar-Lee-BattleMech-Forschungszentrum zu bewachen. Dies liegt unter einem großen Berg, nicht zu weit von Fort Lee entfernt, der Heimatbasis der Tunnelratten. Aufgrund dieser Bedingungen sind die Tunnelratten kompetent darin, unter der Erde zu kämpfen. Die beiden Sturmregimenter und das eine Kampfregiment der 193. BattleMech-Brigade können in den Tunneln wirklich übermächtig sein. Die beiden Infanteriebrigaden sind mit Radfahrzeugen ausgerüstet. Zusätzlich wurde ihnen ein Pionierregiment zugeteilt.

General Diaz, ein ausgebildeter Pionier, scheint eine seltsame Wahl dafür zu sein, eine Gefechtseinheit anzuführen, doch hat er langjährige Erfahrung bei der Konstruktion von Tunneln und mit den Gefahren, die ein Kampf in ihnen mit sich bringt.

51. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Davin's Devils)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gilbert Dayan
Die 51. Division ist die Speerspitze der Bemühungen der SBVS, sich um eine Terrorgruppe zu kümmern, die es sich zum Ziel gesetzt hat, die 6. Armee von Yuris zu vertreiben. Da sich sowohl das Hauptquartier der 6. Armee als auch das des XXXVIII. Korps auf dieser Welt aufhalten, wissen die Soldaten der 51. genau, dass sie sich aus dem Kampf nicht zurückziehen können. Allerdings haben mehrere Autobomben, die SBVS-Ziele angegriffen haben, sowie eine Reihe von Scharfschützenangriffen, darunter auch einer, dem es gelang, General Dayan zu verwunden, das Temperament der Devils gereizt. Nur Dayans unzweideutige Befehle halten sie unter Kontrolle.

Generalmajor Dayan, ein knallharter Offizier, erholt sich gerade von seinen Verletzungen. Er war einer der Jahrgangsbesten in West Point und wird für für den nächsten offenen Posten als Armeeführer in Erwägung gezogen.



LXIII. KORPS

Das LXIII. Korps ist zuständig für die inneren randwärtigen Planeten der Konföderation und muss sich nicht mit derselben offenen Feindseligkeit herumschlagen wie die anderen Korps. Stattdessen werden sie wie ein Gast behandelt, der die Gastfreundschaft überbeansprucht hat. Der Großteil der Streitigkeiten ist subtil und unter der Oberfläche. Die Soldaten werden von den Bürgern ignoriert, während die planetaren Regierungen nur langsam auf Anfragen der SBVS reagieren und jede Zusammenarbeit schwierig gestalten. Wie die anderen Korps hat das LXIII. Korps Schwierigkeiten mit der Versorgungskette, doch mit Ausnahme der 249. BattleMech-Division müssen sie sich zumindest nicht mit regelmäßigen Piratenüberfällen auseinandersetzen.

FÜHRUNG

Generalmajor Gustav Bjonstad sieht mehr wie ein Buchhalter als wie ein General der SBVS aus. Er spricht fließendes Mandarin und Kantonesisch, da seine Mutter aus China stammt. Er ist auch ein wahrer Meister der Bürokratie. Seine Doktorarbeit schrieb er über die inhärenten Probleme der Bürokratie und wie man sie überwinden kann, um zu einer effektiven Regierung zu gelangen. Das Kommando über das LXIII. Korps wurde ihm zugeteilt, damit er eine Möglichkeit findet, die bürokratischen Hürden zu überwinden. Nach einem Jahr hat er einige Fortschritte bei der Zusammenarbeit mit den capellanischen Regierungen im Einsatzbereich seines Korps erzielt.

General Bjonstad versucht auch, einige vertrauenswürdige Leute zu finden, die die capellanische Regierung und Kultur gut kennen. Die Teams der Abteilung für Verbindungsaufgaben der Mitgliedsstaaten, die im Korps aktiv sind, sind schrecklich unterbesetzt, schlecht ausgebildet und nicht dazu in der Lage, ihre Arbeit zu erledigen. Das Problem ist, dass diejenigen, die am besten für diese Posten geeignet sind, capellanische Bürger oder ehemalige Capelanner sind, die nicht den geringsten Wunsch verspüren, in die Konföderation zurückzukehren.

LOGISTIK

Die Versorgungsprobleme, die die 6. Armee plagen, lassen sich am besten mit einem Blick auf die Probleme des LXIII. Korps illustrieren. Nur die 4. Königliche Infanteriedivision hat keinerlei Versorgungsprobleme, was zum Teil daran liegt, dass sie ihre eigene Versorgungslinie erhalten, zum Teil an der Reputation der Ghurka Rifles. Für den Rest des LXIII. Korps fehlen immer wieder Teile von Lieferungen, oder ganze Lieferungen kommen einfach gar nicht an. Der Sternenbundnachrichtendienst ermittelt in der Angelegenheit und hat die Suche auf mehrere Planeten innerhalb des capellanischen Raums eingeschränkt.

Die Gleichgültigkeit der örtlichen Bevölkerungen und die Einmischung der Regierung hat es bestenfalls schwierig gemacht, lokale Vorräte einzukaufen. Einige capellanische Firmen weigern sich, Geschäfte mit den SBVS zu machen, und die meisten, die dazu bereit sind, verlangen Preise, die zehn bis fünfzehn Prozent über den Marktpreisen liegen. General Bjonstad arbeitet daran, Kontakte in allen Bereichen der Geschäftssphäre der Konföderation zu kultivieren, doch wird davon ausgegangen, dass der capellanische Nachrichtendienst versucht, die Bemühungen des Generals zu unterbinden.

231. BATTLEMECH-DIVISION (Die Fletcher-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Levka Horwitz
Die 231. Division wird von der Regierung von Bellatrix behindert, die jedes Mal, wenn die Fletchers ihren Stützpunkt in Gruppen über Truppgröße verlassen wollen, das Ausfüllen von Dutzenden von Formularen verlangt. Nachdem das Hauptquartier des LXIII. Korps ebenfalls auf Bellatrix liegt, ist sich General Bjonstad der Probleme bewusst und versucht, eine Lösung zu finden. Aufgrund der Versorgungssituation kann die 231. kaum die gesamte Division ins Feld bringen und in jeder Art von Gefecht würde die Division schnell kampfunfähig werden.

General Horwitz wurde einmal als Mann beschrieben, der „eine Hyäne deprimieren könnte". Er ist ein trübseliger Mann mit einer missmutigen Lebenseinstellung, die in der aktuellen Situation alles andere als gesund ist. Seine unauffällige Führung hat dafür gesorgt, dass General Apostolaki einen Nachfolger sucht.

249. BATTLEMECH-DIVISION (Die Agincourt-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Yasir Shadid
Die Versorgungsprobleme stellen eine enorme Hürde für die 249. BattleMech-Division dar. Nur zwei der letzten fünf Lieferungen nach Cavalor sind intakt eingetroffen. In drei Lieferungen fehlten entscheidende Vorräte und Ersatzteile. Der Sternenbundnachrichtendienst ermittelt und glaubt, dass eine Gruppierung mit Verbindungen zum Capellanischen Nachrichtendienst hinter den Diebstählen steckt. Aufgrund der fehlenden Versorgung ist jede Brigade ungefähr eine Kompanie unter der Sollstärke. Banditenüberfälle kommen nur selten vor, doch aufgrund der aktuellen Situation besteht ein großes Risiko, dass die 249. unnötige Verluste erleidet.

General Shadid wurde einige Male für seine Kommentare über den Ersten Lord bestraft, doch hat ihn das nicht daran gehindert, auszudrücken, wie wenig er an Richard Cameron glaubt.

4. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION (Die Gurkha Rifles)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Elliot Sterling
Selbst die Regierung von Holloway wagt es nicht, die 4. Königliche Infanterie zu belästigen. Ein beachtlicher Prozentsatz der Soldaten sind von nepalesischer Abstammung und um ihre Wurzeln zu ehren, trägt jeder von ihnen einen *Kukri* als Teil seiner normalen Felduniform. Nach mehreren versuchten Raubüberfällen wissen es die Verbrecher von Holloway besser als sich mit diesen Experten im Umgang mit dem *Kukri* anzulegen. Die 4. Königliche Infanterie ist dann am besten, wenn sie in Dschungeln und Wäldern kämpfen, in denen die Kämpfe nah und persönlich sind. Sie haben kein Problem mit ihrer Versorgungskette und sind voll ausgerüstet. Aus diesem Grund hat General Sterling darum gebeten, dass die Ausrüstung für die anderen Divisionen durch die Versorgungskette der 4. Division geleitet werden sollen.

85. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Blue Mountain Boys)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Park Su Li
Die Versorgungssituation der 85. ist kritisch, doch anders als bei den anderen Divisionen. Die Ladungen erreichen Verlo zwar intakt, doch verschwinden ganze Paletten aus den Lagerhäusern des Forts. Der Generalinspekteur hat Ermittlungen angestellt und drei Techniker verhaftet, doch verschwinden die Vorräte nach wie vor. Der Mangel an Ersatzteilen hat zwölf Prozent der Infanterietransporter und sieben Prozent der BattleMechs in der Division auf die Ersatzbank geschickt. Der Generalinspekteur setzt seine Ermittlungen fort.

Der Sternenbundnachrichtendienst hat General Park im Auge, weil er eine Beziehung mit einer Bürgerin der Konföderation führt, die dreißig Jahre jünger ist als er. Ling Teng ist eine atemberaubende Frau, die Park in ihren Bann gezogen hat. Es ist unbekannt, ob dies irgendwie mit den fehlenden Vorräten zusammenhängt oder einen Versuch des capellanischen Geheimdiensts darstellt, General Park zu kompromittieren.

29. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Morita's Manriki-Gusari)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Raiko Morita
General Morita ist eine kleine Frau, die schon für weitaus jünger gehalten wurde, wenn sie nicht gerade ihre Uniform trägt. Sie wurde auf Ozawa geboren und wurde als Kind schikaniert, weil sie so klein gewachsen war. Dies hielt an, bis ihre Eltern sie in einer Kampfkunstschule einschrieben. Dort zeigte sie hervorragende Leistungen und als sie 16 Jahre alt war, war sie der Kampfkunst-Champion des Planeten. Sie ging nach West Point und machte Karriere in den SBVS.

Das Fort der 29. ist von allen Siedlungen auf Menke isoliert. Sie haben dieselben Versorgungsprobleme, doch hat Morita die Situation derart behoben, dass sie ihre Truppen als reguläre Infanteristen trainiert und sie die Sprungtornister gerade genug verwenden lässt, dass sie damit qualifiziert bleiben.

LVII. KORPS

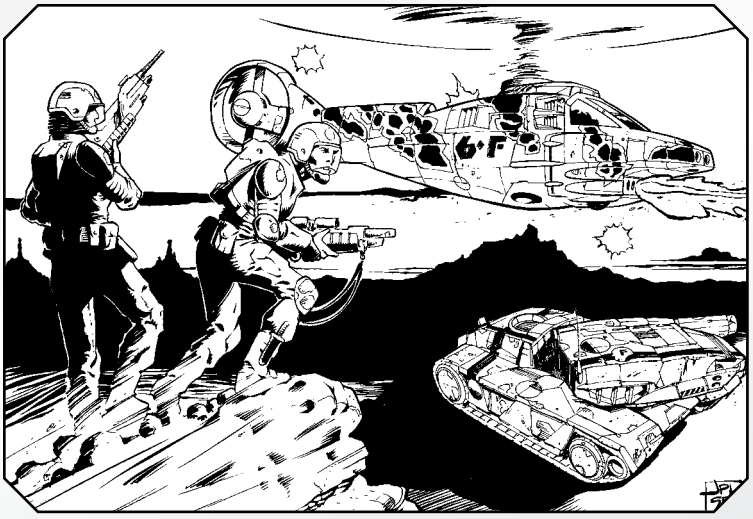
Das LVII. Korps hat Garnisonen an einem Drittel der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen und mehreren Welten innerhalb der Konföderation. Ihr Hauptquartier liegt auf Tantara. Weil die Versorgungslinie so kurz ist, hat das LVII. Korps geringere Versorgungsprobleme als ihre Schwesterkorps, doch dafür hat es das Korps mit einer feindseligeren Bevölkerung zu tun. Zudem müssen sich sowohl die 101. Panzergrenadierdivision als auch die 262. BattleMech-Division mit einer Reihe von Banditenüberfällen an der Grenze herumschlagen.

Weil es nicht ausreichend SBVS-Transporter gibt und Vorräte knapp sind, ist die Bewegung von Truppen fast unmöglich geworden. Es gab mehrere schwerwiegende Zwischenfälle zwischen Bürgern und den Garnisonen der SBVS unter Generalmajor Chudziks Kommando, was ihn dazu gebracht hat, die Verteilung seiner Division zu überdenken. Weil es aber keine Transportmittel außer einigen wenigen capellanischen Sprungschiffen gibt, die auf wahnwitzigen Transportgebühren bestehen, ist er nicht dazu imstande, eine solche strategische Umverteilung auch zu planen.

FÜHRUNG

Generalmajor Gerik Chudzik übernahm das Kommando vor zwei Monaten und versucht immer noch, sich auf den neuesten Stand zu bringen. Er ist ein Sohn von Offizieren der SBVS und wuchs mit dem Wunsch auf, ein Soldat zu werden. Er arbeitete hart, um diese Karriere zu verfolgen. Ehe er zum Kommandeur des LVII. Korps befördert wurde, befehligte er die 150. Königliche BattleMech-Division der 5. Armee.

General Chudzik weiß, wie ernst die Situation des Korps ist und hat jede Division und die örtliche Regierung besucht, um nach Lösungen zu suchen. Er spricht beide wichtigen chinesischen Dialekte fließend, was ein bisschen geholfen hat, doch ist es dennoch harte Arbeit für ihn. Die örtliche Regierung ist unwillig zu kooperieren. Was das Problem noch verschlimmert ist der Ärger, den vier seiner Divisionen in der letzten Zeit hatten. Mit Anschuldigen der Volksverhetzung, dem verdächtigen Tod eines Divisionsführers und Aufständen, die dem Korps Ärger bereiten, haben General Chudzik und sein kompetenter Stab noch viel Arbeit vor sich.



LOGISTIK

Verglichen mit den anderen Korps der 6. Armee ist das LVII. Korps gut versorgt, doch liegen die Lager im Durchschnitt zehn Prozent unter den etablierten Mindestanforderungen. General Chudzik hat einige seiner Kontakte in der 5. Armee angezapft und hat es so geschafft, dass einige wichtige Teile sicher geliefert werden konnten, doch ist dies keine langfristige Lösung.

Die meisten Vorräte treffen zwischen zwei und vier Monaten verzögert ein, außerdem fehlen bei Ankunft ungefähr fünfzehn Prozent der Ladungen. Die Capellaner leugnen jede Beteiligung, doch ist der Sternenbundnachrichtendienst nicht überzeugt und untersucht das Problem auf mehreren Ebenen. Sie haben herausgefunden, dass die meisten der Probleme örtlichen Zollbeamten zugeschrieben werden können, die sich fünfmal so viel Zeit lassen wie bei nicht für die SBVS bestimmten Lieferungen. Schuld ist außerdem die Lagerung der Fracht in ungesicherten Lagerhäusern auf capellanischen Planeten. Dies betrifft alle Korps der 6. Armee.

262. BATTLEMECH-DIVISION (Die Chief-Joseph-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Milos Petrusovych

Es gab mehrere Zwischenfälle mit Soldaten aus der 262. BattleMech-Division, die in den Territorialstaaten geboren wurden und die Befehle verweigert haben. Die Militärstaatsanwaltschaft will gegen Dutzende von Soldaten Anklage wegen Befehlsverweigerung erheben, doch die Probleme verschwinden nicht. Acht Soldaten sind im Krankenhaus gelandet, zwanzig weitere wurden verhaftet. Die Militärstaatsanwaltschaft hat schwerwiegende Strafen für die für schuldig befundenen Soldaten angekündigt, doch hat diese Drohung die Wut nicht verrauchen lassen. Disziplin und Koordination in der Division nehmen schnell ab, da die Einheit in zwei Lager gespalten ist.

Petrusovych stammt aus dem Magistrat Canopus und fühlt sich in die Ecke gedrängt. Er versteht den Zorn der anderen Bürger aus den Territorialstaaten, aber er kann ihnen nicht erlauben, die Division in Schwierigkeiten zu bringen. Er hat den Sternenbundnachrichtendienst gebeten, die Quelle des Problems ausfindig zu machen.

309. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Black-Charger-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Banon Madoc

Wo die Probleme mit der 262. Division intern sind, da sind die Schwierigkeiten, mit denen sich die 309. Königliche BattleMech-Division herumschlagen muss, extern. Die gesamte Division darf den Stützpunkt nicht mehr verlassen, nachdem bei mehreren Kneipenschlägereien im letzten Monat drei Charger-Soldaten getötet und sieben verwundet wurden. Sowohl der Sternenbundnachrichtendienst als auch die Militärstaatsanwaltschaft ermitteln, doch die Capellaner blockieren. Die Regierung von Ziliang behauptet, dass 21 Zivilisten während der Schlägerei getötet worden sind und verlangt, das die Soldaten der 309. Division herausgegeben werden, damit sie vor Gericht gestellt werden können.

Madoc ist der Aufforderung nicht nachgekommen und nun sind örtliche Polizei- und Miliz-Einheiten vor dem Stützpunkt stationiert. General Madoc hatte früh in ihrer Laufbahn einen Ruf als Hitzkopf. Auf jeden Fall ist die augenblickliche Situation ein Test für ihre Geduld.

49. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Colony Commanders)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Nolan Murphy

General Murphy wurde vor drei Wochen zum Divisionsführer befördert, nachdem Generalmajor Nancy Hudson bei einem Flugzeugabsturz ums Leben gekommen ist. Das Flugzeug kam bei klarem Wetter vom Kurs ab und rammte einen Berg. Der Absturz gilt als verdächtig und sowohl der Sternenbundnachrichtendienst als auch General Murphy haben eigenständige Ermittlungen begonnen. Die Regierung von Sendalor verweigert jede Form von Kooperation und beschuldigt die SBVS, den Absturz aus eigenen Beweggründen inszeniert zu haben.

Murphy ist ein aufsteigender Stern in den SBVS. Leutnant Murphy ist ein ruhiger Mann, dem die Sternenbund-Tapferkeitsmedaille verliehen wurde, nachdem er bei einem Banditenangriff, in dem jeder Offizier über dem Rang eines Leutnants getötet oder verwundet wurde, das Bataillon sammelte und den Gegenangriff anführte. Dabei wurde die gesamte Streitmacht der Banditen getötet oder gefangengenommen.

101. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Nachtwächter)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kaveh Mehran

Im Gegensatz zu den übrigen Korps sind die Beziehung zwischen der 101. und den Ortsansässigen von Hadnall fast freundschaftlich. Die Division arbeitet hart daran, sich das Vertrauen der Bewohner des Planeten zu verdienen und geht sogar so weit, den Leuten zu helfen, wenn sie einen Brunnen graben oder ein Gebäude bauen müssen. Diese Strategie der Herzen und Köpfe wird von der Regierung von Hadnall nicht gerne gesehen, doch haben sie sich bislang noch nicht gegen die Praxis ausgesprochen. Wenn sie keinen Dienst an der Öffentlichkeit verrichten, dann trainieren die Nachtwächter ihre Spezialität – den Kampf bei Nacht.

General Mehran ist ein schweigsamer, belesener Mann, der über eine beträchtliche persönliche Bibliothek verfügt. Er hat sich sogar die Mühe gemacht, mehrere Sprachen zu lernen, damit er Bücher in der Sprache lesen kann, in der sie geschrieben wurden.

12. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Blitzbienen)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Vlasta Tesarova

General Chudzik muss nur aus dem Fenster seines Hauptquartiers blicken, um den schlechten Zustand der Beziehungen zwischen den SBVS und der Konföderation zu erblicken. Auf Tantara gelang es dem letzten Aufstand, der aus zwischen fünf- und siebentausend Zivilisten bestand, beinahe, in das Fort der SBVS einzubrechen, was die Soldaten dazu zwang, Tränengas und Rauchgranaten zu verwenden, um sie zurückzutreiben. Tesarova beschuldigt die örtliche Polizei, ihre Arbeit nicht zu erledigen, doch die Polizei wirft der 12. Division vor, überzureagieren. Beide Seiten reden zwar noch miteinander, doch der Tonfall ist eisig.

General Tesarova sieht aus wie eine Großmutter und benimmt sich auch so, doch kann sie auch ein Drillsergeant mit entsprechendem Vokabular sein. Sie kann einen Offizier im einen Augenblick zusammen schnauzen und ihm im nächsten einen selbstgebackenen Keks anbieten.

6. FLOTTE

Die 6. Flotte ist die am wenigsten aktive Flotte der SBVS und ist mehr ein desorganisierter Schweinestall als eine echte Flotte. Der Umstand, dass sie so wenige Einsätze erleben, sowie die fehlende Kooperation unter den Schwadronen, hat es der 6. Flotte unmöglich gemacht, ihre Arbeit zu erledigen. Dieses Versagen hat es der 6. Armee unmöglich gemacht, dynamischer zu sein. Admiral Harmom Kumar hat versucht, die Flotte wieder zu einer effektiven Truppe zu machen, doch hat er verstanden, dass er nicht mehr tun kann und hat darum gebeten, seines Kommandos enthoben zu werden. Auch wenn es der Großteil der Flotte nicht weiß, wurde ein Nachfolger geschickt, um Admiral Kumar das Kommando abzunehmen.

FÜHRUNG

Admiral Harmom Kumar hat das letzte Jahr damit zugebracht, die 6. Flotte zusammenzubringen, doch durch Admiral Larsens Ehrgeiz, Admiral Seppanens Vermeidungshaltung, Admiral Bakers Unfähigkeit und Admiral Kleinerers Frustration kommt er nur wenig voran. Kumar ist ein Marineveteran mit dreißig Jahren Erfahrung und hat sich eine Statistik erarbeitet, die von verlässlichem Dienst geprägt war, doch hat er es nicht geschafft, seine Schwadronsführer zusammenzubringen. Er ist nicht dazu imstande, Admiral Larsen und Admiral Baker zu ersetzen, weil sie starke politische Beziehungen haben. Daher hat Admiral Kumar beschlossen, sich zur Ruhe zu setzen und hat einen ausführlichen Bericht geschrieben. Diesen hat er an die Marineabteilung sowie seine Nachfolgerin Admiral Ilse Huang-Sanchez geschickt, die gerade auf dem Weg von der 8. Flotte ist.

EINSATZ

Die 61. Schwadron und Teile der 64. Schwadron verbringen den größten Teil ihrer Zeit im Tantara-System, die Void Dragons weil Larsen den Sitz seiner Macht nicht verlassen will und die Void Cheetahs weil mehrere ihrer Schiffe repariert werden müssen. Die 62. Schwadron ist immer in Bewegung entlang der Grenze zwischen Konföderation und Vereinigten Sonnen. Die 63. Schwadron ist in Gruppen von Flottillen-Größe auf mehrere Systeme entlang der Grenze zwischen Konföderation und Sonnen aufgeteilt, als Versuch, Banditenangriffe abzuschrecken. Der Rest der 64. Schwadron bewegt sich von Planet zu Planet in ihrem Einsatzbereich.

HEIMATHAFEN

Das Tantara-System ist der Heimathafen der 6. Flotte. Das Hauptquartier liegt auf Tantaras größerem Mond Kalinda. Die Reparaturanlagen auf Kalinda sind gut genug, um sich um die meisten normalen Bedürfnisse der Flotte zu kümmern, doch werden Vorräte mit einer so ausgeprägten Häufigkeit verlegt, dass Diebstahl naheliegt. Die 61. Schwadron patrouilliert das System, während Schiffe aus der 64. versuchen, Reparaturen vornehmen zu lassen. Es gibt ein kleines Marinegebäude auf Tantara selbst, doch wie der Rest der SBVS-Einheiten auf dem Planeten bleiben sie immer nahe am Stützpunkt.

61. LINIENSCHWADRON (Die Void Dragons)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Trudel Larsen

Ein großer Teil der Probleme der 6. Flotte konnte vom Sternenbundnachrichtendienst Admiral Larsen angelastet werden. Berichte geben an, dass Larsen, der aus einer führenden terranischen Familie stammt, sehr ehrgeizig ist und keine Angst davor hat, alles zu tun, was nötig ist, um Flottenführer zu werden. Während seine eigene Schwadron gut versorgt und gewartet ist, wird davon ausgegangen, dass Larsen für Admiral Kleinerers Reparaturprobleme verantwortlich zu machen ist.

Die 61. Schwadron ist um drei Kriegsschiffe der *McKenna*-Klasse gruppiert und verfügt somit über gewaltige Feuerkraft.

62. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Nebula-Augen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Kalwa Seppanen

Admiral Seppanen und Admiral Larsen mögen einander nicht, somit verbringt die 62. so wenig Zeit über Tantara, wie es nur irgendwie möglich ist. Seppanen geht sogar so weit, sich mit der Aufklärungsschwadron der 16. Flotte zu koordinieren, um Ersatzteile auszutauschen, so dass er nicht nach Tantara zurückkehren muss.

Die Schwadron operiert normalerweise in Flottillengröße, ein *Bug Eye* eskortiert von einem Zerstörer oder einer Fregatte. Sepannen kommandiert von der SLS *Black Templar* aus, einem Kreuzer der *Aegis*-Klasse.

63. HETZSCHWADRON (Cameron's Greyhounds)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Grant Baker

„Eine vage Ansammlung von Schiffen", so hat schon mal jemand die 64. Schwadron beschrieben. Admiral Baker, der wie Larsen aus einer einflussreichen Familie stammt, war ein guter Schiffskapitän, ein mittelmäßiger Divisionsführer und ist nun ein lausiger Schwadronsführer. Admiral Baker wollte niemals mehr sein als ein Schiffskapitän, doch hat seine Familie ihren Einfluss darauf verwendet, ihn in seine aktuelle Position zu befördern. Kritiker haben der Schwadron den Spitznamen „Baker's Beagles" gegeben.

64. HETZSCHWADRON (Die Void Cheetahs)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Ziva Kleinerer

Admiral Kleinerers 64. Schwadron besteht nur aus zwei Divisionen. Der Rest der Schwadron hat technische Probleme, die von einer verklemmten Munitionseinspeisung bei den vorderen Marineautokanonen der SLS *St. Petersburg* bis hin zu einer dringend notwendigen Überarbeitung der Reaktoren der SLS *Sandra Wills* reichen. Allerdings hat der Sternenbundnachrichtendienst Beweise dafür entdeckt, dass Admiral Larsen hinter Kleinerers Problemen steht, ihre Schiffe reparieren zu lassen. Die SLS *Irrefutable* der Klasse *Black Lion* ist das Flaggschiff der Schwadron.

7. ARMEE

Die 7. Armee, eine der kleineren Armeen in den SBVS, ist in der relativ ruhigen Konföderation Capella stationiert. Da sie auf die Mindestanforderungen von fünfzehn Divisionen und einem Regimentskampfverband zusammen gestutzt wurde, ist die 7. Armee kein begehrter Posten, weder für Kommandeure noch für Einheiten. Die 7. Armee wird oft als Posten betrachtet, den ein Offizier am Ende seiner Laufbahn annimmt. Ehrgeizige Offiziere arbeiten normalerweise daran, sich oder ihre Einheiten an einen prestigeträchtigeren Posten versetzen zu lassen. Diese Anfragen haben einen vorhersehbaren Trend bei der Ersatz-Einsatz-Abteilung ausgelöst: da die Anfragen oft von solchen Soldaten gestellt werden, die als aufsteigende Sterne betrachtet werden (diesen werden sie auch normalerweise gewährt), hat die Ersatz-Einsatz-Abteilung beschlossen, das Ausbluten der Truppen der 7. Armee inoffiziell dadurch zu unterbinden, dass sie Offiziere und Männer schickt, die als Bodensatz gelten. Der Zyklus ging solange weiter, bis der Befehlshabende General Kerensky beschloss, dass die Situation unhaltbar geworden war. Er sagte, dass die SBVS es sich nicht leisten konnten, dass auch nur eine Armee in Sachen Standards und Kompetenz zu tief sinken würde. Daher forderte er die Ersatz-Einsatz-Abteilung auf, alle Versetzungsanträge abzulehnen, es sei denn, sie würden auch von einem Generalmajor oder darüber mitunterzeichnet werden. Dann ersetzte er den Kommandeur durch einen Mann, der bereit war, harte Entscheidungen zu treffen, um die 7. Armee wieder auf die Beine zu bringen.

FÜHRUNG

General Ngyuen Huong ist neu auf seinem Posten, da er erst vor einem halben Jahr von der Berufsheeresabteilung versetzt wurde. Er ist der vorherige Kommandeur des LXV. Korps und gilt allgemein als einer der aggressivsten und entschlossensten Korpsführer der gesamten SBVS. Er wurde bewusst aus der 19. Armee abgezogen, um das Kommando über die 7. Armee zu übernehmen und so deren weiteres Abrutschen zu verhindern. General Huong wurde gestattet, seinen Stab aus seinem bisherigen Kommando auszuwählen; dies führte zwar zunächst zu Ressentiments unter den Offizieren, die der Meinung waren, dass diese Positionen innerhalb der Einheit hätten besetzt werden sollen, doch erlaubte es General Huong sofort, damit zu beginnen, die Armee von innen heraus umzuformen.

Seit er das Kommando übernommen hat, bereist General Huong ohne Pause sein gesamtes Verantwortungsgebiet, um sich mit den Welten und ihren Verteidigern vertraut zu machen. Er hat sich mit jedem Divisionsführer und darüber getroffen und überdenkt gerade einige Veränderungen. Er hofft, Anfang 2765 mehrere Divisionsführer ersetzen zu können. Er will eifrige Brigadeführer ihren Platz einnehmen lassen.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Da die 7. Armee in einer relativ sicheren Ecke der Inneren Sphäre untergebracht ist, hat nur das LXXI. Korps nennenswerte Piratenaktivität erlebt. Das hat zwar in der 7. Armee im Lauf der Jahre zu einer Stagnation geführt, doch ist General Huong für den Augenblick dankbar, dass er seine Aufmerksamkeit auf sein Kommando konzentrieren kann und sich nicht um einen aktiven Feind kümmern muss.

General Huong wurde im Lyranischen Commonwealth geboren und kann ein geschickter Politiker sein, wenn es notwendig ist; während er die Konföderation bereist hat, hat er sich besondere Mühe gegeben, sich mit vielen der Adeligen zu treffen, während er ihre Welten passiert hat. Er ist schon dabei, einen Ruf als Edelmann zu erlangen. Ihm wurde zugesichert, dass die SKC ihn in einem Notfall unterstützen würden. Im Augenblick plant er vor Jahresende eine Tour durch die Grenzwelten der Liga Freier Welten zu machen, um sie der friedlichen Intentionen und Neutralität der SBVS zu versichern. Wenn er Bedenken beschwichtigt und die Nationen in seiner unmittelbaren Region zufrieden hält, wird sich dies seiner Meinung nach auszahlen, weil er ein ruhiges rückwärtiges Gebiet bekommt und so seine volle Aufmerksamkeit darauf richten kann, sein Kommando wiederzubeleben.

MISSIONEN

Weil er seinen Stab aus dem LXV. Korps mitgebracht hat, war General Huong dazu in der Lage, sofort voll einsatzfähig zu sein. Die Korpsführer waren von der Geschwindigkeit überrascht, mit der die 7. Armee jetzt auf Anfragen reagiert oder Befehle herausgibt; dies hat Stäbe in der ganzen Hegemonie dazu gebracht, ihre Effizienz zu erhöhen.

General Huong übt großen Druck aus und sucht nach Schwächen unter seinen Kommandeuren – um es mit seinen Worten auszudrücken: „Druck lässt schwache Kohle zerbrechen, doch kann er auch einen Diamanten erzeugen." Er ist zufrieden mit der 20. Division, der 250. Division und der 60. Division, da er sie als einen starken Kern betrachtet, um den herum er aufbauen kann.

General Huong ist allerdings nicht gerade glücklich mit dem unabhängigen Charakter des LXXI. Korps; er ist sich absolut bewusst, dass es seine größte Herausforderung sein wird, dieses Korps unter Kontrolle zu halten und dabei gleichzeitig das Selbstvertrauen und die Fähigkeiten der Armee als Ganzes zu verbessern.

LIII. KORPS

Das LIII. Korps besetzt die Welten in der Umgebung von Sian und füllt die Lücke zwischen den Kernwelten und der Peripherie-Grenze. Da sie weniger Angriffe erleiden als der Rest der 7. Armee, verbringen die Divisionen des LIII. Korps ihre Zeit damit, sich auf ihre irgendwann fraglos eintretende Versetzung zur Front vorzubereiten.

Dass so wenig gekämpft wird, bedeutet allerdings, dass die brutalsten Kämpfe flüsternd hinter geschlossenen Türen ausgetragen werden. Das LIII. Korps brodelt vor Eifersüchteleien, mit echten oder eingebildeten Auslösern, die von Vorwürfen der Vetternwirtschaft bis hin zur Bevorzugung der Königlichen Einheiten reichen. Zwar sind die fünf Divisionen des LIII. Korps einzeln gesehen mit die effektivsten der 7. Armee, doch fragen sich Beobachter von außen, ob eine Versetzung an die Front das LIII. Korps wirklich vereinen – oder vielmehr zerbrechen – würde.

FÜHRUNG

Generalmajor Thomas Mopp, Sohn und Enkel von Generälen der SBVS, wurde geboren, um zu führen. Er war schon mit zwölf Jahren dazu imstande, den BattleMech seiner Mutter zu lenken. Er wuchs auf Dutzenden von Welten auf und spricht drei Sprachen fließend. Als er im Jahre 2758 die Führung über das LIII. Korps übernahm, kämpfte er darum, seine jüngeren Geschwister dem Korps zuweisen zu lassen, als sie sich für die Führung qualifiziert hatten – nicht aus Gründen der Vetternwirtschaft, sondern um die fairen Einschätzungen abzugeben, die sonst niemand geben wollte.

Thomas Mopp beobachtet stolz, wie seine Schwester in ihr Kommando hineinwächst, und bespricht die Möglichkeit, die 21. Infanteriedivision an die Front zu schicken, offen mit General Huong. Dadurch möchte er ihr die Gelegenheit geben, ein Gefecht zu erleben und ihre Chancen verbessern, sie zum Korpsführer zu befördern. Sein Bruder entwickelt sich zu einem suboptimalen Divisionsführer, was Mopp schmerzlich bewusst ist. Er wird sich wahrscheinlich innerhalb der nächsten Jahre gezwungen sehen, Timothy gegen seinen Willen in den Ruhestand zu befördern.

LOGISTIK

Ein großer Teil der Eifersüchteleien und des Misstrauens im LIII. Korps kann auf das oft unvorhersehbare logistische Netzwerk zurückgeführt werden. Die 50. Infanteriedivision erhält oft verfrüht die beste Ausrüstung, was die anderen Divisionen außerordentlich wütend macht. Wenn die 20. oder 218. Division neue BattleMechs erhalten, dann murmeln die anderen Einheiten von bevorzugter Behandlung und Vetternwirtschaft.

Die 26. hat während Feiertagen so viele BattleMechs von der Konföderation erhalten, dass sie ein ganzes Regiment nur mit Ausrüstung der SKC ausgestattet haben. Die MechKrieger der 225. BattleMech-Division weigern sich, sich mit Außenseitern abzugeben, wenn es ihnen nicht explizit befohlen wurde, weil sie der Meinung sind, niemand würde ihre offensichtliche Überlegenheit anerkennen.

Die Zahl der Kneipenschlägereien – und Duelle – ist bei gemeinsamer Unterbringung von Divisionen so extrem angestiegen, dass Generalmajor Mopp für die nächsten 18 Monate ein Totalverbot ausgesprochen hat. Er hat auch als Versuch, die Situation zu entschärfen, offiziell die 7. Armee aufgefordert, in der Sache zu ermitteln, doch die meisten Soldaten vermuten, dass „keine Unregelmäßigkeiten" gefunden werden dürften.

218. BATTLEMECH-DIVISION (Die Quentin-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Timothy Mopp

Timothy Mopp, der zweieiige Zwillingsbruder von Generalmajor Tiffany Mopp, hat seine ganze Karriere darum gekämpft, sich zu etablieren. Er wurde immer von seinem erfolgreichen großen Bruder und seiner sympathischen Zwillingsschwester überschattet, doch hat er durchgehalten und hat nur durch seine Entschlossenheit und seinen Antrieb die Beförderung zum Divisionsführer erlangt. Seine Persönlichkeit hat seinen Führungsstil beeinflusst; seine Division, die oft nur als „QD" bezeichnet wird, vollendet ihre aggressive, angriffsbasierte Philosophie. In Manövern neigen die BattleMech-Brigaden zu Frontalangriffen, egal wie die Umstände aussehen.

Da ein Korpsführer solche Taktiken normalerweise kritisieren und beeinflussen würde, beobachtet General Huong genau, ob der älteste Mopp unvoreingenommen genug ist, um seine jüngeren Geschwister befehligen zu können.

225. BATTLEMECH-DIVISION (Die Schlacht-um-Moskau-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Daniel Bunyak

Als dreimalige Gewinner der Mars-Olympiade hat die Division, die oft als die Moskauer bezeichnet wird, einen Überlegenheitskomplex, der denen vieler Königlicher Einheiten in nichts nachsteht – oder ihn sogar übertrifft. Keiner der Soldaten, die im Augenblick dienen, war Teil der Division, als sie zuletzt im Jahre 2700 gewannen, doch zeigt die Division eine Arroganz, die die anderen Divisionen im LIII. Korps außerordentlich frustriert. Eine Reihe von Divisionsführern hat das Können und die Disziplin der 225. abrutschen lassen; dies hat sich mit dem aktuellen Kommandeur, Generalmajor Bunyak, nur fortgesetzt, da er zulässt, dass die Kultur der Eingebildetheit, die sich in der Division durchgesetzt hat, das einst stolze Vermächtnis der Einheit untergräbt.

26. INFANTERIEDIVISION (Verteidiger von Io)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cheyenne Coleman

Die Soldaten der 26. Infanteriedivision sind einen Sprung von Sian entfernt und tragen ihre Paradeuniformen weitaus öfter als es Generalmajor Coleman vorziehen würde. Da sie oft von der 7. Armee herangezogen werden, um für die SBVS an Zeremonien teilzunehmen, findet man die BattleMechs der 26. Infanteriedivision öfter in Paraden als in Manövern. Da sie einfach nicht die Zeit für das normale Training finden, hat sich die 26. simulierten Übungen zugewandt – oft werden diese auf Landungsschiffen auf dem Weg zu einer Zeremonie durchgeführt – um das bisschen Kampferfahrung zu erhalten, das ihnen übrig geblieben ist.

Generalmajor Coleman gibt zwar widerwillig zu, dass die „Elefantenparade" dazu beiträgt, die Beziehungen zur Konföderation zu erhalten, doch würde sie es vorziehen, wenn ihre Division weniger Politur und mehr Schlamm auf den Stiefeln hätte.

20. PANZERGRENADIERDIVISION (Longhorn Stampede)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tiffany Mopp

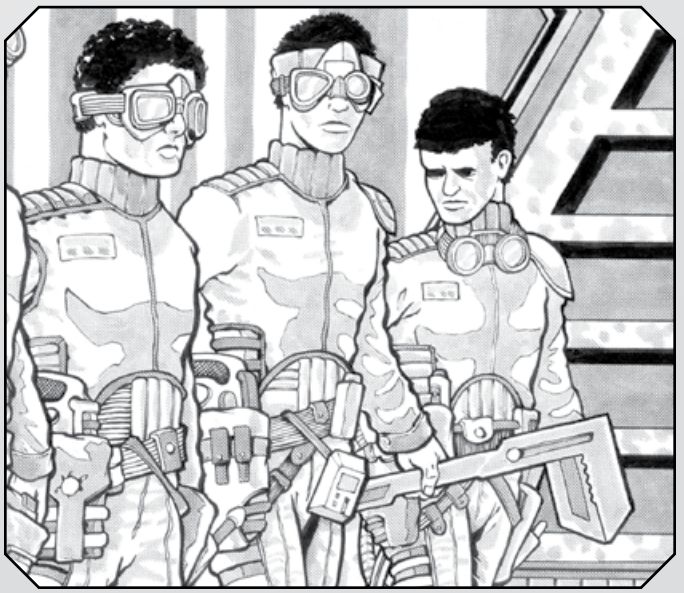
Generalmajor Tiffany Mopp, zweieiige Zwillingsschwester des Divisionsführers der 225. Division, ist das genaue Gegenteil ihres griesgrämigen, missmutigen Bruders. Sie ist eine charismatische und mitfühlende Anführerin und hat die Division zu einer eng verbundenen Organisation zusammengeschweißt, die Befehle mit taktischer Kompetenz und Elan umsetzt.

Seit General Mopp das Kommando übernommen hat, haben sich die Fähigkeiten der Longhorns verbessert. Sie werden nun als Elite klassifiziert und wurden vor 19 Monaten der strategischen Reserve der 7. Armee zugeteilt. General Mopp hat alle sechs Monate eine Mobilisierung der gesamten Division zu Übungszwecken angeordnet. Die Geschwindigkeit hat sich über drei Trainingsereignisse deutlich verbessert, so dass sich die 20. heute in nur 120 Stunden auf Landungsschiffe begeben und sich zu ihren Sprungpunkten aufmachen kann.

50. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Grace Under Pressure)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Terrence Karpinski

Als einzige Königliche Infanteriedivision in der 7. Armee zeigt sich die 50. Division auf dem Schlachtfeld mit einer deutlichen Arroganz. Sie verwenden die aktuellste Ausrüstung in der 7. Armee und haben gelegentlich fabrikneue BattleMechs, die für andere Divisionen geplant gewesen waren, in ihre eigenen Brigaden umgeleitet. Ihre Einstellung sorgt zu einem Schisma zwischen der 50. und anderen Einheiten des LIII. Korps – im letzten Jahr wurde eine Trainingsübung zwischen Einheiten der 50. und der 26. Infanteriedivision „unbeabsichtigt" zu einem Zwischenfall mit scharfem Beschuss. Niemand kam ums Leben, doch griff General Mopp zu der drastischen Maßnahme, die 50. in seinem Korps-Hauptquartier einzuquartieren, um sie hoffentlich durch seine Aufmerksamkeit von ihrer Arroganz zu kurieren.



LVIII. KORPS

Das LVIII. Korps ist am Rand der Konföderation Capella stationiert und ist mehr eine Sammlung von Divisionen unter einem administrativen Hauptquartier als ein kämpfendes Korps. Die Divisionen haben Schwierigkeiten mit der Befehlsstruktur und wurden fast vollständig ihrer eigenen Verantwortung überlassen, was zu einer Verringerung der Rotationen, Manöver und Piratenjagden auf Brigade-Ebene geführt hat. Weil sie so wenig Kontakt mit dem Korps haben, haben die fünf Divisionsführer begonnen, sich im Stillen miteinander abzusprechen und führen ihre zuletzt zugewiesenen Missionen fort. Wenn das Kommandoproblem behoben ist, glauben Beobachter der 7. Armee, dass das LVIII. Korps das effektivste der drei Korps der Armee sein wird.

FÜHRUNG

Generalmajor Odom MacIntyre, Kommandeur des LVIII. Korps, liegt im Sterben und kämpft darum, sein Korps nicht mit sich zu reißen. Er ist einer der ältesten Generäle im aktiven Dienst und wurde vor zwei Jahren mit unheilbarem Krebs diagnostiziert. Angetrieben wird er nur noch von Medikamenten und Chemotherapie, doch nutzt er die verbleibende Zeit, um die Angelegenheiten des LVIII. Korps zu bereinigen, damit seine Stellvertreterin, Generalmajor Marisa Miller, das Kommando übernehmen kann. Allerdings hat eine interne Ermittlung wegen Schwarzmarkthandels vor kurzer Zeit seinen Kommandostab ausgeweidet, so dass das Hauptquartier darum kämpfen muss, betriebsbereit zu bleiben. MacIntyres Kräfte schwinden schnell und er möchte sich zurückziehen, ehe er nicht mehr dienen kann – doch treibt der konstante Anstieg der Banditenaktivität im Sektor des LXXI. Korps ihn dazu, immer noch ein bisschen durchzuhalten. Er glaubt, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sich die Banditen seinem Gebiet zuwenden. Daher möchte er sicherstellen, dass Miller – und ihr zukünftiges Korps – bereit für sie sein werden.

LOGISTIK

Überraschenderweise blieb die IIa-Sektion des Stabs des LVIII. Korps von der Ermittlung unberührt. Der Versorgungsstab war so überrascht wie alle, als der Skandal ans Licht kam. Da die Divisionen allerdings eine defensive Haltung eingenommen haben und auf weitere Anweisungen durch die Generäle MacIntyre und Miller warten, werden Ersatzteile und Vorräte, die an das LVIII. Korps ausgegeben werden, an Einheiten in aktiveren Regionen umgeleitet.

Da sie das Ende einer langen, dünnen Versorgungskette sind, haben die Divisionen begonnen, soviel sie können von der Konföderation Capella zu beziehen. Sowohl die 19. als auch die 81. Division erwerben den Großteil ihre Nahrungsvorräte und niedrigtechnologischer Wartungsausrüstung bei örtlichen Herstellern, was Anforderungen und Ressourcen für den Rest des Korps freimacht. Einige Regimenter haben im Stillen begonnen, schwer zu reparierende SBVS-BattleMechs an die SKC abzugeben, wofür sie Konföderations-Mechs erhalten, was dem Korps eine etwas capellanisch anmutende Zusammensetzung einbringt. Dies wird zwar offiziell nicht gern gesehen, doch bis mehr Teile verfügbar sind, ist es technisch gesehen nicht verboten.

246. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Saffel-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Casey Grosz

General Grosz glaubt fest an den Sternenbund und verzweifelt an der Einstellung der anderen Königlichen Einheiten. Sie ist entschlossen, ihr Korps zu einem vereinigenden Element im LVIII. Korps zu machen und hat in den letzten beiden Jahren sechs Bataillonsführer und einen Brigadeführer ihres Kommandos enthoben, weil sie ihrer Meinung nach „hetzerische" Reden geschwungen haben. Sie ist sich der traurigen Tatsache bewusst, dass der Preis, um das LVIII. Korps vereint zu halten, von der Führung ihrer eigenen Einheit bezahlt worden ist.

Die Moral in der Saffel-Division hat sich verschlechtert. Offiziere und Soldaten gleichermaßen wagen es nicht, sich zu ungezwungen mit Leuten zu unterhalten, die sie nicht persönlich kennen. Dies hat begonnen, die Einsatzbereitschaft zu beeinträchtigen, da die Einheiten so wenig wie möglich miteinander kommunizieren.

250. BATTLEMECH-DIVISION (Die Stalingrad-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Samuel Casteel

Auf dem Papier ist die Stalingrad-Division SBVS-Standard – wenn man allerdings alle Einheiten mit einrechnet, die General Casteel durch administrative Kontrolle, taktische Führung und andere vom Schreibtisch ausgehende Methoden hinzugefügt hat, schwillt die Division durch den konventionellen 2. Panzerkavallerie-Regimentskampfverband und eine zusätzliche volle Brigade Infanterie noch deutlich an.

Die Transportunterabteilung war zuerst wenig begeistert davon, die zusätzlichen Einheiten zu transportieren, als die 250. im Jahre 2759 nach New Roland versetzt wurde, doch unterstützte General MacIntyre die Präsenz der zusätzlichen Truppen, um die Grenze zu verstärken. Im Augenblick sind zwei BattleMech-Söldnerbataillone mit finanziellen Schwierigkeiten langfristig bei der 250. angestellt; Beobachter des LVIII. Korps erwarten, dass sie innerhalb der nächsten drei Jahre in die Division integriert werden dürften.

19. INFANTERIEDIVISION (Die Philippinen-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor David Fogerty

Die 19. Infanteriedivision, die auf der üppigen Landwirtschaftswelt Repulse stationiert ist, ist eine Division, die kaum dazu in der Lage ist, die reguläre Erfahrungsstufe aufrechtzuerhalten. Nur wenige Kolonisten kommen in die Grenzwelt, die aufgrund der vor kurzer Zeit entdeckten leicht zugänglichen Erzadern mehr Potential als Bewohner besitzt. Die planetare Regierung gewährt jedem Veteranen, der sich hier niederlässt, Landbesitz, mit zusätzlichen Vorteilen, wenn sie sich in der Miliz registrieren. Die 19. hat die höchste Fluktuationsgeschwindigkeit aller Einheiten in der 7. Armee, da erfahrene Soldaten am Ende ihrer Dienstzeit aus dem Dienst austreten; allerdings ist die Repulse-Miliz, die nun durch ehemalige SBVS-Soldaten auf Brigadegröße angeschwollen ist, eine zusätzliche Verteidigungsschicht für die Welt.

81. PANZERGRENADIERDIVISION (Tau Ceti Rangers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tamika Ho

Die 81. Panzergrenadierdivision wird von den anderen Divisionen des LVIII. Korps oft beschuldigt, sich zu stark zu assimilieren. Die Rangers heiraten mit einer Geschwindigkeit in die Bevölkerung ein, die nur von der 19. Infanteriedivision übertroffen wird, nehmen aber auch an örtlichen Feierlichkeiten und planetaren Feiertagen teil und arbeiten gut mit ihrem Gegenstück aus den Streitkräften der Konföderation Capella zusammen. Die 81. Division ist immer gern dazu bereit, der Gemeinschaft etwas zurückzugeben, und genießt die eindrucksvolle Gewogenheit durch ihre capellanischen Gastgeber. Im Jahre 2761 spendeten die SKC der Division ein volles Bataillon von überschweren Mechs der *Xanthos*-Klasse, eine bislang nicht dagewesene Geste von einem Mitgliedsstaat des Sternenbundes. Die Rangers nahmen dankend an und setzen die BattleMechs stolz ein.

28. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Nantucket Sleigh Ride)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lucy "Lucky" Mcternan

Die 28. Sprunginfanteriedivision ist offiziell um ein Infanterieregiment unterbesetzt. Sie haben die entsprechende Dokumentation bei der Ersatzabteilung eingegeben und schicken jährlich eine Anfrage nach einer neuen Einheit, die das Loch füllen kann.

Was allerdings nur Korpsführern und darüber bekannt ist, ist dass das 1153. Infanterieregiment in Trupps aufgebrochen und über Welten der 7. Armee in der Konföderation Capella aufgeteilt worden ist. Die Truppen führen Aufklärungs- und Pfadfindermissionen aus. Sie ermitteln und kennzeichnen potentielle Landungszonen, die in einem Notfall verwendet werden könnten. Die 6. Armee behält die Mission genau im Auge und hofft, ihren Erfolg nachahmen zu können, wenn sie nächstes Jahr auch ein Regiment „verlieren".

LXXI. KORPS

Das LXXI. Korps besetzt die randwärtige und gegendrehwärtige Ecke der Konföderation Capella und kämpft gegen eine sich langsam steigernde Welle von Piratenangriffen, Banditenüberfällen und anderen Störungen. Mit Ausnahme des bewusst brutalen Überfalls auf die 272. BattleMech-Division haben diese Angriffe nur relativ geringen Schaden verursacht.

Momentan setzt das LXXI. Korps auf eine Strategie, die aus zwei Teilen besteht. Es verwendet die leichten und flinken Truppen des 5. Regimentskampfverbandes für die Jagd, während die Divisionen eine Defensivstellung aufbauen und warten. Die Divisionsführer haben den Befehl erhalten, ihre Welten zu verteidigen, doch nutzen sie auch jede Gelegenheit, ihren Truppen zu erlauben, Kampferfahrung zu sammeln und sie einsatzbereit zu halten, ohne dass es zu nennenswerten Verlusten kommt.

FÜHRUNG

Generalmajor Brendon Janssen, ursprünglich ein Eingeborener von Rasalhaag, führt das LXXI. Korps seit fast sieben Jahren. Er hat die Gelegenheiten erkannt, die die Führung eines Korps an der Grenze der Peripherie bietet und verfolgt mit einigem Eifer die Piraten und Banditen, die die capellanische Grenze heimsuchen. Er vertraut darauf, dass seine Divisionsführer seine Halten-und-Verteidigen-Befehle durchführen und verbringt somit oft mehr Zeit im Hauptquartier des 5. Regimentskampfverbands als in seinem eigenen. Dort studiert er die Fährten, die sie entdeckt haben, und nimmt an ihren Planungssitzungen teil. Jansen ist ein arroganter Mann, der fast so effektiv als Anführer ist, wie er selbst glaubt. Er ist der Meinung, dass die Zerstörung der Piraten seine Chance sein könnte, eine Armee zu befehligen. Deshalb wird er Welt für Welt durch den unbekannten Weltraum jagen, bis er sie alle gefunden hat.

LOGISTIK

Da drei seiner Divisionen eine defensive Haltung eingenommen haben, hat das LXXI. Korps ausreichend Vorräte zur Verfügung, damit der 5. Regimentskampfverband seine Missionen ausführen kann. Die 272. Division führt allerdings häufig ihre eigenen unautorisierten Offensiven durch – aus diesem Grund verbrauchen sie ihre Vorräte weit schneller als vorhergesehen worden war. Generalmajor Tomsik, eine Klassenkameradin von Generalmajor Grigore, hat der 272. erlaubt, ihre Vorräte mit zu nutzen. Sie leitet den Großteil ihrer Vorräte in die Custer-Division um und behält gerade genug, dass die 268. einsatzbereit bleibt. General Janssen hat seinen Stab im Stillen instruiert, ein Auge zuzudrücken wenn es um möglicherweise illegale divisionsüberschreitende Aktivitäten geht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die vier Regimenter des 5. Regimentskampfverbands verfolgen die Piraten und Banditen, die die capellanische Grenze heimsuchen, und sind schon seit fast vier Jahren ohne Unterbrechung unabhängig im Einsatz. In dieser Zeit wurde der Regimentskampfverband zu einem nur noch nominellen Verband – auch wenn sie die Heimatwelt mit dem LXXI. Korps und miteinander teilen, haben sich die Regimenter sowohl in Sachen Taktik als auch in ihrem Kameradschaftsgeist voneinander distanziert.

Das gerade eben zurückgekehrte 1003. Leichte-Reiterei-Regiment ist das erfahrenste Regiment des Regimentskampfverbandes, da es in den letzten 18 Monaten gegen drei Banditenbanden in Kompaniegröße gekämpft hat. Das 1010. Leichte-Reiterei-Regiment und das 997. Einsatzregiment trainieren augenblicklich gegen Mitglieder der 60. Sprunginfanteriedivision, doch gehen die beiden Regimenter davon aus, dass sie ihrer eigenen Wege gehen werden, wenn sie wieder auf ihre Jagd entlassen werden. Das 982. Einsatzregiment ist derzeit in Einsatzgruppen von Bataillonsgröße eingeteilt, die innerhalb der Konföderation Capella von Stern zu Stern springen.

Die 7. Armee hat bemerkt, dass der 5. Regimentskampfverband nicht dazu in der Lage ist, als vereinte Einheit zu funktionieren. General Huong hat General Janssen informiert, dass er in Erwägung zieht, den 5. Regimentskampfverband einem anderen Korps zuzuteilen, wenn Janssen nicht imstande ist, den Regimentskampfverband zu vereinen und wie geplant zu verwenden.

268. BATTLEMECH-DIVISION (Die Geronimo-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Serendipity Tomsik

Jede Einheit leistet eine Zeit mit der 1. Armee ab und augenblicklich ist geplant, dass die 268. BattleMech-Division im Februar 2765 kernwärts versetzt wird. Weil die 1. Armee ihre Divisionen mit der besten Ausrüstung und den besten Soldaten ausstattet, melden sich Divisionen bei der 1. Armee normalerweise drastisch unterversorgt mit Soldaten und Wehrmaterial. Im Augenblick schätzen die Quartiermeisterabteilung und die Ersatz-Einsatz-Abteilung ein, dass die Geronimo-Division gerade mal zu 70% effektiv ist. Das LXXI. Korps hat den Bodensatz der anderen Divisionen in die 268. versetzt und heute bestehen die Geronimos zu guten Teilen aus Soldaten, die aus medizinischen Gründen oder zur Bestrafung ausgemustert werden sollen, und die gerade noch funktionale Ausrüstung steuern.

Die Moral ist andererseits extrem hoch – die Geronimos erwarten voller Vorfreude ihre Chance, Terra zu besuchen und zu beweisen, wozu sie imstande sind.

272. BATTLEMECH-DIVISION (Die Custer-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ciprian Grigore

Die 272. Division erlitt einen schweren Verlust, als der Angriff einer regimentsgroßen Banditentruppe im Februar 2763 ihre geliebten Fahnenträgergarde von seltenen Lipizzanerpferden tötete. General Grigore, der für die einzige anerkannte Stammlinie außerhalb der Welten Terra und Vipaava verantwortlich war, glaubt dass die Banditen absichtlich die Zuchtplätze und Stallungen in Brand gesteckt haben, um ihren Rückzug zu decken. Das Inferno tötete unmittelbar nur einige der Pferde, doch der Rest musste aufgrund ihrer Verletzungen unter großer Trauer eingeschläfert werden. Die Aktionen der Division sind seitdem von kalter Wut erfüllt, was von Generalmajor Janssen inoffiziell geduldet wird. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt befindet sich fast ein Drittel der Einheit außerhalb der Welt, weil sie auf der Suche nach Vergeltung die Peripherie durchstreifen.

17. INFANTERIEDIVISION (Kachina Rising)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Edgar Barrett-Vargas

Die 17. Infanteriedivision hatte für weit über ein halbes Jahrhundert beständig Dienst in der sicheren Inneren Sphäre. Im Lauf der Zeit hat die Quartiermeisterabteilung die 17. auf der Liste für Ersatzausrüstung immer weiter nach unten verschoben. Im Augenblick ist das Durchschnittsalter der BattleMechs in der 17. eines der höchsten in den ganzen SBVS.

Als Folge sind die Kachinas Meister geworden, wenn es um standhafte Verteidigung geht. Sie haben genug leicht gepanzerte Trucks besorgt, um ihre Infanteriebrigaden zu motorisieren und haben, auch wenn es ungewöhnlich ist, pro Bataillon einen Zug gezogener Feldgeschütze integriert. Gegner, die der 70. Division in Kriegsspielen begegnet sind, haben gehörigen Respekt vor dem vernichtenden Artilleriebeschuss entwickelt, der ihren Vormarsch gegen die Kachinas behindert.

2221. PANZERGRENADIERDIVISION (Bobs Schlittendivision)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Vincent Mori

Die 2221. ist eine fast schon stereotype SBVS-Division; die Anführer und Liniensoldaten der 2221. nehmen es sich zu Herzen, dass es ihnen an Legende fehlt und sehen sich selbst als „lautlose Killer". Ihre Infanterie hat es perfektioniert, unbemerkt in Stellungen zu gelangen und sie sind nach Einbruch der Nacht besonders tödlich.

Unglücklicherweise haben die Soldaten der 2221. eine Tradition des „Trophäensammelns" entwickelt. Wenn sie neben anderen verbündeten Einheiten ins Feld ziehen, versuchen sie einen Aufkleber ihres inoffiziellen Abzeichens – eine 2221, die als stilisiertes Zweimann-Bobteam designt ist – unbemerkt auf der Ausrüstung der anderen Einheit unterzubringen. Der Rest des LXXI. Korps ist nicht begeistert von dieser Eigenheit, doch wurden bisher keine offiziellen Beschwerden eingelegt.

60. SPRUNGDIVISION (Shades of Glory)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Bonnie Lykes

Die 60. ist zusammen mit dem Hauptquartier der 7. Armee und der Regimenter des 5. Regimentskampfverbands untergebracht und hat nominell die Aufgabe, sowohl die Welt als auch die Hauptquartiere zu verteidigen. Weil allerdings selbst die weit umherstreifenden Regimenter des 5. Regimentskampfverbands Zeit für Erholung und Umbauten benötigen, verleiht die 60. oft Einheiten, um Missionteams abzurunden.

Im Augenblick hat die 60. zwei leichte BattleMech-Bataillone, die in Manövern als gegnerische Truppe für den 5. Regimentskampfverband dienen, sowie eine Infanteriebrigade, die das 982. Königliche Einsatzregiment unterstützt. Die 60. gilt sowohl im LXXI. Korps als auch in der 7. Armee als Eliteeinheit, die sich auf fast jede Art von Mission oder Gelände einstellen kann.

7. FLOTTE

Die Schiffe der 7. Flotte sind über die Grenze zwischen Liga Freier Welten und Magistrat Canopus in Flottillen von zwei Schiffen verstreut, um Jagd auf Piraten zu machen und bei Patrouillen Präsenz zu zeigen. Unglücklicherweise hat die 7. fast jede Fähigkeit verloren, als Flotte zu funktionieren. Nur die Linien- und Eskortschwadronen haben einen gewissen Zusammenhalt bewahrt, doch wurde ihre Fähigkeit, als Schwadronen zusammenzuarbeiten, deutlich verringert.

Auch wenn Flotten nicht offiziell Armeeformationen zugeordnet werden, gibt es doch traditionell eine gewohnheitsmäßige Beziehung zwischen den Truppen. Allerdings ist Admiral Venizelos so sehr über den Zustand der 7. Flotte besorgt, dass er – inoffiziell – bemerkt hat, dass er es vorziehen würde, Einheiten der Armee, die nennenswerte Marineressourcen benötigen, nicht zu unterstützen.

FÜHRUNG

Admiral Salman Venizelos stieg durch die Ränge auf, diente auf leichteren Schiffen der Flotte und befehligte am Ende eine Aufklärungsschwadron. Er wurde aufgrund seiner Erfahrung bewusst für die 7. Flotte ausgewählt, doch hat der Befehlshabende Offizier der Marineabteilung Admiral Blake begonnen, diesen Posten zu überdenken. Eine verstreute Flotte muss mit strenger Hand geführt werden, wenn sie sich neu bilden und Missionen im großen Maßstab übernehmen soll; zwar brilliert die 7. Flotte unter Admiral Venizelos in ihrer aktuellen Mission, so ist sie letztlich doch als vier Aufklärungsschwadronen im Einsatz. Admiral Blake ist sich nicht sicher, ob Admiral Venizelos über die notwendigen Fertigkeiten verfügt, um die 7. Flotte zusammenzubringen, wenn es notwendig werden sollte.

EINSATZ

Die 7. Flotte ist eine der leichtesten Flotten in den SBVS, nicht nur was ihre Größe, sondern auch was ihre Tonnage angeht. Nicht nur wurde jede Schwadron um mindestens eine Flottille verringert, um andere Flotten zu vergrößern, zusätzlich waren die abgezogenen Schiffe die schwersten in der Flotte. Kreuzer wurden durch Zerstörer ersetzt, Zerstörer durch Eskortschiffe; offiziell besteht die Marineabteilung darauf, dass dies die Effektivität der 7. Flotte in ihrer aktuellen Mission steigert. Inoffiziell sind die Schwadronenführer extrem beunruhigt. Dass Admiral Venizelos ganz unbekümmert und unbesorgt ist, ist ein unschönes Detail, das Admiral Blake nicht entgangen ist.

HEIMATHAFEN

Die 7. Flotte hat weiterhin die Anlagen ihres Heimathafens auf Hindmarsh, doch ist die Flotte so weit verstreut, dass sie normalerweise nahe gelegene Anlagen für Reparatur und Wartung verwenden. Die ewigen Patrouillen haben der Flotte einiges abverlangt und die Wartungsanforderungen für die vier Schwadronen liegen bei ungefähr 20 Prozent über dem Durchschnitt. Selbst das Flaggschiff, die SLS *Golden Hind*, Gewinner der Mars-Olympiade von 2692, war gezwungen, einen zusätzlichen Monat in der Wartung zu verbringen, weil sich unvorhergesehene Risse um den Hauptreaktor gebildet hatten. Die Kapitäne, die von ängstlichen Technikern informiert worden sind, sind sich der großen Belastung bewusst, die sie ihren Schiffen zumuten; viele sind extrem konservativ geworden und verringern Anflüge in hohe Schwerkraft, extreme Manöver und andere große Belastungen auf ein Minimum.

71. LINIENSCHWADRON (Final Countdown)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Nicole Jansen

Die 71. Linienschwadron der 7. Flotte, eine der leichtesten Linienschwadronen in der gesamten Marine der SBVS, führt mit zwei Schiffen Patrouillen nahe an und auf der Magistrats-Grenze durch. Sie haben ein Mindestmaß an Operationsbereitschaft auf Schwadronsebene erhalten, indem sie sich ungefähr alle 90 Tage neu formieren, um mit der 72. Eskortschwadron zu trainieren. Scheinangriffe gegen die Eskortschwadron oder gemeinsame Point-Drills als Halbflotte hält den Final Countdown auf einer Trainingsstufe, die Vizeadmiral Jansen als gerade noch akzeptabel erachtet.

72. ESKORTSCHWADRON (Die Schwarzmeer-Neunaugen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Brittney Kennedy

Die Schwarzmeer-Neunaugen, die Eskortschwadron der 7. Flotte, sammelt Erfahrung auf die harte Tour. Sie dienen auch in Flottillen von zwei Schiffen und vollführen sowohl Patrouillen als auch ihre normalen Transporter-Eskortmissionen. Drei der Flottillen wurden vor kurzer Zeit angegriffen, und andere haben Sensorgeister erscheinen und verschwinden sehen, ein verräterisches Zeichen, dass sie von einem unbekannten Feind verfolgt werden. Die Neunaugen trainieren hart an der Seite 71. Linienschwadron, da sie sicher sind, dass ihre nächste Auseinandersetzung mit den Piraten, die die Region heimsuchen, nur eine Frage der Zeit ist.

73. ABRIEGELUNGSSCHWADRON (Die Prinzessinnen von Requiem)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Fabian Kidman

Die Abriegelungsschwadron der 7. Flotte hat am schlimmsten darunter gelitten, in individuelle Elemente aufgeteilt zu werden. Da ihre großen Marinesoldaten-, Luft-/Raum-Einheiten- und überschweren Landungsschiff-Kontingente nicht dazu in der Lage sind, effektiv zu trainieren, stellen die Prinzessinnen von Requiem nur noch schwere, unbeholfene und ineffektive Eskorten dar. Vizeadmiral Kidman hat wiederholt darum gebeten, seine Schwadron neu zu formieren. Er fürchtet, dass es ungewöhnlich lange dauern wird, die verlorenen Fähigkeiten neu zu erlernen, wenn zugelassen wird, dass die Abriegelungskompetenzen der 73. Schwadron noch weiter abbauen.

74. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Hisaishis Optiker)

Befehlshabender Offizier: Konteradmiral Anthony Hisaishi

Die 74. Aufklärungsschwadron, die neuesten Mitglieder der 7. Flotte, wurde vor kurzer Zeit gegründet, als die vorherige Aufklärungsschwadron aufgeteilt und verwendet wurde, um Flotten stärker zu machen, die in der Peripherie dienen. Die Schwadron wurde bei Ankunft auf Andurien sofort in Flottillen von zwei Schiffen aufgeteilt und hat nicht genug Zeit zusammen als Einheit verbracht, um auch nur einen inoffiziellen Spitznamen auszuwählen. Konteradmiral Hisaishi springt zwischen den Elementen hin und her und hält so gut er kann Kontakt zu seinen Untergebenen.

MARIK

8. ARMEE

Die 8. Armee ist der wichtigste Zweig der Heeresgruppe Marik und teilt ihr Hauptquartier in der Hegemonie mit dem Hauptquartier der Heeresgruppe Marik unter General Martin Ost. Als führende Armee der Heeresgruppe soll die 8. Armee das beste Beispiel für die Überlegenheit des Sternenbundes in den Freien Welten darstellen. Glücklicherweise geben General Watanabes Soldaten ihm wenig Grund zur Beschwerde. Die Soldaten der Freien Welten auf der anderen Seite sorgen oft für großes Kopfzerbrechen.

Die Beziehungen mit der Liga wurden kühler, nachdem das Verona-Abkommen im Jahre 2734 unterzeichnet wurde, was den Bürgerkrieg zwischen Bertram Marik und seinem eigenen Parlament zu einem Abschluss brachte. Diese Abkühlung ist besonders ärgerlich, wenn man die Geschichte der Marik-Familie und des Sternenbundes bedenkt – die Camerons betrachten das Vermächtnis von Albert Marik, der dazu beigetragen hat, viele der ursprünglichen Sternenbund-Abkommen aufzusetzen, als eine der wichtigsten Unterstützungen für ihre Politik. Die Mariks allerdings – und, was noch schädlicher ist, die Bewohner ihrer Welten – sehen die Distanz der SBVS während des Konflikts oft als Verstoß gegen das Mandat der SBVS, sie zu beschützen. Dabei ignorieren sie die zahlreichen Gesetze, die die SBVS daran hindern, sich in die inneren Angelegenheiten der Mitgliedsstaaten einzumischen.

General Osts Hauptquartier der Heeresgruppe Marik auf Talitha ist für die SBVS eine Sammelstelle der Informationen über die Liga Freier Welten. Hier ist der wichtigste Analystenpool des Sternenbundnachrichtendienstes zum Thema Marik stationiert, sowie die Marineattachés und wichtigsten Büros der Abteilung für Verbindungsaufgaben der Mitgliedsstaaten für die Liga. General Ost ist ein MechKrieger, ein Abgänger der Albion-Militärakademie und des Kommando- und Generalstabs in Fort Forlough auf Terra. Er diente sechs Jahre als IIa der Heeresgruppe Davion, ehe er im Jahre 2758 das Kommando über die Heeresgruppe Marik übernahm.

FÜHRUNG

General Amar Watanabe befehligt die 8. Armee seit dem Jahr 2759, als er aus General Osts Stab befördert wurde, um den alt gewordenen General Loftus Cassion zu ersetzen. General Watanabe war lange Subaltern des Kommandeurs der Heeresgruppe Marik, und seine Fertigkeiten liegen mehr in der Politik als auf dem Schlachtfeld. Manche würden das zwar ein Defizit nennen, doch sind es genau diese politischen Fähigkeiten, die erforderlich sind, um die nicht endenden wollenden und blutigen terroristischen Widerstandsbewegungen zu verhindern, die in den Einsatzbereichen der Armeen, die in den Territorialstaaten eingesetzt sind, so allgegenwärtig sind.

Wenige würden die stille Unzufriedenheit, die die meisten Marik-Welten für den Sternenbund empfinden, mit der aktiven Feindseligkeit eines großen Teils der Peripherie gleichsetzen, doch glauben General Watanabe und sein Stab fest daran, dass es genau dazu führen könnte, wenn man die wachsende Distanz zwischen den SBVS und der Liga Freier Welten ignoriert.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

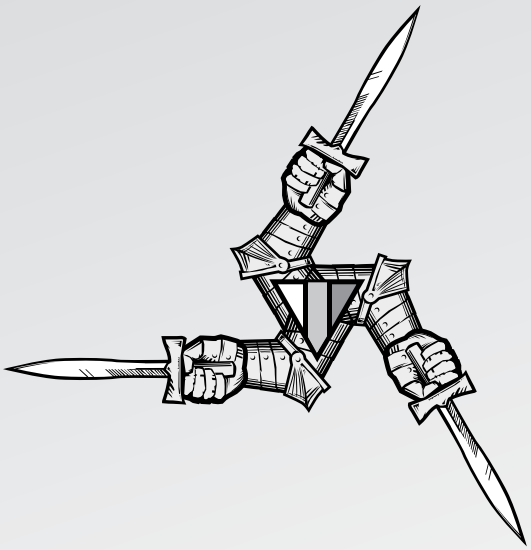
Die Position der 8. Armee im ersten Militärdistrikt der Freien Welten platziert sie in den Welten des Marik-Commonwealth und der nahe gelegenen Satellitenstaaten. Das bringt die hochrangigen Offiziere der Armee in Kontakt mit weitaus mehr Mitgliedern der Marik-Familie, als es ihnen vielleicht lieb ist. Da sich ein überraschend großer Teil der Marik-Familie das ungehobelte Verhalten von Ewan Marik zum Vorbild nimmt, behandeln sie die SBVS-Offiziere und Beamten des Amtes für Sternenbundangelegenheiten, die sie oft unterstützen sollen, mit nur dünn verschleierter Verachtung.

Militärisch wird die 8. Armee dazu eingesetzt, die wahrscheinlichsten Gewaltbrennpunkte in ihrem Distrikt abzudecken, doch die unabhängigen Regimenter ihrer vier Korps wechseln oft den Posten, um auf Veränderungen im örtlichen politischen Klima zu reagieren oder auf die immer noch häufigen Banditenangriffe entlang der lyranischen und capellanischen Grenzen zu antworten.

MISSIONEN

Mit Ausnahme der notwendigen Reaktionen auf Banditenangriffe sind die meisten der Missionen der 8. Armee recht alltäglich. Auch wenn er eher ein Politiker ist, hat General Watanabe diese Eigenschaft zumindest an sich erkannt und hat für seine Ib-Abteilung einen kompetenten Kampfoffizier gefunden, Generalleutnant Vanessa Abelard. Sie sorgt dafür, dass die Armee einen strengen Trainingsplan aufrechterhält. Die Liniendivisionen der Armee wechseln ihren Posten selten öfter als alle zwei Jahre, doch die Unabhängigen Regimenter sind selten länger als sechs Monate an einem Platz. Dies ist verglichen mit den anderen beiden Armeen der Heeresgruppe Marik natürlich leichter Dienst, für ihre Einsatzbereitschaft aber dennoch fatal.

Trotz der unterkühlten Beziehungen war General Abelard dazu in der Lage, einige gemeinsame Trainingsübungen mit dem Militär der Liga Freier Welten in der Region auszurichten, doch nicht so viele, wie sie gerne hätte, um die Zähne der 8. Armee scharf zu halten.



III. KORPS

Das III. Korps hat sein Hauptquartier auf Marik, der angestammten Heimatwelt der regierenden Marik-Familie der Liga Freier Welten. Als stolzes Korps mit einem ehrenvollen Vermächtnis hat sich das III. Korps seine Kampfauszeichnungen während der langen Taurus-Kampagne des Vereinigungskrieges mit Blut verdient. Seit es im Jahre 2752 der 8. Armee zugewiesen wurde, hat das III. Korps sein Bestes gegeben, um die Beziehungen mit der Liga Freier Welten zu verbessern. Aufgrund der Einstellung der Marik-Familie, die von ihrem Generalhauptmann angeführt wird, hat dieser Versuch der Verbesserung nur wenige Früchte getragen.

Ein großer Teil der Schuld für das Versagen des III. Korps in ihrer Öffentlichkeitsarbeit kann Kenyon Marik zugeschrieben werden, dem Sohn des Marik-Throns und Erben von Ewan Mark. Auch wenn selbst seine Feinde ihn als weitaus besseren Mann anerkennen als es sein Vater jemals war, so ist er doch gegenüber den Offizieren der SBVS uneingeschränkt kalt. Berichte des Sternenbundnachrichtendiensts beschreiben ein schlechtes Arbeitsverhältnis mit den Offizieren der SBVS, darunter auch mit General Kerensky selbst, mit dem Marik einst diente.

FÜHRUNG

Generalmajor Thea Lyons befehligt das III. Korps, nachdem sie 2761 nach einer Dienstzeit als Korpsführungsassistentin im XIX. Korps das Kommando übernahm. Sie ist eine begabte Divisionsführerin, doch hat ihre Ernennung zum Korpsführer zu einigem Stirnrunzeln im Büro des Generalinspekteurs geführt. Ihr Dienst als Korpsführungsassistenz im XIX. Korps war alles andere als hervorstechend. Viele fragen sich, was General Watanabe dazu bewegt hat, sie anzufordern.

Welche Schwächen General Lyon auch haben mag, so hat sie doch einen bewehrten Stab um sich versammelt. Ihr Korpsführungsassistent, Generalmajor Sir Charles LeMarque, ist der ehemalige Kommandeur der 316. Königlichen BattleMech-Division und ein Mitglied des Ordens des Sterns; Generalleutnant Marguerite MacClintock, ihr Ia, war zuletzt am Nagelring ein Lehrer für Panzertaktiken auf Bataillonsebene; ihr IIa, Oberst William Orfelt, erhielt für seinen Dienst während der Harlow-River-Dam-Krise auf New Delos im Jahre 2759 die Hegemoniemedaille, weil er dort verantwortlich dafür war, mehr als 200.000 Flüchtlinge zu organisieren und zu ernähren, nachdem der Damm brach und die Stadt Harlow überflutete, die in einem Flusstal lag.

LOGISTIK

Die Nähe des III. Korps zur Hegemonie bedeutet, dass es normalerweise nur wenige Versorgungsprobleme hat, doch die anwachsenden Spannungen in der Peripherie haben ihre Reservevorräte gefährlich knapp werden lassen. So gut wie jede Armee hat Wehrmaterial an die Korps weitergeleitet, die sich mit aktiven Aufständen im Konkordat, den Außenwelten und dem Magistrat herumschlagen müssen. Außerdem werden Regimenter und sogar Divisionen, die nach vorne an die Front geschickt werden, mit vollen für den Krieg gedachten Ladungen an Munition und Ersatzteilen entsandt, was die bestehenden Lager nur noch weiter leerräumt. General Ost arbeitet mit den ASBA-Büros in der Liga Freier Welten zusammen, um den Einkauf grundlegender Ausrüstung – Nahrung, Munition und einfacher Ersatzteile wie Wärmetauschern und Panzerung – bei örtlichen Quellen zu erhöhen, doch widersetzt sich die Bürokratie der Freien Welten dieser Annäherung, auch wenn sie größere Profite einfahren könnten. Die Situation, die fast sicherlich vom Büro des Generalhauptmanns ausgeht, ist in der Geschichte der SBVS so gut wie einzigartig; normalerweise würde jeder Konzern die Gelegenheit, bei der SBVS-Beschaffung den Fuß in die Tür zu bekommen, sofort beim Schopfe packen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Weil zwei ihrer Division in den Jahren 2761 und 2763 in die Peripherie versetzt und nicht ersetzt wurden, verfügt das III. Korps über eine große Zahl von Unabhängigen Regimentern. Die meisten von ihnen sind über den ganzen Einsatzbereich des Korps verteilt, doch drei der Regimenter bleiben im Korps-Hauptquartier auf Marik: das 11. Königliche CAAN-Marineregiment, das 587. Königliche Artillerieregiment und das 457. Schwere Panzerregiment. Die letzten beiden werden nur selten einem Linienkorps zugeteilt; General Lyons hat speziell darum gebeten, sie aus der Reserve zu aktivieren, um dabei zu helfen, konventionelle MLFW-Regimenter auf Marik auszubilden.

Das 48. Husaren-Regiment, das 305. Dragoner-Regiment und das 367. Königliche Dragoner-Regiment sowie das 211. Einsatzregiment wechseln zwischen Garnisonsstationen hin und her, um auf Notfälle zu reagieren. Das 5008. Panzergrenadierregiment ist ein weiteres Reserveregiment, das von General Lyons aktiviert wurde, um mit dem MLFW zusammenzuarbeiten. Es befindet sich augenblicklich auf Lancaster, wo es eine Marik-Infanteriedivision in Form bringt.

43. INFANTERIEDIVISION (Die Styx-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tisha Ros
Seit sie Fuß auf Irian gesetzt hat, fühlt sich die 43. Infanteriedivision von dem Firmenimperium von Irian Technologies ausgenutzt, das den ganzen Planeten umspannt. Zwar weigert sich IrTech, militärische Vorräte zu verkaufen, um Wehrmaterialknappheiten vorzubeugen, doch erlauben es die überkomplexen Konzerngesetze des Planeten, hohe Raumhafenzölle einzufordern, Grundsteuer für Stützpunkte der SBVS zu erheben und – auf Basis der Extraterritorialität - „Exporttarife" für alltägliche Gegenstände zu verlangen, die an die Soldaten der SBVS verkauft werden. Aus diesem Grund ist die 43. kreativ darin geworden, ihre Vorräte zu strecken und so lange durchzuhalten, bis ein besuchender „Würdenträger" des Sternenbundes zufällig zusätzliche Vorräte mitbringt. Diese Hartnäckigkeit ist nur eine weitere Verkörperung des Spitznamens der Styx-Division: würde die 43. Infanteriedivision jemals auf den sagenumwobenen Fluss Styx treffen, würde ihre Entschlossenheit ihnen erlauben, den ganzen Weg bis zum anderen Ufer zu marschieren.

100. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Goldenen Geschütztürme)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Austin Scriver
Soldaten aus der 100. Königlichen Panzergrenadierdivision haben seit einiger Zeit kein Gefecht mehr erlebt, und wahrscheinlich wird das in der absehbaren Zukunft auch nicht passieren. Zwar sind sie ein strahlendes Beispiel der kriegerischen Exzellenz, doch hat General Scrivers Division nichts anderes zu tun, als Adelige im Hauptquartier des III. Korps auf Marik zu bemuttern. Die schlechter werdenden Beziehungen zwischen dem Sternenbund und den Freien Welten bedeuten, dass die 100. sich mit Marik-Miliztruppen auseinandersetzen müssen, die hier ihre Garnison aufgeschlagen haben und die behaupten, dass die unnötige Anwesenheit der SBVS die Welt als Geisel hält. Ein großer Teil von General Scrivers Zeit wird darauf verwendet, diplomatisch Streitigkeiten zu entschärfen. Glücklicherweise führte keine dieser Auseinandersetzungen zu mehr als Faustkämpfen. Solange die Goldenen Geschütztürme allerdings kein gelegenes Ziel für ihre Kampffertigkeiten erhalten, glaubt Scriver, dass sie eines Tages ihre eigenen Ziele erschaffen könnten.

194. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Kreuzritter-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Terrance Denmon
Von allen Divisionen des III. Korps hatte die 194. Panzergrenadierdivision in den letzten 13 Jahren den meisten Grund, Gefechtseinsätze zu vermeiden. Auch wenn sie diese Zeit auf der verschlafenen Mittelklassewelt Savannah verbracht haben, waren sie nicht untätig. Wenn sie nicht gerade Drills und Kampfübungen durchführen, versuchen die Männer und Frauen der 194. Panzergrenadierdivision, den guten Willen der Bürger von Savannah zu erlangen, indem sie sich darum bemühen, die wachsende politische Kluft zwischen den Freien Welten und dem Sternenbund zu überwinden, wenn auch nur Planet für Planet. Egal ob sie eine Ehrengarde für lokale Politiker stellen, humanitäre Hilfe bieten oder einfach die Bevölkerung mit Respekt behandeln, die Kreuzritter glauben auf jeden Fall daran, dass sich ihre Anstrengungen auf lange Sicht auszahlen werden.

185. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Ready, Steady, Go)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Bertie Rieth
Die 185. Sprunginfanteriedivision ist die wichtigste Eingreiftruppe des III. Korps für Krisen in der Region. Die Division hatte nur wenig Gelegenheit, in irgendetwas einzugreifen, seit sie auf Augustine stationiert worden ist, mit Ausnahme der wenigen Plünderer, die närrisch genug waren, Überfälle so nahe an der Grenze zur Terranischen Hegemonie durchzuführen. Um gegen diese Untätigkeit vorzugehen, hat General Rieth für mindestens einmal im Monat einen überraschenden Bereitschaftsdrill angeordnet und arrangiert Manöver mit der Augustine-Miliz. Außerdem entsendet Rieth regelmäßig eines der Regimenter der 185. Division, um eine andere Division in einer vermuteten Gefahrenzone zu unterstützen. Sie hofft, dass ihre Truppen auf diese Weise nützliche Kampferfahrung sammeln können. Diese Bemühungen waren nicht gerade von Erfolg gekrönt.

VII. KORPS

Aufgrund ihrer langen und sagenumwobenen Geschichte hält das VII. Korps einen der wichtigsten Posten in der 8. Armee. Das VII. Korps beobachtete die Grenzen sowohl der Terranischen Hegemonie als auch des Lyranischen Commonwealths, bis die Führung der 8. Armee die Pflicht des Korps ausschließlich an die Commonwealth-Grenze verlagerte, um Platz für das III. Korps zu machen.

Bedenkt man die Sanftheit, mit der das VII. Korps das Magistrat Canopus befriedete und mit der sie während des Vereinigungskrieges seine Bevölkerung behandelte, ist es vielleicht ironisch, dass das Korps innerhalb der Militärregion der Liga Freier Welten so weit wie möglich von der Grenze des Magistrats entfernt stationiert ist.

FÜHRUNG

Der auf New Earth geborene Generalmajor Sir Aristotele Maragos hat sich einen Namen gemacht, weil er sich im Revolverheld-Programm der SBVS besonders hervortat. Obwohl er sein erstes Duell gegen einen *Ronin* des Draconis-Kombinats gewonnen hatte, endete sein zweites Duell 2738 in einem Unentschieden. Die Verletzungen, die er dabei erlitt, machten es für ihn von da an unmöglich, sich am aktiven Kampf zu beteiligen. Seine Zeit im Programm weckte in ihm einen Respekt für die Ehre der Kurita und lehrte ihn, große Gefechte wie die einzelnen Bewegungen in einem Duell zu betrachten. Anstatt sein strategisches Potential zu vergeuden, beförderte die Berufsheeresabteilung Maragos auf eine höhere Kommandoebene. Am Ende wurde er im Jahre 2751 Führer des VII. Korps.

Seine Erfahrung aus erster Hand, die er über den ehrenvollen Kampf gesammelt hatte, ließ ihn nur noch geeigneter erscheinen, das Korps anzuführen. Maragos folgt der Einstellung des VII. Korps seit dem Vereinigungskrieg und befolgt die Ares-Konventionen uneingeschränkt. Er weigert sich, selbst für Notfälle ein Atomarsenal anzulegen und akzeptiert Kapitulationen von Piraten, und das trotz des stehenden Schießbefehls.

LOGISTIK

Das VII. Korps hat in den letzten beiden Jahrzehnten mehr aktiven Kampf erlebt als der Rest der 8. Armee zusammen. Das bedeutet, dass sie die ganze Zeit neue Vorräte benötigen. Da allerdings zahlreiche Lieferungen an die Divisionen in den Territorialstaaten umgeleitet werden, sind die Arsenale des Korps gefährlich unterversorgt. Einige extrem wichtige Komponenten haben seit mehreren Monaten Lieferrückstand. Zwar betreibt die Quartiermeisterabteilung ein beträchtliches Versorgungslager im Nagayan-Mountain-Briankastell auf dem Planeten Helm in der Steward-Konföderation, doch bleibt das Oberkommando nach wie vor dabei, dass das Lager nur für den Notfall gedacht ist.

Die immer noch im Zuständigkeitsbereich des VII. Korps grassierende Piraterie ist nach wie vor eine Belastung für ihre Ressourcen. Unglücklicherweise sieht die Quartiermeisterabteilung nicht, dass sich dieser Status Quo in absehbarer Zeit ändern wird, außer es kommt in naher Zukunft zu einem Abzug der SBVS-Truppen in den Territorialstaaten.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Im Interesse, die Piraterie entlang der Grenze zum Lyranischen Commonwealth im Zaum zu halten, hat die Führung der 8. Armee mehrere Unabhängige Regimenter entsandt, die das VII. Korps unterstützen sollen.

Das 19. Leichte-Reiterei-Regiment treibt sich entlang der Grenze zwischen Solaris und Cascade herum, wo sie regelmäßig Überfälle abwehren. Die letzten Siege des 149. Dragoner-Regiments vertrieben nach kurzen, aber intensiven Feuergefechten Marodeure von Togwotee und McAffe. Das umherstreifende 221. Dragoner-Regiment hatte bisher das Glück, für eine ganze Zeit nicht in Kämpfe verwickelt zu werden.

In einem ungewöhnlichen Zwischenfall griff das 35. Königliche CAAN-Marineregiment im Jahre 2764 auf Dieudonne Plünderer an, direkt auf der Grenze zwischen Liga Freier Welten und Hegemonie. Ob die Piraten letztlich geplant hatten, Hegemoniewelten anzugreifen oder nicht, ist hinfällig, da die schnellen und entschlossenen Angriffe des 35. Regiments keine Überlebenden zurückließen, als ihr Luft-/Raumkontingent das flüchtende Landungsschiff über dem Meer abschoss.

Sowohl das 78. Husaren-Regiment als auch das 81. Dragoner-Regiment sind auf Helm stationiert, wobei das 78. ein Versorgungsdepot der SBVS in Freeport verteidigt und das 81. Regiment das Fort am Briankastell des Nagayan-Gebirges hält. Es ist eine eher ungewöhnliche Mission, doch dient das 28. Leichte-Reiterei-Regiment im Augenblick am Neuversorgungsstützpunkt der 7. Flotte auf einem Asteroiden im Helm-System, um den Kampf in Mikroschwerkraft zu trainieren.

316. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Rio-Grande-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Polina Tchernovkov

Die geschichtsträchtige 316. Königliche BattleMech-Division, dreimaliger Gewinner der Mars-Olympiade, ist die führende Einheit des VII. Korps. Auch wenn der letzte Sieg der Rio-Grande-Division in der Mars-Olympiade schon fast ein Jahrhundert zurückliegt, hat sie seitdem nichts von ihrer Kampfkraft verloren. Die Division weist eine große Konzentration von Abgängern des Revolverheld-Programms aus der Militärakademie von Aphros auf. Da die 316. Gefechte als Duelle wahrnimmt, brechen die MechKrieger der Division große Auseinandersetzungen in für sie besser zu bewältigende Einzelkampfduelle auf, anstatt wahllos Beschuss auf ein einzelnes Ziel zu konzentrieren. Der Erfolg dieser Duellmentalität hat sich sogar auf die Panzer und Infanterie der Division ausgebreitet. Aus diesem Grund scheint die 316. bemerkenswerte Zurückhaltung zu zeigen, selbst gegenüber bekannten Piraten. Zwischenfälle mit Kollateralschaden in ihrem Einsatzbereich bleiben bemerkenswert selten.

335. BATTLEMECH-DIVISION (The Jeanne-D'Arc-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Stuart Mazzarella

Bedenkt man den offiziellen Spitznamen der Einheit, überrascht es nicht, dass sich die 335. BattleMech-Division als spirituellen und moralischen Mittelpunkt des VII. Korps wahrnimmt. Behauptungen, dass einige der ursprünglichen Gründer der Jeanne-D'Arc-Division ihre Abstammung auf französische Ritter aus dem Hundertjährigen Krieg im 14. Jahrhundert zurückverfolgen können, sind bestenfalls fragwürdig, doch niemand kann bezweifeln, wie ritterlich die 335. BattleMech-Division tatsächlich ist. Die Division verfügt über ein weitaus größeres Kaplankorps als die meisten, was über den größten Teil eines Jahrhunderts zu einer divisionsweiten Tradition von wöchentlichen, glaubensübergreifenden Gottesdiensten geführt hat, die respektvoll gegenüber allen Glaubensbekenntnissen und Überzeugungen sind (inklusive der wenigen Soldaten in der 335., die sich selbst als Agnostiker oder Atheisten betrachten).

Die 335. betreibt ein übergroßes Bodenluftgeschwader – das als die Seraphim bezeichnet wird – das nicht weniger Abschüsse erzielt als ihre Brüder auf dem Boden.

86. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Banishers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Dana Welcome

Die 86. Sprunginfanteriedivision hat ihren Stützpunkt im Hauptquartier des VII. Korps auf Stewart, der Hauptwelt der Steward-Konföderation. Bislang war sie noch nicht in schwere Gefechte verwickelt. Offiziell gibt die Berufsheeresabteilung an, dass die Anwesenheit der Division dazu dienen soll, die adeligen Nachkommen von Haus Stewart zu beschützen und somit die Stabilität der Konföderation zu erhalten; in der 86. Division wird allerdings eher davon ausgegangen, dass ihr Posten dazu dienen soll, die Sicherheit des auf Stewart bedindlichen Ablegers von Corean Enterprises zu verteidigen. Aufgrund dieses verlockenden militärischen Ziels lässt General Welcome die Banishers ständig Verteidigungsdrills durchführen, die sich auf den Industriekomplex konzentrieren. Wo sich die meisten Sprunginfanteriedivisionen mehr auf schnelle Überfälle konzentrieren, hat Welcome die 86. in eine Division verwandelt, die zu Verteidigung auf Abruf und Störtaktiken fähig ist, die Eindringlinge von der Oberfläche vertreiben sollen.

246. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Seidenraupen)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Wendell Doten

Die Gründung der 246. Panzergrenadierdivision basiert auf der Kombination einer Fallschirmjägerbrigade und zweier traditioneller Panzerbrigaden. Zwar wurde erwartet, dass sie als eine Division der verbundenen Waffen dienen sollten, doch blieben diese Komponenten in ihrer Vorgehensweise streng reglementiert und fanden nur wenige Punkte, in denen sie Gemeinsamkeiten aufwiesen. Diese Uneinigkeit hielt an, bis ein Banditenangriff sie zwang, ihr Wissen zusammenzulegen, um den Angriff abzuwehren. Das Endergebnis hat sich in die heutigen Seidenraupen entwickelt, eine Division, die stolz darauf ist, dass sie sehr zielsicher Panzer, Mannschaftstransporter und Transportpanzer mit Fallschirmen hinter den feindlichen Reihen abwerfen können. Die Seidenraupen trainieren regelmäßig die für so typische Überfalltaktik, doch ist die Berufsheeresabteilung besorgt, dass der Umstand, dass die 246. in den letzten Jahren so wenige Kampfeinsätze erlebt hat, zu einer gewissen Bequemlichkeit geführt haben könnte.

275. PANZERGRENADIERDIVISION (Stalwart and Steadfast)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Joey Milnes

Neben ihrem üblichen Dienst in Planetengarnisonen ist es die Hauptmission der 275. Panzergrenadierdivision auf Kalidasa, den Ableger von Quikscell, Inc. in der Liga Freier Welten zu bewachen. Seit sie ihren Posten eingenommen hat, hat die 275. mindestens ein halbes Dutzend Überfälle auf den Komplex von Port Royal abgewehrt. Ob diese Angreifer planen, den Komplex zu zerstören oder ihn zu plündern, um leicht an Wehrmaterial zu kommen, ist ungewiss. Während allen Begegnungen haben sich General Milnes Truppen vorbildlich geschlagen und sind dem hohen Qualitätsstandard des VII. Korps gerecht geworden.

Im deutlichen Gegensatz zu den anderen Konzernen der Liga Freier Welten hat sich Quikscell bereiterklärt, zum Großhandelspreis eine kleine Zahl von Gefechtsfahrzeugen und Ersatzteilen an die 275. Panzergrenadierdivision zu verkaufen, als Dank dafür, dass sie ihren Betrieb beschützen.

297. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Hard-Luck-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Celina Brocious

Die 297. Panzergrenadierdivision ist der Außenseiter im VII. Korps, weil sie einen alles andere als guten Ruf hat. Ihr Abrutschen in die Mittelmäßigkeit begann während der Mars-Olympiade von 2732. Die Division erwartete, hohe Bewertungen zu erzielen, doch als sie den letzten Platz im ganzen Wettkampf erzielten, bildete sich über ihnen eine dunkle Wolke. Nicht einmal zwei Monate später starb ihr Befehlshabender Offizier an einem unerwarteten Herzinfarkt, was die Moral noch weiter sinken ließ. Ein Jahr später tötete ein Bersten des Treibstofftanks den Brigadeführer der 2972. Brigade, was nur der Anfang einer Reihe von unglückseligen Rückschlägen sein sollte.

Zwar sind sie noch einsatzbereit, doch haben die Soldaten der Hard-Luck-Division den Sturm nicht gut überstanden. Bis sich die Wolke verzieht und ihr Glück umschlägt bleibt die 297. so weit wie möglich von der Grenze zum Lyranischen Commonwealth entfernt stationiert, wie es nur möglich ist.

XIX. KORPS

Fünf der sechs Divisionen des XIX. Korps beanspruchen die Föderation von Oriente als ihren eigenen Verantwortungsbereich. Die Grenze der Föderation mit der Konföderation Capella ist weitaus ruhiger als die Grenze zwischen Andurien und der Konföderation weiter randwärts, doch bleibt das XIX. Korps wachsam gegenüber allen Bedrohungen, sowohl äußeren als auch inneren Bedrohungen. Weil der SBVS im Jahre 2729 befohlen wurde, sich zurückzuziehen und zu erlauben, dass der Bürgerkrieg unkontrolliert durch die Liga Freier Welten tobte, haben die Bürger von Oriente ihre Abneigung gegen die Anwesenheit der SBVS klar und deutlich zum Ausdruck gebracht. Die gelegentlich gewalttätigen Proteste dienen als Erinnerung, dass die Menschen, die das XIX. Korps beschützen soll, genauso sehr eine Bedrohung für die SBVS sein können wie Piraten oder Invasoren.

FÜHRUNG

Generalmajor Starla Halleck würde als erste zugeben, dass sie als Diplomatin besser ist denn als Strategin. Bedenkt man das politische Klima in den Freien Welten und insbesondere der Föderation von Oriente sind ihre Talente genau das, was in der Situation erforderlich ist.

Halleck ist eine Abgängerin von Fort Forlough aus dem Lyranischen Commonwealth. Ihr wurde im Jahre 2754 das Kommando über das XIX. Korps unterstellt, nachdem ihr Vorgänger seines Kommandos enthoben wurde, weil er keine Ergebnisse erzielt hatte. Unter ihrer Führung haben sich die Beziehungen zur Föderation nur leicht verbessert. Hallecks Ia, Generalleutnant Raymundo Serrão, ist auf Oriente geboren worden. Seine Ratschläge waren bislang essentiell, wenn es darum ging, den Finger am kulturellen Puls der Provinz zu halten.

Wenn sie nicht gerade die diplomatischen Bemühungen überwacht, besucht General Halleck ihre Soldaten, um die Moral hoch zu halten – was auch notwendig ist. Schließlich sind ihre Divisionen in einer Provinz stationiert, die sie dafür beschuldigt, den Marik-Bürgerkrieg nicht zu einem schnellen Abschluss gebracht zu haben.

LOGISTIK

Die Unruhen in den Territorialstaaten haben dazu geführt, dass der logistische Gürtel in der gesamten 8. Armee enger geschnallt werden musste. Das XIX. Korps ist nicht immun gegen diese Auswirkung. Unter den sechs Divisionen und sieben Unabhängigen Regimentern des XIX. Korps gibt es nur ein Königliches Regiment und eine Königliche Division (der eine einzelne Brigade von BattleMechs zugeteilt wurde). Dies verringert zwar die Erfordernisse an technologisch fortschrittlichem Wehrmaterial, doch lindert das den Mangel an Hardware nur wenig.

Generalleutnant Bradford Langsdale, General Hallecks IIa, nimmt sich an ihr ein Beispiel und hat die Herrscherfamilie und Konzerne in Oriente angesprochen. Beide Versuche liefen ins Leere. Als Überbrückung denkt Langsdale jetzt darüber nach, sich auf der anderen Seite der Grenze umzusehen und sich bei den capellanischen Konzernen in den Kommunalitäten Sarna und Liao einzuschmeicheln, um die Knappheit zu beheben. Allerdings haben sowohl die Quartiermeisterabteilung als auch die Berufsheeresabteilung Bedenken, dass der Umgang zwischen in Oriente stationierten SBVS-Einheiten und der Konföderation Capella einen internationalen Zwischenfall zur Folge haben könnte.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Seit dem Zeitalter des Krieges gab es eine Geschichte der Gewalt zwischen der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella. Allerdings blieb die Grenze zwischen Oriente und dem Capella-Raum in den letzten Jahrzehnten besorgniserregend ruhig, besonders wenn man die Plage von angeblichen Piraten bedenkt, die von Mitgliedsstaaten finanziert werden und die anderen Grenzregionen in der ganzen Inneren Sphäre heimsuchen. Der Sternenbundnachrichtendienst berichtet regelmäßig über Gerüchte, dass etwas unter der Oberfläche brodelt. Aus diesem Grund haben die Berufsheeresabteilung und die Königliche Abteilung sichergestellt, dass das XIX. Korps über ausreichend autonome Regimenter verfügt, um Feuer zu löschen und jedem Versuch militärischer Abenteuerlust, egal ob von Oriente oder der Konföderation Capella ausgehend, sofort ein Ende zu setzen.

Die meisten Regimenter des XIX. Korps fallen in zwei Kategorien: diejenigen mit einem semipermanenten Posten und diejenigen, die an der Grenze umherstreifen und auf der Suche nach Ärger sind.

In die umherstreifende Gruppe fallen das 68. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment, das 89. Leichte-Reiterei-Regiment, das 205. Husaren-Regiment und das 31. Dragoner-Regiment. Diese Regimenter verbinden sich oft mit anderen Regimentern oder Divisionen, um koordinierte Bereitschaftsdrills durchzuführen.

Einheiten mit dauerhaftem Posten sind das 306. Husaren-Regiment, das 399. Kampfregiment und das 105. Sturmregiment. Um unmittelbare Unterstützung gegen Bedrohungen für Oriente selbst zu stellen hat das 306. Husaren-Regiment seinen Stützpunkt auf Calloway VI aufgeschlagen, einen Sprung von der Hauptwelt der Föderation entfernt. Das 399. Kampfregiment bewacht die unabhängige Welt Kievanur, eines von zwei Systemen, die zwischen der Föderation und der capellanischen Grenze liegen, doch bleibt das Regiment innerhalb eines Sprunges zu drei verschiedenen Divisionen des XIX. Korps, sollte Not am Mann sein. Das 105. Sturmregiment ist auf Ling stationiert, wo es sich den widerwilligen Respekt der Bewohner erkämpft hat.

67. BATTLEMECH-DIVISION (Die Epsilon-Eridani-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Austin Espree
Die ansonsten makellose Geschichte der 67. BattleMech-Division, die auf Emris IV stationiert ist, hat in letzter Zeit einen dunklen Fleck davongetragen. Ein großer Teil ihrer Pflichten besteht darin, den Industriekomplex von StarCorps, der zur Produktion von *Warhammer*- und *Longbow*-BattleMechs ausgelegt worden ist, sowie die Fabrik von Holly Industries auf Ivanograd zu beschützen. Aufgrund des föderalen Mandats der Freien Welten haben sich StarCorps (und ihre Tochterfirma Holly Industries) geweigert, der SBVS direkten Zugriff auf Ersatz-Mechs, Bauteile oder Munition aus ihrer Produktion zu gewähren. Zwar haben in den letzten Jahren keine Piraten diese Fabriken angegriffen, doch hat StarCorps dennoch einen Verlust aus unerwarteter Richtung erlitten. Im Jahre 2763 wurden Mitglieder der 67. am Kriegsgericht zu mehreren Jahren Haft verurteilt, weil sie Raketenlieferungen aus der Fabrik von Holly Industries gestohlen haben, um eine Munitionsknappheit zu beheben. Dieser Diebstahl hat jede Form von Wohlwollen zerstört, die General Espree bei der Bevölkerung aufgebaut hatte.

131. BATTLEMECH-DIVISION (Die Herkules-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Reyna Lauder
Die 131. BattleMech-Division ist in der Nähe von Cienfuegos auf New Delos stationiert. Die politische und geschichtliche Bedeutung des Systems hat es der Herkules-Division erlaubt, Sicherheitsaufgaben bei Gipfeltreffen zu übernehmen, die von Gesandten des Sternenbundes, der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella besucht wurden. Vor der letzten Handelskonferenz zwischen Oriente und Sian deckte General Lauders Ic ein Komplott auf, das die Verhandlungen sabotieren sollte. Elemente der 131. wurden gegen die Zelle mobilisiert und eliminierten die Bedrohung, doch Bemühungen, die Finanziers der Terroristen aufzuspüren, haben bislang jeden von Geistern des Hauses Selaj bis hin zur capellanischen Maskirovka verdächtigt.

Die Herkules-Division hat sich ihren Spitznamen nach einer Reihe von zwölf qualvollen Kampfeinsätzen verdient, die dazu beigetragen haben, die Division zu einer geeinigten Streitmacht zu formen. Die Mitglieder der 131. nennen diesen Teil ihrer Geschichte liebevoll die „Aufgaben der Herkules-Division".

7. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION (Die Prätorianer-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Katheryn Winborne
Die Stationierung der 7. Königlichen Infanteriedivision auf Oriente, der namensgebenden Hauptwelt der Föderation, war immer umstritten. Nicht nur verabscheuen die Bürger von Oriente die Anwesenheit der SBVS, die 7. muss sich außerdem die ganze Zeit mit der herzöglichen Garde der Oriente Fusiliers und anderen provinziellen oder föderalen Truppen herumschlagen, die gerade anwesend sind. Glücklicherweise gelang es der 7. Division, alle Kritiker Lügen zu strafen, als es ihnen letztes Jahr gelang, einen Attentatsversuch gegen Großherzog Allison zu vereiteln. Aufgrund der empfindlichen politischen Situation wurde der Zwischenfall allerdings geheim gehalten, so dass die 7. für ihre Heldentat kein öffentliches Lob erhielt. Der Sternenbundnachrichtendienst hat den Attentatsversuch auf Aktivitäten der Maskirovka zurückführen können, doch glauben sie, dass diese Fährte vermutlich eine Ablenkung ist, die den Verdacht von Allisons politischen Rivalen in anderen Provinzen der Freien Welten abbringen soll.

30. INFANTERIEDIVISION (Solidarität in den Schützengräben)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Vonda Heffington
Die 13. Infanteriedivision ist das schwarze Schaf des XIX. Korps, die einzige Division, die nicht direkt innerhalb der Föderation von Oriente stationiert ist. Ihr Posten auf der Welt Holt im Marik-Commonwealth hat sie allerdings nicht vollkommen vom Rest des Korps abgeschnitten. Eine Überschneidung des Verantwortungsbereichs mit dem III. Korps zwingt die 30. Infanteriedivision dazu, ihren Einsatzbereich in die kernwärtige Hälfte der Oriente-Provinz zu verlegen anstatt sich auf andere Welten im Marik-Commonwealth zu konzentrieren. Die 30. hat jetzt schon eine ganze Weile keinen Kampfeinsatz mehr gesehen, doch haben sie immer noch den wohlverdienten Ruf, nicht zurückzufallen, wenn sie sich in einer vorbereiteten Wehranlage befinden, selbst wenn ihnen enorme Verluste drohen.

3. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Freiheit aus den Himmeln)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Rene Then
Die 3. Sprunginfanteriedivision hat im XIX. Korps vielleicht einen soliden Ruf, doch wie die meisten Kommandos des Berufsheeres entlang der Grenze zwischen Liga und Konföderation hat General Thens Einheit in den letzten zehn Jahren wenige Einsätze erlebt. Gerüchte unter den Soldaten, die auf Matheran stationiert sind, weisen auf eine kollektive Rastlosigkeit hin – immer beobachten sie, niemals schreiten sie zur Tat. Thens Kommandostab ist der Meinung, dass die Leistung der Division auf dem Papier zwar eindrucksvoll aussieht, der Belastungsprobe eines tatsächlichen Kampfs aber nicht gewachsen sein wird.

Mit dem Segen der planetaren Justizbeamten führt die 3. Luftabwurfmanöver auf örtliche Kriminelle aus, die sich in der Wildnis von Matheran verschanzt haben. Außenseiter könnten solche Übungen zwar einen übertriebenen Einsatz militärischer Gewalt nennen, doch General Then glaubt, dass es dazu beitragen könnte, dass seine Division im Einsatz den Kopf bewahren lernt.

49. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Virginia-Uhus)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Katheryn Erbe
Die 49. Sprunginfanteriedivision, die ihren Stützpunkt im Hauptquartier des XIX. Korps auf McKenna hat, ist nur ein weiteres Kommando der 8. Armee, deren Motor läuft, die aber nirgends hingehen kann.

General Erbe und ihr Stab haben alles in ihrer Macht stehende getan, um die Einheit in bester Kampfform zu halten, doch Versorgungsprobleme und die sinkende Moral haben nur dazu beigetragen, die Situation zu verschlimmern. Zwar hat Erbes Stab Querulanten im Kommando unehrenhaft entlassen, doch besteht ihr Ersatz aus unerfahrenen Truppen, die höchstwahrscheinlich in nächster Zeit keine Kampferfahrung sammeln werden.

Die Virginia-Uhus haben ihren Spitznamen durch ihre Fähigkeit erlangt, schnelle Luft- und Sprunginfanterieangriffe durchzuführen und weil ihre Techniker die Angewohnheit haben, die Überreste eines Schlachtfelds zu durchforsten, bis nichts mehr übrig ist als ein Geflecht metallener Knochen.

XXV. KORPS

Da sie Divisionen in drei radikal verschiedenen Provinzstaaten der Freien Welten stationiert hat, hat das XXV. Korps den größten Einsatzbereich in der 8. Armee. Zwar mag für den oberflächlichen Betrachter diese Stationierung im Inneren relativ einfach erscheinen, wenn man sie mit ihren Schwesterkorps vergleicht, die an turbulenten Grenzen postiert sind, jedoch muss sich das XXV. Korps mit mehreren Problemen herumschlagen. Im Gegensatz zu anderen Mitgliedsstaaten ist das Inland der Liga oft chaotischer als ihre Bundesgrenze, was eine Navigation der wechselhaften politischen Gewässer schwierig macht. Die hohe Konzentration von regulanischen Truppen sowie Marik- und Oriente-Truppen, die im Einsatzbereich des gesamten XXV. Korps stationiert sind, befeuert nur noch den Glauben der Öffentlichkeit, dass die Präsenz der SBVS in der am besten geschützten Region der Liga eine Beleidigung für die Souveränität der Liga ist.

FÜHRUNG

Die Ernennung von Generalmajor Aleta Kanavos zur Kommandeurin des XXV. Korps begann als politischer Winkelzug, der die Gunst von Bundespolitikern der Freien Welten erlangen sollte. Da sie aus dem Marik-Commonwealth stammt, galt Kavanos als die sicherste Wahl zur Überwachung der Missionen des Berufsheeres in dem Distrikt, als freundliches Gesicht, das im Blick der Öffentlichkeit weniger bedrohlich wäre. Die Abgängerin der Frunze-Militärakademie verbringt mehr Zeit damit, die angespannten Nerven von Politikern zu beruhigen denn als aktive Kommandeurin des XXV. Korps, so dass ihr sehr fähiger Ia, Generalleutnant Huang Duan, in ihrer Abwesenheit die meisten Verwaltungstätigkeiten übernimmt.

Die größten Herausforderungen, denen sich General Kanavos' Stab stellen muss, sind das Erhalten der Bereitschaft der Truppen in einer bereits dicht bewachten Region und Situationen wie das jüngste Debakel auf New Olympia entweder zu verhindern oder zu entschärfen. Auch wenn Kanavos bislang ihre Arbeit bewundernswert gut gemacht hat, bedenkt man die aktuelle politische Lage, könnte ein weiteres ähnliches Fiasko dazu führen, dass sie ersetzt wird.

LOGISTIK

Da General Kanavos' Ila, Generalleutnant Paige Krieger, sich mit der Bürokratie des Parlaments herumschlagen muss, die verbietet, dass die Konzerne der Freien Welten militärische Vorräte an die Kommandos der SBVS verkaufen, findet sie sich in einer Situation wieder, die für die Korps der 8. Armee nicht ungewöhnlich ist. Der aktuelle Trend der Quartiermeisterabteilung, Ausrüstung bevorzugt an unruhige Regionen in den Territorialstaaten zu schicken, hat die Einsatzbereitschaft des XXV. Korps deutlich eingeschränkt.

Glücklicherweise hat der Umstand, dass das Korps keine Königlichen Einheiten besitzt und zu unkomplizierten BattleMech- und Panzermodellen neigt, die Wartungsanforderungen deutlich vereinfacht. Auch wenn die Divisionen des Korps fast volle Stärke haben, war Krieger nicht dazu in der Lage, ausreichend Reserven zu sichern, um jedwede Art von ausgedehnter Kampagne zu ermöglichen. Krieger und ihr Stab glauben, dass, wenn es zu einem Zwischenfall kommt, der eine militärische Intervention durch die SBVS erfordert, sie die ersten Ausfälle ausführen könnten. Darüber hinausgehen Vorausberechnungen jedoch davon aus, dass die Lager an Wehrmaterial und Munition innerhalb von Monaten aufgebraucht sein werden. Krieger bleibt hoffnungsvoll, dass ein derart katastrophales Ereignis die Quartiermeisterabteilung und die Ersatz-Einsatz-Abteilung dazu bringen würde, ihren Anfragen nachzukommen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

In Anbetracht des politischen Klimas des Herzlandes der Liga Freier Welten streifen die Unabhängigen Einheiten des XXV. Korps nicht umher und wechseln nicht so oft den Posten wie die anderen Korps in der Heeresgruppe Marik. Diejenigen, die halbwegs regelmäßig umziehen, bewegen sich nur innerhalb der Grenzen ihres Provinzialstaats, um keine politischen Probleme aufkommen zu lassen.

Einheiten, die augenblicklich im Fürstentum Regulus stationiert sind, sind das 451. Einsatzregiment und das 256. Unabhängige Bodenluftgeschwader. Das 451. hat mit Ausnahme einiger Polizeiaktionen gegen lokale Unruhen auf Aitutaki keine Kampfeinsätze erlebt. Das 256. hingegen war die letzten zehn Monate an eine Flottille der 72. Aufklärungsschwadron der 7. Armee angehängt, da Piratenangriffe der letzten Zeit die Flottille verwundbar gemacht haben und es seitdem an Unterstützung durch Luft-/Raumjäger fehlt.

Im Marik-Commonwealth sind das 312. Sturmregiment und das 2. Französische Infanterieregiment zu Hause. Wenn sie keine offiziellen Befehle von weiter oben in der Befehlskette erhalten, ziehen es Oberst Bartouk und Oberst Pelletier vor, ihren Einheiten auf Commonwealth-Welten zu stationieren, die keine MLFW-Garnison besitzen, da vergangene Erfahrungen zeigen, dass dies die beste Möglichkeit ist, unangenehme Verwicklungen zu vermeiden. Meistens ist eine MLFW-Einheiten, die auf einen Planeten versetzt wird, der von einem dieser Regimenter bewacht wird, ein Wink, die Ausrüstung zusammenzupacken und sich zu einem anderen Ort aufzumachen.

Das 189. Kampfregiment ist das einzige Regiment, das in seiner kleinen Ecke der Föderation von Oriente stationiert ist. Um ihre Truppen einsatzbereit zu halten, hat Oberst Vitale sich gelegentlich mit der 360. BattleMech-Division oder der 67. BattleMech-Division des XIX. Korps zusammengetan, um gemeinsame Übungen durchzuführen.

157. BATTLEMECH-DIVISION (Die Napoleon-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Donnie Bavaro

Die 157. BattleMech-Division hat in ihrer gesamten Geschichte vor allem leichte und mittelschwere BattleMechs verwendet. Die wenigen Male allerdings, das Elemente der Division im Lauf des letzten halben Jahrhunderts in den Kampf gezogen sind, hat diese Tendenz zum leichteren Ende des Spektrums ihre taktische Kompetenz nicht eingeschränkt. Tatsächlich erlaubt es ihnen ihre Konzentration auf leichtere Modelle, als effektive Störeinheit zu dienen, die eine feindliche Truppe überrennen kann wie ein Nest zorniger Wespen. Aus Solidarität gegenüber ihrer Kampfdoktrin und als Tribut an den Spitznamen der Division beschränken sich alle Offiziere vom Rang eines Hauptmanns und darüber auf mittelschwere BattleMechs oder Panzer, wenn sie in die Schlacht ziehen.

Die 157. ist auf Rasalas im Marik-Commonwealth stationiert und hat es bislang geschafft, unerfreuliche Auseinandersetzungen mit den MLFW-Truppen zu vermeiden, im Gegensatz zu den anderen Divisionen des XXV. Korps.

360. BATTLEMECH-DIVISION (Die Bannockburn-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alejandro Guillotte

Die 360. BattleMech-Division ist die einzige Division des XXV. Korps, die regelmäßig innerhalb der Föderation von Oriente im Einsatz ist. Die Division ist auf Kyeinnisan, der Spielerwelt, stationiert, und so ist das schlimmste Problem, mit dem General Guillotte sich regelmäßig herumschlagen muss, seine Truppen aus Schwierigkeiten heraus zu halten. Trotz eines divisionsweiten Verbots von Glücksspiel haben mehr als ein paar Offiziere der Bannockburn-Division einen sechsfachen Monatssold (oder mehr) an örtlichen Vierkarten-Drax-Tischen vergeudet und wurden dafür entweder bestraft, degradiert oder vor das Kriegsgericht gestellt.

Um einen Anschein kämpferischer Exzellenz zu wahren, hat die 360. sich freiwillig gemeldet, die so genannten „Holy Rollers", Kyeinnisans Sicherheitstruppe, bei ihrer Polizeitätigkeit zu unterstützen. Da allerdings die extrem effektiven Methoden der Holy Rollers die 360. überflüssig machen, hat dies zu divisionsweiter Rastlosigkeit geführt, die schließlich an den Spieltischen endet.

66. INFANTERIEDIVISION (Stolz und extremes Vorurteil)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Phoebe Shain

Im Jahre 2763 blieb die 66. Infanteriedivision auf New Olympia in einem wachsenden politischen Disput zwischen den beiden planetaren Regierungen der Welt neutral – der souveränen Provinz Olympia sowie Kasnov-Grönland, der Mitgliedsstaatenregierung des Marik-Commonwealth.

Auch wenn die Berufsheeresabteilung dies zu einer internen Angelegenheit der Freien Welten erklärte, wurde eine Einheit der Marik-Miliz gerufen, um die Situation zu stabilisieren. Sie erlitt unerwartete Verluste in dem Konflikt. Als Vergeltung griff ein abtrünniges Bataillon der Marik-Miliz die 66. an, weil sie untätig daneben standen, als Marik-Soldaten starben. General Shains Division zerstörte die angreifenden Truppen, doch gab sie sich große Mühe, die Überlebenden des MLFW zu verschonen. Die Regierung der Freien Welten brachte dieses sogenannte „New-Olympia-Debakel" vor den Gerichtshof des Sternenbundes, doch wurde der Fall als Selbstverteidigung erachtet.

14. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Abtrünnigen Ritter)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Enrique Elderkin

Neue Soldaten in der 14. Panzergrenadierdivision haben oft Schwierigkeiten, sich an den nicht gerade einladenden Posten zu gewöhnen, was zu einer großen Fluktuation von Truppen führt. Diejenigen allerdings, die durchhalten, haben dazu beigetragen, die 14. in eine der eindrucksvollsten Divisionen des XXV. Korps zu verwandeln. Im Gegensatz zu den meisten Siedlungen und Industriekomplexen auf Keystone verwendet Fort Meade keine Atmosphärenkuppel. Das zwingt die 14. dazu, sich in niedrigem atmosphärischem Druck zu bewegen und Filtermasken zu tragen, weil die Luft im Lauf mehrerer Jahrhunderte durch die Industrie verschmutzt worden ist. Viele Soldaten beschweren sich zwar über diese Arbeitsbedingungen, doch diejenigen, die sich an sie gewöhnen stellen eine Streitmacht dar, die dazu in der Lage ist, in extremen Umweltbedingungen zu operieren. General Elderkins Abtrünnige Ritter trainieren regelmäßig sogar für Bedingungen, die auf Keystone nicht von Natur aus vorkommen.

46. PANZERGRENADIERDIVISION (Dicker als Wasser)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jackie Sardina

Die 46. Panzergrenadierdivision verkörpert ihr Motto, indem sie im Kampf enge Formationen verwenden. Diese Taktik macht sie zwar anfällig für genauen Artilleriebeschuss, doch negiert der demoralisierende Schockfaktor der vorrückenden 46. Division alle Nachteile und erlaubt es den Panzerzügen, ihren Beschuss besser auf feindliche Ziele zu konzentrieren.

Die Einigkeit innerhalb dieser Division ist ebenfalls bemerkenswert. Das letzte Beispiel betraf Major Bristow aus der 4602. Brigade, der vor das Kriegsgericht gestellt wurde, weil sie einen Bereitschaftsdrill nicht schaffte, nachdem sie sich aufgrund einer persönlichen Tragödie eine einzige Nacht lang heftig betrunken hatte. Ihr ganzes Bataillon sagte bei der Anhörung aus und drohten mit Desertation, sollte Bristow entlassen werden. Anstatt das Risiko einzugehen, das ganze Bataillon zu verlieren, ermahnte das Kriegsgericht Bristow nur.

70. PANZERGRENADIERDIVISION (Keine Böschung zu hoch)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Elba Teare

Während offizieller Funktionen auf Regulus stellt ein Entsatz der 70. Panzergrenadierdivision einen Teil der Ehrengarde für Prinz Cameron-Jones. Trotz Zwischenfällen von Unruhen zwischen regulanischen und SBVS-Truppen innerhalb des Fürstentums Regulus hat die 70. eine freundschaftliche Arbeitsbeziehung mit dem regulanischen Prinzen. Laute Stimmen im Fürstentum und den Regulanischen Husaren tun diese Verbindung als Heuchelei ab, doch konnte der Sternenbundnachrichtendienst keine Hinweise darauf entdecken, dass Cameron-Jones unlautere Motive verfolgt. Dasselbe lässt sich aber nicht über die offen abweisenden Regularanischen Husaren sagen.

General Teares Ic, Generalleutnant Polaco, hält die ganze Zeit die Augen nach Zeichen für Ärger offen, die in einen richtigen Zwischenfall zwischen den beiden Lagern eskalieren könnten.

8. FLOTTE

Die Schwadronen der 8. Flotte sind an verschiedenen Stellungen im ganzen Lyranischen Commonwealth stationiert. Die 8. Flotte ist seit dem vom Kombinat finanzierten Überfall auf The Edge im Jahre 2741 in hoher Alarmbereitschaft. Sie hat den Großteil ihrer Aufmerksamkeit entlang der Grenze des Tamarpakts mit dem Draconis-Kombinat gelegt, um weitere Angriffe auf dem Boden des Commonwealth abzuschrecken. Die 8. Flotte besteht vor allem aus schnellen Kriegsschiffen, die dazu in der Lage sind, gewaltige Feuerkraft auf ein einzelnes Ziel zu konzentrieren und kann in sehr kurzer Zeit große Distanzen überbrücken.

FÜHRUNG

Admiral Vicho Nnamani, ein Abgänger der Annapolis-Marineakademie, führt die 8. Flotte seit 2755 an. Nnamani glaubt fest daran, dass Geschwindigkeit wichtiger ist als Feuerkraft und ermuntert die Schwadronen seiner Flotte, beständig ihre Sprungzeitpläne und ihre allgemeine Bereitschaft zu verbessern; bislang haben sie ihn noch nicht enttäuscht. Da die Häufigkeit von Piratenangriffen im Verantwortungsbereich der 8. Flotte in der letzten Zeit zugenommen hat, hat Nnamani seine übliche Gefechtsdoktrin angepasst und gefordert, dass seiner Flotte einige schwerere Kriegsschiffe zugeteilt werden sollen. Es ist der Marineabteilung allerdings noch nicht gelungen, passende Schiffe aus anderen Flottenformationen abzuziehen.

Admiral Nnamani befehligt die 8. Flotte von seinem Flaggschiff, der SLS *Quéribus*.

EINSATZ

Viele Divisionen der 8. Flotte verbringen ihre Zeit damit, Ausschau nach Piratenaktivitäten entlang der Grenze zum Draconis-Kombinat zu halten. Banditen an der Grenze zur Liga Freier Welten kommen zwar immer noch vor, doch sind sie in den letzten Jahren deutlich weniger geworden. Das erlaubt den Divisionen, Angriffe abzuschwächen, die aus dem Kombinat kommen.

Seit sich die 20. Armee aus dem Weltraum der Republik der Randwelten zurückgezogen hat, hat Admiral Nnamani die Patrouillen entlang dieser Grenze im Commonwealth erhöht, um sicherzustellen, dass die Republik einen angemessenen Verteidigungsschirm gegen Angriffe aus dem Lyranischen Weltraum hat.

Der Rest der 8. Flotte ist in der Umgebung von Tharkad und Skye stationiert.

HEIMATHAFEN

Der Heimathafen der 8. Flotte liegt im Tharkad-System. Kriegsschiffe der Flotte sollen dazu dienen, den Archon an die schützende Anwesenheit der SBVS zu erinnern – oder an ihre Fähigkeit, eine Abriegelung vorzunehmen, für den unwahrscheinlichen Fall, dass Tharkad dem Sternenbund den Krieg erklären sollte. Außerdem erlauben es die Flottenressourcen den Abgängern des Nagelrings mit aktiven Marinebesatzungen zu trainieren oder Kampfübungen in Mikroschwerkraft auszuführen. Schiffe der 8. Flotte kehren alle zwei Jahre nach Tharkad zurück, um gewartet und umgebaut zu werden.

81. LINIENSCHWADRON (Die Bonhomme-Richard-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Misha Balistrieri

Kriegsschiffe der 81. Linienschwadron wechseln zwischen drei Hauptfronten hin und her: sie besuchen die Grenze zum Draconis-Kombinat, die Grenze zu den Freien Welten und machen einen Tour mit vielen Zwischenhalten auf wichtigen inneren lyranischen Planeten. Admiral Balistrieris Schwadron hat jetzt schon einige Jahre keine nennenswerten Gefechte mehr erlebt. Zwar wurden ihre Schiffe bei mehreren Gelegenheiten von anderen Schwadronen der 8. Flotte um Hilfe gerufen, doch immer wenn die Flottillen der 81. eintrafen, hatten die Piraten bereits die Flucht ergriffen oder waren erfolgreich zerstört worden.

82. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Brigantinen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Hang Verry

Vor gerade einmal vier Monaten löste die 82. beinahe einen internationalen Zwischenfall aus. Als Admiral Verrys Kriegsschiffe die Grenze der Freien Welten patrouillierten, sprang ein deutlich gekennzeichnetes Liga-Kriegsschiff, das MLFW-Transportercodes sendete, zu einem Piratenpunkt in der Umgebung einer lyranischen Welt. Da Banditenschiffe keine Kennzeichnung haben, sah Verry dies als offenen Kriegsakt und befahl seiner Division, das Feuer zu eröffnen. Glücklicherweise gab das beschädigte Liga-Kriegsschiff an, dass es einen Fehlsprung erlitten hatte und erwiderte nicht das Feuer.

83. ESKORTSCHWADRON (Die Zerbrochenen Kiele)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Marica Meler

Bei mehreren Gelegenheiten haben Kriegsschiffe der 83. Eskortschwadron den Archon oder die Herzöge von Tamar und Skye zu offiziellen Anlässen oder an die Grenze der Hegemone begleitet, wo dann die 3. Flotte die Eskortpflichten übernimmt. Die Schwadron hat sich ihren Namen mit einem verzweifelten Manöver verdient, in dem eine Flottille, die von zwei Piratenkorvetten schwer beschädigt worden war, erfolgreich in Sicherheit sprang, ehe sie zerstört werden konnte. Ihre Divisionsgefährten konnten die Verwirrung ausnutzen und die Piraten vernichten.

84. HETZSCHWADRON (Die Drake-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Benito Khaleck

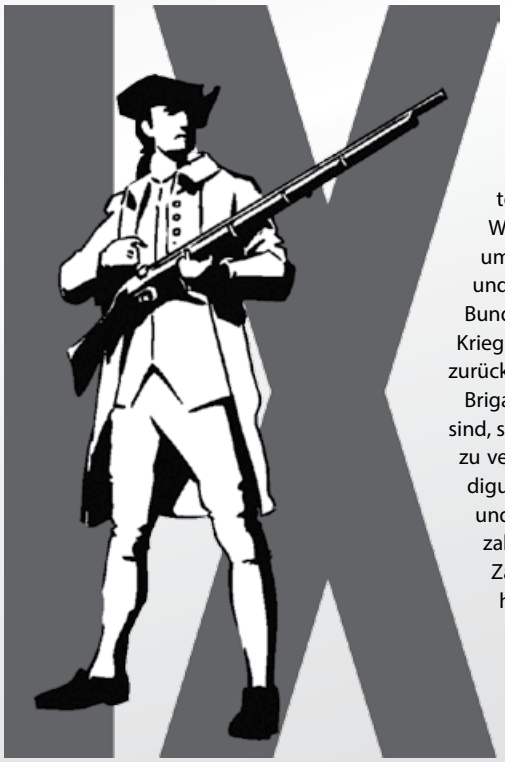
Die 84. Hetzschwadron verfügt über die höchste Zahl von Abschüssen in der 8. Flotte. Die Drake-Schwadron hat keine Angst davor, fliehende Piraten über die Grenze des Commonwealth zu verfolgen und ist somit verantwortlich für die erfolgreiche Verfolgung von Banditenflottillen in den Raum des Draconis-Kombinats.

Die SLS *Golden Hind* – so getauft als Tribut an ein berühmtes Kaperschiff aus der Segelfahrtära – ist das beste Schiff der 84. Schwadron. Seit die Banditenaktivität 2741 begonnen hat, hat Kommodore Sandra Bernards Mannschaft mehr Abschüsse erzielt als jedes andere Kriegsschiff in der 8. Flotte.

9. ARMEE

Insgesamt deckt die 9. Armee den größten Einsatzbereich in der ganzen Militärregion der Liga Freier Welten ab. Die Korps, aus denen die 9. Armee zusammengesetzt ist, sind über MRLFW02 verteilt und bewachen den gegendrehwärtigen Rand der Liga, einen beträchtlichen Teil der Grenze der Liga mit dem Lyranischen Commonwealth und einen großen Teil der widerspenstigen inneren Provinzstaaten der Liga. Es ist zwar umstritten, welches Gebiet den Löwenanteil der Aufmerksamkeit der 9. Armee verdient, doch jedes Korps teilt die Pflicht, große Bereiche von schlecht verteidigten, unabhängigen System zu beschützen.

Da Formationen des Militärs der Liga Freier Welten auf wichtigem provinziellem Grundbesitz stationiert sind, haben diese Planeten oft nur kleine Milizen, was sie zu einem beliebten Ziel für skrupellose Piraten und Plünderer macht.



Zwei der Korps der 9. Armee sind in annehmbarer Entfernung zur Illyrischen Pfalz stationiert. Zwar ist nicht daran zu zweifeln, dass dieser kleine Peripheriestaat auch unter irgendeiner Form von Piraterie leidet, doch ist die inoffizielle Aussage des Oberkommandos für die Pfalz „Ihr bleibt in eurer Ecke und wir bleiben in der unseren." Die Realitäten und Erwartungen an die SBVS-Uniform haben Elemente der 9. Armee dennoch oft dazu gebracht, Hilfe anzubieten – sowohl humanitäre als auch militärische Hilfe – wenn es berechtigt und im angemessenen Rahmen blieb.

FÜHRUNG

General Zhang Craggs wurde in eine Familie wohlhabender Bänker auf Skye im Lyranischen Commonwealth geboren. Als Teenager trat er für Patriotismus gegenüber dem Commonwealth ein, doch als beide seiner Eltern der Unterschlagung, des Betrugs und der Erpressung für schuldig befunden wurden – obwohl es entlastende Beweise und mehrere Überprüfungen gab – verwandelte sich Craggs Patriotismus in Groll. Seine Eltern waren Opfer eines politischen Schachzugs geworden und das lyranische Rechtssystem hatte sie im Stich gelassen. Aus diesem Grund hegt Craggs einen schwelenden Hass auf seine Geburtsnation.

Die Berufsheeresabteilung nutzte diese Wut aus, indem sie ihm das Kommando über die 9. Armee unterstellte, wo seine Verwaltung die Grenze der Liga Freier Welten mit dem Commonwealth im Auge behalten und lyranischen Übermut unterbinden konnte, ehe er eskalierte.

Bislang ist es dem Abgänger des Nagelrings gelungen, seine Einstellung gegenüber dem Commonwealth im Zaum zu halten, da sein Posten im Hauptquartier der 9. Armee auf Chalouba weit genug von der Grenze entfernt ist, um überstürzte Entscheidungen zu vermeiden. Im unwahrscheinlichen Fall allerdings, dass das Commonwealth in die Freien Welten einmarschiert, wird Craggs dafür sorgen, dass lyranische Eindringlinge zur Strecke gebracht werden, ohne dass dies Strafen nach sich ziehen wird.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die leicht mobilisierbaren Korps der 9. Armee sollen vor allem die abenteuerlustigen lyranischen Truppen und Piraten im Zaum halten, die über die Grenze in die Liga Freier Welten strömen. Da Angriffe innerhalb der lyranischen Grenzen von der 11. und 13. Armee gekontert werden würden, ist die 9. Armee mehr auf defensive Manöver innerhalb der Freien Welten ausgelegt, doch kam es zu kleineren Ausnahmen. Weniger sichtbare Aspekte der Strategie der 9. Armee umfassen schnelle Einsätze auf unabhängigen Welten und die Befriedung des Marik-Commonwealth und der Bundeshauptwelt der Liga, Atreus, im Fall dass die Liga den Krieg erklärt oder damit droht, sich aus dem Sternenbund zurückzuziehen.

Brigaden der 9. Armee, die nicht für Einsätze mobilisiert sind, sind geschickt darin geworden, ihre Defensivstellungen zu verbessern, indem sie auf eine straff organisierte Verteidigung setzen. Beispielsweise inszenieren sie Engpässe und lassen Marodeure glauben, dass die SBVS-Truppen zahlreicher sind, als sie es in Wirklichkeit sind. Sollte die Zahl der verfügbaren Truppen deutlich zu gering sein, hat General Craggs in Erwägung gezogen, das MLFW um Unterstützung zu bitten, doch aufgrund der aktuellen Beziehungen zwischen dem Sternenbund und den Freien Welten erwartet er nicht, dass der Generalhauptmann langfristiger militärischer Unterstützung zustimmt.

MISSIONEN

Die meisten operativen Einsätze der 9. Armee beinhalteten reaktive Mobilisierungen auf Brigade- oder Regimentsebene. Da sie so viel Raum abdecken muss, kann es sich die 9. Armee nicht ohne weiteres erlauben, sich zu weit zu verstreuen. Bislang war es auch nicht erforderlich. Aufgrund der anhaltenden schwachen Angriffe gegen Banditen und zurückliegender kleiner Missverständnisse mit dem MLFW und den LCS, die zu einem glücklicherweise nur kurzen Kriegszustand eskalierten, glaubt General Craggs, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis eine ganze Division (oder mehr) gegen eine Bedrohung mobilisiert werden muss. In einem solchen Fall würden potentiell verwundbare Ziele im Einflussbereich der 9. Armee ohne angemessene Verteidigung verbleiben.

XVIII. KORPS

Die 9. Armee betrachtet das XVIII. Korps als ihr Notfallkorps, eine Streitmacht, die dazu imstande ist, auf Bedrohungen in fünf verschiedenen Provinzregionen in der MRLFW02 zu reagieren. Da die Divisionen nur zwei oder drei Sprünge von Atreus entfernt stationiert sind, der Hauptwelt der Liga Freier Welten, kann das XVIII. Korps schnell auf Gefahren reagieren, die die Bundesregierung der Liga oder das Marik-Commonwealth als Ganzes bedrohen. Das XVIII. Korps ist auch dazu in der Lage, die Gesamtheit des Herzogtums von Graham-Marik und das Fürstentum Gibson abzudecken, sowie mehrere Systeme innerhalb des Fürstentums Regulus und zahlreiche unabhängige Welten, die ansonsten ohne Schutz wären.

FÜHRUNG

An der Spitze des XVIII. Korps steht Generalmajor Sir Lance Helmick, ein distinguierter Anführer, der das Korps seit 2753 kommandiert. Helmick wurde auf New Olympia geboren und ist der Liga Freier Welten absolut loyal ergeben. Er geht in der Rolle als Beschützer seines Korps voll auf. Als Abgänger der Militärakademie West Point auf Terra begann Helmick seine Karriere als Kommandeur eines Panzerzugs und stieg schnell durch die Ränge auf, nachdem mehrere Einsätze auf dem Schlachtfeld seinen Willen zeigten, seine Männer vom Schlachtfeld aus anzuführen. Unglücklicherweise wurde Helmick bei einem Unfall, der zu einer Explosion in einem Munitionsdepot führte, im Jahre 2747 schwer verletzt und war nicht dazu imstande, auf das Schlachtfeld zurückzukehren. Anstatt seine Talente zur Führung und Inspiration seiner Truppen zu vergeuden, beförderte ihn die Berufsheeresabteilung schließlich zum Kommandeur des XVIII. Korps, wo er die Missionen überwacht, indem er so nahe an potentiellen Schlachtfeldern bleibt, wie es seine Position nur erlaubt.

LOGISTIK

Der Posten des XVIII. Korps platziert es direkt auf der optimalen Versorgungsroute der 9. Armee. Da es eine Königliche Division und zwei autonome Königliche Regimenter auf der Gehaltsliste hat, muss das Korps dafür sorgen, den Standard an Wehrmaterial für seine Truppen hoch zu halten. Bislang war die Quartiermeisterabteilung erstaunlich gut dazu in der Lage, den Anforderungen nachzukommen. Das liegt zumindest zum Teil an General Helmicks guter Beziehung mit seinem Heimatstaat, dem Marik-Commonwealth, mit dem er Versorgungsabkommen für Kleinmaterial schließen konnte. Dadurch wird Raum in den Landungsschiffen der Quartiermeisterabteilung frei, der für andere, wichtigere Fracht verwendet werden kann. Das einzige wirkliche Hindernis für die Logistikkette des XVIII. Korps ist sein Einsatz in drei verschiedenen Provinzstaaten der Freien Welten. Zusätzliche Zollüberprüfungen an jeder Provinzgrenze zögern die Lieferungen hinaus. In wenigstens einigen dokumentierten Fällen führten sie dazu, dass die Ladungen überhaupt nicht eintrafen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Aufgrund der Größe des Bereichs, für den das XVIII. Korps zuständig ist, setzt es mehrere verschiedene unabhängig agierende Regimenter ein. Das wichtigste davon ist das 20. Königliche CAAN-Marineregiment. Das Saipan-Regiment wird oft zum Training auf wasserreiche Welten entsandt, doch wird es überall dorthin geschickt, wo eine Situation dies rechtfertigt. Oft arbeiten sie mit anderen Regimentern des XVIII. Korps zusammen. Aufgrund ihrer Flexibilität kann die 20. gleichermaßen in Missionen zu Wasser oder auf Wüstenplaneten eingesetzt werden. Die Mehrzweckregimenter des XVIII. Korps sind das 183. Husaren- und das 245. Königliche Husaren-Regiment. Diese beiden Formationen teilen eine freundschaftliche Rivalität, wobei die 245. die 183. oft allein schon deshalb verspottet, weil es sich nicht um ein Königliches Regiment handelt. Allerdings sprechen die Leistungen des 183. Regiments eine ganz andere Sprache, da ihre Mitglieder stolz darauf sind, Appellzeiten und eine Kampfstatistik aufrechtzuerhalten, die sich mit einer durchschnittlichen Königlichen Einheit messen können, auch wenn ihre Hardware und ihre Vorräte von geringerer Qualität sind. Diese Rivalität hat die Mitglieder des 183. Regiments dazu bewegt, weiter nach Exzellenz zu streben; was sie allerdings wurmt ist der Umstand, dass sie niemals ein Königliches Regiment sein können, egal wie gut ihre Leistungen sind.

Den Rest der autonomen Kommandos des XVIII. Korps machen das 42., das 102. und das 313. Dragoner-Regiment aus. Auch wenn sie nominell unabhängig sind, so agieren diese drei Regimenter doch als Pseudo-Brigade, um Sturmunterstützung für die Divisionen des XVIII. Korps zu bieten. Insbesondere die 102. ist gut darin, ein Ziel hart zu treffen und sich dann zur Seite zu bewegen, damit eine größere Hauptsturmgruppe durch die Lücke brechen kann.

352. BATTLEMECH-DIVISION (Die Attila-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mickey Bartamian
Die 352. BattleMech-Division hat die Aufgabe, das Fürstentum Gibson und einen Teil des Fürstentums Regulus zu bewachen und hat sich eine Furcht erregende Reputation erarbeitet. Immer wenn sich eine Bedrohung irgendwo in ihrem Einsatzbereich materialisiert, führt die Atilla-Division eine überwältige Macht gegen ihr Ziel ins Feld, selbst für Aktionen, die normalerweise kleinere Entsendungen erfordern würden. Egal ob es Banditen, Randalierer oder Terrorzellen sind, die Bedrohung zersetzt sich normalerweise und flüchtet, manchmal sogar ohne dass auch nur ein Schuss abgefeuert worden wäre. Im Falle von tollkühnen Gegnern, die die Stellung halten und kämpfen, macht das Übergewicht der schweren und überschweren Mechs und Panzer der 352. ihren Gegnern schnell ein Ende.

91. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Jericho-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Hans Schaufelberge
Die 91. Panzergrenadierdivision, die im Hauptquartier des XVIII. Korps auf der unabhängigen Welt Chalouba stationiert ist, sticht besonders in der Kunst des Belagerungskrieges und bei der Überwindung defensiver Wehranlagen hervor. Einer der jüngsten Triumphe der Division war das Aufspüren eines Piratenstützpunkts in der Wildnis des nahegelegenen Systems Bowang. Die 91. traf auf ein ausgedehntes Netzwerk von Feldschanzen, das zu einer verbunkerten Befestigung führte. Ihre Artillerieschläge und Lufteinsätze waren so präzise, dass sie einen Durchbruch durch den Mech-Hangar der Basis verursachten, ohne der darin aufbewahrten Hardware Kollateralschäden zuzufügen und ohne auch nur einen Mech aus seinem Wartungsgestell zu lösen. Die Basis fiel innerhalb von zwei Stunden an die Infanterie der 91. Division.

120. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Blitzschlag)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Monte Deases
Die 120. Königliche Panzergrenadierdivision hat eine der wichtigsten Aufgaben im ganzen XVIII. Korps übernommen. Als die Division des XVIII. Korps, die am nächsten zu Atreus stationiert ist, reagiert die 120. als erste auf Bedrohungen gegen die Souveränität des Marik-Commonwealths oder der Freien Welten, die das MLFW nicht alleine ausschalten kann. Allerdings ist der Posten auch ein zweischneidiges Schwert, da die Sprungnähe der 120. zur Hauptwelt der Liga bedeutet, dass in dem unvorstellbaren Fall, dass die SBVS einen Befriedungskrieg gegen die Liga Freier Welten führen müsste, die Division die Vorhut darstellen würde. Sollten General Helmicks Loyalitäten aufgrund seiner Herkunft kompromittiert sein, hat die Königliche Abteilung General Deases die volle operative Kontrolle über eine solche Kampagne zugesichert.

108. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Fliegende Drachen)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kendall Korner
Die Soldaten der 108. Sprunginfanteriedivision sind vor allem dafür verantwortlich, das Herzogtum von Graham-Marik zu beschützen und sind in jedem Augenblick für den schnellen Entsatz an jeden Punkt in ihrem Einsatzgebiet vorbereitet. Diese Division ist einzigartig durch ihre Spezialisierung auf Fallschirmabwürfe, um anderweitig schwieriges Gelände zu erreichen oder um ein Überraschungsmoment zu erzielen. Die Männer und Frauen der Fliegenden Drachen haben ihr Können vor zwei Jahren unter Beweis gestellt, als eine Piratenbande auf der Graham-Marik-Welt Albert Falls eine kleine Stadt als Geisel nahm. Die Fallschirmjäger der 108. verwendeten das HALO-Verfahren und waren dazu imstande, innerhalb der feindlichen Linien zu landen und unmittelbar den Anführer der Organisation anzugreifen. Da der Rest der Division die Stadt umzingelt hatte, kapitulierten die führerlosen Banditen.

XII. KORPS

Neben den gelegentlichen Planetenmilizen, die über den Abbey-Distrikt der Liga Freier Welten verstreut sind, ist das XII. Korps die einzige relevante Militärmacht innerhalb dieser Provinz und ihrer unmittelbaren Umgebung. Diese Verantwortung legt eine weitaus größere Last auf ihre Schultern als es bei anderen Korps der Fall ist, die in Stationen mit irgendeiner Form von Präsenz des MLFW stationiert sind. Nicht nur haben sie die Aufgabe, die Grenze der Liga zum Lyranischen Commonwealth zu patrouillieren. In letzter Zeit hat sich besonders die Grenze von zwei Welten als besorgniserregend erwiesen, die die Liga mit der Republik der Randwelten teilt. Einige Expeditionen des Geheimdienstes in dieser Region haben eine größere Konzentration von Miliztruppen der Republik entdeckt, als erwartet worden war, doch glaubt die Berufsheeresabteilung bislang nicht, dass übermäßige Vorsicht erforderlich ist.

FÜHRUNG

Im Gegensatz zu einigen Korps, die an anderen Orten in der MRLFW stationiert sind, genießt das XII. Korps den höchsten Respekt des Abbey-Distrikts. Ein wichtiger Grund dafür ist Generalmajor Sonoka Komatsuzaki. Komatsuzaki stammt ursprünglich von Galedon V im Draconis-Kombinat und wuchs in einer strengen Familie auf, die erfüllt war von militärischer Kultur. Allerdings erlernte sie den Wert eines unparteiischen Führungsstils, als sie Feldwebel in der 44. Panzergrenadierdivision war. Als sie weiter befördert wurde (am Ende bis zur Kommandeurin des XII. Korps) brachte sie stets jenen, die sie beschützte, ebenso viel Respekt entgegen, wie sie im Austausch erwartete. Ihre Einstellung zahlte sich aus, und jeder ihr Untergebene, der dabei erwischt wird, die örtliche Bevölkerung respektlos zu behandelt, riskiert eine disziplinarische Überprüfung, Versetzung oder sogar das Militärgericht. Komatsuzakis Haltung der gegenseitigen Kooperation hat die ansonsten schwierigen Aufgaben des XII. Korps um einiges leichter gemacht.

LOGISTIK

Die monumentale Aufgabe, den Abbey-Distrikt und seine unabhängigen Nachbarn zu beschützen, verlangt dem XII. Korps oft viel ab, doch trotz seiner Entfernung zur Terranischen Hegemonie und zum nächsten logistischen Knotenpunkten bleiben seine Versorgungslinien so verlässlich wie möglich. General Komatsuzakis enge Beziehung zu Adeligen des Abbey-Distrikts und lokalen Konzernführern hat in dieser Hinsicht viel geholfen. Alle Engpässe in den Lagern des XII. Korps werden oft durch lokal produzierte Güter behoben, die zu sehr anständigen Preisen eingekauft werden, manchmal sogar mit Gütern, die ursprünglich für MLFW-Einheiten anderswo in der Liga gedacht gewesen waren. Da die Präsenz der SBVS die Wirtschaft der Region unterstützt und garantiert, dass der Distrikt sicher vor Piraten ist, haben lokale Hersteller von Munition und anderen Vorräten kein Problem damit, dem abwesenden MLFW Geschichten über „Produktionsschwierigkeiten" aufzutischen.

Techniker warten die Ausrüstung des XII. Korps penibel, indem sie einen rigorosen Inspektionsplan durchsetzen. Da es zwischen den Lieferungen von Wehrmaterial zu großen Verzögerungen kommt, ist das Finden und Lösen von Hardware-Problemen, ehe sie eintreten, eine der obersten Prioritäten von General Komatsuzaki.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das wichtigste Regiment unter den Unabhängigen Regimentern des XII. Korps ist nach wie vor das 32. Königliche CAAN-Marineregiment. Zwar hat das 32. Regiment die eindrucksvollste Kampfstatistik aller Regimenter des XII. Korps, doch weigert es sich, mit den anderen Regimentern oder Divisionen des Korps zusammenzuarbeiten. Die einzige Ausnahme sind hier die beiden Königlichen Divisionen des XII. Korps. Das Iwo-Jima-Regiment gibt an, dass in der Vergangenheit Missionen an der Seite von nicht Königlichen Einheiten zu Eigenbeschuss geführt haben, woraus sie die Behauptung herleiten, dass nicht Königliche Einheiten in einem Gefecht ein Risiko darstellen. Die Königliche Abteilung und die Berufsheeresabteilung haben versucht, diese operative Absonderung zu beheben. Doch bislang waren die Strafen für das 32. Regiment wenig mehr als eine Verwarnung.

Teil des XII. Korps sind auch das 13. und 22. Leichte-Reiterei-Regiment, das 52. und 189. Sturmregiment und das 502. Kampfregiment. Weil das 13. und 22. Leichte Reiterei ihre eigenen Transport- und Unterstützungselemente besitzen, können sie leichter schwer zu fassende Banditengruppen aufstöbern und sie dann festnageln, bis die 52. und das 189. Sturmregimenter ihre Feuerkraft bündeln können, um die Gefahr zu eliminieren.

Das 502. Kampfregiment durchläuft gerade eine disziplinarische Prüfung für ihren letzten Kampfeinsatz auf Sierra. Oberst Horstmann befahl seinen Truppen, eine unhaltbare Verteidigungsstellung einzunehmen, was zum Tod von mehr als hundert Zivilisten führte, als ein Gemeindegebäude durch fehlgeleiteten Beschuss einstürzte. General Komatsuzaki ist nach wie vor außerordentlich erzürnt über den Zwischenfall. Ihr Stab hat Horstmann vor das Kriegsgericht geschleift und alle Soldaten, die direkt für den Fehlbeschuss verantwortlich waren, unehrenhaft entlassen.

15. BATTLEMECH-DIVISION (Die Bryant-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chase Desola
Die 15. BattleMech-Division hat einige Jahre der Versorgungsschwierigkeiten und der schlechten Moral überstanden. Vor drei Jahren kam das Hauptquartier der 15. Division auf Gibraltar unter Beschuss einer tollkühnen Piratenbande, die auf Rache aus war. Bombardements machten wichtige Teile der Kasernen und Mech-Hangars von Fort Calpe dem Erdboden gleich und schränkten die operativen Möglichkeiten der 15. deutlich ein. Vor kurzer Zeit abgeschlossene Bemühungen des Wiederaufbaus haben zu enormen Aufrüstungen der Anlagen geführt, die nun das Training und die Missionsbereitschaft der 15. Division deutlich unterstützen.

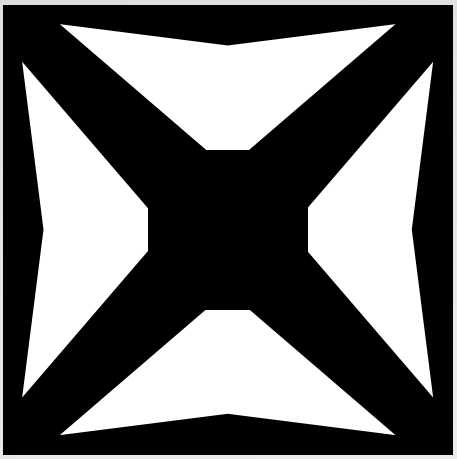
Trotz der Rückschläge spielte die 15. eine wichtige Rolle darin, die Piratenbande zur Strecke zu bringen. General Komatsuzakis Stab ist mittlerweile der Ansicht, dass sie von Agenten des Lyranischen Commonwealth finanziert worden waren. Allerdings hat die Bryant-Division seit diesen Ereignissen eine gewisse Rücksichtslosigkeit an den Tag gelegt, wenn sie es mit Piraten zu tun haben.

151. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Ulysses-S.-Grant-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sau Tappendorf
In jedem Gefecht zeichnet sich die 151. Königliche BattleMech-Division durch unvergleichbare Skrupellosigkeit aus, was es ihr erlaubt, die meisten defensiven Formationen und Stellungen ohne größere Schwierigkeiten zu überrennen. Allerdings sind Analysten der Meinung, dass diese Schockmethoden für mehr Verluste der 151. verantwortlich sind als sie verhindern.

Was allerdings noch besorgniserregender ist, ist dass einige Mitglieder der Ulysses-S.-Grant-Division einen Teil derselben „Wir-gegen-die"-Einstellung übernommen haben, die man auch im 32. Königlichen CAAN-Marineregiment findet, doch nicht im gleichen Ausmaß. Da die 151. viel größer ist als ein einzelnes Regiment, ist diese potentiell schädliche Ansicht nicht so weit verbreitet. General Tappendorf heißt dieses unkooperative Verhalten offiziell nicht gut, doch hat er auch keinen Versuch unternommen, ihm ein Ende zu setzen.

32. INFANTERIEDIVISION (Tunnelratten)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Dylan Harders
Die 32. Infanteriedivision ist auf der unabhängigen Grenzwelt Sackville stationiert und wehrt die ganze Zeit Peripheriepiraten ab, die die etwas reicheren Welten des Abbey-Distrikts anvisiert haben. In einem Versuch, die Piraten in ihrem eigenen Spiel zu schlagen, haben die Tunnelratten intensiv für Einsätze bei Nacht und schlechter Beleuchtung trainiert, so dass sie vermutete Piratenstützpunkte, Wehranlagen und wilde Landezonen in der Deckung der Nacht angreifen können. Da die 32. über keine mechanisierten Transportmittel verfügt, die Verfolgung oder größere Manöver erlauben würden, sind sie schnell dabei, Futtermauern und Schlupflöcher zu errichten, um Gelände zu halten oder den Amboss für eine sorgfältig vorbereitete Falle abzugeben. Die Verluste in der 32. sind mit am höchsten im XII. Korps. General Harders fordert die ganze Zeit neue Truppen bei der Ersatz-Einsatz-Abteilung an, doch treffen die Verstärkungen oft nur langsam ein.

13. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Silbernen Ritter)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Grayce Lakatos
Die 13. Königliche Panzergrenadierdivision ist im Hauptquartier des XII. Korps auf Dalcour stationiert. Im krassen Gegensatz zum 502. Kampfregiment war die 13. vor kurzem in eine Aktion gegen eine Piratengruppe auf Merton verwickelt. Als die 13. durch die Ausläufer der planetaren Hauptstadt patrouillierte, griff die versteckte Bande an. Dies führte zum tragischen Verlust von Oberst Verhoeven und mehreren Blocks von Wohnsiedlungen. Ohne dass eine Aufforderung durch die Korpsführung nötig gewesen wäre, beteiligten sich Mitglieder der 13. an den Bergungsarbeiten und gingen sogar so weit, medizinische Vorräte und Nahrung aus ihrem persönlichen Lager beizusteuern. Für ihre humanitäre Unterstützung und als Beispiel für den Rest des XII. Korps hat General Komatsuzaki Belobigungen für besondere Dienste ausgestellt.



XXXIV. KORPS

Beobachter von außen sehen das XXXIV. Korps als den Sackgassenposten am Ende des bekannten Weltraums in der MRLFW, als langweiligen, hinterwäldlerischen Posten, der von ausgestoßenen Außenseitern, Unzufriedenen und Menschenhassern aus anderen, prestigeträchtigeren Korps besetzt ist. Für Eingeweihte stellt sich die Wahrheit allerdings ganz anders dar. Während der Einsatzbereich des XXXIV. Korps zwar bedeuten sollte, dass es niemals einen Grund haben sollte, gegen Mitgliedsstaaten oder Territorialstaaten des Sternenbundes zu den Waffen zu greifen, so dient es nichtsdestotrotz als Puffer zwischen der Zivilisation und den Piraten. Nicht nur bewachen sie die Grenze der Peripherie, das XXXIV. Korps kann seinen Schutz auch auf die kleine illyrische Pfalz direkt hinter der gegendrehwärtigen Grenze der Liga Freier Welten ausweiten.

FÜHRUNG

Generalmajor Lijsbeth van Coevorden, eine ehemalige Bürgerin des Taurus-Konkordats und Abgängerin der Kampfhochschule New Earth, versuchte einen Platz im 19. Korps zu erlangen, wurde aber abgelehnt. Stattdessen beförderte sie die Berufsheeresabteilung zur Kommandeurin des XXXIV. Korps, in der Hoffnung, dass sie sich in der Grenzregion eines Mitgliedsstaats zuhause fühlen würde. Bedenkt man die jüngsten Unruhen im Konkordat, könnte dieser Posten ein Glücksfall sein. Van Coevorden behauptet, ihre Vorgesetzten hätten gesagt, ihr aktueller Posten wäre zumindest „eine Verbesserung im Vergleich zu dem rückständigen Nest, aus dem Sie kommen". Zeugen unter ihrem Kommandostab berichten, dass sie immer noch nach subtilen Möglichkeiten sucht, die Berufsheeresabteilung für diese Beleidigung zu bestrafen. Glücklicherweise wird sie in ihrer aktuellen Position keine Gelegenheit dazu bekommen. Anstatt Van Coevorden zu ersetzen, hat die Berufsheeresabteilung entschieden, sie an ihrem Posten zu belassen, weil ihre Verbitterung zu greifbaren Resultaten führt.

LOGISTIK

Die Positionierung und strategische Bedeutung des XXXIV. Korps hat General Van Coevordens Kommando unglücklicherweise die niedrigste Priorität der 9. Armee gebracht, wenn es um Lieferungen von Wehrmaterial geht. Aufgrund ihres Einfallsreichtums ist es dem XXXIV. Korps allerdings gelungen, ein akzeptables Level der Operationsbereitschaft zu erhalten, selbst wenn sie sich mit schlechter Versorgung herumschlagen müssen. Die wichtigste dieser Ideen war es, die Königliche Abteilung zu überzeugen, dem XII. Korps die 151. Königliche BattleMech-Division zuzuteilen. Diese Versetzung bedeutete, dass das XXXIV. Korps nur ein Königliches Regiment in seinen Reihen hatte, was die Abhängigkeit des Korps von regelmäßigen Lieferungen stark verringerte.

Um andere Engpässe zu beheben, hat sich Van Coevorden auf Diplomatie mit der illyrischen Pfalz und der noch jungen Niops-Gesellschaft verlassen. Im Austausch für militärische Unterstützung liefern diese unbedeutenden Peripheriestaaten das bisschen Unterstützung, das sie können. Offiziell verstoßen solche Abkommen gegen die Gesetze der SBVS, doch bislang hat die Berufsheeresabteilung beschlossen, ein Auge zuzudrücken, was das Arrangement angeht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das XXXIV. Korps hat acht unabhängige Regimenter auf seiner Gehaltsliste, mehr als jedes andere SBVS-Korps in der MRLFW. Diese Anordnung bringt dem XXIV. Korps eine beträchtliche Flexibilität, da jedes individuelle Regiment eine andere Spezialisierung für sich beansprucht. Man sieht diese Einheiten nur selten allein im Einsatz, da jede vorhersehbare Situation genügend Überschneidungen aufweist, um von mindestens zwei koordiniert zusammenarbeitenden Regimentern zu profitieren. Beispielsweise könnten das 257. Schwebepanzerregiment und das 85. Marinesoldatenregiment eine Bedrohung zu Wasser zur Strecke bringen, während das 301. Husaren-Regiment die Einsatzbasis an der Küste ausfindig macht. Tatsächlich haben die Oberste, die die Regimenter des XXXIV. Korps befehligen, eine so gute Beziehung zueinander, dass der einzige Grund, dass sich eine ihrer Einheiten alleine im Einsatz befände, ein Notfall wäre, in dem nur ein Regiment zur Hand wäre, um zu reagieren. In vielen Fällen hat das 187. Königliche Einsatzregiment eine gegnerische Truppe lange genug gestört, damit das 19. Dragoner-Regiment eintreffen und seine schwereren Waffen zum Tragen bringen konnte.

Andere Regimenter, die das XXXIV. Korps ihre Heimat nennen, sind das 3555. Unabhängige Luftgeschwader, das 471. Mittelschwere Panzerregiment und das 9999. Panzergrenadierregiment. Das 9999. ist der Außenseiter des Korps, da sie lieber alleine arbeiten, doch sind sie auch zur Zusammenarbeit imstande, wenn die Situation es verlangt.

405. BATTLEMECH-DIVISION (Die Goldener-Pharaoh-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kendall Norsen
Die 405. BattleMech-Division, auch als die Tutanchamun-Division bekannt, hat sich ihren offiziellen Spitznamen vor mehr als fünf Jahrzehnten verdient, nachdem sie versucht hat, den Königlichen Standard herauszufordern. Der Prozess, den sie anstrebten, formulierte die Anschuldigung, dass es eine falsche Dichotomie in den SBVS gäbe, dass die Kampfstatistik der 405. Division – die den sich schlecht schlagenden Königlichen Divisionen überlegen war – ihr dennoch niemals erlauben würde, neu klassifiziert zu werden. Die Division war der Ansicht, dass ihre Leistungen ihnen das Recht geben sollte, eine Auswahl unter den besten Abgängern der Hegemonie zu fällen und Zugriff auf die gleiche Ausrüstung zu erhalten wie ihre Königlichen Gegenstücke. Der Fall wurde unilateral abgeschmettert, doch das Oberkommando erkannte die Hingabe der 405. Division an und gewährte ihr einen offiziellen, von den Königlichen Einheiten inspirierten Beinamen. Danach wurde die Goldener-Pharao-Division allerdings in die 9. Armee versetzt, vermutlich als Bestrafung dafür, das System herausgefordert zu haben.

44. PANZERGRENADIERDIVISION (Immer Vorwärts)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Ching Besson
Im Jahre 2748 verdiente sich die 44. Panzergrenadierdivision die zweifelhafte Ehre, die Lachnummer des XXXIV. Korps zu werden. Nachdem sie eine Banditengruppe zu ihrem Stützpunkt in der Wildnis von Cerignola verfolgt hatten, traf die 44. Vorhutbrigade auf wesentlich härteren Widerstand, als sie erwartet hatte. Als die anderen beiden Brigaden der Division eintrafen, fanden sie eine belagerte und angeschlagene Brigade, die ihre Angreifer nicht ausfindig machen konnte. Über zwei Monate lange entgingen die Piraten der 44. Division, bis ein vorrückender Aufklärer den Eingang zu einem ausgedehnten Netzwerk von unterirdischen Katakomben mit mehreren Ausgängen entdeckte. Die 44. spürte alle Ausgänge auf und brachte sie gleichzeitig zum Einsturz. Zu ihrem großen Ärger gelang es dennoch mehreren Piraten, der Falle zu entgehen und vom Planeten zu entkommen.

59. PANZERGRENADIERDIVISION (Die New-Kyoto-Samurai)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Royce Hoople
Zwar könnten die Uneingeweihten glauben, dass die New-Kyoto-Samurai ursprünglich aus der durchweg von Japan inspirierten Kultur des Draconis-Kombinats stammen, doch hatte ein großer Teil der Gründungsmitglieder der 59. Panzergrenadierdivision Wurzeln auf New Kyoto im Lyranischen Commonwealth. New Kyoto liegt auf Rahneshire, weit entfernt von der Grenze des Commonwealth zum Kombinat, und da die lyranischen Bürger traditionell die Kultur ihrer langjährigen Feinde ablehnen, ist die Herkunft der Samurai-Neigungen der 59. ein Mysterium. Alle Offiziere der 59. tragen ein *Daisho* zur Gardeuniform und ein *Wakizashi*, wenn sie auf dem Schlachtfeld sind. Auch wenn die Berufsheeresabteilung die Tradition offiziell ablehnt, haben sie nichts dagegen unternommen, da sie den Korpsgeist der Division unterstützt.

62. PANZEGRENADIERDIVISION (Die Scheherazade-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Breann Carlise
Die Soldaten der 62. Panzergrenadierdivision leben buchstäblich für eine gute Geschichte. Als Methode, seine Soldaten zu inspirieren, findet Generalleutnant Absalom Halberstam, Kommandeur der 621. Brigade, die größte Konzentration seiner Soldaten beim Abendessen und erzählt ihnen eine spannende Geschichte. Er schließt immer mit einem offenen Ende ab und sagt: „Wenn ihr wissen wollt, wie es endet, überlebt morgen und ich erzähle den Rest beim Abendessen." Halberstam ist ein geborener Geschichtenerzähler und erzählt sogar Geschichten, wenn er auf einem Kampfeinsatz ist.

Im Jahre 2735 wurde Halberstams Zelt von einem Piratenangriff erwischt, und die 621. ist seitdem nicht mehr dasselbe. Halberstams Tradition hat sich längst in der gesamten Scheherazade-Division verbreitet, da ihre Mitglieder jeden Tag versuchen, das beste Ende für seine letzte, unfertige Geschichte zu finden.

XLI. KORPS

Das XLI. Korps, das einzige Korps der 9. Armee, dem fünf Divisionen zugeteilt worden sind, beansprucht vielleicht eine der wichtigsten Aufgaben in der MRLFW02 für sich. Mit drei Divisionen, die entlang der Grenze der Liga Freier Welten mit dem Lyranischen Commonwealth sitzen und zwei weiteren nicht viel weiter im Inneren des Reichs deckt das XLI. Korps einen großen Teil von Liga und Commonwealth ab. In den vergangenen zwanzig Jahren hat sich der Status Quo nicht nennenswert verändert. Auch wenn Überfälle geringer Intensität durch von Mitgliedsstaaten finanzierte Piraten seit Jahren ohne Unterbrechung weitergehen und dem XLI. Korps regelmäßige Gefechte garantieren, muss das Korps erst noch in eine größere Operation verwickelt werden.

FÜHRUNG

Generalmajor Gisbert Beauchamp wurde auf Kentares IV in den Vereinigten Sonnen geboren und verspürte den Großteil seiner Kindheit und seines erwachsenen Lebens den Wunsch, sich allen zu beweisen. Im Lauf seiner akademischen und militärischen Laufbahn erzielte er stets Bestnoten und hohe Auszeichnungen, doch ist der oberste Grundsatz seiner persönlichen und Kommandophilosophie, dass es immer die Möglichkeit zur Verbesserung gibt. Beauchamp sagt gern: „Selbst ein makelloser Diamant muss poliert werden." Aus diesem Grund verlangt er immer das Beste von allen Truppen des XLI. Korps und auch von seinem Stab. Im Lauf der Jahre haben seine anspruchsvollen Standards zur Entlassung mehrerer seiner Stabsmitglieder geführt und hat die höchsten Versetzungs- und Desertationszahlen in der 9. Armee zur Folge.

LOGISTIK

Auch wenn das XLI. Korps nur ein einzelnes Königliches Regiment ausrüsten muss, ist es doch sehr gut versorgt. Seine strategische Bedeutung und die fast niemals abreißenden Überfälle über die Grenze garantieren, dass Landungsschiffe der Quartiermeisterabteilung nach einem regelmäßigen Plan eintreffen. Dass das Korps so wenige Königliche Divisionen hat, nimmt auch einigen Druck von der Versorgungskette, da die altmodischere Hardware billiger, leichter herzustellen und viel leichter verfügbar ist. Im Lauf des letzten Jahrzehnts wurden die Truppen des XLI. Korps in weniger als optimaler Effizienz in Kämpfe verwickelt, und selbst in diesen Fällen fehlten nur bestimmte Teile oder Munition für eine bestimmte Waffenklasse. Allerdings haben die jüngsten Unruhen im Magistrat Canopus General Beauchamp mit der Sorge erfüllt, dass seine Lieferungen verzögert oder an explosivere Unruheherde umgeleitet werden könnten. Bislang haben diese Bedenken keinen negativen Einfluss auf die Lager des XLI. Korps gehabt.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

So beschäftigt wie das LXI. Korps ist, kann es nicht augenblicklich gegen jede einzelne Bedrohung, die über die Grenze der Liga Freier Welten kommt, mobilisiert werden. Um dies zu beheben verlässt sich General Beauchamp auf einige Unabhängige Regimenter, um entstehende Lücken zu füllen und als Problemlöser und Feuerwehr zu dienen. Die Präsenz von vielen wasserreichen Planeten im Einsatzbereich des XLI. Korps gibt dem 30. Königlichen CAAN-Regiment mehr als genug Raum, seine Talente voll ausleben zu können. Das 30. Regiment trainiert insbesondere in arktischen Bedingungen, um Plünderer zu vertreiben, die sich selbst in den unwirtlichsten Umgebungen verschanzt haben.

Die Bataillone des 51. Leichte-Reiterei-Regiments patrouillieren normalerweise entlang der Grenze und reagieren, wie es erforderlich ist. Zwar verfügt das Regiment über eine nominelle Basis im Korpshauptquartier auf Tamarind, doch bleibt niemals mehr als eine Kompanie gleichzeitig – die alle sechs Monate ausgetauscht wird – vor Ort, um die Zündflamme am Brennen zu halten. Das 802. Unabhängige Luftgeschwader ist manchmal gemeinsam mit dem 51. im Einsatz, um schwerere Luftunterstützung zu bieten. Sein Fallschirmjägerkontingent kann in schwer zu erreichende Gebiete eindringen, in denen sich Plünderer verbergen könnten.

Das 13. Husaren-Regiment bleibt auf Abruf, um auf Gefahren zu reagieren, die die anderen Regimenter nicht zufriedenstellend alleine lösen können, während das 1. Französische Kavallerieregiment entweder als Unterstützer oder als Störer dient.

Im Fall, dass eine Bedrohung den ursprünglichen Verteidigungsschirm durchdringt, übernimmt das 384. Einsatzregiment oder das 387. Kampfregiment die Aufgabe. Zwar setzen diese beiden Regimenter auf unterschiedliche Taktiken, doch sind die Ergebnisse dieselben: wenige Bedrohungen schaffen es, sich ihrem Angriff zu widersetzen.

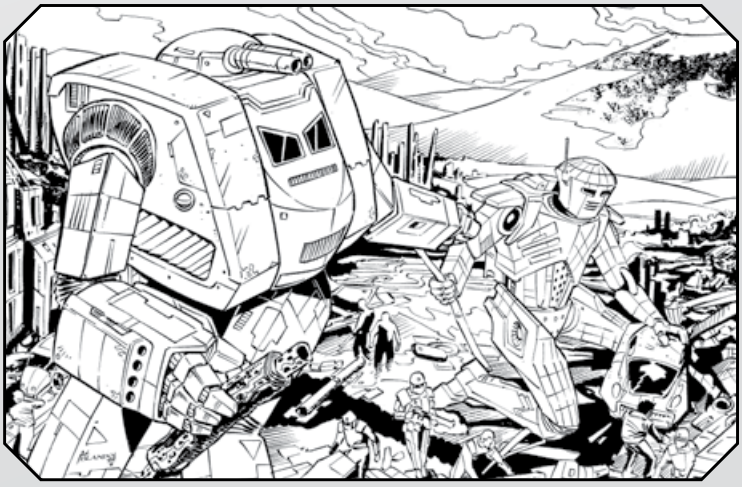
245. BATTLEMECH-DIVISION (Die Marne-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Shanae Friends
Die 245. BattleMech-Division, die im Hauptquartier des XLI. Korps auf der charmanten unabhängigen Welt Tamarind stationiert ist, muss sich regelmäßig mit Diebstählen herumschlagen. Anstatt allerdings ihre üblichen Ziele ins Visier zu nehmen, sind die Piraten, die Tamarind angreifen häufig Kunstdiebe, die die zahlreichen Museen in Padaron City zu ihrem Ziel machen. Die 245. hat eine bewaffnete Präsenz in der Nähe der größten Museen, doch selbst das reicht nicht als Abschreckung. In einem tragischen Fall machten die Möchtegerndiebe einen ganzen Flügel eines wichtigen Museums als Ablenkung dem Erdboden gleich – wobei viele unschätzbare Kunstwerke zerstört wurden. Das daraus resultierende Feuergefecht tötete mehr als hundert Zivilisten. Seitdem führt die Infanteriebrigade der 245. Terrorabwehr- und Aufstandsunterdrückungsdrills durch, so oft es geht, um zu verhindern, dass sich solche Geschehnisse wiederholen.

275. BATTLEMECH-DIVISION (Die Altair-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Yessenia Faiella
Die 275. BattleMech-Division hat ein Sprichwort: „Piraten können landen, wo sie wollen, aber sie werden nicht mehr abheben." Ihr Ruf, den sie erlangt haben, indem sie Piratenangriffe im Einsatzbereich des XLI. Korps abgefangen haben, ist geradezu legendär. Der letzte Coup der Altair-Division war es, Plünderer aufzuspüren, die ein Landungsschiff der Transportabteilung auf dem Weg nach Dalcour gekapert hatten. Nachdem sie das Sprungschiff zurückerobert hatten, stellten die Soldaten der 275. fest, dass das die beschädigte Ladung des Schiffs hochwertige Ausrüstung für die 13. Königliche Panzergrenadierdivision im XII. Korps barg. Anstatt sich den zusätzlichen Aufwand anzutun, die beschädigte Fracht zu reparieren und neu zu verschiffen, verwendete die Quartiermeisterabteilung das Wehrmaterial, um die Verluste der 275. zu ersetzen, allerdings unter der Bedingung „wenn es weg ist, ist es weg". Aus diesem Grund verfügt die 275. über eine kleine Kompanie Königlicher BattleMechs.

172. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Terpentin-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jasper Odam
Die 172. Panzergrenadierdivision hat ihren Spitznamen durch die Solidarität der Soldaten im Angesicht des Feindes erlangt. Die Panzerbesatzungen und MechKrieger der Terpentin-Division bemühen sich, die „Farben des Feindes zum Laufen zu bringen", egal ob diese aus dem Lyranischen Commonwealth oder den Freien Welten stammen oder Piraten sind. Durch die jüngste Kampfgeschichte der 172. hatte sie das unglückliche Privileg, gegen alle drei kämpfen zu müssen. Eine Routinepatrouille der 1722. Brigade auf Labouchere enthüllte Truppen der Marik-Miliz auf einem unautorisierten Einsatz, was zu einem kurzen Feuergefecht führte. Seltsame Aktivitäten auf Alula Borealis bewegte die 1723. Brigade zu einer Strafaktion, die die Soldaten der LCS zum Rückzug zwang. Von jeder Schlacht behielt die 172. mehrere beschädigte Panzerungsplatten als Trophäen, auf denen die Steiner- und Marik-Wappen bis zur Unkenntlichkeit zerschmolzen waren.

218. PANZERGRENADIERDIVISION (Unbowed, Unbroken, Unshaken)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Hans Zutell
Das letzte halbe Jahrzehnt war nicht gnädig zur 218. Panzergrenadierdivision. Im Jahre 2760 wurden die vorherige Befehlshabende Offizierin der Division, General Apollonia Hanas und ihr Ila wegen Unterschlagung und Korruption angeklagt. Der Exekutivoffizier der 218. Division, General Zutell, wurde von allen Vorwürfen freigesprochen und übernahm das Kommando. Dennoch begann die Moral zu sinken. Gerade als sich die Situation zu bessern begann, kehrte die 2182. Brigade gerade von einer erschöpfenden Mission außerhalb des Planeten zu ihrem Hauptquartier auf Loongana zurück, als eines ihrer Landungsschiffe während der Annäherung an den Planeten einen katastrophalen Antriebsfehler erlitt und beim Wiedereintritt auseinanderbrach. Der Verlust von zwei Panzerbataillonen in der Tragödie erschütterte die Division bis ins Mark. Als Tribut an die Verstorbenen wurden die beiden verlorenen Bataillone bislang nicht wieder aufgebaut.

35. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Springende Eidechsen)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mitsuko Risto
Viele betrachten die 35. Sprunginfanteriedivision als den Fokuspunkt des XLI. Korps. Die 34. hat ihren Stützpunkt auf Nockatunga und ist die erste Verteidigungslinie gegen jeden potentiellen lyranischen Versuch, den Bolan-Daumen abzuschnüren und ihn vom Rest der Liga Freier Welten abzuschneiden. Strategen sehen voraus, dass im Falle eines solchen Angriffs Nockatunga vor Malazan und Ilion das Ziel wäre. Entsprechend hat sich die 35. Division vorbereitet. Fort Brittany ist ausreichend befestigt, um die meisten Angriffe abzuhalten. Die Springenden Eidechsen sind dazu in der Lage, gegen beide potentiellen Ziele mit nur einem Sprung zurückzuschlagen. Sie sind wild entschlossen, jede lyranische Mission in eine lange hingezogene und kostspielige Angelegenheit für den Feind zu verwandeln. Zu diesem Zweck hat die 35. ausgiebig mobile Kriegsführung und Guerillataktiken trainiert.



9. FLOTTE

Die 9. Flotte hat die Aufgabe, das Magistrat Canopus zu patrouillieren und hatte in letzter Zeit sicherlich keinen Mangel an Aufregung. Da die Unruhen in den Territorialstaaten ihren Höhepunkt seit dem Vereinigungskrieg erreicht haben, halten die vier Schwadronen, aus denen die Flotte besteht, die ganze Zeit Ausschau nach Grenzspringern und Piraten, die von dem Chaos profitieren wollen. Außerdem haben die hohen Steuern, die in den Territorialstaaten erhoben wurden, zu einem deutlichen Anstieg des Schmuggels und des Schwarzmarkthandels innerhalb der Grenzen des Magistrats geführt. Abgesehen von den Bemühungen der 94. Schwadron hat der selbst erklärte Krieg der 9. Flotte gegen die Schmuggelei bislang nur minimale Erfolge erzielt.

FÜHRUNG

Admiral Francisca Nieminen, eine Bürgerin der Vereinigten Sonnen und Abgängerin der Albion-Militärakademie, steht der 9. Flotte seit beinahe 27 Jahren voran. Selbst mit 79 Jahren hat sie noch keine Pläne verkündet, sich in naher Zukunft zur Ruhe zu setzen, auch wenn Quellen, die ihr nahe stehen, enthüllt haben, dass sich das in den kommenden Monaten verändern könnte. Nieminen hat eine sehr entspannte Einstellung was das Kommando über die Flotte angeht. Sie erlaubt den Vizeadmirälen ihrer Schwadronen freie operative Kontrolle, es sei denn, die Umstände erfordern anderes. Die langjährige Erfahrung ihrer Laufbahn bringt ihre Untergebenen dazu, sich bereitwillig ihrer Autorität zu unterwerfen, wenn es notwendig ist.

EINSATZ

Elemente der 9. Flotte haben keinen festen Posten im Magistrat, sondern bewegen sich stattdessen zu Brandherden oder bleiben in der Nähe von Punkten mit der höchsten bekannten Konzentration fragwürdigen Marineverkehrs. Admiral Nieminens Flaggschiff, die SLS *Infanta*, und ihre zugehörigen Flottillen bleiben normalerweise in der Gegend von Canopus IV, um potentielle Marineaktionen auf oder in der Nähe der Hauptwelt des Magistrats überblicken und koordinieren zu können. Andere Schwadronen werden im Einzelfall an verschiedene Patrouillenposten versetzt.

HEIMATHAFEN

Die 9. Flotte ankert an der Severance-Station in der Nähe von Canopus IV. Auch wenn die Station im Vergleich zu manch anderen relativ klein und schlecht bewaffnet ist, so bietet die Anlage doch Trockendocks, um Wartungen oder kleinere Reparaturen vorzunehmen und verfügt über eine Luft-/Raumgruppe, um sich zu verteidigen. Die Nähe der Station zu Canopus erlaubt es Admiral Nieminens Kriegsschiffen, gelegentlich die Koordination von Orbitalbeschuss mit der 219. BattleMech-Division der 17. Armee zu trainieren – mit simuliertem Beschuss. Andere Flottendivisionen verwenden regelmäßig den Canopus-Weltraum, um an Trainingsübungen teilzunehmen. Beide dieser Drills zielen darauf ab, canopische Bürger daran zu erinnern, dass das Anfachen eines weiteren Krieges gegen den Sternenbund nicht in ihrem besten Interesse läge.

91. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Bis zum Horizont und weiter)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Jasper Dowding

Als vorrangige Schwadron der 9. Flotte ist die 91. Aufklärungsschwadron immer an der Spitze der Mission, die Grenzaktivität im Auge zu behalten. Die Divisionen der 91. Schwadron sind ausreichend bewaffnet, um kleinere Bedrohungen auszuschalten, doch größere Bedrohungen, wie von Kriegsschiffen eskortierte Piraten, machen es erforderlich, größere Geschütze anzufordern. Bei mehreren Gelegenheiten war die Ankunft der 91. schon genug, um mehrere Möchtegernkämpfer zu vertreiben, ehe Unterstützungsdivisionen eintreffen konnten.

92. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Erste Wache)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Tasia Infantolino

Obwohl die 92. Schwadron einige der Pflichten der 91. teilt, setzt sie doch auf eine andere Einsatzmethode. Weil ein großer Teil der Schwadron mit Lithium-Fusionsbatterien ausgestattet ist, kann die 92. weite Strecken in relativ kurzer Zeit zurücklegen. Wenn ihre Kriegsschiffe nach einem Sprung in Schwierigkeiten geraten, erlauben es die voll aufgeladenen Batterien jeder Division, wegzuspringen und Unterstützung zu rufen.

93. HETZSCHWADRON (Die Antares-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Reagan Hoganson

Die 93. Hetzschwadron hat ihren Spitznamen von dem Stern im Herzen der Terranischen Konstellation Scorpio. Eine der üblichen Taktiken in der Antares-Schwadron ist es, eine Art umgekehrte Hammer-und-Amboss-Strategie zu verwenden, in der eine offensichtliche Zurschaustellung von Macht eine Marinebedrohung angreift und lange genug ablenkt, dass eine schnelle Flottille oder Division einen chirurgischen Angriff aus anderer Richtung ausführen kann. Vizeadmiral Hogansons Vorgänger nannte dieses Manöver den Skorpionsstachel.

94. ABRIEGELUNGSSCHWADRON (Der Schmugglerfluch)

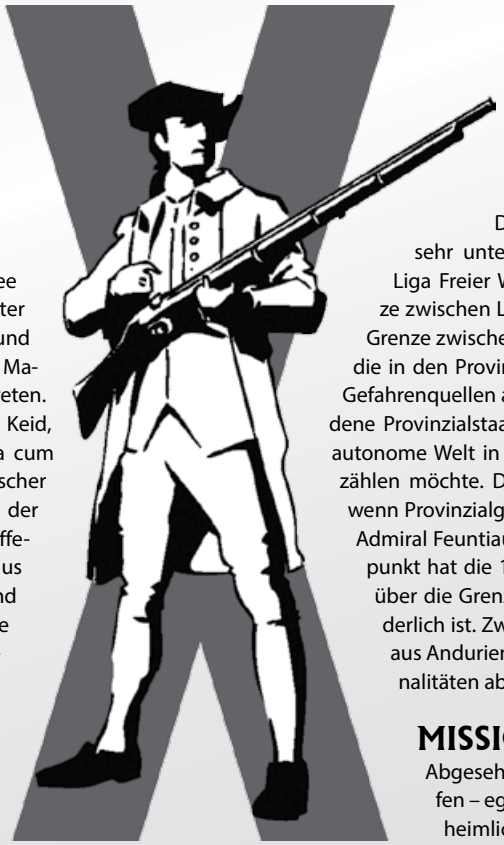
Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Chase Flager

Vor dem Schießbefehl des Ersten Lords Simon Cameron gegen Piraten hielt die 94. Abriegelungsschwadron den Rekord für die meisten Festnahmen von Schmugglern und Konfiszierungen von Schmuggelwaren in der ganzen Sternenbundmarine. Nach dem Befehl wurde es extrem schwierig für den Schmugglerfluch, ein Schmugglerschiff von einem Marodeur zu unterscheiden. Am Ende war die 94. gezwungen, auf alle fragwürdigen Ziele zu feuern, auch wenn es eine deutliche rechtliche Unterscheidung zwischen Schmugglern und Piraten gibt.

10. ARMEE

Seit dem Ausbruch des sogenannten Scheinkrieges wird die 10. Armee von Grenzspringern, plündernden Piraten und gelegentlichen Schmugglern geplagt, die Profit aus dem Krieg ziehen wollen. Wenn es zu echten, offenen Feindseligkeiten kommen sollte, fürchten die Berufsheeresabteilung und die Königliche Abteilung, dass die vier Divisionen des Korps leicht von überlappenden Pflichten überwältigt werden könnten.

Die 10. Armee hat ihr Hauptquartier auf Cirebon, einem unabhängigen System in der Liga Freier Welten. Sie ist verantwortlich für die randwärtigsten Bereiche in der MRLFW03 und bleibt die ganze Zeit in Alarmbereitschaft bezüglich schneller barometrischer Veränderungen an ihren zugewiesenen Grenzen. Verglichen mit anderen Armeeformationen in der MRLFW ist nur die 10. Armee zur der besonderen Art von schnell reagierendem Einsatz imstande, die diese turbulente Grenzregion erfordert.



FÜHRUNG

Admiral Agathe Feuntiaume befehligt die 10. Armee seit nunmehr fast zwei Jahrzehnten. Sie ist die Tochter eines Obersts des SBVS-Berufsheeres außer Dienst und rebellierte gegen ihren Vater, indem sie sich bei der Marine verpflichtete anstatt in seine Fußstapfen zu treten. Feuntiaumes Alma Mater ist die Flottenschule von Keid, wo sie im Jahre 2727 ihren Abschuss mit Summa cum Laude ablegte. Ihr ausgezeichneter Dienst und taktischer Verstand hätten ihr einen heißbegehrten Posten in der Marineabteilung eingebracht, doch weil es keine offenen Stellen gab und sie lieber vom Schlachtfeld aus leiten wollte, nahm sie schließlich den Trostpreis und übernahm im Jahre 2746 das Kommando über die 10. Armee, nachdem General Abbey Bartlett überraschend verstorben war.

Aufgrund ihrer langen und ausgezeichneten Marinelaufbahn auf mehreren verschiedenen Schiffen der SBVS behandelt Feuntiaume die Missionen und die Verwaltung ihres Kommandos als seien die Komponenten des Berufsheeres eine Marineorganisation, insofern dass sie von Bewegung auf drei Achsen ausgeht und nicht von einer Beschränkung auf zwei Dimensionen. Das hat zu einer Verbreitung von unorthodoxen, aber sehr effektiven Strategien und Taktiken im ganzen Einsatzbereich der 10. Armee geführt, wie beispielsweise eine starke Konzentration auf Luftnahunterstützung und sprungfähige Infanterie. Um diese einzigartige strategische Herangehensweise zu unterstützen, arbeitet Feuntiaume eng mit Admiral Venizelos von der 7. Flotte zusammen, der den Korps ihrer Armee Marineunterstützung bietet, wann immer es möglich ist.

Mit einigen wenigen besonderen Ausnahmen hat Feuntiaume weiterhin eine gute Arbeitsbeziehung mit den Provinzialstaaten der Liga Freier Welten im Einsatzgebiet der 10. Armee aufgebaut. Ihr nominelles Hauptquartier ist in Fort Wilderness auf Cirebon, doch wann immer es möglich ist, fühlt sie sich wohler, die 10. Armee von der Brücke der SLS *Midway* aus zu kommandieren, die Cirebon umkreist, wenn sie nicht gerade die Aktionen der verschiedenen Korps überwacht.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die 10. Armee besteht aus hoch mobilen Bodenelementen, die darauf ausgelegt sind, schnell auf potentielle Eindringlinge an der Grenze reagieren zu können. Zwar sind die meisten der Divisionen der Organisation dazu imstande, sich innerhalb kürzester Zeit zu mobilisieren, doch ist ihre effektive Beweglichkeit nur von der Geschwindigkeit und Logistik der Schiffe der Transportabteilung eingeschränkt, die notwendig sind, sie durch Gefahrenzonen zu manövrieren.

Die 10. Armee überwacht Missionen an vier sehr unterschiedlichen Fronten: die Grenze zwischen Liga Freier Welten und Konföderation Capella, die Grenze zwischen Liga Freier Welten und Magistrat Canopus, die Grenze zwischen Liga und Peripherie und alle Bedrohungen, die in den Provinzialstaaten der Liga entstehen. Um all diese Gefahrenquellen abzudecken, ist die Armee über fünf verschiedene Provinzialstaaten aufgeteilt – oder zwölf, wenn man jede autonome Welt in der unabhängigen Region als eigenen Staat zählen möchte. Dies kann zu rechtlichen Albträumen führen, wenn Provinzialgrenzen übertreten werden, egal wie sehr sich Admiral Feuntiaume diplomatisch verausgabt. Zu jedem Zeitpunkt hat die 10. Armee zwei volle Korps bereitstehen, sich über die Grenze der Magistrat zu bewegen, wenn es erforderlich ist. Zwei weitere Korps können problemlos Angriffe aus Andurien in der Konföderation oder den Sian-Kommunalitäten abschwächen oder abfangen.

MISSIONEN

Abgesehen von Grenzstreitigkeiten und Piratenangriffen – egal ob es wirkliche Piraten sind oder solche, die heimlich von einem Mitgliedsstaat finanziert werden – hat die 10. Armee nur wenige Kampfeinsätze erlebt. Bislang gab es keinen Grund, die ganze Armee oder auch nur ein ganzes Korps für ein bestimmtes militärisches Ziel zu mobilisieren. Der Großteil der Ziele der Organisation besteht aus Bereitschaftsdrills, für den Fall, dass die ganze 10. Armee ausrücken muss, um eine Bedrohung für die Souveränität des Sternenbundes zu entschärfen, einzudämmen oder sogar auszulöschen. Admiral Feuntiaume bleibt zuversichtlich, dass eine solche Operation geschmeidig ablaufen würde, doch ihre Vorgesetzten sind nach wie vor nicht überzeugt. Schließlich würde im Falle eines Ausrückens, um eine Grenze zu verteidigen oder zu blockieren, ein guter Teil des anderen Grenzstaates nur schwach verteidigt zurückgelassen werden – oder komplett ungeschützt, wenn die Situation dies wirklich erfordern würde.

IV. KORPS

Wo die meisten Korps der SBVS, die Aufgabe haben, ein einzelnes Primärziel zu verfolgen, übernimmt das IV. Korps einen doppelten (und manchmal sogar dreifachen) Dienst. Vor den jüngsten Unruhen in den Territorialstaaten war die primäre, größte Pflicht des IV. Korps, die Grenze der Konföderation Capella mit der Liga Freier Welten zu überwachen und das XIII. Korps zu unterstützen, wenn es zu einem Zwischenfall zwischen Liga und Konföderation bezüglich des Herzogtums Andurien kommt. In den letzten Jahren hat sich der Fokus allerdings zunehmen in Richtung Magistrat Canopus verschoben. Als das Korps, das am nächsten zu dem Territorialstaat stationiert ist, würde das IV. Korps die erste Angriffslinie in jeder Mission in Richtung Canopus IV darstellen.

FÜHRUNG

Generalmajor Jorma Polviander stammt ursprünglich aus Rasalhaag in der Radstadt-Präfektur des Draconis-Kombinats. Vor kurzer Zeit besiegte er drei andere Kandidaten, die an der Führung des IV. Korps interessiert waren. Admiral Feuntiaume ernannte Poviander, weil er eine Reputation hat, skrupellos zu sein, eine Eigenschaft, die das IV. Korps im vergangenen Jahrzehnt dringend gebraucht hat. Zwar befehligt Polviander das IV. Korps erst seit 2762, doch hat seine völlige Intoleranz gegenüber mangelnder Professionalität und Trägheit dazu geführt, dass sein Korps bereits jetzt den Rekord der meisten Verurteilungen vor dem Kriegsgericht und nicht gerichtlicher Bestrafungen in allen Korps der SBVS innehat. Da die Unruhen in den Territorialstaaten an Intensität gewinnen, weigert sich Polviander, seinem Korps jegliche Form von Trägheit in ihren Pflichten zuzugestehen. Wenn er die Forts im Einsatzbereich des IV. Korps bereist, werden alle Truppen, die seine strengen Standards nicht erfüllen, wenn sie mit der Überprüfung an der Reihe sind, entweder bestraft oder in Einheiten in einem anderen Korps versetzt.

LOGISTIK

Historisch gesehen war das IV. Korps immer der Außenseiter der 10. Armee, wenn es um die logistische Versorgung geht. Seine Entfernung von der Hegemonie sorgte allgemein dafür, dass nur ein Minimum an Wehrmaterial von Terra geliefert wurde, gerade genug, um die Formationen einsatzbereit zu halten. Dennoch scheinen die Korps, aus denen die 17. Armee besteht (die im Magistrat Canopus stationiert ist) immer ein bisschen besser versorgt zu sein – wenn auch nur im geringen Maße.

General Polvianders Ernennung zum Kommandeur des IV. Korps führte zu einem radikalen Paradigmenwechsel in der Versorgungskette der 10. Armee. Er führte das Argument an, dass das Hornissennest des Magistrats nur einmal falsch gestoßen werden muss, ehe es sich in ein Problem verwandelt, das so groß ist, dass die 17. Armee es nicht mehr bewältigen kann. Dies könnte auch zu einem Eingreifen der Konföderation Capella führen. Auch wenn die Überwachung der Grenze zwischen Liga und Konföderation eines der kritischen Missionsziele der 10. Armee bleibt, sah die Quartiermeisterabteilung der SBVS doch die Wahrheit in Polvianders Argumentation und leitete einen Teil der bevorzugten Lieferungen der Transportabteilung vom XIII. Corps zum IV. Korps um.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Auf der Lohnliste des IV. Korps steht sowohl das 147. Leichte-Reiterei-Regiment als auch das 42. Husaren-Regiment, die auf völlig unterschiedlichen Strategien setzen. In den letzten Jahrzehnten hat sich das 147. Leichte-Reiterei-Regiment einen wohlverdienten Ruf als Piratenjäger erarbeitet. Anstatt nur reaktiv und defensiv zu bleiben, hat das 147. eine dynamische Haltung gegen Piraterie. Oft führt es Einsätze gegen vermutete Piratenstützpunkte in ihrem Einsatzgebiet durch und versucht so, sie auszuräuchern. Ihre Strategie, bei solchen Einsätzen den Kopf der Schlange abzuschneiden, hat zu bemerkenswert wenigen Zwischenfällen der Piraterie im Einsatzbereich geführt. Aus diesem Grund geht die Verwaltung des IV. Korps davon aus, dass das 147. Regiment erfolgreich die meisten Piratengruppen aus ihrem Quadranten in der MRLFW03 vertrieben hat. Die seltenen Zwischenfälle der letzten fünf Jahre resultieren oft daraus, dass das 147. die Banditen über den Einflussbereich des IV. Korps hinaus verfolgt, wo diese Kriminellen unter die Rechtsprechung eines anderen Korps fallen. In seltenen Fällen autorisiert die Korpsführung des IV. Korps das 147. dazu, sich mit Divisionen in anderen Korps zu koordinieren, um diese mit ihrer Erfahrung bei der Jagd auf derartige Bedrohungen zu unterstützen. Unter all den Einheitenreformen, die General Polviander durchgeführt hat, nachdem er die Führung über das IV. Korps übernommen hat, entkam nur das 147. Regiment Personalwechseln unter seinen Offizieren. Ihre aggressive Haltung gegen interstellare kriminelle Aktivitäten und ihre disziplinierte Einstellung bezüglich der Piratenbedrohung in ihrer Region beeindruckten den ansonsten so unerreichbaren General.

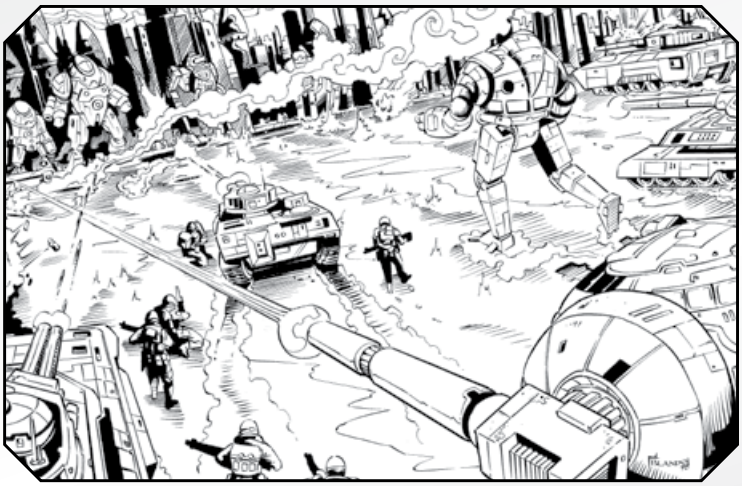
Das 42. Husaren-Regiment des IV. Korps stellt – neben dem 75. Leichte-Reiterei-Regiment und dem 138. Dragoner-Regiment des XXXVI. Korps und dem 195. Königlichen Leichte-Reiterei-Regiment des XXXIX. Korps – einen Teil des 1. Regimentskampfverbandes dar. Die 42. trainiert alle zwei Jahre mit ihren Schwesterregimentern, um koordiniert eingesetzt werden zu können.

125. BATTLEMECH-DIVISION (Die Talitha-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Damian Fuel

Die 125. BattleMech-Division wurde von General Polvianders Reformen am schwersten getroffen. Die Division verlor einen guten Anteil ihrer Offiziere mittleren Ranges, die von regelrechten Sklaventreibern ersetzt wurden. Auch wenn die Versetzung von lange etablierten (aber mittelmäßigen) Offizieren die allgemeine Reaktionszeit der Truppe verbesserte, ist die Division immer noch dabei, ihre Moral wiederzufinden, nachdem die Entscheidung dermaßen über ihren Kopf hinweg gefällt wurde und sie sich jetzt an strengere Standards gewöhnen müssen.

Die Talitha-Division erhielt ihren Einheitenspitznamen sowohl von der Welt in der Terranischen Hegemonie, von der ihre ursprünglichen Offiziere stammten, als auch von ihrer bevorzugten Taktik. Da Talitha in der Konstellation Ursa Major liegt – dem Großen Bären – ahmt die 125. oft einen Bär im Winterschlaf nach, indem sie Gegnern ein falsches Gefühl der Sicherheit gibt, ehe sie ihn mit überwältigender Macht zerschmettert.



149. BATTLEMECH-DIVISION (Die Erwin-Rommel-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chuck Daggs

Trotz ihrer Benennung folgt die 149. BattleMech-Division nicht der normalen Organisationsdoktrin einer SBVS-BattleMech-Division. Die Erwin-Rommel-Division ist nach einem berühmten terranischen Panzerführer aus dem 20. Jahrhundert benannt und besteht aus zwei Brigaden Panzern und Panzergrenadieren und einer Brigade von BattleMechs. Die Panzer, die von der Division eingesetzt werden, stammen grundsätzlich aus schwereren Klassen, die General Daggs mehr für offensive Feuerkraft als für ihre übliche defensive Rolle einsetzt. Auch die BattleMechs der 149. fallen normalerweise in die schwere oder überschwere Klasse, um sie besser mit den Panzerbrigaden koordinieren zu können. Die Panzergrenadiere der Division werden verwendet, wenn Beweglichkeit oder blitzschnelle Angriffe vonnöten sind.

168. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Blutigen Ketten)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Carlo Petaccio

Als das Element des IV. Korps, das am nächsten zur Grenze zwischen Liga und Konföderation stationiert ist, ist die 168. verantwortlich für die erste Reaktion des Korps, wenn es zu einem Grenzzwischenfall kommt. Der Kommandoposten der Division auf Gouderak liegt nicht weiter als zwei Sprünge von Canopus IV entfernt, sowie von den meisten Andurien-Welten in der randwärtigen Hälfte des Herzogtums und mehreren Systemen in der Konföderation Capella. Aufgrund ihrer strategischen Bedeutung und General Polvianders Einflussnahme verfügen die Blutigen Ketten über die zweitbeste Ausrüstungsqualität im IV. Korps. Nur die Anwesenheit der 190. Königlichen Panzergrenadierdivision im Korps sorgt dafür, dass die 168. nicht die fortschrittlichsten Panzer und BattleMechs erhält, die verfügbar sind.

Die 168. schickt normalerweise eine Vorhut aus Panzern und Infanterie, um feindliche Truppen anzulocken, ehe dann die BattleMech-Kavallerie einfällt, um ihre zu selbstsicheren Gegner zu überraschen.

190. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Neuseeland-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Marcelino Ulstad

Die 190. Königliche Panzergrenadierdivision hat ihren Stützpunkt im unabhängigen System Obrenovac. Sie hat eine gute Beziehung zu der Welt, die sie aufgenommen hat. Dass das System nicht über die politischen Hürden verfügt, die man in vielen anderen Provinzstaaten der Liga Freier Welten findet, bringt der 190. Division unbeschränkte Freiheit in ihrem Garnisonsdienst. Bei einigen Gelegenheiten in den letzten beiden Jahrzehnten haben Truppen der Division offenkundige Piratenübergriffe abgewehrt, die überforderte Polizei des Planeten unterstützt und sogar ein organisiertes Verbrechersyndikat ausgehoben. Diese Aktionen haben dazu beigetragen, die Beliebtheit der Division beim Volk von Obrenovac zu steigern. Die Neuseeland-Division trägt ihren Namen, weil ein großer Teil der ursprünglichen Gründer der Einheit vom Volk der Maori abstammt. Aus diesem Grund erbitten SBVS-Rekruten mit Maori-Wurzeln oft eine Versetzung in diese Einheit.

41. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Drachenfänge)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Collin Soard

Als das Korps der IV. Division, das am nächsten zur Hauptwelt des Magistrats stationiert ist, hält die 41. Sprunginfanteriedivision die ganze Zeit Ausschau nach Aktivitäten auf der anderen Seite der Grenze. Sollte es zu einem Pulverfass-Zwischenfall in den Territorialstaaten kommen, soll die 41. die Missionen der 17. Armee unterstützen, als Vorhut zu anderen Elementen des IV. Korps.

Auch wenn es ungewöhnlich für eine Division der SBVS ist, wurden die Drachenfänge zunächst mit einem großen Anteil von Truppen aus dem Draconis-Kombinat besetzt, was einem Fehler in der Verwaltung zugeschrieben wurde. Egal wie es dazu gekommen ist, dieser Fehler in der Besetzung verlieh der Division einen eigentümlichen Charakter, und der „Irrtum" wurde zu einer etablierten Tradition. Aufgrund der Vorschriften der SBVS halten allerdings nur einige Mitglieder der 41. am Samurai-Schmuck fest.

XIII. KORPS

Das XIII. Korps ist an der randwärtigen Grenze der Liga Freier Welten mit der Konföderation Capella stationiert. Sie hat die Verantwortung dafür, den Frieden im widerspenstigen Herzogtum Andurien zu wahren. Das mobile Korps hat sein Hauptquartier in Fort Wilderness auf Cirebon und bewacht pausenlos die Grenze, für den Fall dass es zu einem Ausbruch von Feindseligkeiten kommt. Bedenkt man Anduriens Einstellung zur Heimatwelt ihres Herzogtums, hat das XIII. Korps einen größeren Teil der Aufgabe, den Frieden zu wahren als sein Schwesterkorps in der Andurien-Kommunalität der Konföderation. Sollten die Unruhen zu einem bewaffneten Konflikt eskalieren, ist das XIII. Korps bereit für die Mobilisierung, um zu verhindern, dass die Truppen des MLFW durch die Grenze schlüpfen.

FÜHRUNG

Das XIII. Korps wird von Generalmajor Lorraine Sharman geführt, einer Abgängerin des Sandhurst-Jahrgangs von 37. Aufgrund ihrer zahlreichen Auszeichnungen und ihrer lautstarken Unterstützung der Politik des Sternenbundes wurde Sharman die Führung des XIII. Korps im Jahre 2759 übertragen. Die Entscheidung wurde sofort von anderen Kandidaten kritisiert, weil sie von einer Kaufmannsfamilie abstammt, die ursprünglich aus Andurien kommt. Manche sehen ihre Herkunft zwar als möglichen Interessenskonflikt; besonders wenn man die Zielvorgaben des XIII. Korps bedenkt, die von militärischen Unsicherheiten bestimmt sind; jedoch setzt der Befehlshabende Offizier der 10. Armee Admiral Feuntiaume mehr Vertrauen in Sharman. Bislang hat Sharman stets bewiesen, dass sie dazu imstande ist, solche wahrgenommenen Schwächen hinter sich zu lassen.

Unabhängig von dem, was ihre Standesgenossen glauben – oder vielleicht gerade deshalb – treibt Sharman das XIII. Korps hart an und koordiniert oft Grenzübungen mit dem IV. Korps oder dem LIII. Korps der 7. Armee in der Konföderation Capella.

LOGISTIK

Aufgrund ihrer strategischen Bedeutung im Falle eines möglichen Ausbruchs von Feindseligkeiten zwischen der Andurien-Region und der Konföderation Capella ist das XIII. Korps relativ gut besetzt und erhält halbwegs regelmäßig neues Wehrmaterial und Ersatzteile. Weil das Korps allerdings so weit randwärts im Territorium der Liga liegt, treffen die Ausrüstungslieferungen aus der Terranischen Hegemonie nur ausgesprochen langsam ein. Zudem fehlen oft wichtige Komponenten, entweder aufgrund von Lieferverzögerungen oder weil Teile einfach nicht verfügbar sind. Wenn es erforderlich ist, kann das XIII. Korps trotz dieser Probleme in beinahe voller Stärke operieren, indem sie veraltete Ausrüstung verwenden. Diese Einschränkung hat aber oft dazu geführt, dass überstrapazierte Komponenten in ungünstigen Augenblicken versagen. Mindestens drei Fälle von vermeidbarem mechanischem Versagen haben im letzten Jahrzehnt unmittelbar dazu beigetragen, dass Mitglieder des XIII. Korps auf Trainingsmanövern ums Leben kamen. Ansonsten hat das XIII. Korps unter normalen Umständen Zugriff auf angemessene Versorgungslinien.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Beide autonomen Regimenter des XIII. Korps dienen dazu, die Löcher in der operativen Strategie der Divisionen zu stopfen. Im Falle, dass das gesamte XIII. Korps entsendet werden sollte, würden das 237. Husaren-Regiment und das 11. Dragoner-Regiment auf der Stelle manövrieren, um Ziele abzufangen, die so klein sind, dass sie durch das Netz des XIII. Korps fallen würden.

Das 11. Dragoner-Regiment wird oft gemeinsam mit der 160. Sprunginfanteriedivision eingesetzt, um für den Fall des Falles für größere Defensivkraft zu sorgen. Dieses Regiment führt einen größeren Teil von Panzerbataillonen ins Feld als die meisten normalen Dragoner-Regimenter, was ihnen Freiheit entweder in Richtung Beweglichkeit oder Feuerkraft gewährt, abhängig davon, was für die Mission vonnöten ist. Das 11. Dragoner-Regiment verfolgt in der Friedenswahrung eine dynamische Strategie, indem sie regelmäßig verschiedene Stützpunkte im Einsatzbereich des XIII. Korps aufsucht. Dies erlaubt es ihnen, nahe an potentiellen Brandherden zu bleiben und sie entweder schnell zu löschen oder zu verhindern, dass sie sich völlig außer Kontrolle geraten.

Im Gegensatz dazu bleibt das 237. Dragoner-Regiment relativ stationär in seinen Missionen. General Sharman hat das Regiment dazu ermutigt, so wie die 11. Dragoner stärker die Initiative zu ergreifen, doch bislang blieb die Einheit ihrer Vorgehensweise verschrieben und trainiert und operiert weiterhin nach ihren eigenen Idiomen und Prinzipien. Bislang hat diese Einstellung ihre Leistung in Feldübungen nicht negativ beeinflusst. Allerdings weisen Gerüchte von Meinungsverschiedenheiten innerhalb des Regiments darauf hin, dass die Moral sich verschlechtert haben könnte, weil das Regiment schon seit mehreren Jahren nicht mehr im Kampf eingesetzt wurde. Analytiker glauben, dass Sharman das 237. Regiment ins Gefecht schicken wird, wenn es in der Zukunft zu einem Zwischenfall in ihrer operativen Reichweite kommt, nur um sie scheitern zu sehen. Auf jeden Fall scheint es wahrscheinlich, dass die 237. in nicht allzu weiter Zukunft eine disziplinarische Überprüfung durchlaufen wird.

254. BATTLEMECH-DIVISION (Die Terra-Firma-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kirby Weida
Wenn sie sich nicht auf einem Manöver befinden, nennen die Soldaten der 254. BattleMech-Division ein unabhängiges System in der Liga Freier Welten, das den Namen Kearny trägt, ihre Heimat. Da ihre benachbarten Systeme einige wenige Sprünge von den Grenzen des Magistrats und der Konföderation Capella entfernt liegen, hat die bemerkenswerte Häufigkeit von Piratenangriffen in der Region General Weida überrascht. Auch wenn die Terra-Firma-Division normalerweise für derartige Zwischenfälle gut vorbereitet wäre, hat die Piratenplage ihren Tribut gefordert. Mehrere Regimenter und Brigaden der 254. zeigen Anzeichen der Kampfesmüdigkeit und abnehmenden Moral. Bei einer Gelegenheit griffen die Piraten eines der Versorgungsdepots der 254. an. Die Division erholt sich immer noch von diesem Verlust, da Ersatzmaterial nur langsam eintrifft.

39. INFANTERIEDIVISION (Die Manassas-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant So Rockwell
Die 39. Infanteriedivision operiert von Fieferana in den Regulanischen Freistaaten aus. Während einige der Provinzstaaten der Liga Freier Welten offen die Anwesenheit der Truppen des Sternenbundes auf ihrem souveränen Boden verachten, haben die Freistaaten die Manassas-Division mit offenen Armen empfangen. Da sie selbst über keine wirklichen militärischen Ressourcen verfügen, litten die Freistaaten unter dem immer stärker werdenden Druck, sich dem Fürstentum Regulus anzuschließen. Die Anwesenheit der 39. hat bislang den Übermut der Regulaner im Zaum halten können. Im Gegenzug versorgen die Freistaaten die 39. Division oft – über die Quartiermeisterabteilung der SBVS – mit lokal produzierten Gütern und Ausrüstung, und das zu deutlich reduzierten Preisen. Aus diesem Grund ist die 39. die am besten versorgte Einheit im XIII. Korps, abgesehen von der 63. Königlichen Infanteriedivision.

63. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION (Die Bull Runners)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Shasta Brandenburg
Die 63. Königliche Infanteriedivision ist zusammen mit der Führung des XIII. Korps auf Cirebon stationiert und ist die am besten besetzte und ausgerüstete Division in ihrem Korps. Aufgrund ihrer Wurzeln in der Terranischen Hegemonie stammen die meisten hochrangigen Offiziere der Division aus Terras SBVS-Akademien. Ihre leichten BattleMech-Brigaden verfügen über fortschrittliche Modelle, die nur ein oder zwei Generationen hinter dem zurückstehen, was die 1. Armee ins Feld führt. Die Bull Runners sind stolz darauf, effektive Barrikaden bilden zu können, die auch die entschlossensten Gegner zurückhalten können. Während der letzten Mars-Olympiade im Jahre 2736 brachten die defensiven Fähigkeiten der Bull Runners ihnen hohe Ehren ein, doch wurde der erste Platz ihnen von der 179. BattleMech-Division aus dem LXVI. Korps gestohlen. Wenn die Olympiade jemals fortgesetzt wird, ist die 36. wild entschlossen, den ersten Platz zu machen.

160. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Walküre-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Robena Shelenberger
Die 160. dient als die Korps-Bereitschaftsdivision des XIII. Korps und stellt einen integralen Teil von allen Notfallplänen General Sharmans dar. Wenn es zu einer Krise kommt, ist diese Division die erste Einheit, die den Krisenherd betritt und vor den schwereren Divisionen des Korps eine defensive Formation einnimmt. Diese Philosophie dieser je nach Bedarf stattfindenden Entsendung als Vorhut führt oft dazu, dass nur sehr wenig im Wege eines potentiellen Aggressors steht, wenn er einfach durch die Verteidigung der Division walzen möchte, also verlassen sie sich oft auf die Unterstützung anderer Elemente des Korps. Die Walküre-Division trainiert intensiv, um die allgemeine Zeit zu verringern, die zwischen einem Alarm und dem Zeitpunkt vergeht, an dem die Stiefel den Boden des Ziels berühren. Im Augenblick ist die beste Durchschnittszeit unter den Brigaden der Division sechs Stunden zwischen dem ersten Alarm und dem Abflug des Landungsschiffes.

XXVI. KORPS

Da die meisten seiner Elemente innerhalb von zwei Sprüngen zu Regulus stationiert sind, dient das XXVI. Korps als das Damoklesschwert, das über der Hauptwelt des Fürstentums Regulus hängt. Für den Fall, dass der Notfallplan des Oberkommandos der SBVS, um die Liga Freier Welten zu unterwerfen, in die Tat umgesetzt werden muss, wäre das XXVI. Korps verantwortlich dafür, Regulus anzugreifen und die wichtigen Welten in der kernwärtigen Hälfte des Fürstentums zu besetzen. Aufgrund der oft wechselhaften politischen Gezeiten in der gesamten Liga Freier Welten und besonders in und um Regulus muss das XXVI. Korps seine aktuellen Schutzbefohlenen ebenso oft vor sich selbst wie vor äußeren Bedrohungen bewahren.

FÜHRUNG

Generalmajor Lanfen Borowski führt das XXVI. Korps so effizient wie möglich, bedenkt man die Umstände und politischen Gefahren, die sie umschiffen muss. Borowski wurde in der Konföderation Capella geboren. Sie schloss mit Auszeichnung an der Universität von Proserpina ab und hat sich seitdem stets hervorgetan. Einige Beobachter haben bemerkt, dass sich Borowski in ihrer aktuellen Rolle aus unbekannten Gründen nicht wohl zu fühlen scheint. Sie versucht zwar die ganze Zeit, ihren Einfluss gelten zu machen, um versetzt zu werden, doch weil es keine passenden Nachfolger für das Kommando gibt, ist sie gezwungen, Oberhaupt des XXVI. Korps zu bleiben. Was auch ihre Gründe für diese Anfragen nach einer Versetzung sein mögen, eingesetzte Elemente ihres Korps kümmern sich nach wie vor schnell und – wie manche sagen würden – begeistert von ihrem Kommando um Piraten und Aufständische. Andere Beobachter haben festgestellt, dass sie dem XXVI. Korps regelmäßig befiehlt, ihren so genannten „Damokles-Notfallplan" zu üben, viel öfter als dies andere Korpsführer tun. Mitglieder ihres Führungsstabs glauben, dass Borowski sich heimlich nach dem Tag sehnt, an dem sie das Fürstentum Regulus unter ihre Knute zwingen kann.

LOGISTIK

Aufgrund der Stationierung des XXVI. Korps – zwei Divisionen sind im Fürstentum von Regulus stationiert, eine in der Föderation von Oriente, eine in einem unabhängigen System zwischen diesen beiden Provinzstaaten und einige unabhängige Regimenter sind über das ganze Einsatzgebiet verstreut – bleiben logistische Probleme für die Quartiermeisterabteilung und die Transportunterabteilung bestehen. Die politischen Realitäten der Liga Freier Welten machen eine andere Vorgehensweise zur Versorgung und Unterstützung der Truppen des XXVI. Korps erforderlich. Wo die meisten Mitgliedsstaaten innerhalb ihrer Grenzen eine relativ eintönige politische Landschaft erleben, müssen die Sprungschiffe der Transportunterabteilung und der Ersatz-Einsatz-Abteilung an jeder Provinzgrenze der Liga Freier Welten anhalten und sich zusätzliche bürokratische Hürden nehmen , wobei die genauen Bedingungen von Grenze zu Grenze variieren. Die Verzögerung der Lieferungen zwingt die Quartiermeisterabteilung oft dazu, sich mit regulanischen Gütern und Kleinmaterial zufrieden zu stellen (die alle mit Aufpreis gekauft werden müssen), während sie auf größere Lieferungen von Wehrmaterial aus der Hegemonie warten.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 9. Königliche CAAN-Marineregiment wird grundsätzlich gemeinsam mit der 14. Sprunginfanteriedivision auf Dalton in der Föderation von Oriente stationiert. Dalton ist eine wasserreiche Welt, was dem 9. Regiment die Gelegenheit gibt, die Hochseemarinetaktiken der verbundenen Waffen zu trainieren, die für CAAN-Regimenter einzigartig ist. Das 9. setzt verglichen mit anderen CAAN-Regimentern der SBVS in der Liga Freier Welten eine überdurchschnittliche Zahl leichter Tragflügelboote und Luft-/Raumjäger ein. Das erlaubt es ihnen, Ziele zu Wasser relativ problemlos anzugehen. Das 9. Regiment war dafür verantwortlich, mehr Schmuggler gefangen zu nehmen, die sich auf den internationalen Gewässern Daltons bewegten als es selbst der eigenen Küstenwache des Planeten gelungen ist.

Sowohl das 75. Leichte-Reiterei-Regiment als auch das 138. Dragoner-Regiment sind Mitglieder des 1. Regimentskampfverbandes der 10. Armee. Aufgrund ihrer großen Nähe führen diese Regimenter oft gemeinsame Übungen durch und sind dazu in der Lage, verlässlicher zusammen zu arbeiten als ihre Schwesterregimenter im 1. Regimentskampfverband, mit denen sie sich nur alle zwei Jahre verbinden können. Traditionell trägt der 1. Regimentskampfverband während dieser Übungen einen Wettkampf aus, der an eine eigene Miniaturversion der Mars-Olympiade erinnert. Mit nur einigen wenigen bemerkenswerten Ausnahmen hat das 138. Regiment alle zwei Jahre den Preis für das beste Regiment gewonnen. Das 75. Leichte-Reiterei-Regiment und die anderen Elemente des Regimentskampfverbandes sind unter anderem deshalb immer in so großartiger Kampfform, weil sie planen, das 138. von seinem Thron zu stoßen.

372. BATTLEMECH-DIVISION (Die Asien-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sharell Utsler
Die 372. BattleMech-Division, die ihren Stützpunkt im Hauptquartier des XXVI. Korps im Fort Wittman auf Keeling hat, ist eine der Divisionen mit der besten Leistung im Korps. Bei jedem potentiellen Vorstoß in feindliches Gebiet stellt die 372. die Vorhut der Mission dar. Die Division bleibt im Einklang mit General Borowskis operativen Methoden und ist dazu imstande, Ziele schnell zu treffen, mit so viel Wucht, wie es nur möglich ist.

Da das XXVI. Korps keine eigenen Königlichen Divisionen besitzt, ist die Asien-Division die am besten ausgerüstete Division im gesamten Korps. Allerdings treffen aufgrund der aktuellen Logistiksituation auch die Hardware-Lieferungen an die Division langsam ein, auch wenn andere Vorräte durchaus verfügbar sind. So gesehen bleibt die 372. Division das logistische Barometer des XXVI. Korps.

14. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Gleichmut unter Feuer)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Aldo Commiskey
Verglichen mit den anderen Divisionen des XXVI. Korps hat die 14. Sprunginfanteriedivision den leichtesten Posten, was ihr mehr als ein paar eifersüchtige Witzeleien – und das eine oder andere verächtliche Kopfschütteln – von den anderen Divisionen in ihrem Korps eingebracht hat. Die 14. Division ist in der relativ friedlichen Föderation von Oriente stationiert. Entsprechend war die meiste Action, die die 14. in den vergangenen Jahren gesehen hat, Katastrophenhilfe im Falle von gebrochenen Dämmen während Daltons Sturmsaison.

Die Kampfkraft dieser Einheit sollte allerdings nicht unterschätzt werden. Ihr Motto wird ihrer Fähigkeit zugeschrieben, jedes Ziel schnell und teilnahmslos zu treffen und unter erwidertem Feuer nicht in sich zusammenzufallen. Die 14. hat diese Worte verinnerlicht und sie sogar auf ihre Katastrophenhilfe angewandt. Ihre Schnelligkeit und ihr stoisches Verhalten im Angesicht der Tragödie haben ihnen dabei geholfen, viele Leben zu retten.

190. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Dem Tod ins Auge spucken)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jamar Hobel
Die 190. Sprunginfanteriedivision hat das unglückselige Privileg, auf Camlann stationiert zu sein. Im Jahre 2683 wurde die Grenzstreitigkeit von Camlann gegen die Freien Welten zugunsten von Camlann entschieden, was dazu geführt hat, dass die Leute des jetzt unabhängigen Planeten eine Wir-gegen-sie-Einstellung in Bezug auf die anderen Mitglieder der Liga entwickelt. Außerdem protestierte die Bevölkerung, weil sie der Meinung war, dass die Errichtung eines SBVS-Stützpunkts auf Camlann nach dem Gesetz der Liga Freier Welten ihre Souveränität verletzen würde. Allerdings wies das Justizministerium der Liga den folgenden Prozess zurück.

Aufgrund der Einstellung der Bevölkerung muss die 190. Division die ganze Zeit nach zivilen Unruhen Ausschau halten. Mindestens einmal im Jahr eskaliert ein Aufstand in einen Zwischenfall, bei dem sich ein Teil der Division einmischen muss. Das oft gewalttätige Ergebnis trägt dazu bei, Camlanns Hass auf die SBVS zu verstärken.

210. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Zusammen als Eins)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chance Strickling
Als die Division des XXVI. Korps, die am nächsten zur Hauptwelt des Fürstentum Regulus liegt, gilt die 210. Sprunginfanteriedivision als Dreh- und Angelpunkt von General Borowskis „Damokles"-Notfallplan und kann schnell angefordert werden, um die 70. Panzergrenadierdivision des XXV. Korps zu verstärken, sollte eine Situation auf Regulus dies erfordern.

Vor drei Jahren war die 210. Division in ein unglückseliges Missverständnis mit einer Abteilung von Soldaten der Regulanischen Husaren verwickelt, die ein unerwartetes Manöver durchführten. Die erbitterte Pattsituation führte zu keinen Verlusten, doch Strickling glaubt, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis ein weiteres solches Ereignis sich in ein Feuergefecht entwickelt.

XXXIX. KORPS

Das XXXIX. Korps besteht aus vollen sechs Divisionen und ist somit das größte Korps in der 10. Armee. Nicht nur unterstützen sie im Falle von Zwischenfällen an der Grenze zwischen Liga und Magistrat das IV. Korps, zusätzlich ist das XXXIX. Korps für den Garnisonsdient in der randwärtigen Hälfte des Fürstentum Regulus zuständig. Mit einer Division in der drehwärtigen Ecke der Randwelten-Kommunalität und einer weiteren in einem unabhängigen Territorium an der anderen Seite des Fürstentums verwaltet das XXXIX. Korps den größten Einsatzbereich in der 10. Armee. Das XXXIX. Korps wird die ganze Zeit von Piraterie und turbulenter regulanischer Politik bedroht und stellt die letzte Verteidigung gegen Chaos und Anarchie in diesen Grenzwelten dar.

FÜHRUNG

Generalmajor Baruti Saayman ist ein Abgänger der Kriegsakademie Mars und wurde im Jahre 2742 zum Kommandeur des XXXIX. Korps befördert. Saayman stammt ursprünglich aus der Außenwelt-Allianz und war zunächst ein Pazifist, bis ein Banditenüberfall seine ganze Familie auslöschte. Sein Weg zur Rache fand ein Ventil in den SBVS, wo sein Antrieb ihm den wohlverdienten Ruf einbrachte, ein Banditenkiller zu sein.

Von allen Korpsführern in der 10. Armee verfolgt Saayman verständlicherweise die härteste Strategie gegen Piraterie. Seit dem Ausbruch des Scheinkrieges im Jahre 2741 ist die Häufigkeit von Banditenübergriffen im ganzen Einsatzbereich des XXXIX. Korps durch die Decke gegangen, was Saayman dazu bewegt hat, eine Nulltoleranzpolitik zu verfolgen und einen Abschussbefehl auszusprechen, lange bevor der Erste Lord Simon Cameron diese Vorgehensweise in den gesamten SBVS offiziell verfügt hat. Diese Intoleranz überträgt er auch auf seine Führung: jeder Soldat des XXXIX. Korps, der dabei erwischt wird, sein Ziel zu plündern, wird sofort vor das Kriegsgericht gestellt anstatt die übliche nicht gerichtliche Bestrafung zu erhalten.

LOGISTIK

Auch wenn das Korps historisch gesehen niemals so gut versorgt war wie das IV. Korps, weil es von allgemein niedrigerer strategischer Bedeutung war, so hat sich dies doch in den letzten Jahrzehnten verändert, seit der Scheinkrieg ausgebrochen ist und die Spannungen in den Territorialstaaten zugenommen haben. Das XXXIX. Korps hat dennoch immer wieder ernsthafte logistische Schwierigkeiten. Auch wenn es wegen seiner abgelegenen Stationierung denselben internen Hürden des Grenzenspringens unterliegt wie das XXVI. Korps, so müssen die logistischen Transporter der Quartiermeisterabteilung dennoch weitaus längere Distanzen zurücklegen. Größere Entfernungen bedeuten mehr interne Grenzrechte innerhalb der Liga Freier Welten, was letztendlich dazu führt, dass die Vorräte massiv verzögert in den örtlichen Depots eintreffen. Die Verzögerungen bedeuten auch, dass es auf dem Weg zu mehr Zwischenfällen kommt. Zu General Saaymans Schrecken haben Piraten mehrere Male Hardware gestohlen, die die Divisionen des XXXIX. Korps eigentlich gegen ebendiese Banditen einsetzen wollten. Seit dem ersten Zwischenfall wurde damit begonnen, dass mindestens eine Flottille der 7. Flotte zu jedem Zeitpunkt diese Lieferungen eskortiert.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 7. Husaren-Regiment übernimmt mehrere verschiedene Aufgaben, wobei die wichtigste davon Piratenabwehrtaktiken sind. Das 7. Regiment ist besonders kompetent darin, Banditen auf dem Boden in eine Falle zu manövrieren und sie dann zu umzingeln. Auf diese Weise hat sie die vollständige Vernichtung zahlreicher Plünderertrupps in die Wege geleitet und sogar eine Handvoll Landungsschiffe eingenommen. Auch wenn sie durchaus dazu imstande sind, auf dem Schlachtfeld zusammenzuarbeiten, so scheinen die Bataillone des 7. Regiments doch eine alte Rivalität untereinander zu haben, die auf einer lange zurückliegenden Beleidigung beruht. Dies hat negative Auswirkungen auf ihren Korpsgeist. Oberst Hardings Versuche, die Fehde zu lindern, haben bislang keine messbaren Ergebnisse produziert, ähnlich wie die Bemühungen des vorherigen Befehlshabenden Offiziers. Wenn diese Bataillone nicht dazu imstande sind, ihre Meinungsverschiedenheiten im Angesicht eines gemeinsamen Feindes beiseite zu legen, ist General Saayman der Meinung, dass entsprechend starker Druck das Regiment auseinanderbrechen könnte.

Im Vergleich dazu funktioniert das 195. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment wie eine gut geölte Maschine, wie es ihrem Königlichen Status entspricht. Das Regiment ist ein Teil des 1. Regimentskampfverbandes und ist ein Meister darin, vor größeren Truppenbewegungen die Gegend aufzuklären. Besonders bemerkenswert sind die Elite-Luft-/Raumjägerschwadronen des 195. Regiments. Diese hervorragend ausgebildeten Piloten sind dazu imstande, zielgenau Artillerie gegen Bodenziele einzusetzen und haben sich dadurch ausgezeichnet, in atmosphärischen Manövern in den letzten fünf Jahren mehr als ein halbes Dutzend Landungsschiffe auf den Boden zu zwingen. Die Bodentruppen des 195. Regiments verlassen sich zunehmen auf ihre Luft-/Raumunterstützung, da Luft- und Bodentruppen in enger Koordination und mit großem Effekt zusammenarbeiten.

21. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Antaeus-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Elidia Krassow

Aufgrund logistischer Bedenken ist die 21. Königliche BattleMech-Division im Augenblick mehr wie eine normale BattleMech-Division ausgerüstet als wie eine wahre Königliche Division. Verzögerungen und Piratenangriffe haben sie gezwungen, veraltete oder qualitativ unterdurchschnittliche Ausrüstung ins Feld zu führen. Allerdings ist die veraltete Ausrüstung der 21. Division immer noch besser als die Hardware, die andere Divisionen im XXXIX. Korps verwenden müssen. Aufgrund dieser Ausrüstungsbeschränkungen verspürt die 21. das starke Bedürfnis zu beweisen, dass sie nach wie vor den Qualitätsstandards der Königlichen Abteilung entspricht, egal welche Werkzeuge sie zur Hand hat.

Die Antaeus-Division hat sich ihren Namen durch ihr ungewöhnlich kleines Bodenluftgeschwader und ihre Tradition verdient, Trophäen aus der Ausrüstung ihrer besiegten Feinde zu sammeln.

58. BATTLEMECH-DIVISION (Die Pollux-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Wyatt Billen

Mitglieder der 58. BattleMech-Division sind stolz darauf, sich nicht mit der regulanischen Politik auseinanderzusetzen, die andere Divisionen plagt, die im Fürstentum stationiert sind. Sie haben eine vergleichsweise gute Beziehung mit der Bevölkerung von Bayindir, weil sie einer strengen Herangehensweise von „Aus den Augen, aus dem Sinn" folgen. Fort Gates liegt weitab der öffentlichen Wahrnehmung, doch kann die 58. Division problemlos innerhalb von Stunden überall auf dem Planeten eingesetzt werden. Aufgrund ihrer relativen Abgeschiedenheit von der Öffentlichkeit wurde die erfolgreiche Abwehr von Piratenangriffen durch die Pollux-Division in den letzten Jahren von einer desinteressierten Bevölkerung kaum wahrgenommen. Viele der Regimenter der Division haben Beschwerden über diesen scheinbaren Mangel an Respekt und Dankbarkeit geäußert, doch bislang hatte das keine Folgen.

42. PANZERGRENADIERDIVISION (Exzellenz in Einigkeit)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Uriah Schlesser

Die 42. Panzergrenadierdivision hat unglücklicherweise schon seit mehreren Jahren keine aktiven Operationen mehr erlebt. Die Division erhält zwar ihren Bereitschaftsstatus und führt regelmäßig Trainingsübungen durch, dennoch hat General Schlesser bislang keine Möglichkeit gehabt, seine Truppen in einer Funktion einzusetzen, die über die Repräsentation des Sternenbundes in den Feiertagsparaden die durch Katlehongs Hauptstaft Jo'burg führen, hinausgeht. Zwar ist die 42. Division begierig darauf, Kampferfahrung zu sammeln, doch haben es die anderen Divisionen für Banditen an der Peripheriegrenze fast unmöglich gemacht, so tief in das Fürstentum Regulus vorzudringen.

Trotz General Schlessers regelmäßiger Berichte hat General Saayman ernsthafte Bedenken ausgedrückt, was das Verkümmern der Kampffähigkeiten der 42. nach einer so langen Zeit der Inaktivität angeht.

82. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Knispel-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Enrico Martellini

Die 82. Panzergrenadierdivision hat ihren Stützpunkt in Fort Thompson auf Mankova im Fürstentum Regulus und ist mindestens ebenso sehr im Krieg mit der dortigen Umwelt wie mit Piraten oder zivilen Unruhen. Die dichten Dschungel der Welt sind die Heimat der Erobererwürmer, eingeborenen Gliederfüßlern, die dazu in der Lage sind, langsam Metallkomponenten zu verdauen, indem sie eine starke Säure abgeben. Diese Kreaturen sind schuld daran, dass zahllose BattleMechs und Panzer nicht mehr einsatzbereit sind, weil es so schwer ist, einen Befall zu bemerken, bis schon katastrophaler Schaden entstanden ist. Die Division hat mehrere Male eine Versetzung beantragt, doch erachten die Berufsheeresabteilung und die Quartiermeisterabteilung den Verbrauch der Ersatzteile als akzeptabler als die Kosten, umzuziehen und ein neues Fort zu errichten.

146. PANZERGRENADIERDIVISION (Zurück in die Steinzeit)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lionel Hambry

Die Mitglieder der 146. Panzergrenadierdivision sind der Neid der anderen Divisionen aus dem XXXIX. Korps. Die Division ist auf Gatchina stationiert und genießt einen der leichtesten, aber gleichzeitig herausforderndsten Posten in ihrem Korps. Die entspannte Randwelten-Kommunalität erlaubt es der 146. Division, sich zwischen Gefechten zu erholen, doch die Nähe des Systems zu häufig frequentierten Piratenrouten hat der Division mehr als genug Action verschafft, um die langen Perioden des Stillstands zu unterbrechen.

Das Motto der 146. Division drückt aus, wie sehr sie sich reiner Feuerkraft verschrieben haben. Gegner, die sich mit ihnen anlegen, lassen nur wenig verwendbares Bergungsgut zurück, weil die 146. absichtlich ihren Beschuss so konzentriert, dass die zu Boden gebrachte gegnerische Ausrüstung fast nicht mehr zu erkennen ist.

120. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Der Stolz von Carentan)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant François Lecourt

Unter den Divisionen des XXXIX. Korps zeigt die 120. Sprunginfanteriedivision die größte Fähigkeit zur Zurückhaltung. Trotz des stehenden Schießbefehls in Hinsicht auf Piraten ermutigen General Lecourts Anweisungen die Truppen der 120. Division dazu, jeden Schuss zählen zu lassen, besonders wenn sie gezwungen sind, sich mit städtischen Umgebungen herumzuschlagen, in denen eine schlecht gezielte Salve zu Verlusten unter der Zivilbevölkerung führen könnte. Die höherrangigen Offiziere greifen nicht an, ohne direkte Befehle von oben erhalten zu haben, und die Soldaten feuern nur, wenn sie sicher sind, dass sie auch treffen werden. Aufgrund dieser Prinzipien Lecourts ist der Munitionsverbrauch der 120. niedriger als bei allen anderen Divisionen der 10. Armee. Auch wenn diese Zurückhaltung zu bemerkenswert wenigen zivilen Todesopfern geführt hat, fragt sich die Berufsheeresabteilung doch, ob es der Division an der Entschlossenheit mangelt, sich einem wirklich gefährlichen Feind zu stellen.

10. FLOTTE

Die 10. Flotte ist in der Außenweltallianz stationiert und ist verantwortlich dafür, die Marinebereitschaft des Territorialstaats zu überwachen und schnell einzugreifen, wenn es zu den unvermeidlichen Piratenangriffen kommt. Auch wenn in anderen Territorialstaaten seit der Einführung zusätzlicher Steuern Unruhen ausgebrochen sind, ist die friedliebende Außenweltallianz vergleichsweise ruhig geblieben, zumindest was Marineaktionen angeht. Weil sich das ausgedehnte Territorium der Allianz allerdings weiter über den Radius von fünfhundert Lichtjahren um Terra hinaus erstreckt, bleiben Banditenaktivitäten in der Region eine sehr verbreitete Erscheinung, die die Bürger der Allianz regelmäßig bedroht und die Schwadronen der 10. Flotte beschäftigt hält.

FÜHRUNG

Admiral Isla Firova ist eine Abgängerin der Königlichen Militärhochschule Sandhurst und befehligt die 10. Flotte von ihrem Flaggschiff aus, der SLS *Drakon*. Firova ist eine Bürgerin des Magistrats Canopus und versteht die unabhängige Geisteshaltung der Territorialstaaten. Aus diesem Grund war sie der Überzeugung, sie wäre besser dazu in der Lage, Marineeinsätze in der Außenweltallianz zu überwachen als es auf andere Kandidaten für den Admiralsposten zutraf. Aus diesem Grund wurde ihm Jahre 2757 das Kommando über die 10. Flotte unterstellt, kurz bevor der Befehlshabende General Kerensky die Manöver von Operation ÜBERZEUGUNGSKRAFT überwachte. Auch wenn diese Manöver auf den Raum der Terranischen Hegemonie beschränkt waren, hat Admiral Firova seitdem ihre Flotte ähnliche Übungen in der Außenwelt durchführen lassen.

EINSATZ

Da sie ein so großes Territorium der Außenwelten patrouillieren müssen, sind die verschiedenen Schwadronen der 10. Flotte oft über einen großen Bereich des Weltraums verstreut. Die lange drehwärtige Grenze bedeutet, dass es mehr Übertrittspunkte für Plünderer gibt. Da das Berufsheer nur drei Korps innerhalb der Grenzen der Allianz stationiert hat, liegt größerer Druck auf der 10. Flotte, da sie so viele Löcher wie möglich stopfen muss, um Marodeure daran zu hindern, sich auf Welten niederzulassen, die ansonsten ungeschützt sind. Im Lauf der letzten zwanzig Jahre hat die 10. Flotte auch die Häufigkeit der Patrouillen an der Grenze der Allianz mit den Vereinigten Sonnen und dem Draconis-Kombinat erhöht.

HEIMATHAFEN

Die 10. Flotte ankert bei Quatre Belle. Die Marinewerft der SBVS in der Umlaufbahn erlaubt es der Flotte, Reparaturen, Umbauten und Trainingssimulationen durchzuführen. Ein weiterer Vorteil ist es, dass sich das System innerhalb von zwei oder drei Sprüngen zu den Grenzen des Draconis-Kombinats und den Vereinigten Sonnen befindet. Allerdings liegt der Heimathafen der 10. Flotte so weit von drehwärtigen Bereichen der Allianz entfernt, dass Schwadronen, die diese abgelegenen Regionen patrouillieren, für lange Zeiträume keine Möglichkeit haben, zum Hafen zurückzukehren.

101. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Pfützenspringer)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Oskar Petrovich

Die 101. Aufklärungsschwadron erhält häufig die Aufgabe, die am weitesten drehwärtig liegenden Bereiche der Außenweltallianz zu durchstreifen und nach Piratenüberfällen Ausschau zu halten, die in den letzten Jahren immer häufiger geworden sind. Aufgrund der Entfernungen, die die 101. Schwadron zurücklegt und der großen Distanzen von ihrem Heimathafen sind die meisten Kriegsschiffe in der Schwadron mit Lithium-Fusionsbatterien ausgerüstet, die es ihren Schiffen erlauben, die doppelte Entfernung eines normalen Kriegsschiffs zurückzulegen.

102. ESKORTSCHWADRON (Schwingen über Georgia)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Petra Levanon

Kriegsschiffe der 102. Eskortschwadron koordinieren sich mit Sprungschiffen der Transportunterabteilung, die die Grenzen der Vereinigten Sonnen oder des Draconis-Kombinats passieren und begleiten sie zu ihren geplanten Zielen. Auf diese Weise bewacht die 102. Schwadron effektiv die logistische Kette der 18. Armee, um Piraten fernzuhalten. Auch wenn Kriegsschiffe normalerweise keine Aufpasser für Peripheriepiraten spielen, verlor die 102. vor drei Jahren in einer solchen Begegnung die SLS *Cowpens*.

103. HETZSCHWADRON (Kondensstreifen)

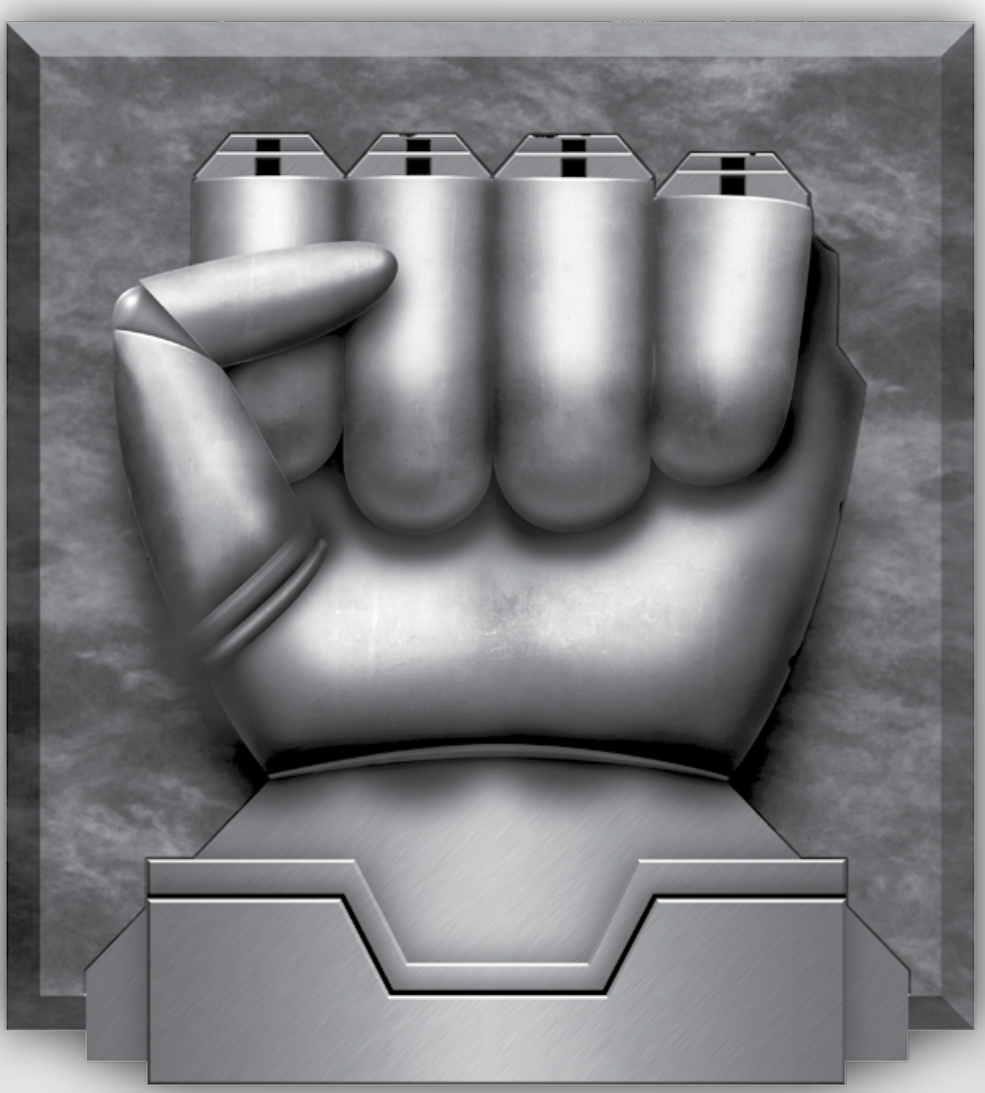
Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Corinne Loepp

Die 103. Hetzschwadron patrouilliert die Allianz-Grenzen mit dem Draconis-Kombinat und den Vereinigten Sonnen, um Ausschau nach verdächtiger Aktivität zu halten. Vor kurzer Zeit fing die 3. Division der Schwadron ein nicht gekennzeichnetes, nicht identifiziertes Kriegsschiff ab, das aus dem Raum der Vereinigten Sonnen kam und versuchte, über die gegendrehwärtige Hälfte der Außenwelt in den Raum des Kombinats einzudringen. Glücklicherweise gelang es Admiral Loepps Flaggschiff der *Essex*-Klasse, der SLS *John Paul Jones* und ihren Eskorten, das Kriegsschiff auszumanövrieren und zu zerstören.

104. ABRIEGELUNGSSCHWADRON (Finsterste Nacht)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Jubal Ehrle

Schiffe der 104. Abriegelungsschwadron haben keinen festen Patrouillenweg und keine regelmäßigen Aufgaben und werden somit dort eingesetzt, wo sie gebraucht werden. Admiral Erhle glaubt, dass die Zufälligkeit ihrer Missionen potentielle Marodeure in ein falsches Gefühl der Sicherheit lockt, was es der 104. Schwadron erlaubt, Marinebedrohungen zu überraschen und einzudämmen. Ehrles jüngster Coup war, als seine 1. Division zwei Piratenkriegsschiffe attackierte und auslöschte, die einen zivilen Handelskonvoi angriffen.



11. ARMEE

Trotz der starken lyranischen Wirtschaft waren die LCS nicht genug, um das Commonwealth vor all seinen potentiellen Feinden zu beschützen. Der Sternenbund stellte allen Mitgliedsstaaten Garnisonstruppen zur Verfügung, auch dem Lyranischen Commonwealth. Die 11. Armee wurde zugeteilt, um die inneren Systeme abzudecken, vor allem diejenigen an der Grenze mit der Terranischen Hegemonie. Es gibt einige kleine Kanten, die an das Draconis-Kombinat und die Liga Freier Welten anstoßen, doch die Gefahr, dass es dort zu einem größeren Gefecht kommt, ist minimal. Es gibt in der Region auch nicht viele Piratenangriffe, was diesen Posten ideal zur Ausbildung oder zur Erholung von Missionen in einem Gebiet mit zahlreichen Kämpfen macht.

Die 11. Armee teilt ihr Hauptquartier auf Zollikofen mit General Ariana Pasteurs Hauptquartier der Heeresgruppe Steiner, um für eine bessere Kommunikationslinie zwischen ihrer Armee und dem Kommandeur der Heeresgruppe zu sorgen. Da Pasteur häufig abwesend ist, weil sie Tharkad, Terra oder New Earth besucht, ist General Nagenda oft der ranghöchste Offizier der 11. Armee auf dem Planeten, was ihn zum faktischen Stellvertreter der Kommandeurin der Heeresgruppe Steiner macht.

Das Hauptquartier der Heeresgruppe Steiner ist, genau wie die Hauptquartiere der anderen Heeresgruppen, ein Umschlagplatz für Informationen über das Lyranische Commonwealth, sein Militär und die Bedrohungen, die dort vermutlich erwachsen werden. Aufgrund des Passierens des Commonwealths durch die 20. Armee wurde das Hauptquartier mit Beschwerden und Anfragen von lyranischen Adeligen und Provinzregierungen überhäuft, die entweder die SBVS-Soldaten schneller durch ihren Weltraum bewegen oder sie mit Aufträgen aufhalten wollen. Bislang war General Pasteurs Stab imstande, die meisten dieser fadenscheinigen Anfragen abzuschmettern.

FÜHRUNG

General Mohammed Nagenda ist ein ehemaliger Luft-/Raumpilot, der auf einen Dienst in der Flotte verzichtet hat, um Bodeneinheiten mit seiner einzigartigen Perspektive anzuführen. Der junge Mohammed Nagenda wurde auf Ko geboren und wählte einen anderen Weg in die SBVS als die meisten Bürger der Hegemonie: Er entschied sich, die Lloyd-Marik-Stanley-Luft-/Raumschule auf Olympia in der Liga Freier Welten zu besuchen, wo er als einer der Jahrgangsbesten abschloss. Nachdem er Dienst in mehreren Divisionen geleistet hatte, wurde er zum Kommandeur des 3687. Königlichen Unabhängigen Luftgeschwaders befördert. Es gab einige Beschwerden von der Königlichen Abteilung, bis seine Staatsangehörigkeit aufgeklärt werden konnte.

Nagenda erzielte die größte Leistung seiner Laufbahn, als er das 3687. Luftgeschwader befehligte. Als er sich im Magistrat aufhielt, wurde sein Geschwader angegriffen, als es sich gerade auf Eskortdienst befand, so dass nur eine Schwadron seine Bodentruppen begleitete. Auch wenn das angreifende Regiment eine Übermacht von 3 zu 1 hatte, zwang das 3687. Geschwader die Angreifer, sich nach zwei Stunden Gefecht zurückzuziehen.

Der bemerkenswerteste Aspekt von General Nagendas Kommando auf dem Schlachtfeld ist seine Verwendung eines Luftschiffs, um den Kampf im Auge zu behalten.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die 11. Armee wird auf ihrem aktuellen Einsatz vermutlich nicht in Gefechte verwickelt werden, so dass es das primäre strategische Ziel für die Armee ist, die angrenzenden Armeen zu unterstützen, besonders die 12. und 13. Armee. Sollte eine dieser Armeen neu stationiert werden, hat die 11. Pläne, sich in den verlassenen lyranischen Raum auszubreiten. Um seinen Stab beschäftigt zu halten, hat Nagenda ihnen die Aufgabe zugeteilt, herauszufinden, wie sie das gesamte Commonwealth abdecken könnten, sollte das Undenkbare passieren. Die 11. Armee hat auch Pläne für die Aufgabe jedes Korps, sollten sie einer Kampfaktion zugeteilt werden.

Die 11. Armee arbeitet mit den LCS zusammen, um sicherzustellen, dass das gesamte Commonwealth abgedeckt ist. Sollte es jedwede Versetzungen geben, müssten sie sogar noch härter arbeiten um die Lücken zu füllen, die ohne Frage entstehen würden. Das Ausmaß an Kommunikation müsste sich in einem solchen Fall sogar noch steigern. Vielleicht wäre es sogar erforderlich, dass Kommandos der Armee von ihren aktuellen Posten abgezogen werden müssten.

MISSIONEN

Da die 11. Armee von allen Gefechten isoliert ist, hat General Nagenda ein großes strategisches Manöver namens Operation KOBALD eingeführt. Solange externe Ereignisse keinen Einfluss auf die Armee haben, wählt er, scheinbar vollkommen zufällig, eine Division aus, die eine andere Division angreifen soll. Diese Gefechte sind so real, wie die 11. sie machen kann, ohne Soldaten oder Wehrmaterial in Gefahr zu bringen. Heruntergefahrene Waffen feuern echte Munition ab. Trotz der Vorsichtsmaßnahmen sind einige Dutzend Mitglieder der 11. Armee ums Leben gekommen, vor allem in Unfällen wie Stürzen oder aufgrund von zuvor unbekannten körperlichen Gebrechen.

Trotz der Todesfälle und Verletzungen ist General Nagenda mit den Ergebnissen von Operation KOBALD zufrieden, da der Einsatz seine Truppen kampfbereit hält und ihm eine weitere Möglichkeit bietet, seine Kommandeure einzuschätzen. Lyranische Bürger sind aber alles andere als glücklich über Störungen, die diese Angriffe für ihr Leben bedeuten. Die 11. Armee versucht zwar, die Bevölkerung nicht in ihre Manöver zu verstricken, doch manchmal treffen sie auf Menschen, wo sie nicht erwartet worden waren. Der Sternenbund hat jeden, der unter KOBALD zu leiden hatte, entschädigt, doch haben diese Entschädigungen begonnen, Betrüger anzulocken, die den Sternenbund um ein wenig Geld erleichtern wollen.

V. KORPS

Das V. Korps, eines der ursprünglichen Korps des Sternenbundes, erlebte beträchtliche Gefechte im Vereinigungskrieg und hat seitdem immer eine entscheidende Rolle gespielt. Im Augenblick bewacht das V. Korps die erste Region des Lyranischen Commonwealth, vielleicht die gefährlichste, weil sie voll von einem Feind ist, mit dem die SBVS seit ihrer Entstehung Schwierigkeiten hatten: Politikern.

Nicht nur muss sich das V. Korps mit der politischen Arena des Sternenbundes und des Commonwealths herumschlagen, sondern auch mit dem nahegelegenen Draconis-Kombinat und der Terranischen Hegemonie. Da es in ihrer Region nur wenige Kampfeinsätze gibt, ist das V. Korps froh, an Operation KOBALD teilnehmen zu können.

FÜHRUNG

Generalmajor Jayne Badler isoliert ihre Truppen vor dem politischen Druck, unter dem das V. Korps steht. Sie möchte, dass sich ihre Truppen auf ihre Arbeit konzentrieren, Soldaten auf dem Schlachtfeld zu sein, nicht in der gesellschaftlichen Szene. General Badler hatte an den meisten ihrer Posten einen schwierigen Zwischenstopp, da sie vor allem in der Logistikabteilung aufgestiegen ist. Seit sie in den Rang eines Majors befördert wurde, muss sie sich jedem Kommando erst einmal beweisen. Ein Erfolg bei ihrer Führung des V. Korps sollte verhindern, dass das jemals wieder geschieht.

LOGISTIK

Aufgrund des Postens und des Ansehens des V. Korps, sowie aufgrund der zahlreichen Königlichen Einheiten, hat das Korps nur selten einen Mangel an Bedarfsgütern. Außerdem erhält es die beste Ausrüstung, die die SBVS zu bieten haben. Als hätte es nicht schon genug Vorteile, kann das V. Korps auch noch auf die Erfahrung von General Badler zurückgreifen, die geschickt das System ausnutzt und auf ihre Kontakte in der Quartiermeisterabteilung setzt, um ihre Truppen gut zu versorgen. Es wird oft gemunkelt, dass das V. Korps alles bis zu einem Kriegsschiff bekommen könnte, wenn der General beschließt, dass dieses es braucht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Der aktuelle Posten des V. Korps sorgt dafür, dass kein großer Bedarf an Aufklärungsregimentern wie Leichte-Reiterei-Einheiten besteht. Stattdessen wurden für die Dienstzeit in Distrikt 1 zusätzliche Garnisonstruppen zugeteilt. Das 135. Königliche Einsatzregiment verwendet vermutlich politische Kontakte, um diesen Posten zu erhalten und dient als Kundschafter, bis ein Posten in einer Division gefunden werden kann. Das 135. Regiment war einst ein Versteck für die Söhne und Töchter von Aristokraten der Hegemonie, ist aber im Lauf der letzten beiden Jahrzehnte zu einer effektiven Kampftruppe geworden. An ihrer Seite steht das 208. Einsatzregiment, ähnlich kompetent, aber mit nicht ausreichender Ausrüstung ausgestattet.

Für mehr kampforientierte Verstärkungen behält das V. Korps das 257. Kampfregiment und das 541. Kampfregiment in Reserve. Sie sind im Korps-Hauptquartier stationiert. Dieses liegt auf Sakhalin, von der 80. Königlichen Sprunginfanteriedivision aus betrachtet auf der anderen Seite des Planeten, was es der Division erlaubt, unabhängig von der Führung des V. Korps zu bleiben, während die beiden Kampfregimenter eine militärische Präsenz für den Stützpunkt darstellen.

331. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION
(Die Nordamerika-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor James McEvedy
Die 331. Königliche BattleMech-Division, eine der elitärsten Einheiten in den SBVS, rekrutiert vor allem auf dem nordamerikanischen Kontinent von Terra. Das berühmte Abzeichen der Einheit verwendet einen Umriss der subpolitischen Region, aus der der Kommandeur stammt, derzeit also die Minnesota-Region, aus der General McEvedy stammt. Einige fragen sich, was passieren würde, wenn ein Kommandeur ernannt werden würde, der nicht aus Nordamerika stammt, aber das ist bislang noch nie eingetreten. Die 331. Division ist ein originales Mitglied des V. Korps und übernimmt eine entscheidende Rolle in jeder wichtigen Korps-Mission.

151. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Pluto-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Michael Donovan
Das Hin und Her zwischen der 151. und der 184. im vergangenen Jahr ist eines der am meisten diskutierten Themen im V. Korps, da beide Panzergrenadierdivisionen ebenbürtig sind. Das letzte Manöver musste abgebrochen werden, nachdem beide Streitmächte für über fünfzig Stunden auf den Beinen gewesen waren. Nachdem sie zur Basis zurückgekehrt waren, brach zwischen den beiden Gruppen eine Schlägerei in der Messehalle aus. General Nagenda hat bislang keine der beiden Divisionen versetzen lassen, doch wird er ohne Frage weitere Eskalationen im Auge behalten.

General Donovan wurde als Kommandeur der Pluto-Division bestätigt, nachdem sich General Dade plötzlich in den Ruhestand begeben hatte, nachdem dieser einen Herzinfarkt erlitten hatte. Die meisten Beobachter gehen davon aus, dass seine Beförderung zum Generalmajor in den nächsten Monaten folgen wird.

153. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Venenöffner)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cimbaeth al-Tarawneh
Die Geschichte der 152. Panzergrenadierdivision geht auf die berühmten Assassinen des 10. Jahrhunderts zurück, zumindest sind die Leichtgläubigen dieser Meinung. In Wahrheit reichen ihre Wurzeln nur ins 27. Jahrhundert zurück, wo sie einfach als weitere Panzergrenadierdivision gegründet wurde. Trotz dieser Realität ist die Division stolz darauf, wie heimlich sie sein kann. Ihre Infanteristen und Panzerfahrer sind die besten, wenn es darum geht, feindliche Sensoren zu umgehen.

Die Regimenter in der 1533. BattleMech-Brigade sind bei ihren Manövern genauso sorgfältig wie ihre kleineren Vettern; es ist zwar unmöglich, einen zehn Meter großen BattleMech zu verbergen, doch sind sie geschickt darin, das beste verfügbare Gelände zu verwenden, um ihren Vormarsch bis zur letzten Minute zu verschleiern.

184. PANZERGRENADIERDIVISION (Any Which Way We Can)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Edena Maric
General Maric hatte erwartet, dass sie ihre jüngeren Gegner in Operation KOBALD ohne Schwierigkeiten zerschmettern könnte, doch empfand sie die Herausforderung sowohl als schwierig als auch als aufregend. Der letzte Versuch der 184. Panzergrenadierdivision war ein Kampfabwurf bei Nacht, etwas das nur wenige Kommandeure in einem echten Gefecht versuchen würden. Nach einigen anfänglichen Erfolgen gruppierte sich die 153. Division neu und flankierte die 184. Division. Sie zerstörten fast eine Kompanie in unter zwei Minuten simulierten Kampfes. Da das Gefecht keine Entscheidung brachte, wettet der Rest des V. Korps immer noch, wer gewinnen wird und was der nächste Angriff bringen wird. Im Augenblick stehen die Chancen gut, dass es irgendeine Form von Unterwasserangriff geben wird.

80. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION
(Die East-Hartford-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Paul Habeas
Während des 2. Sowjet-Bürgerkrieges ging die Angst vor einem neuen Weltkrieg um und viel Geld floss in die Verteidigungsindustrie. Einer der Nutznießer dieser Entwicklung war das Städtchen East Hartford und ihre Anlage zur Reaktorproduktion, die nur noch weiter wuchs. Durch all das Geld, das floss, überholte sie schließlich das benachbarte Hartford als größte und reichste Stadt in der Region. Diese wohlhabende Stadt war außerordentlich abhängig von der Verteidigungsindustrie und erwiderte dies durch die Erschaffung der 80. Königlichen Sprunginfanteriedivision. Da sie so beträchtliche Unterstützung genießt, ist die 80. der Vorbote der offensiven Missionen des V. Korps.

XXVII. KORPS

Das XXVII. Korps bewohnt das Herz des 1. Distrikts des Lyranischen Commonwealth, umgeben von Truppen der SBVS und LCS. Dieser Posten scheint sie vielleicht ins Abseits zu stellen, doch sind sie dadurch eines der besten Korps, um es heranzuziehen, wenn Schwachstellen unterstützt werden müssen oder Brandherde entstehen. Um im Training zu bleiben ist das XXVII. Korps einer der größten Teilnehmer an Operation KOBALD. Die Berufsheeresabteilung hat sich beschwert, dass das XXVII. Korps zu viel Zeit mit KOBALD zubringt und zu wenig mit ihren Hauptaufgaben, doch hat die 11. Armee keine Anweisungen geschickt, um ihr Verhalten zu verändern.

FÜHRUNG

Das XXVII. Korps wird von Generalmajor Harrison Greenleaf angeführt, einem ehemaligen MechKrieger, der in einer Aktion gegen die Republik der Randwelten im Jahre 2741 einen Hirnschaden erlitten hat. General Greenleaf war nicht mehr dazu imstande, einen Mech zu lenken, doch hat er nicht aufgehört, sich zu verbessern und hat sich statt auf seinen Verlust auf seine Führungsqualitäten und Strategie konzentriert. Er hat sich an seine neue Rolle angepasst und wurde vor vier Jahren zum Kommandeur des XXVII. Korps befördert. Nachdem er einen großen Teil des Stabs des ehemaligen Kommandeurs Kumala ersetzt hatte, verfügte das XXVII. Korps über einige neue Einstellungen und Prozeduren, ist aber nach wie vor eine vereinte Kampftruppe, die bereit steht, auf den Ruf der SBVS zu reagieren, wann auch immer er kommen mag.

LOGISTIK

Trotz Störungen in der allgemeinen logistischen Kette der SBVS blieb das XXVII. Korps unbeeinflusst. Dies liegt zum großen Teil an den zusätzlichen Transportressourcen, die dem XXVII. Korps zugeteilt wurden für den Fall, dass es auf einen strategischen Notfall reagieren muss. Die Schiffe können sich mit Lieferungen in anderen Systemen koordinieren und sie an die richtigen Zielorte transportieren. Das XXVII. Korps ist auf diese Weise weiterhin gut versorgt und ihre Transportressourcen haben etwas zu tun außer die Soldaten in der Gegend herumzukutschieren. Außerdem kann das Korps die Ausgaben als Teil der Ausbildung und Teil der logistischen Kosten abschreiben.

Außerdem bedeutet der Posten des XXVII. Korps im Herzen des Commonwealth, dass sie einen guten Teil des logistischen Rückstands übernehmen, der nach wie vor Wehrmaterial an die ehemaligen Posten der 20. Armee in der Republik der Randwelten liefert. Da dieses Wehrmaterial im Konkordat und dem Magistrat dringend gebraucht wird, ist es dringend erforderlich, dass diese Versorgungslieferungen umgeleitet werden, doch hat dies viele Divisionen der 20. Armee im Commonwealth festgesetzt.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Für zusätzliche Unterstützung kann das XXVII. Korps das 11. Königliche Sturmregiment und das 23. Sturmregiment anfordern. Beide verfügen über eine beträchtliche Offensivkraft, besonders das 11. Regiment mit seiner fortschrittlichen Königlichen Ausrüstung. Wenn sie nicht auf unabhängige Missionen ausgeschickt sind, helfen diese beiden Regimenter oft, die Feuerkraft der Sprunginfanteriedivisionen zu unterstützen. Das 11. Königliche Sturmregiment löste einen Alarm aus, als es unbeabsichtigt in einen der Warnposten in einem unbewohnten System nahe des Randes der Hegemonie stolperte. Zwar wurde die Angelegenheit schnell aufgeklärt, doch müssen die unabhängigen Regimenter sich mehr Mühe dabei geben, ihre Transportwege zu erfassen.

Ein Erstarken der deutschen Kultur im Commonwealth in letzter Zeit hat zu einer feindseligen Stimmung zwischen den Lyranern und dem 2. Französischen Kavallerieregiment geführt. Das 2. Regiment geht zwar immer noch seinen Pflichten nach, doch beginnt der Spott den Soldaten auf die Nerven zu gehen. Neben dem 2. Regiment verfügt das XXVII. Korps auch über das nützliche 188. Königliche Unabhängige Luftgeschwader und das 958. Artillerieregiment, was es den Divisionen der Korps erlaubt, schnell auf Offensivkraft zuzugreifen und die Beweglichkeit ihres Feindes einzuschränken. Ein seltenes Luftkissenregiment kann die meisten Gegner überrumpeln und bringt dem XXVII. Korps eine Möglichkeit, über große Gewässer oder Sumpfland anzugreifen. General Greenleaf überwacht persönlich das 687. Schwebepanzerregiment in Operation KOBALD, um sich vertrauter mit ihren Möglichkeiten zu machen.

413. BATTLEMECH-DIVISION (Die Grand-Association-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Zachery Carlyle
Die 413. BattleMech-Division hat der 11. Armee im letzten halben Jahrhundert einiges an Kopfzerbrechen bereitet. In Anbetracht ihres Spitznamens, der auf der neoviktorianischen Bewegung der 2710er basiert, sind sie der Steampunk-Kultur treu geblieben. Es wäre für General Nagenda wohl leichter, dem Ganzen einen Riegel vorzuschieben, wenn das Verhalten einen negativen Einfluss auf ihre Leistung hätte, doch die 413. ist weiterhin sehr effektiv. Stattdessen muss die 11. Armee mit Gekicher und Kommentaren leben, wenn sie nicht die einzige BattleMech-Division des XXVII. Korps in Unruhe versetzen möchte. General Nagenda hat allerdings befohlen, dass alle äußerlichen Dekorationen abgesehen von Farbe von den SBVS-Ausrüstungsteilen und Fahrzeugen entfernt werden müssen.

3. INFANTERIEDIVISION (Die Lucky Third)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nathaniel "Dawg" Kipper IX
Wenn man feststellt, dass eine Division eine so niedrige Zahl hat wie die 3. Infanteriedivision, dann geht man meist davon aus, dass sie eine lange und ruhmreiche Geschichte hat, weil sie so lange überlebt hat. Im Falle der 3. Infanteriedivision hatte sie einfach eine langweilige Geschichte und war an den meisten Konflikten schlichtweg nicht beteiligt. Da es sich um eine Infanteriedivision handelt, sind die meisten Kommandeure nicht bereit, sie für die Offensive einzusetzen, also wird die Lucky Third meist dazu eingesetzt, wichtige Bereiche im rückwärtigen Gebiet zu verteidigen. Trotz ihrer langen und langweiligen Geschichte wird die 3. Division die Gelegenheit erhalten, ihr Schicksal zu verändern, da sie ausgewählt wurde, in Operation KOBALD die 413. anzugreifen.

61. INFANTERIEDIVISION (Die Michigan Sixty-First)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Agnes Lafleur
Wo die 3. Infanteriedivision wenig erreicht hat, was sie hervorhebt, da ist es der 61. Infanteriedivision gelungen, sich mitten in einigen Auseinandersetzungen wiederzufinden. Das berühmteste Gefecht war, als sich das 346. Schwere Panzerregiment einer ganzen Brigade von taurischen Soldaten gegenübersah. Sie flankierten die Brigade und banden sie für Stunden. Sie kämpften zu jedem Zeitpunkt nur gegen etwa ein Regiment auf einmal, da die Taurier versuchten, sich so zu in Position zu bringen, dass sie das 346. vernichten konnten. Als sich die Taurier zurückzogen, um sich neu zu gruppieren, flüchtete das 346. Regiment in die Hügel. Drei Monate lang verbrachten die beschädigte Brigade und zwei weitere Regimenter der Taurier damit, dieses einzelne Regiment aufzuspüren. Sie scheiterten, als es dem Rest der Brigade des 346. Regiments gelang, zu ihnen zu stoßen und die zerschundenen Taurier zu zerschmettern.

55. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Robert-Fulton-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Takia Foster
Die 55. Panzerdivision ist das letzte Opfer von Operation KOBALD. Sie wurde von der 92. Sprunginfanteriedivision so sehr zerschmettert, dass der Kommandostab abgesetzt und ersetzt werden musste. Die Division verbessert sich drastisch, doch hängt sie dem Leistungsstandard des übrigen XXVII. Korps nach wie vor deutlich hinterher. Der Stab konzentriert sich darauf, die Einstellung der Truppen zu ändern, ehe sie sich um ihre Kompetenzen kümmern. Sie glauben, es wäre eine Verschwendung, Soldaten auszubilden, denen einfach alles egal ist. Wie gut sie sich dabei angestellt haben, wird sich in der nächsten Runde von Operation KOBALD zeigen.

Der neue Kommandeur, General Foster, diente zuvor im Stab von General Pasteurs Heeresgruppe Steiner. Sie ist froh über ihren Posten im Kampfeinsatz und treibt ihre neue Division hart an.

129. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Uhrwerk-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Herbert Garibaldi
Aufgrund des dramatisch angestiegenen Schneefalls hat die 129. Panzergrenadierdivision den Großteil der letzten sechs Monate damit verbracht, die Bewohner des Kontinents New Aragon auszugraben. Die LCS haben sich bereiterklärt, Soldaten zu entsenden, die die 129. Division unterstützen sollen, doch lehnte General Garibaldi ab. Er vertrat die Ansicht, dass die Arbeit die Division beschäftigte und ihnen dabei gleichzeitig eine Pause von den endlosen Manövern und Übungen verschaffte. Eine Brigade zieht durch die bewohnten Bereiche des Planeten und stellt sicher, dass er im Falle eines Angriffs sicher ist.

Im Kampf greifen die Brigaden der Uhrwerk-Division über die ganze Front makellos an und ziehen sich ebenso geschmeidig zurück. Es ist, als ob sie von einer einzigen Hand koordiniert würden, egal wie groß die Entfernungen auch sein mögen.

92. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Fallenden Engel)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Patricia "Slicer" DeHavilen
Die 92. Sprunginfanteriedivision ist ein aufstrebender Stern in der 11. Armee. Ihr Triumph über die 55. Panzergrenadierdivision in Operation KOBALD war ein echter Augenöffner. Die 55. Division erwartete einen Kampfabwurf und war nicht bereit für den Standardaufmarsch der 92. sowie für den Frontalangriff ihrer BattleMech-Regimenter. Der schockierendste Teil des Plans war die Art und Weise, auf die die Sprunginfanterie ohne Unterbrechung angriff und wieder verschwand, was die 55. Panzergrenadierdivision verwirrte und es ihr unmöglich machte, zu reagieren, während die BattleMechs der 92. das Hauptquartier ihres Gegners ausschalteten. Der Rest der Einheit war isoliert und klappte schnell in sich zusammen. Dieser Sieg könnte für General DeHavilen einige Türen öffnen.

XLIX. KORPS

Das XLIX. Korps ist eine große Sache, vor allem, weil es tatsächlich so groß ist. Allein ihre sieben Division würden sie ohnehin schon sehr mächtig machen, doch weitere vier Unabhängige Regimenter geben ihr über ein Drittel einer weiteren Division. Das XLIX. Korps bietet den Schutz für den Großteil der Grenze des Lyranischen Commonwealth mit der Liga Freier Welten innerhalb des Bolan-Daumens. Es reicht mehr als aus, um die schwachen Unruhen in dieser Region unter Kontrolle zu halten. Aus diesem Grund hat das XLIX. Korps seit Jahren keinen wirklichen Kampfeinsatz mehr erlebt, mit Ausnahme einiger Angriffe der verzweifeltsten aller Piraten. Nur die Teilnahme an Operation KOBALD hat dafür gesorgt, dass sie weiterhin für einen Notfall bereit sind.

FÜHRUNG

Das XLIX. Korps wird von Generalmajor Devlin Rogers geführt, einem Veteranen von vierzig Jahren Erfahrung in den SBVS. Er muss wissen, dass er sich dem Ruhestand nähert und dies sein letztes Kommando sein wird, was er dadurch beweist, dass er das XLIX. Korps manchmal wie ein einsamer Wolf anführt. Er scheint weniger daran interessiert, einen Nachfolger heranzuziehen oder ein Vermächtnis zu hinterlassen und mehr daran, dass seine Truppen gut versorgt sind und ihren Einsatz genießen. Solange das XLIX. Korps die Voraussetzungen erfüllt, die General Nagenda festgelegt hat, scheint die 11. Armee bereit zu sein, Rogers zu gestatten, die Männer und Frauen seines Korps so zu behandeln, wie es ihm angemessen erscheint.

LOGISTIK

Das XLIX. Korps ist zwar nicht eines der bevorzugten Korps der 11. Armee, doch hat es seinen Position als Vorteil. Da es in der Nähe der Hegemonie liegt und innerhalb des industriellen Muskels des Commonwealths, werden die meisten Anforderungen an Wehrmaterial leicht erfüllt. Versetzungen und neue Ausrüstung treffen nur selten verzögert ein, da in der Region so viele Transportressourcen verfügbar sind. Die Vorräte stammen aus der Hegemonie, von nahen lyranischen Produzenten oder selbst von Händlern innerhalb der Liga. Das größte Problem in der logistischen Kette für das XLIX. Korps sind bürokratische Fehler; Verwalter in den Divisionen fordern oft Vorräte für den falschen Ort an oder in der völlig falschen Menge.

General Rogers' IIa-Abteilung versucht, die Fehler zu beheben, indem sie Ressourcen des Korpsstabs für die Versorgungsanfragen abstellt. Allerdings ist der Stab im Hauptquartier so weit weg, dass er die Bedürfnisse der Divisionen nicht besser kennt als die unfähigen IIa-Abteilungen vor Ort.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Für das XLIX. Korps sammeln das 110. Husaren-Regiment sowie das 294. Husaren-Regiment Informationen. Das 294. ist das überlegene der beiden Unabhängigen Regimenter, daher wird es für die anspruchsvolleren Missionen ausgewählt und erzielt die besseren Ergebnisse. Das 294. Regiment scheint diese Ehren aber nicht gerade zu begrüßen, da es der Ansicht ist, dass es zu oft in Gefahr gebracht wird und das 110. Regiment seinen Anteil des Risikos tragen sollte. General Rogers hat Oberst Hirai aufgefordert, die Einstellung seiner Einheit zu verbessern, doch hat Oberst Hirai bislang kaum darauf regiert.

Wenn eine Mission eine direktere Konfrontation beinhaltet und die Reaktion einer Division oder Brigade übertrieben oder zu langsam wäre, dann setzt das XLIX. Korps auf das 97. Dragoner-Regiment oder das 170. Dragoner-Regiment. Das 170. ist das etwas schwerere Regiment der beiden. Aus diesem Grund übernimmt das 97. mehr die Verfolgungsjagden, während das 170. mehr Missionen in Zusammenarbeit mit einem der Husaren-Regimenter übernimmt, in denen sie den Gegner zerschmettern, nachdem die Husaren sie festgenagelt haben.

280. BATTLEMECH-DIVISION (Die Hall-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Indira Geathers
Ein Regiment von der trockenen Welt Hall wurde die Basis für die 280. BattleMech-Division des Sternenbundes, ursprünglich eine der wichtigsten Wüstenkampftruppen der Hegemonie. Auch wenn sie mittlerweile keine spezialisierte Einheit mehr sind, so genießt die Division doch Einsätze auf Welten mit geringer Luftfeuchtigkeit, da ein großer Teil ihrer Streitmacht von Hall stammt. General Geathers hat bei der 11. Armee und der Berufsheeresabteilung angefragt, um zwei ihrer Kampfregimenter durch Sturmregimenter ersetzen zu lassen. Der Kommandeur der 2802. Brigade ist der ehemalige Oberst eines Dragoner-Regiments und hat mehrere Spezialisten für überschwere Mechs in seinen Stab mitgebracht.

295. BATTLEMECH-DIVISION (Die Blauer-Stern-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Leigh MacArthur
Die 295. BattleMech-Division, die angesehenste Division im XLIX. Korps, hat eine Geschichte, die bis in die Westliche Allianz zurückreicht. Die Division wurde ursprünglich nach einer militärischen Auszeichnung benannt, die für Verwandte stand, die im aktiven Dienst ums Leben gekommen waren und war für die ersten Jahrzehnte eine Königliche Division. Allerdings führten Sicherheitsmängel dazu, dass sie aus der Königlichen Abteilung abgezogen wurde. Trotz dieses Makels in ihren Dokumenten hatten sie mehrere hervorragende Einsätze und ist auf dem Schlachtfeld vortrefflich.

General MacArthur, die das Kommando im Jahre 2761 übernommen hat, hat es zu ihrer persönlichen Aufgabe gemacht, der Blauer-Stern-Division wieder einen Platz in der Königlichen Abteilung zu erarbeiten. Bislang beschränken sich ihre Taktiken darauf, Soldaten, die keine Bürger der Hegemonie sind, aus ihrer Division versetzen zu lassen.

185. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Schweizer Garde)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Boris Boranavich
Die 185. Panzergrenadierdivision ist eine vielseitige Einheit und konzentriert sich weder auf Defensiv- noch auf Offensivaktionen. Stattdessen bereiten sie sich auf jede Situation vor, in die sie geraten könnten. Das Beste ist, dass die 185. Division gut mit allen anderen Divisionen zusammenarbeitet und sich mit ihnen koordiniert, um für alle Eventualitäten vorzusorgen. Als Alleskönner-Division wird die 185. Division für das XLIX. Korps von großem Nutzen sein, wenn es zu einer großen Offensive kommt, doch wenn sich die Unruhen in der Peripherie nicht intensivieren, wird die Division weiterhin wie jede andere Division den Schutz einiger Systeme übernehmen.

Oberst Ida Hayes, General Boranavichs Ic, hat gerade eine Dienstzeit beim Sternenbundnachrichtendienst hinter sich und bringt gerade ihren Stab in Bestform. Es wurden bereits vierzehn Offiziere versetzt.

205. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Yankee-Doodle-Dandy-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Orestes McNamara
Die 205. Panzergrenadierdivision wurde vor kurzem nach dem Debakel mit der 236. Panzergrenadierdivision nach Arcadia versetzt. Sie hatte alle Hände voll mit Protesten und erzürnten Politikern zu tun. General McNamara versucht, sich in den turbulenten Gewässern der lyranischen Gesellschaft zu orientieren. Dies stellt einen Versuch dar, seine Division aus den internen Auseinandersetzungen herauszuhalten. Nachdem er sich für Jahre als Kommandeur und Anführer bewiesen hat, ist General McNamara ein Neuling auf dem politischen Schlachtfeld. Glücklicherweise hat die Arcadia-Region bislang keine bemerkenswerten Zwischenfälle erlebt, die eine militärische Intervention erforderlich gemacht hätten. Sollte etwas passieren, dann wird sich die 205. mit einem Zweifrontenkrieg auseinandersetzen müssen oder sich zurückziehen und darauf verlassen müssen, dass die lyranischen Truppen das Problem bewältigen können.

236. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Blue-Demon-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Regina Platt
Die Kampffähigkeiten der 236. Panzergrenadierdivision gerieten über das Nebenspektakel, das die Division in den letzten paar Monaten ergriffen hat, in Vergessenheit. Während er im Garnisonsdienst auf Arcadia stationiert war, ging Major Jessup Schmidt auf einen gewaltigen Amoklauf, zusammen mit der Hälfte seines Bataillons, nachdem er in seinem Harpy-Meal bei einem örtlichen Zeus Burger kein Spielzeug erhalten hatte. Major Schmidt erwartet nun seine Verhandlung, zusammen mit den Mitgliedern seiner Einheit, die wirklich hätten wissen müssen, dass seine Befehle, Aufständische anzugreifen, illegale Befehle waren. Die Division ist seitdem versetzt worden, doch hat das den PR-Albtraum nicht zu einem Ende gebracht. General Platt, die gerade mal zwei Jahre vom Ruhestand entfernt ist, ist damit beschäftigt, nicht in den Fokus des Sternenbundnachrichtendienstes und der Militärstaatsanwaltschaft zu kommen, und ihr Stab tut es ihr gleich.

25. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Clowns)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Argent Smecker
Die 25. Sprunginfanteriedivision ist eine qualitativ hochwertige Sprunginfanteriedivision, in deren Reihen man einige Draufgänger findet, wie in den meisten Sprunginfanterieeinheiten. Die Clowns haben ein Vermächtnis als die berüchtigtsten Scherzbolde in den SBVS, das mehr als ein Jahrhundert zurückreicht. Als gesamte Division haben sie ihre Streiche zwar hinter sich gelassen, doch bewahren sie nach wie vor die Traditionen ihrer Vorfahren, wie beispielsweise ein inoffizielles Farbschema mit Tupfen und mehr als ein paar BattleMechs mit roten, kreisrunden Nasen.

General Smecker, der das Kommando über die Einheit im Jahre 2762 übernommen hat, wurde bezüglich der Neigungen ihrer Division nicht gewarnt. Sie hat fast ein Jahr gebraucht, um sich an die Situation zu gewöhnen, doch wenn man die Leimbombe bedenkt, die in der Kantine ihres Stabs hochgegangen ist, dann hat sie sich wohl wirklich angepasst.

LI. KORPS

Das LI. Korps, das für ein Korps, dessen Zahl in den Fünfzigern liegt, erstaunlich unerfahren ist, genießt einen recht angenehmen Posten. Wo sich andere Korps mit den Aufständen der Territorialstaaten, Auseinandersetzungen zwischen Mitgliedsstaaten und Piratenangriffen herumschlagen müssen, da bewacht das LI. Korps die Grenze zwischen dem Commonwealth und der Hegemonie. In der Region gab es schon seit einem halben Jahrhundert keinen nennenswerten Kampfeinsatz mehr, ein Trend, der sich aller Wahrscheinlichkeit nach nicht so bald ändern wird. Der Posten ist ideal für Soldaten, die eine Familie haben, doch zwingt er die Kommandeure der Streitmacht dazu, kreativ zu werden, wenn es darum geht, ihre Truppen kampfbereit zu halten.

FÜHRUNG

Zwar genießen die Soldaten des LI. Korps ihren Posten, doch Generalmajor Maria Gomes konzentriert sich darauf, dass ihre Truppen nicht selbst die Konzentration verlieren. Sie ist nicht nur eine aktive Teilnehmerin an Operation KOBALD, Gomes schwankt auch zwischen ihrem Wunsch, ein Gefecht zu erleben, damit ihre Truppen nicht ihre Bereitschaft verlieren und ihrem Wunsch, nicht noch mehr Beileidsbekundungen schreiben zu müssen. Es gibt Gerüchte, dass Gruppen auf Skye General Gomes bezüglich eines Postens außerhalb der SBVS kontaktiert haben. Der General ist jederzeit berechtigt sich zur Ruhe zu setzen, doch im Augenblick scheint sie ihre Loyalität einem größeren Gehaltsscheck vorzuziehen.

Der allgemeine Anstieg von Banditenaktivitäten, der sich gemeinsam mit den wachsenden Unruhen in Territorialstaaten entwickelt hat, hat dem LI. Korps einige zusätzliche Gefechte eingebracht. Die LCS kümmern sich um den Großteil der Piraterie in ihrem Bereich, doch hat sich General Gomes in ihrem Stab für eine aktivere Rolle für ihre Unabhängigen Regimenter eingesetzt, in der Hoffnung, einen größeren Teil der Action abzubekommen.

LOGISTIK

In vielerlei Hinsicht hat das LI. Korps wenig Grund sich zu beschweren. Da zwei Divisionen und zwei Unabhängige Regimenter über die Königliche Abteilung laufen, fällt es der Quartiermeisterabteilung relativ leicht, den Rest des Korps zu versorgen. Ihre Nähe zur Hegemonie und zu lyranischen Herstellern hat die Lieferzeiten für Ausrüstung deutlich verringert. Vorräte werden vor allem über örtliche Unterauftragnehmer geliefert. Das ist allerdings auch ein Problem für das LI. Korps: der örtliche Lieferant für Lebensmittel sitzt auf Skye und ist die Mutterfirma des größten Herstellers von Meeresfrüchten auf dem Planeten. Der typische Speiseplan für das LI. Korps besteht aus siebzig bis achtzig Prozent Fisch oder anderen Meeresfrüchten. Der Mangel an Abwechslung sorgt langsam für Unruhe.

Das LI. Korps hatte Erfolg darin, einen Teil der Ausrüstung in die Finger zu bekommen, die sich immer noch in der langsamen Pipeline zur 20. Armee befunden hatte. Die Quartiermeisterabteilung allerdings, die in der Isle of Skye immer besonders wachsam ist, beginnt langsam wieder die Übersicht über die Lieferungen zurückzuerlangen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Wenn es eine Einheit gibt, die wirklich an Meeresfrüchte gewöhnt ist, dann ist es das 14. Königliche CAAN-Marineregiment. Das Regiment wird auch als das Tripoli-Regiment bezeichnet, nach der ersten größeren Aktion von Marinesoldaten für eine von Terras Nationen, die die Westliche Allianz ausmachten, und sticht besonders dann hervor, wenn es um Oberflächen- und Strandangriffe geht, doch dominieren sie auch den Bereich unter den Wellen. Ihre BattleMechs verwenden Rümpfe, die fast ausschließlich auf Energiewaffen basieren, doch einige wenige modifizieren ihre Mechs, um ihre Raketen durch Torpedowerfer zu ersetzen.

Zur Aufklärung stehen dem LI. Korps zwei Einheiten zur Verfügung, das 16. Leichte-Reiterei-Regiment und das 59. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment. Trotz der langen Geschichte des 16. Regiments konnte seine Leistung nicht mit seiner Historie mithalten. Aus diesem Grund wurde es vor zwanzig Jahren von einer Königlichen Einheit in eine Standardeinheit der SBVS umgewandelt. Die 59. hat keine derartigen Probleme und ist nach wie vor eine der besten Einheiten, wenn es darum geht, unbemerkt auf einem Planeten abgeworfen zu werden. Wenn ein bisschen mehr Feuerkraft erforderlich ist, dann steht dem 69. Husaren-Regiment schwerere Ausrüstung zur Verfügung als den Leichte-Reiterei-Regimentern. Die drei haben in der Vergangenheit bereits als improvisierte Brigade zusammengearbeitet.

5. BATTLEMECH-DIVISION (Die Alula-Australis-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Abbey Chase

Die 5. BattleMech-Division, eine der ältesten Divisionen in den SBVS, kann ihre Wurzeln bis in die Terranische Allianz zurückverfolgen, wo sie ursprünglich die Verteidigungstruppe für Alula Australis darstellte. Sie war die erste Division, die Personal akzeptierte, das nicht aus der Hegemonie stammte und rekrutiert weiterhin voller Elan die besten Soldaten aus den gesamten SBVS. Für dieses Benehmen wurde die Division schon als Geier bezeichnet, doch wird die 5. von dem Wunsch angetrieben, die besten zu sein.

Als Teil von Operation KOBALD griff die 5. Division die 67. Infanteriedivision an. Bisher sind die überlegenen Soldaten der 5. als die Sieger hervorgegangen, doch müssen sie die ganze Zeit neue Taktiken entwerfen, da die 67. aus ihren Fehlern lernt.

146. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die George-S.-Patton-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Michael Romanov

Die 146. Königliche BattleMech-Division, eine der kampferfahrensten Einheiten in den SBVS, genießt gerade eine Zeit abseits der Front. Nachdem sie fast zwei Jahrzehnte lang nicht eine Mission abgelehnt haben, egal wie schwierig sie war, macht sich General Romanov Sorgen, dass seine Truppen langsam Kampfermüdung entwickeln könnten. Anstatt weiterhin die ganze Zeit für den Kampf zu trainieren, führt die 146. Königliche BattleMech-Division routinemäßig verschiedene Hinderniskurs-Wettkämpfe durch, die nicht nur körperliche Fitness, sondern auch geistige Beweglichkeit erfordern. Die Ergebnisse waren so gut, dass dies sogar der Königlichen Abteilung aufgefallen ist. Auf der anderen Seite drücken sie ein Auge zu, wenn es um die Schikane neuer Mitglieder geht, die ausschließlich aus Ohrfeigen besteht.

67. INFANTERIEDIVISION (Die Bulldog-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Anthony Montoya

Als Verteidiger zu agieren ist das, was die 67. Infanteriedivision am besten kann. Also gibt die Division auch gar nicht vor, etwas anderes zu tun. Wenn das LI. Korps in der Offensive ist, dann stellt die 67. Division die Sicherheit der Führungs- und Logistikeinheiten sicher und stellt die Deckung für Einheiten, die sich zurückziehen müssen. In letzter Zeit wurde die 67. besonders gut darin, sich gegen BattleMechs zu verteidigen, wobei sie sowohl hochtechnologische Ausrüstung als auch uralte Grubenfallen und Stolperdrähte nutzt.

General Montoya ist ein berufsmäßiger Infanterieoffizier, doch als er das Kommando über die 67. Infanteriedivision übernahm, begann er die MechKrieger-Ausbildung, um sich mit allen seiner Division zur Verfügung stehenden Ressourcen vertraut zu machen. Er ist zwar ein zertifizierter MechKrieger, doch kommandiert er nach wie vor von einem Infanterie-Kommandoposten aus.

11. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Nachahmer)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Yuri Hugo

Neben ihrer Aufgabe als Panzergrenadierdivision, für die sie bekannt ist, spezialisiert sich die 11. Division auch darauf, die gegnerische Streitmacht in Training und Manövern darzustellen. Zwar kann jede Division als Teil von Operation KOBALD aktiv sein, doch tut die 11. Panzergrenadierdivision mehr als nur die anderen Divisionen anzugreifen. Die Division ist dafür ausgebildet, die Taktiken und Strategien anderer Streitmächte nachzuahmen, so dass das LI. Korps bereit ist, wenn sie einen Gegner angreifen. Die 11. wurde bereits an andere Korps ausgeliehen, so dass sie für eine Mission gegen eine bekannte gegnerische Streitmacht trainieren konnten.

Oberst Annette Rand, die Stabsoffizierin für Führung und Organisation der Nachahmer, ist ein ehemaliges Fakultätsmitglied des Revolverheld-Programms und ein Mitglied des Ordens des Sterns.

27. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Jäger)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Yukiko Kaneshiro

Die 27. Königliche Panzergrenadierdivision erfüllt nicht die typische Rolle einer Panzergrenadierdivision als Unterstützungseinheit und genießt es, in der Offensive zu sein. Dies ist im Krieg ein Segen, doch wenn sie als Garnisonstruppen dient, kann es ein Problem darstellen. Es gibt in den Systemen, die die 27. beschützt, keine aktuelle Bedrohung mit Ausnahme von Banditen, doch stellt es die Frage der zukünftigen Stationierung der Division.

Als sie die 37. Division angriffen, verwendeten diese KOBALD-Gegner die aggressive Haltung der 27. gegen sie selbst und ließen sie sich selbst übernehmen. General Kaneshiro versucht die Division unter Kontrolle zu bringen, ohne ihren Elan zu dämpfen.

37. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Everest-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gary Newman

Die 37. Panzergrenadierdivision hat die Pflicht, Vindemiatrix zu beschützen, eine sterbende Welt, die den Männern und Frauen der Division wenig Gelegenheit gibt, sich auszutoben. Das hat ihnen zwar erlaubt, sich auf ihre Arbeit zu konzentrieren, doch glaubt General Newman nicht, dass dies auf lange Sicht gut für seine Truppen sein wird. Er sucht daher nach Möglichkeiten, sie für ihre dienstfreie Zeit in ein nahes System zu schicken. Es ist schwer, General Gomes diesen Plan zu verkaufen, weil er Transportressourcen in Anspruch nehmen würde, doch nach wie vor versucht General Newman einen Weg zu finden, ihn in die Tat umzusetzen. Bislang hat sich ihr Training in Operation KOBALD ausgezeichnet, wo die Everest-Division es geschafft hat, die 27. zu blamieren.

11. FLOTTE

Als das primäre Flottenelement im Taurus-Konkordat hat sich die 11. Flotte ein höheres operatives Tempo als die anderen nummerierten Flotten erarbeitet. Aufgrund der wachsenden Spannungen im gesamten Konkordat und weil die Sabotage von HPG-Systemen eine beliebte Taktik der Taurischen Befreiungsarmee geworden ist, übernehmen die Einheiten der 11. Flotte oft Missionen als Briefträger. Diese Vorgehensweise ist zwar notwendig, um das geschmeidige Funktionieren der SBVS im Konkordat zu gewährleisten, doch erzürnt sie Admiral Manseur und seinen Stab. Er hat von New Earth zusätzliche Aufklärungs- und Hetzschwadronen angefordert.

FÜHRUNG

Admiral Lewis Manseur ist sich der Position seiner Flotte im Taurus-Konkordat wohl bewusst. Während des Vereinigungskrieges war die Taurus-Marine bei weitem die größte Bedrohung für die Sternenbund-Marine, ein Umstand, den Manseur seine Matrosen nicht vergessen lässt. Trotz der Beschränkungen für den Bau von Kriegsschiffen, die der Peripherie auferlegt wurden, drillt der Admiral seine Soldaten beständig an Deck seiner Schiffe, so dass die Bereitschaft seiner Flotte der der 19. Armee in nichts nachsteht.

Diese Drills haben, ähnlich wie die hohe Alarmbereitschaft, die die 19. Armee aufrechterhalten muss, die Fähigkeit der 11. Flotte zu vereinten Operationen eingeschränkt. Jüngste Überprüfungen durch den Generalinspekteur der SBVS kamen zum Schluss, dass die 11. Flotte nur schlecht darauf vorbereitet ist, Gegner auf Flottenebene zu bekämpfen. Admiral Manseur ignoriert diesen Bericht und gibt an, dass es gar keine taurische Marine gibt, die seine Flotte bedrohen könnte, doch die meisten Beobachter gehen davon aus, dass die 20. Flotte, sobald sie im nächsten Jahr einsatzbereit ist, ins Konkordat geschickt werden wird, um dazu beizutragen, die Zähne der 11. Flotte zu schärfen.

EINSATZ

Wie die 19. Armee ist die 11. Flotte gefährlich weit verstreut, um die Aufgabe der SBVS aufrechtzuerhalten, den Frieden im Konkordat zu wahren. Nur die 111. Linienschwadron ist auf Taurus konzentriert; der Rest der Schwadrone wird in Divisions- (und in manchen Fällen Flottillen-) -Stärke im ganzen Konkordat eingesetzt.

HEIMATHAFEN

Auch wenn der designierte Heimathafen der 11. Flotte Taurus ist, sind doch die übernommenen Marineanlagen bei Illiushin die wichtigsten Reparatur- und Wartungseinrichtungen der Flotte. Es gibt zwar beträchtliche Marineindustrie im Taurus-System und im Hyades-Sternhaufen, doch führte die Politik der verbrannten Erde der Taurier im Vereinigungskrieg dazu, dass die meisten dieser Anlagen zerstört wurden. Es wurden niemals Weltraumdocks wiederaufgebaut, die groß genug waren, um ein Kriegsschiff der *Texas*-Klasse aufzunehmen.

Stehende Befehle schränken das Ausmaß an Flottenstärke, das für Umbauten nach Illiushin geschickt werden kann, auf eine Division ein, doch Spezialbefehle erlauben es manchmal, diese Beschränkung zu übertreffen. Vor dem Angriff auf Camadeierre beispielsweise wurde die gesamte 114. Hetzschwadron für Reparaturen und Umbauten in der letzten Minute nach Illiushin geschickt.

111. LINIENSCHWADRON (Die Lange Mauer)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Dame Esther Townsend

Die Lange Mauer hat ihren Heimathafen auf Taurus selbst, wo die schweren Kriegsschiffe der Schwadron das taurische Volk einschüchtern können, bis sie fügsam sind. Die Sterne der SLS *Nebraska* der *Texas*-Klasse und ihrer Begleiter sind im frühmorgendlichen Zwielicht zu erkennen, wenn sie über Samantha kreisen, was die Protektorin und ihre Regierung an die Macht des Sternenbundes erinnert. Das zumindest ist Admiral Townsends offizielle Position. In Wahrheit bleibt die 111. aus Sicherheitsgründen im Weltraum, anstatt anzudocken; alle Lager der Schiffe werden unter strengster Sicherheit entladen.

112. ESKORTSCHWADRON (Die Rockhounds)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Roger Willingham

Die 112. Eskortschwadron hat ihre Stationierung im Hyades-Sternhaufen damit zugebracht, im Asteroidengürtel zu trainieren, der sich während des Vereinigungskrieges als so zerstörerisch erwiesen hatte. Admiral Willingham weiß, dass seine Truppe als beweglichste Schwadron der 11. Flotte die ersten sein wird, die im Falle eines Notfalls reagieren kann und will entsprechend, dass seine Matrosen und Marinesoldaten stets bereit sind. Die Schwadron trainiert Beschleunigungsmanöver und Weltraum-Asteroidenangriffe.

113. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Big Brother)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Hiram Goldenfels

Auch wenn Admiral Goldenfels als offizieller Kommandeur der 113. Aufklärungsschwadron aufgelistet ist, wird die Schwadron selten vereint eingesetzt. Stattdessen sind die leichteren Elemente der Schwadron in Gruppen von Divisions-Größe oder kleiner auf die Welten des Konkordats aufgeteilt, wo sie Informationen sammeln und sie an das taurische Hauptquartier des Sternenbundnachrichtendiensts auf New Vandenberg weiterleiten. Admiral Goldenfels und sein Stab halten sich dort auf und dienen als Sammelstelle für die Informationen.

114. HETZSCHWADRON (Die Streikposten von Camadeirre)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Kyra Hanson

Admiral Hansons 114. Hetzschwadron begleitete früher in diesem Jahr die Einsatzgruppe nach Camadeierre, wo sie dazu beitrug, die Führung der Taurischen Befreiungsarmee gefangen zu nehmen. Die Schwadron teilte sich in drei Einheiten von Divisionsgröße auf und nahm zunächst die Zenith- und Nadir-Sprungpunkte ein, ehe sie das 509. Kampfregiment in die Umlaufbahn begleitete. Dort übernahmen die Luft-/Raumjäger der Schwadron die bewaffnete Luftraumüberwachung für den Bodenangriff.

Als Anerkennung für ihren ausgezeichneten Dienst gewährte das Oberkommando der 114. Hetzschwadron den Beinamen „Die Streikposten von Camadeierre".

12. ARMEE

Wo die Grenzen zwischen den Mitgliedsstaaten des Sternenbundes aufgrund ihrer größeren Heere und fortschrittlichen Technologien ein größeres potentielles Risiko für entstehende Konflikte darstellen, da stellen die Grenzen der Peripherie eine wahrscheinlichere Konfliktregion für den Sternenbund dar. Die 12. Armee verteidigt eine der wichtigsten Peripheriegrenzen, die zwischen dem Lyranischen Commonwealth und der Republik der Randwelten. Obwohl zahlreiche Bürger der Hegemonie die Republik ihre Heimat nennen, kämpfen die Randweltler schon lange darum, der Mitgliedschaft im Sternenbund zu entkommen. Mit einigen der besten Truppen in den SBVS stellt die 12. Armee sicher, dass potentielle Aufstände nicht auf die kostbare Industrie des Commonwealths übergreifen.

FÜHRUNG

General Eliud Felischhauer dient den SBVS seit vierzig Jahren, nachdem er auf Warlock aufgewachsen ist und sich ein Stipendium an der Krieg-Universität verdiente. Er diente in über einem Dutzend Schlachten und hat sich seinen Weg von der Führung einer BattleMech-Lanze bis zur Führung einer der Armeen des Sternenbundes erarbeitet. Felischhauer ist ein Perfektionist und sehr detailorientiert in seinem Führungsstil. Dies erlaubt es ihm, seine Ziele zu erfüllen, kann aber für seine Untergebenen sehr mühselig sein. Sein unmittelbarer Stab hat sich an diese Eigenschaften ihres Kommandeurs gewöhnt und genießt sie sogar, während sich neuere Mitglieder entweder anpassen und es ertragen oder eine Versetzung beantragen. Die Korpsführer treffen sich regelmäßig mit General Felischhauer, um ihn bezüglich ihrer Korps auf den neuesten Stand zu bringen. Wenn es nicht zu Notfällen kommt, die die Treffen behindern, dann finden sie zweimal im Jahr statt. Abwechselnd kommen die Korpsführer dabei ins Hauptquartier der 12. Armee oder General Felischhauer besucht die Korps-Hauptquartiere. Der General wurde dafür kritisiert, dass er für Besucher im Armeehauptquartier nur selten verfügbar ist.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

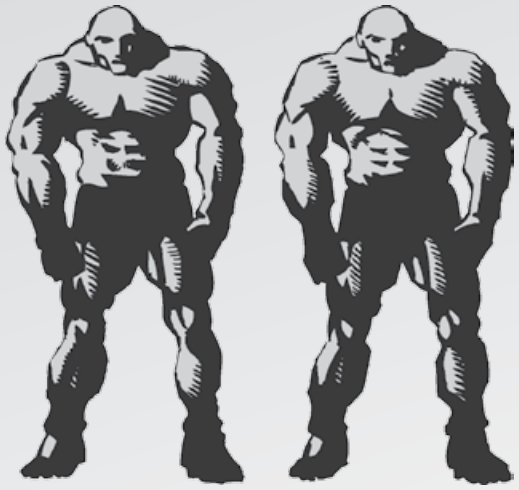
Die 12. Armee ist die wichtigste der SBVS-Armeen, die das Lyranische Commonwealth beschützen. Nicht nur decken sie die Grenze mit der Republik der Randwelten ab, sondern auch ungefähr die Hälfte der Grenze mit dem Draconis-Kombinat. Es ist eine schwierige Aufgabe für die 12. Armee, ein so großes Gebiet mit umkämpften Grenzen zu bewachen, also arbeiten sie eng mit den LCS zusammen, um sicherzustellen, dass die Bürger des Commonwealths geschützt sind. Der wichtigste Teil dieser Partnerschaft ist es, die guten Kommunikationswege zwischen den Truppen zu erhalten.

Obwohl die beiden Heere gut zusammenarbeiten, haben Spannungen einen Einfluss auf die Arbeit der 12. Armee: die Aufgabe, den Sternenbund vor dem Commonwealth zu beschützen. Es ist ein sehr geringes Risiko, doch sollten die LCS einen anderen Mitgliedsstaat des Sternenbundes angreifen, dann wäre es die 12. Armee, die reagieren müsste. Neben den großen Mengen an Information, die geteilt werden, wäre die Zusammenarbeit der beiden Streitmächte eine schmerzhafte Hürde, die Soldaten überwinden müssten, die bisher eine gute Arbeitsbeziehung oder sogar Freundschaften mit ihren Gegenstücken aufgebaut haben.

MISSIONEN

Die 12. Armee hat alle Hände voll mit Piratenangriffen auf das Commonwealth zu tun. Da sie sich auf die LCS verlassen können, wenn es um die Verteidigung von Zielen geht, ist es die einzige Aufgabe der 12. Armee, die Plünderer zu verfolgen und ausfindig zu machen. Die Ic-Abteilung schätzt, dass ihre Erfolgsquote bei ungefähr 80 Prozent liegt, was bedeutet, dass nur ungefähr einer von fünf Angreifern in der Region sich der Gerechtigkeit entziehen kann. Einige dieser Piraten haben sich als typische Randbewohner mit minimalen Ressourcen herausgestellt. Einige waren deutlich anders aufgestellt, besonders jene, die für eine große Zahl von Angriffen verantwortlich war. Diese Gruppen sind gut versorgt und ausgerüstet, mit hervorragend gewarteten BattleMechs, Jägern und Gefechtsfahrzeugen.

Die 12. Armee hat Druck gemacht, um die Herkunft dieser Gruppierungen ausfindig zu machen, doch hat die Berufsheeresabteilung alle gefangen genommenen Soldaten und erbeutete Ausrüstung an den Nachrichtendienst übergeben. Weitere Nachfragen wurden mit der gefürchteten Floskel „Need-to-Know" beantwortet, sowie mit Andeutungen, dass eine eventuelle Bestrafung von der Spezialkräfte-Abteilung ausgeführt werden würde. Es scheint unwahrscheinlich, dass die Wahrheit über die jüngsten Angriffe aufgedeckt wird, bis das Problem längst gelöst worden ist.



II. KORPS

Das prestigeträchtige II. Korps ist das Kernstück der 12. Armee. Sie sind tatsächlich das zweite Korps, das von den SBVS gegründet worden ist und einige ihrer Divisionen haben eine Geschichte, die Jahrhunderte zurückreicht. Aufgrund des großen Ansehens des II. Korps gibt es viele Versetzungsanträge in das Korps, von erfahrenen Soldaten bis hin zu jungen Akademieabgängern. Das II. Korps will nur die Besten, also wurde ein gutes Gleichgewicht zwischen Personalwechsel und vielversprechenden Neuankömmlingen gefunden, auf Kosten der Mitglieder des II. Korps, die schlechte Leistungen erzielen. Die meisten sind dazu bereit, einen Versetzungsantrag zu stellen, wenn ihre Kommandeure sie über ihre Leistungsbeurteilung informieren, doch einige brauchen erst einmal direkte Befehle, damit sie sich eine neue Einheit suchen.

FÜHRUNG

Generalmajor Horst Nunweiler übernahm das Kommando über das II. Korps im Jahre 2549 und hat keine Absichten, die Tradition der Exzellenz, die das Korps auszeichnet, schleifen zu lassen. Er diente zuvor in der 11. Königlichen BattleMech-Division und hat persönliche Verbindungen zu zahlreichen Mitgliedern seines Kommandos. Aus diesem Grund versucht er meistens, Soldaten aus seinen Einheiten in Führungspositionen zu befördern. Die meisten Versetzungen sind aber keine Beförderungen, sondern laterale Versetzungen, damit neue Kommandeure eine Chance haben, nicht nur unter Beweis zu stellen, dass sie mehr Verantwortung verdienen, sondern auch die ganze Zeit herausgefordert werden. General Nunweiler erlaubt es nicht, dass seine Truppen sich langweilen, doch setzt er sie nur selten übermäßig unter Druck, damit ihr Leben so stressfrei bleibt, wie es nur geht.

LOGISTIK

In den meisten Fällen bekommt das II. Korps was es will, wenn es um Vorräte geht. Es hat enorm von dem Ausrüstungsüberschuss profitiert, der aus dem langsamen Rückzug der 20. Armee resultierte und erleidet durch die durchreisenden Einheiten der 20. Armee auch nur relativ wenige Verluste. Nicht Königliche Einheiten erhalten natürlich nicht die fortschrittliche Königliche Ausrüstung, und Prototypen gehen dahin, wo die Forschungs- und Entwicklungsabteilung sie testen möchte, doch muss das Korps niemals um Ausrüstung betteln. Als ein unerwarteter Schneesturm die normalerweise tropische Region New Crete auf Grauss traf, war das II. Korps dazu in der Lage, innerhalb einer Woche eine Million Wintermäntel für Kinder aufzutreiben.

Der Logistikstab des II. Korps ist einer der besten im Berufsheer; General Nunweiler weiß das und behält seine Stabsoffiziere sehr genau im Auge. Jeder Versetzungsantrag eines Offiziers der IIa-Abteilung wird nach stehendem Befehl vom General oder seinem Stellvertreter geprüft und erfordert seine Unterschrift. Nunweiler weiß, dass ein großer Teil des Erfolgs seines Korps daher rührt, dass sie die Ausrüstung zur Verfügung hat, die sie braucht, und zwar dann wenn sie sie braucht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 29. CAAN-Marineregiment wurde einer Undercovermission zugeteilt. In den letzten beiden Jahren haben kleine Gruppen der Einheit den Auftrag erhalten, die Republik der Randwelten zu infiltrieren und sich mit den Bräuchen und der Kultur der Republik vertraut zu machen. General Felischhauer macht sich zwar Sorgen, dass sie sich zu sehr eingewöhnen könnten, doch ist sich General Nunweiler sicher, dass die nächste große Militäraktion in der Republik stattfinden wird. Daher will er gute Soldaten vor Ort haben, um die Drecksarbeit zu erledigen, die gemacht werden muss. Oberst Brianna Smyth ist eine Bürgerin der Republik und glaubt, dass ihre Truppen Nutzen aus der Erfahrung ziehen können.

Auf der anderen Seite ist das 38. Leichte-Reiterei-Regiment nach wie vor ein Standardregiment, das ausschließlich als kämpfende Truppe eingesetzt wird. Das 38. Regiment ist die erste Einheit, die auf Berichte über Piraten oder zivile Unruhen reagiert und hat einige Erfahrung damit gesammelt, zivile Autoritäten durch Reaktionen auf zivile Unruhen zu leiten, ohne dass es zu tödlicher Gewalt kommt. Das Regiment hat auch große Fähigkeiten darin entwickelt, Berichte über Zwischenfälle zu verfassen, was es ihnen erlaubt, Informationen an Brigaden oder Divisionen weiterzuleiten, die Probleme übernehmen müssen, die größer sind als dass ein Leichte-Reiterei-Regiment sie selbst lösen könnte.

Die Gründung einiger neuer Divisionen in anderen Armeen hat das II. Korps die meisten seiner Unabhängigen Regimenter gekostet, doch sollte es im Lauf des nächsten Jahrzehnts weitere zugewiesen bekommen.

Rekrut | Gefreiter | Korporal | Feldwebel | Oberfeldwebel

Leutnant | Hauptmann | Major

Stabsfeld-
webel

Oberst
(Kommodore)

Generalleutnant
(Konteradmiral)

General (Admiral)

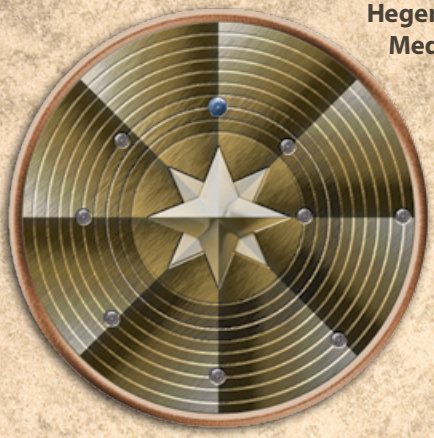
Generalmajor
(Vizeadmiral)

Befehlshabender General
(Befehlshabender Admiral)

Sternenbund-Ehrenmedaille

Tapferkeits-medaille

Shandra-Noruff-Band (1/30 der tatsächlichen Größe)



Hegemonie-Medaille

Geerson-Fliegerkreuz

DeKirk-Medaille

Rotes Sternenbundkreut

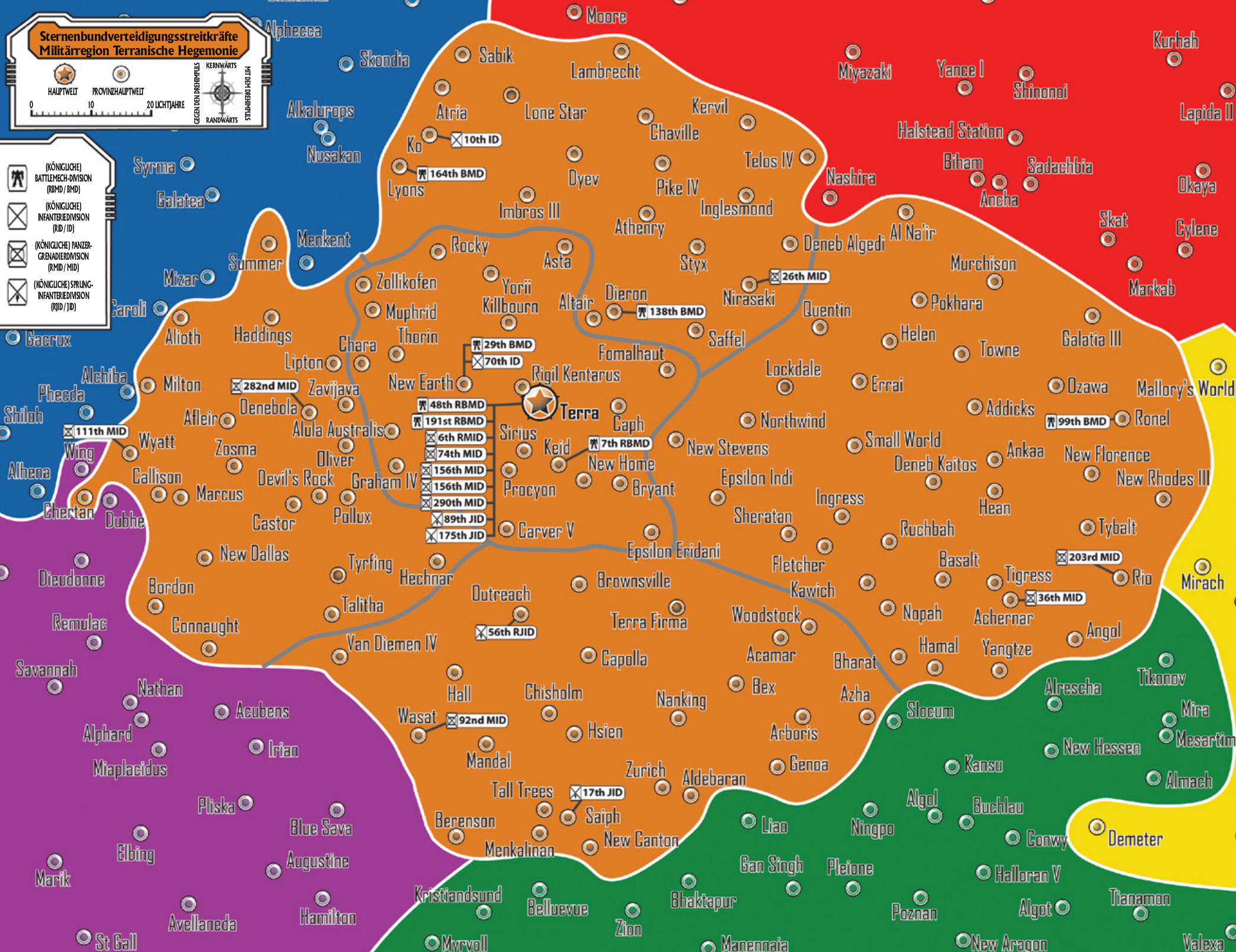
McKenna-Rad

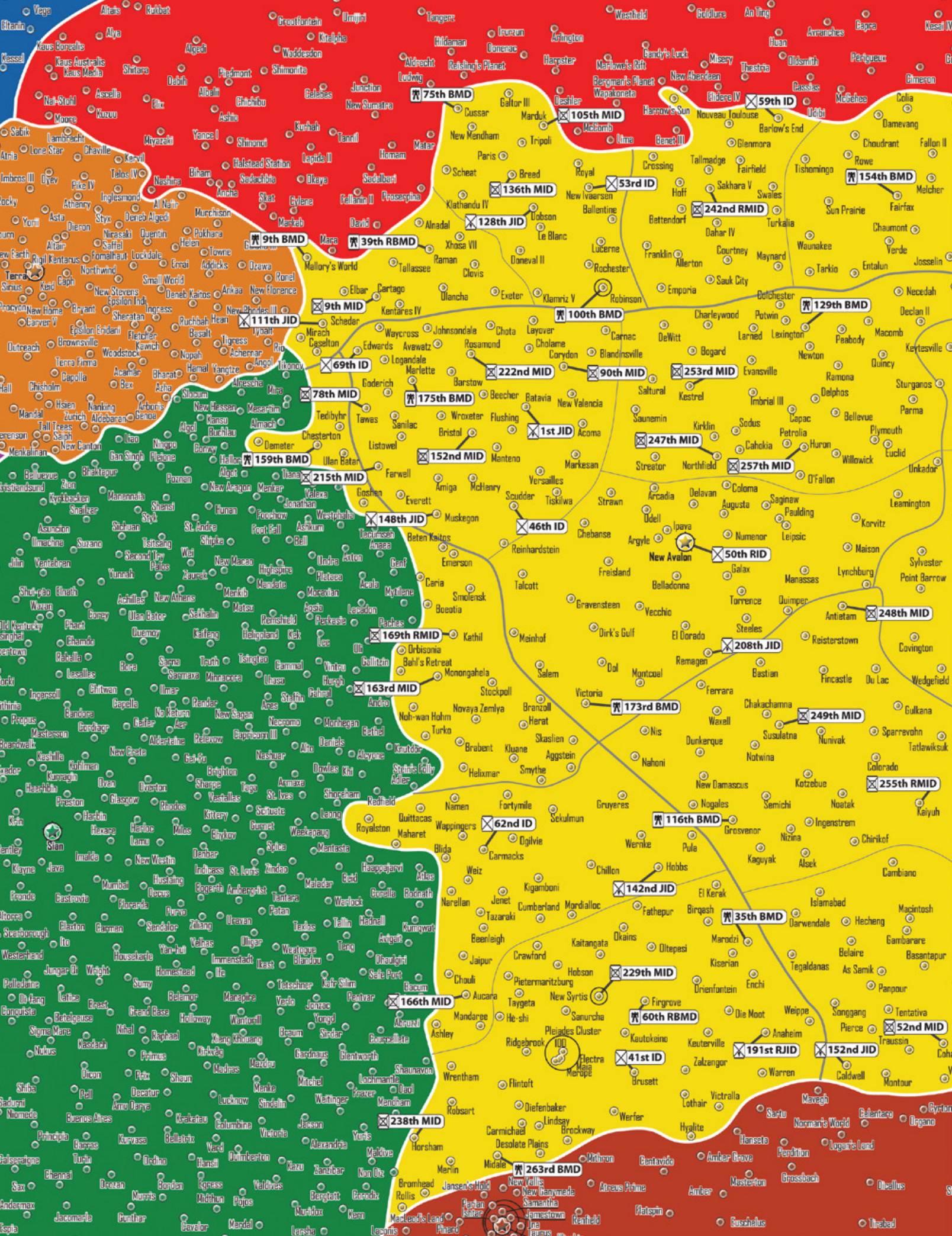
Orden des Sterns

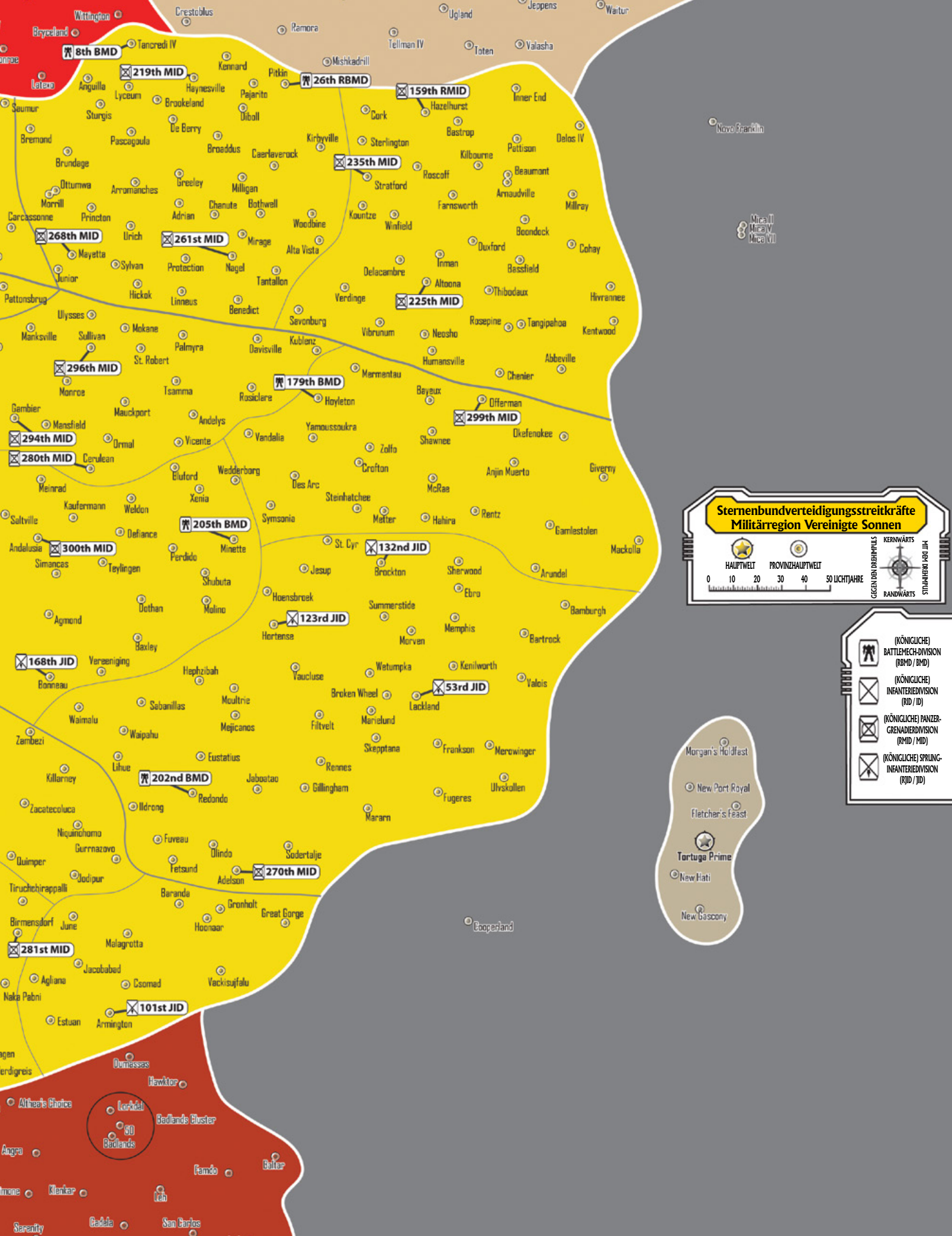
Orden des Schwertes

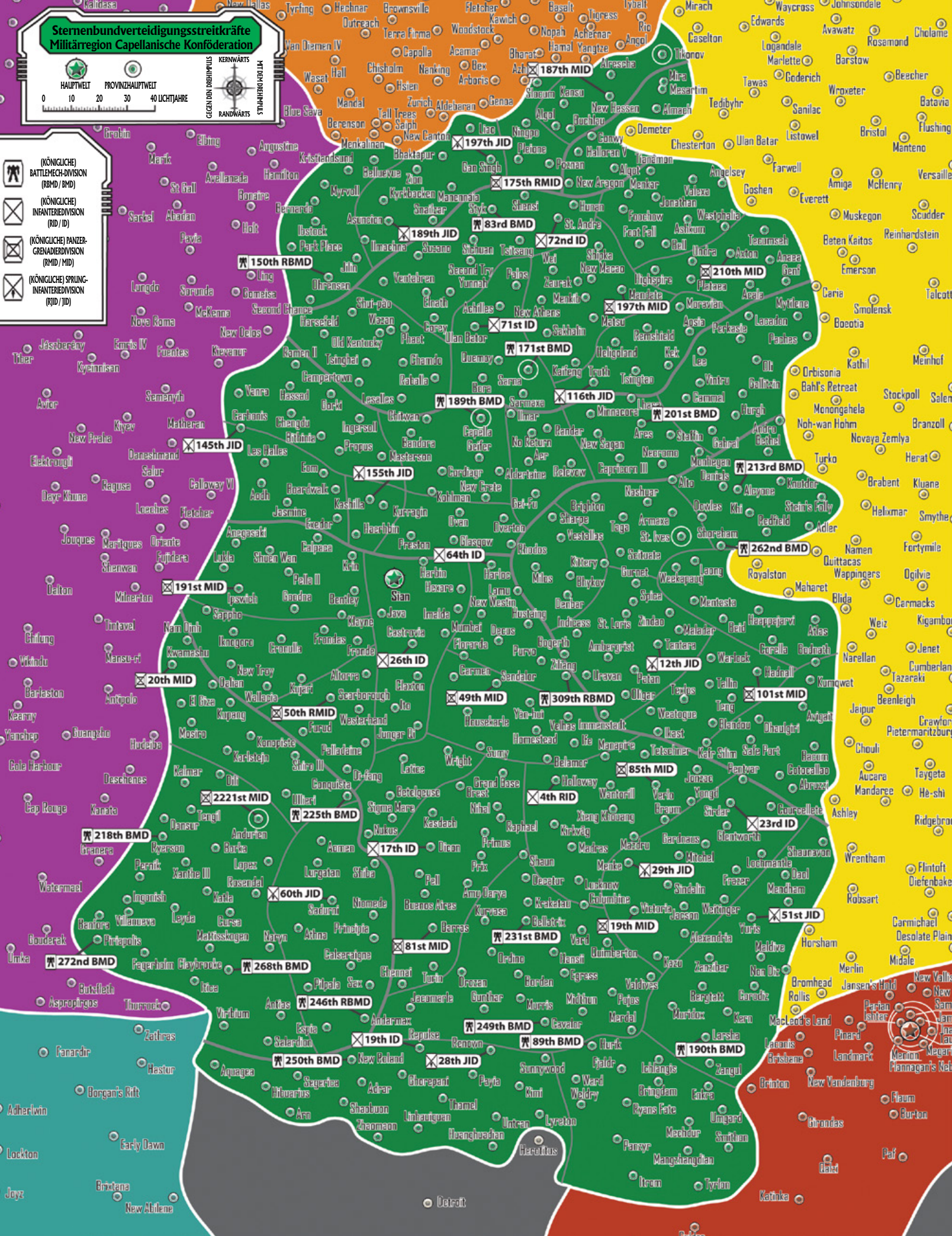
Orden der Taube

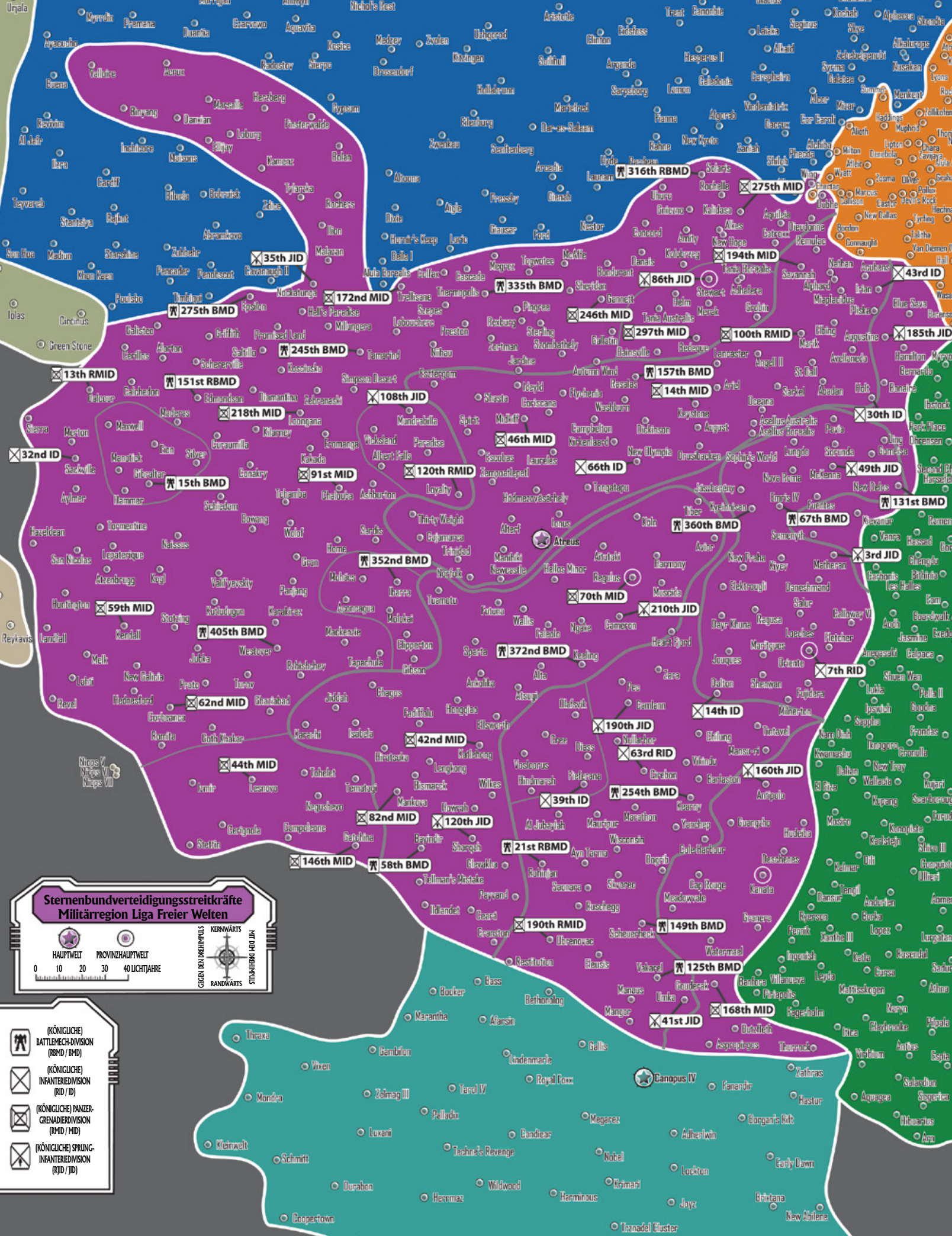
Orden der Palme

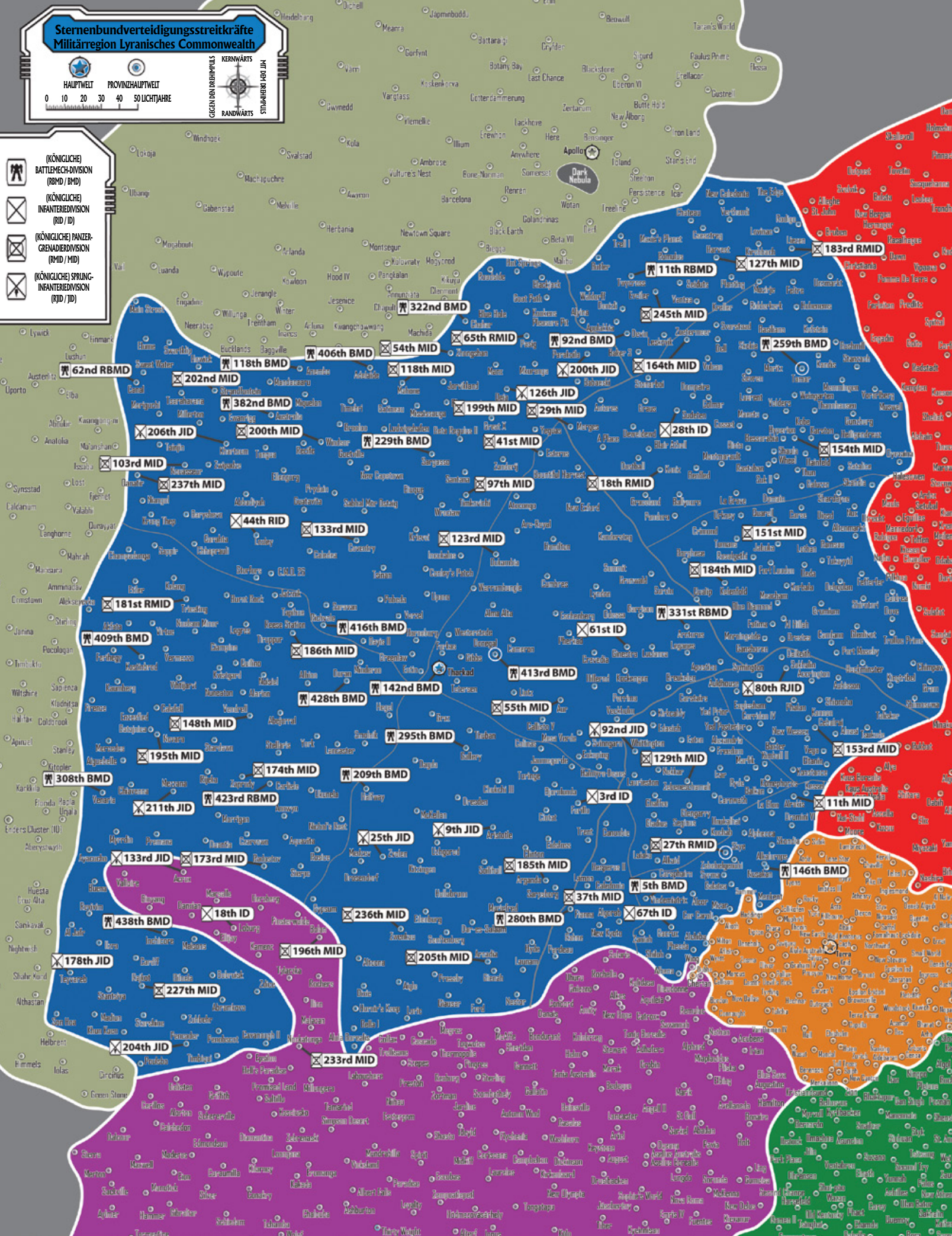

Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Terranische Hegemonie
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0
10
20 LICHTJAHRE
GEGEN DEN DREHIMPULS
KERNWÄRTS
RANDWÄRTS
MIT DEM DREHIMPULS
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMD / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
Terra
Rigil Kentarus
New Earth
Sirius
Procyon
Keid
Caph
Fomalhaut
Altair
Atria
Sabik
Lambrecht
Lone Star
Kervil
Chaville
Ko
Lyons
Dyev
Pike IV
Telos IV
Imbros III
Athenry
Inglesmond
Nashira
Deneb Algedi
Al Na'ir
Styx
Asta
Rocky
Yorii
Killbourn
Dieron
Nirasaki
Saffel
Quentin
Murchison
Pokhara
Helen
Towne
Galatia III
Lockdale
Errai
Ozawa
Mallory's World
Addicks
Ronel
Northwind
New Stevens
Small World
Deneb Kaitos
Ankaa
New Florence
New Rhodes III
Epsilon Indi
Ingress
Hean
Sheratan
Ruchbah
Tybalt
Fletcher
Basalt
Tigress
Rio
Kawich
Nopah
Achernar
Angol
Hamal
Yangtze
Bharat
Acamar
Woodstock
Terra Firma
Brownsville
Outreach
Epsilon Eridani
Carver V
Bryant
New Home
Graham IV
Devil's Rock
Oliver
Zosma
Wyatt
Wing
Callison
Marcus
Castor
Pollux
Chertan
Dubhe
Alhena
Shiloh
Phecda
Alchiba
Milton
Denebola
Alula Australis
Afleir
Zavijava
Haddings
Alioth
Gacrux
Caroli
Mizar
Summer
Menkent
Galatea
Syrma
Nusakan
Alkalurops
Skondia
Alphecca
Moore
Miyazaki
Yance I
Shinonoi
Kurhah
Lapida II
Halstead Station
Biham
Sadachbia
Ancha
Okaya
Skat
Cylene
Markab
Chara
Thorin
Lipton
Muphrid
Zollikofen
Tyrfing
Hechnar
New Dallas
Bordon
Talitha
Connaught
Van Diemen IV
Remulac
Savannah
Dieudonne
Hall
Chisholm
Nanking
Bex
Azha
Capolla
Wasat
Hsien
Arboris
Mandal
Zurich
Aldebaran
Genoa
Tall Trees
Saiph
Berenson
Menkalinan
New Canton
Liao
Ningpo
Algol
Buchlau
Conwy
Demeter
Kansu
New Hessen
Almach
Mira
Mesartim
Alrescha
Tikonov
Slocum
Nathan
Acubens
Alphard
Irian
Miaplacidus
Pliska
Blue Sava
Elbing
Augustine
Marik
Avellaneda
Hamilton
St Gall
Kristiandsund
Belluevue
Zion
Bhaktapur
Gan Singh
Pleione
Poznan
Halloran V
Algot
Tianamon
Valexa
New Aragon
Manennaia
Myrvoll
Lipton
Chara
Thorin
Zollikofen
Muphrid
Yorii
Killbourn
Dieron
Altair
Saffel
Fomalhaut
Rigil Kentarus
Sirius
Keid
Caph
Procyon
Bryant
New Home
New Stevens
Graham IV
Oliver
Devil's Rock
Zosma
Wyatt
Wing
Callison
Marcus
Castor
Pollux
Chertan
Dubhe
Alula Australis
Afleir
Zavijava
Denebola
Milton
Alchiba
Phecda
Shiloh
Alhena
Haddings
Alioth
Gacrux
Caroli
Mizar
Summer
Menkent
Galatea
Syrma
Nusakan
Alkalurops
Skondia
Alphecca
Moore
Miyazaki
Yance I
Shinonoi
Kurhah
Lapida II
Halstead Station
Biham
Sadachbia
Ancha
Okaya
Skat
Cylene
Markab
Nashira
Deneb Algedi
Al Na'ir
Styx
Asta
Rocky
Athenry
Inglesmond
Imbros III
Telos IV
Pike IV
Dyev
Lyons
Ko
Chaville
Kervil
Lone Star
Lambrecht
Sabik
Atria
Nirasaki
Quentin
Murchison
Pokhara
Helen
Towne
Galatia III
Lockdale
Errai
Ozawa
Mallory's World
Addicks
Ronel
Northwind
New Stevens
Small World
Deneb Kaitos
Ankaa
New Florence
New Rhodes III
Epsilon Indi
Ingress
Hean
Sheratan
Ruchbah
Tybalt
Fletcher
Basalt
Tigress
Rio
Kawich
Nopah
Achernar
Angol
Hamal
Yangtze
Bharat
Acamar
Woodstock
Terra Firma
Brownsville
Outreach
Epsilon Eridani
Carver V
Bryant
New Home
Graham IV
Devil's Rock
Oliver

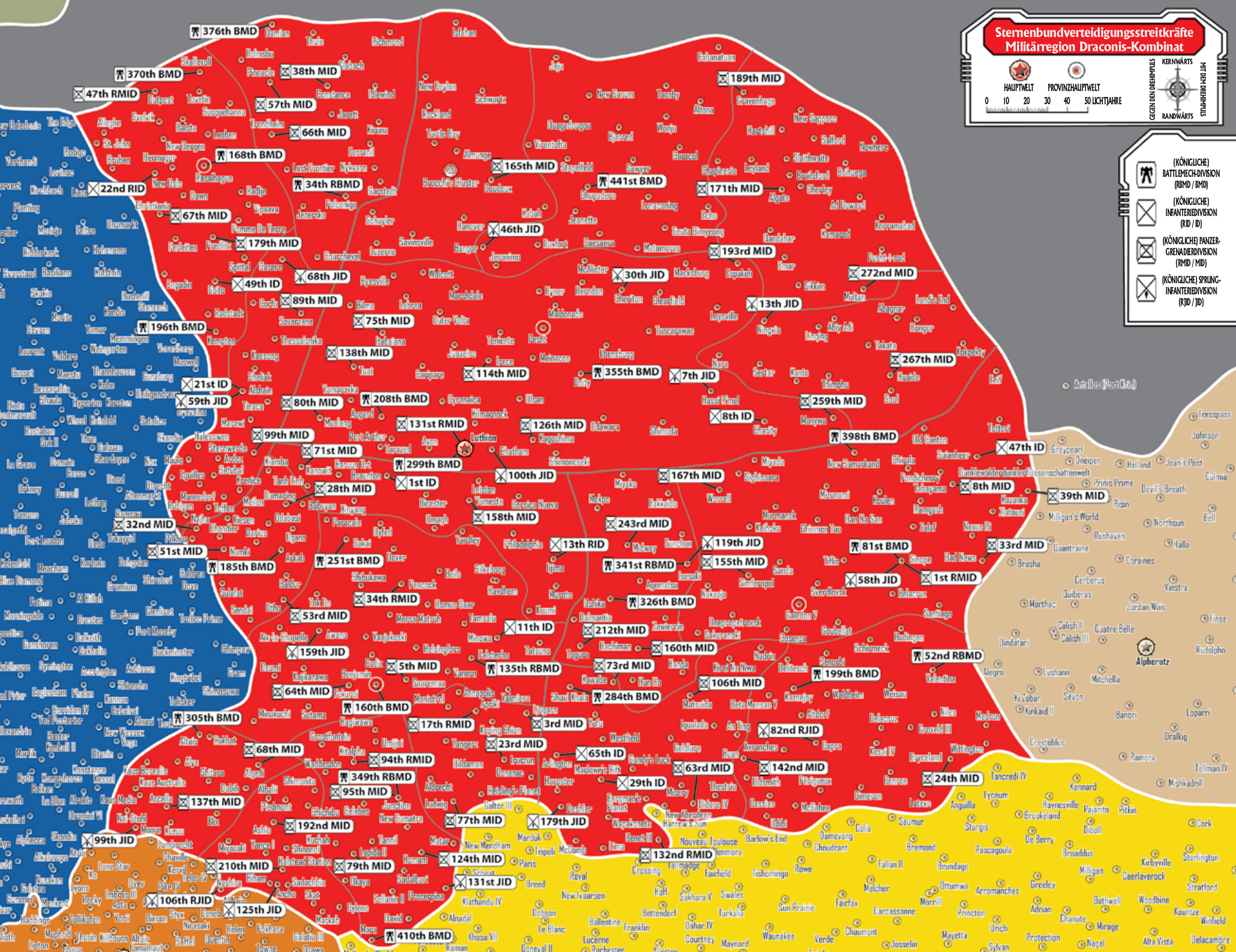

75th BMD
59th ID
105th MID
53rd ID
154th BMD
136th MID
242nd RMID
128th JID
9th BMD
39th RBMD
100th BMD
129th BMD
9th MID
111th JID
69th ID
222nd MID
90th MID
253rd MID
78th MID
175th BMD
1st JID
247th MID
152nd MID
159th BMD
257th MID
215th MID
148th JID
46th ID
50th RID
New Avalon
248th MID
169th RMID
208th JID
163rd MID
173rd BMD
249th MID
255th RMID
62nd ID
116th BMD
142nd JID
35th BMD
229th MID
166th MID
60th RBMD
52nd MID
41st ID
191st RJID
152nd JID
238th MID
263rd BMD
Terra
Sol
Sirius
Procyon
Altair
Vega
Deneb
Rigil Kentaurus
Achernar
Canopus
Fomalhaut
Antares
Rasalgethi
Arcturus
Capella
Rigel
Betelgeuse
Aldebaran
Spica
Pollux
Regulus
Castor
Alhena
Mirach
Algol
Mizar
Alcor
Polaris
Kochab
Dubhe
Merak
Phecda
Megrez
Alioth
Alkaid
Hadar
Rigil
Menkalinan
Capella
Bellatrix
Rigel
Saiph
Alnilam
Alnitak
Mintaka
Betelgeuse
Procyon
Sirius
Canopus
Achernar
Hadar
Rigil Kentaurus
Toliman
Agena
Menkent
Arcturus
Alphard
Regulus
Denebola
Algieba
Rasalas
Adhafera
Zosma
Chertan
Coxa
Vindemiatrix
Spica
Alkaid
Mizar
Alcor
Polaris
Kochab
Pherkad
Yildun
Dubhe
Merak
Phecda
Megrez
Alioth
Alkaid
Mizar
Alcor
Polaris
Kochab
Pherkad
Yildun
Dubhe
Merak
Phecda
Megrez
Alioth
Alkaid

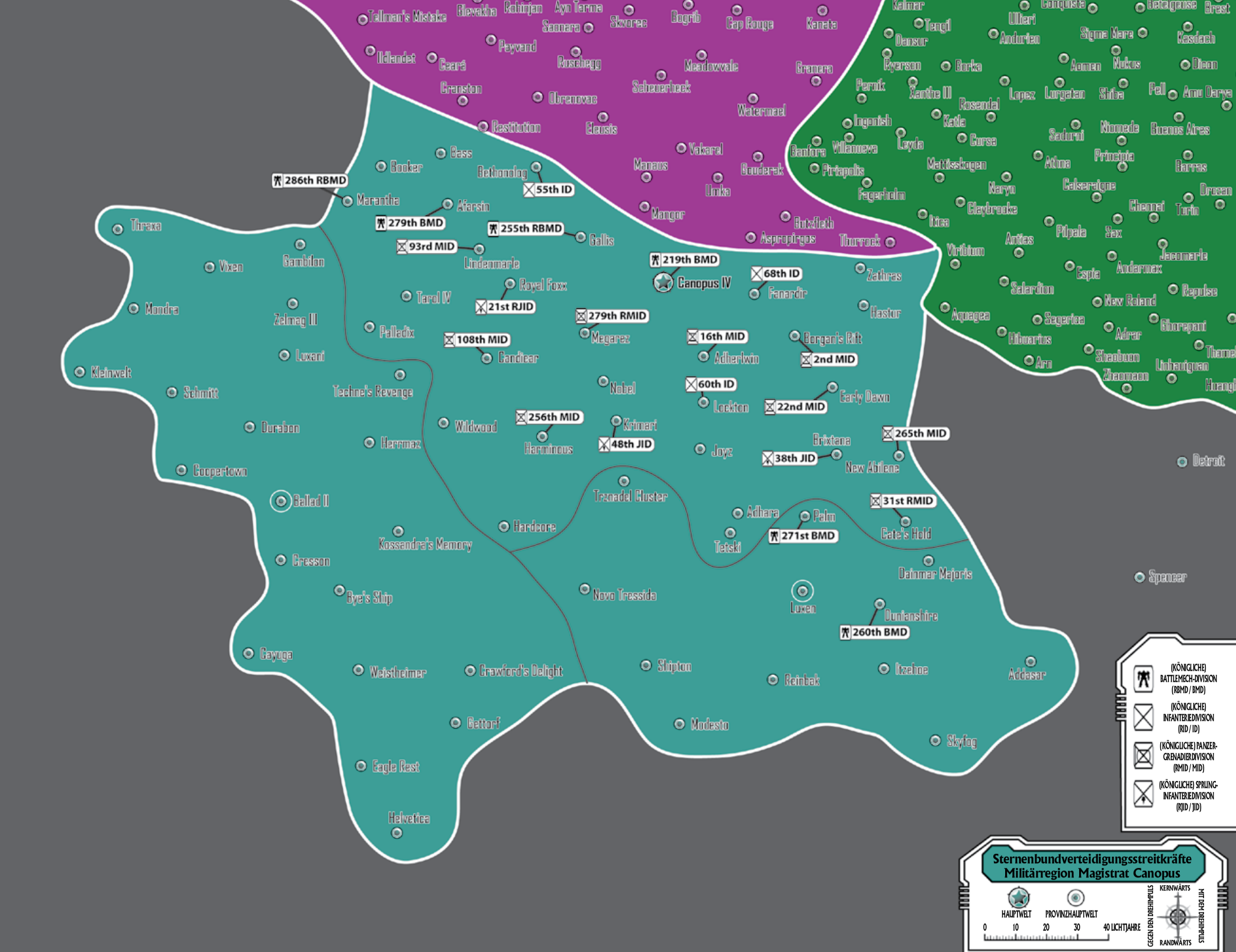

Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Vereinigte Sonnen
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 50 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
RANDWÄRTS
GEGEN DEN UHRZEIGERSINN
MIT DEM UHRZEIGERSINN
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZERGRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNGINFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
8th BMD
26th RBMD
205th BMD
179th BMD
202nd BMD
123rd JID
132nd JID
53rd JID
101st JID
219th MID
159th RMID
235th MID
268th MID
261st MID
225th MID
296th MID
299th MID
294th MID
280th MID
300th MID
168th JID
270th MID
281st MID
Wittington
Bryceland
Tancredi IV
Crestoblus
Ramora
Ugland
Jeppens
Waitur
Tellman IV
Toten
Valasha
Mishkadrill
Kennard
Pitkin
Latexo
Anguilla
Lyceum
Haynesville
Pajarito
Brookeland
Saumur
Sturgis
Diboll
De Berry
Bremond
Pascagoula
Broaddus
Caerlaverock
Kirbyville
Sterlington
Cork
Hazelhurst
Inner End
Bastrop
Delos IV
Pattison
Kilbourne
Roscoff
Stratford
Beaumont
Armaudville
Farnsworth
Millray
Brundege
Ottumwa
Arromanches
Greeley
Milligan
Morrill
Princton
Adrian
Chanute
Bothwell
Woodbine
Kountze
Winfield
Boondock
Carcassonne
Ulrich
Mirage
Alta Vista
Duxford
Cohay
Mayetta
Sylvan
Protection
Nagel
Inman
Delacambre
Bassfield
Junior
Tantallon
Hickok
Linneus
Benedict
Altoona
Thibodaux
Verdinge
Hivrannee
Pattonsburg
Ulysses
Savonburg
Vibrunum
Neosho
Rosepine
Tangipahoa
Kentwood
Manksville
Sullivan
Mokane
Palmyra
Davisville
Kublenz
St. Robert
Humansville
Abbeville
Marmentau
Chenier
Monroe
Tsamma
Rosiclare
Hoyleton
Bayeux
Offerman
Gambier
Mauckport
Andelys
Mansfield
Yamoussoukra
Okefenokee
Ormal
Vicente
Vandalia
Shawnee
Zolfo
Cerulean
Crofton
Anjin Muerto
Giverny
Bluford
Wedderborg
Meinrad
Des Arc
McRae
Xenia
Steinhatchee
Kaufermann
Weldon
Symsonia
Melter
Hahira
Rentz
Saltville
Gamlestolen
Defiance
Minette
Andalusia
Perdido
St. Cyr
Brockton
Sherwood
Arundel
Mackolla
Simancas
Teylingen
Jesup
Shubuta
Ebro
Hoensbroek
Summerstide
Bamburgh
Dothan
Molino
Agmond
Hortense
Memphis
Morven
Bartrock
Baxley
Yereeniging
Hephzibah
Vaucluse
Wetumpka
Kenilworth
Valois
Bonneau
Broken Wheel
Lackland
Moultrie
Sabanillas
Waimalu
Mejicanos
Filtvelt
Marielund
Waipahu
Zambezi
Skepptana
Frankson
Merowinger
Eustatius
Lihue
Rennes
Killarney
Jabootao
Gillingham
Ulvskollen
Redondo
Fugeres
Zacatecoluca
Ildrong
Mararn
Niquinohomo
Fuveau
Olindo
Sodertalje
Gurnazovo
Quimper
Fetsund
Jodipur
Adelson
Tiruchchirappalli
Baranda
Gronholt
Great Gorge
Birmensdorf
June
Hoonaar
Malagrotta
Jacobabad
Agliana
Csomad
Vackisujfalu
Naka Pabni
Estuan
Armington
Cooperland
Morgan's Holdfast
New Port Royal
Fletcher's Feast
Tortuga Prime
New Hati
New Gascony
Novo Franklin
Mica II
Mica V
Mica VII
Dumesses
Hawktor
Althea's Choice
Lorndel
Badlands Cluster
SO Badlands
Angra
Famdo
Baller
Klankar
Ten
Gadela
San Carlos
Serenity

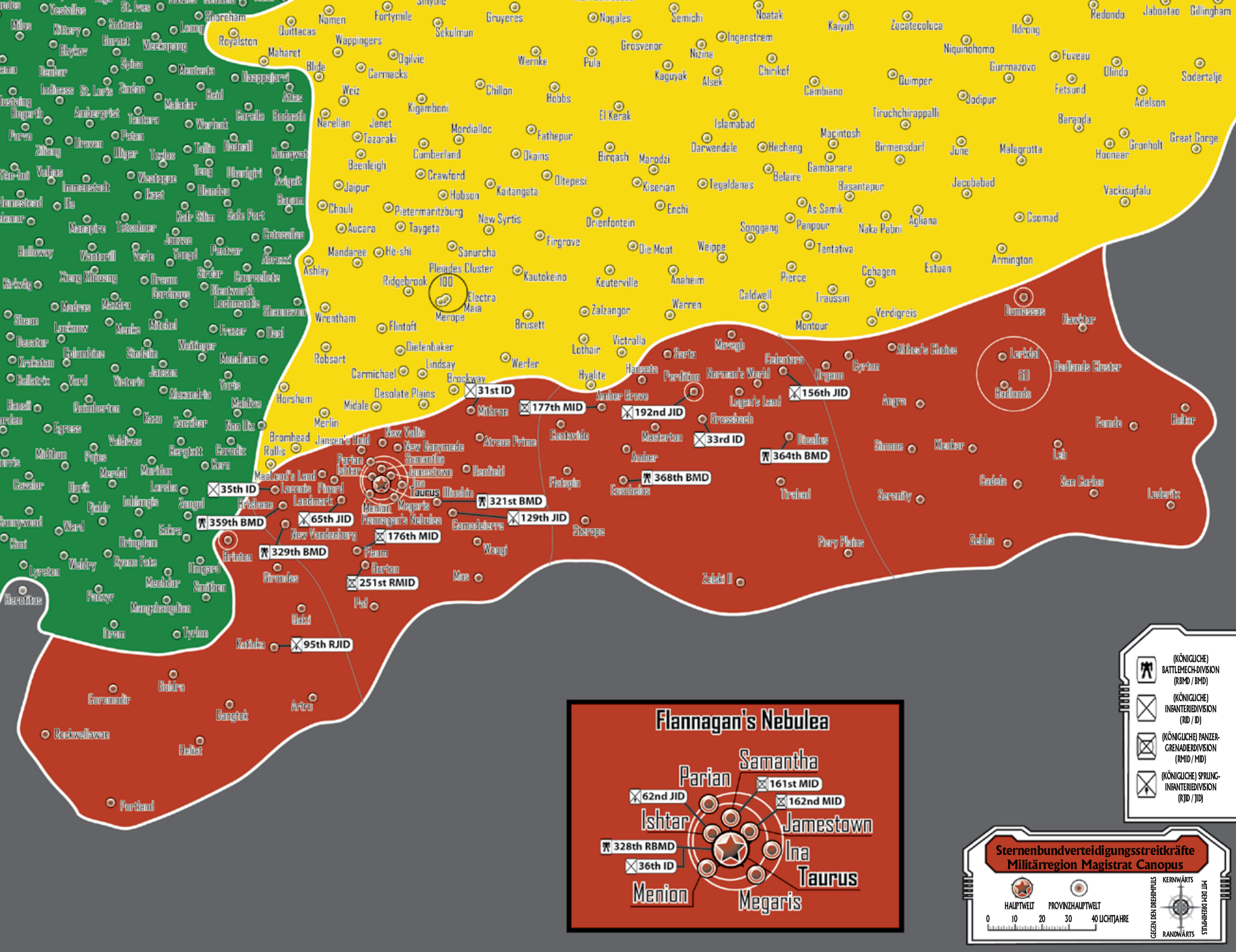

Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Capellanische Konföderation
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 LICHTJAHRE
GEGEN DEN UHRZEIGERSINN
MIT DEM UHRZEIGERSINN
KERNWÄRTS
RANDWÄRTS
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
Sian
Detroit
Herotitus
Kalidasa
Tyrfing
Hechnar
Brownsville
Fletcher
Kawich
Basalt
Tigress
Tybalt
Outreach
Terra Firma
Woodstock
Nopah
Achernar
Rio
Angol
Van Diemen IV
Capolia
Acamar
Bharat
Hamal
Yangtze
Aresckia
Hall
Chisholm
Nanking
Bex
Arboris
Azha
187th MID
Wasat
Hsien
Zurich
Alderaan
Genoa
Sloeum
Kaasu
Algol
New Hessen
Almagh
Tedibyhr
Sanilac
Batavia
Blue Sava
Mandal
Tall Trees
Saiph
Berenson
New Canton
Menkalinan
Liao
Ningpo
Pleione
Conway
Halloran V
Tianamon
197th JID
Bhaktapur
Grobin
Elbing
Augustine
Kristiandsund
Manik
Avellaneda
Hamilton
Bellevue
Xion
Gan Singh
Poznen
Algot
Angelsey
Farwell
Versailles
St Gall
Myrvoll
Kyrkbacken
Manennaia
Snaizer
Styx
Shensi
Menkar
New Aragon
175th RMID
Goshen
Everett
Amiga
McHenry
Bonaire
Sarkel
Abadan
Bernardo
Asunción
Hunan
Jonathan
Valexa
Westphalia
Muskegon
Scudder
Holt
Pavia
Ibstock
Park Place
Imachna
Suzano
Sichuan
Tsitsang
Wei
Foochow
Foot Fall
Ashikum
Bell
Undra
Axton
Tecumseh
Beten Kaitos
Reinhardstein
Emerson
Shipka
New Macao
Highspire
Plataea
Aegis
Aneeta
Geni
210th MID
150th RBMD
Ling
Ohrensen
Second Try
Yunnah
Pelos
Zaurak
Menkib
Mandate
Morviar
Apsia
Pertasie
Lacaedon
Mytilene
Carie
Talcott
Smolensk
Boeotia
Lungdo
Sorunda
Gomeisa
Second Chance
Shui-pao
Achilles
New Athens
197th MID
Nova Roma
McKenna
Harsefeld
Wazan
Corey
Ulan Bator
71st ID
Matsu
Remshield
Sakhalin
New Delos
Old Kentucky
Phact
Ramen I
Tsinghai
Ghamdo
Quemoy
171st BMD
Heligoland
Kek
Lee
Panthes
Jászberény
Eorris IV
Fuentes
Kievenur
Tiber
Kyennisan
Kathil
Meinhof
Orbisonia
Bahl's Retreat
Stockpoll
Monongahela
Noh-wan Hohm
Branzoll
Novaya Zemlya
Semenyh
Avior
Kiyev
Matheran
New Prahe
Vanra
Hassad
Borki
Lesalles
Pabalia
Sarna
Bora
Karteng
Truth
Tsingtao
Vantru
Ballikin
Cammai
Hurgh
Andro
Gethel
Gabral
Stallin
Necromo
Monhegan
Daniels
Alto
Knotdar
Alcyone
Steinis Folly
Redfield
Adler
Shoreham
St. Ives
Armaxa
Taga
Kashuar
Dowles
Khi
Brabent
Kluane
Helixmar
Smythe
Namen
Fortymile
Quittacas
Wappingers
Ogilvie
Royalston
Maharet
Blida
Carmacks
Weiz
Kigambo
Jenet
Narellan
Cumberlan
Tazareki
Beenleigh
Jaipur
Crawfor
Pietermaritzburg
Chouli
Aucare
Taygeta
Mandaree
He-shi
Ashley
Ridgebro
Wrentham
Flintoft
Diefenbake
Robsart
Carmichael
Desolate Plain
Horsham
Midale
Merlin
Bromhead
Jansen's Hold
Rollis
MacLeod's Land
Pinard
Landmarx
Brisbane
Leconis
Brinton
New Vandenburg
Girondas
Burton
Flaum
Paf
Katinka
Tyrion
Itrom
Mangzhangdian
Panwyr
Mechdur
Smithon
Umgard
Ryans Fate
Bringdam
Enkra
Ichiangis
Zangui
Larsha
Hurik
Fraidr
Ward
Weldry
Sunnywood
Kimi
Payia
Thamel
Linhauquan
Zhaomaon
Huanghuadian
Lyreton
Umran
Shaobuon
Arn
Adrar
Aquagea
Segerica
Hituerius
Chorepant
Fanardir
Zathras
Hestur
Borgan's Rift
Adherlwin
Early Dawn
Lockton
Joyz
Brixtana
New Abilene
Virtium
Antlas
Andarmax
Espia
Salardion
Repulse
Renown
New Poland
Aspropirgos
Thurrock
Butzflieh
Itica
Pipala
Sax
Calseraigne
Claybrooke
Fagerheim
Porapolis
Gouderak
Umka
Watermael
Ingonish
Villanueva
Leyda
Cursa
Mattisskogen
Naryn
Athina
Principia
Barras
Vard
Quimberton
Ordino
Hansii
Egress
Valdives
Pujos
Midthun
Morris
Gunthar
Drozan
Borden
Turin
Hennai
Jacomarie
Merdal
Cavalor
Bergtakt
Goradiz
Kern
Murridox
Zanzibar
Nazo
Alexandria
Yuris
Maldive
Non Div
Lochmantle
Daol
Mencham
Shaunavon
Frazer
Sindalin
Wartinger
Victoria
Jacson
Columbine
Lucknow
Decatur
Bellatrix
Krakatau
Kurvasa
Amo Darya
Buenos Aires
Niomede
Sadurni
Lurgatan
Shiba
Pell
Primus
Prix
Shaun
Menke
Madras
Mazdru
Cardinaus
Mitchel
Glentworth
Gourcellete
Sirdar
Xeng Khoang
Kirkwig
Raphael
Kasdach
Nukus
Dicon
Aumen
Lopez
Rosendal
Katla
Xanthe III
Pernik
Ryerson
Borca
Granera
Dansur
Tengil
Anduriel
Ulliard
Conquista
Getelgeuse
Sigma Mara
Nihal
Brest
Grand Base
Holloway
Wantorill
Verin
Yongdi
Jonzac
Pentvar
Gotocellao
Abruzzi
Hacum
Bacum
Sale Port
Kafr Sihm
Tetsclmer
Belamor
Sunny
Wright
Latica
Di-fang
Shiro III
Kalmar
Dit
Deschenes
Cap Rouge
Kanata
Guangzho
Yanchep
Cole Harbour
Kearny
Barleston
Antigolo
Mansu-ri
Vikindu
Ghifung
Tritavel
Nam Dinh
Kwamashu
Knogoro
Gronulla
Frondas
Fronde
Mayne
Castrovia
Mumbai
Deeus
Florarda
Bogerth
Purvo
Ambergrist
Tentara
Gorella
Bodnath
Warlock
Madnall
Xiang
Uravan
Patan
Carmen
Sendelor
Ilkan
Taylos
Olgar
Westoque
Teng
Blandou
Dhaulgiri
Avigat
Kumqwat
Tellin
Ikast
Life
Manapire
Homestead
Velhas Immenstadt
Yan-hui
Housekarla
Westerland
Jungar Di
Furud
Konopiste
Karlstejn
Palladaine
Mosiro
Huderibe
Kupang
Kupari
Scarborough
Ito
Wallacia
Dalen
New Troy
Athorra
Glaxton
El Giza
Ilkan
Preston
Glasgow
Rhodos
Kittery
Gurnet
Weekapaug
Laong
Seiluola
Spica
Menteste
Haappajarvi
Atlas
Maladar
Brid
Tantara
Xindao
St. Loris
Indrass
Derber
Mustang
New Westin
Lamu
Hexare
Harbin
Harloc
Milos
Blykov
Vestallas
Owan
Everton
Sharpe
Brighton
Fortress
Caipaca
Exedor
Haerbin
Kritz
Shoen Wan
Lukla
Anggasaki
Oriente
Marigues
Jouques
Fujidera
Shenwan
Dalton
Milnerton
Ipswich
Goodna
Bentley
Sappho
Java
Imalda
Mayne
Nam Dinh
Knogoro
Kwamashu
Frondas
Fronde
Gronulla
Mansu-ri
Vikindu
Ghifung
Tritavel
Barleston
Antigolo
Kearny
Yanchep
Guangzho
Cole Harbour
Deschenes
Cap Rouge
Kanata
Huderibe
Mosiro
Konopiste
Karlstejn
Palladaine
Kalmar
Dit
Di-fang
Shiro III
Conquista
Ulliard
Getelgeuse
Sigma Mara
Nihal
Brest
Grand Base
Holloway
Wantorill
Verin
Yongdi
Jonzac
Pentvar
Gotocellao
Abruzzi
Hacum
Bacum
Sale Port
Kafr Sihm
Tetsclmer
Belamor
Sunny
Wright
Latica
Tengil
Anduriel
Dansur
Ryerson
Borca
Granera
Kasdach
Nukus
Raphael
Kirkwig
Xeng Khoang
Sirdar
Gourcellete
Glentworth
Gardinaus
Mazdru
Madras
Mitchel
Menke
Shaun
Prix
Primus
Dicon
Aumen
Lopez
Rosendal
Katla
Xanthe III
Pernik
Ryerson
Borca
Granera
Dansur
Tengil
Anduriel
Ulliard
Conquista
Getelgeuse
Sigma Mara
Nihal
Brest
Grand Base
Holloway
Wantorill
Verin
Yongdi
Jonzac
Pentvar
Gotocellao
Abruzzi
Hacum
Bacum
Sale Port
Kafr Sihm
Tetsclmer
Belamor
Sunny
Wright
Latica
Di-fang
Shiro III
Kalmar
Dit
Deschenes
Cap Rouge
Kanata
Huderibe
Mosiro
Konopiste
Karlstejn
Palladaine
Jungar Di
Furud
Westerland
Housekarla
Yan-hui
Velhas Immenstadt
Homestead
Life
Manapire
Ikast
Westoque
Teng
Blandou
Dhaulgiri
Avigat
Kumqwat
Tellin
Ikast
Taylos
Olgar
Patan
Carmen
Sendelor
Ilkan
Uravan
Xiang
Gronulla
Frondas
Fronde
Mayne
Castrovia
Mumbai
Deeus
Florarda
Bogerth
Purvo
Ambergrist
Tentara
Gorella
Bodnath
Warlock
Madnall
Knogoro
Kwamashu
Nam Dinh
Tritavel
Ghifung
Mansu-ri
Vikindu
Barleston
Antigolo
Kearny
Yanchep
Guangzho
Cole Harbour

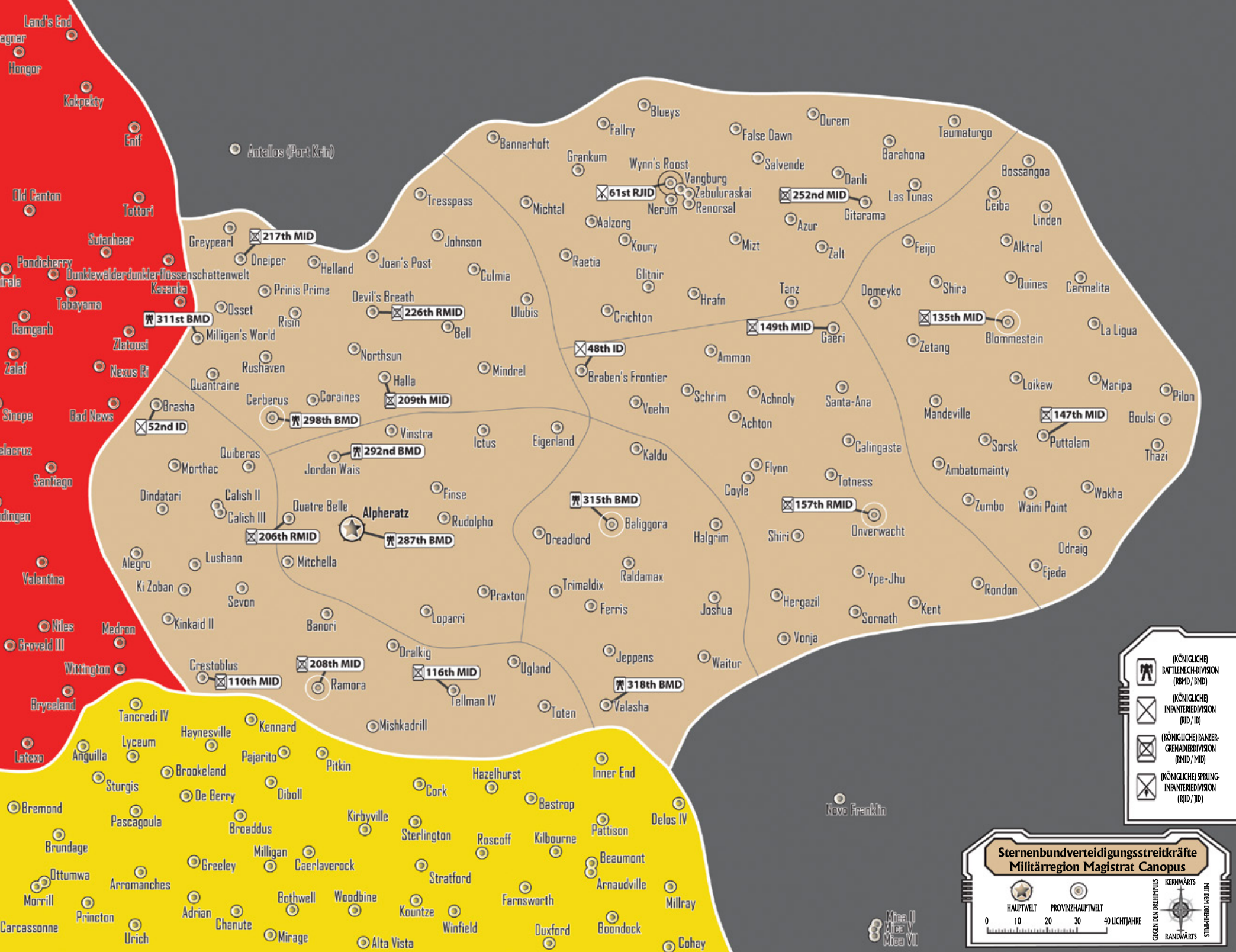

Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Liga Freier Welten
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 LICHTJAHRE
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
KERNWÄRTS
RANDWÄRTS
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
Atreus
Canopus IV
316th RBMD
275th MID
194th MID
86th JID
43rd ID
335th BMD
246th MID
297th MID
100th RMID
185th JID
35th JID
172nd MID
275th BMD
245th BMD
13th RMID
151st RBMD
108th JID
218th MID
157th BMD
14th MID
30th ID
32nd ID
46th MID
66th ID
91st MID
120th RMID
15th BMD
49th JID
131st BMD
360th BMD
67th BMD
3rd JID
352nd BMD
70th MID
210th JID
59th MID
405th BMD
372nd BMD
7th RID
62nd MID
14th ID
190th JID
42nd MID
63rd RID
160th JID
44th MID
254th BMD
39th ID
82nd MID
120th JID
21st RBMD
146th MID
58th BMD
190th RMID
149th BMD
125th BMD
168th MID
41st JID

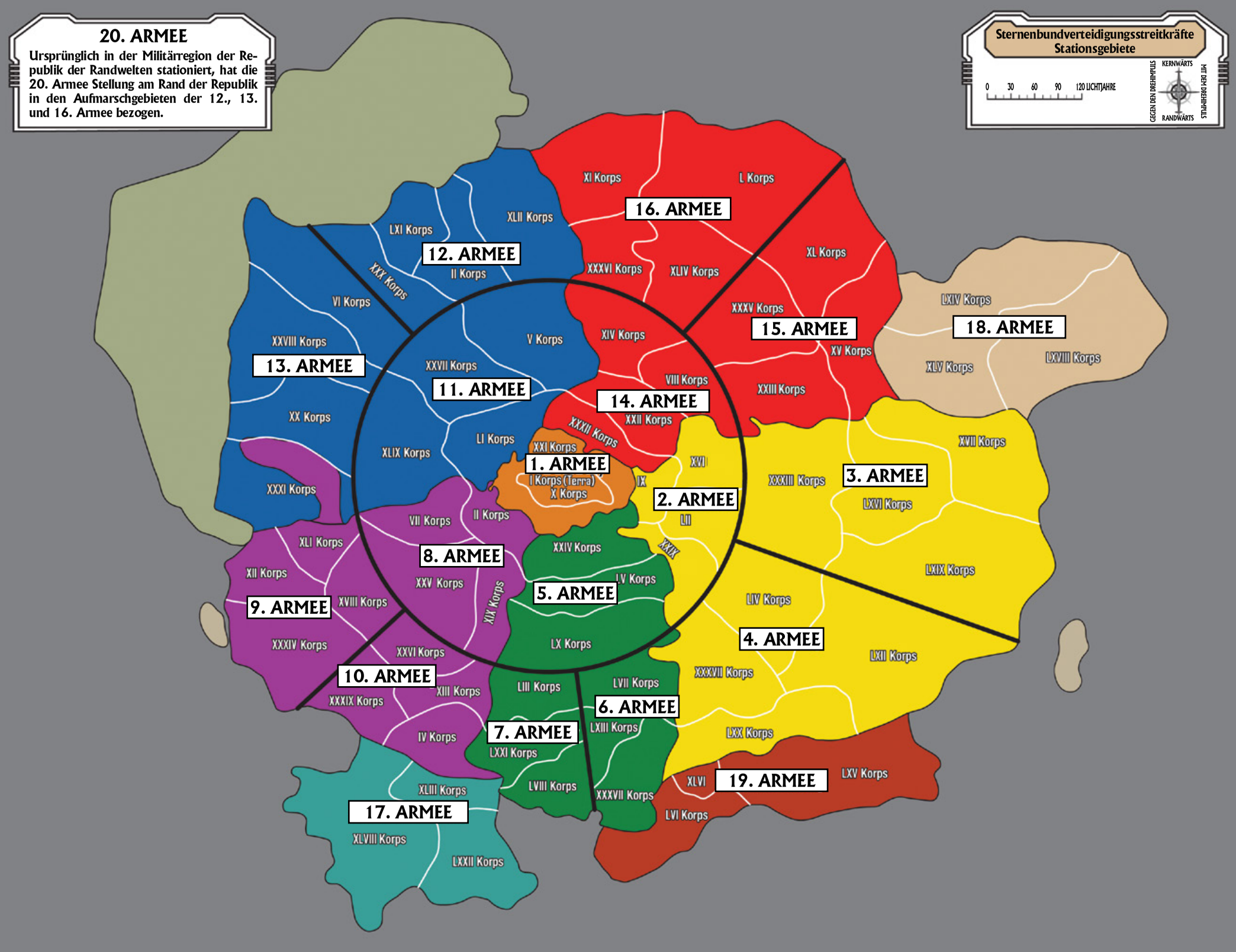

Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Lyranisches Commonwealth
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 50 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
RANDWÄRTS
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
Apollo
Dark Nebula
62nd RBMD
118th BMD
406th BMD
54th MID
322nd BMD
65th RMID
92nd BMD
11th RBMD
127th MID
183rd RMID
259th BMD
202nd MID
118th MID
200th JID
164th MID
245th MID
382nd BMD
199th MID
126th JID
29th MID
206th JID
200th MID
229th BMD
41st MID
28th ID
154th MID
103rd MID
237th MID
97th MID
18th RMID
44th RID
133rd MID
123rd MID
151st MID
184th MID
181st RMID
416th BMD
61st ID
331st RBMD
409th BMD
186th MID
413th BMD
80th RJID
428th BMD
142nd BMD
55th MID
148th MID
92nd JID
153rd MID
195th MID
295th BMD
129th MID
174th MID
209th BMD
308th BMD
423rd RBMD
3rd ID
11th MID
211th JID
9th JID
25th JID
27th RMID
133rd JID
173rd MID
185th MID
146th BMD
5th BMD
438th BMD
18th ID
236th MID
37th MID
280th BMD
67th ID
196th MID
205th MID
178th JID
227th MID
204th JID
233rd MID


Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Draconis-Kombinat
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 50 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
RANDWÄRTS
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
376th BMD
370th BMD
47th RMID
38th MID
57th MID
66th MID
168th BMD
22nd RID
34th RBMD
67th MID
179th MID
68th JID
49th ID
89th MID
196th BMD
75th MID
138th MID
21st ID
59th JID
80th MID
208th BMD
99th MID
71st MID
131st RMID
126th MID
299th BMD
1st ID
100th JID
28th MID
32nd MID
51st MID
185th BMD
251st BMD
34th RMID
53rd MID
159th JID
64th MID
160th BMD
305th BMD
68th MID
94th RMID
349th RBMD
95th MID
137th MID
192nd MID
99th JID
210th MID
79th MID
106th RJID
125th JID
410th BMD
124th MID
131st JID
77th MID
179th JID
17th RMID
23rd MID
3rd MID
11th ID
5th MID
135th RBMD
73rd MID
284th BMD
106th MID
212th MID
160th MID
326th BMD
13th RID
341st RBMD
243rd MID
158th MID
155th MID
119th JID
167th MID
100th JID
114th MID
355th BMD
7th JID
208th BMD
165th MID
441st BMD
171th MID
46th JID
30th JID
193rd MID
13th JID
272nd MID
267th MID
259th MID
8th ID
398th BMD
47th ID
8th MID
39th MID
33rd MID
81st BMD
58th JID
1st RMID
52nd RBMD
199th BMD
82nd RJID
142nd MID
24th MID
63rd MID
65th ID
29th ID
132nd RMID
189th MID


Tellman's Mistake
Gievakha
Kahirjan
Ayn Tarma
Saonara
Skweree
Bogrib
Cap Rouge
Kanata
Payvand
Ilclandet
Cearé
Rusebegg
Meadowvale
Granera
Cranston
Scheuerbeck
Obrenovac
Watermael
Restitution
Eleusis
Vakarel
Manaus
Gouderak
Umka
Mangor
Butterfleth
Aspropirgos
Thurrock
Bass
Booker
Bethonolog
55th ID
286th RBMD
Marantha
Afarsin
279th BMD
255th RBMD
Gallis
93rd MID
Lindenmarie
Thraxa
Gambilon
Vixen
Royal Foxx
Tarol IV
21st RJID
Mondre
Zelmeg III
Palladix
279th RMID
Megarez
108th MID
Candlear
Luxani
Kleinwelt
Schmitt
Techne's Revenge
Durabon
Herrmaz
Wildwood
256th MID
Harminous
Krimari
48th JID
Nobel
Coopertown
Ballad II
Kossandra's Memory
Hardcore
Cresson
Bye's Ship
Gayuga
Weistheimer
Crawford's Delight
Gettorf
Eagle Rest
Helvetica
Shipton
Reinbak
Modesto
Skyfog
Itzeboe
Addasar
Trzonadel Cluster
Joyz
Brixtana
38th JID
265th MID
New Abilene
Adhara
Palm
271st BMD
Tetski
31st RMID
Cate's Hold
Dainmar Majoris
Novo Tressida
Luxen
Dunianshire
260th BMD
Spencer
Detroit
219th BMD
Canopus IV
68th ID
Fanardir
Zathres
Hastur
16th MID
Adherlwin
Borgar's Rift
2nd MID
60th ID
Lockton
22nd MID
Early Dawn
Kalmar
Ullieri
Conquista
Betegeuse
Brest
Tengil
Dansur
Andurien
Sigma Mare
Kesdach
Ryerson
Borka
Aomen
Nukus
Dhean
Pernik
Xanthe III
Lepez
Lurgatan
Shiba
Pell
Anu Darya
Rosendel
Katla
Ingonish
Sadurul
Khomede
Buenos Aires
Banfora
Villanueva
Leyda
Cursa
Pirtapolis
Matteskogen
Adina
Princip
Barras
Fagerholm
Karyu
Caiserrigne
Drucan
Claybrooke
Ikica
Chennai
Turin
Pipala
Sax
Antias
Vribium
Jacomarie
Espia
Andarmex
Salardion
Repulse
Aquagea
New Reland
Segerica
Ghorepani
Hibuaries
Adrar
Thame
Arn
Sraobuon
Linhauiguan
Zhaomaon
Huengi
Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Magistrat Canopus
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
RANDWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZERGRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNGINFANTERIEDIVISION (RJID / JID)


Flannagan's Nebulea
Samantha
Parian
161st MID
62nd JID
162nd MID
Ishtar
Jamestown
328th RBMD
Ina
36th ID
Taurus
Menion
Megaris
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Magistrat Canopus
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
RANDWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
31st ID
177th MID
192nd JID
156th JID
33rd ID
364th BMD
368th BMD
321st BMD
129th JID
176th MID
251st RMID
35th ID
359th BMD
65th JID
329th BMD
95th RJID
Ryde
Tukayyid
Wolcott
Ingress
Kittery
Seiwatte
Laurel
Shoreham
Burnet
Weekapaug
Elysion
Spica
Denbar
Mentasta
Indiaess
St. Louis
Zirdon
Geid
Maladar
Ambergrist
Tentera
Corella
Bodnath
Warlonk
Purvo
Patan
Uravan
Illiger
Texlos
Tellin
Nadnall
Kumeyaa
Zhang
Velbas
Teng
Dhadgiri
Avigait
Immenstadt
Weatague
Blandou
Bacuun
Safe Port
Manapire
Petschner
Gotocallao
Wantarill
Verlo
Yongd
Pentvar
Courcelette
Sirdar
Xiang Khouang
Breum
Gardnaus
Bleakworth
Lochmantle
Madras
Masdru
Sharonevan
Lucknow
Menke
Mitchel
Fraser
Daal
Decatur
Columbine
Sindelin
Wettinger
Mendham
Krakatau
Jaeson
Victoria
Yoris
Alexandria
Maldive
Quimberton
Kesu
Zanzibar
Egress
Noo Diz
Valdives
Bergtatt
Caradix
Pajos
Kesu
Meridal
Marlinx
Lersha
Ilkhanqis
Zangul
Pfaldr
Ward
Enkira
Bringdam
Weldry
Ryans Fate
Lyreton
Mechdur
Smithon
Pulsyr
Mangkhanghan
Tyrion
Irtron
Heretikus
Rockwellawan
Portland
Helhat
Gangtok
Artru
Gorumodir
Guidra
Katinka
Birtin
Birundes
Pasi
Daiki
Woogi
Mas
Steropa
Zeiski II
Piery Plains
Sebina
Trebad
Serenity
Cadela
San Carlos
Luderitz
Simona
Kleinar
Leh
Fende
Balter
Angra
Dicallos
Fleispin
Centavido
Amber
Eschebelus
Mesterton
Grossbach
Logan's Land
Norman's World
Perdition
Amber Grove
Hyalite
Victralla
Lothair
Werfer
Carmichael
Lindsay
Brockway
Desolate Plains
Midale
Merlin
Horsham
Robsart
Diefenbaker
Ridgebrook
Pleiades Cluster
100
Electra
Maia
Merope
Ashley
Wrentham
Flintoft
Brusett
Zalzangor
Warren
Montour
Verdigreis
Traussin
Caldwell
Pierce
Cohagen
Estuan
Armington
Hawstar
Dumassas
Lorldal
50
Badlands
Badlands Cluster
Althea's Choice
Eyrton
Regano
Celentaro
Mavegi
Sartu
Hansela
Anaheim
Keuterville
Kautokeino
Sanurcha
Mandaree
He-shi
Ashley
Chouli
Aucara
Taygeta
Pietermaritzburg
Crawford
Hobson
Kaitangata
Oltepesi
Jaipur
Beenleigh
Cumberland
Okains
Tazaraki
Jenet
Narellan
Blide
Carmacks
Maharet
Royalston
Quittacas
Namen
Fortymile
Sekulmun
Wappingers
Ogilvie
Gruyeres
Wernke
Pula
Nogales
Semichi
Noatak
Kaiyuh
Zacatecoluca
Idrong
Redondo
Jaboatao
Gillingham
Niquinohomo
Grosvenor
Nizina
Ingenstrem
Kaguyak
Alsek
Chirikof
Guimper
Cambiano
Gurnazovo
Fuveau
Olindo
Sodertalje
Fetsund
Adelson
Jodipur
Tiruchchirappalli
Islamabad
Baranda
Darwendale
Hechang
Macintosh
Birmensdorf
June
Malagrotta
Hoonear
Gronholt
Great Gorge
Vackisujfalu
Jacobabad
Basantepur
Tegaldanes
Kiserian
Belaire
Gambarare
Marodzi
Birqash
El Kerak
Kigamboni
Weiz
Hobbs
Chillon
Enchi
As Samik
Agliana
Panpour
Songgang
Naka Pabni
Csomad
Tentativa
Weippe
Die Moot
Drienfontein
New Syrtis
Firgrove
Taygeta
Aucara
Chouli
Safe Port
Safe Shim
Ife
Ilo
Kast
Weatague
Blandou
Bacuun
Immenstadt
Velbas
Teng
Dhadgiri
Avigait
Texlos
Illiger
Uravan
Zhang
Purvo
Patan
Ambergrist
Tentera
Corella
Bodnath
Warlonk
Maladar
Indiaess
St. Louis
Zirdon
Geid
Atlas
Denbar
Mentasta
Spica
Elysion
Burnet
Weekapaug
Seiwatte
Laurel
Shoreham
Kittery
Miles
Vestallas
St. Ives
Royalston
Quittacas
Namen
Fortymile
Sekulmun
Gruyeres
Nogales
Semichi
Noatak
Kaiyuh
Zacatecoluca
Idrong
Redondo
Jaboatao
Gillingham


Land's End
Hongor
Kokpekty
Enif
Old Canton
Tottori
Suianheer
Pondicherry
Dunklewalder
Dunkler Flossenschattenwelt
Kezanka
Tabayama
Ramgarh
Zlatoust
Zalaf
Nexus R
Sinope
Bad News
Santiago
Valentina
Niles
Medron
Groveld III
Wittington
Bryceland
Latexo
Antallos (Port Kein)
Greypearl
217th MID
Oneiper
Helland
Joan's Post
Johnson
Tresspass
Prinis Prime
Devil's Breath
226th RMID
Osset
Risin
311th BMD
Milligan's World
Bell
Culmia
Ulubis
Northsun
Rushaven
Quantraine
Halla
209th MID
Cerberus
Coraines
Brasha
52nd ID
298th BMD
Vinstra
Ictus
Eigerland
292nd BMD
Jordan Wais
Quiberas
Morthac
Finse
Dindatari
Calish II
Calish III
Quatre Belle
Alpheratz
206th RMID
287th BMD
Rudolpho
Alegro
Lushann
Mitchella
Ki Zoban
Sevon
Kinkaid II
Banori
Praxton
Loparri
Dralkig
Crestoblus
110th MID
208th MID
Ramora
116th MID
Tellman IV
Ugland
Mishkadrill
Toten
Jeppens
318th BMD
Valasha
Waitur
Trimaldix
Ferris
Raldamax
Dreadlord
315th BMD
Baliggora
Halgrim
Joshua
Shiri
Kaldu
Finse
Bannerhoft
Grankum
Blueys
Fallry
False Dawn
Durem
Taumaturgo
Barahona
Salvende
Wynn's Roost
Vangburg
Zebuluraskai
Renorsel
Nerum
61st RJID
Danli
252nd MID
Gitarama
Las Tunas
Bossangoa
Ceiba
Linden
Michtal
Aalzorg
Koury
Raetia
Glitnir
Hrafn
Mizt
Azur
Zalt
Feijo
Alktral
Tanz
Crichton
149th MID
Gaeri
Braben's Frontier
48th ID
Ammon
Mindrel
Schrim
Achnoly
Voehn
Achton
Santa-Ana
Domeyko
Shira
Quines
Carmelita
135th MID
Blommestein
Zetang
La Ligua
Loikew
Maripa
Pilon
Mandeville
147th MID
Puttalam
Boulsi
Sorsk
Thazi
Calingasta
Ambatomainty
Flynn
Coyle
Totness
Wokha
Zumbo
Waini Point
157th RMID
Onverwacht
Odraig
Ejeda
Ype-Jhu
Rondon
Hergazil
Kent
Sornath
Vonja
Ogygia
Neve Franklin
Tancredi IV
Haynesville
Kennard
Lyceum
Anguilla
Pajarito
Pitkin
Brookeland
Sturgis
De Berry
Diboll
Hazelhurst
Cork
Inner End
Bastrop
Delos IV
Bremond
Pascagoula
Broaddus
Kirbyville
Sterlington
Roscoff
Kilbourne
Pattison
Brundage
Milligan
Greeley
Caerlaverock
Stratford
Beaumont
Arnaudville
Ottumwa
Arromanches
Morrill
Princton
Adrian
Chanute
Bothwell
Woodbine
Kountze
Winfield
Farnsworth
Millray
Carcassonne
Urich
Mirage
Alta Vista
Duxford
Boondock
Cohay
Mica II
Mica V
Mica VI
(KÖNIGLICHE) BATTLEMECH-DIVISION (RBMD / BMD)
(KÖNIGLICHE) INFANTERIEDIVISION (RID / ID)
(KÖNIGLICHE) PANZER-GRENADIERDIVISION (RMID / MID)
(KÖNIGLICHE) SPRUNG-INFANTERIEDIVISION (RJID / JID)
Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Militärregion Magistrat Canopus
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0 10 20 30 40 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
RANDWÄRTS


20. ARMEE
Ursprünglich in der Militärregion der Republik der Randwelten stationiert, hat die 20. Armee Stellung am Rand der Republik in den Aufmarschgebieten der 12., 13. und 16. Armee bezogen.
Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Stationsgebiete
0 30 60 90 120 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
RANDWÄRTS
16. ARMEE
XI Korps
L Korps
XL Korps
XXXVI Korps
XLIV Korps
XXXV Korps
15. ARMEE
XV Korps
XIV Korps
VIII Korps
XXIII Korps
14. ARMEE
XXII Korps
XXXII Korps
18. ARMEE
LXIV Korps
XLV Korps
LXVIII Korps
12. ARMEE
LXI Korps
XLII Korps
II Korps
XXX Korps
VI Korps
13. ARMEE
XXVIII Korps
V Korps
XXVII Korps
11. ARMEE
XX Korps
XLIX Korps
LI Korps
XXXI Korps
1. ARMEE
XXI Korps
I Korps (Terra)
X Korps
IX
2. ARMEE
XVI
LII
XXIX
3. ARMEE
XVII Korps
XXXIII Korps
LXVI Korps
LXIX Korps
4. ARMEE
LIV Korps
LXII Korps
XXXVII Korps
LXX Korps
5. ARMEE
XXIV Korps
LV Korps
LX Korps
6. ARMEE
LVII Korps
LXIII Korps
7. ARMEE
LIII Korps
LXXI Korps
LVIII Korps
XXXVII Korps
8. ARMEE
VII Korps
II Korps
XXV Korps
XIX Korps
9. ARMEE
XLI Korps
XII Korps
XVIII Korps
XXXIV Korps
10. ARMEE
XXVI Korps
XIII Korps
XXXIX Korps
IV Korps
17. ARMEE
XLIII Korps
XLVIII Korps
LXXII Korps
19. ARMEE
XLVI
LXV Korps
LVI Korps

INNERE SPHÄRE - 2764

Lyranisches Commonwealth

Tamarpakt
1) Trellshire
2) Tamar Domains
3) Camlann Shire

Protektorat Donegal
4) Coventry Province
5) Alarion Province
6) District of Donegal
7) Furillo Province

Skye-Föderation
8) Kannon Shire
9) Virginia Shire
10) Rahneshire
11) Isle of Skye

Draconis-Kombinat

Militärdistrikt Pesht
1) Kagoshima Prefecture
2) Coudoux Prefecture
3) Bjarred Prefecture
4) Pusht-i-rud Prefecture
5) Ningxia Prefecture

Militärdistrikt Galedon
6) Oshika Prefecture
7) Matsuida Prefecture
8) New Samarkand Prefecture
9) Kaznejoy Prefecture

Militärdistrikt Rasalhaag
10) Radstadt Prefecture
11) Trondheim Prefecture
12) Tinaca Prefecture

Militärdistrikt Benjamin
13) Baldur Prefecture
14) Xinyang Prefecture
15) Kajikazawa Prefecture
16) Proserpina Prefecture
17) Irurzun Prefecture
18) Kuzuu Prefecture
19) Ashio Prefecture

Vereinigte Sonnen

Mark Draconis
1) Robinson Operational Area
2) Fairfax Operational Area
3) Woodbine Operational Area

Mark Crucis
4) Markesan Operational Area
5) Minette Operational Area
6) Chirikof Operational Area

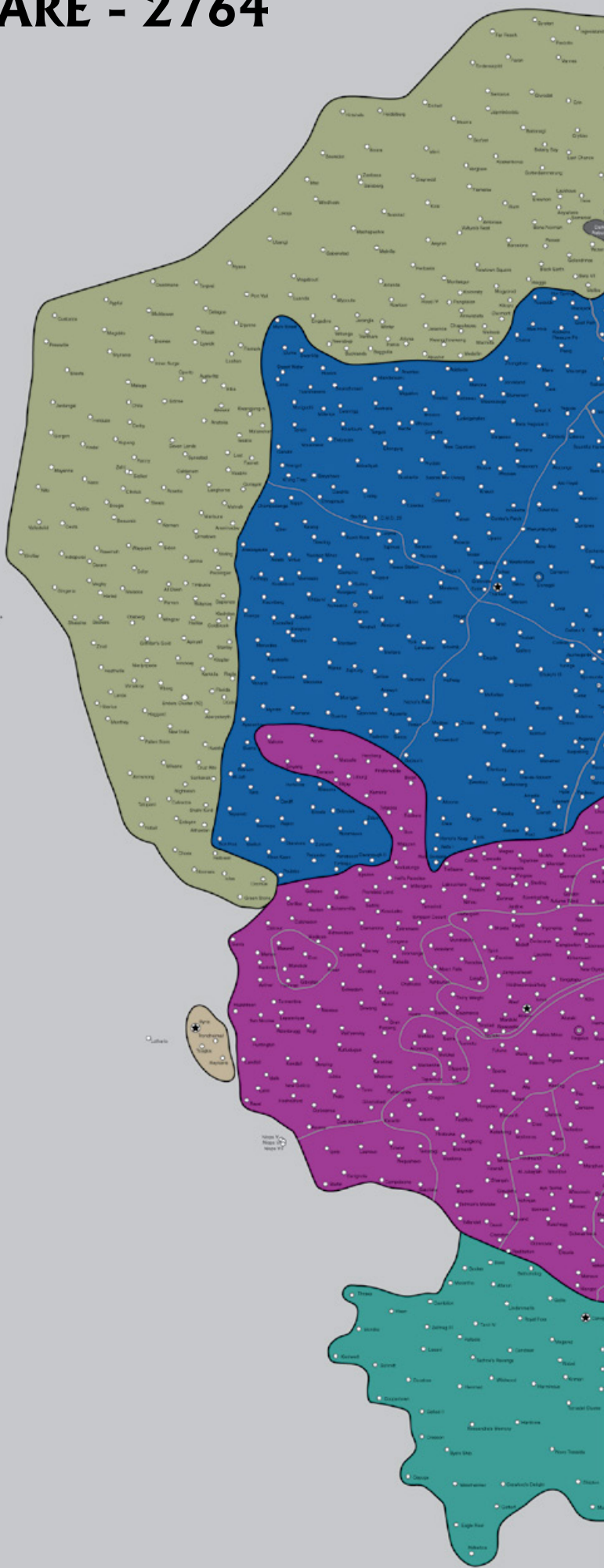
Mark Capella
7) Kathil Operational Area
8) Taygeta Operational Area

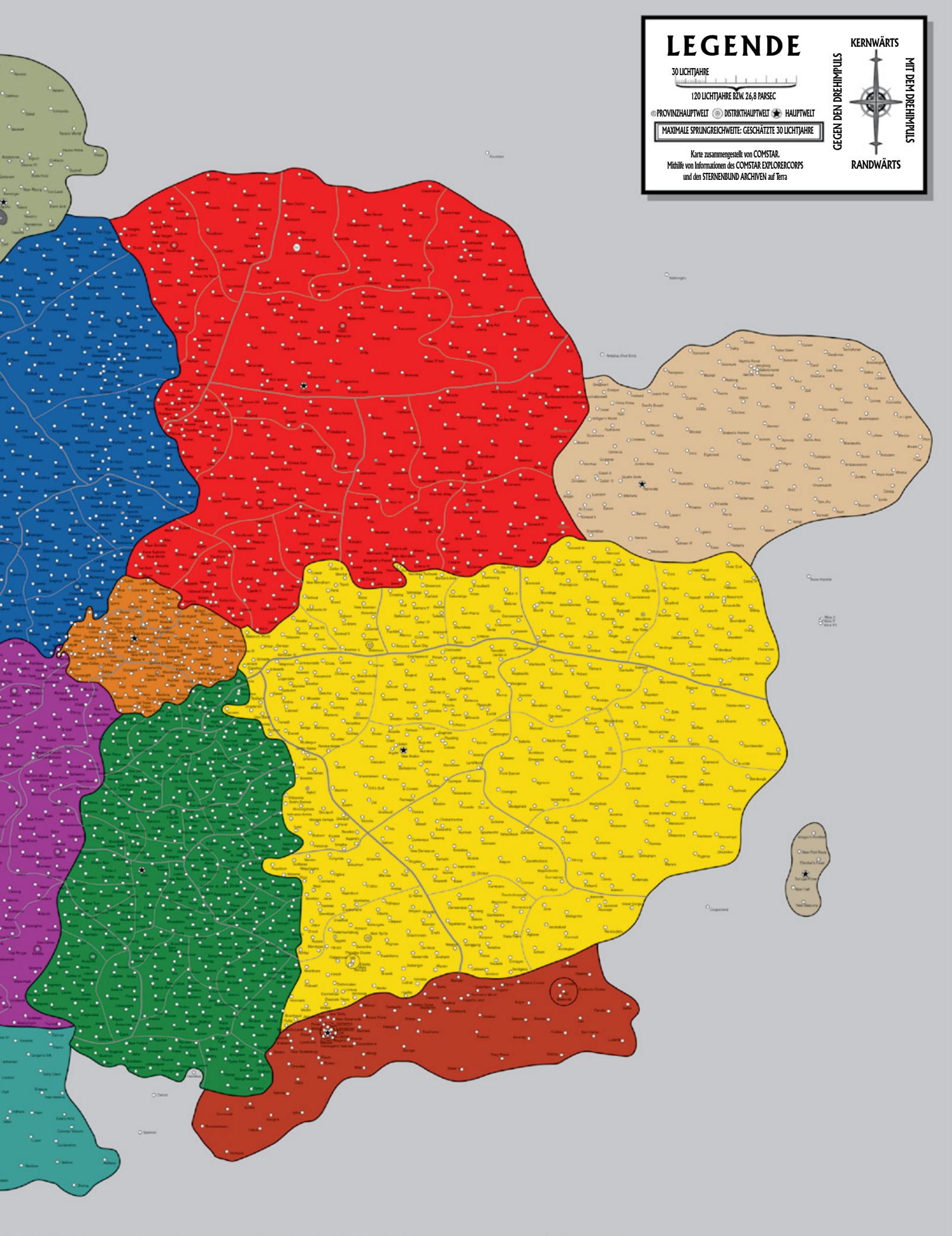
Konföderation Capella
1) Tikonov Commonality
2) Chesterton Commonality
3) Sarna Commonality
4) Capella Commonality
5) Sian Commonality
6) St Ives Commonality
7) Andurien Commonality

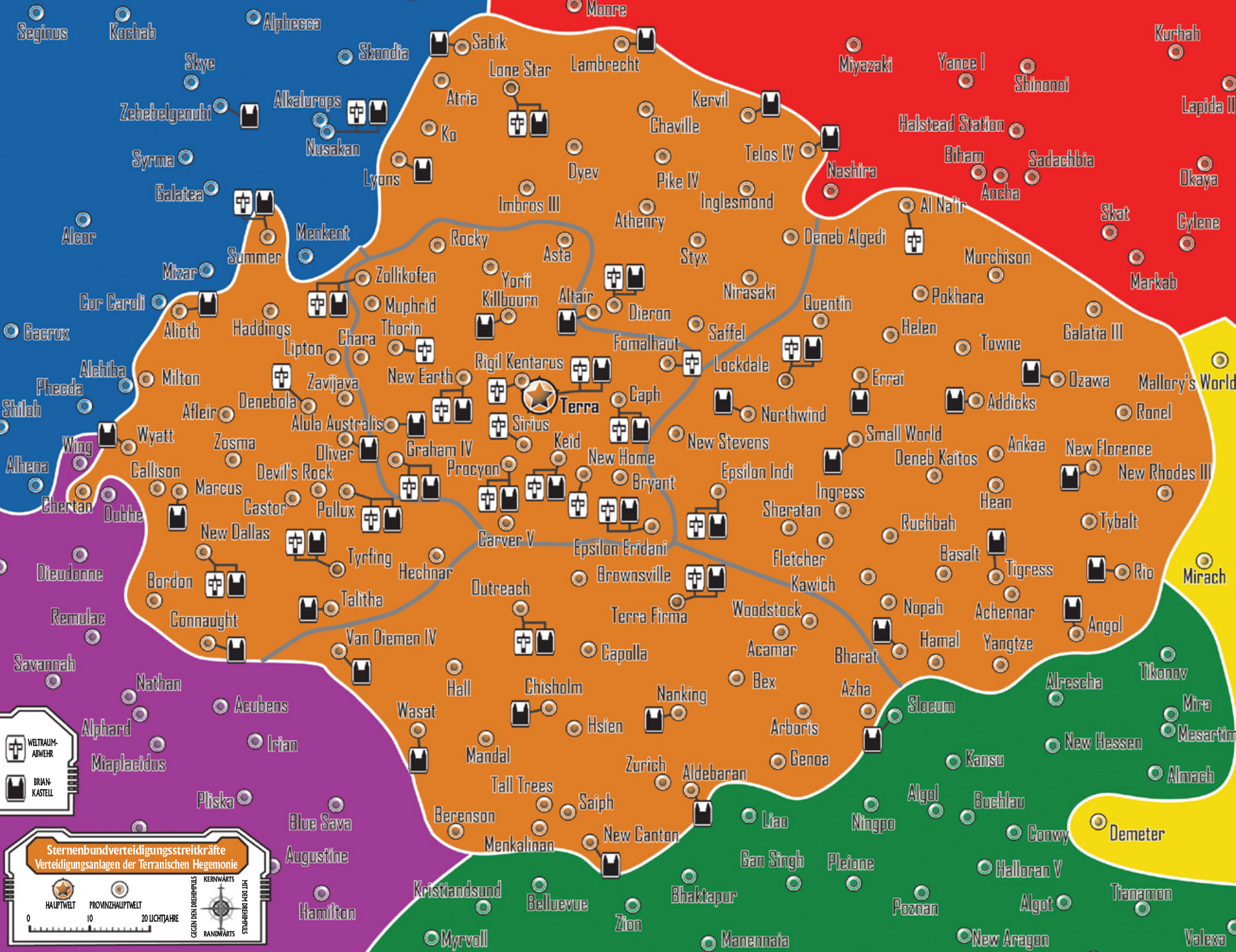
Liga Freier Welten
1) Marik Commonwealth
2) Federation of Oriente
3) Principality of Regulus
4) Duchy of Andurien
5) Stewart Confederation
6) Duchy of Graham-Marik
7) Rim Commonality
8) Regulan Free States
9) Principality of Gibson
10) Abbey District

Terranische Hegemonie
1) Alliance Core
2) Lone Star Province
3) Lockdale Province
4) Tyrfing Province
5) Terra Firma Province

Peripherie
1) Magistracy of Canopus
2) Taurian Concordat
3) Outworlds Alliance
4) Illyrian Palatinate
5) Rim Worlds Republic
6) Tortuga Dominions




LEGENDE
30 LICHTJAHRE
120 LICHTJAHRE BZW. 26,8 PARSEC
PROVINZHAUPTWELT
DISTRIKTHAUPTWELT
HAUPTWELT
MAXIMALE SPRUNGREICHWEITE: GESCHÄTZTE 30 LICHTJAHRE
Karte zusammengestellt von COMSTAR.
Mithilfe von Informationen des COMSTAR EXPLORERCORPS
und den STERNENBUND ARCHIVEN auf Terra
KERNWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
MIT DEM DREHIMPULS
RANDWÄRTS


Seginus
Kochab
Alphecca
Skandia
Skye
Zebebelgenubi
Alkalurops
Nusakan
Syrma
Galatea
Alcor
Mizar
Cor Caroli
Gacrux
Alchiba
Phecda
Shiloh
Wing
Alhena
Wyatt
Chertan
Dubhe
Callison
Marcus
Dieudonne
Bordon
Remulac
Savannah
Nathan
Alphard
Miaplacidus
Acubens
Irian
Pliska
Blue Sava
Augustine
Hamilton
Summer
Menkent
Sabik
Lone Star
Lambrecht
Atria
Ko
Lyons
Imbros III
Rocky
Asta
Zollikofen
Yorii
Killbourn
Muphrid
Haddings
Alioth
Lipton
Chara
Thorin
Milton
Zavijava
Denebola
Afleir
Alula Australis
Oliver
Graham IV
Zosma
Devil's Rock
Castor
Pollux
Tyrfing
New Dallas
Bordon
Connaught
Talitha
Van Diemen IV
Hechnar
Hall
Wasat
Mandal
Tall Trees
Berenson
Menkalinan
Saiph
New Canton
Chisholm
Hsien
Outreach
Capolla
Carver V
Epsilon Eridani
Brownsville
Terra Firma
Nanking
Zurich
Aldebaran
Genoa
Arboris
Bex
Acamar
Woodstock
Bharat
Azha
Slocum
Hamal
Yangtze
Nopah
Kawich
Fletcher
Sheratan
Ruchbah
Basalt
Tigress
Achernar
Angol
Rio
Tybalt
Hean
Ingress
Epsilon Indi
Bryant
New Home
Keid
Procyon
Sirius
Rigil Kentarus
Terra
New Earth
Caph
Fomalhaut
Saffel
Dieron
Altair
Athenry
Inglesmond
Styx
Nirasaki
Dyev
Pike IV
Chaville
Kervil
Telos IV
Nashira
Deneb Algedi
Al Na'ir
Lockdale
Quentin
Northwind
New Stevens
Small World
Deneb Kaitos
Ankaa
Errai
Addicks
Ozawa
Pokhara
Helen
Towne
Galatia III
Murchison
Markab
Skat
Cylene
Okaya
Halstead Station
Biham
Ancha
Sadachbia
Miyazaki
Yance I
Shinonoi
Kurhah
Lapida II
Ronel
New Florence
New Rhodes III
Mallory's World
Mirach
Tikonov
Alrescha
Mira
Mesartim
New Hessen
Kansu
Almach
Algol
Buchlau
Conwy
Demeter
Ningpo
Liao
Gan Singh
Pleione
Halloran V
Algot
Tianamon
Poznan
Bhaktapur
Kristiandsund
Belluevue
Zion
Myrvoll
Manennaia
New Aragon
Valexa
WELTRAUM-ABWEHR
BRIAN-KASTELL
Sternenbundverteidigungsstreitkräfte
Verteidigungsanlagen der Terranischen Hegemonie
HAUPTWELT
PROVINZHAUPTWELT
0
10
20 LICHTJAHRE
KERNWÄRTS
GEGEN DEN DREHIMPULS
IM DES DREHIMPULS
RANDWÄRTS

11. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Orion-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Shawna Orlando
Die 11. konzentriert ihre Anstrengung auf die Offensive und verbringt nur wenig Zeit mit defensiven Missionen. Die Division ist nach dem großen Jäger der alten Legenden benannt und hat in der jüngsten Vergangenheit nur wenige Kampfeinsätze durchgemacht. Allerdings drillen sie weiterhin für den Zeitpunkt, an dem ihr Können wieder erforderlich sein wird.

Die 11. Königliche BattleMech-Division glaubt daran, dass die beste Verteidigung ein großartiger Angriff ist und bewegt sich durch die anderen Divisionen des II. Korps um mit ihnen zu trainieren, so dass alle Divisionen jederzeit kampfbereit sind. Die 11. Division testet regelmäßig neue hochmoderne Ausrüstung für die Königliche Abteilung. Oft werden Regimenter für Monate vom Kontakt mit ihren Familien abgeschnitten, während sie diese Tests durchführen.

92. BATTLEMECH-DIVISION (Die Sheridan-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kenyen Khan
Die 92. BattleMech-Division, eine der prestigeträchtigeren Divisionen, die nicht der Königlichen Abteilung zugehörig sind, bewies sich in ihrem ersten Kampfeinsatz. Da hartnäckige taurische Rebellen aus der Fordheim-Region von Atreus Prime operierten, zerschmetterte die 92. das gesamte Unterstützungssystem, von Straßen über Landwirtschaft bis hin zu leichter Industrie. Da die Rebellen sich keine neuen Vorräte besorgen konnten und die Bewohner sich gegen sie zu wenden begannen, kapitulierten sie schließlich. Da ihre Aktionen an den alten General Sheridan erinnerten, übernahmen sie seinen Namen, während der Sternenbund die Region schnell wieder aufbaute. Bis zum heutigen Tag setzt die Division darauf, die Ressourcen des Feindes auszuschalten, so schnell sie kann.

28. INFANTERIEDIVISION (Die Proud Blooded Irishmen)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Stana Kalfin
Die 28. Infanteriedivision, die primäre defensive Division des II. Korps, führt gerne Trainingskämpfe mit ihren Gegenstücken in der 11. Division aus. Sie wollen das unbewegliche Objekt für deren unaufhaltsame Macht darstellen. Zwar gewinnt die 11. Division normalerweise die Oberhand, doch ist dies in ihren Trainingsmissionen niemals eine sichere Angelegenheit. In tatsächlichen Kampfeinsätzen stellt sich die Situation deutlich zum Vorteil der 28. dar. Sobald sie einmal eingegraben sind, kann der Gegner sie nicht mehr vom Fleck bewegen und betreibt oft einen unangebrachten Aufwand, um genau dies zu bewerkstelligen. In der Zwischenzeit krachen andere Divisionen oder andere Elemente der 28. in den verausgabten Feind und die SBVS haben wieder einmal gewonnen.

18. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Der Stolz von Leningrad)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gregor Tikinov
Die 18. Königliche Panzergrenadierdivision hat ihre Wurzeln im 2. Sowjet-Bürgerkrieg, wo eine Division gegen Soldaten sowohl der Sowjets als auch der Westlichen Allianz kämpfte, um Leningrad frei von Gewalt zu halten. Die 18. Panzergrenadierdivision ist nicht nur eine beliebte Division für Bewohner der Russland-Region von Terra, sondern auch für Bürger russischer Abstammung in der ganzen Hegemonie.

Ihr stolzes Vermächtnis hat dazu geführt, dass die Division hart kämpft, aber größere Verluste erleidet, als es erforderlich wäre, weil die Soldaten so unwillig sind, sich zurückzuziehen. Momentan bewacht die 18. Division das Hauptquartier des II. Korps, und es kam die Frage auf, ob die Unruhen auf Dustball wirklich Grund genug sind, um ein Regiment in eine Erholungsphase zu schicken.

29. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Aces-and-Eights-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Stannis Al-Hadi
Nach den Standards des II. Korps ist die 29. Panzergrenadierdivision eine entspannte Einheit, allerdings sind diese Standards auch ziemlich hoch. Die Division hat bislang noch nicht versucht, etwas Innovatives zu unternehmen, sondern stattdessen ihre Kunst als Defensiveinheit perfektioniert, entweder als Garnisonstruppen oder als defensiver Teil einer größeren Offensive. Jedes Bataillon wird von einer anderen Spielkarte repräsentiert, die sich ändert, wenn ein neuer Befehlshabender Offizier die Kontrolle übernimmt. Von den 53 Wahlmöglichkeiten stehen nur die Asse und Achten nicht zur Verfügung.

Der aktuelle Kommandeur, General „Nine of Spades" Al-Hadi, stieg von innerhalb der Division zum Divisionsführer auf, mit einem Zwischenhalt im Stab des II. Korps als Nachrichtenoffizier. Dies stellte die einzige Zeit dar, die er abseits der 29. Division verbracht hat.

XXX. KORPS

Aufgrund der römischen Zählweise, für die sich die SBVS entschieden haben, und aufgrund eines Systems zur Medienkontrolle, das ein Jahrtausend zurückreicht, hat das XXX. Korps mehr als nur ein paar Spitznamen, doch ist das Korps mehr als nur die Pointe von schlechten Witzen. Mit zwei BattleMech-Divisionen und drei Panzergrenadierdivisionen ist das XXX. Korps eine schlagkräftige offensive Streitmacht. Eingesetzt sind sie auf einer fast geraden Linie, die sich von der Mitte des Lyranischen Commonwealths bis zur Grenze der Republik der Randwelten erstreckt. Diese Aufstellung zeigt, dass das XXX. Korps nicht nur den Rand verteidigt, sondern auch bereit ist, auf jedes Eindringen in das Commonwealth durch die Peripherie zu reagieren. Selbst wenn es Angreifern gelingen sollte, sich an dieser Aufstellung vorbei zu manövrieren, könnten die Korps dennoch schnell auf jede Invasion reagieren und haben sich als effektiv gegen Plünderergruppen erwiesen, die die Region in der Vergangenheit heimgesucht haben.

FÜHRUNG

Die Beförderung von General Mohammed Nagenda, der nun die 11. Armee anführt, hat für eine Kettenreaktion im XXX. Korps geführt, das die entstandenen Lücken füllen musste. Generalmajor Erwin Moeller führt das XXX. Korps seit einem Jahr und hatte kaum genug Zeit, dem Kommando seinen Stempel aufzudrücken. Er ist dazu gezwungen, sich auf seine Divisionsführer zu verlassen. Es sind einige Konflikte im XXX. Korps entstanden, besonders ausgehend von den beiden Divisonsführern, die der Ansicht sind, dass sie anstelle von General Moeller hätten befördert werden sollen. Diese persönlichen Auseinandersetzungen haben die Kampfbereitschaft des Korps bislang nicht eingeschränkt, doch wird es eine Herausforderung für Moeller sein, sie zu überwinden.

Glücklicherweise für das XXX. Korps blieb der Kommandostab des Korps weitgehend unverändert. General Moeller wusste, dass er eine Lernphase brauchen würde und bemühte sich daher, so viele Personen aus dem Stab des ehemaligen Kommandeurs zu übernehmen, wie es ihm nur möglich war. Der Ia des Korps, Oberst Theodora Casey, trägt einen großen Teil der Bürde der Führung, während Moeller lernt, wie er sich zu verhalten hat.

LOGISTIK

Die logistische Situation des XXX. Korps ist nicht weiter bemerkenswert. Sie haben keinerlei Königliche Divisionen, doch verfügen sie über zwei BattleMech-Divisionen, die im Vergleich zu Infanteriedivisionen bevorzugt behandelt werden. Der intensive Schiffsverkehr des Lyranischen Commonwealths erlaubt regelmäßige Lieferungen an das gesamte XXX. Korps, doch haben die jüngsten Probleme der SBVS dafür gesorgt, dass eingeschränkt verfügbares Material wie beispielsweise BattleMechs spät eintrifft. Daher muss sich das XXX. Korps damit abfinden, unterbewaffnet zu sein oder veraltete Maschinen zu verwenden.

General Moellers größte Beschwerde an die 12. Armee ist die Versorgung, doch ist das Problem keineswegs auf sein Kommando beschränkt. Alltägliche Versorgungsgüter sind zwar verfügbar, doch ärgert es ihn, wenn er mitansehen muss, wie moderne Mechs und Panzer durch sein Kommando in die sich neu stationierende 20. Armee verschoben werden. Er weiß, dass diese Divisionen die Ausrüstung dringend brauchen werden, wenn in den Außenwelten offener Krieg ausbricht, doch will er die besten Spielsachen auch für seine Jungs und Mädels.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die führende Aufklärungseinheit des XXX. Korps ist das 99. Leichte-Reiterei-Regiment, auch bekannt als die Brights of Brewler, benannt nach dem legendären Kommandeur General (damals Oberst) Robert „Diamond" Brewler. Als sich das Regiment von einer vollen Division von Außenwelt-Truppen umzingelt sah, tat Brewler das Unerwartete und führte seine Truppen zwischen zwei der gegnerischen Brigaden. Die schlechte Koordination zwischen den Brigaden erlaubte es dem Großteil des 99. Regiments zu entkommen, während die dritte Brigade ihnen folgte. Die verfolgende Brigade griff dabei nicht nur das 99. Regiment an, sondern auch ihre eigenen Gefährten, was die Division in absolutes Chaos stürzte.

Bei weitem nicht so berühmt ist das 51. Husaren-Regiment, das auf kleinere Probleme reagiert, die nur das Eingreifen eines einzelnen Regiments erforderlich machen. Es ist schwerer als das 99. Regiment und mehr zu Offensiv- und Defensivmissionen imstande, doch ist es dennoch nach wie vor dazu in der Lage, Aufklärungsmissionen für die Divisionen des XXX. Korps durchzuführen. Das Korps glaubt, dass es noch ein oder zwei Unabhängige Regimenter benötigt, doch hat es bislang keine Bestätigung für weitere Truppen erhalten.

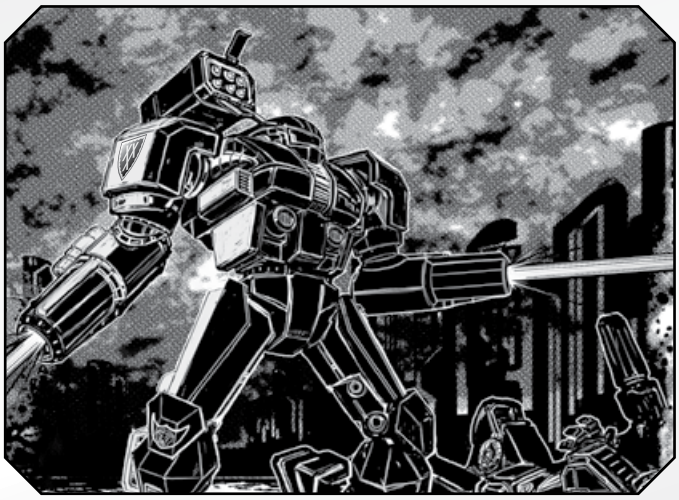
118. BATTLEMECH-DIVISION (Die Jotun-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Chiana Barclays
General Barclays ist merklich verärgert über die Entscheidung, General Moeller an ihrer Stelle zum Führer des XXX. Korps zu ernennen, doch hat sie ihre persönliche Meinung hinten angestellt, um das XXX. Korps unterstützen zu können. Sie hat dies vor allem getan, indem sie sich auf die 118. BattleMech-Division konzentriert hat, die einen Spitznamen trägt, der auf die Riesen der skandinavischen Mythen zurückgeht. Häufige Drills und Manöver haben die Division zur Erschöpfung getrieben, so dass sie höhere Verluste als normal bei der Verteidigung der lyranischen Grenze erleiden. Moeller hat Barclays bislang noch nicht ermahnt, da er fürchtet, damit einen weiteren Feind auf seine Liste zu setzen.

Ein großer Teil des Erfolgs der Jotun-Division ist dem 453. Sturmregiment zuzuschreiben, das über zwei volle Bataillone der neuen überschweren Mechs der Klasse *King Crab* verfügt.

229. BATTLEMECH-DIVISION (Die Chara-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Adam Xevak
Die 229. BattleMech-Division ist General Moellers ehemalige Division und der Stolz des Planeten Chara. Sie hat sich zu einem entschlossenen Rivalen der 118. BattleMech-Division entwickelt. General Xevak ist jung für seine Position, doch da er bereits zwei Jahrzehnte der Regimentsführung hinter sich hat, ist er nicht unerfahren im Anführen von Soldaten. Er organisiert die Division mehr nach seinen Vorstellungen, so dass sie schneller reagiert als unter dem eher konservativen General Moeller. Er ist zwar noch im Anfangsstadium dieses Umbaus, doch hat er durch seine Berichte Unterstützung erlangt, dass die Reaktionszeiten seiner Truppen tatsächlich besser ausfallen.

Generalleutnant Aaron Santos, der Kommandeur der 2291. Brigade, verabscheut Xevaks Beförderung und hat jede Gelegenheit ergriffen, seine Autorität zu unterwandern.

97. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Troglodyten)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Parker O'Leary
Spezialisierte Divisionen sind in den SBVS nicht allzu verbreitet, doch die 97. Panzergrenadierdivision ist hierbei eine Ausnahme. Wenn die SBVS exzessive Mengen feindlicher Kombatanten in unterirdischen Stellungen antreffen, dann können sie die 97. Panzergrenadierdivision anfordern. Sie sind Experten unter der Erde und in beengten Räumen und haben Feinde in Tunneln, unterirdischen Kavernen und sogar Erzminen angegriffen. Ihre größte Herausforderung bislang war es, als Terroristen im Jahre 2738 die Kontrolle über einen Teil des Planeten Gallery übernahmen. Die Terroristen übernahmen schnell den Raumhafen und waren entschlossen, es zu teuer zu gestalten, den Planeten zurückzuerobern. Am Ende war die 97. Division zu gut in den Tunneln und Kavernen. Sie schnitten den Feind schnell in vier Gruppen, die nicht dazu in der Lage waren, miteinander zu kommunizieren. Drei der Teile kapitulierten schnell und die letzte Gruppe wurde bis auf den letzten Mann getötet.



118. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Reiter)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Trevor Chan
General Chan, der am längsten aktive Generalmajor im XXX. Korps, hat seit General Moellers Beförderung zum Korpsführer aktiv gegen ihn gearbeitet. Das ist eine schockierende Veränderung im Vergleich zu Kommandeuren, die für fast ein Jahrzehnt ihre Schwesterdivision gefeiert hatten, weil sie die gleiche Zahl trugen. Chans Aktionen haben die 118. Panzergrenadierdivision so sehr geteilt, dass sie fast nicht mehr kampfbereit ist. Chan weigert sich, den Befehlen von General Moeller zu folgen. Er behauptet jedes Mal, seine Einheit wäre nicht einsatzbereit, die Botschaft wäre nicht angekommen oder es hätte ein Missverständnis gegeben. Moeller hat versucht, Chan seinem Kommando zu entheben, doch muss die Militärstaatsanwaltschaft seiner Anfrage um eine Verhandlung vor dem Kriegsgericht erst noch entsprechen.

123. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Surfenden Soldaten)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ronald Jeremy
Die 123. Panzergrenadierdivision, die gerade vor zwei Jahren von der Grenze mit der Republik der Randwelten abgezogen wurde, ist eine erschöpfte Division, die dringend ein bisschen Zeit im Inneren des Commonwealth verbringen müsste. General Jeremy fürchtet, dass die Probleme des XXX. Korps seine Division zwingen werden, an die Grenze der Republik zurückzukehren, um eine Division zu ersetzen, die nicht mit dem Korps zusammenarbeitet. Für die Streitmacht, die sich für ein halbes Jahrzehnt mit Plünderern und Übergriffen der Republik herumschlagen musste, wäre es eine Tragödie, wenn sie so schnell zurückkehren müsste.

Zum Glück für General Jeremy macht seine IIa-Sektion Überstunden, um Ersatzteile und Vorräte anzuhäufen und diese Information vor dem XXX. Korps und dem Hauptquartier der 12. Armee zu verbergen. Wenn die Surfenden Soldaten zur Grenze zurückkehren müssen, dann werden sie wenigstens entsprechend ausgerüstet sein.

XLII. KORPS

Das XLII. Korps ist verantwortlich für die Ecke des Lyranischen Commonwealths und bewacht sie vor Eindringlingen aus der Republik der Randwelten, dem Draconis-Kombinat und den nicht eingegliederten Teilen der nahen Peripherie. Das XLII. Korps fühlt sich isoliert und ist daher etwas abgeschottet. Sie genießen eine Mentalität von „Wir gegen sie", die sie mit den örtlichen Lyranern teilen. Die typische Aufmarschgröße der Divisionen liegt bei einer vollen Brigade auf dem Planeten, auf dem sie stationiert sind, während sich der Rest der Truppen in Regimentseinheiten umherbewegt. Dies erlaubt es, ein großes Gebiet abzudecken, doch kann es dafür sorgen, dass diese Regimenter anfällig gegenüber Angriffen durch größere Einheiten sind.

FÜHRUNG

Generalmajor Winnie Museveni ist eine ehemalige Panzerführerin und bleibt eine der lautesten Verfechterinnen der Panzertruppen im Vergleich zu den „gehenden Zielscheiben", die BattleMechs darstellen. Mechs haben sich zwar im Lauf der Jahre bewiesen, doch gibt es immer noch einige Skeptiker, selbst in den SBVS. Wenn sie Missionen durchführen lässt, konzentriert sie sich auf Panzer- und Infanterieregimenter und behält BattleMechs als Reserve zurück, für Gelände, in denen der Einsatz von Panzern stark eingeschränkt oder unmöglich ist. Da General Museveni trotz ihrer Vorurteile ansonsten eine gute Korpsführerin ist, folgen ihre Divisionsführer ihren Befehlen, doch folgen sie ihrem eigenen Urteil, wenn sie nicht unter direkten Befehlen stehen.

Trotz General Musevenis Vorurteilen ist ihr Stabsoffizier für Führung, Organisation und Ausbildung ein MechKrieger, Oberst Haakon Olafsson. Oberst Olaffson tut was er kann, damit der General ihre Mechs nicht völlig auf das Abstellgleis verschiebt, doch selbst seine sorgfältig orchestrierten Pläne können nicht verhindern, dass sie ihre BattleMech-Brigaden auf die Ersatzbank verbannt.

LOGISTIK

Aufgrund der Vorliebe des XLII. Korps für gepanzerte Fahrzeuge sind sie oft die ersten, die neuere Modelle erhalten, besonders solche, die gerade aus dem ausschließlichen Dienst bei Königlichen Einheiten freigestellt werden. Ihre BattleMech-Ressourcen auf der anderen Seite kommen oft denen von Mitgliedsstaaten nahe, was kein Kompliment sein soll. Die Vorräte können zahlreich oder geradezu nonexistent sein, abhängig von der aktuellen Beziehung zwischen den drei Staaten. General Museveni zieht es vor, ihre Einheiten schlank zu lassen, so dass verspätete Lieferungen die Divisionen schneller beeinflussen als die meisten anderen, aber wenn alles glatt läuft, dann sind ihre Kosten die niedrigsten in den gesamten SBVS.

General Garver aus der Fomalhaut-Division hat sich augenblicklich mit dem IIa des XLII. Korps Oberst Mary MacIntosh zusammengetan, im Versuch, dass seine Division einen größeren Anteil modernerer BattleMechs erhält. Durch die ganze Umleitung von Wehrmaterial in die Armeen in der Peripherie ist nur wenig zu haben, besonders aufgrund von General Musevenis Vorliebe für Panzertruppen. Nichtsdestotrotz hat General Garver noch nicht aufgegeben.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Auch wenn General Musveni BattleMechs nicht mag, verlässt sie sich doch stark auf das 101. Königliche Husaren-Regiment, wenn es um strategische Aufklärung und schnelles Eingreifen geht. Das 101. ist die am besten trainierte und unterstützte Einheit im XLII. Korps und kann alles bewerkstelligen, für das keine volle Brigade oder mehr erforderlich ist. Da die Einheit durch die Königliche Abteilung ausgerüstet wird, sind ihre BattleMechs auf dem neuesten Stand. Oberst Staubach bewegt sich auf einem schmalen Grat zwischen der Unterstützung von General Museveni und seiner Loyalität gegenüber der natürlichen Begeisterung der Hegemonie für BattleMechs.

Auf der anderen Seite wird das 258. Dragoner-Regiment als Müllhalde für die Soldaten des XLII. Korps verwendet. Schlechte Soldaten, Leute mit Einstellungsproblemen und solche, die sich Feinde im Korpsstab gemacht haben, bevölkern das Regiment. Sie erhalten die schlimmsten Missionen. Oft müssen sie sich mit verärgerten Adeligen herumschlagen oder wenig bedrohliche Piraten zur Strecke bringen. In der Vergangenheit war das 258. Regiment durchaus ein schlagkräftiges Kavallerieregiment. Auch wenn es nach wie vor die Ausrüstung zur Verfügung hat, ähnliche Missionen auszuführen, sind seine Soldaten besser als Notfallreserven für verzweifelte Situationen geeignet.

259. BATTLEMECH-DIVISION (Die Fomalhaut-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor George "GeeGee" Garver
Die Fomalhaut-Division, die derzeit im Hauptquartier des XLII. Korps auf Tamar stationiert ist, hat ihre ruhmreichen Jahre, als sie eine der wichtigsten Divisionen der Terranischen Hegemonie war, hinter sich. Wo sie einst eine gefürchtete Offensivdivision war, dient sie heute als die primäre Defensivdivision ihres Korps. General Garver stellt weiterhin sicher, dass seine Truppen für jede Mission tauglich sind, die sie übernehmen müssen, doch hat es der Moral der MechKrieger der Division nicht geholfen, unter General Musevenis wachsamen Auge zu stehen. Die Panzerbesatzungen geben sich Mühe, ihren besseren Stand zum Wohle der Division nicht auszunutzen.

127. PANZERGRENADIERDIVISION (Hell on Wheels)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Stefan Steiner
Auch wenn viele davon ausgehen, dass sein Posten aufgrund seines Namens und seiner Abstammung eher eine politische Entscheidung war, ist General Steiner doch ein eindrucksvoller Panzerkommandeur, der General Museveni regelmäßig in Manövern und Simulationen besiegt. Auch wenn er im Kampf hoch begabt ist, muss der junge Steiner als Anführer und Verwalter auf der Divisionsebene noch eine Menge lernen. Die 127. Panzergrenadierdivision hat bislang noch keine Gegner als vollständige Division angegriffen, seitdem General Steiner übernommen hat, doch hat sie eine lange Geschichte der aggressiven Infanterieaktionen, während die mobileren Streitkräfte in die Flanken des Gegners fallen.

Generalleutnant Harris Mansfield, Kommandeur der BattleMech-Brigade der Hell on Wheels, glaubt, dass er sich die Führung der 127. Division verdient hätte, hätten Musevenis Vorurteile nicht Steiner den Posten eingebracht.

154. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Tobende Horde)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Veronica Gibson
Die 154. Panzergrenadierdivision, die führende Division des XLII. Korps, glaubt absolut an die Prinzipien von General Museveni und hat sich neu organisiert, um ihre BattleMech-Truppen gleichmäßig auf ihre Brigaden aufzuteilen. Diese Organisationsform hat eine abtrünnige Brigade der Republik im Jahre 2755 kalt erwischt, so dass sie kapitulieren musste, obwohl sie nur 8 Prozent Verluste erlitten hatte. Wo es möglich ist, zieht die 154. Division es vor, Infanterie und Panzer zusammen einzusetzen, so dass sie die Verwundbarkeiten des jeweils anderen abdecken können.

Der ranghöchste MechKrieger der Division, Generalleutnant Clem Borden, hat einige Versetzungsanträge aus der Tobenden Horde abgelehnt, doch geht der Sternenbundnachrichtendienst davon aus, dass es nur noch Wochen oder Monate dauern wird, bis sein eigenes Versetzungsgesuch vorliegt.

164. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Kämpfenden Amazonen)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Diego Garcia
Die 164. Panzergrenadierdivision, die sich dadurch auszeichnet, dass sie die erste Division war, die von einer Peripherienation für die SBVS gegründet wurde, scheint eine Methode für die Magestrix gewesen zu sein, Unruhestifter aus dem Weg zu räumen, die Unterstützer des Sternenbundes waren. Die 164. Division ist allerdings nicht nur eine Schauplatzeinheit geblieben – sie arbeitet daran, eine glaubwürdige Streitmacht zu werden. Auch wenn die Kämpfenden Amazonen nach wie vor stark aus dem Magistrat rekrutieren, so bestehen sie doch aus Männern und Frauen aus dem gesamten Sternenbund. Weil BattleMechs im Magistrat nur schlecht verfügbar sind, hat die Division eine der schlechtesten Sammlungen von Mechs in den SBVS, doch im XLII. Korps ist dies weniger ein Problem als irgendwo sonst.

LXI. KORPS

Das LXI. Korps teilt sich das Hauptquartier mit der 12. Armee und verteidigt einen der aktivsten Bereiche der Grenzen zwischen dem Lyranischen Commonwealth und der Republik der Randwelten. Es steht im Mittelpunkt des Interesses, auch wenn es das jüngste Mitglied der 12. Armee ist. Die Vielseitigkeit der Divisionen im LXI. Korps macht sie zu einer guten Wahl dafür, fast jedes Problem anzugehen, das aufkommt. Aus diesem Grund war es in den letzten Jahrzehnten das primäre Problemlöserkorps und erzielte ausgezeichnete Ergebnisse für die 12. Armee.

FÜHRUNG

Generalmajor Valentina Magellan versucht jede Art von Drama in ihrem Korps zu vermeiden, auch wenn sie das einige Offiziere mit „starkem Antrieb" gekostet hat. Sie ermuntert ihre Truppen, das Beste anzustreben und hart zu arbeiten, doch unnötige Konflikte innerhalb der Einheit bedeuten nur mehr Arbeit für sie. In ihrer Karriere war General Magellan bekannt für ihren starken Glauben daran, den Gegner durch eine Offensive zum Handeln zu zwingen und ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Seit ihrer Ernennung zur Kommandeurin des LXI. Korps hat sie eine konservativere Haltung eingenommen, vielleicht aufgrund des defensiveren Wesens der Divisionen des LXI. Korps. Diese Anpassungsfähigkeit wird ihr in der Zukunft von großem Nutzen sein, da sie als vielversprechende Kandidatin für die Übernahme einer Armee im Lauf des nächsten Jahrzehnts gilt.

Einer der größten Auslöser für das Drama in ihrem Korps ist der Stabsnachrichtenoffizier ihres Korps, Oberst Aubrey Dade. Oberst Dade glaubt, dass er außerordentlich vielversprechend ist, egal was die Berufsheeresabteilung glaubt. Er beschwert sich ständig darüber, nicht befördert zu werden. Unzufriedenheit unter Soldaten ist natürlich nicht neu, doch geht der Sternenbundnachrichtendienst davon aus, dass seine Beschwerden die Effektivität des Stabsbetriebs des LXI. Korps verringern. Daher wird über eine stille Notiz an General Magellan nachgedacht, mit der Aufforderung, ihn zu ersetzen.

LOGISTIK

Weil das LXI. Korps nicht gerade zur Kategorie derer gehört, die keinen Mangel erleiden, hat seine Zentrierung um das Hauptquartier der 12. Armee dem LXI. Korps viel genützt. Nicht nur sind fast all seine Lieferungen pünktlich, manchmal erhalten sie sogar BattleMechs oder Gefechtsfahrzeuge, die für andere Korps gedacht gewesen waren, aber zu lange herumgelegen haben. Dies sorgt gelegentlich für Spannungen mit den anderen Korps, vor allem mit jenen, die weiter außerhalb stationiert sind, doch meistens wird die Frustration an der Führung der 12. Armee ausgelassen, nicht am LXI. Korps.

Von besonderer Bedeutung in der Logistik des LXI. Korps sind die Fähigkeiten der Stabslogistikoffiziere, Ausrüstung in die Finger zu bekommen, die für andere Einheiten gedacht war, besonders für die 20. Armee. Als sich der logistische Weg der Armee neu orientiert hat, weil die Armee aus den Randwelten in die Außenweltallianz versetzt worden ist, waren die Offiziere des LXI. Korps außerordentlich erfolgreich darin, auf dem Verwaltungsweg die Verantwortung für Lieferungen zu übernehmen, die auf dem Transportweg gestrandet waren. Wenn die Quartiermeisterabteilung dann fordert, dass die Lieferungen weitergeschickt werden, wurde die Ausrüstung bereits als für die aktuellen Anforderungen kritisch eingestuft.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Auch wenn es nur als ein „Mitglied des 2. Regimentskampfverbandes" aufgelistet wird, so ist es doch vielmehr die Wahrheit, dass das 25. Einsatzregiment im Augenblick die Gesamtheit des 2. Regimentskampfverbandes darstellt. Der Regimentskampfverband wurde in das spärlich besiedelte Detroit-System geschickt, um bezüglich Gerüchten über dort verborgene Waffenlager zu ermitteln. Er war vollständig unvorbereitet für eine volle Division taurischer Rebellen. Das 85. Leichte-Reiterei-Regiment wurde in einem Atomschlag ausgelöscht, während das 147. Dragoner- und das 1111. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment ums Leben kamen, als sie in Unterzahl gerieten und von allen Seiten umzingelt wurden. Ihr Tod erlaubte es dem 25. Regiment, sich durch die gegnerischen Angreifer in die Flanke zu kämpfen, zu entkommen und Verstärkung anzufordern. Sie haben seitdem wieder volle Stärke erreicht, doch bleibt der Rest des 2. Regimentskampfverbandes für den Augenblick verwaist.

Das 299. Sturmregiment übernimmt derzeit alle Aufgaben, die das LXI. Korps für es finden kann. Sein Posten ist nur temporär, bis eine neue Division gebildet wird, doch das kann in den SBVS auch leicht ein Jahrzehnt bedeuten. Auch wenn das 299. Regiment nützlich ist, würde es General Magellan nicht das Herz brechen, wenn es abbeordert werden würde, ganz im Gegensatz zum 2369. Unabhängigen Luftgeschwader. Das 2369. Geschwader ist nützlich, um die Luftunterstützung für jede Division zu verdoppeln und war ziemlich effektiv darin, Piraten auch allein zur Strecke zu bringen. Es kann Banditen im Weltraum angreifen oder sie auf dem Boden festnageln, bis Bodentruppen eintreffen und mit ihnen den Boden aufwischen.

322. BATTLEMECH-DIVISION (Die Antarktis-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Brittany Clarke
Die Geschichte dieser Division reicht bis in die frühen Tage der Westlichen Allianz zurück. Als sich innerhalb der Asiatischen Wohlstandssphäre das Risiko eines Krieges entwickelte, wurde eine multinationale Truppe zusammengestellt, um die Stationen zum Ressourcenabbau und die wissenschaftlichen Außenposten der Allianz-Mitgliedsstaaten zu beschützen. Zwar kam der Krieg niemals auf den siebten Kontinent, doch blieb die Streitmacht bestehen. Sie wuchs und schrumpfte, bis sie während der letzten Tage der Terranischen Allianz vom Planeten geschickt wurde. Diese unterbesetzte Brigade war die Saat der 322. BattleMech-Division.

Auch wenn die Division keine Königliche Division ist, so haben sich doch die wenigen Bürger der Antarktis, die sich den SBVS angeschlossen haben, für eine Mitgliedschaft in dieser Division entschieden, um das stolze Erbe ihrer Heimat fortzuführen.

41. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Tricky-Dick-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Joshua Sanchez
Die 41. Panzergrenadierdivision, nach eigenen Aussagen die talentierteste Division im LXI. Korps, ist entschlossen, ihren Glauben an sich selbst auch anderen unter Beweis zu stellen. General Magellan scheut zurück, wenn sie über die Richtigkeit dieser Behauptungen befragt wird. Normalerweise antwortet sie einfach mit „Ich vertraue darauf, dass die 41. Panzergrenadierdivision dazu in der Lage ist, ihre Arbeit zu machen." Bislang ist dies der Division auch immer gelungen, doch im Einklang mit ihrem Spitznamen nutzt sie jede Möglichkeit, die ihr zur Verfügung steht, ohne die Ares-Konventionen zu verletzen. Als sie es in einem bemerkenswerten Fall mit Plünderern zu tun hatten, die sich zwischen zivilen Behausungen verschanzt hatten, zerstörte die Division ein halbes Bataillon mit Artilleriebeschuss auf Bountiful Harvest. Als sie dies hörte, kapitulierte der Rest der Piraten. Erst später entdeckten sie, dass die 41. die Stadt nur zu diesem Zweck erbaut hatte und sie vollkommen unbewohnt war.

54. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Running-Rebel-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tanner Hansen
Die 54. Panzergrenadierdivision glaubt daran, dass Einfachheit Ablenkungen aus dem Weg räumt und somit zur Entwicklung von besseren Soldaten führt. Aus diesem Grund führen die Soldaten der Division mit die spartanischsten Leben im bekannten Weltraum, ganz zu schweigen von den SBVS. General Hansen verlangt, dass alle persönlichen Gegenstände in einen normalen Briefumschlag passen, Mahlzeiten werden nur danach entwickelt, dass sie den Nährstoffrichtlinien folgen und den Soldaten sind keinerlei Medien erlaubt, auch keine Musik oder Trivids. Die meisten neuen Soldaten leiden ein paar Jahre und lassen sich dann versetzen, doch verfügt General Hansen über einen Kern von Truppen, der diese Art der Lebensführung schätzt. Der Sternenbundnachrichtendienst vermutet die Präsenz eines aktiven Schwarzmarkts, doch ist es bislang nicht gelungen, die Division nennenswert zu durchdringen. Überraschenderweise halten die Running Rebels zusammen, wenn sie nach Informationen gefragt werden.

65. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Zürich-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Anastasia "Tsarina" Pitt
Die 65. Königliche Panzergrenadierdivision, die Empfänger der besten Ausrüstung im ganzen LXI. Korps, arbeitet hart daran, nicht von der 54. oder der 41. Division in den Schatten gestellt zu werden, da diese mit weniger fortschrittlicher Ausrüstung agieren. Da die Angst vor dem Versagen sie motiviert, war General Pitt dazu in der Lage, ihre Truppen auf dem höchsten Leistungsstand zu halten und dabei die beiden anderen Divisionen anzutreiben, zu ihnen aufschließen zu wollen. Unterstützt in dieser Aufgabe werden sie von der Zürich-Akademie, die ihre zukünftigen Soldaten, sowohl Rekruten als auch Offiziere, durch ein zusätzliches Jahr der Ausbildung schickt, um für die Division, die ihren Namen trägt, ausgezeichnete junge Soldaten zu erschaffen.

126. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Tod von Oben)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Spaniel Perez
Die 126. Sprunginfanteriedivision arbeitet besser mit ihren BattleMech-Brigaden zusammen als jede andere Infanteriedivision im LXI. Korps. Zwar sind sie auch allein zu unabhängigen Missionen imstande, doch dienen die Infanteriebrigaden viel besser als Ablenkung, während eine volle Brigade von BattleMechs den Gegner angreift. Wenn die Truppen auf die BattleMechs reagieren, kann die 126. Division ihren Vorteil ausbauen oder sich von der ersten Auseinandersetzung erholen.

General Perez ist neu in der Einheit. Sie hat den vor kurzer Zeit verstorbenen Generalmajor Vladamir Boslovich ersetzt. Als ehemalige Luft-/Raumpilotin hat sie ihren Schwerpunkt auf die Luftüberlegenheit und strategische Bewegungsfreiheit gelegt.

12. FLOTTE

Ihre Aktivitäten in der Republik der Randwelten sind eine essentielle Aufgabe für Flotte der SBVS. Nicht nur kann die Republik ein problematischer Feind sein, zusätzlich sind die dunklen Ränder der Nation bestenfalls verschwommen. Im Auge zu behalten, wo die Republik aktiv ist, ist genauso wichtig wie die Nation unter Kontrolle zu halten. Die 12. Flotte stellt sich bei dieser Aufgabe kompetent an. Sie findet ein Gleichgewicht zwischen der Durchsetzung der Bedürfnisse der SBVS und der Wahrung guter Beziehungen mit der Bevölkerung der Region, die sie patrouillieren.

Wie die 20. Armee protestierte die 12. Flotte energisch gegen den Rückzug aus den Randwelten, doch befolgte sie die Befehle und zog sich zurück. Ihre Schwadronen sind im Jahre 2763 in den Außenwelten angekommen, doch können die meisten ihrer Offiziere nach wie vor nicht von Berichten des Sternenbundnachrichtendienstes und der Medien über die Geschehnisse in der Republik ablassen. Es gibt Gerüchte, dass der 12. Flotte im Jahre 2765 eine weitere Versetzung bevorsteht, dieses Mal ins Taurus-Konkordat.

FÜHRUNG

Admiral Guo Tan arbeitet gern mit seinem ganzen Kommando zusammen, also wechselt er alle sechs Monate zu einer anderen Schwadron. Das erlaubt es jedem Schwadronsführer, sich auf die nominelle Führung seiner Schwadron zu konzentrieren, während sich Admiral Tan auf die 12. Flotte als Ganzes fokussiert. Er achtet darauf, seine Schwadronsführer zu überwachen und nutzt ihre Entscheidungen, gut oder schlecht, als Lehrstunden, so dass sie beständig wachsen können. Die Kommandeure haben sich daran gewöhnt, dass der Admiral in der Nähe ist und auch an seine anhaltenden Lehrstunden, so dass sie sich mittlerweile regelrecht auf den Wechsel des Admirals in ihre Schwadron freuen.

EINSATZ

Die 12. Flotte genießt den vielleicht am wenigsten feindseligen Posten in der gesamten Peripherie. Sie wird vom herrschenden Haus sowie von den Bürgern der Außenwelten unterstützt. Das soll nicht heißen, dass es keine Gefahren oder Bedrohungen gäbe, doch wenn die Schiffe in einem Hafen einlaufen, müssen die Mitglieder der Flotte nicht die ganze Zeit in Alarmbereitschaft sein, sobald sie das Schiff verlassen. Die Schwadronen arbeiten sich immer noch in ihre neue Umgebung ein. Sie begleiten die Elemente der bereits anwesenden Außenwelten-Flotte, während sie in die vielen abgelegenen Peripheriekolonien vorstoßen, die der Territorialstaat gegründet hat.

HEIMATHAFEN

Die 12. Flotte hatte ihren Stützpunkt zuvor in einer Sternenbund-Basis, die im Dunkelnebel verborgen war. Dieser Stützpunkt, der ohne die genauen Koordinaten fast unmöglich zu finden war, stellt eine ausgezeichnete Einsatzbasis dar. Zwar konnte die Besatzung nur wenig unternehmen, wenn sie Freigang im Hafen hatte, doch war der Stützpunkt fast so sicher wie Sol selbst. Es gab Gerüchte über fortschrittliche Technologien und Konstruktionseinrichtungen für künstliche Intelligenzen.

Durch ihren neuen Posten in den Außenwelten überlastet die 12. Flotte derzeit die Flottenstation bei Quatre Belle, doch hält Admiral Tan im Augenblick so viele Mitglieder seiner Schwadronen vom Hafen weg wie möglich, um die Auswirkungen abzuschwächen.

125. HETZSCHWADRON (Die Schneeeulen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Jean-Claude Dethier

Es sagt nicht viel, dass die 125. Hetzschwadron die schwerste Schwadron der 12. Flotte ist, doch gegen die kleineren Peripherieflotten ist sie mehr als genug. Die 125. Schwadron ist dafür ausgerüstet, Plünderer und Kriegsschiffe zu jagen, die sich auf dem Rückzug befinden, wurde in letzter Zeit aber mehr wie eine Aufklärungsschwadron eingesetzt. Dies hat einige Mitglieder der Schwadron verärgert, weil sie eigentlich etwas anderes suchen. Admiral Dethier hat versucht, jenen entgegen zu kommen, die eine Versetzung wünschen, doch hat er mehr Erkundung und Überprüfungen in den Missionsplan aufgenommen, um die Monotonie zu unterbrechen.

129. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Äther-Zeppline)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Petr Rynchowski

Die 129. Aufklärungsschwadron hat sich mit Entdeckern aufgefüllt, die immer darum bemüht sind, mehr herauszufinden und neue Dinge zu sehen. Sie sind zwar auf ihre Patrouillenregion in der Außenweltallianz beschränkt, doch hat das Admiral Rynchowski und seine Schiffe nicht daran gehindert, die abgelegenen Bereiche der Systeme zu erkunden, aus denen die Region besteht, sowie die Systeme, die dazwischen liegen. Manche in den SBVS sehen die Aktivitäten der 129. Schwadron als Verschwendung, als etwas, dass im Verlauf des nächsten Jahrhunderts von zivilen Kartographen übernommen werden könnte, ohne Kriegsschiffe zu vergeuden. Bislang hat Admiral Tan seine Besatzungen immer unterstützt.

126. HETZSCHWADRON (Die Screaming Eagles)

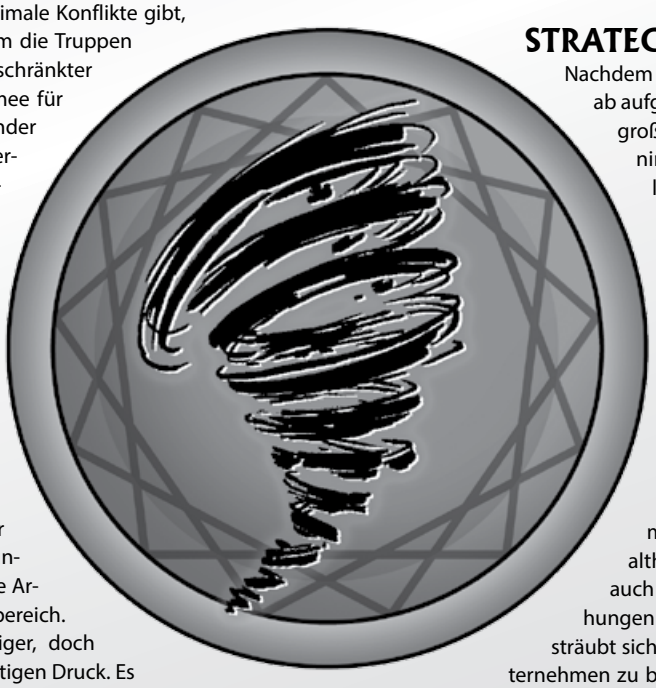
Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Kristoph "Black Baron" Schmidt

Die 126. Hetzschwadron, die die meisten Kampfeinsätze der 12. Flotte erlebt, hat sich mit mehr als sechs verschiedenen angreifenden Schwadronen gemessen. Die 126. Schwadron ist normalerweise aus Sturmlandungsschiffen zusammengesetzt und hat einmal eine kleine Flottille zerstört, die von einer Fregatte der Klasse *Wagon Wheel* begleitet wurde. Wie die ehemalige TCS *Gorgon* in die Hände der Banditentruppen fiel, die am Rand der Außenwelten aktiv waren, ist unbekannt, doch die Nachrichtenabteilungen des Sternenbundes untersuchen die Angelegenheit. In der Zwischenzeit haben die Screaming Eagles mehr als genug zu tun, um sich mit der Außenwelt vertraut zu machen.

13. ARMEE

Auch wenn sie für viele Leute Unglück bedeutet (die 13. Armee übertrifft ohne Probleme die 14. Armee, was die Zahl der Versetzungen angeht weil die Leute abergläubisch sind), so hat die 13. Armee doch keinen unglücklichen Posten erhalten. Sie hält sich in den gegendrehwärtigen Regionen des Lyranischen Commonwealth auf. Das Herzstück der Armee ist das VI. Korps, das in den frühen Jahren aufgrund der Schwierigkeiten der ausländischen Truppen auffiel, die im Lyranischen Commonwealth stationiert waren. Die drei anderen Korps sind eher mittelalte Korps, die weder neu gegründet noch die sagenumwobenen Korps der SBVS sind. Das hat den Wettbewerbsgeist in den SBVS aufrechterhalten, besonders unter den Divisionen.

Da es in ihrem Einsatzgebiet nur minimale Konflikte gibt, verlässt sich die Armee auf Manöver, um die Truppen in Kampfform zu halten. Anstatt eingeschränkter Auseinandersetzungen lässt die 13. Armee für ein Jahrzehnt zwei Korps gegeneinander antreten, was ihnen erlaubt, sich nach Herzenslust aneinander auszutoben. Die aktuelle Wettkampfphase ist fast vorbei, wobei das XXVIII. Korps das XX. Korps weit abgehängt hat. Die nächsten beiden Kämpfer sind noch nicht ausgewählt worden, doch aufgrund der schlechten Bewertungen, die das VI. Korps in letzter Zeit erhalten hat, ist es sehr wahrscheinlich dass es eine der beiden ausgewählten Seiten darstellen wird.



Eines der Probleme der 13. Armee ist ihre geringe Größe. Da sie aus weniger als zwanzig Divisionen und nur neun unabhängigen Regimentern besteht, ist die Armee zu weit verstreut in ihrem Einsatzbereich. Zwar ist das Bedrohungsniveau niedriger, doch setzt es die Armee dennoch unter gewaltigen Druck. Es wäre nur ein Zwischenfall zwischen dem Commonwealth und der Liga Freier Welten erforderlich, um die Gegend ins Chaos zu stürzen. Der Kommandeur der 13. Armee hat eine Vergrößerung seiner Mannstärke angefordert, doch ist er derzeit nicht der einzige, der diesen Wunsch geäußert hat.

FÜHRUNG

General Armand Surban ist ein aufstrebender Stern der SBVS, der mit 45 Jahren zum Kommandeur der 13. Armee befördert wurde. Er hat im Verlauf des letzten Jahrzehnts Wunder mit der Armee vollbracht. Er hat den Ballast vieler seiner Einheiten abgeworfen und viele erfolgreiche Missionen koordiniert. Auch wenn seine Truppen stark belastet sind, hat Surban seine Soldaten an die Grenzen der Republik der Randwelten geschickt, in der Hoffnung, die Ängste jener Teile der 20. Armee zu lindern, die fürchten, dass ihr Rückzug die Republik unbewacht zurücklassen würde. Dies hatte zwar bislang keine größeren Auswirkungen, doch hat die Berufsheeresabteilung seine Arbeit mit Hochachtung gewürdigt.

Auch wenn er ein ehemaliger Panzerführer ist, hat Surbam die Fähigkeit unter Beweis gestellt, nicht nur Bodentruppen zu koordinieren, sondern auch Einheiten zu Luft und zu Wasser. General Surban wurde in der Hegemonie geboren und zog in seiner Kindheit in die Republik der Randwelten um. Später machte er seinen Abschluss an der Andrew-Jackson-Akademie auf Apollo, um sich dann den SBVS anzuschließen. Als Panzerführer waren Surbans taktische Fähigkeiten nur mittelmäßig, doch als er befördert wurde, wurden seine strategischen und bürokratischen Talente offenkundig. Nachdem seine Division schnell einen Aufstand gegen den Sternenbund im Konkordat niedergeschlagen hatte, wurde ihm die Herausforderung zugeteilt, die 13. Armee mit neuem Leben zu erfüllen.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Nachdem zehn Jahre lang ein enger Kommandostab aufgebaut wurde, deckt die 13. Armee einen großen Bereich des Weltraums mit einer minimalen Zahl von Soldaten ab, doch bislang konnten die Auseinandersetzungen auf einem Minimum gehalten werden. Viele Divisionen bleiben offiziell auf ihren Posten, doch in Wahrheit bewegen sich ein oder zwei Regimenter näher an der Grenze zur Republik, um den langsamen Rückzug der 20. Armee zu decken. Die Ausnahme ist das altehrwürdige VI. Korps, das sich General Surbans Veränderungen am hartnäckigsten widersetzt hat.

Die 13. Armee arbeitet nicht so eng mit den Streitmächten des Commonwealth zusammen wie die 11. und 12. Armee, auch wenn viele der Soldaten gute Beziehungen mit ihren Gastgebern pflegen. Surban sträubt sich derzeit noch, ein großes kulturelles Unternehmen zu beginnen, bis all seine Korps gut zusammenarbeiten. Es gibt auch Gerüchte, dass Surban eine solche Aufgabe nicht beginnen möchte, weil er in naher Zukunft befördert werden könnte.

MISSIONEN

Die 13. Armee hat in letzter Zeit einige kleinere militärische Missionen durchgeführt. Sie unterstützte die 20. Armee bei der Niederschlagung von Aufständen in der Republik und reagierte auf Piratenüberfälle. Da ungefähr die Hälfte dieser Angriffe von tatsächlichen Piraten durchgeführt wurden und die andere Hälfte von Stellvertretern der Nachbarreiche, war die Armee damit beschäftigt, das Commonwealth daran zu hindern, zurückzuschlagen. Neben diesen Kampfeinsätzen waren zwei der Korps der Armee damit beschäftigt, sich durch beständige Manöver beschäftigt zu halten. Mindestens eines dieser Korps wird ausgetauscht werden, damit die ganze Streitmacht eine Abwechslung bekommt.

VI. KORPS

Das VI. Korps ist ein altes Korps, mit einem Durchschnittsalter der Soldaten von 41,2 Jahren. Zwar könnte man dieses „grauhaarige" Korps für eine kampferprobte Einheit halten, doch die Wahrheit ist, dass der Großteil der Einheit aus Versetzungen besteht, die im VI. Korps arbeiten, bis sie in den Ruhestand gehen und sich im Lyranischen Commonwealth niederlassen können. Dies hat zu mangelndem Zusammenhalt in der Truppe geführt und somit zu einer allgemeinen schlechten Bereitschaft.

Zum Glück für das VI. Korps bewachen sie den dritten Distrikt des Commonwealths, was bedeutet, dass die meisten der Grenzen intern liegen und an andere lyranische Distrikte anschließen. Die verbleibenden Grenzen teilen sie mit der wenig wankelmütigen Liga Freier Welten und dem größten Verbündeten des Sternenbundes in der Peripherie, der Republik der Randwelten. Da die Division so geringe Risiken eingehen muss, wird das VI. Korps eine neue Führung brauchen, um aufgerüttelt zu werden, ehe sie als kompetente Kampftruppe vollkommen auseinanderfällt.

FÜHRUNG

Genau wie ihr Kommando sitzt Generalmajor Aja Brynn nur noch ihre Zeit bis zum Ruhestand ab. Einst war sie eine furchtlose und aggressive Offizierin, doch heute ist sie konservativ und weitgehend unbeteiligt. Die meisten tatsächlichen Entscheidungen für das VI. Korps werden von ihrem Exekutivoffizier getroffen, General Helmut La Rou, einem Bürger des Lyranischen Commonwealths und aufsteigendem Stern der SBVS. Da nur noch zwei Jahre bis Brynns Ruhestand vergehen werden, hat La Rou bereits begonnen, die Bausteine für ein neues Führungsteam zusammenzustellen. Er hat auch einige Sternenbund-Akademien kontaktiert, in der Hoffnung, neues Blut in das alternde Korps einzuführen.

La Rou hat alle Hände voll zu tun. Die meisten seiner hochrangigen Offiziere stehen kurz vor dem Ende ihrer Dienstzeit, und viele haben ihren Posten nur erlangt, indem sie sich an die Rockschöße von General Brynns langer Laufbahn gehängt haben. Diese Anhäufung von Ja-Sagern hat kritisches Denken im VI. Korps zu einer Seltenheit werden lassen. Zum Glück für die Bürger sind die einzelnen Divisionen weniger von der Überalterung der Korpsführung betroffen.

LOGISTIK

Auch wenn das VI. Korps eher am Ende der Liste der Quartiermeister der SBVS steht, dient sein aktueller Posten doch dazu, diesen Umstand abzuschwächen. Da sie nahe an so vielen qualitativ hochwertigen lyranischen Waffenproduzenten liegen, sorgen ökonomische Lieferungen dazu, dass sie oft die gleichen hochklassigen Ausrüstungs- und Versorgungsgüter erhält wie die besten Streitmächte. General Brynn hat Verbindungen zu lokalen Herstellern, also bekommt das Korps oft ein bisschen mehr als offiziell bestellt worden ist. Dies wiederum erlaubt es dem Korps, vom Graumarkt der SBVS zu profitieren, indem es überschüssige Vorräte gegen das Wehrmaterial und die Ausrüstung eintauscht, die ihm fehlt.

Zusätzlich verfügt das VI. Korps über zwei Königliche Divisionen, was über ein Drittel des Korps mit der Königlichen Abteilung in Verbindung bringt. Zwar werden einige Verbrauchsgüter auch mit dem Rest des VI. Korps geteilt, doch hat Brynn gelernt, nicht zu versuchen, die Ausrüstung herumzuschieben, um die anderen Einheiten friedlich zu stimmen. Als eine Lanze von fortschrittlichen *Exterminators* aus der 62. Königlichen BattleMech-Division in die 133. Panzergrenadierdivision umgeleitet wurde, hat dies General Bryant eine scharfe Rüge eingebracht und die Mechs wurden wieder von der Königlichen Abteilung beschlagnahmt.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Weil das VI. Korps im allgemeinen so lethargisch ist, hat General Brynn sich bemüht, beide ihrer Unabhängigen Regimenter zu schlanken und effizienten Truppen zu machen, da es selten eine Bedrohung gibt, die ein Regiment nicht alleine bewältigen kann. Das 111. Leichte-Reiterei-Regiment ist die Vorzeigeeinheit des Korps und konzentriert sich auf Aufklärungsmissionen. Sie sind auf dem Schlachtfeld eine wertvolle Ressource, doch hat sich ihr Aufgabenprofil auch als Goldmine für den Bereich der Öffentlichkeitsarbeit herausgestellt. Das 111. Regiment ist dazu in der Lage, schneller auf Katastrophen zu reagieren und besser geeignet Überlebende ausfindig zu machen als es den örtlichen Such- und Rettungsteams möglich ist. Sie wurden sogar speziell entsendet, um Gerüchten über eine illegale BattleMech-Produktion auf dem Planeten Kwangjong-Ni in der Republik der Randwelten nachzugehen, doch wurde nichts entdeckt.

Die andere Einheit, das 19. Husaren-Regiment, ist ebenfalls eine kompetente Einheit, doch nicht so bemerkenswert wie das 111. Leichte-Reiterei-Regiment. In den letzten beiden Jahren hat Exekutivoffizier La Rou ein persönliches Interesse an dem Regiment entwickelt. Zunächst war Brynn besorgt, dass es sich um die Anfänge eines Spielzugs gegen sie handeln könnte, doch wurde es schnell klar, dass das 19. in eine fortschrittliche Kadereinheit entwickelt wird. Wenn La Rou die Kontrolle übernimmt, gehen die meisten Analysten davon aus, dass das 19. Regiment beschäftigt sein wird, den Rest des Korps auf den Stand der SBVS zu bringen.

62. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Rephaim-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ivanka Stalitsna

Die 62. Königliche BattleMech-Division ist derzeit eine Einheit, die in der Vergangenheit lebt. Sie hat eine farbenfrohe Geschichte, hat aber in letzter Zeit nicht allzu viel bewerkstelligt. Es ist fast so, als würde die Einheit ihrem Spitznamen gerecht werden wollen, der sich auf eine uralte hebräische Legende bezieht, die Furcht erregende Riesen beschreibt.

General Stalitsna ist eine neu ernannte Befehlshabende Offizierin und hat einiges an harter Arbeit vor sich liegen. Der Mangel an Disziplin, sowohl von den ehemaligen Divisionsführern als auch von der Korpsführung des IV. Korps, kombiniert mit dem protektionistischen Wesen der SBVS-Offiziere, die kurz vor dem Ruhestand stehen, hat Stalitsnas Versuche, schlechte Offiziere zu ersetzen, nur noch schwerer gemacht.

142. BATTLEMECH-DIVISION (Die Ingress-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tomeka Andree

Die 142. BattleMech-Division, das Epizentrum des Zustroms von potentiellen Ruheständlern, hat den härtesten Kampf auszutragen – mit der Politik von Tharkad. Der Großteil des Offizierskorps konzentriert sich auf die verschiedenen gesellschaftlichen Netzwerke auf der lyranischen Hauptwelt. Somit bleiben nur die jüngeren Offiziere und Unteroffiziere übrig, um das nominelle Funktionieren der Division zu gewährleisten.

Neben der schlichten Ablenkung durch die lyranische Gesellschaft belasten die unterschiedlichen Fraktionen die Divisionen, da die Offiziere, die diese Fraktionen unterstützen, immer wieder aneinandergeraten. Während die Kommandostruktur der Division völlig chaotisch ist, haben die Soldaten aber viel Erfahrung damit gesammelt, in den gefrorenen Wüsten von Tharkad zu kämpfen.

44. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION (Die Desperados)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Roger "Colt" White

Als die am stärksten abgeschottete Division im VI. Korps müht sich General Whites Kommando unter einem Mann ab, dessen Methoden ihn ein bisschen zu einem abnormen Kommandeur der SBVS machen. Zwar leiden auch General White und sein Stab unter dem Zustrom von potentiellen Ruheständlern in die 44. Division, doch erlauben sie es ihnen nicht, sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen. Aggressives Training ist an der Tagesordnung, doch entsendet die 44. Division zudem oft ohne Befehl Truppen, um sich um Piraten oder zivile Unruhen zu kümmern. Durch dieses Vorgehen gerät die Einheit oft in Schwierigkeiten, doch hat es der Division auch Lob dafür eingebracht, Probleme bereits zu lösen, ehe die normale Befehlskette hätte reagieren können, was ihnen auch ihren Spitznamen eingebracht hat.

103. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Atlantis-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cesar Lamb

Von allen Divisionen des VI. Korps hat die 103. Panzergrenadierdivision die wenigsten offiziellen Einsätze erlebt. Der Gerichtshof des Sternenbundes verurteilte die Besitzer der Tainjin BattleWorks dafür, Sternenbund-Entwürfe an andere Gruppierungen verkauft zu haben. Das Commonwealth weigerte sich, sich einzumischen, weil sie es als Angelegenheit des Sternenbundes erachteten. Aus diesem Grund fiel die 103. Panzergrenadierdivision im Jahre 2761 in Tainjin ein. Nach einer Belagerung, die einen Monat andauerte und schnell die stark begrenzten Truppen von TBW überwältigte, marschierten sie schließlich ein. Die Besitzer wurden zwar verhaftet, doch dabei wurden auch zwanzig Personen in dem Zwischenfall getötet. Das fehlende Wehrmaterial des Sternenbundes wurde immer noch nicht ausfindig gemacht.

133. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Reaper-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Addison "Kitty" Komiskey

Die 133. Panzergrenadierdivision, die im Herzen des lyranischen militärisch-industriellen Komplexes stationiert ist, hatte im letzten Jahrzehnt die meisten Konflikte mit der örtlichen Bevölkerung im gesamten VI. Korps auszustragen. In einem Versuch, die Beziehung zur Bevölkerung zu verbessern, arrangierte General Komiskey eine Reihe von Trainingsmissionen mit der Coventry-Akademie. Zunächst lief das Training gut und beide Seiten lernten aus der Erfahrung. Als beide Seiten allerdings ein stärkeres Gefühl der Konkurrenz entwickelten, stiegen die Spannungen an, was letztlich in einer gewaltigen Schlägerei nach einer Mission mündete. Nicht nur haben sich durch dieses Ereignis die Ortsansässigen weiter gegen die Division gewandt, einige Lyraner in der Division haben sich auch noch auf ihre Seite geschlagen, was nach dem Ende der Kämpfe zu einer sehr entzweiten Kultur geführt hat.

XX. KORPS

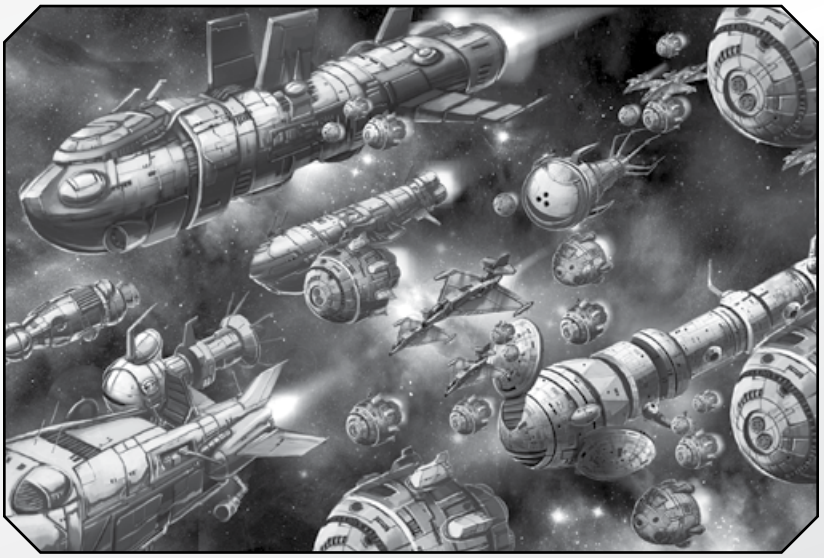
Zwar hatte General Surbans Umstrukturierungen dramatische Auswirkungen auf die Kompetenz des XX. Korps, doch hängt es in Sachen Effektivität nach wie vor dem XXVIII. und dem XXXI. Korps deutlich hinterher. Dies ist außerordentlich problematisch, weil das XX. Korps das größte Korps in der 13. Armee ist; das einzige, das über fünf volle Divisionen verfügt. Es wurde viel über den Mangel an Königlichen Einheiten im XX. Korps diskutiert, doch glaubt die Armeeführung nicht, dass Bürgerschaft in der Hegemonie und bessere Ausrüstung einen so großen Unterschied machen, besonders auf Korps-Ebene. Als Versuch, das Korps zu unterstützen, wurde das Hauptquartier des XX. Korps zu einem Teil des Hauptquartiers der 13. Armee gemacht. General Surbans Stab arbeitet mit Vertretern der Führung des XX. Korps zusammen, um ihr Können und ihre Bildung zu verbessern.

FÜHRUNG

Der Tod von General Keskepoltis vor drei Jahren katapultierte Raymond McGavern schneller zur Führung des Korps, als irgendjemand erwartet hätte. Er hat zwar gute Arbeit darin geleistet, das XX. Korps zu erhalten, doch braucht das Korps deutlich mehr als das. Da er einen Kommandostab geerbt hat, muss McGavern einige Personen befehligen, die geglaubt hatten, dass sie zu dem Posten befördert werden würden, den jetzt er innehält. Dies verringert den Zusammenhalt und sorgt zu einem ungesunden Ausmaß von internen Querelen. Die Situation sollte sich im Lauf der Zeit verbessern, da Offiziere auf Posten versetzt werden, die größere Aussichten auf eine Beförderung haben. Allerdings wird das XX. Korps nur langsam auf echte Probleme reagieren können, bis es so weit ist.

LOGISTIK

Abgesehen vom 902. Königlichen Husaren-Regiment erhält kein Teil des XX. Korps mehr als die Standardzuweisung von den SBVS. Oder vielmehr gesagt ist es so geplant; viele Lieferungen werden verzögert, weil es aufgrund der Terminschwierigkeiten der Transportunterabteilung Probleme bei der Lieferung gibt. Dies gilt zwar für die gesamten SBVS, doch scheint das XX. Korps davon härter betroffen zu sein als der Rest. Glücklicherweise sind örtliche Kaufleute gerne dazu bereit, die Bedürfnisse des Korps zu erfüllen, doch lässt das McGaverns frei verfügbares Budget viel zu schnell zusammenschrumpfen.



UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 902. Königliche Husaren-Regiment, eines der neueren Unabhängigen Regimenter in den SBVS, ist noch dabei, eine eigene Persönlichkeit zu entwickeln. Da es als die nächste Generation der Kavallerietruppen konzipiert wurde, ist das gesamte Regiment auf dem Schlachtfeld zu Geschwindigkeiten von über sechzig Kilometern pro Stunde imstande. Das 902. Husaren-Regiment arbeitet eng mit dem 100. Husaren-Regiment zusammen, um größeres Können auf dem Schlachtfeld zu entwickeln, doch ist der Prozess nicht gerade geschmeidig. Das 100. Regiment ist zwar erfahrener, doch mangelt es ihm an der Ausrüstung, um mit ihren jüngeren Kollegen mitzuhalten. Die starken Sympathien für die Republik der Randwelten im 100. Regiment haben abseits des Schlachtfelds zu Schwierigkeiten zwischen den Einheiten geführt, da die Königlichen Soldaten keine große Liebe für Peripherie-Regierungen haben.

209. BATTLEMECH-DIVISION (Die Ardennen-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Stewart "Tripp" Stimpson VI
Die Ardennen-Division, die von einer terranischen Einheit abstammt, die den Frieden zwischen Regionen wahrte, die eine lange etablierte Abneigung gegeneinander hatten, findet sich wieder einmal in einer solchen Position wieder. Im Jahre 2758 reagierte die Division auf einen Angriff der Republik gegen die lyranische Welt Mercedes. Nachdem sie die verantwortliche Brigade zerschmettert hatten, musste die 209. Division unmittelbar darauf auf einen lyranischen Gegenangriff auf Stanley reagieren. Die 209. ließ die 6. Lyran Guards schwer angeschlagen zurück, doch waren die Kämpfe nur relativ kurz, da es General Stimpson schließlich gelang, sich mit seinem Pendant General Burns zu einigen, ehe Stanley oder die Guards zu großen Schaden erlitten hatten. Die Versetzung nach Halfway war eine angenehme Ruhepause für die Einheit.

308. BATTLEMECH-DIVISION (Die Punjabpass-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Latricia Bao
Die 308. BattleMech-Division ist der Fokuspunkt eines neuen strategischen Experiments der SBVS. Die Luft-/Raumressourcen der 308. Division wurden im Lauf des letzten Jahres verdoppelt. Eine Denkrichtung in der Berufsheeresabteilung ist, dass die Vergrößerung der integralen Luft-/Raumeinheiten dramatisch die Möglichkeiten der Bodentruppen steigern wird. Die Division wird in den nächsten Jahren überwacht werden, um zu überprüfen, wie die neuen Ressourcen die Leistungen der 308. beeinflussen werden.

General Bao misstraut diesen Veränderungen, da sie glaubt, dass die Einschränkung der taktischen Optionen ihrer Bodentruppen zugunsten solcher, die von Luft-/Raumjägern unterstützt werden können, keine gute Idee ist. Es liegt in den Händen ihres Luft-/Raumkommandeurs, Oberst Glen Bandy, sie vom Gegenteil zu überzeugen.

148. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Jacob-R.-Winstrom-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Harmony Tran
Die 148. Panzergrenadierdivision erholt sich gerade von einem Schwarzmarktskandal und hat im Lauf des letzten Jahres dramatische Veränderungen in ihrer Führungsstruktur durchlaufen. Wo andere Divisionen trainieren und immer näher zusammenrücken, da fällt die 148. Division zunehmend auseinander, während Offiziere Hintergrundüberprüfungen durchführen und Kontoauszüge kontrollieren. Wenn die Ermittlung in vier bis fünf Monaten zu einem Abschluss gebracht sein wird, werden die verbleibenden Verschwörer entfernt und die Einheit kann unter einem neuen Offizierskorps wieder Vertrauen aufbauen.

General Tran war überraschenderweise von dem Angriff der Militärstaatsanwaltschaft auf ihre Division völlig überrumpelt. Es sagt zwar positive Dinge über ihren Charakter aus, doch ist die Führung der 13. Armee gleichermaßen unzufrieden mit ihrer Aufmerksamkeit bezüglich der Aktionen ihrer Truppen.

173. PANZERGRENADIERDIVISION (Hell's Escorts)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor David Logan
Die 173. Panzergrenadierdivision konzentriert sich in letzter Zeit stark auf den Einsatz verbundener Waffen. Wo bei der normalen Organisation der SBVS Infanterie und BattleMechs in unterschiedlichen Regimentern agieren, lässt General Logan seine Bataillone als vermischte Gruppen zusammenarbeiten. Zunächst stürzte die Belastung der veränderten Berichtsstruktur die Einheit ins Chaos, was zu anwachsenden Konflikten zwischen den Kommandos führte, doch nachdem sie sich zwei Jahre nur auf ihr Training konzentriert hat, fühlt sich die Division nun ausgesprochen wohl damit, in Einheiten der verbundenen Waffen eingesetzt zu werden. Der Kommandostab ist außerordentlich gespannt zu sehen, wie sich dieser Zusammenhalt auf dem Schlachtfeld auswirken wird und versucht, einen Kampfeinsatz zugewiesen zu bekommen, doch bislang leider ohne jeden Erfolg.

174. PANZERGRENADIERDIVISION (Niemals aufgeben, niemals kapitulieren!)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kelvin Nguyen
General Nguyen, der denselben Planeten mit dem Stab der Armee und dem Stab der Korpsführung teilt, hat versucht, seine Division so beschäftigt zu halten, wie es ihm nur möglich war. Sein einfacher Wunsch, die Kritik seiner Kommandeure zu meiden, hat der 174. Division auf dem Schlachtfeld massiv geholfen. Zusätzliche Zeit, die mit Drills verbracht wird, hat es der Division ermöglicht, vorherzusehen, was ihre Kameraden tun werden. Das erlaubt es ihnen, auf dem Schlachtfeld erstaunlich schnell zu reagieren. Das intensive Training hat die Truppen ein wenig erschöpft, weshalb General Nguyen die Urlaubszeiten für die Truppen erhöht hat. Ein großer Teil von Nguyens Erfolg kann seinem Stab zugeschrieben werden, besonders seinem Stabsoffizier für Führung und Organisation Oberst Daffyd Ho Jang.

XXVIII. KORPS

Wenn die 13. Armee nur ein Korps entsenden müsste, um eine wichtige Mission zu erfüllen, dann wäre es vermutlich das XXVIII. Korps. Das XXVIII. Korps ist kleiner als das XX. Korps, verfügt aber über die allgemein größte Kompetenz. Außerdem verfügt es, obwohl es nur über eine einzige BattleMech-Division verfügt, mit der 181. Königlichen Panzergrenadierdivision über mit die beste Ausrüstung in den gesamten SBVS. Und auch wenn das XXVIII. Korps über zwei Unabhängige Regimenter verfügt, genau wie das VI. Korps und das XX. Korps, so sind diese beiden Regimenter doch weitaus schwerer und somit besser darin, in Stellung gebrachte Gegner anzugreifen, wo die anderen Korps ihre Regimenter vor allem für Aufklärung und als Eingreiftruppen verwenden. General Surban glaubt an das Korps und gibt ihm mehr Freiheiten als den anderen Korps der 13. Armee.

FÜHRUNG

Generalmajor Redgar Hamilton befehligt das XXVIII. Korps seit fünf Jahren. Er hat einen guten Stab aufgebaut und gute Beziehungen zu seinen Truppen entwickelt. General Hamilton scheint ein geeigneter Kandidat zu sein, um General Surban zu ersetzen, sollte dieser die 13. Armee verlassen. Der ehemalige Bürger von Rasalhaag schloss sich den SBVS als MechKrieger an, um dem Draconis-Kombinat zu entkommen, und er blickt seitdem nicht zurück. Hamilton ist zwar kein brillanter Stratege, doch ist er sehr fähig darin, ein Team zusammenzustellen, das gut zusammenarbeitet, um seine Ziele zu erreichen. Er ist ein knallharter Zuchtmeister, doch belohnt er seine Untergebenen großzügig, indem er ihnen Posten in seiner Einheit oder anderswo findet, wo sie die Möglichkeit haben, weiter zu wachsen.

LOGISTIK

Da es an der Grenze zur Republik stationiert ist, mangelt es dem XXVIII. Korps häufig an den Grundlagen des täglichen Lebens, doch niemals an den Grundlagen des Kampfes. Die 181. Königliche Panzergrenadierdivision erhält die beste Ausrüstung, die der Sternenbund zu bieten hat, von fortschrittlichen Maschinen bis hin zu hochmodernen medizinischen Geräten und sogar den neuesten Noteputern. Das macht das Leben allerdings auch nicht einfacher, wenn schon seit zwei Monaten kein Toilettenpapier mehr übrig ist, und gleiches gilt für den Rest des XXVIII. Korps. Munition findet weiterhin ihren Weg zu den Divisionen, und auch Nahrung, aber alles andere, das nicht unmittelbar mit der Kriegsführung zusammenhängt, hat bestenfalls eine geringe Chance ebenfalls einzutreffen. General Hamiltons Beschwerden wurden mit Entschuldigungen und Versprechungen abgespeist, von denen viele ausgedruckt und an seine Truppen ausgeteilt wurden.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

In einer etwas ungewöhnlichen Organisationsform hat das XXVIII. Korps zwei Linienregimenter als Unabhängige Regimenter angehängt. Das 203. Einsatzregiment und das 305. Kampfregiment sind wirklich das Herzstück dessen, was wahrscheinlich eine neue Division werden wird, um das XXVIII. Korps auf eine volle Stärke von fünf Divisionen zu bringen. In der Zwischenzeit übernimmt das 203. Regiment für das Korps die Aufgabe als Leichte-Reiterei-Regiment, während das 305. Regiment die Feuerkraft verschiedener Divisionen unterstützt. Würde ein tatsächlicher Krieg mit Feuergefechten beginnen, würde sich das 305. Regiment wahrscheinlich der 181. Division anschließen. Auch wenn letztere Einheit eine Königliche Division ist, würde die zusätzliche Feuerkraft dem XXVIII. Korps eine überraschende Offensivemacht verleihen.

409. BATTLEMECH-DIVISION (Die Liga-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kendra Pol'Mu'La
Die 409. BattleMech-Division, das Geschenk der Liga Freier Welten an die SBVS, ist die einzige BattleMech-Division im XXVIII. Korps. Die Einheit im Lyranischen Commonwealth dienen zu lassen, war ein politischer Gewinn, doch wurde die Entscheidung nicht von allen unterstützt. Einige Lyraner fühlen sich von der Geschichte der Division mit der Liga beleidigt, während zahlreiche Bürger aus den Freien Welten sich darüber ärgern, dass die Division nicht die Liga beschützt. Doch ist das Gegenteil auch wahr, denn manche empfinden die Anwesenheit der Division als Anlass für Stolz auf ihre Nation. Die Einheit würde es zwar vorziehen, frei von Kontroversen zu sein und sich einfach auf ihre Arbeit konzentrieren zu können, doch haben sie nicht erlaubt, dass gelegentliche Proteste oder Geschichten in den Medien sie aus der Spur bringen.

181. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (The King's Own Scots Rifles)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor William Stewart
Obwohl die 409. die einzige BattleMech-Division im XXVIII. Korps ist, ist die 181. Königliche Panzergrenadierdivision der Fokuspunkt jeder Offensivaktion. Die Division stammt von einer nordeuropäischen Militäreinheit ab, und ihre lange Geschichte hat dafür gesorgt, dass viele der besten Soldaten in der Hegemonie einen Posten in der 181. Division anstreben. Die Soldaten der Division sind nicht nur Experten für Präzisionsbeschuss, sie sind auch hervorragend darin, Deckung zu suchen, selbst im offensten Gelände. Dieses Merkmal erlaubt es ihnen, aggressiv zu sein, wo der Gegner dies von einer Infanterietruppe niemals erwarten würde.

186. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Schwarze Flut)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Conner Stefanopolis
Die 186. Panzergrenadierdivision, die derzeit Reese Station zugeteilt ist, ist die Reserve für das XXVIII. Korps. Da es inmitten des Commonwealth nur sehr unwahrscheinlich zu Unruhen kommen wird, kann die 186. jede der drei anderen Divisionen an der Grenze der Republik unterstützen oder ersetzen. Die 186. Division entsendet regelmäßig Truppen an die Grenze, so dass die anderen Divisionen längere Freistellungen oder ausgedehnte Trainingsmissionen durchführen können, ohne dadurch ihre defensiven Möglichkeiten zu schwächen. General Stefanopolis glaubt, dass das seine Truppen besser in Form hält als Drills hinter den feindlichen Reihen.

195. PANZERGRENADIERDIVISION (Das Leben ist, was du daraus machst)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Oprah Zapatista
Die 195. Panzergrenadierdivision, die „Partydivision" des XXVIII. Korps (und der 13. Armee), ist nichtsdestotrotz eine kompetente Kampfeinheit. Trotz der schlechten Reputation, die es seinen Kommandeuren einbringt, schätzt das XXVIII. Korps seine Fähigkeit, Spannungen in der Gruppe zu verringern sowie Wehrmaterial anzusammeln, das unter Umständen knapp ist. General Hamilton hat General Zapatista darum gebeten, die Sichtbarkeit der Aktionen ihrer Einheit zu verringern, doch andererseits ihre Aktionen nicht so sehr einzuschränken, dass die Moral darunter leidet. Sollte sie dieser Aufgabe nicht gewachsen sein, besteht die Möglichkeit, dass sie versetzt oder degradiert wird.

XXXI. KORPS

Viele Korps oder Armeen empfinden eine Division von Sprungtruppen als ihren Fähigkeiten zuträglich, doch scheint das XXXI. Korps ein fast ausschließlich auf Sprunginfanterie ausgelegtes Korps zu sein. Drei der Divisionen, fast sechzig Prozent der Truppen des XXXI. Korps, sind Sprungtruppen. Diese Organisation könnte von großem Nutzen sein, wenn es zu einer gewaltigen Offensivkampagne kommt, doch trotz der örtlichen Probleme der letzten Zeit scheint es unwahrscheinlich, dass dies der Fall sein wird. Dies hat das XXXI. Korps dazu gezwungen, ihre unkonventionelle Truppenzusammenstellung für weitaus konventionellere Missionen einzusetzen.

FÜHRUNG

Generalmajor Jason Quan ist eine polarisierende Gestalt, der sich gleichermaßen Freunde wie Feinde macht. Seine Beförderung zur Führung des XXXI. Korps spiegelt seinen außerordentlich riskanten, aber gleichzeitig höchst effektiven Führungsstil wieder. Ein Erfolg mit dem XXXI. Korps wird sehr schwierig sein, doch könnte er wahrlich stolz darauf sein. Im Lauf der letzten Jahre haben die meisten Mitglieder seines Kommandostabs, die seinem Führungsstil nicht zugestimmt haben, das XXXI. Korps verlassen, doch bleiben einige wenige Starrköpfe bestehen. Das hat es schwierig gemacht, das gesamte Korps auf die gleiche Wellenlänge zu bringen, wobei Bereiche in Krisenregionen, die vom XXXI. Korps bewacht werden, den Preis bezahlen, weil die Reaktionen so langsam ausfallen. Wenn General Quan nicht dazu in der Lage ist, die inneren Streitigkeiten zu schlichten, wird er wohl ein Gespräch mit General Surban darüber führen müssen, dass sein Korps seine Ziele nicht erfüllt.

LOGISTIK

Der Umstand, dass die Divisionen an der Grenze zwischen dem Lyranischen Commonwealth und der Liga Freier Welten stationiert sind, kann die Versorgung des XXXI. Korps schwierig gestalten. Zwar ist dies nicht die problematischste Grenze in der Inneren Sphäre, doch verlangsamen die Zollinspektoren manche der Lieferungen. Immerhin sorgt der starke Wettbewerb zwischen den Produzenten aus der Liga und dem Commonwealth dafür, dass es nur selten zu Knappheiten an Verbrauchsgütern kommt. Bei anderen Gegenständen sorgen der Mangel an Königlichen Einheiten und der Umstand, dass das XXXI. Korps nicht weiter hervorsticht dafür, dass das Korps auf der Versorgungsliste nach unten rutscht, so dass es seine Truppen mit Mechs, Fahrzeugen und Jägern ausstatten muss, die allgemein verfügbar sind. Die Ausnahme hierzu ist die 409. BattleMech-Division, die von den LCS ausgerüstet wird.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Im Gegensatz zu vielen anderen Unabhängigen Regimenter werden die Regimenter des XXXI. Korps nicht unabhängig eingesetzt. Stattdessen werden sie verwendet, um Divisionen zu verstärken, wenn es erforderlich ist. Das 10. Sturmregiment stellt allen Sprunginfanteriedivisionen, die es benötigen, zusätzliche Schlagkraft zur Verfügung (in seltenen Fällen auch der 196. Division). Auf ähnliche Weise wurde das 1002. Unabhängige Luftgeschwader verwendet, um die Sprungtruppen möglichst gut zu sichern, wenn sie sich auf den Gegner fallen lassen sowie um beweglichere Feinde festzunageln, so dass die 438. anrücken und sie in Stücke reißen kann. Das 687. Artillerieregiment hat beizeiten alle Divisionen unterstützt, um den Gegner zu fixieren oder ihn zu zerschmettern, wenn er sich verschanzt hat.

Zwar sind alle drei Regimenter kompetent darin, andere Divisionen zu unterstützen, doch können sie auch als improvisierte Brigade zusammenarbeiten. General Quan hat sie noch niemals auf diese Weise eingesetzt, doch hat er Notfallpläne für den Fall, dass er der Meinung ist, dass ein Angriff nur eine Ablenkung darstellt und er reagieren muss, ohne seine anderen Divisionen zu verkleinern.

438. BATTLEMECH-DIVISION (Die Commonwealth-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ludwig von Straussburg
Die 438. BattleMech-Division, die lyranische Antwort auf die Gründung der 409. BattleMech-Division, ist sehr lyranisch in der Zusammenstellung ihrer Einheiten. Da ein großer Teil ihrer BattleMechs aus schweren oder überschweren Maschinen besteht, mag die 438. Division mehr wie eine Commonwealth-Einheit erscheinen. Doch aufgrund der SBVS-Taktiker und Offiziere agiert sie nicht wie eine solche. Zwar handelt es sich um eine der massivsten Divisionen in den SBVS, doch verfügt sie über ausreichend Aufklärungstruppen um zu vermeiden, dass sie vom Gegner in die Unterzahl gedrängt wird. Die Lyraner haben sogar zu diesen Bemühungen beigetragen, indem sie eine volle Kompanie von *Commandos* zur Verfügung stellen und sich auch um die Wartung kümmern. Es handelt sich um die einzigen *Commandos*, die vom Commonwealth außerhalb der LCS eingesetzt werden.

196. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Bankdrücker)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Carol Po
Die 196. Panzergrenadierdivision, die primäre Defensivtruppe des XXXI. Korps, hat eine weitaus größere Verantwortung als die meisten Panzergrenadierdivisionen. Da sie über so viel offensive Ausrüstung verfügt, hat die 196. Division vor allem daran gearbeitet, wie sie sich in die gewonnenen Gebiete der anderen Einheiten des XXXI. Korps bewegen und das Territorium dann halten kann. Es ist zwar ungewöhnlich für eine Division, derartig spezialisiert zu sein, doch im XXXI. Korps ist normal nicht die Norm.

General Po übernahm das Kommando über die Bankdrücker im Jahre 2763 und müht sich seitdem mit den fest verwurzelten Einstellungen ihrer Offiziere zum Thema Verteidigung ab. Sie ist normalerweise eine eher offensiv gestimmte Offizierin und schlägt ihren Kopf gegen die Wand in dem Versuch, eine Möglichkeit zu finden, zu ihrem Stab durchzudringen.

133. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Fliegenden Nonnen)
Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Claude Le Gaugen
Die 133. Sprunginfanteriedivision ist vor allem für ihr viertes Regiment bekannt, das ausschließlich aus Soldaten mit schottischer Abstammung besteht. Die Kombination aus Kilts und Sprungtornistern ist für Feinde und Verbündete gleichermaßen verstörend. Die 133. Sprunginfanteriedivision verdiente sich ihren Spitznamen, als das siebte Regiment dem vierten einen Streich spielen wollte und während einer Inspektion im vollen Ordenskleid erschien. Der Streich ging zwar etwas nach hinten los, da die gesamte Division dadurch einen Namen weg hatte, doch hat sich die Einheit mit der Zeit daran gewöhnt und wird nicht mehr ärgerlich, wenn andere Soldaten es ins Gespräch bringen.

General Le Gaugen, der mittlerweile aufgehört hat, seinen Soldaten inoffizielle Bestrafungen zu erteilen, wenn sie ihn Mutter Oberin nennen, fleht das Hauptquartier der 13. Armee um eine Versetzung an.

178. SPRUNGINFANTERIEDIVISION
(Ich bin keine Nummer, ich bin ein freier Mensch!)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Winston Churchill Mather
Die 178. Sprunginfanteriedivision hat eine lange Geschichte, die bis zum Zweiten Sowjet-Bürgerkrieg zurückreicht. Eine Gruppe von entkommenen politischen Gefangenen erlangte Zugriff auf Waffen und wurde zu Guerillakämpfern im östlichen Teil des Krieges. In der Zeit, in der sie Gefangene gewesen waren, war ihnen die Verwendung ihrer Namen nicht zugestanden worden. Als sie dann zurückschlugen, antworteten sie mit einem Zitat aus der Popkultur, das zu ihrem Motto geworden ist.

Der Stabsoffizier für Führung und Organisation der 178. Division, Oberst Vera Kallinin, ist eine ehemalige Lehrerin in Fort Forlough; unter ihren Anweisungen hat die Operationsabteilung begonnen, detaillierte Pläne für sowohl Offensiv- als auch Defensiveinsätze zu entwickeln.

204. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Krötenechsen)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor G. Jefferson "Jeff" Fitzsimmons
Divisionen sollen in sich geschlossene Kampfeinheiten sein, die zusammenarbeiten, um jede Situation zu lösen, die nicht gerade epische Ausmaße hat, doch ist die 204. Sprunginfanteriedivision dann am besten, wenn sie gerade nicht zusammenarbeitet. Wo sich die meisten Truppen zusammenballen, um den Gegner anzugreifen, da fällt die 204. Division einfach über ihren Gegner her, von vorne und hinten, von links und rechts. Das Chaos verschlingt beide Truppen, doch die 204. scheint darin geradezu aufzugehen. Sie verkrüppeln Gegner, die die Situation nicht unter Kontrolle haben und verbinden sich dann mit dem Rest ihrer Einheit, so dass ein Spinnennetzmuster in der ganzen gegnerischen Formation entsteht.

13. FLOTTE

Viele Flotten des Sternenbundes sind an ihre Aufgabe gebunden, eine Region des Weltraums zu patrouillieren, was hoch beweglichen Plünderern erlaubt, zwischen den Regionen hin und her zu tanzen und die Mitgliedsstaaten ins Chaos zu stürzen. Die 13. Flotte ist darauf ausgelegt, dieses entscheidende Problem zu vermeiden. Da sie keine Region beschützen muss, muss die 13. Flotte sich keine Sorgen darum machen, dass sie ihre Schutzbefohlenen zurück lässt, wenn sie solche Langstreckenplünderer zur Strecke bringen.

Ein Beispiel dieser Mission wurde offenkundig, noch ehe Simon Cameron getötet wurde. Angebliche „Banditentruppen" griffen die Ränder der Inneren Sphäre an. Zwischen den Überfallangriffen der Peripherie, den Mitgliedsstaaten, die ihre Kämpfe durch Stellvertreter austrugen und den tatsächlichen Banditen war die 13. Flotte damit beschäftigt, einen großen Bereich abzudecken. Sie arbeitete Hand in Hand mit der 8. Flotte zusammen, und so waren sie dazu in der Lage, die Plünderer aufzuspüren und zu bestrafen.

FÜHRUNG

Admiral Oliver Finch ist ein Kommandeur, der sich nicht allzu viel einmischt, was ihn zu einer hervorragenden Wahl für die 13. Flotte macht. Da jede Schwadron wie ein Wolfsrudel agiert, wäre ein Kommandeur, der jedes Detail zu kontrollieren versucht, in dieser Position wirklich ungeeignet. Zwar befehligt er die 131. Hetzschwadron selbst, doch erlaubt er den anderen drei Divisionsführern viel Bewegungsfreiraum und unterstützt die meisten ihrer Entscheidungen. Das hat Admiral Finch in der 13. Flotte sehr beliebt gemacht, doch hat es dieses Vertrauen schwierig für ihn gemacht, seine Berichte zur Disziplinierung einzusetzen, da er ihnen viel zu sehr wie ein Freund erscheint.

EINSATZ

Die 13. Flotte wurde im vergangenen Jahrhundert nur vier Mal zusammengerufen und jedes Mal aus zeremoniellen Gründen. Außerdem hat die Flotte keinen definierten Bereich, den sie verteidigen muss, vielmehr begibt sie sich da hin, wo die Action stattfindet. Oder dorthin, wo sie erwartet wird. Im Augenblick patrouilliert die Flotte Bereiche des Lyranischen Commonwealths und der Liga Freier Welten, wo sie Banditengruppen, Piraten und Soldaten der Mitgliedsstaaten jagt, die andere Nationen angreifen. Zum Glück für die 13. Flotte haben die Lyraner und die Bürger der Freien Welten keine allzu großen Probleme mit dem Auftauchen von Schwadronen auf Patrouille, im Gegensatz zu manchen anderen Nationen des Sternenbundes.

HEIMATHAFEN

Die 13. Flotte hat noch nicht einmal einen offiziellen Heimathafen, doch kehren die Schiffe der Flotte nach New Earth zurück, wenn sie nachgerüstet werden müssen. Neuzugänge treffen sich mit den ihnen zugeteilten Schwadronen in der Schiffswerft, in der die neuen Schiffe gebaut worden sind. Wenn es um einfache Wartung oder Neubetankung geht, verwenden die Schiffe der 13. Flotte den Stützpunkt, der ihrem Aufenthaltsort am nächsten ist. Dies hat dazu geführt, dass alle SBVS-Häfen mehr Wehrmaterial führen, als man erwarten würde, nur für den Fall dass eine dieser Einsamer-Wolf-Schwadronen auftaucht.

131. HETZSCHWADRON (Wolfsrudel)

Befehlshabender Offizier: Admiral Oliver Fitch

Die leichteren Schiffe der 131. Hetzschwadron sind dafür ausgebildet, buchstäblich unter dem Radar des Feindes abzutauchen, sich zu verbergen und sich mit absoluter Heimlichkeit zu bewegen, um Plünderer dazu zu bringen, sich zu zeigen. Sie stellen dem Feind eine Falle und Admiral Fitch bringt seinen schweren Kreuzer der *Luxor*-Klasse in Position, um ihnen den Rest zu geben. Da Plünderer jeden größeren Felsen als potentielles Schiff der 131. Hetzschwadron betrachten, hat die Taktik einen weitaus größeren Einflussbereich, als die Schwadron physisch abdecken kann.

137. LINIENSCHWADRON (Die Jungs in Blau)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Nicholaus Langden

Manchmal ist es leichter, ein Gebiet abzudecken, wenn jedermann weiß, dass die Gesetzeshüter ganz in der Nähe sind und die Augen offen halten. Die 137. Linienschwadron übernimmt die schmutzige Aufgabe, jeden daran zu erinnern, dass sich die 13. Flotte in der Nähe aufhält, indem sie sehr öffentliche und eindrucksvolle Auftritte an Brandherden und örtlichen Stützpunkten hinlegt. Mit den schwersten Schiffen in der Flotte gibt die 137. Linienschwadron ein ausgezeichnetes Abschreckungsmittel ab. Wenn die Waffen eingesetzt werden müssen, ist die Schwadron allerdings sehr wohl dazu in der Lage, zu zeigen, wie effektiv die Kriegsschiffe der SBVS sein können.

139. LINIENSCHWADRON (Die Schiffe der Dunkelheit)

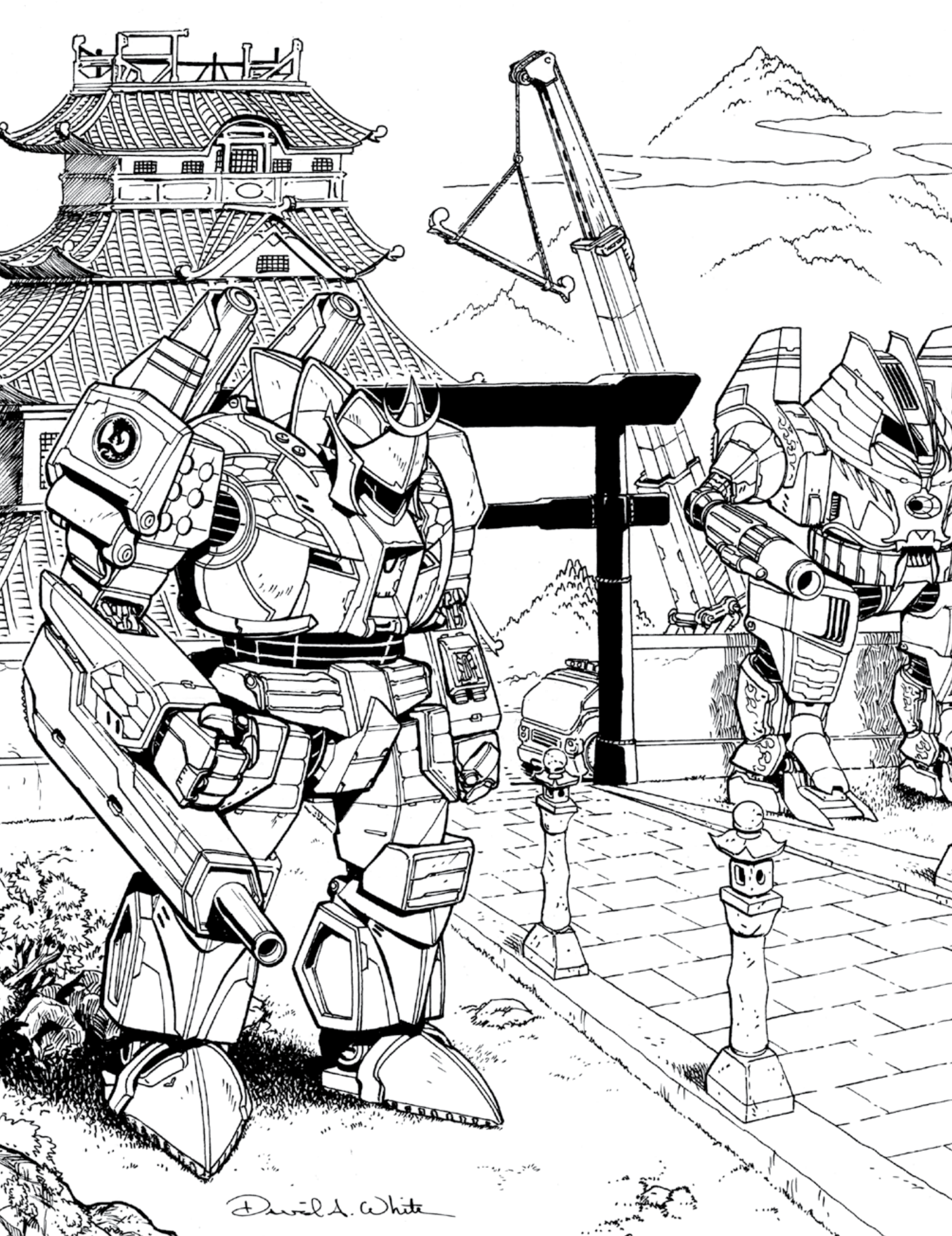
Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Tiffany Ilslip

Auch wenn sie eine ähnliche Kampfaufgabe wie die 137. Schwadron übernimmt, ist die 139. Linienschwadron ganz anders in ihrem operativen Profil. Anstatt öffentliche Auftritte zu machen, haben sie die weitaus gefährlichere Aufgabe, die toten Systeme zu patrouillieren. Zwar sind die sichersten Aufenthaltsorte für Banditen und Aufständische bewohnte Systeme, doch manchmal benutzen sie auch unbewohnte, um zwischen bewohnten Systeme zu reisen oder um dort ihren Stützpunkt aufzubauen. Die 139. Linienschwadron sucht Beweise für solche Geschehnisse und stellt sich der Gefahr, in einer feindseligen Umgebung angegriffen zu werden, sollte irgendetwas schief gehen.

138. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Rocketmen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Jin Vu

Die 138. Aufklärungsschwadron, die normalerweise Routinepatrouillen durchführt, führt auch zahlreiche Drills für den Krieg durch, in dem sie eine ganz andere Aufgabe übernehmen würden. Anstatt der Routinepatrouillen würden sie ein Ziel einschätzen, ehe es von der 13. Flotte angegriffen werden würde. Allgemein wird davon ausgegangen, dass sie sich heimlich in ein System begeben würden, um den Feind zu beobachten und dann Bericht zu erstatten, doch trainiert die 139. Schwadron auch Hochgeschwindigkeitsannäherungen, ehe sie ihre Lithium-Fusionsbatterien verwendet, um weg zu springen und die gesammelten Daten sicher mit dem Rest der Flotte zu evaluieren.

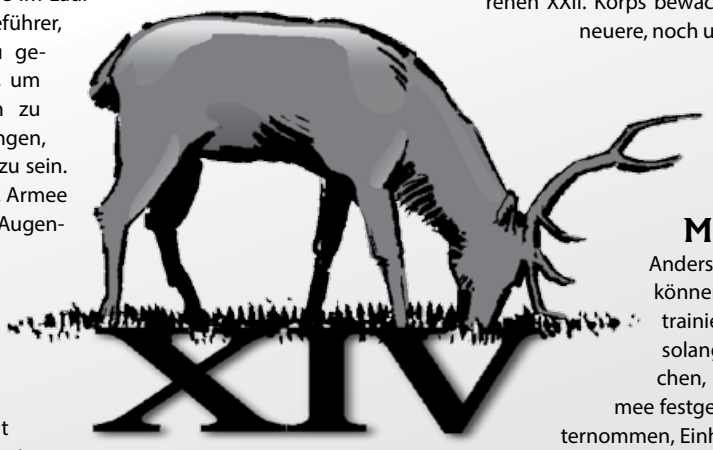

David A. White

14. ARMEE

Die 14. Armee, eine der größten Armeen in den SBVS, trägt die Verantwortung für die terranischen Distrikte des Draconis-Kombinats. Nicht nur mussten sie sich mit regelmäßigen Herausforderungen durch *Ronin*-Krieger während des Ersten Verstecken Krieges auseinandersetzen, sondern auch die Kämpfe zwischen Davion und Kurita während des Zweiten Versteckten Krieges zu einem Abschluss bringen. Heute kümmert sich die 14. Armee um die Grenzübergriffe des Dritten Versteckten Krieges an den drei Grenzen, die das Draconis-Kombinat mit dem Lyranischen Commonwealth, den Vereinigten Sonnen und der Terranischen Hegemonie teilt. Als Reaktion darauf hat die Berufsheeresabteilung der 14. Armee zusätzliche Truppen zugeteilt. Sie fügten ein viertes Korps hinzu und vergrößerten jedes Korps auf sechs Divisionen.

Trotz ihrer Nähe zur Terranischen Hegemonie ist die 14. Armee die ganze Zeit darum bemüht, ihre Ausrüstung voll funktional zu halten und Einheiten zu ersetzen, die im Kampf verloren gegangen sind.

Die zahlreichen Konflikte, die die Armee im Lauf der Jahre erlebt hat, haben die Armeeführer, Korpsführer und Divisionsführer dazu gebracht, ihre Truppen hart anzutreiben, um die neueren Soldaten kampftauglich zu machen und alle Einheiten dazu zu bringen, innerhalb von Momenten kampfbereit zu sein. Die Geschichte hat gezeigt, dass die 14. Armee nicht mehr bekommen wird als einen Augenblick der Warnung.



FÜHRUNG

General Daishin Makarau hat es geschafft, sein Hauptquartier auf Dieron in der Terranischen Hegemonie zu belassen, auch wenn die nächste Einheit in seiner Armee zwei Sprünge entfernt liegt. Er hat das Argument angeführt - und zwar offensichtlich erfolgreich - dass die Ressourcen, die vor langer Zeit zur Errichtung des großen Kommandozentrums auf Dieron aufgebracht worden sind, nicht vergeudet werden sollten, nur um das Hauptquartier der 14. Armee in die Mitte ihres Einsatzbereichs zu verlegen. Vielleicht wurde dem General dieses Privileg zugestanden, weil er so viele Jahre Erfahrung darin hat, die 14. Armee zu kommandieren. Oder vielleicht, wie einige seiner Gegner behaupten, hat der General einige politische Gefallen in Anspruch genommen, um in der Terranischen Hegemonie bleiben zu dürfen. Dies scheint zwar auf den ersten Blick eine wahrscheinliche Lösung zu sein, doch legt General Makarau keinerlei Wert auf die gesellschaftlichen und politischen Versammlungen, die seine Standesgenossen so gerne besuchen. Soweit man von seinen Untergebenen erfahren konnte, verbringt der General seine Zeit viel lieber damit, die Berichte seiner Korpsführer, Divisonsführer und sogar einiger Regimentsführer zu sichten, und tut dies auch oft.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die 14. Armee hat die Aufgabe, die innersten Planeten des Draconis-Kombinats zu beschützen, ein Gebiet, das am äußersten Rand bis nach Maule, Dover, Minowa und McComb reicht. Um seine Region am besten bewachen und beschützen zu können, hat General Makarau seine Korps in einer Verteidigung aus „Zwiebelschichten" organisiert. Die innersten beiden Schichten, die in größter Nähe zu Terra liegen, sind klein genug, um jeweils von einem Korps abgedeckt zu werden. Die äußerste Schicht besteht aus einem Gebiet, das doppelt so breit ist wie die inneren Schichten und wird somit von zwei Korps bewacht, von denen jede eine Hälfte der Breite der Schicht übernimmt.

General Makarau hat, ausgehend von der Erfahrungsstufe und der Divisionszuteilung, sein erfahrenstes Korps, das VIII. Korps, und sein am wenigsten erfahrenes Korps, das XIV. Korps, zusammen in der äußersten Schicht positioniert. Die mittlere Schicht wird von dem extrem erfahrenen XXII. Korps bewacht. Zu guter Letzt übernimmt das neuere, noch unerfahrene XXXII. Korps die innerste Schicht, in die schnell Einheiten aus der Terranischen Hegemonie versetzt werden zu können, um Unterstützung zu leisten, wenn sie erforderlich ist.

MISSIONEN

Anders als in manchen anderen Armeen können Korps- und Divisionsführer so trainieren, wie sie es für richtig halten, solange sie die Bereitschaftsziele erreichen, die das Hauptquartier der 14. Armee festgelegt hat. Es wird jeder Versuch unternommen, Einheitenkommandeure mit allen Ressourcen zu versorgen, die für ihre erfolgreiche Arbeit notwendig sind. Es werden sogar korpsübergreifende Trainingssitzungen abgehalten. Viele Kommandeure haben ihren Posten verloren, weil sie nicht für ausreichende Leistungsstandards sorgen konnten, und ein weiterer, Generalmajor Miram Romero von der 65. Infanteriedivision, wird sich bald den Reihen jener, die ihr Kommando eingebüßt haben, anschließen.

Jetzt wo die Spannungen in den Territorialstaaten steigen, hat General Makarau warnende Anweisungen erhalten, dass er sich auf die mögliche Versetzungen von Teilen seiner Armee einstellen soll. Der neue Posten der 20. Armee in den Außenwelten bedeutet, dass es unwahrscheinlich ist, dass seine Divisionen dorthin gehen werden, doch lassen die zunehmend brutalen Gefechte im Taurus-Konkordat und im Magistrat Canopus ihn vermuten, dass er seine Truppen in diese Richtung verlieren könnte. Entsprechend hat sein Stab Notfallbewegungsbefehle für jede Division und jedes Unabhängige Regiment in der 14. Armee entwickelt, für den Fall dass die Berufsheeresabteilung ihre Warnungen wahr macht.

VIII. KORPS

Mit einer Geschichte, die bis zum Vereinigungskrieg zurückreicht, ist das VIII. Korps, genau wie die anderen ursprünglichen Korps des Sternenbundes, schon lange ein heißbegehrter Posten in den SBVS. Im Vereinigungskrieg war es ein provisorisches Korps, doch machten die mangelnde Ausbildung und harten Kampfbedingungen in der Republik der Randwelten es schnell erforderlich, die anfänglichen Korpsführern eine ausführliche Ausbildung und Vorbereitung durchlaufen zu lassen. Diese Einstellung wurde von jedem folgenden Kommandeur weitergeführt, inklusive Generalmajor Ibrahim Nadrasana, dem aktuellen Kommandeur des VIII. Korps.

FÜHRUNG

Wie das XXII. Korps ist das VIII. Korps in einer Linie über seinen Einsatzbereich ausgebreitet. Diese reicht von Deshler nach Benjamin, wobei das Hauptquartier des VIII. Korps auf Apriki liegt. General Nadrasana ist ein Veteran in Sachen Korpsführung, da er auch das XXXII. Korps und das XXXV. Korps in der 15. Armee befehligte, ehe er die Führung des VIII. Korps übernahm. Da er nicht über den politischen Einfluss von vielen Armeeführern verfügt, ist es unwahrscheinlich, dass General Nadrasana jemals aufsteigen und eine Armee in den SBVS befehligen wird, doch ist er absolut zufrieden damit, verschiedene Korps zu führen, wobei seine Beförderungen ihm erlauben, prestigeträchtigere Einheiten zu kommandieren.

Da es im Einsatzbereich des VIII. Korps nur relativ wenige Planeten gibt, ziehen es die Divisionen vor, eine oder zwei Brigaden von Soldaten auf einem einzelnen Planeten zu stationieren. Dann schicken die Divisionen kleinere Einheiten zu den anderen Planeten, um die Farben zu zeigen und eine Sicherheitspräsenz auf jedem Planeten in ihrem Einsatzbereich zu erhalten.

LOGISTIK

Auch wenn es eines der ältesten Korps in den SBVS ist, leidet das VIII. Korps an seinem aktuellen Posten regelmäßig unter Versorgungsproblemen. Da das Korps in einem relativ dünn besiedelten Bereich des Weltraums postiert ist, gibt es nur wenige örtliche Hersteller, die dazu beitragen können, Versorgungslücken zu schließen. Da außerdem die 135. Königliche BattleMech-Division, die 17. Königliche Panzergrenadierdivision, das 102. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment und das 75. Königliche Husaren-Regiment alle ganz bestimmte Ausrüstung aus der Terranischen Hegemonie benötigen, hat die Logistikabteilung des Korpshauptquartiers die ganze Zeit damit zu tun, jedermann ordentlich versorgt zu wissen.

Auf der Habenseite verfügt Benjamin über zahlreiche Fabriken für Ersatzteile, so dass die nicht Königlichen Einheiten dort einen großen Teil ihrer Ersatzteile und zusätzlicher Panzerplatten erwerben können. Dies spart die Zeit, die ansonsten mit dem Warten auf die nächsten Versorgungsfahrten durch Lieferanten der SBVS verbracht werden würde und erlaubt es den Divisionen des VIII. Korps, eine höhere Bereitschaft zu erhalten als die anderen Divisionen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Unter den Unabhängigen Regimentern, die dem VIII. Korps zugewiesen worden sind, gibt es zwei Königliche Regimenter, das 102. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment und das 75. Königliche Husaren-Regiment. General Nadrasana deutet dies als ein Zeichen, dass die Königliche Abteilung seiner Führung vertraut, da seinem Korps zwei Königliche Divisionen und zwei weitere Königliche Regimenter zugesprochen worden sind. Wann immer es möglich ist verwendet General Nadrasana seine Unabhängigen Regimenter als seine persönlichen Truppen, die er anführt, um überraschende Übungsüberfälle auf die Divisionen des XVI. Korps durchzuführen. Die meisten dieser Offensivmissionen werden vom 139. und vom 231. Leichte-Reiterei-Regiment übernommen. Diese beiden Regimenter ziehen es vor, ihre Geschwindigkeit zu verwenden, um zuzuschlagen und zu überprüfen, wie schnell die defensiven Einheiten auf die Angriffe reagieren können. Auf Defensivmissionen verbinden sich das 139. und das 231. Leichte-Reiterei-Regiment häufig, um als Pseudo-Leichte-Reiterei-Regimentskampfverband zu agieren.

In letzter Zeit wurden Elemente des 102. und des 75. Regiments an das XIV. Korps verliehen, um dabei zu helfen, die unerfahrenen Truppen auszubilden, die den Großteil des XIV. Korps ausmachen. Die erfahrenen Königlichen Regimenter waren eine hervorragende Hilfe beim Training und haben den neuen Kommandeuren im XIV. Korps gezeigt, wie sie ihre Truppen effektiver anführen können. Außerdem stellten sie zusätzliche Gelegenheiten für die Kommandeure dar, ihre Einheit in die Schlacht zu führen, selbst wenn es sich nur um eine Übungsschlacht handelt. Das Training ist auch von Vorteil für die Königlichen Regimenter; es hilft ihnen dabei, frisch zu bleiben und nicht aus der Übung zu kommen, wenn es nicht viel zu tun gibt.

135. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Van-Diemen-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor David Rutherford

Die 135. Königliche BattleMech-Division wird von Generalmajor David Rutherford angeführt, einem Nachfahren von Generalmajor Bruno Rutherford, dem ersten Kommandeur des VIII. Korps während des Vereinigungskrieges. Der aktuelle General Rutherford hat es zu seinem Ziel gemacht, eines Tages das VIII. Korps zu befehligen, so wie sein Vorfahr es einst tat. Unglücklicherweise hat das für ihn bedeutet, dass er im Lauf seiner Karriere mehrere Gelegenheiten zur Beförderung ausgeschlagen hat, um seinem tatsächlichen Ziel näher zu kommen.

Nachdem er das Kommando über die 135. Königliche BattleMech-Division übernommen hat und sich in den letzten fünf Jahren hervorragend geschlagen hat, kontaktierte Rutherford Generalmajor Nadrasana und General Makarau bezüglich seines Ziels, das Kommando über das VIII. Korps zu übernehmen. Davon ausgehend, dass seine Leistungen weiter auf diesem hohen Niveau bleiben, wird General Rutherford sein lebenslanges Ziel vermutlich erreichen können.

160. BATTLEMECH-DIVISION (Die Sirius-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lee Sonwei

Aufgrund der zahlreichen Ersatzteilfabriken und des Hauptquartiers der 14. Flotte im Benjamin-System trägt die 160. BattleMech-Division eine große Verantwortung. Aufgrund all dieser Ressourcen auf dem Planeten bleibt auch der Großteil der Division auf dem Planeten und schickt nur gelegentlich Bataillone auf eine Patrouille. Zum Glück bieten die Fabrikkomplexe zahlreiche Gelegenheiten zum Training in den stählernen Dschungeln aus Fabriken. General Sonwei ist ein Perfektionist und hat Trainings- und Versetzungspläne erstellt, um sicherzustellen, dass jedes Bataillon dasselbe Ausmaß an Training und die gleiche Zeit an allen guten und schlechten Posten erhält.

3. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Schrotter-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jose Ordonez

General Ordonez ist ein unauffällig aufsteigender Stern in der 14. Armee. Im Gegenteil zu General Engen, die gar nicht anders kann als die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, lässt General Ordonez lieber seine Taten für sich sprechen. Kritiker der Schrotter-Division verwenden den Spitznamen der Division als Beleidigung. Sie behaupten, dass die Division kaum etwas anderes ist als Schrott und dass ihr offizieller Spitzname dies sogar beweist. General Ordonez hat seine Truppen ermuntert, den Spitznamen als ein Ehrenabzeichen zu sehen; entsprechend versucht die Division, ihre neuere Ausrüstung gegen die ältere Ausrüstung anderer Einheiten einzutauschen. Indem sie ältere Ausrüstung verwenden, straft die 3. Panzergrenadierdivision ihre Kritiker Lügen, da sie zeigt, dass es der Krieger im Inneren ist, nicht die Ausrüstung, die zählt.

65. INFANTERIEDIVISION (Stärke durch Überzahl)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Miriam Romero

Die 65. Infanteriedivision ist eine ehemals stolze Division, die aufgrund ihrer aktuellen Kommandeurin, Generalmajor Miriam Romero, auf dem absteigenden Ast ist. Als Offizierin, die einmal ein Bataillon befehligt hat, ehe sie in den Stabsdienst versetzt wurde, scheint sie in ihrer aktuellen Position vollkommen überfordert zu sein. Als der letzte Kommandeur der 65. Division die Einheit verließ, stellte General Romero zahlreiche Anträge an ihre Vorgesetzten, um wieder in die Kommandoränge wechseln zu können. Da er wusste, dass die 65. eine solide Division mit exzellenten Regiments- und Bataillonsführern ist, und weil er auf vier Jahre hervorragender Leistungen zurückblicken konnte, stimmte General Makarau zu. Nur eineinhalb Jahre später bereut er diese Entscheidung bereits.

17. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Frieden durch überlegene Feuerkraft)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Saki Nagasato

Generalmajor Saki Nagasoto hat zu den Themen Kampf und Führung eine eher vereinfachende Einstellung. Ihr persönliches Motto, dass auch die 17. Königliche Panzergrenadierdivision übernommen hat, ist „Frieden durch überlegene Feuerkraft". Bei einem gesellschaftlichen Ereignis, das General Makarau für alle Korps- und Divisionsführer ausrichtete, betrank sich General Nagasato und wird seitdem folgendermaßen zitiert: „Vergesst dieses Gewinnen von Herz und Verstand! Alles, was wir tun müssen, um diese Rebellen aufzuhalten, ist es, ihre Truppen zu zerschmettern und ihre Führer zu ersetzen." Zwar teilen viele der Kommandeure diese Einstellung, besonders Kommandeure aus Königlichen Einheiten, trotzdem ist dieser Ausbruch ein großer dunkler Fleck auf einer ansonsten makellosen Karriere. Aus diesem Grund ist es unwahrscheinlich, dass General Nagasato noch weiter befördert werden wird.

179. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Glühwürmchen aus der Hölle)

11Befehlshabender Offizier: Generalmajor Carli Engen

Generalmajor Carli Engen, die kleingewachsen, aber körperlich sehr attraktiv ist, ist so etwas wie eine Ausnahme, was Sprunginfanterietruppen angeht. Ihr erster Einsatz war in einer Fallschirmjägereinheit, wo sie sich in ihrer Trainingsklasse als beste qualifizierte und schnell zu einer hervorragenden Fallschirmjägerin und Infanteriesoldatin wurde. Engen stieg durch die Ränge auf und wechselte zur Sprunginfanterie, wo sie sich wieder einmal als schnelle Lernerin herausstellte. Ihre Truppen kämpfen als chaotischer Schwarm und greifen den Gegner an, wo immer sich ein Ziel bietet. Zwar lässt dieser Kampfstil die 179. Sprunginfanteriedivision klein und unbedeutend erscheinen, doch wenn sich eine Kommandoeinheit zeigt, dann schlagen die Glühwürmchen aus der Hölle zu. Dann verwandeln sie sich schnell in eine vollen Angriff auf Kompanie-, Bataillons- oder sogar Regimentsebene gegen die Kommandoeinheit.

XIV. KORPS

Von allen Korps der 14. Armee, und wahrscheinlich von allen Korps in den Distrikten des Draconis-Kombinats, ist das XIV. das Korps, das am wenigsten Erfahrung sammeln konnte. Viele Einheitenkommandeure sind neu auf ihren Posten, darunter auch der Korpsführer des XIV. Korps Raju Kumar, der seine Vorgesetzten so sehr beeindruckt hat, dass seine Beförderung in die Kommandoränge beschleunigt wurde. Diese mangelnde Erfahrung hat allerdings auch einige Vorzüge; die meisten Mitglieder des XIV. Korps sind sehr lernwillig, und nur wenige haben schlechte Angewohnheiten, die man ihnen abtrainieren müsste. Zusammen mit dem VIII. Korps stellt das XIV. Korps die äußere Zwiebelschicht jener mehrlagigen Abdeckung der terranischen Sektoren des Draconis-Kombinats durch die 14. Armee dar.

FÜHRUNG

Das Hauptquartier des XIV. Korps liegt auf Awano, einer Welt an der randwärtigen Kante ihres Einsatzbereichs, doch nahe am Hauptquartier der 14. Flotte und dem Einsatzbereich des VIII. Korps. Als einer der jüngsten Korpsführer in den SBVS weiß General Kumar, dass er hart arbeiten muss, um seine Einheiten erfahrener zu machen und ihre Kampfleistung zu verbessern.

Um Erfahrung zu sammeln, brechen kleine bis mittelgroße Einheiten auf, um mit den fähigeren und erfahreneren Einheiten des VIII. Korps und XXII. Korps zu trainieren. Aufgrund des Einsatzbereichs, der fast 30 Planeten abdeckt und Einheiten, die gemeinsam mit anderen Korps trainieren, teilen sich die meisten Einheiten in Regimenter oder sogar Bataillone auf, um sicherzustellen, dass alle Planeten eine nennenswerte Präsenz des Berufsheers besitzen. Dieser Einsatz hat einen Großteil der alltäglichen Kommandoentscheidungen auf die unteren Kommandoränge verteilt. Dies ist ein Vorteil und nicht der Nachteil, für den die meisten Außenseiter es halten würden, da es die Kommandeure der unteren Ränge zwingt, Erfahrung darin zu sammeln, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen.

LOGISTIK

Da das XIV. Korps einen Bereich des Weltraums bewacht, in dem sich sehr viele Planeten auf sehr engem Raum drängen, und weil es die meisten Planeten mit mindestens einem Bataillon von Soldaten bewacht, hatten die Transportressourcen des XIV. Korps nur selten ein dermaßen einfaches Leben. Die Mehrheit der Vorräte des XIV. Korps stammen aus örtlichen Quellen und mit Ausnahme der gelegentlichen Versetzung von Einheiten auf neue Posten bewegen sich nur wenige Einheiten im Einsatzbereich des Korps umher. Als Ergebnis ist das XIV. Korps gut mit Vorräten versorgt und verleiht seine Transportressourcen gelegentlich an andere Korps in der 14. Armee, im Austausch für zusätzliches Training mit erfahreneren Einheiten der anderen Korps. Durch diese zusätzliche Ausbildung durch die anderen Korps sammeln die Einheiten des XIV. Korps langsam die Erfahrung und das Wissen, die oder das ihnen so sehr fehlt.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die Unabhängigen BattleMech-Regimenter des XIV. Korps, das 12. Leichte-Reiterei-Regiment, das 149. Husaren-Regiment und das 152. Husaren-Regiment, sind sehr erfahrene Einheiten, die dazu beitragen, die weniger erfahrenen Formationen des XIV. Korps zu unterstützen. Im Gegensatz zu den Divisionen im XIV. Korps werden die Unabhängigen BattleMech-Regimenter des XIV. Korps zusammen als ganzes Regiment eingesetzt, die sich über die Planeten entlang der gegendrehwärtigen Kante des Einsatzbereichs des XIV. Korps bewegen. Diese Regimenter stellen im Training oft die gegnerische Streitmacht dar und frustrieren die weniger erfahrenen Einheiten im XIV. Korps mit ihrer Fähigkeit, schwerere Maschinen mit ihren leichteren BattleMechs auszuschalten.

Zwar ist das 22. Königliche CAAN-Marineregiment offiziell dem XIV. Korps zugewiesen, doch ist das 22. Korps entweder im Hauptquartier der 14. Flotte im Benjamin-System oder an Bord der Schiffe der 14. Flotte eingesetzt. Vor kurzer Zeit wurden zwei Bataillone des 22. Korps zusammen mit den Schiffen der 141. und 144. Schwadron in die Peripherie entsandt, wo ihre Fähigkeiten beim Entern und Erbeuten von feindlichen Schiffen nützlich dabei sein werden, einige der zahlreichen Piraten- und Banditenschiffe gefangen zu nehmen, die in der Region zu finden sind. Der Rest des 22. Korps hat sich auf die 142. und 143. Schwadron aufgeteilt und übernimmt vor allem Wachdienste, doch sind sie auch an Bord, um die Durchsuchung von Schiffen zu unterstützen, die der Schmuggelei verdächtigt werden.

185. BATTLEMECH-DIVISION (Die Nordwind-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Dede Alves

Die Nordwind-Division hat ihr Hauptquartier auf Arkab, einer Wüstenwelt, der die Heimatwelt der Nachfahren jener ist, die auf Terra durch die Wüsten des Nahen Osten zogen. Zwar ziehen die Ortsansässigen die SBVS dem Draconis-Kombinat vor, doch fürchten viele innerhalb der 185. Division und der Führung des XIV. Korps, dass es das Potential einer Rebellion geben könnte. Generalmajor Dede Alves ist neu als Divisionsführer und hält aus Vorsicht zu jedem Zeitpunkt mindestens zwei Regimenter von BattleMechs und ein Regiment von Infanterie auf dem Planeten. Der offizielle Grund ist, die gewaltigen Wüsten von Arkab zum Wüstenkampftraining zu nutzen, doch inoffiziell will sie eine beträchtliche Streitmacht auf dem Planeten halten, um eine Rebellion zu verhindern.

251. BATTLEMECH-DIVISION (Die Lipton-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kim Chu-Sung

Die Lipton-Divison ist die erfahrenere der beiden BattleMech-Divisionen im XIV. Korps, doch wie in der 185. Division ist auch Generalmajor Kim Chu-Sung neu als Divisionsführer. Das Divisionshauptquartier liegt auf Sakai, doch ist dort nur jeweils ein Bataillon von BattleMechs und Infanterie stationiert. Der Rest der Division ist anderswo in der Region postiert. Trotz der höheren Erfahrungsstufe der 251. Division ziehen es die meisten rangniederen Kommandeure in der Division immer noch vor, Anfängertaktiken wie konzentrierten Beschuss durch eine Kompanie auf einzelnes Ziel zu verwenden. Entweder durch die gewaltige Zahl von Soldaten, die die 251. Division auf einen Feind schleudern kann oder einfach durch dummes Glück funktionieren diese grundlegenden Taktiken gegen die meisten Gegner, denen sich die Division stellen muss.

32. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Azteken-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Yashuhito Hosogai

Generalmajor Yashuhito Hosogai ist der neueste Divisionsführer im XIV. Korps und ist extrem stolz auf den Posten, den sie sich erarbeitet hat. Sie wurde im Draconis-Kombinat als einziges Kind von einfachen Arbeitern geboren und musste gegen die kulturellen Beschränkungen ihrer Eltern kämpfen, nur um sich überhaupt in den SBVS einschreiben zu können. Zwar waren ihre Bewertungen in Intelligenz und logischem Denken sehr gut, doch nach einem behüteten Leben waren ihre technischen Bewertungen schlecht und sie wurde zur Infanterie geschickt. Yashuhito war immer bereit zu lernen und arbeitete hart. So konnte sie sich langsam hocharbeiten, bis sie schließlich ein Offizierspatent erlangte. Als sie im Offizierskorps angelangt war, erlangte sie schnell den Posten, den sie heute einnimmt.

34. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Königliche Scharfrichter)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Valter Jokic

Die 34. Königliche Panzergrenadierdivision ist die erfahrenste, kampferprobteste Division im gesamten XIV. Korps, doch heißt das nicht viel. Da die Unabhängigen BattleMech-Regimenter den Großteil ihrer Zeit am gegendrehwärtigen Rand des Einsatzbereichs des XIV. Korps eingesetzt sind, dient die 34. Panzergrenadierdivision als die gegnerische Streitmacht für die Ausbildung anderer Divisionen in der drehwärtigen Hälfte des Territoriums des XIV. Korps.

Der Spitzname der Einheit, die Königlichen Scharfrichter, wurde der 34. Division von den anderen Divisionen im XIV. Korps verliehen, nachdem sie die 34. das erste Mal im Kampf erlebt hatten. Aufgrund ihrer fortschrittlichen Technologie können die Maschinen der 34. Division mehr Waffen tragen und höhere Geschwindigkeiten erreichen als ihre nicht Königlichen Entsprechungen. Diese Vorzüge erlauben des der 34. Division, einfach in eine Schlacht zu marschieren und ihre Feinde zu töten.

53. PANZERGRENADIERDIVISION (Phoenix Rising)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Siaka Doumbia

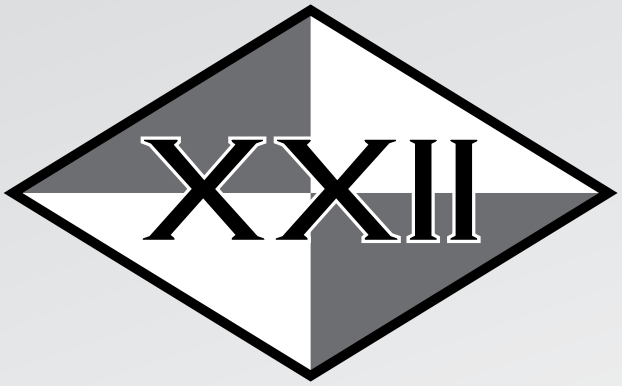
Generalmajor Siaka Doumbia ist eine Kuriosität. Sie war eine hervorragende Divisionsführerin im VIII. Korps und übernahm schließlich die Führung des XIV. Korps. Allerdings schien sie sich im Verlauf von zwei Jahren als Korpsführerin des XIV. Korps immer mehr selbst zu verlieren. Die Leistungen aller Divisionen unter ihrem Befehl litten, die Kommandeure von Einheiten ließen sich mit alarmierender Häufigkeit versetzen und die Moral litt. Seit sie von Generalmajor Kumar ersetzt und zur Führung der 53. Panzergrenadierdivision degradiert wurde, scheint sie zu ihrer alten Form zurückgekehrt zu sein. Die genaue Überwachung ihrer Brigaden- und Regimentsführer hat keine der Probleme gezeigt, unter denen sie litt, während sie das XIV. Korps führte, und die Leistungsbewertungen ihrer Division werden immer besser.

159. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Hügelspringer)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Karem Baki

Da er vier Jahre länger als der nächste seiner Standesgenossen in seiner aktuellen Position ist, glaubten viele Generäle, dass Generalmajor Karem Baki die Führung des XIV. Korps übernehmen würde, als der letzte Kommandeur seines Amts enthoben wurde, doch stattdessen wurde General Kumar ausgewählt. General Baki genießt einige Freiheiten in anderen Angelegenheiten wie seine berüchtigt wilden Frisuren, als Anerkennung für die vielen Jahre des Dienstes und seine Fähigkeit, neuere Soldaten auszubilden.

Unglücklicherweise für das XIV. Korps ist General Baki so gut darin, neue Soldaten auszubilden, dass sein Kommando effektiv ein Trainingsbataillon geworden ist, in das neue Soldaten kommen um zu lernen, ehe sie in eine andere Einheit versetzt werden.



XXII. KORPS

Das Hauptquartier des XXII. Korps, der zweiten Zwiebelschicht in der Hülle der 14. Armee, die die terranischen Sektoren des Draconis-Kombinats umgibt, liegt auf Junction. Generalmajor Dorcelina DeSouza, eine Veteranin von Operation DUNSTWOLKE, hat die Hälfte der Einheiten im XXII. Korps in einer Entfernung von einem Sprung zur Grenze der Vereinigten Sonnen aufgestellt. Da sie nicht möchte, dass die Feindseligkeiten zwischen den beiden Mitgliedsstaaten fortgesetzt werden, ermutigt General DeSouza die Truppen des XXII. Korps, öffentliche Trainingssitzungen abzuhalten, um die Farben der SBVS zu präsentieren. Es ist zwar selten, doch kommt es nach wie vor zu Herausforderungen durch *Ronin*. Die allgemeine Bevölkerung allerdings liebt die Anwesenheit der SBVS und interpretiert diese Machtdemonstrationen falsch als Beweis dafür, dass die SBVS sie in zukünftigen Konflikten gegen die Davion unterstützen werden.

FÜHRUNG

General DeSouza hat den Großteil der Truppen des XXII. Korps an die Grenzen versetzt, um die immer stärker werdenden Überfälle zwischen den Mitgliedsstaaten zu unterbinden. In der Praxis hat sich dies ausgezeichnet, doch sollte es auf einem zentralen Planeten zu einem Notfall kommen, würde es eine Weile dauern, die notwendigen Truppen neu zu positionieren.

Vor kurzer Zeit wurde die 95. Königliche Sprunginfanteriedivision des LVI. Korps der 19. Armee nach Junction versetzt, um divisionsübergreifendes Training mit der 349. Königlichen BattleMech-Division aufzunehmen. Die beiden Einheiten hatten einige Auseinandersetzungen, weil beide Seiten glauben, dass die andere Seite da sei, um ihre Loyalität zu prüfen. Es gibt Berichte dass General DeSouza langsam die Gerüchte zu glauben beginnt, dass ihre Befehlskette die Versetzung der 95. Division orchestriert hat, um ihre eigene Loyalität zu prüfen. Dies hat dazu geführt, dass der General abgelenkt ist und Disziplin und Ordnung im ganzen XXII. Korps eher nachlassen. Es ist ironisch, doch ihre Reaktion auf die Versetzung der 95. Division hat manche dazu gebracht, ihre Führungsqualitäten zu hinterfragen.

LOGISTIK

Auch wenn sie in der Nähe der Hegemonie stationiert ist, müssen sich die meisten Einheiten im XII. Korps mit älterer Ausrüstung abfinden, die kurz vor dem Ende ihrer Haltbarkeit angekommen ist. Die 131. und die 305. Division haben vor kurzer Zeit Aufrüstungen erhalten, doch werden die Zeitpläne für die Erneuerung schon Jahre im Voraus festgelegt und die anderen Divisionen müssen noch ein Jahr oder länger durchhalten, bis sie neue Ausrüstung bekommen. In der Vergangenheit ging die 94. Division so weit, dass sie ihre Soldaten ausbildete, feindliche Einheiten auszuschalten und zu erbeuten anstatt sie so schnell wie möglich zu zerstören. Zwar führte diese Taktik zu eindrucksvollen Gewinnen an Bergungsgut, doch führte sie auch zu größeren Verlusten in der 94. Königliche Panzergrenadierdivision. Andere Divisionen haben zu weniger drastischen Methoden gegriffen und Vorräte mit lokalen Herstellern getauscht oder sie ihnen abgekauft, um Lücken oder Verzögerungen bei den Vorräten zu beheben. Die meisten Divisionen bleiben auf den Planeten, denen sie zugeteilt sind, wobei der Großteil der Sprungschiffe des XXII. Korps die Mission hat, Vorräte zu transportieren oder bereitzustehen für den Fall dass eine der Grenzen zu einem größeren Konflikt heranwächst.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Auch wenn alle Divisionen Ausrüstung in allen Gewichtsklassen besitzen, neigen doch die meisten der Regimenter im XXII. Korps zu leichteren, schnelleren Maschinen. Sie setzen auf ihre Überzahl und ihre fortschrittlichen Waffen, um jeden Größenvorteil auszuhebeln, den der Gegner vielleicht hat. Die Unabhängigen Regimenter, die dem XXII. Korps zugeteilt sind, sind hierbei eine Ausnahme. Die 64., 108. und 181. Dragoner-Regimenter setzen allesamt auf wuchtige, schlagkräftige überschwere Mechs. Auch wenn es im Durchschnitt nicht ganz so schwer ist, so setzt doch auch das 229. Husaren-Regiment auf schwere Mechs. Allerdings opfern sie im Vergleich zu den Dragoner-Regimentern einen Teil der Tonnage, um die Geschwindigkeit zu erhalten, die der Rest des XXII. Korps so schätzt.

Genau wie die Divisionen im XXII. Korps sind die Unabhängigen Regimenter in Richtung der Grenzen postiert, um schneller auf Überfälle an der Grenze reagieren zu können. Die Regimenter bewegen sich über die übrigen Planeten im Einsatzbereich des XXII. Korps und zeigen der lokalen Bevölkerung ihre Anwesenheit wie ein Polizist auf Patrouille. Das 229. Husaren-Regiment und das 64. Dragoner-Regiment patrouillieren die Region von Kitalpha bis Altais. Das Patrouillieren einer so großen Region erfordert häufige Versetzungen von kleineren Einheiten. Das hat zu Schwierigkeiten mit der Versorgung, der Wartung und der Moral geführt und die Oberste beider Einheiten haben eine gemeinsame Anfrage nach entweder mehr Truppen gestellt, um die Gegend zu patrouillieren, oder aber nach einem kleineren Patrouillengebiet.

In einer Umkehr der Situation decken das 108. und das 181. Dragoner-Regiment die Welten zwischen Junction und Proserpina ab. Weil sie so wenige Welten beschützen müssen, kreuzen Einheiten von beiden Regimentern oft ihre Wege. Dies hat zu einer intensiven Rivalität und Konkurrenzkämpfen in allen Aspekten des täglichen Lebens geführt, weil beide Regimenter den inoffiziellen Titel des besten Regiments im XXII. Korps für sich beanspruchen wollen.

305. BATTLEMECH-DIVISION (Die Nirasaki-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Rocio Hernandez
Die Nirasaki-Division ist die am besten bewertete Einheit im XXII. Korps. Die 305. Division ist eine der beiden BattleMech-Divisionen im XXII. Korps und ist auf Altais stationiert. Die grenzübergreifenden Überfälle an der Grenze zwischen Lyranischem Commonwealth und Draconis-Kombinat sind nicht so schwerwiegend wie die an der Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat, doch reicht es mehr als aus um zu verhindern, dass die 305. einrostet. Andererseits müssen sie nicht so viel Zeit an der Front verbringen, dass sie vom Kampf erschöpft werden. Während der Ruhepausen zwischen den Grenzüberfällen erlaubt General Hernandez jedem Bataillon, eine einzelne Kompanie auszuwählen, die an einer Reihe von Wettkämpfen teilnehmen dürfen, die der Mars-Olympiade nachempfunden sind. Dies trägt dazu bei, die Moral zu verbessern und gibt den Kommandeuren und Soldaten gleichermaßen einen unterhaltsameren Grund, härter zu trainieren und ihr Können zu verbessern.

349. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die King-Henry-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sai Chang
Die 349. macht eine harte Zeit durch, auch wenn es sich um eine Königliche Division handelt. Die Division wurde zusammen mit dem Hauptquartier des XXII. Korps auf Junction stationiert, weil viele der Meinung sind, dass sie beobachtet werden muss. Der Ersatz von Ausrüstung folgt einem zyklischen Zeitplan, und auch wenn die Maschinen der King-Henry-Division ihr Alter zeigen, muss die Division noch Jahre auf ihr nächstes Upgrade warten. Um die Situation noch schlimmer zu machen wurde vor kurzer Zeit die 95. Königliche Sprunginfanteriedivision nach Junction versetzt, um mit der 349. Division Taktiken auszutauschen und gemeinsam zu trainieren. Mitglieder der 349. nehmen dies als Beleidigung wahr; die 95. Sprunginfanteriedivision hat vor kurzer Zeit ganz neue Ausrüstung erhalten und manche Mitglieder der Division haben damit begonnen, mit ihrer neuen Ausstattung vor der 394. anzugeben.

68. PANZERGRENADIERDIVISION (Powers' Rangers)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kelly Powers
Die 68. Division geht langsam den Bach herunter. Die Division, die ihren Stützpunkt auf Algedi hat, hat in letzter Zeit nur sehr wenige Kampfeinsätze erlebt; nur einige wenige große, tief vordringende Grenzüberfälle haben es erforderlich gemacht, dass Teile der Division die Welt verlassen haben. Einst war die Division hoch bewertet – eine der besten in der ganzen 14. Armee – doch scheint die Führung der Division sich auf den Leistungen der Vergangenheit auszuruhen. Während der vergangenen sechs korpsübergreifenden Wettkämpfe sind Power's Rangers langsam vom ersten bis zum fünften Rang abgesunken. General DeSouza hat General Powers die Botschaft zukommen lassen, dass sich die Division wieder verbessern muss, weil sonst Powers selbst die Konsequenzen erleiden würde. Nur die Zeit wird zeigen, ob General Powers und ihre Kommandeure die Befehle von General DeSouza beachtet haben.

94. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die bayrische Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Thomas Wilkins
Die 94. Königliche Panzergrenadierdivision ist auf Kitalpha stationiert und hat die Verantwortung für das Zentrum der Linie des XXII. Korps. Der inoffizielle Spitzname der Einheit, Semper Kill, stammt aus einer Trainingssitzung, die General Wilkins durchgeführt hat, kurz nachdem er das Kommando über die Einheit übernommen hatte. Unter dem vorherigen Kommandeur der 94. hatte die Division zahlreiche Soldaten und Fahrzeuge verloren, weil sie versuchte, gegnerische Einheiten zu erbeuten anstatt sie im Kampf auszuschalten. Zwar ist das zusätzliche Bergungsgut immer von großem Nutzen, doch waren die Verluste einfach inakzeptabel. Während des Trainings verwendete General Wikins immer wieder den Satz „Versucht immer, den Gegner umzubringen," und zwar so oft, dass die Truppen der Division dies als spaßigen Spitznamen übernommen haben, nur des Flairs wegen um ein bisschen Latein ergänzt.

131. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Heaven's Headhunters)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nelson Almo
Unter der Führung von Generalmajor Almo hat die 131. Sprunginfanteriedivision großes Können bei chirurgischen Luftangriffen erlangt. Auch wenn die 131. sehr fähig in Einsätzen als individuelle Brigaden oder auch in größeren, verstreuten Formationen war, so wollte General Almo doch, dass seine Mech-Formationen dazu in der Lage sind, sicher in eine Infanterieformation abgeworfen zu werden oder andersherum. Abhängig von ihrem Ziel verwenden die Headhunters Massen-Luftabwurfformationen entweder von Infanterie oder Mechs, um den Gegner abzulenken, während kleinere Formationen des Rests der Einheit einen chirurgischen Angriff auf das Kommandozentrum des Ziels ausführen. Ihr Posten auf Proserpina erlaubt es der Division, sich schnell entlang der Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat zu bewegen, wenn eine der beiden Seiten wieder versucht, für Ärger zu sorgen.

124. PANZERGRENADIERDIVISION (Hell on Wheels)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Christian von Conrad
Die Bewertungen der Kampfwerte, der individuellen und korpsinternen Leistungen der 124. Panzergrenadierdivision sind unter der Führung von Generalmajor von Conrad langsam immer weiter gestiegen. General von Conrad ist ein charismatischer Anführer, der beliebt bei seinen Truppen ist und der es sich zum Ziel gesetzt hat, alles Erdenkliche zu tun um die Bedingungen für die 124. Panzergrenadierdivision zu verbessern. Diese Vorgehensweise hat sich ausgezahlt, da die Mitglieder der 124. ihrem Kommandeur gegenüber extrem loyal sind. Es geht sogar so weit, dass viele von ihnen Beförderungen ablehnen, wenn diese bedeuten würden, dass sie aus der 124. versetzt werden müssten. Als Ergebnis ist die 124. erfahrener und kompetenter als die anderen Divisionen des XXII. Korps. Das hat ihnen einen wichtigen Posten auf Homan an der Grenze zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Draconis-Kombinat eingebracht.

XXXII. KORPS

Das XXXII. Korps, die innerste Zwiebelschicht der in Lagen aufgestellten 14. Armee, findet sich in der Situation wieder, drei Grenzen auf einmal beschützen zu müssen. Es ist verantwortlich für einen Teil der oder die gesamten Grenzen, die das Draconis-Kombinat mit dem Lyranischen Commonwealth, den Vereinigten Sonnen und der Terranischen Hegemonie teilt. Während die ersten beiden unter grenzübergreifenden Überfällen durch Piraten und Einheiten leiden, bei denen davon ausgegangen wird, dass sie den Mitgliedsstaaten zugehörig sind, rührt die Action an der Grenze zur Terranischen Hegemonie da her, dass *Ronin*-Krieger Duelle aussprechen, weil sie sich selbst beweisen wollen.

FÜHRUNG

Generalmajor Annica Jakobsson stieg durch die Ränge der Infanteriedivisionen auf. Sie diente in Standardeinheiten, Sprungeinheiten und Panzergrenadiereinheiten. Ihr Können und ihre Erfahrung machen sie perfekt geeignet als Kommandeurin des XXXII. Korps. Das Korps ist in der gesamten 14. Armee als das Liliput-Korps bekannt, weil es im Verhältnis zu seinen BattleMech-Einheiten so viele Infanterieeinheiten verwendet. Als Ergebnis bewegt General Jakobsson ihre BattleMech-Einheiten regelmäßig, damit sie im Training als gegnerische Streitmacht für die Infanterieeinheiten dienen können. Dies hat das Können ihres Regiments im Kampf von Infanterie gegen BattleMechs und andersherum deutlich verbessert.

Da General Jakobsson weniger BattleMech-Regimenter und weniger schwere Fahrzeugtruppen zur Verfügung stehen, postiert sie ihre Einheiten als Mobile Einsatztruppen, also als vermischtes Bataillon von Truppen, auf Sprungschiffen stationiert, die darauf warten, in andere Systeme zu springen und dort Verstärkung zu leisten. Diese außerordentlich alarmbereiten Truppen wechseln jeden Monat, um sicherzustellen, dass keine Einheit zu viel Zeit im Weltraum verbringen muss.

LOGISTIK

Da so viele Einheiten Trainingsmissionen ausführen oder für den Dienst als Mobile Einsatztruppen reserviert sind, kann es ein ganz schönes Kopfzerbrechen bedeuten, alle Transportressourcen zu organisieren, doch hat General Jakobsson überzählige Ressourcen aus ihrem gesamten Kommando umgeleitet, um ihren IIa-Stab zu erweitern und ihm alles zu geben, was er braucht, um das XXXII. Korps mit hoher Leistungsfähigkeit am Laufen zu halten.

Einer der vielen Vorteile, wenn man an der Grenze zur Terranischen Hegemonie stationiert ist, ist dass Anfragen nach Spezialausrüstung nicht so weit reisen müssen, was dafür sorgt, dass das XXXII. Korps gut versorgt ist. Als Teil ihrer Darstellungspflichten hat die Berufsheeresabteilung sichergestellt, dass Ausrüstung oder Vorräte, die die 410. BattleMech-Division benötigt, auch schnell bei ihr eintreffen. Da sie häufig in Paraden und anderen Zeremonien als Schaustück für die Integration der Mitgliedsstaaten in die SBVS verwendet wird, um zu zeigen, wie die Völker der Inneren Sphäre und der Peripherie lernen können, als eine Einheit zu leben, zu arbeiten und zu kämpfen, verfügt die 410. über die beste Ausrüstung (außerhalb der Ausrüstung, die für Königliche Einheiten reserviert ist) die die Mitgliedsstaaten zur Verfügung haben.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 320. Dragoner-Regiment, das 369. Einsatzregiment, das 3. Französische Infanterieregiment, das 235. Königliche Artillerieregiment und das 9873. Panzergrenadierregiment sowie das 169. Unabhängige Luftgeschwader bieten dem XXXII. Korps volle fünfzig Prozent mehr Unabhängige Regimenter als die anderen Korps in der 14. Armee zur Verfügung haben. Dies wurde von General Marakau organisiert, um die zeremoniellen Aufgaben der 410. außerhalb des Einsatzbereichs des XXXII. Korps zu kompensieren. Das 320. Dragoner-Regiment gewann vor 28 Jahren die letzte Mars-Olympiade, doch die Reputation und die anhaltenden Bemühungen einer Reihe von Regimentsführern hat sichergestellt, dass das Regiment seine Kompetenz und seine Fähigkeiten erhalten hat und jederzeit bereit ist, den Titel zu verteidigen, sollte die Gelegenheit jemals zurückkehren. Das 3. Französische Infanterieregiment stammt unmittelbar vom 3. Fremdeninfanterieregiment der Franösischen Fremdenlegion ab. Es war zwar lange eine Tradition von Einheiten aus der Französischen Fremdenlegion, Französisch anstelle des Englisch des Sternenbundes zu verwenden, doch verwendet die 3. sowohl Sternenbund-Englisch als auch Französisch.

Oberst Gregory Hickam, Kommandeur des 235. Königlichen Artillerieregiments, verbrachte den Anfang seiner Laufbahn in einer zeremoniellen Saluteinheit auf Terra. Dort entwickelte er eine Vorliebe für konzentrierten Kanonenbeschuss und die psychologischen Auswirkungen sowohl auf die feuernde Einheit, denen es einen Energieschub gibt, als auch auf die Masse, die mit Schrecken und Ehrfurcht reagiert. Bei seiner Rückkehr zur Gefechtsinfanterie trainierte er sein Kommando im Einsatz von Time-on-Target-Salven. Dieser Angriff besteht aus dem Abschuss aller Artilleriegeschütze in einer Einheit, der so koordiniert ist, dass er gleichzeitig beim Feind eintrifft, um die maximalen psychologischen Auswirkungen zu haben. Der Effekt ist so verheerend, dass das 235. Regiment oft als Eingreiftruppe verwendet wird, wenn eine Einheit im XXXII. Korps es mit einer größeren feindlichen Streitmacht zu tun hat.

410. BATTLEMECH-DIVISION
(Die Vereinigte-Mitgliedsstaaten-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Te'ali Onyewu
Die 410. BattleMech-Division ist eine weitere Einheit in einer langen Reihe von militärischen Einheiten, die als soziales Experiment gegründet worden sind. Glücklicherweise hat die Einheit gut funktioniert. Die Division wurde komplett als neue Einheit aufgebaut, nachdem die Spannungen des Vereinigungskrieges abgeklungen waren. Kommandeure bis zur Kompanie-Ebene werden sorgfältig danach ausgewählt, dass eine ausgewogene Repräsentation aller Mitgliedsstaaten gewährleistet ist. Die Divisionsführerin, Te'ali Onyewu, stammt wie all ihre Vorgänger aus der Terranischen Hegemonie. Jeder Mitgliedsstaat (inklusive der Territorialstaaten) ist repräsentiert. Die Vereinigte-Mitgliedsstaaten-Division ist auf dem Mars stationiert, und große Einheiten werden oft für Schau- und Paradeaufgaben in der Hegemonie herangezogen. Auch wenn es sich um eine funktionsfähige BattleMech-Division handelt, gehört das Können der BattleMech-Regimenter der 410. zu den schlechsten in der gesamten 14. Armee.

106. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Wraiths)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Khaled Yahia
Die 106. Königliche Sprunginfanteriedivision ist zusammen mit dem Hauptquartier des XXXII. Korps auf Nashira stationiert und ist die erfahrenste Hauptgefechtseinheit des XXXII. Korps. Aufgrund ihres zentralen Postens kann die 106. Division schnell an alle Grenzen entsandt werden, um eine Einheit zu unterstützen, die Bedarf hat oder um Lücken in der Abdeckung auszugleichen, wenn Teile der 410. abbeordert werden. Weil es sich um eine Königliche Division handelt, stellen viele Mitglieder der Wraiths eine arrogante Haltung gegenüber dem Rest des XXXII. Korps zur Schau, doch im Gegensatz zu vielen Prahlhansen können die Wraiths ihrem großem Gehabe auch Taten folgen lassen. Generalmajor Khaled Yahia ist stolz, dass seine Division, als Königliche Division, sicherstellt, dass sie die Leistung aller anderen Divisionen im XXXII. Korps erreichen oder übertreffen kann.

125. SPRUNGINFANTERIEDIVISION
(Die Portuguese Men of War)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Marta dos Santos
Die 125. Sprunginfanteriedivision, die auf Ancha stationiert ist, hat zusammen mit der 192. Sprunginfanteriedivision auf Ashio die Aufgabe, den mittleren Bereich des Einsatzbereichs des XXXII. Korps zu bewachen. Die 125. ist unmittelbar an der Grenze zwischen Kombinat und Hegemonie stationiert und muss sich häufiger als die anderen Divisionen mit Herausforderungen von *Ronin* herumschlagen. Glücklicherweise ist das 1257. BattleMech-Regiment die Heimat des Revolverhelden Edwin Sender. Sender ist der Stolz seiner BattleMech-Brigade. Mit der Erlaubnis seiner Vorgesetzten hat Sender begonnen, in seiner Freizeit Duellunterricht zu erteilen, was die Kampfbewertungen aller Teilnehmer verbessert hat. Seine Initiative, die Kurse zu organisieren und seine Studenten anzutreiben, sowie seine allgemeinen Leistungen, haben sichergestellt, dass Sender schnell einen hohen Kommandoposten erreichen wird.

99. SPRUNGINFANTERIEDIVISION
(Die Würgeschlangen-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Katrin Gunnasrdottir
Es ist eine beliebte Taktik der Würgeschlangen-Division, in Messerkampfreichweite mit feindlichen Einheiten aufgestellt zu werden oder vorzurücken. Ihre schiere Zahl von Infanterietruppen wird verwendet, um individuelle gegnerische Einheiten abzuschneiden und die Lücken mit kleiner werdenden Kreisen zu füllen, bis spezialisierte Infanterie Schwarmangriffe mit Pioniersprengladungen durchführen kann, um den Gegner auszuschalten. Diese Taktik sorgt normalerweise für schwere Verluste unter der Infanterie, doch bei weniger erfahrenen Gegnern reichen General Gunnarsdottirs Taktiken normalerweise aus, um den Feind schnell zu überwältigen, was zu eindrucksvollen Siegen für den General und ihre Soldaten führt. Im größeren Maßstab verwenden die BattleMech-Truppen der 99. Sprunginfanteriedivision dieselben Taktiken, doch vor allem als Ablenkung, damit die Infanterie für ihre Schwarmangriffe anrücken kann.

137. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Piranhas)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Leonardo Giovinco
Die 137. Panzergrenadierdivision, wird beständig als die schlechteste Division im XXXII. Korps eingestuft, doch ist diese Einstufung mehr eine Folge der fabelhaften Leistungen der anderen Divisionen und weniger ein Ergebnis der eigenen schwachen Leistung der 137. Division. Allerdings haben diese anhaltenden schlechten Bewertungen zu häufigeren Wechseln der Führung von der Regimentsebene aufwärts geführt,, in der Hoffnung, die Leistungen der 137. zu verbessern.

Wie die 192. zieht es die 137. Division vor, in den Nahkampf zu stürmen, wenn sie gegen größere Gegner kämpft. Sie verwenden ihre kleineren, schnelleren Fahrzeuge, um wie ein Schwarm von Piranhas über die feindlichen Reihen herzufallen, während die schwereren Fahrzeuge Abstand halten, um auf Entfernung gegen größere Gegner Unterstützung zu leisten und alle Einheiten auszuschalten, die flüchten wollen.

192. PANZERGRENADIERDIVISION (Die trampelnde Horde)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mathieu Ribery
Die 192. Panzergrenadierdivision zieht es vor, in Wellen über den Feind herzufallen und dann ihre Infanterietruppen inmitten der feindlichen Reihen oder hinter einem Feind zum Einsatz zu bringen. Wenn ein Gegner sich der so eingesetzten Infanterie zuwendet, wendet sie gleichzeitig dem Rest der Truppen der 192. den Rücken zu, doch wenn sie sich nicht bewegt, dann kann die Infanterie große Zerstörung anrichten. General Ribery war einst der Kommandeur des 3. Französischen Infanterieregiments. Auch wenn nur ein minimaler Akzent in seinem Sternenbund-Englisch zu hören ist, fällt er in der Hitze des Gefechts in seine Muttersprache Französisch zurück, ohne es zu bemerken. Glücklicherweise hatte dies bislang keine negativen Auswirkungen im Kampf, doch ist dies ein verbreitetes Problem bei Einheiten, die einen großen Teil ihrer Karriere in den französischen Einheiten zugebracht haben.

14. FLOTTE

Die 14. Flotte, die als eine Einheit zur Informationsbeschaffung aktiviert wurde, hat schnell ein großes Können darin entwickelt, feindliche Flotten aufzuspüren, gegnerischen Truppenbewegungen zu folgen und ihre schnelleren Schiffe zu verwenden, um gegnerische Truppen zu fangen und festzunageln. Nach den Schattenkriegen erhielt die Flotte die Aufgabe, ein Auge auf die Grenzen der Vereinigten Sonnen, des Lyranischen Commonwealths und des Draconis-Kombinats zu haben. Aufgrund der jüngsten Ergänzung der 144. Schwadron und des anhaltenden Friedens haben sich ihre Missionen mehr in Richtung planetare Vermessung und die Unterbindung von Schmuggelei verlagert.

FÜHRUNG

Die Führung der leichten, spezialisierten 14. Flotte war eine Angst für viele Admiräle. Zwar stellen die 141. und die 143. Aufklärungsschwadron ihren Kern dar, doch war das einzige rettende Element in den Augen vieler Admiräle die 142. Hetzschwadron, die einzigen „echten" Kriegsschiffe in der Flotte. Viele Offiziere fürchten, einem Schiff zugeteilt zu werden, dessen primäre Mission darin besteht, umherzuschleichen und zu beobachten.

Auf der anderen Seite war die 14. Flotte schon lange eine Lieblingsressource des Sternenbundnachrichtendiensts (SBND). Viele Schiffskommandeure in der 141. und 143. Schwadron und sogar Flottenführer Admiral Nina Alexander haben früh in ihrer Laufbahn eine gewisse Zeit im Sternenbundnachrichtendienst verbracht. Weil sie zwei der erfahrensten Aufklärungsschwadronen in der Marine sind, sind die 141. und die 143. Schwadron der Grund, aus dem die 14. Flotte der aktiven Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat zugewiesen worden ist.

EINSATZ

Da ihre Fertigkeiten und Schiffe zu wertvoll sind, um auf einen einzelnen Posten auf Flottenebene beschränkt zu sein, wurde die gesamte 14. Flotte noch niemals zusammen an einem einzelnen Ort eingesetzt. Auch wenn sie einen großen Teil ihrer Laufbahn in Aufklärungsschwadronen verbracht hat, so hat Admiral Alexander doch die 142. Hetzschwadron zu ihrer Kommandoeinheit gemacht. All ihre Schwadronsführer und über die Hälfte der Schiffskapitäne haben schon unter dem Admiral gedient, ehe sie das Kommando über die 14. Flotte übernahm.

Im vergangenen Jahr wurden die 141. und die 144. Schwadron an den kernwärtigen und drehwärtigen Rändern des Draconis-Kombinats eingesetzt, wo sie nach zukünftigen Koloniewelten Ausschau halten und Piraten und Banditen im Auge behalten. Aus diesem Grund muss sich die 143. um die Abdeckung beider Grenzen kümmern und die 142. um das Inland, wobei sie bereit steht, um auf Bedrohungen an beiden Grenzen zu reagieren.

HEIMATHAFEN

Der offizielle Heimathafen der 14. Flotte ist Benjamin, eine Welt, die in der Nähe des Zentrums der Patrouillenregion der Flotte liegt. In Wahrheit sind alle Schwadronen der Flotte für 75 Prozent ihre Zeit auf Patrouillen mit regelmäßigem Zeitplan. Da die 141. und die 144. Schwadron im letzten Jahr zur Grenze der Peripherie aufgebrochen sind, mussten die 142. und die 143. Schwadron die angefallene Arbeit übernehmen.

141. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Augen in der Dunkelheit)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Andre Morales

Da sie in jüngster Zeit zusammen mit der 144. Schwadron an den Rand der Peripherie versetzt wurde, haben sich die primären Aufgaben der 141. drastisch geändert. Zwar übernimmt sie immer noch Erkundungsaufgaben, doch wurde die 141. Schwadron auf Flottillenebene aufgeteilt und zusammen mit Flottillen der 144. als Eskorten für die leichteren Vermessungsschiffe eingesetzt.

142. HETZSCHWADRON (Windjäger)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Veleri Telenov

Auch wenn Vizeadmiral Vereleri Telenov die offizielle Kommandeurin der Windjäger ist, so läuft doch Admiral Alexanders Kommandoschiff, die SLS *Ashantii*, häufig zusammen mit der 142. Schwadron aus. Admiral Telenov sieht dies als persönliche Beleidigung, weil sie glaubt, dass Admiral Alexander anwesend ist, um sie beim ersten Fehler zu ersetzen. Die beiden geraten in dieser Angelegenheit oft aneinander, auch wenn Admiral Alexander versichert, dass sie nur plant, die Feuerkraft der Schwadron um die Stärke ihres Kommandoschiffs zu ergänzen.

143. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Nachteulen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Yin Guo

Die 143. Aufklärungsschwadron ist eine der am höchsten ausgezeichneten Aufklärungsschwadronen in der Marine. Sie erhalten regelmäßig Missionen hinter den feindlichen Linien. Ein Schiff bewegt sich unauffällig durch das System und scannt, während die anderen warten, verborgen an einem Piratenpunkt oder am Rande des Systems, um die kritischen Berichte der Späher die Befehlskette nach oben zu bringen. Ungefähr in einem Viertel der Fälle werden die Schiffe entdeckt und angegriffen, und in fünf Prozent der Fälle werden sie zerstört, doch die Kapitäne und Besatzungen dieser Schiffe würden niemals vor diesen belastenden, riskanten Missionen zurückschrecken.

144. WISSENSCHAFTLICHE VERMESSUNGSSCHWADRON (Die Vespucci-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Li Yang

Die Vespucci-Schwadron, die neueste Schwadron in der 14. Flotte, vermischt regelmäßig Flottillen mit der 141. Schwadron, wenn sie auf Missionen der Planetenvermessung tief im Weltall eingesetzt sind. Die schwerer bewaffneten Schiffe der 141. tragen in diesen vermischten Divisionen dazu bei, Piraten und Banditen abzuschrecken und die wissenschaftlichen Vermessungsschiffe der 144. erlauben es den Spähern der 141., potentielle Ziele genauer zu analysieren, ohne ihr Misstrauen zu erwecken.

15. ARMEE

Die 15. Armee hat die Aufgabe, die kernwärtigen und drehwärtigen Regionen des Draconis-Kombinats zu beschützen. Da sie aus vier Korps besteht, hat die 15. Armee ausreichend Divisionen zur Verfügung, um die vielen Sternensysteme hinter dem Draconis-Graben effektiv zu bewachen. Die Infanteriedivisionen der 15. Armee tendieren stark in Richtung Panzergrenadierformationen, wobei diese Divisionen zahlreicher sind als die Sprung- und Standardinfanteriedivisionen zusammen. Vier Infanteriedivisionen sind Teil der Königlichen Abteilung und bieten der 15. Armee die dringend erforderliche Expertise.

Das Hauptquartier der 15. Armee liegt auf der Welt Hassi R'Mel in der Kagoshima-Präfektur des Draconis-Kombinats. Diese Welt wurde während der Gründung des Sternenbundes kolonisiert und ihre gesamte Geschichte war auf die Präsenz der 15. Armee konzentriert. Ihre Position am Rand des Draconis-Kombinats verleiht der Welt außerdem eine strategische Bedeutung, da viele Transporter der VSDK und zivile Handelsschiffe die Sprungpunkte des Systems passieren, wenn sie auf dem Weg in die Provinzen Ningxia und Pusht-i-rud sind.

FÜHRUNG

General Dimitry Barrios befehligt die 15. Armee. Barrios wurde auf der Hegemoniewelt Deneb Kaitos geboren und lernte schon in jungen Jahren, einen BattleMech zu steuern. Seine Eltern waren MechKrieger, die in der 2. Armee dienten, und er reiste mit ihnen von SBVS-Stützpunkt zu SBVS-Stützpunkt. Sobald er alt genug war, schloss er sich dem Offiziersausbildungsprogramm der SBVS an und war in seiner Zeit an der Kriegsakademie Mars immer einer der Klassenbesten in den Fächern Taktik und Politische Theorie. Nach seinem Abschluss wurde er der 15. Armee zugeteilt und hat sich langsam die Befehlskette emporgearbeitet.

Seit er zum Befehlshabenden Offizier der 15. Armee befördert wurde, hat General Barrios in Kampfsituationen eine Skrupellosigkeit gezeigt, die ihm den Respekt seiner Untergebenen eingebracht hat. Er zögert niemals, seine Divisionen einer Gefahr in den Weg zu stellen, und wenn es eine direkte Bedrohung gibt, verwendet er oft weitaus mehr Gewalt als notwendig, um der anderen Gruppe, die bereit war, Feindseligkeiten zu beginnen, ein deutliches Zeichen zu schicken.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die drehwärtigen und kernwärtigen Bereiche des Orionsporns folgen einer Linie, die fast an der Grenze zwischen Draconis-Kombinat und Vereinigten Sonnen zentriert ist. Dieses dichte Netzwerk von Sternen reicht bis in die Außenweltallianz und sogar zurück nach Terra. Die große Zahl von Sternen in diesem Gebiet bedeutet, dass es hunderte von unbewohnten Planeten an der Grenze gibt, und tausende von unbewohnten Systemen, die sie umgeben. Das bedeutet, dass die Grenzregion, besonders in der Region, die näher an den leichter besiedelten Welten der Außenweltallianz liegt, nur sehr schwer zu beschützen ist.

Die Dichte der Sterne nimmt ab, wenn man sich kernwärts von der Grenze zwischen Kombinat und Vereinigten Sonnen wegbewegt. Der gewaltige Draconis-Graben ist eine Region des Orionsporns, in der es nur wenige Sternensysteme mit bewohnbaren Planeten gibt. Es gibt auch nur einige wenige helle Sterne in dieser Region, so dass dieser Bereich des Weltalls nur düster vom Licht roter und oranger Zwergsterne erhellt wird. Dies macht die Bewegung durch den Graben langsam, weil es deutlich länger braucht, die K-F-Antriebe mit diesen dunklen Sternen aufzuladen.

Die 15. Armee bewacht die unbewohnten Systeme innerhalb des Grabens und sorgt für die Sicherheit in der Gegend der Aufladestationen an den Sprungpunkten dieser Systeme.

MISSIONEN

Seit Beginn der ansteigenden Feindseligkeiten zwischen dem Lyranischen Commonwealth und dem Draconis-Kombinat zu Beginn der 2740er hat die Grenzregion zwischen den beiden Mitgliedsstaaten beträchtliche Konflikte erlebt. Nur ein Teil davon hat auf den Einsatzbereich der 15. Armee übergegriffen. Die größten Probleme für diese Armee sind Piraten und Banditenbanden, die aus den kernwärtigen und drehwärtigen Regionen der Peripherie kommen, zahlreiche Herausforderungen von den *Ronin*, ehemaligen Soldaten der VSDK, und der Umstand, dass sie die Integrität der Grenzen zwischen dem Kombinat und den Vereinigten Sonnen und der Außenweltallianz sicherstellen muss.

Die Grenze der Außenweltallianz ist relativ sicher, mit nur wenigen Zwischenfällen durch grenzübergreifende Übergriffe oder Piraterie, weil die 18. Armee in diesem Territorialstaat eine beträchtliche Präsenz zeigt. Die poröse Grenze mit den Vereinigten Sonnen und die relativ hohe Sternendichte in der Region erlauben es vielen Banditengruppen, relativ einfach unbemerkt über die Grenze und wieder zurück zu schlüpfen. Aus diesem Grund hat dieser Bereich das höchste Ausmaß an Konflikten im gesamten Einsatzbereich der 15. Armee.

XV. KORPS

Das XV. Korps hat die Aufgabe erhalten, die weit drehwärtige Peripherie-Grenzregion des Draconis-Kombinats zu beschützen. Das XV. Korps hat erst vor kurzer Zeit den Spitznamen Teufelskorps erhalten, weil die Bürger des Kombinats eine grundsätzlich negative Einstellung gegenüber dem Sternenbund haben, sowie als Anspielung auf die Tarotkarte desselben Namens. (Der Teufel ist die 15. Karte in einem Tarotspiel.)

FÜHRUNG

Der Korpsführer ist Generalmajor Desmond Leonardi, ein Eingeborener der Hegemoniewelt Connaught. Leonardi schloss in der Mitte seines Jahrgangs der Kriegsakademie Mars ab und zeichnete sich bis zum Davion-Thronfolgekrieg, wo er an der Seite von Aleksandr Kerensky diente, nicht sonderlich aus. Er zeigte ein hohes Ausmaß an strategischer Kompetenz, als er das Kommando eines Bataillons von BattleMechs übernahm, nachdem dessen Kommandeur von den Truppen der VSDK getötet worden war. Es wurde resümiert, dass er nur niemals eine Chance gehabt hatte, seine Fähigkeiten unter Druck zu beweisen. In Kampfsituationen zeigt er sein volles Selbstvertrauen.

Seine vergangenen Erfahrungen darin, mit dem und gegen das Draconis-Kombinat zu arbeiten bedeuteten, dass er eine offensichtliche Wahl für die Führung des XV. Korps war, als die Position vom vorherigen Korpsführer frei gemacht wurde. Das XV. Korps hat seinen Stützpunkt auf der Welt Sinope, in der Nähe der Grenze zur Außenweltallianz.

LOGISTIK

Die drehwärtigen Regionen des Draconis-Kombinats haben wenige Hightech-Industrien, die dazu imstande sind, BattleMechs zu produzieren, doch viele Komponenten, die zur Verwendung durch Panzer oder BattleMechs für die VSDK gedacht sind, werden in der Region produziert. Die Hegemonie hat Unterverträge bezüglich in Terra entworfener Komponenten abgeschlossen, die für die Verwendung durch die SBVS in diesen Fertigungsanlagen produziert werden. Dies verringert die Menge an Komponenten, die aus der Hegemonie eingeführt werden müssen. Lasersysteme, die in der Außenweltallianz hergestellt werden, werden auch angeliefert, um beschädigte Komponenten zu ersetzen, da sie die gleiche Qualität wie die Lasersysteme haben, die in der Hegemonie produziert werden.

BattleMechs werden grundsätzlich außerhalb des Einsatzbereichs des XV. Korps produziert und werden dann angeliefert. Die hohe Zahl von Königlichen Einheiten im XV. Korps nimmt einen Teil der logistischen Belastung von den Schultern des restlichen Korps, da die Königliche Abteilung über eine eigene Versorgungskette verfügt. Dies gibt dem Rest des XV. Korps einen höheren Bereitschaftswert als normal, da die Vorräte auf die Standarddivisionen der SBVS umgeleitet werden können.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das XV. Korps verfügt über zwei Unabhängige Regimenter: das 16. Königliche CAAN-Marineregiment und das 20. Leichte-Reiterei-Regiment. Beide dieser Regimenter werden als schnelle Eingreiftruppe entlang der drehwärtigen Peripheriegrenze und als gegnerische Streitmacht in Manövern verwendet, die von allen Divisionen im XV. Korps jährlich durchgeführt werden.

Das 16. Königliche CAAN-Marineregiment ist als die Baja-Krieger bekannt, weil sie ursprünglich auf der Baja-Halbinsel von Nordamerika auf Terra gegründet wurden. Das 16. Marineregiment ist für seinen hochmobilen Kampfstil bekannt, den es problemlos von der Oberfläche eines Gewässers auf die heißen Wüsten seiner Heimatregion auf Terra übertragen kann. Das 16. Regiment hat seit seiner Gründung eine Tradition erhalten, dass es jährlich einen Surfwettbewerb für seine Soldaten austrägt, ein Sport, der bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts zurückreicht. Dieser Wettbewerb, und eine Einladung zur Party, die damit assoziiert ist, gehört zu den begehrtesten Veranstaltungen im ganzen XV. Korps.

Das 20. Leichte-Reiterei-Regiment wurde auf Sian gegründet, der Hauptwelt der Konföderation Capella. Die Sian Stallions haben einen Ruf, besonders aggressiv zu sein, sowohl auf als auch außerhalb des Schlachtfelds. Das 20. Regiment hält den Rekord im XV. Korps für die meisten Disziplinarmaßnahmen gegen ein einzelnes Regiment innerhalb eines Jahres, und das seit vier Jahren. Diese Probleme würden die Führung normalerweise dazu zwingen, das Regiment aufzuspalten und eine andere Streitmacht anzufordern, doch die Tapferkeit und Kompetenz der Sian Stallions im Gefecht haben General Leonardi innehalten lassen. Dieses Regiment ist derzeit in den Old-Canton-Nebeln eingesetzt, ein Stück drehwärts von New Samarkand.

52. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION
(Die Könige-von-Bashan-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Morgan Gagnier
Oft stammt der Spitzname einer Einheit aus einer großen Schlacht. Der erste Kommandeur der 52. Königlichen BattleMech-Division gab der Division ihren Spitznamen, die Könige-von-Bashan-Division, als Warnung. In der Vergangenheit regierte der König von Bashan über ein mächtiges Land. Der König selbst war ein Riese, doppelt so groß und weitaus mächtiger als jeder Mann. Er wurde getötet und seine Streitmächte wurden von einer weitaus kleineren Armee bezwungen. Der Divisionsführer unterbreitete seiner Division diese Geschichte, und sie übernahmen den Spitznamen als Erinnerung, dass egal wie viel größer und mächtiger eine Streitmacht als ihr Gegner ist, sie die Schlacht dennoch verlieren kann.

81. BATTLEMECH-DIVISION (Die Teufel von Devil's Rock)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Devon Lowell
Die 81. BattleMech-Division hat die Aufgabe, das Hauptquartier des XV. Korps auf Sinope zu beschützen. Berühmtheit erlangte sie durch ein Ereignis, das sich kurz nach ihrer Gründung zugetragen hat. Die 81. Division griff eine große Banditentruppe auf Devil's Rock an, in einem der wenigen aufgezeichneten Fälle eines Angriffs dieser Art auf eine Hegemoniewelt. Die Banditentruppe versuchte, die Munitionsdepots zu plündern, die tief in den Hades-Bergen lagen. Die Teufel von Devil's Rock erlangten ihren Spitznamen, als Elemente der ersten Brigade der Division durch die Gebirgspässe stürmten und die Banditen ohne auch nur einen Verlust auf ihrer Seite auslöschten.

24. PANZERGRENADIERDIVISION (Division d´Aquitaine)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nicole Onofre
Die 24. Panzergrenadierdivision ist auf Bryceland eingesetzt und kann Teile ihrer Geschichte auf Elemente der Französischen Fremdenlegion der Westlichen Allianz zurückverfolgen, die Kolonisten auf die Welt Rio folgten. Diese Elemente der Fremdenlegion stellten den Kern der planetaren Miliz dar und wurden später in die Division d´Aquitaine umgewandelt, als die Truppen der Terranischen Hegemonie in die neuen SBVS aufgenommen wurden. Traditionell lackierte die Division d´Aquitaine ihre Einheiten im Rot, Blau und Weiß der alten französischen Nationalflagge, doch da diese Farben oft mit den Vereinigten Sonnen und den AVS assoziiert werden, ist diese Tradition langsam verschwunden.

39. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Granatgarde)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Marie Aguilera
Der Planet Kazanka ist eine wichtige Industriewelt am Rande des Weltraums, der vom Draconis-Kombinat beansprucht wird. Das Hauptprodukt der Welt ist Yttrium, ein Element, das häufig bei der Produktion von Hightech-Laseroptik und Kristallen sowohl im Kombinat als auch in der nahen Außenweltallianz verwendet wird. Die Minen auf dem Planeten sind vom Sternenbund und Investoren aus der Hegemonie versichert, weshalb die Granatgarde die großen Tagebauanlagen und Raumhäfen auf dem Planeten bewacht. Die verarbeiteten Kristalle, die von den Produktionsstraßen dieser Welt kommen, sind ein verlockendes Ziel für Banditen, somit gerät die 39. oft unter Beschuss auf dem Boden oder auf dem Weg zu den Sprungpunkten des Systems.

47. INFANTERIEDIVISION (*Die Silberspeer-Division*)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Juan Estrada
Vor dem Beginn der Operation VEREINTER GRIFF während des Vereinigungskrieges wurde die Welt Suianheer von den VSDK als Musterpunkt und Munitionsdepot verwendet. Die Infrastruktur, die zu diesem Zweck aufgebaut wurde, darunter auch die Wiederaufladestationen an den Sprungpunkten des Systems, haben sich weiterhin für das Kombinat und die SBVS als nützlich erwiesen. Die Welt wird heute von der 47. Infanteriedivision beschützt. Es wurde ermittelt, dass eine Standard-Infanteriedivision die am besten geeignete Division für diesen Posten wäre, da die Mehrheit der Bevölkerung und Industrie auf dem Welt in den wenigen Städten konzentriert ist, die während der ursprünglichen Kolonisierung der Welt gegründet wurden.

1. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Das 1. Team)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Richard Holden
Zusammen mit der 81. BattleMech-Division ist die 1. Königliche Panzergrenadierdivision auf dem Planeten Sinope stationiert. Die 1. Königliche Panzergrenadierdivision kann ihre Wurzeln bis in die Zeit vor dem Zweiten Sowjet-Bürgerkrieg zurückverfolgen, bis zur 1. Cavalry-Division der United States Army. Dieser Stammbaum hat der 1. immer einen Ehrenplatz in den Terranischen Hegemoniestreitkräften und später in den Sternenbundverteidigungsstreitkräften eingebracht. Als Teil der Königlichen Abteilung erhält die 1. oft die beste Ausbildung und Ausrüstung, die auf Terra verfügbar ist.

XXIII. KORPS

Das XXIII. Korps wird entlang der Grenze zwischen Draconis-Kombinat und Vereinigten Sonnen und der unmittelbar kernwärtigen Region des Weltraums eingesetzt. Da der Bereich des Weltalls auf der Seite der Vereinigten Sonnen nur schwach durch das XXXIII. Korps der 3. Armee beschützt ist, muss das XXIII. Korps seine Truppen regelmäßig durch die Grenzregion bewegen, um sie vor den grenzübergreifenden Überfällen der beiden Mitgliedsstaaten zu beschützen, eine Aktivität, die immer alltäglicher wird, jetzt wo die Spannungen in der Peripherie ansteigen. Das XXIII. Korps hat sein Hauptquartier auf der Welt Capra in der Provinz Kaznejoy.

FÜHRUNG

Generalmajor Tamara Polaski befehligt das XXIII. Korps. Polaski wurde im Kuppelhabitat Tycho City auf Luna geboren und entstammt einer Familie von Iridium-Bergleuten. Sie nahm am Programm Junge Offiziere der SBVS teil, während sie die Grundschule besuchte und begab sich später nach Terra, um ihre Ausbildung an der Sandhurst-Militärakademie zu beginnen.

Seit General Polaski das Kommando über das XXIII. Korps übernommen hat, hat sie eine sehr praxisbezogene Einstellung zur Führung gezeigt. Sie reist zusammen mit dem 84. Leichte-Reiterei-Rgiment, einem der unabhängigen Regimenter, die dem XXIII. Korps zugeteilt worden sind. Auf diese Weise beobachtet sie die Manöver, die organisiert werden, um die Divisionen in ihrem Kommando zu testen. Danach verbringt sie mindestens einen Monat damit, die Triumphe und Fehlschläge der Divisionsführer zu überprüfen. Dies bedeutet, dass General Polaski jede ihrer Divisionen mindestens einmal im Jahr einer Prüfung unterzieht, was den Männern und Frauen des XXIII. Korps ein hohes Ausmaß an taktischer Bereitschaft gewährt.

LOGISTIK

Das Draconis-Kombinat hat im Einsatzbereich des XXIII. Korps nicht viel in Sachen Militärindustrie investiert. Das bedeutet, dass der Großteil der militärischen Ausrüstung, die für das Korps vonnöten ist, aus der Hegemonie oder von den BattleMech-Produktionsanlagen auf Marduk, Luthien und Hun Ho stammt. Die Versorgungsdepots, die während Operation DUNSTWOLKE aufgebaut worden waren, stellen immer noch wichtige Verteilungszentren für Ausrüstung dar. Diese Depots werden regelmäßig durch Aufstockung über die logistischen Routen aufgefüllt, die von der Hegemonie in den Einsatzbereich des XV. Korps und der 18. Armee in der Außenweltallianz führen. Das größte dieser Versorgungsdepots liegt auf Benet III und verwendet den kleinen sicheren Sprungradius des Systems und die niedrige Schwerkraft der Planeten, um die Zeit und Energie, die zum Transport der Güter von der Oberfläche der Welt in andere Systeme erforderlich ist, zu verringern.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Es gibt zwei Unabhängige Regimenter, die dem XXIII. Korps zugewiesen worden sind, das 84. und das 189. Leichte-Reiterei Regiment. Das 84. Regiment wird als Eskorte für General Polaski und als gegnerische Streitmacht für Divisionsmanöver eingesetzt. Das 84. Leichte-Reiterei-Regiment ist auch als Shepard's Light Horse bekannt, was ihre Aufgaben als Leibwächter widerspiegelt. Die konstanten Manöver, an denen das 84. teilnimmt, führen dazu, dass sich im 84. Regiment einige der kompetentesten MechKrieger im XXIII. Korps befinden. Um ihrem Namen gerecht zu werden, verwenden die Einheiten des 84. Regiments die normalen Farbmuster der SBVS, nur dass jede von ihnen einen Hirtenstab auf der Brust trägt, wobei die Zahlen „XXIII" und „84" entlang des Schaftes des Stabs geschrieben stehen.

Das zweite Regiment ist das 189. Leichte-Reiterei-Regiment, das im Kombinat als die Bowling Green Irregulars bekannt ist. Nominell sind sie dafür da, die Kombinatsseite der Davion-Grenze zu patrouillieren, von Thestria nach Latexo. Die meisten der BattleMechs der Bowling Green Irregulars sind Designs, die auf Marduk von Norse Industries produziert werden. Die Mehrheit der Mechs sind *Wolverines*, dicht gefolgt von *Griffins*, *Shadow Hawks* und *Vulcans*.

199. BATTLEMECH-DIVISION (Die Kursk-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Bassam Nazari

Das gewaltige Ausmaß an Kapital, das von der Hegemonie und dem Draconis-Kombinat in Kaznejoy investiert wurde, macht Schutz unabdingbar. Die 199. BattleMech-Division bewacht diese Welt, die als eine der schönsten in der gesamten Inneren Sphäre gilt, sowie als eine der am stärksten terraformierten. Anstelle der normalen Lagrange-Sonnenblende konstruierte die Abteilung für Großbauprojekte eine Reihe tief in der Umlaufbahn liegender Spiegel und Solarenergiestationen. Dieses komplexe Netz aus Elementen in der Umlaufbahn wird vom SBVS-Stützpunkt Fort Darwin aus kontrolliert.

Die Kursk-Division verfügt über eine dauerhaft zugeteilte Luft-/Raumtruppe, deren Aufgabe es ist, die orbitalen Terraforming-Elemente zu beschützen als auch zu warten. Die Luft-/Raumtruppe ist auch als Kursks Eitelkeit bekannt, weil sie oft ihre Reflexionen in den Orbitalspiegeln zu sehen bekommen.

284. BATTLEMECH-DIVISION (Die Caph-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Zhe Gang Lee

Die 284. BattleMech-Division war früher ein voll integriertes Kommando, ähnlich wie die 410. BattleMech-Division des XXXII. Korps, doch ohne eine derart strenge Einteilung der Einheitenführung abhängig von der Nationalität. Im Lauf der Zeit erhielten die Soldaten aus der Hegemonie und den Sternenbundmitgliedsstaaten durch bessere Leistung und durchaus auch Diskriminierung häufigere Beförderungen und Versetzungen, so dass sich die Caph-Division vor allem in eine Einheit der Territorialstaaten verwandelte. Schlechte Leistung und Moral sowie Gerüchte über Meuterei führten dazu, dass der vorherige Divisionsführer und die meisten Einheitenführer abgesetzt und degradiert wurden. Generalmajor Zhe Gang Lee wurde vom Rang eines Brigadeführers in der 410. befördert und die meisten der Ersatzoffiziere stammen aus der Hegemonie. Dies soll die Moral wieder herstellen und die Loyalität der Division sicherstellen.

73. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Turkestan-Jäger)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Estrella Fefe

Um besser ein Auge auf die Gerüchte der Rebellion haben zu können, die in der 284. umgingen, wurde die 73. Panzergrenadierdivision von Handa auf ihren aktuellen Posten auf Kawabe versetzt. Während des Zweiten Versteckten Krieges waren Einheiten aus der 73. Panzergrenadierdivision dazu imstande, die verschiedenen Milizen und VSDK-Truppen, in deren Nähe sie stationiert waren, dazu zu bringen, ihre Gefechtsbereitschaft aufzuheben, indem sie versprachen, dass die 73. jede unautorisierte militärische Präsenz auf den von ihnen bewachten Planeten zu unterbinden. Dieses Versprechen gewann die Herzen der Bevölkerung. Nachdem der Zweite Versteckte Krieg endete, schossen die Einschreibungen in den SBVS auf den Planeten, die die 73. Division bewachte, in die Höhe.

82. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die All-Americans)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Thomas Alexander

Die 82. Königliche Sprunginfanteriedivision, eine der geschichtenumwobensten Einheiten in den SBVS, kann ihre Wurzeln bis auf die American 82nd Airborne Division zurückverfolgen. Schon einen Posten in der 82. zu erhalten ist eine Ehre und manche Offiziere sind sogar dazu bereit, eine Degradierung hinzunehmen, nur um einen Posten in einer derartig prästigeträchtigen Einheit annehmen zu können. Generalmajor Thomas Alexander, der aktuelle Kommandeur der 82. Sprunginfanteriedivision, befehligte das XL. Korps ehe er darum bat, die Führung der 82. übernehmen zu können. Eine besondere Spezialität der 82. Division ist es, aus fliegenden Fahrzeugen in eine Gefechtszone zu springen, egal ob es sich dabei um Infanterie handelt, die aus Senkrechtstartern springt oder um BattleMechs, die aus einem Landungsschiff springen.

132. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Sieg durch Hartnäckigkeit)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Guillermo Ruiz

Dass sie im Schatten der 82. Sprunginfanteriedivision leben, hat einen Posten in der 132. Königlichen Panzergrenadierdivision für viele Soldaten aus der Terranischen Hegemonie zu einem schweren Los werden lassen. Auch wenn ein Posten in einer Königlichen Division so oder so ein heißbegehrter Posten ist und ein Höhepunkt auf jedem Wehrpass, so hat doch die Nähe zu einer derartig berühmten Einheit die Erfahrung für viele Soldaten in der 132. ruiniert.

Generalmajor Ruiz hat seine Truppen hart angetrieben, um einen guten Ruf für seine Division zu erarbeiten. Auch wenn sie im Schatten der 82. lebt, hat die 132. eine sehr hohe Kompetenz und eine Einstufung als Veteraneneinheit erlangt.

29. INFANTERIEDIVISION (Rift Regulars)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mika Weir

Marlowe's Rift sitzt an der randwärtigen Kante der Blase aus interstellarem Staub und Gas, die denselben Namen trägt. Der Planet wurde ursprünglich als wissenschaftliche Forschungsstation kolonisiert, doch gelangte der Sternenbund zu der Meinung, dass der Planet bewacht werden musste, nachdem entdeckt wurde, dass tief im Dschungel der Äquatorregion des Planeten eine einzigartige Form von Zitrusfrüchten wuchs, das exakt den gleichen Geschmack und dieselbe Konsistanz wie gegartes Rindfleisch hatte. Diese Fleischbäume wurden in großen Hainen angebaut und als vegetarische Alternative zu Fleisch verkauft.

Das Einkommen, das durch diese Früchte entstand, war groß genug um Banditen anzulocken. Die 29. Infanteriedivision sichert die ausgedehnten Fleischbaum-Haine, die großen Städte und Distributionszentren, die um sie herum entstanden sind, den planetaren Raumhafen und die nach wie vor aktive Hegemonie-Forschungsstation.

XXXV. KORPS

Die randwärtige Kante des Draconis-Grabens wird vom XXXV. Korps verteidigt. Die Krieger der Dunkelheit beschützen jeweils ein wichtiges Sonnensystem in der Logistikkette, die zu den Hegemonie-Armeen führt, die weiter entfernt von Terra stationiert sind. Ohne ein Korps wie das XXXV. wäre es fast unmöglich, die Peripherie vor Revolten und potentiellen Aufständen zu bewahren. Der gewaltige Raum des Draconis-Grabens macht es erforderlich, dauerhaft eine Aufklärungsschwadron zuzuteilen, die Draconis-Graben-Schwadron, die vor allem aus Kriegsschiffen der Klasse *Vincent* besteht und von der SLS *Admiral Perry* angeführt wird, einem Kriegsschiff der Klasse *Congress*. Das XXXV. Korps hat sein Hauptquartier auf dem Planeten Isesaki in der Präfektur Osheka des Draconis-Kombinats.

FÜHRUNG

Das XXXV. Korps wird von Generalmajor Farzad Ahmad angeführt, einem Eingeborenen der Welt Hassad in der Konföderation Capella. Ahmad schloss sich den SBVS nach einer Rekurtierungskampagne und Demonstrationsdarbietung der 500. BattleMech-Brigade an, nachdem diese ihn überzeugt hatte, dass er ein Teil des Militärs des Sternenbundes sein wollte. Ahmad schloss die Kriegsakademie Mars ab und diente als Kommandeur von militärischen Formationen sowohl in der 2. als auch in der 18. Armee. Sein letztes Kommando, ehe der das XXXV. Korps übernahm, war die 326. BattleMech-Division.

Seit er vor zwei Jahren das Kommando übernommen hat, hat General Ahmad für eine große Veränderung in der Positionierung der Divisionen seines Korps gesorgt. Das hat in seinen Reihen zu einigem Missmut geführt, da einige der Divisionen eine bestimmte Welt seit Jahrzehnten beschützten, wie beispielsweise die 13. Königliche Infanteriedivision, die zuvor auf Midway stationiert war, jetzt aber nach Iijima umgezogen ist.

LOGISTIK

Da das XXXV. Korps auf der terranischen Seite des Draconis-Graben stationiert ist, wird die Versorgungskette aus der Hegemonie zu den weiter entfernt eingesetzten Korps oft durch die Systeme gelenkt, die vom XXXV. Korps beschützt werden, ehe sie sich durch den Graben bewegt. Aus diesem Grund mangelt es dem XXXV. Korps eigentlich nie an Vorräten, da alle Ersatzteile schnell von der Quartiermeisterabteilung bezogen werden können.

Midway ist das wichtigste Munitions- und Versorgungsdepot des XXXV. Korps, da es der Absprungpunkt für alle Transporte ist, die sich durch den Draconis-Graben bewegen. Am Zenith-Sprungpunkt ist die wichtigste Weltraumwerft des Systems, das Yamamoto-Atoll. Während der ursprünglichen Konstruktion der Werftanlagen wurde ein Vertrag mit der Abteilung für Großbauprojekte geschlossen, um ein Dutzend von germaniumreichen Asteroiden herbeizuschaffen, die noch heute für die Produktion von K-F-Antriebssystemen in den Werften abgebaut werden. Um diese Werft zu verteidigen sind zu jedem Zeitpunkt mindestens zwei Kriegsschiffe aus der Draconis-Graben-Schwadron anwesend.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Wie die anderen Korps in der 15. Armee verfügt auch das XXXV. Korps über zwei Unabhängige Regimenter, die ihm permanent zugewiesen sind. Das 29. Königliche Dragoner-Regiment, das den Spitznamen Aleutian Assault Guards trägt, bewegt sich zwischen den Systemen der Region und folgt Entsendungen von VSDK-Einheiten, die das Gebiet durchstreifen. Eine volle Kompanie der 29. Königlichen Dragoner sind ausgebildete Revolverhelden und lenken vor allem BattleMechs der Klassen *Marauder*, *Orion* und *BattleMaster,* die erfolgreiche Duelle mit einem fünfstrahligen Stern zeigen, der auf die Mechs gemalt wird. Diese Revolverhelden sind insofern bemerkenswert, dass sie ballistische Pistolen an der Hüfte tragen, auf die gleiche Weise wie die alten terranischen Revolverhelden des westlichen Nordamerika-Kontinents.

Das andere Regiment ist das 291. Dragoner-Regiment, ein verstärktes Regiment, das aus vier Bataillonen von überschweren BattleMechs besteht. Die Größe des 291. Regiments ist eine direkte Reaktion auf die Aufhebung des Ratsedikts von 2650 und das Wachstum der VSDK. Durch das Wachstum der VSDK steigt auch die Zahl der *Ronin*, und oft wird das 291. Regiment gerufen, um sich um große Gruppen dieser BattleMech-Formationen zu kümmern, die außerhalb der Kontrolle der VSDK operieren. Wenn eine *Ronin*-Einheit von einem Mech des 291. Regiments zerstört wird, dann darf der Pilot des Mechs seine Einheit in den Paradefarben der ursprünglichen Einheit lackieren, der der *Ronin* abtrünnig geworden ist. Das gibt dem 291. ein einzigartiges Aussehen, da ihre BattleMechs die ganze Bandbreite der Paradefarben der gesamten VSDK zeigen.

326. BATTLEMECH-DIVISION (Die Manteuffel-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lin-Fong Tsai

Die Manteuffel-Division ist auf Oshika stationiert. Da es sich um die Hauptwelt der Präfektur handelt, muss die SBVS Präsenz zeigen um den möglichen Aufbau von Truppen durch die VSDK im Auge zu behalten. Oshika war ursprünglich ein Absprungpunkt für Reisen durch den Draconis-Graben, bis eine Kolonie auf Midway gegründet wurde. Bald entwickelte sich Schwerindustrie entlang der Gebirgskette, in der sich die Hauptstadt befindet.

Da in den Bergen große Mengen von seltenen Erden und Germanium entdeckt wurden, ist die Bevölkerung stark angewachsen. Ursprünglich hatten die SBVS nur eine einzelne Infanteriedivision hier stationiert, doch als die Bevölkerung über vier Milliarden stieg, war eine stärkere Streitmacht erforderlich, um die Ressourcen des Sternenbundes richtig sichern zu können. Dies führte zur Stationierung der 326. Division.

341. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Schwarzer-Prinz-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Piotr Radick

Die 341. Königliche BattleMech-Division beschützt das Hauptquartier von Isesaki Shipping. Da Isesaki Shipping direkte Handelsverträge mit der Terranischen Hegemonie hatte und ein unabhängiger Unternehmer für den Transport von militärischen Ressourcen für die SBVS ist, sind die Lagerhäuser dieser Welt voll mit Nahrung, Versorgungsgütern, Waffen, Munition und sogar BattleMechs, die bereit gehalten werden, um sie an die Divisionen der SBVS zu liefern, die Bedarf haben. Die Schwarzer-Prinz-Division begreift die Bedeutung der planetaren und interplanetaren Infrastruktur dieser Welt und beschützt das starke Interesse, das der Sternenbund an diesem Ort hat, mit außerordentlich hoher Kompetenz.

13. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION (Die Superstition-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jeffry Bragg

Die 13. Königliche Infanteriedivision beschützt Iijima. Die 13. Division ist als die Superstition-Division bekannt und ist der Gewinner der Mars-Olympiaden von 2664 und 2684. Einen großen Teil jeden Jahres verbringt die 13. Infanteriedivision an einem geheimen Ort im Draconis-Graben, wo sie neue Technologien testen, die von den Militärwissenschaftlern der Hegemonie entwickelt worden sind. Seit sie allerdings weiter entfernt vom Graben stationiert worden sind, wurden diese technologischen Tests immer seltener. Was immer noch garantiert ist, ist dass die 13. nach wie vor einige der fortschrittlichsten Ausrüstung und Konstruktionen aus den militärischen Fertigungsanlagen der ganzen Hegemonie erhält. Es überrascht vermutlich nicht, dass die Angriffe von Banditen und *Ronin* auf Iijima fast vollständig zurückgegangen sind, seit die 13. Division eingetroffen ist.

119. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Isesaki-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Adrianna Rojas

Zusammen mit der 341. Königlichen BattleMech-Division unterstützt die 119. Königliche Sprunginfanteriedivision auch den Schutz der Hegemonie-Ressourcen, die über Isesaki bewegt werden. Wo sich die 341. BattleMech-Division auf Bodenverteidigung und Überwachung konzentriert, da fokussiert sich die 119. Sprunginfanteriedivision auf die Sicherung von Weltraumressourcen.

Der Erfolg, den Isesaki Shipping mit den Vertragsnehmern in der Hegemonie hatte, bedeutet, dass ein ernsthafter Vorschlag unterbreitet wurde, eine Reihe von Schwungumkehrbänder zu konstruieren, um die Fracht effizienter von der Oberfläche in die Umlaufbahn und zurück zu bringen. Die 119. hätte dann die Aufgabe, die Sicherheit der Orbitalstation zu garantieren. Im Augenblick trainieren sie in Simulationen des Inneren der Stationen für die erwartete Konstruktion der Station im nächsten Jahrzehnt.

212. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Siedegrad-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Anthony Eskridge

Togura ist eine stark terraformierte Welt, die einen gewaltigen gelben Riesenstern umkreist. Der Planet selbst ist reich an seltenen Erden und dringend benötigten Industriemetallen in solchen Mengen, dass die Schwerindustrie schneller anwuchs, als die Infrastruktur des Planeten es erlaubte. Nur zwanzig Jahre nachdem die Welt kolonisiert wurde, begann ein harter Kampf um die Ressourcen als große Industriekonzerne um Wasser- und Energierechte stritten.

Die 212. Panzergrenadierdivision hat die Aufgabe, die Sicherheit für die Energie-Infrastruktur des Planeten zu gewährleisten. Dies reicht von der Verteidigung der tausenden von Quadratkilometern an Solarkollektor-Farmen über die Bewachung der Raffinerieanlagen für Deuterium bis hin zu den Solarkraftgeneratoren in der Umlaufbahn.

243. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Morgenstern-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cynthia Aleskerova

Die 243. Panzergrenadierdivision hat den Schutz von Midway von der 13. Königlichen Infanteriedivision übernommen. Weil Midway die wichtigste Route ist, auf der sich Fracht und Zivilisten durch den Draconis-Graben bewegen, muss die 243. Panzergrenadierdivision sicherstellen, dass die strengen Richtlinien zur Frachtinspektion der SBVS auch durchgesetzt werden, so sehr die Regierung des Draconis-Kombinats auch protestiert. Da verbotene militärische Ausrüstung in Lieferungen gefunden wurde, die durch Midway transportiert wurden, hat Haus Kurita die öffentlichen Angriffe gegen die 243., die das terranische Gesetz durchsetzt anstelle ihrer eigenen, offensichtlich nicht durchgesetzten Rechte, deutlich verringert.

XL. KORPS

Das XL. Korps ist das am weitesten verstreut aufgestellte Korps der 15. Armee. Sein Einsatzbereich reicht vom kernwärtigen Rand des Draconis-Grabens bis hin zur Grenze der Peripherie. Da ein großer Teil der logistischen Kette aufgrund des Grabens in die Länge gezogen ist, liegt das Hauptquartier des XL. Korps auf Hassi R'Mel, dem wichtigsten Austrittssystem aus dem Draconis-Graben. Die primären Befehle des XL. Korps sind es, die Sicherheit seiner Welten zu garantieren und zu verhindern, dass geschmuggelte Ausrüstung durch die Region in Richtung der Peripherie verschoben wird. Der Umstand, dass es zu immer mehr Beschlagnahmungen kommt, deutet an, dass jemand – der Sternenbundnachrichtendienst versucht immer noch herauszufinden wer – Waffen und Ausrüstung in Richtung der Territorialstaaten schleust, doch es sind noch mehr Beweise nötig um zu ermitteln, wer verantwortlich ist.

FÜHRUNG

Generalmajor Yahuhiro Nakazano befehligt das XL. Korps. Nakazano wurde im Draconis-Kombinat geboren und wuchs in der kulturell europäisch geprägten Präfektur Trondheim auf. Dieser Hintergrund der vermischten Kulturen gewährte Nakazano einen Blick auf seinen Platz in der Gesellschaft des Kombinats und darauf, wie Menschen, die nicht die japanische Ethnie hatten, langsam an den Rand gedrängt wurden. Nakazano war der Ansicht, dass er durch einen Anschluss an die multikulturellen SBVS beweisen könnte, dass es viele Mitglieder des Draconis-Kombinats gab, die mit Multikulturalismus absolut zufrieden waren und glaubte, dass er so vielleicht derartige Toleranz in seinem Geburtsstaat fördern könnte.

Nakazano ist ein hervorragender Offizier und ein außerordentlich fähiger Anführer, doch sind es seine positive Einstellung und sein Antrieb, dem Kombinat ein Beispiel zu bieten, was alle Bürger des Mitgliedsstaats erreichen können, was ihn an die Spitze der Kommandostruktur des XL. Korps gebracht hat.

LOGISTIK

Die Quartiermeisterabteilung hat mehr Probleme mit der Versorgung des XL. Korps als bei jedem anderen Korps in den SBVS. Die beschränkte Zahl von bewohnten Sternensystemen und die niedrige Strahlungsintensität der vorhandenen Sonnen verlangsamen den Handel merklich. Die vollgestopften Sprungschiffe von Midway, Hakkaldo, Shimoda und Hassi R'me bedeuten, dass die Wiederaufladestationen wenig tun können, um hunderte von wiederaufladenden Sprungschiffen zu beschleunigen. Diese langsame Logistikkette bringt dem XL. Korps eine niedrige Kampfbereitschaft ein, weil einfach nicht ausreichend funktionstüchtige Ausrüstung aus der Hegemonie bei den Soldaten eintrifft. Zwar ist die Kampfbereitschaft immer noch hoch verglichen mit den Formationen aus den Mitgliedsstaaten, doch wurde vorgeschlagen, dass es zur Konstruktion von mehr Wiederaufladestationen in unbewohnten Systemen sowie Investitionen durch die Hegemonie in örtlichen Hightech-Industrien kommen sollte, um das XL. Korps besser versorgen zu können. Im Augenblick stellen Produktionszentren auf New Samarkand und anderen stark industrialisierten Welten im Einsatzbereich des XL. Korps die technologische Ausrüstung, die aber nicht dem terranischen Standard gleichkommt, für die Divisionen des XL. Korps.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Es gibt drei Unabhängige Regimenter, die dem XL. Korps zugeteilt sind. Diese Regimenter werden vor allem verwendet, um die Sicherheit entlang der Handelsrouten des Draconis-Grabens zu gewährleisten und um auf Banditenangriffe an der Peripheriegrenze des Draconis-Kombinats zu reagieren.

Das 91. Sturmregiment, als die Gürteltiere bekannt, übernimmt die Aufgabe der gegnerischen Streitmacht für die Divisionsmanöver auf New Samarkand. Das Regiment wird nur selten abseits der ehemaligen Hauptwelt des Draconis-Kombinats eingesetzt und wurde erst in letzter Zeit gegen feindliche Truppen von Bataillonsgröße oder größer eingesetzt, weil sie im Augenblick nicht über eigene Überlichtgeschwindigkeits-Transportmittel verfügen.

Das 310. Dragoner-Regiment hat seinen Stützpunkt nominell auf der Welt Land's End, doch hat es die Aufgabe, in einem zufälligen Muster durch die Grenzsysteme der Peripherie zu streifen und diese Welten vor Angriffen durch Banditen zu beschützen. Die Leute der Region haben begonnen, das 310. Regiment als die Land's End Enforcers zu titulieren, da der aktuelle Kommandeur, Oberst Mansfield, an einen Schläger aus uralten terranischen Unterhaltungsmedien über organisiertes Verbrechen erinnert.

Die letzte Formation ist das 687. Unabhängige Luftgeschwader. In den Jahren ehe die 13. Königliche Infanteriedivision von ihrer Basis auf Midway abgezogen wurde, verbrachte das 687. Geschwader einen großen Teil seiner Zeit damit, zusammen mit dieser Division experimentelle Ausrüstung im Draconis-Graben zu testen. Seit die 13. Division von der randwärtigen Kante des Grabens abgezogen wurde, hat das 687. sich darauf beschränkt, die Handelsrouten zu patrouillieren. Dennoch erhalten sie nach wie vor experimentelle Ausrüstung, die sie in den Einrichtungen tief im Graben testen können.

398. BATTLEMECH-DIVISION (Die Europa-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Fehmi Ghassem

Die 398. BattleMech-Division ist auf New Samarkand stationiert. Sie bietet mehr als Sicherheit für die stark industrialisierte und dicht bevölkerte Welt; sie dient auch als Werkzeug zur Öffentlichkeitsarbeit bei der grundsätzlich feindseligen Bevölkerung des Draconis-Kombinats. Um den Sternenbund besser in einem positiven Licht darzustellen, versucht die Europa-Division ihrem multikulturellem Namensgeber gerecht zu werden. Außerdem ist sie mit BattleMechs ausgerüstet, die im gesamten Kombinat produziert werden, mit einem Fokus auf Einheiten, die auf New Samarkand hergestellt werden.

Im Gegensatz zu anderen Divisionen der SBVS verwendet die 398. BattleMech-Division keine vollen Kompanien oder Bataillone, die aus denselben Mech-Designs zusammengestellt sind. Stattdessen erinnert die 398. Division mehr an eine VSDK-Formation als an eine SBVS-Division, mit ihrer Mischung aus im Kombinat konstruierten Designs unter Vertrag aus der Hegemonie.

13. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Blackcats)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nerla Mirza

Die 13. Sprunginfanteriedivision, die oft mit der 13. Königlichen Infanteriedivision verwechselt wird, ist auf Ningxia stationiert. Die befehlshabenden Offiziere beider dieser Divisionen haben die so entstehende Verwirrung oft ausgenutzt und nicht essentielle und unklassifizierte Ausrüstung zwischen den beiden Divisionen hin- und hergetauscht, um die Einsatzbereitschaft zu erhalten. Dies ging sogar so weit, dass im Jahre 2753, als der aktuelle Befehlshabende Offizier der Blackcats das Kommando übernahm, Generalmajor Mirza den Antrag stellte, das offizielle Symbol der Blackcats abzuändern, so dass es der schwarzen Katze auf dem Logo der Supersitition-Division mehr ähnelte.

Die Blackcats sind seit Jahrzehnten auf Ningxia stationiert, wo sie die industriellen Diamantenminen und Produktionsanlagen sichern. Die Diamanten werden dann verwendet, um die Produktion von Ferrofibritpanzerung im ganzen Kombinat und in militärischen Produktionsanlagen im Besitz der Hegemonie zu unterstützen.

7. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Seven in Heaven)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Maxim Fedinov

Das Hauptquartier des XL. Korps auf Hassi R'mel wird von der 7. Sprunginfanteriedivision beschützt. Als das Austrittssystem der Mehrheit der logistischen Wege, die durch den Draconis-Graben führen, erlebt Hassi R'mel ein überdurchschnittliches Ausmaß an Sprungschiffverkehr an beiden Sprungpunkten, sowie an den nicht standardisierten Sprungpunkten im gesamten System. Die 7. Sprunginfanteriedivision hat die Aufgabe, die Wiederaufladestationen des Hassi-R'mel-Systems zu beschützen sowie Enterkommandos für die Inspektion verdächtiger Sprungschiffe und Landungsschiffe zur Verfügung zu stellen. Wenn ein Sprungschiff den Hyperraum an einem nicht standardisierten Sprungpunkt verlässt, dann ist ihm ein Besuch von Marinesoldaten der Seven in Heaven fast sicher.

8. INFANTERIEDIVISION (Die Sideways-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mahmoud Esmaieili

Charity, eine der erst in letzter Zeit kolonisierten Welten am Rand des Draconis-Grabens, wird augenblicklich von der 8. Infanteriedivision bewacht. Die 8. ist auch als die Sideways-Division bekannt, da die numerische 8, die auf alle Einheiten der Division gemalt wird, seitlich gedreht ist, so dass sie wie das Zeichen für Unendlichkeit aussieht. Charity hat eine ungewöhnlich niedrige Schwerkraft für eine bewohnte Welt, 0,73 G, und die 8. Division versucht, dies ausnutzen, indem so gut wie alle BattleMechs der einzigen Mech-Brigade der Division mit Sprungdüsen ausgestattet sind. Die niedrige Schwerkraft erlaubt es der Infanterie der 8. Division, weitaus mehr Ausrüstung und Körperpanzerung zu tragen, als es ihnen normalerweise möglich wäre, was die Sideways-Division zu einer der am besten ausgerüsteten und tödlichsten Standard-Infanteriedivisionen in der 15. Armee macht.

259. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Zeta-Reticuli-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Aleesha Farrar

Monywa, nur einen einzelnen Sprung von New Samarkand entfernt, liegt an einer idealen strategischen Position für den Schutz dieser bedeutenden Industriewelt. Allerdings ist es die Aufgabe der 259. Panzergrenadierdivision, die petrochemische Industrie zu beschützen, die die Wirtschaft dieses Planeten dominiert. Die 259. Division erlangte ihre Reputation als die Zeta-Reticuli-Division, nachdem ihr erster Befehlshabender Offizier einen stilisierten Alienkopf als Logo auf seinem BattleMech-Cockpit verwendete. Diese Tradition hat sich fortgesetzt, da alle Einheiten und Infanteristen ein Logo oder einen Aufnäher mit dem gleichen Alienschädel irgendwo an einer unauffälligen Stelle tragen.

272. PANZERGRENADIERDIVISION (Blitz-des-Zeus-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Joseph Bayne

Seit dem Ende des Davion-Thronfolgekriegs wurde die Blitz-des-Zeus-Division von System zu System im Hinterland des Draconis-Kombinats bewegt, um einem öffentlichen Aufschrei gegen die Einheit vorzubeugen, auch wenn nur wenige eingeborene Bürger des Davion-Mitgliedsstaats in der Division dienen. Im Augenblick hat die 272. Panzergrenadierdivision ihren Posten auf Multan, einer dünn besiedelten landwirtschaftlichen Welt am Rand des Weltraums, der vom Draconis-Kombinat beansprucht wird. In einem Versuch, die öffentliche Meinung über die 272. Division zu verbessern, wurde der Einheit erst vor kurze Zeit ein neuer Befehlshabender Offizier zugeteilt, Generalmajor Bayne. Bayne wurde auf der Kombinats-Welt Cadiz geboren und es wird erhofft, dass dies dazu beitragen kann, die Spannungen zu verringern, die die Einheit umgeben.

15. FLOTTE

In letzter Zeit war die 15. Flotte eine der aktivsten Flotten in der gesamten Marine. Während des 2. Versteckten Krieges wurde die Macht und Größe der Schiffe der 15. Flotte verwendet, um die Flotten des Draconis-Kombinats und der Vereinigten Sonnen vor jeder Art von offensiver Operation abzuschrecken. Durch den Anstieg der Grenzüberfälle im 3. Versteckten Krieg erlebte die 15. Flotte zahlreiche Einsätze bei der Jagd auf Banditen und plündernde Soldaten. Die konstanten Patrouillen haben die Besatzungen der 15. Flotte in gute Form gebracht. Sie sind alle hervorragend trainiert und stets kampfbereit.

FÜHRUNG

Admiral Connall Shockley ist ein Marinesoldat vom alten Schlag, der sich einige der ältesten und berüchtigtsten Marinetraditionen erhalten hat. Auch wenn er heftig feiert und trinkt, so stellt Admiral Shockley doch sicher, dass seine wilde Lebensführung niemals seine offiziellen Aufgaben behindert und bestraft jeden hart, der es nicht schafft, seinen oder ihren Pflichten nachzukommen. Die Einstellung des Admirals, die sich mit „Hart arbeiten, hart feiern" zusammenfassen lassen kann, hat ihre Vorteile; die Moral in der 15. Flotte ist hoch, so dass die Flotte bei Leistungsüberprüfungen stets die Erwartungen übertrifft.

EINSATZ

Die Schiffe der 15. Flotte werden in der gesamten drehwärtigen Hälfte der Peripherie-Distrikte des Draconis-Kombinats und bis in die terranischen Distrikte des Draconis-Kombinats eingesetzt. Die terranischen Distrikte sind offiziell der 14. Flotte unterstellt, doch Teile der 151., 152. und 153. Schwadron bewegen sich durch diesen Bereich. Im Austausch patrouillieren die 141. und 144. Schwadron der 14. Flotte den Peripherie-Rand des Draconis-Kombinats, führen Planetenvermessungen und Langstrecken-Aufklärungsmissionen durch. Diese Missionen hätten auch der 154. Schwadron zugeteilt werden können, doch hat Admiral Shockley seine Flotte in vermischten Divisionen eingesetzt. Außerdem sind die Schiffe und Besatzungen der 141. und 144. Schwadron besser für derartige Missionen ausgebildet und geeignet, was zu diesem Austausch von Einsatzgebieten geführt hat.

HEIMATHAFEN

Der Heimathafen der 15. Flotte ist Kaznejoy, doch weil sie so viel Gebiet abzudecken haben, verbringen die Schiffe der Flotte den Großteil des Jahres auf ihren Missionen. Admiral Shockleys Flaggschiff, die SLS *Uluru*, ist nicht fest einer Schwadron zugeteilt. Der Admiral zieht es vor, sein Schiff von Schwadron zu Schwadron zu bewegen und Überraschungsinspektionen durchzuführen, um die Bereitschaft seiner Flotte besser beurteilen zu können. Wo auch immer sich Admiral Shockley gerade aufhält, schmeißt er gerne die eine oder andere Party. Er glaubt, dass dies die Moral verbessert sowie Gelegenheiten für alle Ebenen der Befehlskette liefert, auf einer wenigen förmlichen Ebene zu interagieren.

151. LINIENSCHWADRON (Die Everclear-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Carolyn Pontius

Die 151. Linienschwadron, die nach der Art von geistigem Getränk benannt ist, die der Schwadronsführer, Vizeadmiral Carolyn Pontius, bevorzugt, ist voll mit Matrosen und Offizieren, die darauf brennen, in die Fußstapfen von Admiral Shockley zu treten. Als Ankerpunkt für die Feuerkraft der 15. Flotte ist die Everclear-Schwadron voll mit den größten und besten Schiffen, die von den SBVS verwendet werden. Die Schiffe der 151. Schwadron verwenden ihre Größe und Feuerkraft als Abschreckungsmittel und patrouillieren häufig in Divisionsgröße oder größeren Formationen.

152. ESKORTSCHWADRON (Der Eskortservice)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Tyra Mitchell

Vizeadmiral Tyra Mitchell ist ein eine selbsternannte „heiße Braut", und selbst im Alter von 55 gibt es wenige, die ihr nicht zustimmen würden. Admiral Mitchell erhält oft den Auftrag, Truppentransporter und Versorgungskonvois zu eskortieren und ist extrem stolz darauf, dass noch niemals ein Schiff unter ihrer Eskorte an einen Feind verloren wurde. Ebenso ist sie stolz auf den Spitznamen ihrer Schwadron. Ursprünglich war dieser von den einsamen Soldaten in Außenposten in der Peripherie als Kommentar über ihr Aussehen gedacht, doch wurde er mittlerweile zu einem Anlass für Stolz.

153. HETZSCHWADRON (Chubby Chasers)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Connor Shick

Als Fortsetzung der bruderschaftsartigen Atmosphäre der 151. und 152. Schwadron ist der Spitzname der 153. Hetzschwadron ein Wortspiel, das mit der Hauptmission einer Hetzschwadron zu tun hat. Die Chubby Chasers verwenden ihre überlegene Geschwindigkeit, um die größeren, langsameren feindlichen Schiffe zu jagen, mit denen es die 15. Flotte zu tun hat. Wenn sie ein feindliches Schiff eingeholt hat, fällt die 153. Hetzschwadron wie ein Schwarm über es her, um die vermutlich höhere Feuerkraft und Panzerung des Feindes auszugleichen.

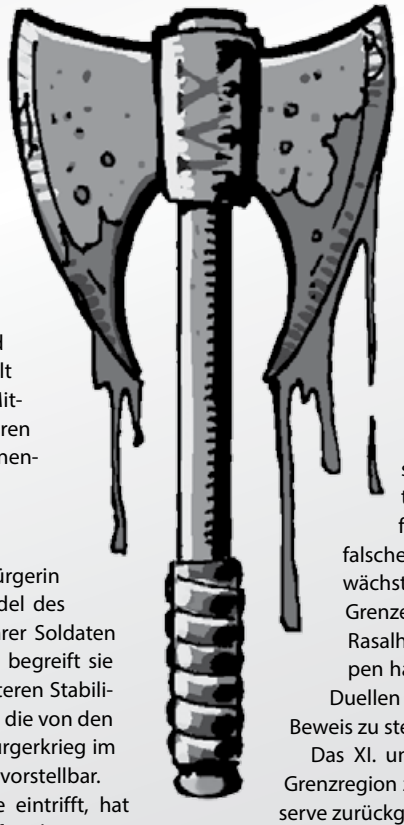
154. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Silent-Sight-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Praveen Agarwal

Die 154. Aufklärungsschwadron ist eine neue Ergänzung, die aus der 14. Flotte versetzt worden ist, im Austausch für das, was heute die 142. Hetzschwadron ist. Die 14. Flotte ist eine Aufklärungsflotte, die dafür verantwortlich ist, die Bewegungen von Truppen außerhalb der SBVS nachzuverfolgen. Die Konzentration von Aufklärungsschwadronen war während des 2. Versteckten Krieges sehr nützlich, doch die Ausweitung der Feindseligkeiten auf andere Bereiche machte es erforderlich, die Aufklärungsressourcen weiter zu verteilen und die Kampfmöglichkeiten der 14. Flotte weiter zu verstärken. Die 154. ist immer noch dabei, sich an Admiral Shockleys Führungsstil zu gewöhnen, doch passt sie sich langsam an die 15. Flotte an.

16. ARMEE

Der Umstand, dass sie in den anhaltenden über die Grenze ausgetragenen Streitigkeiten zwischen Kurita und Steiner die Polizisten spielen, hat der 16. Armee einiges an Kampferfahrung eingebracht, doch haben die nicht enden wollenden Gefechte niedriger Intensität die Moral der Truppen deutlich geschwächt. Die kaum verborgene Verachtung, die der 16. Armee von der örtlichen Bevölkerung entgegen gebracht wird, ähnelt mehr dem, was in einem Territorialstaat zu erwarten ist als in einem Mitgliedsstaat. Außerdem finden es viel Soldaten der Armee als ausgesprochen schwierig, die Art zu begreifen, in der Haus Kurita seine Loyalität gegenüber dem Sternenbund zum Ausdruck bringt, gleichzeitig aber seine Werte verunglimpft und Aggressionen gegenüber den anderen Mitgliedsstaaten zeigt.



Noch weitaus schwieriger war die Art und Weise, auf die Haus Kurita wiederholt versucht hat, die 16. Armee dazu zu manipulieren, seine Drecksarbeit zu machen. Haus Kurita hat es geschafft, immer wieder die 16. Armee dazu zu zwingen, ihre inneren Feinde anzugreifen, indem sie die eingeborenen politischen Dissidenten des Kombinats und Abtrünnige aus Rasalhaag als gegen den Sternenbund ausgerichtete Anarchisten und Terroristen dargestellt hat. Für viele der SBVS-Soldaten, die aus liberaleren Mitgliedsstaaten stammen, wird es zu einer immer stärkeren Gewissenskrise, die Bevölkerung im Namen des Sternenbundes zu unterdrücken.

FÜHRUNG

General Ekatarina Thorskilden ist eine eingeborene Bürgerin von Rasalhaag und stammt von unbedeutendem Adel des Kombinats ab. Sie versteht sowohl die Frustration ihrer Soldaten als auch der Bevölkerung, die sie überwachen, doch begreift sie auch die allgemeine strategische Bedeutung der weiteren Stabilität des Sternenbundes. Sollten die versteckten Kriege, die von den Mitgliedsstaaten ausgetragen werden, zu offenem Bürgerkrieg im Sternenbund führen, wäre die Zerstörung wahrlich unvorstellbar.

Um zu verhindern, dass eine solche Katastrophe eintrifft, hat General Thorskilden geschworen, jede Bedrohung für die weitere Stabilität des Sternenbundes zu zerstören, selbst wenn diese aus ihrem eigenen Volk stammen sollte. Es ist sicherlich nicht übertrieben zu sagen, dass der General jeden Bewohner der Kombinats-Region 3 und der angrenzenden Regionen als potentiellen Feind betrachtet. General Thorskilden hat die Auslöschung von Piratenstützpunkten, vermuteten Commonwealth-Agenten, rebellischen Rasalhaager Dörfern und abtrünnigen Kombinats-Adeligen mit ähnlicher Objektivität befohlen. Viele, die unter ihrem Kommando stehen, sehen sie als reine Mordmaschine, die keinerlei menschliche Gefühle besitzt. Andere glauben, dass man in ihrer Position gar nicht anders handeln könnte.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Der 16. Armee wurden eine beträchtliche Zahl von Divisionen zugewiesen, um ihre Stärke im Kampf gegen die nicht enden wollenden Feindseligkeiten niedriger Intensität der Region zu unterstützen, vielleicht zu viele. General Thorskilden hat die Zuteilung zusätzlicher Unabhängiger Regimenter für die 16. Armee angefordert, da der Einsatz von vollen Divisionen gegen örtliche Terrorgruppen und Plünderer in Kompaniegröße eine beträchtliche Verschwendung von Ressourcen darstellt und die Divisionskommandos nicht die notwendigen Logistik- und Transportressourcen für schnelles Eingreifen erhalten.

Trotz der relativ geringen Zahl von Königlichen Einheiten in der 16. Armee, verfügt die Kombinats-Region 3 doch über einen soliden Kern von loyalen, motivierten und sehr kampferfahrenen Divisionen, die bereit stehen, im Interesse des ganzen Sternenbundes zu agieren. Da die Wahrscheinlichkeit offenen Krieges im Einsatzbereich der 16. Armee höher ist als fast überall sonst im Sternenbund, betrachtet die Berufsheeresabteilung die 16. Armee als von absoluter strategischer Wichtigkeit.

MISSIONEN

So gut wie keine andere Region in den Mitgliedsstaaten ist so empfindlich oder erlebt so viele anhaltende Konflikte wie Kombinats-Region 3. Neben den fast nicht endenwollenden kleineren Einsätzen unter falscher Flagge, die die LCS gegen das Kombinat ausführen, wächst auch die Zahl der Piraten, die von direkt hinter der Grenze der Randweltrepublik aus agieren. Die Rebellen in Rasalhaag werden jeden Tag dreister und die lokalen Truppen haben keine Probleme damit, die Soldaten der SBVS zu Duellen herauszufordern, nur um ihre militärische Macht unter Beweis zu stellen.

Das XI. und das XXXVI. Korps haben aktuell die Aufgabe, die Grenzregion zu sichern, während die anderen beiden Korps als Reserve zurückgehalten werden, um auf jeden größeren Ausbruch von Feindseligkeiten zu reagieren. Diese Aufstellung ist zwar strategisch sinnvoll, doch solange der versteckte Krieg zwischen Kurita und Steiner weitergeht, verlieren die Soldaten an der Front immer mehr an Moral, während diejenigen, die sich in den Garnisonen ausruhen, langsam unruhig werden. General Thorskilden weiß, dass sie ihre Kommandos bald versetzen muss, weil ihr Kommando ansonsten ernsthaften Herausforderungen unterzogen werden wird.

XI. KORPS

Die Moral des XI. Korps hat im Lauf der vergangenen zwei Jahrzehnte viel einstecken müssen. Soldaten, die dem XI. Korps zugeteilt worden sind, erleiden den Löwenanteil der unbedeutenden grenzübergreifenden Überfälle, die von Haus Steiner und Haus Kurita angestiftet werden, zusätzlich zu den immer häufiger werden Übergriffen von Piraten und Separatisten an der Grenze der Peripherie und, was vielleicht das quälendste ist, der unzufriedenen Bevölkerung des Kombinats. Die VSDK haben die Verantwortung, auf das Banditentum und die Aufstände zu reagieren, immer weiter den SBVS zugeschoben. Sie geben einen Mangel an Ressourcen an, um ihre militärische Expansion zu rechtfertigen, während der Sternenbund die Drecksarbeit übernimmt.

FÜHRUNG

Generalmajor Vincenté Marcocelli tut sein Bestes, um die Auswirkungen der konstanten kleinen Konflikte auf seine Soldaten abzuschwächen. Marcocelli hat wiederholt darum gebeten, dass die geplanten Versetzungen von Einheiten unter seinem Kommando beschleunigt werden, um die Versetzung dieser Einheiten in ruhigere Bereiche des Sternenbundes zu ermöglichen. Der auf Vanra geborene General hat bislang die Balance zwischen Provokation und Besänftigung des Kriegsheeren von Rasalhaag gehalten und versucht nun seit dem Zwischenfall um die Gruppe Großer Norden, die SBVS der unschönen Aufgabe zu entziehen, gegen Rebellengruppen vorzugehen, die das Kombinat mit seiner unbarmherzigen Politik provoziert. Marcocelli hat den Soldaten unter seinem Kommando garantiert, dass sie nur gegen Gruppen entsandt werden, die offensichtliche und zielgerichtete Gewaltakte gegen die Zivilbevölkerung und die Mitgliedsstaaten des Sternenbundes begehen.

LOGISTIK

Der Nachschub für das XI. Korps bevorzugt den 3. Regimentskampfverband, damit die wichtigste Eingreiftruppe des Kommandos die beste Ausrüstung erhält, die verfügbar ist. *Mercurys, Mongooses*, *Night Hawks* und *Talons* sind allesamt in großer Zahl vorhanden. Die Versorgungssituation des restlichen Korps ist leicht unter dem Durchschnitt der SBVS. Da das Kombinat etwas weniger industrialisiert ist als die meisten anderen Mitgliedsstaaten, kann das XI. Korps auf weniger lokale Ressourcen zurückgreifen, um ihre Ausrüstung zu ersetzen. Man findet im XI. Korps eine etwas höhere Anzahl von *Panthers* und *Stinger*-FLUM als in allen anderen Kommandos der SBVS, aber nicht genug, um einen Einfluss auf ihre taktische Leistung zu haben. Ein wichtiges interessantes Detail ist, dass die Indiana-Division zwei Lanzen von *Dragon*-Prototypen besitzt, die dem Sternenbund ursprünglich zur Bewertung zur Verfügung gestellt wurde. Die SBVS lehnten den Dragon letztendlich ab, weil der SHD-2H *Shadow Hawk* vorhandene Ersatzteillager verwenden konnte, doch kann das XI. Korps mit den VSDK einige Komponenten eintauschen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

In den vierzehn Jahren seit sich der 3. Regimentskampfverband den Beinamen Leichte Eridiani-Reiterei verdient hat und sie sich dem Prinzen von Rasalhaag entgegengestellte und nur knapp einen großen militärischen Konflikt vermieden hat, haben die Soldaten des 71. Leichte-Reiterei-Regiments, des 151. Leichte-Reiterei-Regiments, des 19. und des 21. Einsatzregiments ein hohes Ausmaß an Professionalität und Ehre im Dienste des Sternenbundes aufrechterhalten. Da sie als die primäre Eingreiftruppe für das XI. Korps dienen, ist eines der vier Regimenter der Leichten Eridiani-Reiterei normalerweise im Einsatz, um auf berichtete Feindseligkeiten in Kombinats-Region 3 zu reagieren. Dies hat zweierlei Funktionen: der 3. Regimentskampfverband zeichnet sich vor allem in Aufklärung, Aufstandsunterdrückung und Überfallangriffen aus, hat aber auch bewiesen, dass sie sehr fähig darin sind, Konflikte durch eine Kombination von brutaler Gewalt und Mitgefühl zu deeskalieren. Viele Aufständische haben sich dem Light Horse ergeben, in der Hoffnung, im Sternenbund und nicht im Kombinat vor Gericht gestellt zu werden, doch wenn die Auswahlmöglichkeiten eine Sternenbund-Strafanstalt oder ein schneller Tod sind, dann wird die Wahl nur umso klarer.

Die Offiziere des 3. Regimentskampfverbandes sind zu Experten dieser Art von Diplomatie auf dem Schlachtfeld geworden. Sie strecken ihrem Feind die Hand entgegen, doch zögern sie nicht, zuzuschlagen um zu töten, wenn das Vertrauen nicht erwidert wird. Seit der Gründung des 3. Regimentskampfverbandes ist die Zahl der profitbasierten Piratenbanden entlang der Peripherie-Grenze von Kombinats-Region 3 fast ins Nichts gesunken. Unglücklicherweise kann nur wenig getan werden, um die Fehden zwischen den Mitgliedsstaaten, die sich als Banditen tarnen, unter Kontrolle zu bringen.

34. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Epsilon-Indi-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ling Pao Collins

Die 34. Königliche BattleMech-Division, die vor allem aus eingeborenen Kindern der namensgebenden Welt besteht, besitzt eine optimistische und überschwängliche Einstellung. Während andere Einheiten, die einen Posten in Kombinats-Region 3 erhalten haben, begonnen haben, ihre Hingabe gegenüber den Prinzipien des Sternenbundes zu hinterfragen, scheint die Epsilon-Indi-Division ihren Posten mit offenen Armen begrüßt zu haben. Soldaten der Division haben sich an einer Parabel orientiert und sehen sich selbst als Repräsentanten der „Stadt auf einem Hügel". Da sie von der angenehmen und idyllischen Welt Epsilon Indi stammen, ist es nicht schwer zu verstehen, warum viele von ihnen sich auf diese Weise sehen. Die gemeinnützigen Programme der 34. Königlichen BattleMech-Division haben ihnen fraglos die Wertschätzung vieler der Ortsansässigen eingebracht, doch werden sie von den örtlichen Autoritäten des Kombinats nicht immer gern gesehen.

168. BATTLEMECH-DIVISION (Die Zar-Peter-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Octavia Lopez

Die 168. Division erhielt ihren Spitznamen, nachdem sie ein besonderes Geschickt dafür gezeigt hatte, feindliche Häfen einzunehmen. Als „Terroristen", die so gut wie garantiert im Dienste eines lyranischen Fabrikationsmagnaten standen, die Kontrolle über die Rasalhaager Sprungstationen übernahmen, um die Exporte von billigen Produktionsgütern aus dem Kombinat zu unterbinden, entsandte die Zar-Peter-Division ein BattleMech-Bataillon auf die Oberfläche der Station. Die Infiltratoren operierten unter dem Schussfeld der Defensivwaffen der Station und brachen ohne Schwierigkeiten durch die Außenhülle, was den Großteil der Station dem Weltraum bloßstellte. Die Zar-Peter-Division sicherte die Station mit minimalen Kollateralschaden und nur wenigen zivilen Verlusten, indem sie den Erholungsbereich infiltrierten, der verwendet worden war, um die Geiseln der Terroristen zusammenzutreiben.

38. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Neu-Dheli-Grenadiere)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Pankaj Bevens

Die Grenadiere sind schon seit Jahren in erster Linie als Sturmtruppen ausgebildet worden, doch ihr Posten im Hinterland des Kombinats-Raums hat dafür gesorgt, dass sie keine Möglichkeit haben, ihre Kunst auch auszuüben. Die Jagd auf und das Festsetzen von gelegentlichen Banditengruppen hat die Soldaten der 83. Panzergrenadierdivision nur frustriert, so dass sie jetzt scharf auf ein bisschen Action sind. Dass der Rest des XI. Korps wesentlich mehr Gefechte erlebt hat als sie, hat nur noch Öl aufs Feuer gegossen. Eine Reihe gewalttätiger Konfrontationen zwischen Ortsansässigen und Grenadieren, die mal „Dampf ablassen" wollten, hat es zur größten Aufgabe von General Bevens werden lassen, die politischen Nachwirkungen zu bewältigen. Eine jüngste Konfrontation an einem Cricketplatz, der damit endete, dass ein Grenadier einem Bürger des Kombinats mit dem Schläger den Schädel einschlug, führte zu strengen Worten des Protestes durch den örtlichen Adel.

67. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Indiana-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Peter Owens

Auch wenn sie eine Division des Berufsheeres ist, die im Draconis-Kombinat stationiert ist, hat die 67. Panzergrenadierdivision eine besondere Beziehung mit der Hegemonie-Welt Brownsville. Die 67. Division bezieht ihren Namen vom agrikulturellen Kontinent dieser Welt und kehrt regelmäßig nach Brownsville zurück, um Manöver in den anscheinend endlosen Steppen aus wogendem Getreide und vom Wind verwehten Gras abzuhalten. Die Männer und Frauen der 67. sind Experten im Kampf in einigen der gefährlichsten Geländearten für Infanteristen. Truppen der 67. haben eine Begabung dafür, jeden Fetzen verfügbarer Deckung ausfindig zu machen, schnell Schützenlöcher zu graben und für Stunden unbemerkt im hohen Gras zu liegen, ehe sie einen Überfall entfesseln. Mehr als eine Piratenbande hat überhaupt nicht bemerkt, dass ihre Basis komplett umzingelt war, bis die 67. Division sich bereits innerhalb ihres Bereichs befand.

68. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Drop Dead Legs)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Devin LeRoss

Die 68. Sprunginfanteriedivision hat den Großteil der letzten sechs Jahre im Hauptquartier des Korps stationiert verbracht. Sie werden regelmäßig aufgefordert, zeremonielle Drills für politische Funktionen auszuführen, und deshalb ist die 68. Division zu einer der wichtigsten Paradeformationen der 16. Armee geworden. Der Zapfenstreich der 68. ist sogar zu einer beliebten Unterhaltungsveranstaltung geworden, da die Soldaten des Regiments eine holographische Begleitung entwickelt haben, um den Himmel zu erleuchten. General LeRoss' extravaganter Charakter hat gelegentlich dafür gesorgt, dass General Thorskilden darüber nachgedacht hat, ihm das Kommando zu entziehen, doch hat sein Trainingsplan für die 68. Sprunginfanteriedivision sie in Topform gebracht. Von Soldaten der 68., die sich auf den intensiven, zwei Monate andauernden Feldtrainingsübungen befinden, sagt man, dass sie im „Haus der Schmerzen übernachten".

47. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Gothenburg Hunters)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Berwald Svenson

Die 47. Königliche Panzergrenadierdivision hat die vergangenen sechs Monate damit verbracht, die Stützpunkte der bewaffneten Gruppe Großer Norden auf Outpost, New Bergen und St. John aufzuspüren und zu eliminieren. Sie waren erst halb durch die Mission, als die einfachen Soldaten entdeckten, dass der Große Norden keine Separatistengruppe der Peripherie war, sondern eine Organisation, die ethnische Rasalhaager beherbergte, die von den Machthabern der Kurita aufgrund von politischen und kulturellen Verbrechen gesucht wurden. Die Enthüllung, dass sie als unwissender Arm des Zivilen Führungskorps des Kombinats dienten und viele Individuen getötet hatten, deren Verbrechen nichts schlimmeres gewesen waren als nicht der korrekten öffentlichen Schicklichkeit zu folgen, führte fast zu einer Meuterei, die General Svenson nur umgehen konnte, indem er seine Soldaten dazu brachte, die Bedeutung der Einheit des Sternenbundes für anhaltenden Frieden begreifbar zu machen.

XXXVI. KORPS

Das XXXVI. Korps, das sich um ähnliche Probleme kümmert wie das XI. Korps, hat deutlich weniger Kampfeinsätze erlebt, da sie in den relativ gesehen sichereren und friedlicheren Regionen stationiert sind, die weiter entfernt von den dunklen Regionen der Peripherie liegen. Das XXXVI. Korps profitiert auch von der Zusammenstellung vieler der hingebungsvollsten und talentiertesten Divisionen des Berufsheeres, wobei nur die 21. Division eine ansonsten erstklassige Formation abwertet. Die größte Herausforderung, der sich das Korps stellen muss, ist einfach die des Transports: die Divisionen des XXXVI. Korps verfügen nicht über die Sprungschiffe, um unabhängigen Transport für die Einheiten zu den verschiedenen Brennpunkten, die immer wieder in den Grenzregionen ausbrechen, zu gewährleisten.

FÜHRUNG

Generalmajor Rebecca Rhodes stieg durch die Ränge auf, wobei sie in der 159. BattleMech-Division ihren Anfang machte. General Rhodes verfügt über ein ruhiges und sanftes Auftreten. Ihre Führung verstärkt nur noch die ohnehin schon robuste Professionalität der Soldaten unter ihrem Kommando. Sie genießt großen Respekt und wird von ihren Soldaten oft liebevoll als „unsere schöne Dame Rebecca" bezeichnet. Wäre die Entscheidung, das 40. Dragoner-Regiment zurückzuziehen, von einem anderen Offizier gekommen, hätte sie aller Wahrscheinlichkeit nach zu großen Zwistigkeiten innerhalb des Korps geführt, doch die Soldaten respektieren Rhodes so sehr, dass Oberst Samrin und das 40. Regiment sich stoisch gefügt haben.

Die größte Herausforderung für Rhodes Führung ist die 21. Infanteriedivision. General Rhodes arbeitet eng mit General Estevez zusammen, in einem Versuch, seine Division zu besserer Leistung anzutreiben, während er gleichzeitig versucht, die Soldaten, die am meisten Ärger machen, zu versetzen oder unehrenhaft zu entlassen.

LOGISTIK

Die einzigen Königlichen Einheiten, die dem XXXVI. Korps zugehörig sind, sind die drei Regimenter der 59. Sprunginfanteriedivision, doch der Rest des Korps hat keinen Mangel an Vorräten. Im Gegenteil, das XXXVI. Korps ist vielmehr oft eines der ersten, das die neuesten BattleMech-Modelle erhält und steht ganz oben in der Rangliste der Quartiermeisterabteilung, wenn es um die 16. Armee geht. Viele der Offiziere des Korps haben enge Verbindungen zur politischen und industriellen Elite der Hegemonie, was sicherstellt, dass die Vorräte immer pünktlich eintreffen, manchmal „unabsichtlich" mit zusätzlicher Ausrüstung.

Generalmajor Rhodes hat vor kurzer Zeit versucht, die 21. Infanterie zu besänftigen, indem sie deren Ausrüstung mehr auf den Stand des übrigen Korps gebracht hat. Unglücklicherweise scheint es, dass die 21. erst dann zufrieden sein wird, wenn sie neu als Panzergrenadierdivision klassifiziert worden ist, etwas das überhaupt nicht unter General Rhodes' Kontrolle steht.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 40. Dragoner-Regiment (*Kinnol's Cuirassiers*) war der mobile Hammer des XXXVI. Korps, der schnell auf jeden Brennpunkt reagieren konnte, um das Missfallen des Ersten Lords zum Ausdruck zu bringen. Unglücklicherweise ist das 40. Regiment schlecht dafür ausgerüstet, sich um die überfallartigen Angriffe zu kümmern, die an der Grenze zwischen Kombinat und Commonwealth verbreitet sind. Die Division empfindet ihre Situation immer so, als ob sie Fliegen mit einem Hammer erschlagen müssten. Das steigert zunehmend ihre Frustration, so dass sie eine Fährte von Kollateralschäden zurücklassen. Oberst Chia Samrin stellt immer mehr fest, dass seine Aktionen vom Korps-Kommandostab und sogar seinen Divisionsführern kritisiert werden. Vor kurzer Zeit hat der Überfall des 40. Regiments auf die Festung der Hand Vrijheid in Nieuwegein auf Utrecht den Großteil der Innenstadt dieser Stadt dem Erdboden gleich gemacht, genauso viele Zivilisten wie Terroristen umgebracht und dabei nicht einmal die Terrororganisation wesentlich beeinträchtigt, da diese ihren normalen Betrieb innerhalb von drei Monaten wieder aufnehmen konnte.

Über die Einwände von Oberst Samrin hinweg hat General Rhodes dem 40. Regiment befohlen, sich zurückzuziehen und zu erlauben, dass berichtete Feindseligkeiten zunächst von anderen Einheiten untersucht werden. Die Pflichten als schnelle Eingreiftruppe wurden immer mehr Untereinheiten der 80. und 99. Panzergrenadierdivision und der 59. Sprunginfanteriedivision zugeteilt, wie den 1. Texas Rangers, den Green Jacket Rifles und dem 596. Panzergrenadierregiment (*Immer*). Das hat zwar dazu geführt, dass die Zahl der Beschwerden beim Verbindungsmann des XXXVI. Korps abgenommen haben, ebenso wie die Zahl der zivilen Verluste, doch fehlen den Divisionen die logistischen Ressourcen für langfristige unabhängige Operationen auf Brigade- oder Regimentsebene. Als Ergebnis hat General Rhodes immer wieder die Zuteilung von leichteren unabhängigen Ressourcen angefordert.

196. BATTLEMECH-DIVISION (Die Gettysburg-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Walter Steven Hancock
Die 196. BattleMech-Division erhielt ihren offiziellen Beinamen, als sie während einer Dienstzeit mit der 20. Armee einen Sklavenhalterposten auf Viroflay zerschmetterte. Die wagemutige Piratenbande hatte einen Operationsstützpunkt auf einem ansonsten leblosen Kontinent des Planeten der Randwelten aufgebaut, wo dieser wuchs und wuchs bis er fast die Größe einer kleinen Stadt erreicht hatte. Das Menschenhandelsnetzwerk der Gruppe reichte bis nach Coventry und New Capetown, bis Ermittler die Quelle ermitteln konnten. Die Erklärung des damaligen Befehlshabenden Generals Gould Watts „Ich habe die Sklaven befreit" führte zu einem kurzen Medienzirkus, nachdem die 196. Division die Piratenbasis zerstört hatte. Die Gefangenen erlitten während dieser Mission nur drei Verluste. Das Verhindern von zivilen Todesfällen ist so etwas wie eine Spezialität der Division geworden.

208. BATTLEMECH-DIVISION (Die Thorin-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Pony Adkins
Schlachtfeld-Informationen sind eine Spezialität der 208. BattleMech-Division. Wenn sie sich in ein System begibt, dann baut die Division erst einmal ein Sensorennetzwerk von verknüpften Beobachtungssatelliten, modifizierten Landungsschiffen und Luft-/Raumaufklärungsjägern auf. Jede BattleMech-Kompanie verwendet ein Satelliten-Uplinksystem. Ein Backup zusätzlicher Satelliten verhindert, dass feindliche Truppen die Augen der Division vom Himmel holen. Dieses hervorragende System der strategischen Informationsbeschaffung macht die Thorin-Division zu einer Macht, die man nicht unterschätzen sollte, auch wenn ihr Einsatz und ihr Vorgehen außerordentlich schwerfällig ist. Generalmajor Adkins hat einen Ruf, schwerfällig und behäbig zu sein, weil sie ihre Truppen nur dann einsetzt, wenn sie die strategische Situation vollständig analysiert hat.

80. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Texas Rangers)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Wayne Johnson
Weil sie auf die übliche Organisation der SBVS verzichten, bestehen die drei Brigaden der Texas Rangers jeweils aus zwei Infanterie- und einem BattleMech-Regiment, was eine Formel darstellt, die es jeder Brigade erlaubt, unabhängiger zu agieren. Dies hat es der 80. Panzergrenadierdivision gestattet, problemlos auf die immer stärker werdenden Grenzüberfälle zu reagieren. Die Rangers operieren so gut wie niemals mit voller Divisionsstärke; jede Brigade agiert selbstständig und springt von System zu System in einem Versuch, feindliche Aktivitäten zu verhindern. Auch wenn sie einige kleinere Überfalltrupps aufgegriffen haben, kann die 80. nicht überall gleichzeitig sein. Soldaten der 80. sind autorisiert, Cowboyhüte, Sporen und Stiefel als Teil ihrer Uniform zu tragen.

59. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (The King's Own Jump Troops)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Neville Ponsonby
Als die 59. Sprunginfanteriedivision gegründet wurde, wurden ihr einige Einheiten zugeteilt, die vom alten terranischen Königreich Britannien abstammten, darunter auch das Königliche Regiment of British Infantry Guards, die Queen's Jump Fusiliers, das 16. Sprunginfanterieregiment (walisisch und englisch) und das Königlich British Dragoon Guards Regiment. Dieses einzigartige Konglomerat von geschichtsträchtigen Einheiten, von denen manche Traditionen folgten, die tausend Jahre oder älter waren, hat der 59. Sprunginfanteriedivision einen unglaublich starken Korpsgeist gebracht. Der Konvention nach wird jedes Mitglied der Familie des Herzogs von England, das sich einschreibt, den King's Own Jump Troops zugeteilt. Im Augenblick befehligt Herzog Williams zweiter Sohn, Edmund Windsor, die Dragoon Guards.

99. PANZERGRENADIERDIVISION (Force of Erasure)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Clarke Bell
Alle drei BattleMech-Regimenter der 99. Division sind Sturmregimenter, die vor allem mit Langstrecken-Raketensystemen, Partikelprojektorkanonen und Gausskanonen ausgerüstet sind. Während dieses harte Rückgrat zerschmetternde Salven auf die Position des Feindes niedergehen lässt, werden die entstehenden Öffnungen von Wellen von Infanterie ausgenutzt, die blitzschnell aus den Senkrechtstartern und Luftkissenfahrzeugen der 99. Division geströmt kommen. In Feldübungen hat diese sorgfältig orchestrierte Strategie erfolgreich gewaltige Feldformationen zerschmettert, doch hat sie sich als weniger erfolgreich gegen Guerillaeinsätze erwiesen. Während die Force of Erasure mehr und mehr Zeit damit zubringt, kleine Gruppen von Anarchisten und Aufständischen zu jagen, kann man General Bell oft zusammen mit seinen Männern finden, die gemeinsam Feinde durch die Wälder jagen. Zum Grauen seines Stabs verfügt der General über unglaubliche Mengen an Energie und schert sich kaum um sein eigenes Wohlbefinden.

21. INFANTERIEDIVISION (Die Formians)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Reinhardt Estevez
Die 21. Infanteriedivision ist schlecht ausgerüstet, nachlässig, undiszipliniert und schneidet bei jeder Leistungsbewertung der 16. Armee immer am schlechtesten ab. Sie ist die Definition einer abfallenden Einheit. Mindestens sieben Prozent der zugeteilten Soldaten sind chronische Drückeberger, und weitere sechs Prozent schaffen es nicht, die körperlichen Gesundheitsvoraussetzungen für die SBVS zu erfüllen. Der erst vor kurzer Zeit beförderte General Estevez ist öffentlich optimistisch bezüglich seiner Bemühungen, die Division wieder in Form zu bringen, doch die Widerspenstigkeit seiner Soldaten erschöpft ihn sichtbar. Soldaten der 21. Infanteriedivision scheinen der Meinung zu sein, dass der Umstand, dass sie nicht über die Ressourcen einer Panzergrenadiereinheit verfügen, ihr Missionsprofil nicht angemessen widerspiegelt, dafür aber eine bewusste Beleidigung sein soll. Dass die Berufsheeresabteilung nichts mit ihrer Ausrüstung oder augenblicklichen Situation zu tun hat, scheint der 21. nicht klar zu sein.

XLIV. KORPS

Das XLIV. Korps ist auf der Kombinats-Hauptwelt Luthien und dem Gebiet, das sie umgibt, stationiert. Somit hat es das Privileg, in einer relativ friedlichen und sicheren Region des Weltraums dienen zu dürfen. Da es sich nicht mit den Problemen abplagen muss, die den Großteil der 16. Armee heimsuchen, ist es die Hauptaufgabe des XLIV. Korps, für gute Beziehungen zwischen dem Kombinat und den SBVS zu sorgen und den Geist der Zusammenarbeit zu erhalten. Die andere Seite dieser Mission ist es allerdings, als konstante Erinnerung für Haus Kurita zu dienen, was die potentielle Strafe für ein Vorgehen gegen den Sternenbund sein könnte.

FÜHRUNG

Die Führung des XLIV. Korps verlangt es, die Balance zu halten zwischen der Erweisung des angemessenen Respekts gegenüber der Führung eines Mitgliedsstaates und der Notwendigkeit, eben diese Regierung auf ihren Platz zu verweisen. Generalmajor Chinatsu Cherekov ist gut mit der kulturellen und politischen Etikette des Kombinats vertraut und ist oft am Hof der Kuritas anzutreffen. Cherekov wird von der Führung der VSDK respektiert, doch fürchtet sie sich nicht davor, den immer starrköpfigeren und aggressiveren Lord Kurita herauszufordern. Cherekov hat ein gegenseitiges Handelsabkommen zwischen dem XLIV. Korps und den VSDK aufgebaut und hat ihre Kommandeure angewiesen, das Militär des Kombinats bei der Terrorbekämpfung zu unterstützen. Diese Zusammenarbeit hat dazu beigetragen, viele Offiziere der VSDK auf ihre Seite zu ziehen, auch wenn deren Führung begreifen muss, dass sie die Schwäche der Einsatzdoktrin der VSDK für die SBVS offensichtlich macht.

LOGISTIK

In einer Geste des guten Willens hat der Koordinator dem XLIV. Korps die Versorgungskette der VSDK zugänglich gemacht. Es gibt zwar wenig, was die VSDK haben, was nicht auch die SBVS und in besserer Qualität zur Verfügung stellen könnten, doch hat die Möglichkeit, auf örtliche Versorgungszentren zuzugreifen, nennenswerte Verzögerungen beim Ausgleich von Ausrüstungsknappheiten verhindert. Eine Ausnahme ist dass das XLIV. Korps viele BattleMechs der Modelle *Wolverine* und *Warhammer* aus der Produktion des Kombinats akzeptiert hat. Die Mechs werden von Amalgamated Sword and Steel of Oldsmith produziert. Einige MechKrieger scheinen der Meinung zu sein, dass die robuste Leistung der Kurita-Konfigurationen den Maschinen der SBVS überlegen ist.

Wenn Verzögerungen regelmäßige Lieferungen persönlicher Vorräte aus der Hegemonie verhindern, dann nutzt das XLIV. Korps die Depots der VSDK, um die Bedürfnisse nach grundlegender Ausrüstung wie Bettzeug, Socken, Munition und Batterien zu erfüllen. Der Konsens ist, dass die Uhren und Noteputer, die das Kombinat zur Verfügung stellt, besser sind als die der SBVS, dass die Feldrationen des Kombinats aber so gut wie ungenießbar sind.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 5. Dragoner-Regiment (die *Night Sabers*) ist die primäre schnelle Eingreiftruppe des XLIV. Korps. Zwar ist es in der Region zu nur geringen ernsthaften Gefechten gekommen, doch wurde das 5. Dragoner-Regiment angefordert, um auf eine Vielzahl von Terrorangriffen in letzter Zeit zu reagieren. Oberst Sylvia Stachelrochen hat sich als sehr geschickt darin erwiesen, mit diesen Gewaltausbrüchen umzugehen. Oft trifft man sie an, während sie ein handverlesenes Missionsteam vom Cockpit ihres *Phoenix Hawk* aus führt. Ihren letzten Berichten zufolge vermutet sie, dass Individuen innerhalb des militärisch-industriellen Komplexes des Kombinats sich ihre neuesten Waffen haben „stehlen" lassen, um „Beschussversuche" gegen die SBVS und VSDK durchführen zu lassen, die versuchen, die Waffen zurückzuholen.

Das 124. Königliche Sturmregiment (die *Dai Maxbusters*) hat den Großteil der SBVS-Soldaten aus der Hegemonie angezogen, die eine besondere Obsession für die Kultur des Kombinats haben. Es scheint, dass im Lauf der Jahre Soldaten mit einer Faszination für Draconis-Fernsehdramen, Popsternchen und Animation sich in einem Ausmaß in das 124. Sturmregiment haben versetzen lassen, dass dies heute das hervorstechende Merkmal der Einheit ist. Es mangelt den Soldaten von Oberst Sean Bennet zwar nicht an Können, doch wurden schon einige Beschwerden bezüglich der Bilder von Cartoon-Charakteren und Sängern eingereicht, die die BattleMechs des Regiments schmücken. Zwar sind einige der Maschinen der Einheit auf den Deckblättern spezialisierter Magazine abgebildet worden, doch die Mehrheit der Bevölkerung des Kombinats scheint das 124. mit nur schlecht verborgener Abscheu zu behandeln.

299. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Protektor-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sylvie Sonoda

Die 299. Königliche BattleMech-Division, die loyal bis ins Mark ist, ist auch eine der besten Paradeeinheiten der SBVS. Sie ist auf die Verteidigung politisch bedeutender Welten spezialisiert. Die Protektor-Division ist auf Luthien stationiert und hat hart daran gearbeitet, eine solide Beziehung sowohl zur Bevölkerung als auch zur politischen Elite dieser Welt aufzubauen. Dank der Bemühungen der Generäle Cherekov und Sonoda wird die 299. Division von der Bevölkerung von Luthien im positiven Licht betrachtet. Sie führt gemeinsame Trainingsübungen mit der Leibwache des Koordinators durch und stellt die Sicherheitstrupps für einige unbedeutendere Würdenträger des Kombinats. Dass eine volle BattleMech-Division, die der Hegemonie unmittelbar loyal ist, auf der Thronwelt Wache schiebt, schickt eine offensichtliche Botschaft an Koordinator Kurita, genau über die Risiken eines Vorgehens gegen den Sternenbund nachzudenken.

355. BATTLEMECH-DIVISION (Die Afrika-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jeremy Porcaro

Während der Zeit, die sie dem äußeren Rand des Sternenbundes zugeteilt war, entwickelte die Afrika-Division eine Spezialisierung auf Anti-Guerillaeinsätze. Die 355. Division führt keine Sturmregimenter ins Feld. Sobald sie auf einer umkämpften Welt eintrifft, verteilt sie sich augenblicklich auf der Oberfläche. Wenn feindliche Truppen aufgespürt werden, dann entsendet die Afrika-Division schnell das nächste Kommando in der Region, wobei sie ihre BattleMechs verwenden, um den Gegner in eine bestimmte Richtung zu treiben und die zugehörige Infanterie dabei zu unterstützen, ihre Gegner mit minimalem Schaden für die Umgebung oder die Umstehenden zu eliminieren.

MechKrieger der 355. Division sind dafür ausgebildet, die Hände ihrer Mechs dafür zu verwenden, Dächer und Wände von Gebäuden zu reißen, um an Terroristen heranzukommen, ohne Geiseln zu verletzen, die vielleicht im Inneren festgehalten werden.

1. INFANTERIEDIVISION (The Big Red One)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Clift Cantigny

Die 1. Infanteriedivision kann ihre Wurzeln weit zurück zu einer der Elite-Militäreinheiten der Westlichen Allianz zurückverfolgen. Ihre Soldaten sind die Bewahrer einer fast tausend Jahre währenden Geschichte der militärischen Exzellenz. Die Einteilung als Fußtruppeninfanterie, die The Big Red One erhalten hat, kann täuschen, da die Division neben den Standard-Einheiten über zwei Panzerregimenter verfügt, das 345. Schwere Panzerregiment und das 346. Überschwere Panzerregiment, sowie über ein volles Artillerieregiment. Soldaten der 1. Infanteriedivision fahren oft oben auf diesen Gefechtsfahrzeugen mit oder werden in der Nähe von den zahlreichen Landungsschiffen der Division abgesetzt.

Weder General Cantigny noch seine Männer sind besonders für ihre Finesse bekannt. Sie greifen den Gegner entweder unmittelbar an oder verschanzen sich und weigern sich, sich zurückzuziehen bis der Kampf gewonnen ist.

1216. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Stierkämpfer aus Sevilla)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lupita Castillo

Während des Vereinigungskrieges wurde die 36. Brigade der 12. SBVS-Division eine der meist dekorierten Einheiten, die an der Taurus-Kampagne teilnahmen. Im Anschluss wurde der Einheit der Name Stierkämpfer aus Sevilla gewährt, weil sie so viele Triumphe erzielt hatten. In der Zeit nach dem Krieg wurde die Brigade erweitert, bis sie volle Divisionsstärke erreichte und zur 1216. Panzergrenadierdivision wurde. Die taktische Doktrin der Division setzt voraus, dass die Infanterie mobile gegnerische Truppen festnagelt, während die BattleMechs der Einheit immer wieder die Schwachpunkte in der gegnerischen Formation angreifen. Die extrem gefährliche Technik, Haken und Kabel zu verwenden, um gegnerische Mechs zu verstricken und zu Boden zu werfen, sehen de Soldaten der 1216. Panzergrenadierdivision als absolutes akzeptables Risiko.

138. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Chicago-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Dick LaSalle

Die 138. Panzergrenadierdivision, die nach der nordamerikanischen Stadt benannt ist, die für Jacob Camerons wunderschöne Paläste und ihr wunderschönes historisches Hafengebiet bekannt ist, ist eine kompetente Division, die sich einen Ruf für rücksichtslose Taktiken erarbeitet hat. Die Vorwürfe, dass Sabotage der Beobachtungsausrüstung und Manipulation der Schiedsrichter verantwortlich für den 2. Platz der 138. Panzergrenadierdivision in der Mars-Olympiade von 2736 waren, konnten niemals bewiesen werden, doch da Kommandeur Daily Harrison und der Rest seines Kommandostabs längst im Ruhestand sind, wurde die Ermittlung eingestellt.

Bislang ist es General LaSalle gelungen, einen vergleichbaren Skandal zu vermeiden, doch gibt es weiterhin Gerüchte über unautorisierte Königliche Ausrüstung in den Händen der Offiziere der Einheit. Es wird außerdem vermutet, dass LaSalle und seine direkten Untergebenen ein freundschaftliche Arbeitsverhältnis mit der örtlichen Yakuza haben.

131. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Los-Angeles-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lindsey Morales

Eigentlich sollte die 131. Königliche Panzergrenadierdivision eine der besten Formationen in den SBVS sein, doch stattdessen erstickt eine Wolke des Pechs die Los-Angeles-Division, seit sie sich dem XLIV. Korps angeschlossen haben. Während ihres Umzugs ins Kombinat erlitt eines ihrer Sprungschiffe einen Fehlsprung und verschwand. Ihre anfänglichen Kasernen wurden auf einem ehemaligen Minenfeld des Zeitalters des Krieges erbaut, eine Fehlberechnung, die das Leben von vier Soldaten kostete, bis es möglich war, die Einheit zu versetzen. Seitdem betrachten Mitglieder der Division die Einheit als verflucht. In den vergangenen drei Jahren hat die Los-Angeles-Division eine endlose Reihe von Katastrophen erlebt, von einer Explosion in einem Munitionsdepot, die einen Feuersturm auslöste, über die Entführung von Mitgliedern des Regimentsstabs bis hin zu einer Schlammlawine, die ihre Kasernen unter sich begrub.

L. KORPS

Soldaten, die dem L. Korps zugeteilt werden und sich erhoffen, die authentische Kultur und Küche des Kombinats zu erleben, werden normalerweise schwer enttäuscht. Haus Kuritas kulturelle Umwandlung ist auf diese unbedeutende Region nur mäßig angewandt worden. Die Menschen sprechen ein seltsames Kreolisch aus Japanisch, Spanisch und Türkisch und die meisten ernähren sich mit eindeutig deutschen Einflüssen. Da sie im Hinterland des Kombinats stationiert sind, haben die Soldaten des L. Korps an den meisten Tagen wenig mehr zu tun als nach Piratenangriffen Ausschau zu halten und Herausforderungen von ähnlich gelangweilten Mitgliedern der Pesht District Regulars anzunehmen.

FÜHRUNG

Generalmajor Thaddeus Ponyo betrachtet die Führung des L. Korps als eine Art des arbeitenden Ruhestands. Nachdem er vierzig Jahre im Dienste der SBVS verbracht hat, brachte Ponyos uninspirierte, aber gleichermaßen fehlerfreie Laufbahn ihm schließlich durch schlichtes Altersvorrecht und Beharrungsvermögen das Kommando über ein Korps ein. Der Generalmajor ist extrem milde, vielleicht sogar ein bisschen senil und gibt dem L. Korps unter seiner Führung viele Freiheiten. Fast alle Entscheidungsprozesse überlässt er seinem Stab und seinen Divisionsführern, eine Situation die wenig dazu beigetragen hat, die gut dokumentierten Probleme mit einigen seiner Kommandos zu beheben.

Abneigung gegen ihren Posten und die Obrigkeiten des Kombinats ist in einigen Einheiten des L. Korps weit verbreitet. Ponyo ist nicht interessiert daran, zu drastischen Mitteln zu greifen und reagiert auf die Situation nun mit Wahrsagerei. Die meisten Truppen unter seinem Kommando mögen den „Alten Mann Tadd", aber wirklich respektieren tun sie ihn nicht.

LOGISTIK

Der sich selbst überlassene Beschaffungsstab des L. Korps tut sein Möglichstes, einfach die Anforderungen der Einheiten zu erfüllen, die der Division zugeteilt sind. Unglücklicherweise befindet sich das L. Korps ziemlich weit unten auf der Prioritätenliste der Quartiermeisterabteilung und Generalmajor Ponyo wird sich sicherlich nicht die Mühe machen, bessere Ausrüstung anzufordern. Die Gefechtsausrüstung des Korps tut ohne Frage ihren Dienst, ist aber zum größten Teil ziemlich veraltet. Dass die Ausrüstung normalerweise nur dann ersetzt wird, wenn sie zerstört oder anderweitig nicht mehr einsatzfähig ist, hat die Soldaten des L. Korps nur dazu gebracht, nach Mitteln und Wegen zu suchen, dass ihre Ausrüstung beschädigt, verloren oder gestohlen wird. Diese reichen von kleinlichen Duellen mit MechKriegern des Kombinats über „Trainingsunfälle" bis hin zur Fälschung von Inspektionen und dem heimlichen Verkauf von „beschädigter" Ausrüstung.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 278. Sturmregiment (der *Verteidigungszaun*) leidet ohne Daseinszweck am Ende des Weltraums vor sich hin. Die Soldaten des Regiments sind auf statische Defensivoperationen spezialisiert, doch hat das L. Korps keine Feinde jenseits der Grenze, von denen erwartet wird, dass sie eine größere Invasion beginnen könnten. Aus diesem Grund haben Oberst Steven Nishimura und seine Männer wenig mehr zu tun als sich wegen der trivialsten wahrgenommenen Beleidigungen mit MechKriegern der VSDK zu duellieren. Nishimura hat wenig Geduld für die „Möchtegern-Samurai" des Pesht-Distrikts und bislang hat sein Kommando eine Siegesbilanz von drei zu eins gegen die VSDK-MechKrieger erlangen können. Nichtsdestotrotz hat die Beschaffungsabteilung des L. Korps den Oberst aufgefordert, die Zahl der Kämpfe zu reduzieren, die der Verteidigungszaun durchführt, da die Reparaturen der Ausrüstung einfach sehr teuer werden.

Das 2525. Unabhängige Luftgeschwader (die *Sternschnuppen*) haben sich weitaus besser an ihren Posten gewöhnt. Die Sternschnuppen verfügen über eine beträchtliche Zahl von Aufklärungsflugzeugen, die mit zusätzlichen Sensorsystemen aufgerüstet sind. Ihre Aufgabe ist es, an der äußeren Grenze des Sternenbundes Ausschau nach Schwierigkeiten zu halten. Einheiten in Schwadronsgröße werden von System zu System transportiert, um Überflüge zur Beobachtung auszuführen. Die Piloten des 2525. Luftgeschwaders minimieren die Wahrscheinlichkeit entdeckt zu werden, indem sie am Rand des Systems, das sie patrouillieren, maximal beschleunigen, während sie sich immer noch hinter einer Masse von mehreren Objekten in der Umlaufbahn befinden um dann die Schwerkraft des Sterns zu verwenden, um sich durch das System schleudern zu lassen. Dabei absorbieren sie passiv Informationen mit ihren fortschrittlichen Sensoren.

441. BATTLEMECH-DIVISION (Die Föderations-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Claudette Ping Lao
Nach der Gründung der 409. und 438. Division schwor Haus Davion, dass auch sie den SBVS eine Division spenden wollten. Unglücklicherweise stellte sich heraus, dass die heimische Industrie der Sonnen außer Stande war, der Verpflichtung nachzukommen, in so kurzer Zeit zusätzliche BattleMechs zu produzieren. Als verkündet wurde, dass Produktionsknappheiten die Gründung der 441. BattleMech-Division um mehrere Jahre verzögern würden, erklärten sich die Capellaner bereit, die verbleibenden beiden BattleMech-Regimenter zur Verfügung zu stellen. Dies wurde zwar von manchen als bewusster Spott gegen Haus Davion betrachtet, doch wurde die Division als gemeinsames Projekt fertiggestellt und selbst der Name ging aus einem Kompromiss hervor. Auch wenn sie völlig unterschiedliche Ansichten haben, arbeiten die Soldaten aus der Konföderation und den Vereinigten Sonnen doch gut zusammen, sind sie doch von ihrer Unterstützung des Sternenbundes und ihrem Hass auf die „Dracs" vereint.

171. PANZEGRENADIERDIVISION (Die Pariser Chirurgen)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Matilda Nimmons
Die 171. Panzergrenadierdivision wurde auf der Welt Paris in den Vereinigten Sonnen gegründet und verdiente sich ihren offiziellen Spitznamen nicht durch Kampfkraft, sondern durch Tapferkeit einer anderen Art. Während sie auf einem Außenposten der Randwelten Quelimane dienten, erwachte ein lange inaktiver Supervulkan auf dem Kontinent Mosambik grollend zum Leben. Die 171. Division hätte ohne Schwierigkeiten ihre Soldaten und ihr Wehrmaterial vom Kontinent bringen und die Katastrophenkontrolle den örtlichen Obrigkeiten überlassen können, doch stattdessen schritt die Division zur Tat, um die Leben der Zivilisten in den nahe gelegenen Städten zu retten. 47 Mitglieder der Pariser Chirurgen kamen ums Leben, als sie versuchten, Unschuldige zu retten, die im brennenden Schutt und den Lavaströmen gefangen worden waren. Seit diesem Tag hat die Division hart trainiert, um die beste Katastrophenhilfseinheit der SBVS zu werden.

30. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Muphrid Lightning)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor John Morell
Muphrid, das allgemein als angenehme, gemäßigte Welt bekannt ist, verfügt über einen feuchten Äquatorgürtel mit ausgedehnten Bereichen von vor Leben wimmelnden Dschungeln. Die 30. Sprunginfanteriedivision wurde mit der Absicht gegründet, eine Dschungelkampfeinheit zu erschaffen. Die Infanterie der Muphrid Lightning bewegt sich mit Leichtigkeit gleichermaßen durch die vor Leben strotzenden Sümpfe und die Wipfeldächer des Dschungels. Dabei verwenden sie kleine Schübe ihrer Sprungtornister, um entspannt um Geländehindernisse zu gleiten, die andere, die weniger mit der Umgebung vertraut sind, leicht behindern würden. General Morell hält seine Division so oft in ihrem bevorzugten Gelände, wie es möglich ist, damit sie nicht beim Sitzen in der Garnison „weich werden". Viele Soldaten in der 30. Division entwickeln langsam einen gewissen Lagerkoller und sind scharf auf einen Kampf, was zu einer Reihe von ziemlich brutalen Auseinandersetzungen mit sich einmischenden Ortsansässigen führt.

46. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Regen aus Stahl)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor David Thomas
Die 46. Sprunginfanteriedivision ist am besten für ihre Zielsicherheit bekannt, mit der sie Oribitalabwürfe durchführt. Nicht eine Person und nicht ein Ausrüstungsteil in der Division kann nicht sicher aus der Atmosphäre eines Planeten abgeworfen werden. Viele der Landungsschiffe der Einheit sind durch den Einbau zusätzlicher Schleusen modifiziert worden, die es der Gesamtheit der 46. Division erlaubt, auf einmal abzuspringen. Ein Absprung aus dem nahen Weltraum kann eine schreckenerregende Erfahrung sein, doch gab es niemals einen Mangel an Bewerbern für den Regen aus Stahl. Das unbekümmerte Wesen der meisten Soldaten der Division passt nicht gut mit dem Wesen der Ortsansässigen zusammen und die 46. Sprunginfanteriedivision empfindet immer größere Abneigung gegen die unterdrückerische Politik des Kombinats.

165. PANZERGRENADIERDIVISION (Wheeled Warriors)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jacob Corobazzi
Wenn die 46. Division eine Abneigung gegen Haus Kurita hat, dann verabscheut die 165. Panzergrenadierdivision es sogar. Die Wheeled Warriors stehen an der Grenze zur Meuterei; dass sie seit Monaten die Sicherheit für politische Gefängnisse des Kombinats gewährleisten müssen und in Duellen bis zum Tod gegen fanatische Kombinats-Krieger kämpfen, mit denen sie am nächsten Tag wieder kameradschaftlich zusammenarbeiten sollen, hat der gesamten Division einiges abverlangt. Nur das Versprechen einer bevorstehenden Versetzung aus dem Kombinat hat verhindert, dass die Soldaten ihre Sachen zusammengepackt haben und verschwunden sind.

Die 165. Panzergrenadierdivision verwendet ausschließlich Radgefechtsfahrzeuge und spezialisiert sich auf schnelle Einsätze in urbanen Gefechtssituationen. Unglücklicherweise hat das ihre Probleme nur noch schlimmer gemacht, da viele Offiziere der VSDK die Idee einer SBVS-Wagenkolonne als Eskorte mögen.

193. PANZERGRENADIERDIVISION (Tyrfing Zouaves)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tina Bharathi
Die Tyrfing Zouaves, ursprünglich eine Freiwilligenmiliz der Hegemonie, wurden nach einer Reihe von soliden Leistungen bei gemeinschaftlichen Übungen mit Berufssoldaten der SBVS in der Hegemonie zu einer vollen SBVS-Division aufgewertet. Auch wenn sie nur aus Bürgern der Hegemonie bestand, verhinderten die Milizwurzeln der 193. Division ihre Klassifizierung als Königliche Division. Seitdem hat sie Personal aus der gesamten Inneren Sphäre aufgenommen.

Das wichtigste Überbleibsel der Wurzeln der 193. Panzergrenadierdivision als Freiwilligeneinheit sind ihre farbenprächtigen Paradeuniformen. Die Soldaten der 193. Division verzichten auf die üblichen SBVS-Uniformen und legen stattdessen eine farbenfrohe Nachahmung der Uniformen an, die von uralten europäischen Kolonialsoldaten getragen wurden. Diese werden die ganze Zeit getragen, wenn die Soldaten im Dienst sind, aber keinen Kampf erwarten, um den Korpsgeist zu verbessern.

16. FLOTTE

Die 16. Flotte ist eine der mächtigsten Gefechtsflotten der Marine und eine der größten Marineformationen, die augenblicklich außerhalb der Hegemonie im Einsatz sind. Als ein Terrorangriff durch das Chesterton-Befreiungsbataillon zu kurzen offenen Feindseligkeiten zwischen der Konföderation Capella und den Vereinigten Sonnen führte, schickte General Kerensky die 16. Flotte in die Region, um zu verhindern, dass der Konflikt in die Hegemonie oder die anderen Mitgliedsstaaten überschwappte. Die 16. Flotte ist weiterhin in der Chesterton-Region stationiert, um die Häuser Liao und Davion davon abzuhalten, zweimal über diese Entscheidung nachzudenken.

FÜHRUNG

Admiral El'dinar Meeks befehligt die 16. Flotte von seinem Flaggschiff SLS *Palatine* aus, das unabhängig von jeder Schwadron operiert, grundsätzlich aber meistens in Begleitung der Herz-aus-Eichenholz-Schwadron anzutreffen ist. Meeks ist ein knorriger alter Mann mit langem weißen Bart und neigt nicht gerade zu vielen Worten. Die Matrosen seines Kommandos sehen ihn als eine Erweiterung seines Schiffs und im geringeren Ausmaß als Erweiterung der Flotte. Meeks nimmt keine Mahlzeiten mit seinen Untergebenen ein und bespricht mit ihnen auch keinerlei persönliche Angelegenheiten. Dennoch vertrauen die Männer unter seinem Kommando seinem taktischen Scharfsinn absolut und würden wahrscheinlich in ein Schwarzes Loch springen, wenn er es ihnen befehlen würde.

EINSATZ

Die 16. Flotte kann sich grundsätzlich darauf verlassen, dass sie dorthin geschickt wird, wo es mit der größten Wahrscheinlichkeit zu einem Krieg kommen könnte. Während die meisten anderen Flotten festgelegte Einsatzbereiche haben, wurde die 16. gegründet, um als unabhängige Eingreiftruppe zu dienen. Technisch gesehen hat die Flotte eine Stärke von fünf Schwadronen, doch wurde die fünfte Schwadron (*Dianas Strahlende Augen*) aufgespalten, um den verbleibenden vier Schwadronen Aufklärungsressourcen zur Verfügung zu stellen. Diese temporäre Neueinteilung hat es allen verbleibenden Schwadronen erlaubt, als unabhängige Gefechtspatrouillen zu dienen, um die von Kriegsschiffen freizuhaltende Zone, die etabliert wurde, besser durchsetzen zu können.

HEIMATHAFEN

Für den Augenblick operiert die 16. Flotte von den ausgedehnten orbitalen Trockendocks von Tikonov aus. Kanzlerin Barbara Liao hat für das Personal der Flotte großzügige Unterbringungen auf dem Planeten zur Verfügung gestellt, doch hat Admiral Meek sich geweigert, den Soldaten zu erlauben, sie auch zu verwenden und hat sie stattdessen in alternativen Kasernen auf einem der Monde des Systems untergebracht. Es ist offensichtlich, dass Meeks seine Soldaten objektiv in ihrem Umgang mit den kriegerischen Mitgliedsstaaten halten möchte. Die Entscheidung behagt allerdings nicht allen seiner Soldaten, da einige von ihnen mehr als zufrieden damit gewesen wären, die „Überzeugungskraft" der Capellaner einmal auszutesten.

161. LINIENSCHWADRON (Herz-aus-Eichenholz-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Dudley Spencer

Das Flaggschiff dieser dekorierten Linienschwadron, der dienstälteste Unterabteilung der 16. Flotte, ist die SLS *Nelson*, das Kampfschiff der *Black Lion*-Klasse, das der Sieger der Mars-Olympiade von 2732 war. Das Herz aus Eichenholz besteht aus den standhaften Überlebenden vieler Marinegefechte und hat noch niemals ein großes Raumschiff verloren. Manche finden es ungewöhnlich, dass eine derart konventionelle Einheit so große Erfolge genießt. Admiral Spencer macht das Können der Matrosen unter seinem Kommando für die Siege der Schwadron verantwortlich.

162. LINIENSCHWADRON (Devouring Coleoids)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Otto Depulpo

Depulpos Linienschwadron, die mit einer großen Zahl von Sturmlandungsschiffen verstärkt worden ist, ist wohl eine der gefürchtetsten Marineformationen in der gesamten Inneren Sphäre. Die Devouring Coleoids greifen ihre Feinde in Kernschussreichweite an. Sie nähern sich schnell auf eine Entfernung von nur wenigen Kilometern zum Ziel an und erwischen sie dann mit der Breitseite ihrer Kriegsschiffe. Diese Manöver versetzten die Besatzungen der Zielschiffe in Panik und schränkten ihre taktischen Optionen ein. Sie wurden mit der zermalmenden Umarmung eines Tintenfischs verglichen.

163. ESKORTSCHWADRON (Dauntless Drakes)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Raphaela St. Ortiz

Die schurkischen Soldaten von Admiral St. Ortiz' Kommando sind in ihrem Herzen Plünderer und Freibeuter, auch wenn sie einer Einheit zugeteilt worden sind, die technisch gesehen eine Eskortschwadron ist. Auch wenn es eine unverhohlene Verletzung der Vorschriften der SBVS ist, sind die Dauntless Drakes dafür bekannt, die Wracks von zerstörten feindlichen Schiffen zu plündern, um persönliche Wertgegenstände oder andere interessante Objekte zu finden. Der einzige Grund, dass nicht der gesamte Stab der Schwadron seine Patente verloren hat, ist dass die Dienstakten der Einheit makellos bleibt.

164. ESKORTSCHWADRON (Finger von Caelus)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Launa Lafitte

Vizeadmiral Lafitte ist jung und analytisch und führt eine Eskortschwadron an, die man wohl besser als „Gewaltsame Aufklärungsschwadron" bezeichnen sollte. Einige der besten Sensorbedienungspersonen der Marine befinden sich auf ihren Kreuzern, was eine beachtliche Ressource für jede Flottille darstellt, die unter ihrem Schutz steht. Sie sind allerdings auch wertvoll bei Abriegelungsaufgaben, die sie heutzutage oft übernehmen müssen. Der Vizeadmiral sieht es als Herausforderung an, dass die Marine ihrer Schwadron Aufgaben zuteilt, die außerhalb ihrer eigentlichen Missionsparameter liegen.

17. ARMEE

Die 17. Armee, deren Mission der Schutz des Magistrats Canopus ist, genießt bessere Beziehungen zu einem Territorialstaat als jede andere Truppe in den SBVS. Wo Soldaten im Taurus-Konkordat und den Außenwelten von der Bevölkerung als ausländische Besatzer betrachtet werden, die sie bei der ersten sich bietenden Gelegenheit vertreiben würden„ da haben die Canopier die SBVS in erster Linie als weitere Gruppe von Touristen begrüßt, die auf eine gute Zeit aus sind. Unglücklicherweise sind viele Soldaten der SBVS nur allzu bereit, die Einladung der Canopier anzunehmen. Die größte Herausforderung der 17. Armee bleibt es, zu verhindern dass die einfachen Soldaten sich verlieren und unerlaubt die Truppe verlassen.

Manche haben die Frage gestellt, ob Canopus überhaupt eine solch eindrucksvolle Präsenz der SBVS benötigt und haben die Versetzung eines Teils der Soldaten der 17. Armee an Brandherde vorgeschlagen, die an anderen Orten im Sternenbund entstehen. Zwar bleibt das Magistrat bislang friedlich, doch wäre es unvernünftig davon auszugehen, dass sie es auch blieben, wenn ein Großteil unserer Truppen abgezogen werden würde.

FÜHRUNG

Admiral John Soong ist einer der wenigen Armeekommandeure, der aus der Marine gezogen wurde, eine Besonderheit, die nicht nur einen Keil zwischen ihn und sein Kommando treibt, sondern auch zwischen ihn und die Regierung des Magistrats. Admiral Soong hat nur wenig Verwendung für diplomatische Formalitäten und verbringt so wenig Zeit wie möglich auf der Oberfläche von Canopus IV. Vielmehr zieht er sein Kommandozentrum in der Umlaufbahn vor. Magestrix Vanura Centrella kann allerdings auf Admiral Soong an ihrem Hof gut verzichten und zieht den Umgang mit der weitaus umgänglicheren Generalmajor Cunningham bei weitem vor.

Die gleiche Selbstisolation und Vorliebe für Marinedoktrinen hat auch seine Untergebenen von ihm distanziert. Die Korpsführer unter Soong kommunizieren nur gelegentlich mit ihm, normalerweise wenn es um strategische Bewegungen geht. Das passt Soong wunderbar, da er der Auffassung ist, dass alles, was darüber hinaus geht, die Verantwortlichkeit der Korpsführer sein sollte. Unglücklicherweise bedeutet das auch, dass die Koordination zwischen den Korpsführern nicht allzu gut ist und zahlreiche lokale Initiativen ohne das Wissen des Admirals vonstatten gehen.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die 17. Armee hat mehr als genug Kampfpersonal und Ausrüstung für die Aufgaben, um die sie sich kümmern müssen. Da sie eine Übermacht von 20 zu 1 im Vergleich zu den lokalen Magistrats-Streitkräften besitzen, haben manche anderen Armeeführer ihr Entsetzen über die Zahl der Truppen in der 17. Armee zum Ausdruck gebracht, wo doch Streitkräfte an anderen Orten im Sternenbund damit zu kämpfen haben, die wachsenden Unruhen niederzuschlagen. Die Berufsheeresabteilung hat eine Überprüfung begonnen, um zu ermitteln, welche Einheiten (wenn überhaupt) aus der 17. Armee abgezogen werden können, um die 3., 16. und 19. Armee zu unterstützen, doch wird bis 2766 keine Entscheidung erwartet.

In der Zwischenzeit bleibt die 17. Armee mehr als fähig, sich gegen jegliche vorstellbare Bedrohung durchzusetzen, selbst hochspekulative wie ein Angriff durch aufrührerische Taurier. Wenn die 17. Armee überhaupt einen Schwachpunkt hat, dann den Umstand, dass dem XLVIII. Korps mehr Aufklärungseinheiten zugeteilt werden müssten.

MISSIONEN

Die 17. Armee hat nunmehr schon seit Jahrzehnten nicht mehr an nennenswerten Missionen teilgenommen. Der Weltraum in Canopus ist so friedlich, dass die Armee wenig zu tun hat außer gelegentliche Piraten wie Fliegen zu erschlagen und sich ab und zu in Zoll oder Gesetzesvollzug einzumischen. Die Berufsheeresabteilung versetzt regelmäßig Einheiten, die gerade harte Gefechte erlebt haben, in die 17. Armee, was für sie eine Art von „Urlaub während der Arbeit“ darstellt. Da das Magistrat allgemein als Touristenattraktion bekannt ist, mit Veranstaltungsorten für sowohl erbauliche als auch abartige Interessen, überrascht es wenig, dass die 17. Armee einer der begehrtesten Posten für Rekruten in den SBVS ist.

Da die meisten Einheiten alle vier Jahre den Posten wechseln, kann jeder Karrieresoldat davon ausgehen, dass er mindestens eine Dienstzeit bei der 17. Armee verbringen wird.

XLIII. KORPS

Die größte Herausforderung, die das XLIII. Korps, das dem kosmopolitischen Zentrum des Magistrats zugeteilt ist, bewältigen muss, ist schlichtweg das Aufrechterhalten der militärischen Disziplin. Da sich kaum feindliche Truppen innerhalb von zwei Sprüngen aufhalten, haben sich die Soldaten des XLIII. Korps vielleicht zu sehr der eingeborenen hedonistischen Kultur von Canopus hingegeben. Zum Glück für Generalmajor Cunningham wurden dem XLIII. Korps einige der besten Einheiten der SBVS zugeteilt und es ist nur relativ sanfter Druck erforderlich, um die Soldaten des Korps auf ihre Aufgabe konzentriert zu halten.

FÜHRUNG

Generalmajor Mary Cunningham befehligt das XLIII. Korps von einem befestigten Kommandozentrum aus, das direkt außerhalb von Crimson City liegt. General Cunningham ist zwar keine strengte Zuchtmeisterin, doch hat sie ihre Offiziere hart unter Druck gesetzt, um sie dazu zu bringen, die exzessiven Feiern einzuschränken und Soldaten zu bestrafen, die unerlaubt die Truppe verlassen. Ihre Entschlossenheit, die Anzahl der Freigänge, die die Soldaten des XLIII. Korps erhalten, einzuschränken, hat ihr den Spitznamen „Mary Spielverderber" eingebracht, doch wird ihr auch vor allem zugeschrieben, den Abbau der Kampfbereitschaft ihrer Truppen zu verlangsamen.

Nicht all ihre Divisionsführer kooperieren vollständig mit ihren Anstrengungen. General Thibodaux hat es klar zum Ausdruck gebracht, dass er der Meinung ist, dass General Cunningham zu streng sei und gewährt seinen Soldaten direkt unter der Nase seiner Kommandeurin zusätzliche Freigänge. General Jeong leistet Cunningham Lippenbekenntnisse, während er sie gleichzeitig vollständig ignoriert.

LOGISTIK

Da es fünf Königliche Kommandos beinhaltet, gehört das XLIII. Korps zu den am besten ausgerüsteten Formationen in den Territorialstaaten. Unglücklicherweise macht es die Entfernung zwischen dem Magistrat und der Hegemonie wirklich sehr mühsam, Ersatzausrüstung und Vorräte für diese Einheiten zu erhalten.

Die Situation hat sich deutlich verbessert, seit der Marik-Bürgerkrieg zu Ende gegangen ist, doch ist es nach wie vor eine Herausforderung, fortschrittliche Komponenten für Einheiten wie die 21. Königliche Sprunginfanteriedivision, die stark auf Kanga-Sprungpanzer und Flugmechs setzt, zu erhalten. Eine noch weitaus größere Sorge ist die Häufigkeit, mit der diese fortschrittliche Ausrüstung aus den Depots des XLIII. Korps verschwindet. Es besteht der Verdacht, dass Mitglieder des XLIII. Korps sie über Mittelsmänner an die Häuser Marik und Liao verkaufen, doch bislang konnten die Schuldigen nicht ermittelt werden.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Dem XLIII. Korps wurden ausreichend unabhängige Ressourcen zugeteilt, um sich um jede Mission zu kümmern, die anfallen könnte. Trotz der relativ hohen Sicherheit des zentralen Magistrats hält das Korps das 43. Leichte-Reiterei-Regiment (die Steeds of Nicholas), das 119. Leichte-Reiterei-Regiment und das 321. Husaren-Regiment auf einer konstanten Rotation durch die Systeme der Region, um nach potentiellen Bedrohungen Ausschau zu halten. Die Rotation wird als die Große Reise bezeichnet, und die Soldaten, die sie durchmachen, nutzen normalerweise auch die Gelegenheit, um die örtlichen Casinos und das Nachtleben auszukundschaften. Das 43. Regiment ist relativ gesehen ein Neuankömmling im XLIII. Korps und hat sich seinen Namen bei geheimen Aufklärungsmissionen an der Liao-Davion-Grenze verdient.

Das 38. Königliche CAAN-Marineregiment, das 1. Dragoner-Regiment, das 16. Dragoner-Regiment und das 605. Kampfregiment werden als zentrale Reserve zurückbehalten um mit überwältigender Macht auf jede Situation zu reagieren, die von den rotierenden Elementen berichtet wird. Da im Einsatzbereich des XLIII. Korps seit Jahren keine Feindseligkeiten ausgebrochen sind, tun diese vier Regimenter nicht viel mehr anderes als ihre Ausrüstung instand zu halten und leichtes Training zu vollführen. Somit bleibt das 114. Sturmregiment (die Titanen von Tymons), um an der Seite des 589. Schweren Panzerregiments Crimson City zu verstärken.

Das vielleicht aktivste unabhängige Kommando im XLIII. Korps ist das 3687. Königliche Unabhängige Luftgeschwader. Das 3687. Regiment ist nicht an ein bestimmtes System gebunden und hat die Mission erhalten, Versorgungs- und Kommunikationsschiffe zu eskortieren, die sich zwischen den verstreuten Einheiten der 17. Armee bewegen. Auch wenn das Luftgeschwader technisch gesehen dem XLIII. Korps zugeteilt worden ist, kann man es doch im gesamten Magistrat finden.

219. BATTLEMECH-DIVISION (Die Bull-Run-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Beauregard Thibodaux
Die 219. BattleMech-Division erhielt ihren Beinamen dafür, die aufständische Gruppe Los Toros Blanco im Jahre 2698 von Carvajal zu vertreiben. Es ist nicht lange her, dass die 219. als beispielhafte Division des Berufsheeres galt, doch als die Division auf der Magistrats-Hauptwelt Canopus stationiert wurde, begann ihre Disziplin zu schwinden. Auch wenn ihre Leistungen bei den Standardbewertungen der SBVS immer noch gut abschneiden, so ist es doch offensichtlich, dass General Thibodaux und seine Männer nachlässig geworden sind, wenn es darum geht, dem grundlegenden Protokoll der Armee zu folgen. In den letzten Jahren ist die 219. für den „Bull Run" bekannt geworden, eine ausgedehnte, 18 Stunden dauernde Kneipentour durch die Innenstadt von Crimson.

255. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Sherman-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Meriama Ult Buzin
Die Stationierung der 255. Königlichen BattleMech-Division in der 17. Armee führte dazu, dass Proteste im gesamten Magistrat ausbrachen. Der öffentliche Aufschrei gegen die Stationierung der Sherman-Division war so laut, dass sich die Einheit auf einem so gut wie unbewohnten Kontinent der Welt Persephone verschanzt hat, da die Befürchtung bestand, dass jeder Ort, der in der Nähe eines größeren Bevölkerungszentrums lag, zu sofortigen Aufständen führen könnte.

Generalmajor Ult Buzin und ihr Personal erwidern die öffentliche Verachtung der Canopier. Ihre Reputation für Taktiken der verbrannten Erde und harte Kriegsführung ist wohl bekannt. Der General hat öffentlich zum Ausdruck gebracht, dass sie keine Schwierigkeiten damit hat, einige Städte in Brand zu stecken oder einige Schulen zu zermalmen, wenn es erforderlich sein sollte, um die Territorialstaaten unter Kontrolle zu halten.

68. INFANTERIEDIVISION (Die Thai-Miliz)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Walailak Shinawatra
Während des chaotischen Zusammenbruchs der zentralen Autoritäten, die dem Ende der Terranischen Allianz vorausgingen, bildeten sich viele Freiwilligenverbände in Südostasien, die die Ausbreitung von Gewalt und Chaos einschränkten. Diese paramilitärische Formation, die sich als die Königliche Thai-Miliz zusammenschloss, wurde schließlich in die THS aufgenommen, als die Ordnung durch Admiral James McKenna wiederhergestellt wurde. Nachdem sie viele Jahrzehnte als Milizbrigade der Hegemonie verbracht hatte, wurde die Königliche Thai-Miliz ins Berufsheer versetzt, um dort den Kern einer vollständigen Infanteriedivision zu ergeben.

Die 68. Division arbeitet hart daran, gute Beziehungen mit der örtlichen Bevölkerung aufzubauen. Sie arbeitet mit den örtlichen Gesetzesbehörden zusammen und tut genauso viel dafür, sich mit der Bevölkerung anzufreunden als sie zu kontrollieren.

279. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Chara-Kosaken)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Vladimir Jeong
Die Chara-Kosaken waren bereits vorher für ihre draufgängerische Einstellung und wilden Feiern bekannt, doch ihre Stationierung im Magistrat hat nun auch noch die letzten Hemmungen ihrer Ausschweifungen beseitigt. Besäufnisse, Hurerei, Gelage und Schutzgelderpressung bei den Ortsansässigen sind zu den Hauptgeschäften der 270. Division geworden, die sich ein faktisches Piratenkönigreich innerhalb des Magistrats aufgebaut hat. Der schlimmste Übeltäter ist der Kommandeur der Einheit, General Jeong. Jeong isoliert sich und seine Soldaten von allen unmittelbaren Vergehen und hat die Rolle eines Mafia-Dons seines kleinen Imperiums übernommen. Trotz der Bemühungen der Militärermittler haben der abgelegene Posten und der Mangel an Beweisen bislang jegliche Verhaftungen verhindert.

21. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Roo-Brigaden)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Glen O'Laverty
Die 21. Königliche Sprunginfanteriedivision, die erst vor kurzer Zeit aus der 1. Armee ins Magistrat gekommen ist, ist eine der am besten ausgerüsteten Einheiten im canopischen Weltraum. Da sie auf Erholungszeit an einem ruhigen, friedlichen Ort aus ist, hat sich die 21. im Magistrat niedergelassen, wo sie sich an den Sehenswürdigkeiten erfreut und genießt, dass sie nicht lange Stunden in Alarmbereitschaft verbringen muss.

Sprunginfanteriedivisionen sind allesamt dafür ausgerichtet, luftbewegliche, schnelle Eingreiftruppen zu sein, doch bringt die 21. diese Eigenschaften auf die nächste Stufe. Die übergroße Division verfügt über zwei Regimenter von Kanga-Schwebepanzern, eine der größten Einheiten von FLUMs in den SBVS und ein Infanteriekontingent, dass komplett mit Senkrechtstartern ausgestattet ist. Der Einsatzbereich des XLIII. Korps ist weiterhin friedlich, doch hätten die Roo-Brigaden kein Problem damit, blitzschnell auf Feindseligkeiten zu reagieren.

2. PANZERGRENADIERDIVISION (Red Steel Guards)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Svetlana Kolesnikova
In den Nachwehen des 2. Sowjet-Bürgerkrieges wurden die Überlebenden der 20. Guard Army der Sowjetischen Bodenstreitkräfte in die 2. (Provisorische) Russische Panzerdivision der Terranischen Hegemoniestreitkräfte umgewandelt. Im Lauf der Jahre wurde die Einheit mehrere Male umstrukturiert, bis sie schließlich zu den Red Steel Guards der heutigen SBVS wurde. Die 2. Panzergrenadierdivision ist nur dem Namen nach eine Infanteriedivision. Sie bringt drei Brigaden von Panzern, ein Infanterieregiment und ein BattleMech-Regiment ins Feld, unterstützt von einem zusätzlichen Regiment von luftbeweglicher Infanterie und einem Regiment mobiler Artillerie.

Die 2. Division hat sich gut in ihren Posten im Magistrat eingelebt. Generalmajor Kolesnikova hat eine Reihe von Gemeindefesten organisiert, in denen die Einheit und die eingeborenen Canopier ihre Kultur und ihr Erbe miteinander teilen können.

XLVIII. KORPS

Der Schutz der drehwärtigen Region des canopischen Weltraums ist die Verantwortung des XLVIII. Korps. So gut wie alle Divisionen dieser Armee verfügen über ordentliche Kampfstatistiken, doch aufgrund eines Mangels an wirklichen Kampfeinsätzen und zahllosen Beschwerden über ihre Führung ist die Moral und Loyalität des LXVIII. Korps etwas unklar. Trotz des effektiven Beschaffungssystems, das General Sterling aufgebaut hat, machen es die Führungsbedürfnisse der Divisionen, die dem XLVIII. Korps zugeteilt worden sind, wahrscheinlich, dass er in naher Zukunft durch eine Beförderung von der Führung der Einheit abgezogen wird.

FÜHRUNG

Generalmajor Makoto Sterling ist eine hervorragender Logistiker, doch gilt er unter den anderen Offizieren allgemein als Fürsprecher und Beschwichtiger von Canopus. General Sterling wird von den örtlichen canopischen Führern relativ gern gesehen und bemüht sich, sich regelmäßig mit den planetaren Herrschern im Einsatzbereich des XLVIII. Korps zu treffen und Veränderungen vorzunehmen, die die negativen Auswirkungen der SBVS auf die örtliche Bevölkerung und Umwelt reduzieren. Als der Planet Lockton vor einiger Zeit eine Feier ausrichtete, um die Konstruktion einer neuen Hängebrücke zu ehren, erschien General Sterling in einem Kleid eines großen canopischen Designers, was zu mehr Spott seiner Untergebenen als zu positiven Erwähnungen durch die örtlichen Medien führte, die es als billige Anbiederei sahen. Auch wenn canopische Männer regelmäßig Kleider tragen, kritisierte selbst die Lockton Gazette General Sterling dafür, sich durch „oberflächliche Nachahmung zu erniedrigen".

LOGISTIK

Auch wenn die Qualität der Waffen und Vorräte, die an die Divisionen des XLVIII. Korps ausgegeben werden, nur Durchschnitt ist, so hatte doch kein Soldat der Einheit jemals einen Mangel an Patronen oder Brot. Egal wie viel heftige Kritik General Sterling als „der pflichtbewusste canopische Ehemann" erhält, so ist doch jede Einheit, die seinem Kommando zugeteilt wird, hervorragend mit Verbrauchsgütern und Ersatzteilen ausgerüstet. Inventare des gesamten Wehrmaterials werden vom XLVIII. Korps sorgfältig verwaltet. Ein spezielles Komitee des Versorgungsstabs reagiert sofort auf prognostizierte Fehlmengen, indem zusätzliche Vorräte bestellt oder wenn erforderlich alternative Quellen ausfindig gemacht werden.

Das XLVIII. Korps hat erfolgreich die Produktion von nicht bedenklichen Gegenständen wie Uniformen und Kampfgeschirren an lokale canopische Firmen ausgelagert, um für eine konstante Versorgung zu sorgen. Viele Waffensysteme, BattleMechs und andere Fahrzeuge im Korps wurden bei capellanischen Quellen eingekauft, als die Befürchtung bestand, Lieferung aus der zentralen Beschaffungsabteilung der SBVS könnten sich verzögern.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Da dem XLVIII. Korps eine große Zahl von unabhängigen BattleMech-Regimentern zugeteilt worden ist, hat das Korps diese Einheiten in improvisierte Brigaden organisiert, um ihre ansonsten eingeschränkten Aufklärungsressourcen möglichst effektiv nutzen zu können. Einsatzgruppe Sagittarius besteht aus dem 1894. Leichte-Reiterei-Regiment, dem 11. Husaren-Regiment und dem 412. Dragoner-Regiment. Die angemessen vielseitige Brigade patrouilliert die randwärtige Kante des Magistrats als ganzes, um Banditen und Unruhestifter in der Region abzuschrecken. Wie viele Patrouillen in der Peripherie ist sie auf eine überdurchschnittlich hohe Zahl von Freibeutern, Banditen und abtrünnigen Militäreinheiten gestoßen.

Einsatzgruppe Hippocampus besteht aus dem 106. Husaren-Regiment, dem 405. Königlichen Dragoner-Regiment und dem 658. Marineinfanterieregiment. Hippocampus verfügt über weitaus weniger Aufklärungsressourcen als Sagittarius und operiert in den dichter bevölkerten und etablierten System des Magistrats in Richtung Konföderation Capella. Da viele dieser Welten relativ wasserreich sind, unterstützt das 658. Regiment den Rest der Einsatzgruppe darin, versiert in Wasseroperationen zu werden.

Einsatzgruppe Aegis wurde unmittelbar dem Hauptquartier des XLVIII. Korps zugewiesen, um es sowohl mit einer starken Defensive als auch mit einer durchschlagskräftigen Offensive auszustatten. Sie besteht aus dem 8. Einsatzregiment, dem 599. Kampfregiment, dem 205. Sturmregiment und dem 1007. Sprunginfanterieregiment. Keine einzige dieser Formationen ist für unabhängige Missionen besonders gut geeignet, doch stellen sie eine durchschlagskräftige Reserve dar, die das Korps nutzen kann, um in einer Krise andere Einheiten zu unterstützen.

260. BATTLEMECH-DIVISION (Die Little-Big-Horn-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Siphiwe Mwale
Im Jahre 2695 führte die aufständische Gruppierung ‚Das Land der Freien' einen massiven Angriff auf eine SBVS-Garnison auf Raldamax durch, wo sie nur ein einzelnes Husaren-Regiment erwarteten. Mangelhafte Aufklärung hatte die Anführer der Operation nicht darüber informiert, dass zwei Monate vorher die vorherige Einheit von der Welt abgezogen und durch die 260. BattleMech-Division ersetzt worden war. Der Angriff in der frühen Morgendämmerung wurde zu einem Massaker für die Separatisten, die erst als sie bereits das Quartier der SBVS betreten hatten, feststellen mussten, dass sie es mit einer Truppe zu tun hatten, die weitaus größer war als erwartet. Auch wenn die Aktion sehr öffentlich gemacht wurde und der Division einen offiziellen Spitznamen eingebracht hat, so ist die 260. eigentlich doch eine ausgesprochen durchschnittliche Formation. Wie viele Posten zuvor war auch der Einsatz in der 17. Armee für die Division bislang weitgehend ereignislos.

271. BATTLEMECH-DIVISION (Die Outreach-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nigel Al-Nasr
Die Outreach-Division wurde ursprünglich als spezialisierte Ausbildungs- und Testeinheit für die Mars-Olympiade erschaffen. Viele Jahre lang half die 271. Division dabei, diesen den ganzen Sternenbund übergreifenden Wettkampf zu verwalten, diente als gegnerische Streitmacht in Szenarien, half dabei, die Leistungen zu bewerten und agierte als Schiedsrichter. Seit die Mars-Olympiade im Jahre 2737 eingestellt wurde, wurde die 271. BattleMech-Division normalen Pflichten zugewiesen, eine Veränderung, die die Einheit mit verständlicher Enttäuschung aufgenommen hat. Die 271. BattleMech-Division ist weiterhin eine hochgradig kompetente Einheit, die in einer Vielzahl von Taktiken und Kampf in verschiedenen Geländearten versiert ist. Allerdings hat die Moral der Division einen Schlag erlitten.

265. PANZERGRENADIERDIVISION (Der Stolz von Pittsburgh)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gwilim Lloyds
Die 265. Panzergrenadierdivision wurde auf dem namengebenden Kontinent auf Bellevue ausgehoben und hat immer einen guten Teil an capellanischen Rekruten erhalten. Auch wenn ein Capellaner einen ebenso guten Soldaten abgibt wie jeder andere auch, so haben doch viele Mitglieder des Stolzes von Pittsburgh vergessen, ihren politischen Ballast an der Tür abzugeben. Als es im Jahre 2760 zu offenen Auseinandersetzungen zwischen der Konföderation Capella und und den Vereinigten Sonnen kam, waren viele Soldaten der 265. Panzergrenadierdivision entsetzt, dass die SBVS nicht Haus Liao zur Hilfe kam. General Lloyds, geboren auf Almach, rügte den Sternenbund sogar offen dafür, das Chesterton-Problem nicht von vorneherein zugunsten der Konföderation entschieden zu haben. Lloyds wurde verwarnt, doch behält er im Augenblick das Kommando, zumindest bis ein größeres Gleichgewicht unter den Soldaten hergestellt werden kann.

31. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Tigress Tirailleurs)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Thomas Red Eagle
Die 31. Königliche Panzergrenadierdivision verfügt im Augenblick über den höchsten Durchschnittswert für Treffsicherheit mit dem Gewehr in den SBVS. Auch wenn die moderne Technologie auf dem Schlachtfeld den Infanteristen in eine sehr enge Unterstützungsrolle gedrängt hat, so ist Generalmajor Thomas Red Eagle doch der Ansicht, dass der gewöhnliche Lasergewehrschütze nach wie vor ein entscheidender Faktor in der Kriegsführung ist. Da er seine Laufbahn als Rekrut in der Infanterie begonnen hat, sind General Red Eagle die Erfahrungen des Frontschweins durchaus vertraut.

Ein Posten im Hinterland des Magistrats bedeutete schlicht und ergreifend viel Platz, um Schießstände aufzubauen sowie viel offenes Gelände, in dem die Tigress Tirailleurs jagen können.

38. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Bad Legion)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Hawk Collins
Im Jahre 2761 wurde der Präsident der Planetenversammlung von Luxen Ronald Buchman vom lokalen Verbrechenssyndikat Faust der Schlange entführt. Zwar hätte die Angelegenheit auch den zivilen Gesetzeshütern überlassen werden können, doch wertete General Hawk Collins das Verbrechen als direkten Affront gegen die Reputation der 38. Division. Basierend auf Informationen, die von örtlichen Kriminalpolizisten zur Verfügung gestellt wurden, begann die Legion eine globale Such-und-Rettungsmission, um Buchman ausfindig zu machen, während sie gleichzeitig Strafangriffe gegen die Organisation ausführte, wo auch immer sie sich zeigte. Innerhalb von 72 Stunden wurde der Präsident in Sicherheit gebracht. Die Faust der Schlange hat sich nach dem massiven Schaden, den die 38. Sprunginfanteriedivision ihr zugefügt hat, langsam aufgelöst.

60. INFANTERIEDIVISION (Footloose)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ross Fjeldstad
Die Stationierung der 60. Infanteriedivision an den fernen Ausläufern der Peripherie, wo diese bis vor kurzer Zeit noch auf der kultivierten und bevölkerungsreichen Welt Donegal untergebracht war, war ein schwieriger Übergang. Die 60. Division musste feststellen, dass die abgelegenen Welten, die sie nun beschützen müssen, etwas ganz anderes sind als das zentrale Magistrat und viel mehr an die Außenwelten erinnern als an Canopus IV. Generalmajor Fjeldstad hat seine liebe Not damit, die ruhelose Langeweile seiner Soldaten im Zaum zu halten, während der alltägliche Trott aus Training und Ausrüstungswartung seinen Tribut fordert. Ein ganzer Infanteriezug wurde vor zwei Monaten dafür bestraft, illegal Schnaps zu brennen und in Umlauf zu bringen, da die lokalen Alkoholvarianten von den Soldaten der Division als zu schwachbrüstig erachtet wurden.

LXXII. KORPS

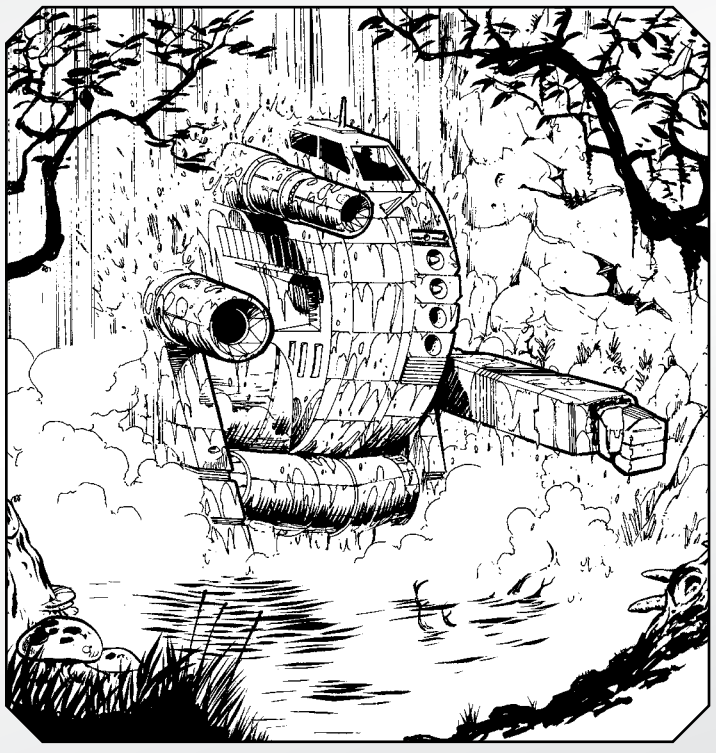
Das LXXII. Korps ist vom LXVIII. Korps aus gesehen am gegenüberliegenden Ende des Magistrats stationiert. Es hat die wenig zu beneidende Aufgabe, die gegendrehwärtigen Regionen des canopischen Weltraums vor gelegentlichen Piraten, zornigen Gruppierungen von Bauern oder beschädigten Raumfahrzeugen zu beschützen. Soldaten, die dem LXXII. Korps zugeteilt sind und die Erwartung hatten, sich im Magistrat ausleben zu können, stellen zumeist voller Enttäuschung fest, dass die meisten Welten, die sie bewachen sollen, mehr an die Außenweltallianz erinnern als an das farbenfrohe Canopus IV. Auch wenn Welten wie Durabon und Coopertown sozial immer noch außerordentlich tolerant sind, so fehlt es ihnen doch eindeutig an der glamourösen Unterhaltung, für die die Canopier bekannt sind.

FÜHRUNG

Mit ihren 98 Jahren ist Generalmajor Beatrice Ling eine SBVS-Karriereoffizierin, die einfach nicht weiß, wie sie ihr Leben anders führen sollte. Sie war einmal die Befehlshabende Offizierin der Bryant-Division, doch leider hat ihre geistige Leistungsfähigkeit begonnen, langsam abzubauen. Viele sind froh, dass sie sicher als Kommandeurin eines Korps untergebracht ist, das weit weg von allen potentiellen Gefechten stationiert ist. Nichtsdestotrotz würden die meisten Soldaten des Korps sich beide Beine für das „große alte Mädchen" ausreißen und gelegentlich kann man in den Besprechungen mit ihren Kommandeuren noch den feurigen Scharfsinn aufblitzen sehen, mit der sie einst die 15. angeführt hat. Ling hat zum Ausdruck gebracht, dass sie keine Absichten hegt, sich zur Ruhe zu setzen. Ihre Soldaten würden sich auch nicht von ihr trennen wollen.

LOGISTIK

Das LXXII. Korps ist für seinen alltäglichen Betrieb stark von Produkten abhängig, die in der Liga Freier Welten hergestellt werden. Dies ist zu einem großen Teil einfach eine praktische Entscheidung, da die Händler der Freien Welten gut dafür aufgestellt sind, die Versorgungsdepots des Korps zu bedienen, die eingeborenen canopischen Firmen hingegen Schwierigkeiten damit haben, ihre Waren in weite Bereiche des Einsatzbereichs des Korps zu liefern. Andererseits scheint es, als ob die Familie Humphries beträchtlichen Einfluss auf den Beschaffungsstab des LXXII. Korps ausübt. Andurien hat seit dem Vereinigungskrieg eine starke Bindung sowohl mit Canopus als auch den SBVS aufrechterhalten. Diese Freundschaft hat dazu geführt, dass eine große Zahl von Versorgungsverträgen an Firmen aus Andurien gingen.



UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Patrouillen entlang den nur spärlich besiedelten randwärtigen Regionen des Magistrats werden weitgehend dem 149. Leichte-Reiterei-Regiment, dem 300. Husaren-Regiment und dem 302. Husaren-Regiment überlassen. Es gibt zwar immer die gelegentlichen Piratengruppen oder aufständische örtliche Gangbosse, die niedergeschlagen werden müssen, doch ist der Dienst in diesen Regimentern in den meisten Fällen monoton und unauffällig, da selbst die Kriminellen der Region kein Interesse daran zu haben scheinen, für so großen Trubel zu sorgen, dass daraus eine militärische Aktion resultieren würde.

Die gegendrehwärtige Ecke der Region wird vor allem dem 31. Königlichen CAAN-Marineregiment überlassen, das auf der kalten, wasserreichen Welt Thraxa eingesetzt ist, sowie dem 698. Leichten Panzerregiment, das die Steppenlandschaft von Vixen beschützt. Dort draußen, am Rand des bekannten Raums, kommt es auch selten zu Piraterie. Beide Einheiten bleiben vor allem deshalb vor Ort, damit die Einheimischen nicht anfangen, über eine Abspaltung nachzudenken. Als Reserve wird das 22. Dragoner-Regiment zurückbehalten, das 38. Dragoner-Regiment, das 741. Königliche Einsatzregiment und das 125. Kampfregiment. Dass so viele schlagkräftige Formationen einem Kommando so tief im Hinterland zugewiesen worden sind, wird von vielen als Ressourcenverschwendung betrachtet. Es wird darüber gesprochen, einen großen Teil dieser Einheiten der 16. Armee zuzuweisen.

Auch das 3058. Unabhängige Luftgeschwader ist der 17. Armee zugeteilt worden. Seine Aufgabe ist es, für die Sicherheit der primären Sprungpunkte im Einsatzbereich des LXXII. Korps zu sorgen. Das 3058. Luftgeschwader ist in Schwadronsstärke in der gesamten Region eingesetzt.

279. BATTLEMECH-DIVISION (Die Bunker-Hill-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Janice Pigot

Da es sich bei vier ihrer sechs BattleMech-Regimenter um Sturm-Regimenter handelt, ist die Bunker-Hill-Division perfekt dafür ausgestattet, statische Verteidigung von wichtigen Einrichtungen zu bieten. Da es der Auftrag der 279. Division ist, die Versorgungsdepots des LXXII. Korps zu beschützen, haben sie viel Zeit totzuschlagen.

In einem Versuch, die Fertigkeiten ihrer MechKrieger frisch zu halten, hat General Pigot eine Übung entwickelt, die unabsichtlich zu einer lokalen Mediensensation herangewachsen ist. Da sie ein Mitglied des Volleyballteams von Sandhurst gewesen war, kam Pigot zu dem Schluss, dass die Reflexe und Hand-Auge-Koordination, die für das Spiel erforderlich sind, ihre MechKrieger in Form halten könnten. Die Videoaufzeichnungen von BattleMechs in den Sanddünen von Afarsin, die einem gewaltigen Ball hinterherspringen und ihn hin und zurück schlagen, haben sich bis nach Atreus verbreitet.

286. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Minsk-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Stefan Jacobs

Die Minsk-Division rekrutiert vor allem Bewohner des ehemaligen Sowjet-Imperiums auf Terra und von Kolonien, die von ihren Nachfahren gegründet worden sind. Die Division ist hoch diszipliniert und motiviert und eine der besten Einheiten, die der 17. Armee augenblicklich zugeteilt sind. Das LXXII. Korps verwendet die 286. Königliche BattleMech-Division als ihren Hammer. Es schickt die Minsk-Division aus, um die Piratenringe zu zerschmettern, die von den leichteren Unabhängigen Regimentern aufgespürt worden sind. General Stefan Jacobs Soldaten haben sich so sehr daran gewöhnt, sich blitzschnell für den Einsatz zu sammeln, dass die Reaktionszeit der 286. BattleMech-Division an die eines Dragoner-Regiments herankommt.

256. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Belgischen Fusiliere)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Giselle Machault

Die Belgischen Fusiliere wurden erschaffen, indem die 65. SBVS-Brigade als vollständige Infanteriedivision neu organisiert wurde. Ursprünglich war die Einheit als die Niederländischen und Belgischen Fusiliere bekannt, doch als der Beiname förmlich anerkannt wurde, stammte bereits der Großteil der Soldaten von außerhalb der Hegemonie. Daher wurde der Name auf seine aktuelle Form verkürzt.

Amphibieneinsätze sind eine Spezialität der 256. Panzergrenadierdivision. All ihre Transportpanzer sind Luftkissenfahrzeuge. Außerdem wurde eines der wenigen CAAN-Regimenter, die dem Korps zugeteilt wurden, seit 2702 an die 256. Division angehängt. Das macht die Belgischen Fusiliere zur idealen Garnisonstruppe für wasserreiche Welten. Da Canopus allerdings so friedlich ist, werden die Luftkissenfahrzeuge der Division häufiger dafür eingesetzt, Wasserskier zu ziehen als für amphibische Landungen.

48. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Tödliche Engel)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Yuri Takekawa

Das Volk von Canopus ist verständlicherweise beunruhigt von der Stationierung der 48. Sprunginfanteriedivision in ihrer Militärregion. Auch wenn sie über eine ausgezeichnete Kampfstatistik verfügt, haben die militärischen Interventionen der Division eine Geschichte, die geprägt ist von gewaltigen Kollateralschäden, der der Zivilbevölkerung und der Infrastruktur zugefügt wurden. Während sie in der Konföderation Capella stationiert waren, wurde die 48. Sprunginfanteriedivision entsandt, um eine Wiederaufladestation über Xanthe III von Piraten zu befreien. Während des Verlaufs des resultierenden Feuergefechts trafen fehlgeleitete Schüsse die Treibstofftanks der Station, was die Station vernichtete und Trümmerteile auf die bewohnte Mondoberfläche herabregnen ließ.

Bislang hat die Stationierung der Division im Magistrat noch nicht zu Tragödien geführt, doch hat das kaum dazu beigetragen, die Ängste der Bevölkerung zu beschwichtigen.

55. INFANTERIEDIVISION (Castor Commandos)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Laramie Spencer

Die 55. Infanteriedivision hat einen höheren Prozentsatz von bionischen Implantaten als jede andere Division in den SBVS. Viele Soldaten der Division haben sich versetzen lassen, um der Diskriminierung zu entkommen, der sie sich in anderen Kommandos ausgesetzt sahen, auch wenn ein kleiner Teil der Soldaten sich bewusst für die Verbesserungen entschieden hat. Die „Tu-was-du-willst"-Kultur des Magistrats passt sehr gut zur 55. Division. Aus diesem Grund wurde die Empfehlung ausgesprochen, die Neuversetzung der Division hinauszuzögern.

Die verbesserten Soldaten der Castor Commandos geben hervorragende Fußsoldaten ab, da sie buchstäblich aus härterem Material gemacht sind als der durchschnittliche Infanterist. Allerdings benötigen künstliche Teile wesentlich mehr Wartungsarbeiten, was bedeutet, dass die Division deutlich mehr Ärzte benötigt.

108. PANZERGRENADIERDIVISION (Surrey Sledgehammers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gabriel Peters

Da ihre Versetzung aus dem Magistrat durch eine Knappheit an Transportmitteln verzögert wurde, ist die 108. Panzergrenadierdivision zunehmend in der Gefahr, sich zu sehr einzugewöhnen. Die Soldaten der Division sind in ihren Aufgaben immer nachlässiger geworden und haben angefangen, die canopische Kultur völlig in sich aufzunehmen. Natürlich ist von Soldaten durchaus zu erwarten, dass sie sich im gewissen Maße vergnügen, doch sind die Mitglieder der Division immer unfähiger in ihren Aufgaben geworden. Normalerweise findet man mehr von ihnen rauchend in den örtlichen Bordellen als in ihrer Garnison. Im letzten Monat wurden drei Soldaten der 108. entlassen, weil sie sich entgegen der Uniformvorschriften der SBVS kybernetische Tierohrimplantate einpflanzen ließen. General Peters hat nur wenig unternommen, um dieses Abrutschen aufzuhalten. Stattdessen erfreut er sich deutlich an seiner Beförderung in diese Kommandoposition. Es scheint, dass es Peters wichtiger ist, große Partys in seinem Landhaus zu veranstalten als seine Einheit ordentlich zu führen.

17. FLOTTE

Die 17. Flotte, die normalerweise im rotierenden Dienst in der Peripherie Piratenstützpunkte und Piratenschiffe jagte, wurde in die Liga Freier Welten versetzt, um die Auslieferung von Vorräten an die SBVS-Einheiten vor Ort und im Magistrat sicherzustellen. Generalhauptmann Kenyon Marik hat die Taktik seines Vaters fortgesetzt, Lieferungen für die SBVS durch die Freien Welten zu verzögern, umzuleiten und zu blockieren. Um Versorgungsknappheiten zu vermeiden hat die 17. Flotte begonnen, Lieferungen zu eskortieren und alternative Routen auszukundschaften, um Einmischungen durch die Marine der Liga Freier Welten zu verhindern.

FÜHRUNG

Admiral Shiloh Sakne versucht alle unnötigen Konfrontationen mit Marineeinheiten von Haus Marik zu vermeiden. Auch wenn die Freien Welten weiterhin nicht eskortierte Schiffe belästigen, so haben doch ihre Marinestreitkräfte sich bislang geweigert, die Sternenbundmarine herauszufordern. Das Flaggschiff der Flotte, die SLS *Anchorage* der *Congress*-Klasse, ist normalerweise an der Seite der Jungen Messer eingesetzt, um die Feuerkraft der Einheit beträchtlich zu steigern. Da die Pflichten der 17. Flotte es erforderlich machen, dass ihre verschiedenen Schwadronen für lange Zeiträume unabhängig operieren, sind die meisten der Schwadronsführer der Flotte an unabhängige Kommandosituationen gewöhnt.

EINSATZ

Der aktuelle Einsatz verlangt vom Abriegelungsschwadron, dass sie als Eskorten für die SBVS-Versorgungskonvois dienen, die durch die Liga Freier Welten reisen, um die 8., 9., 10. und 17. Armee zu versorgen. Die Sherlock-Holmes-Schwadron unterstützt diese Mission, indem sie den Weg des geringsten Widerstands durch den Marik-Weltraum sucht, unbewohnte Systeme erforscht, durch die die Schiffe geleitet werden könnten und Welten findet, deren Sprungpunkte am wenigsten bewacht werden. Sollte es dazu kommen, dass ein Feldposten der Freien Welten versucht, einen Konvoi zu blocken, wird die Alpha-Cygnis-Schwadron gerufen, um die Marik-Schiffe einzuschüchtern und sie in die Flucht zu schlagen.

HEIMATHAFEN

Im Augenblick verwendet die 17. Flotte die Rookery-Trockendocks in der Umlaufbahn über Connaught als Operationsbasis. Zwar ist die 17. Flotte selten im Hafen, aber dennoch ist der Komfort einer Hegemonie-Welt luxuriös im Vergleich zu den Peripherie-Häfen, an die die 17. Flotte gewöhnt ist. Da in dem System einige wichtige Militärfirmen des Sternenbundes angesiedelt sind, darunter auch Kong Interstellar Corporation, hat die 17. Flotte wenige Versorgungsengpässe.

171. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Sherlock-Holmes-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Basil Chapman

Es gibt in der Sternenbundmarine vielleicht keine bessere Aufklärungsschwadron als die Sherlock-Holmes-Schwadron. Neben ihrer normalen Besetzung verfügt die Schwadron über zwei Überwachungsschiffe der Klasse *Bug Eye* und hat erfolgreich einige versteckte Rebellenstützpunkte und Schmugglerorganisationen in den unerforschten Systemen hinter den Grenzen des Sternenbundes ausfindig gemacht. Ihre Ressourcen werden heute dafür verwendet, alternative Lieferwege zu den SBVS-Truppen in den Freien Welten zu kartographieren.

172. ABRIEGELUNGSSCHWADRON (Die Jungen Messer)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Hilary Yamano

Die passend benannten Jungen Messer, die das niedrigste Durchschnittsalter aller SBVS-Schwadronen haben, sind enthusiastisch und scharf auf ein bisschen Action. Es kam zu einigen Zwischenfällen in denen die Landungsschiffe der Abriegelungsschwadron kurz davor standen, auf Marinepatrouillen der Liga Freier Welten zu feuern, ehe ihre Kommandeure sie aufhalten konnten. Admiral Sakne musste Vizeadmiral Yamano dabei unterstützen, ihre Untergebenen unter Kontrolle zu halten, um einen internationalen Zwischenfall zu verhindern.

173. ESKORTSCHWADRON (Die Marvelous Manta Rays)

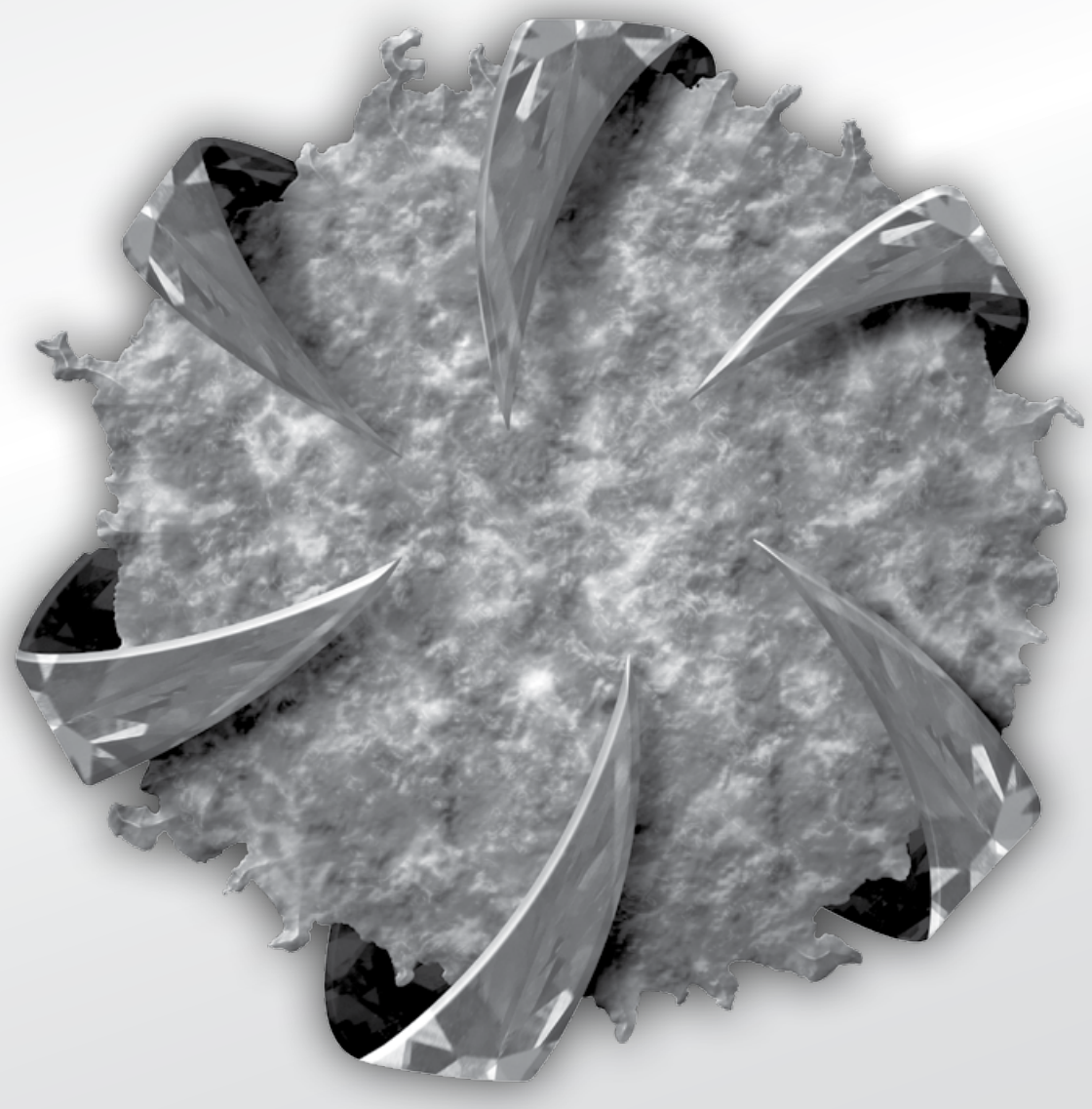
Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Melvin Christie

Admiral Christies Marvelous Manta Rays, deren Statistik im Lauf ihrer Geschichte 72 Siege über Piratentruppen verzeichnen konnte, sind alte Hasen darin, die nahe Umlaufbahn oder den Sprungpunkt eines Systems zu kontrollieren. Bei ihrer aktuellen Mission springen die Manta Rays normalerweise in ein Sternensystem der Freien Welten, direkt vor dem Frachtkonvoi, den sie eskortieren, um sicherzustellen, dass potentielle Unruhestifter ihren Schutzbefohlenen niemals auch nur nahe kommen. Bislang haben sich die Marik-Truppen immer lieber zurückgezogen als sich mit Christies Schwadron anzulegen.

174. LINIENSCHWADRON (Die Alpha-Cygni-Schwadron)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Napolita Daitokuji

In der Vergangenheit war Daitokuji als Feldkommandeur wohl geachtet. Viele Piratenkapitäne sahen als letztes in ihrem Leben das Flaggschiff der Alpha-Cygni-Schwadron, die SLS *Shikohime* der *Black-Lion*-Klasse, das urplötzlich in der Umlaufbahn auftauchte. Dass sie ihre Waffen allerdings gegen die Streitkräfte eines Mitgliedsstaates einsetzen sollen, scheint die Motivation des Admirals zerschlagen zu haben. Gerüchte besagen, dass sie sich immer mehr dem Alkoholismus hingibt.



FT-156
FT-156
"CAT COPTER"
RESCUE
CB-4
CB-6

18. ARMEE

Die gewaltige Ausdehnung der Außenweltallianz hat die 18. Armee ziemlich ausgedünnt, seit sie dazu auserkoren worden ist, den Sternenbund-Territorialstaat zu beschützen. Die Expansion der 18. Armee, um den erforderlichen Schutz der Allianz gewährleisten zu können, wurde durch Dutzende von zusätzlichen Unabhängigen Regimentern und Luft-/Raumgeschwadern ermöglicht, als die Abteilung für Großbauprojekte einen Planeten nach dem anderen für Kolonialisierung vorbereitete.

Die meisten dieser Unabhängigen Kommandos sind weit hinter den allgemein anerkannten Grenzen der Außenweltallianz stationiert, um die Terraforming-Aktivitäten der Abteilung für Großbauprojekte weiter drehwärts entlang des Orionsporns zu bewachen sowie um die Erkundung der Systeme zu unterstützen. Die vollständigen Divisionen und Brigaden der 18. Armee sind in den am weitesten entwickelten Allianzsystemen stationiert, um die bestmögliche Sicherheit für die Sternenbund-Ressourcen in der Allianz sicherzustellen und die Sicherheit an den Grenzen zu den Vereinigten Sonnen und dem Draconis-Kombinat zu gewährleisten.

FÜHRUNG

General Son Ok Kim befehligt die 18. Armee von Alpheratz aus. Kim wurde im Jahre 2710 auf Nanking geboren. Seine Eltern züchteten und schlachteten Mastvieh für die örtlichen Nahrungsmittelbetriebe. Nur durch Glück wurde Kim von einem Anwerber der SBVS entdeckt, als er gerade dabei war, einen CattleMaster zu lenken. Kim schloss mit 20 Jahren und einem Offizierspatent die Kriegsakademie Mars ab. Noch heute steuert Kim den ersten BattleMech, der ihm zugewiesen worden ist, einen klassischen *Stalker*.

Als Befehlshabender Offizier der 18. Armee gewährt General Kim seinen Divisionsführern sowie den Obersten, die für die Unabhängigen Regimenter der Armee zuständig sind, große Freiheiten. Wenn Unabhängige Regimenter tief in der Peripherie mit der Abteilung für Großbauprojekte eingesetzt sind, verfolgt General Kim die Strategie, seine Befehle durch die Angestellten der Abteilung für Großbauprojekte hindurch sickern zu lassen.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Die strategische Situation, der sich die 18. Armee stellen muss, entspricht der der gesamten Außenweltallianz: die schnelle Expansion der Allianz im Lauf der letzten beiden Jahrhunderte hat das Budget des Allianz-Militärcorps an die Grenze getrieben. Da sie nicht dazu imstande sind, ihre spärlich besiedelten Welten zu verteidigen, verlässt sich die Allianz auf die 18. Armee, um ihre Ressourcen gegen die zahlreichen Banditengruppen zu verteidigen, die die tausenden von unbewohnten und unerforschten Systemen in der immer größer werdenden Allianz ihre Heimat nennen.

Auch wenn die Dichte der Divisionen der 18. Armee auf den entwickelten Welten der Allianz hoch ist, so hilft das doch nur wenig gegen die Piraten- und Banditenangriffe, die die Raumhäfen und Industrien der Allianz heimsuchen. Die Zahl der Unabhängigen Regimenter, die im Weltraum der Allianz eingesetzt sind, sind hoch, selbst wenn man diejenigen herausrechnet, die für die Abteilung für Großbauprojekte im Einsatz sind. Dies erlaubt es, auf Berichte von Angriffen sehr schnell reagieren zu können.

MISSIONEN

Die eingeschränkte Kapazität der Außenweltallianz im Bereich der Hightech-Industrie bedeutet, dass es nur wenige offensichtliche Ziele für kriminelle Gruppierungen gibt. Zwei der wichtigsten Ausnahmen sind die BattleMech-Produktionsanlagen von Alliance Defenders Limited auf Alpheratz und die Hightech-Laserwerke von Lushann Industrials Limited auf Lushann. Die Produktionsanlagen von Alliance Defenders Limited wurde erst vor kurzer Zeit unter der Anleitung von Technikern des Sternenbundes eröffnet, daher ist der Schutz der Anlage von höchster Priorität.

Aufgaben für die 18. Armee außerhalb des Garnisonsdienstes konzentrieren sich auf Erforschung und Überwachung der Grenzen zwischen der Außenweltallianz und ihren Nachbarn. Die Überwachung der Grenze ist von besonderer Bedeutung, da das Allianz-Militärcorps über eine Marinestreitmacht verfügt, die die ganze Zeit im Auge behalten werden muss, damit sie nicht in das souveräne Territorium der anderen Sternenbund-Mitgliedsstaaten eindringt.

XLV. KORPS

Das XLV. Korps ist das primäre Korps der 18. Armee und hat somit seine Operationsbasis auf Alpheratz. In den Medien der Allianz ist das XLV. Korps als das Vereinte Korps bekannt, nach der Operation VEREINTER GRIFF, der Kampagne, die während des Vereinigungskrieges gegen die Außenweltallianz geführt wurde. Das XLV. Korps hat Schwierigkeiten im Umgang mit den Bürgern der Allianz, was an der durchwachsenen Vergangenheit liegt, die der Sternenbund mit deren wichtigsten Welten teilt. Einige Veränderungen in der Führungsstruktur wurden durchgeführt, um mit der Situation besser umgehen zu können.

FÜHRUNG

Generalmajor Daniel Jordan Grimm wurde auf Monongahela geboren. Ähnlich wie General Kim stammt auch Grimm aus einem armen Elternhaus. Seine Familie schürfte nach seltenen Erden. Grimm entschied sich, seiner Familie dabei zu helfen, ein ehrliches Einkommen zu verdienen und nahm eine Arbeit am örtlichen Raumhafen an, wo er BeladeMechs lenkte. Er wurde bei einer Rekrutierungskampagne der SBVS entdeckt, an der er sich aus einer Laune heraus beteiligte und besonders bei der BattleMech-Pilotensimulation hervorstach. Seine militärische Ausbildung wurde mit Stipendien für unterprivilegierte Rekruten finanziert. Er schloss als einer der Jahrgangsbesten an der Sandhurst-Militärakademie auf Terra ab.

Seit er die Führung des XLV. Korps übernommen hat, ist General Grimm stolz darauf, den Bürgern der Allianz seine bodenständigen Wurzeln zu zeigen. Im Lauf der letzten beiden Jahre hat General Grimm die IndustrieMechs des XLV. Korps dafür abgestellt, die Ernten und Pflanzungen auf Alpheratz zu unterstützen. Dieses „Schwerter-zu-Pflugscharen"-Programm hat seit seinem Beginn die Rekrutierungszahlen der SBVS deutlich ansteigen lassen.

LOGISTIK

Die Konstruktion von neuen BattleMech-Produktionsanlagen für Alliance Defenders Limited auf Alpheratz hat bereits begonnen, die logistischen Schwierigkeiten bei der Versorgung mit Ersatz-BattleMechs zu beheben und erlaubt es sogar, die BattleMech-Streitkräfte zu vergrößern, die in der Allianz im Einsatz sind. Die Expansion der Produktionsanlagen wurde angehalten. Im Augenblick besteht nur die Möglichkeit, Designs mit geringer Masse wie *Locusts*, *Wasps* und *Stingers* zu produzieren. Dies bedeutet, dass alle schwereren Einheiten nach wie vor von Produktionsanlagen importiert werden müssen, die näher an Terra liegen.

Eine Sache, auf die das XLV. Korps leichten Zugriff hat, sind die Laserprodukte von Lushann Industrials Limited. Die Leichtigkeit, mit der diese Lasersysteme erworben können, die den besten Laserwaffen aus der Hegemonie ebenbürtig sind, hat dazu geführt, dass viele der Einheiten des XLV. Korps andere Waffensysteme mit lokal produzierten Lasersystemen ersetzt haben.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Im Augenblick hat das XLV. Korps zehn Unabhängige Regimenter im Einsatz. Einige von ihnen sind im Augenblick als Sicherheitstruppen für die Abteilung für Großbauprojekte eingesetzt, andere jedoch übernehmen andere Aufgaben. Das 125. Unabhängige Luftgeschwader, die Nachthexen, ist im Toten-System aktiv, um das System gegen potentielle Überfälle auf die Kuppelhabitate der Germanium-Asteroidenabbauanlagen zu verteidigen. Die Landungsschiffe der Nachthexen, die Schiffe *Ulm* und *Wavefront,* beide *Titan*-Klasse, patrouillieren konstant die Sprungpunkte des Systems.

Seit die Terraforming-Aktivitäten abgeschlossen sind, wurde Finse in der Alpheratz-Provinz, ehedem eine Welt, die an die Venus erinnerte, für die Kolonisierung eröffnet und erlebt seitdem einen Zustrom von Siedlern aus dem Draconis-Kombinat und anderen Welten der Allianz. Das 192. Königliche Husaren-Regiment, Aphrodites Engel, bewacht die Welt und beschützen dabei die gewaltigen Geothermalkraftwerke und reichen Diamantfelder, die die Planetenhauptstadt umgeben. Das 192. Regiment wurde auf der Venus ausgehoben und trainiert, so dass sie Erfahrung mit und Respekt für das gefährliche Gelände und die zerbrechlichen Terraforming-Systeme haben, die den Planeten bewohnbar halten.

Das 247. Sturmregiment ist auf Calish II stationiert. Drei gut ausgerüstete und große Banditengruppen sind erst vor kurzer Zeit in das System verfolgt worden, nachdem sie die Welten der Umgebung überfallen hatten. Die Briar Patch Regulars sind erst etwas weniger als drei Monate auf der Welt und verwenden Beobachtungssatelliten, um herauszubekommen, wo sich diese Banditengruppen in den Gebirgsketten des Planeten verstecken.

Das 128. Husaren-Regiment und das 279. Leichte-Reiterei-Regiment verrichten derzeit Patrouillendienst und bewegen sich entlang der drehwärtigen Grenze der Alpheratz-Provinz. Sie verbringen nicht mehr als zwei oder drei Monate in jedem System. Andere Unabhängige Regimenter, die dem XLV. Korps zugeteilt sind und im Augenblick bei der Abteilung für Großbauprojekte dienen, sind unter anderem das 150. Husaren-Regiment, das 395. und das 396. Dragoner-Regiment, das 199. Einsatzregiment und das 587. Kampfregiment.

287. BATTLEMECH-DIVISION (Die Tobruk-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Bernhard Isaacson

Die 287. BattleMech-Division, die im Hauptquartier des XLV. Korps auf Alpheratz stationiert ist, hat die Aufgabe, die Hauptwelt der Außenweltallianz zu beschützen und die friedliche Weiterführung der Regierung dieses Territorialstaats zu ermöglichen. Die Tobruk-Division hat auch den stehenden Befehl erhalten, die Produktionsanlagen und Lagerhäuser von Alliance Defenders Limited zu sichern. Die großen Summen an Hegemonie-Kapital, die in die BattleMech-Fabriken investiert worden sind, garantieren, dass die 287. Division mindestens eine ihrer Brigaden dauerhaft als Wache für den Komplex abgestellt hat.

Jede der Brigaden der 287. BattleMech-Division hat ein zusätzliches Bataillon zur Verfügung, das aus je einer Kompanie von BattleMechs der Modelle *Locust*, *Stinger* und *Wasp* besteht, die von ADL produziert worden sind. Dies ist ein Teil von General Kims PR-Programm.

292. BATTLEMECH-DIVISION (Die Dieron-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Veronika Jez

Jordan Wais erlitt während des Vereinigungskrieges niemals einen direkten Angriff durch Truppen von Operation VEREINTER GRIFF. Die Welt genoss seit ihrer Besiedelung im späten 24. Jahrhundert eine friedliche Existenz. Da es sich um eine der industriell am weitesten entwickelten und am dichtesten bevölkerten Welten in der Allianz handelt, erachteten die SBVS sie als wichtig genug, um Jordan Wais von der 292. BattleMech-Division beschützen zu lassen.

Die Dieron-Division ist außerhalb einer der regionalen Hauptstädte des Planeten namens Centauri untergebracht.

Die 292. BattleMech-Division hat auch die Aufgabe erhalten, die Sternensysteme Finse, Halla und Vinstra zu bewachen. General Jez bewegt alle Bataillone ihrer Division regelmäßig durch diese Systeme.

110. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Royal Irish Fusiliers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kala Kaufer

Generalmajor Kaufer und die 110. Panzergrenadierdivision, die offiziell ihr Hauptquartier auf der Welt Crestoblus in der Ramora-Provinz hat, ist über die gesamte Grenze mit dem Kombinat und den Vereinigten Sonnen verteilt. Die Royal Irish Fusiliers bewachen auch die Welten Ramora und Kinkaid II.

Die 110. Panzergrenadierdivision erhielt ihren Spitznamen aufgrund der vor allem irischen Abstammung der ursprünglichen Mitglieder des Stabes, als die Division auf Lyons aufgebaut wurde. Intensive Rekrutierungsbemühungen in der Föderation von Skye im Lyranischen Commonwealth haben verhindert, dass die Division die heißbegehrte Auszeichnung als Königliche Einheit erhielt.

116. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Flanders-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Tryphon Aritza

Tellman IV war der Schauplatz einer der größten Konflikte zwischen den noch jungen SBVS und dem AMC während des Vereinigungskrieges. Die 116. Panzergrenadierdivision wurde dieser Welt zugewiesen, um das Wehrmaterial der SBVS zu bewachen, das auf den Schlachtfeldern aufgesammelt wurde. Die schiere Anzahl von zerstörten Einheiten auf beiden Seiten bedeutete, dass die Bergungsmission realistisch gesehen ganze Kompanien von funktionierenden BattleMechs ergeben konnte.

Seit die Bergungsmission abgeschlossen worden ist, ist die 116. Division auf ihrem Posten auf Tellman IV geblieben. Der Planet nimmt eine strategisch wichtige Position entlang der Grenze der Vereinigten Sonnen ein, was es der 116. Division erlaubt, effektiv die gesamte drehwärtige Region der Ramora-Provinz im Auge zu behalten.

206. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Demokraten von Brasilien)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Carl Raynerson

Die 206. Königliche Panzergrenadierdivision, die in der Mitte des 27. Jahrhunderts gegründet wurde, bewacht die Region, die gegendrehwärts von Quatre Belle liegt. Diese dünn besiedelte, landwirtschaftliche Gartenwelt war für Operation VEREINTER GRIFF während des Vereinigungskrieges ein außerordentlich wertvolles Ziel, weil sie aufgrund ihres hellen Primärsterns der F-Klasse und der fruchtbaren vulkanischen Erde so ergiebig war. Genetische Züchtungen von terranischen Bananenpflanzen und anderen tropischen Früchten machten den Planeten ideal für diese Früchte und der Wohlstand des Planeten wuchs. Seitdem haben die SBVS das System immer bewacht, um Sicherheit für die agrikulturelle Industrie zu garantieren, da ein großer Teil der hier produzierten Lebensmittel zu SBVS-Feldrationen und Notfallpaketen weiterverarbeitet und verteilt wird.

52. INFANTERIEDIVISION (Der Wüstenwind)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Laila Sheach

Der Planet Brasha wurde vor kurzer Zeit für die Besiedlung freigegeben, nachdem Tests durch die Biologen der Abteilung für Großbauprojekte festgestellt hatten, dass die Welt frei von hochansteckenden eingeborenen Krankheiten war. Brasha ist aufgrund des Mangels an großen Gewässern, seiner hohen Schwerkraft und den hohen Temperaturen gerade so bewohnbar und zieht nur die härtesten Siedler an. Der Schutz der neuen Siedlungen und der schnell wachsenden Abbauanlagen für seltene Erden liegt in der Verantwortung der 52. Infanteriedivision. In den vergangenen sechs Jahren war die 52. Division in Wüstengebieten auf verschiedenen Welten in der Allianz stationiert und war somit die offensichtliche Wahl für den Schutz der neuen Welt. Aufgrund ihrer Reputation für Wüstenkampf ist die 52. unter den Bürgern der Allianz als der Wüstenwind bekannt geworden.

LXIV. KORPS

Das LXIV. Korps ist den kernwärtigen Regionen der Außenweltallianz zugeteilt, um genau zu sein den Provinzen Cerberus und Traders Domain. Das Schach-Korps, als was das LXIV. Korps bekannt geworden ist, verfügt über eine ausgedehnte Grenze, die an den unerforschten Weltraum anschließt. Das bedeutet, dass die Divisionen im LXIV. Korps häufig Piratenbanden in unbekannte Sternensysteme verfolgen müssen, die erst noch vollständig für den Sternenbund-Sternenkatalog kartographiert werden müssen. Aus diesem Grund hat das Schach-Korps all seine Sprungschiffe mit Planetenwissenschaftsteams der SBVS und Astronomen besetzt, die dazu beitragen, alle neuen Entdeckungen zu katalogisieren.

FÜHRUNG

Das LXIV. Korps wird von Generalmajor Abigail Calliope befehligt, und zwar vom Korpshauptquartier auf Cerberus aus. General Calliope kam später als die meisten hochrangigen Offiziere zu den SBVS. Sie verließt ihren Posten bei den Stewart-Dragonern, als sie im Militär der Liga Freier Welten noch den Posten eines Oberstleutnants innehatte. Calliope war desillusioniert von der Politik der Liga Freier Welten, die die Sicherheit des Staates untergrub. Sie wollte nach wie vor die Bürger der Freien Welten und darüber hinaus sichern und beschützen, also wechselte sie mit einer Degradierung in die SBVS über. Seitdem hat sie sich die ganze Zeit nach oben gearbeitet. Ihre militärische Professionalität erlaubte es ihr, die ursprünglichen Fragen bezüglich ihrer Loyalität hinter sich zu lassen.

General Calliope nähert sich einem Alter von 85 Jahren und ist im Augenblick damit beschäftigt, ihre Divisionsführer zu drillen und zu testen. Sie möchte einen geeigneten Nachfolger finden, da sie plant, sich 2768 zur Ruhe zu setzen. Zwischen den Divisionsführern ist ein Wettkampf ausgebrochen, in dem sie versuchen, sich bezüglich ihrer Effizienz und der Kampfstatistiken ihrer Divisionen zu übertreffen. Dies hat den zusätzlichen Vorteil, Banditenüberfälle und Piraterie im Einsatzbereich des LXIV. Korps zu verringern, da jede Division jede Chance ergreift, sich im Kampf zu beweisen.

LOGISTIK

Der Mangel an Hightech-Industrie im Einsatzbereich des LXIV. Korps ist deutlich zu spüren. Abgesehen von den neuen leichten BattleMechs, die von den Produktionsstraßen auf Alpheratz kommen, muss sich das LXIV. Korps auf eine unglaublich lange Versorgungskette verlassen, wenn es Ersatzteile für seine BattleMechs braucht. Die ausgeprägte Industrialisierung von Cerberus, der Welt, auf der das Hauptquartier des Korps liegt, erlaubt es dem LXIV. Korps ohne Schwierigkeiten die Ausrüstung für ihre Infanteriedivisionen aufstocken.

Da sie die logistischen Verzögerungen als ernsthaftes Problem für die gesamte 18. Armee wahrnimmt, hat die Hegemonie erst vor kurzer Zeit zwei neue Produktionsstraßen für militärische Fusionsreaktoren in der Cerberus-Provinz eröffnet. Die Anlage produziert nur ungefähr zwanzig Reaktoren pro Jahr. Es besteht die Hoffnung, dass die Arbeiter aus der Hegemonie, die die Einrichtung am Laufen halten, mit einer lokalen Belegschaft ersetzt werden können, sobald diese vollständig ausgebildet ist.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Ähnlich wie die anderen Korps in der 18. Armee verfügt das LXIV. Korps über zehn Unabhängig Regimenter, um auf die schnelle Expansion der Außenweltallianz zu reagieren. Da die primäre Region der Expansion im Einsatzbereich des LXIV. Korps die Provinz Traders Domain ist, ist der Großteil der Unabhängigen Regimenter dort stationiert, um die Terraforming-Aktivitäten der Abteilung für Großbauprojekte zu bewachen oder neue Siedlungen zu sichern. Es gibt allerdings einige erwähnenswerte Ausnahmen.

Das 27. Königliche CAAN-Marineregiment, das Guadalkanal-Regiment, ist auf dem Planeten Port Krin stationiert. Die neue Kolonialwelt ist weniger als einhundert Jahre alt und ist als Peripherie-Handelsposten und logistischer Zwischenstopp für Expeditionen in die Tiefe Peripherie geplant. Der Sternenbund hat beträchtliches Kapital in die Terraformierung der Welt gesteckt. Aus diesem Grund bewacht das 27. Königliche die Anlagen der Abteilung für Großbauprojekte und der Terranischen Hegemonie vor Ort.

Das 179. Leichte-Reiterei-Regiment, die Steinwerfer, sind auf Bannerhoft stationiert. Die zehn Millionen Bürger der Welt sind eine große Menge für die Expansionszone der Allianz, daher hat die Welt eine größere Zahl von Banditenüberfällen und vermissten Personen erlebt als andere besiedelte Welten in einer Entfernung von einem Sprung. Das 179. Regiment macht Jagd auf diese Banditengruppen und versucht das Verschwinden von Personen zu unterbinden.

Das 125. Königliche Schwebepanzerregiment ist auf Raetia im Einsatz und hat die Mission, die der Hegemonie gehörenden Iridiumminen zu bewachen. Andere Unabhängige Regimenter umfassen das 167. Leichte-Reiterei-Regiment, das 288. Husaren-Regiment, das 45. und 68. Dragoner-Regiment, das 238. und 512. Einsatzregiment und das 201. Kampfregiment. Wenn diese Regimenter nicht dafür abgestellt sind, die Operationen der Abteilung für Großbauprojekte zu sichern, dann kann man sie oft dabei beobachten, wie sie sich auf Cerberus oder False Dawn neu ausrüsten oder trainieren.

298. BATTLEMECH-DIVISION (Die Schlacht-von-Thorin-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Marian Traverse

Als die fortschrittlichste Division im LXIV. Korps hat die 298. BattleMech-Division den ehrenvollen Platz, das Hauptquartier des Korps auf Cerberus zu bewachen, wo Operation VEREINTER GRIFF im Jahre 2585 mit dem Cerberus-Abkommen endete. Die stark industrialisierte Welt ist nach wie vor ein sichtbares Symbol sowohl des Guten als auch des Bösen, das der Sternenbund in den Augen der Allianz bewirkt hat. Um zu verhindern, dass die öffentliche Meinung sich in Richtung Feindseligkeit entwickelt, erlaubt es Generalmajor Traverse, dass die Infanterie der 298. als Polizeitruppen für den Planeten verwendet wird, bei Großveranstaltungen als Sicherheitsmannschaft dienen und es der Planetaren Miliz gestattet, sich zu Trainingszwecken mit der Division zu messen.

311. BATTLEMECH-DIVISION (Die Red-Plains-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kurt Tosto

Die 311. BattleMech-Division ist auf Milligan's World im Einsatz, einem Grenzsystem mit dem Draconis-Kombinat und Schauplatz einer der wenigen Niederlagen der VSDK durch das Militär der Außenweltallianz. Die Tradition einer starken Panzer- und Infanterietruppe auf diesem Planeten ist einer der Gründe für die Präsenz der SBVS hier. Die Präsenz der Red-Plains-Division auf dem Planeten hat auch die Überfälle von *Ronin* aus dem Draconis-Kombinat verringert. Die mehr oder weniger regelmäßigen Konflikte der 311. BattleMech-Division mit den *Ronin* hat der Division auch die Ehre eingebracht, die meisten Erfahrung im Kampf Mech gegen Mech im LXIV. Korps zu sammeln.

217. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Altair Guards)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor William Winslow

Die Allianzwelt Dnieper hatte während Operation VEREINTER GRIFF viel Glück. Zwar liegt die kleine Welt an der Grenze zum Kombinat, doch ist sie und ihre kleine rote Sonne so unbedeutend, dass die Truppen sowohl der SBVS als auch der VSDK sie einfach ignorierten. Es war erst in den frühen 2600ern, als die Entdeckung einer großen Ader von leicht abbaubarem Titan und Aluminium zu einem Aufschwung des Bevölkerungswachstums und der Produktionsanlagen führten.

Dnieper ist heute der wichtigste Produzent dieser Rohmaterialien in der Cerberus-Provinz. Die 217. Panzergrenadierdivision hat die Aufgabe, die wirtschaftlich wichtigen Waren zu beschützen. Eine Frachttransferstation in der niedrigen Umlaufbahn wird gerade konstruiert, um die Wirtschaft des Planeten noch weiter zu verbessern.

226. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Wilden von Yorii)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Victor MacCailin

Als sie kurz nach dem Ende des Vereinigungskrieges auf Yorii aufgestellt wurde, verdiente sich die 226. Königliche Panzergrenadierdivision eine Reputation, wagemutig zu sein. Die BattleMechs der Division üben Orbitalabwürfe ins Gefecht, indem sie ablative Paneele zusammen mit den Sprungtornistern an die Außenseite ihrer Mechs schnallen. Nachdem sie bei der Mars-Olympiade von 2732 den zweiten Platz in der Disziplin Antriebsloser Wiedereintritt erzielt hat, erhielt die 226. Königliche Panzergrenadierdivision den Spitznamen die Wilden von Yorii.

61. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Cluster-Ratten)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Zhenya Koenigsmann

Der kleine Sternhaufen, dessen Zentrum Wynn's Roost darstellt, ist die Heimat der 61. Königlichen Sprunginfanteriedivision. Nach der Entdeckung von beträchtlichen Mengen von seltenen Erden im System von Wynn's Roost wurden die Cluster-Ratten hier stationiert, um die daraus resultierende massenhafte Einwanderung zu überwachen. Bis 2730 hatten auch die benachbarten Systeme Nerum, Renorsal, Vangburg und Zebuluraskai beträchtliche Vorkommen derselben Metalle entdeckt.

Seitdem haben sich die Cluster-Ratten dadurch ausgezeichnet, sich enorm schnell von einem System in das nächste bewegen zu können. Sie haben viele der kurzfristig auftretenden Piratenpunkte in den unbewohnten Systemen, die nur einen Sprung von Wynn's Roost entfernt sind, kartographiert. Ihre Anwesenheit hat alle bis auf die tapfersten Banditenbanden abgeschreckt.

252. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Silberteller-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Thora Silva

Die Silberteller-Division auf Gitarama ist die am weitest abgelegen stationierte Division des LXIV. Korps. Die 252. Panzergrenadierdivision hat die Aufgabe, fast ein Dutzend von Welten drehwärts des Renorsal-Sternhaufens zu bewachen, wo die 61. Königliche Sprunginfanteriedivision stationiert ist. Generalmajor Silva hat Schwierigkeiten damit, die Moral aufrechtzuerhalten, da der abgelegene Posten und die Schwierigkeiten selbst mit Familien in einer Entfernung von 200 Lichtjahren zu kommunizieren eine große Belastung für die Männer und Frauen dieser Division darstellt. General Silva versucht diese schlechte Moral unter Kontrolle zu halten, indem sie ihre Regimenter monatlich versetzt. Wenn sich die Truppen in Bewegung befinden, sind sie die ganze Zeit neuen Landschaften und Aussichten ausgesetzt. Bislang hat diese Vorgehensweise verhindert, dass es zu ernsthaften Schwierigkeiten mit der Moral gekommen ist.

LXVIII. KORPS

Das LXVIII. Korps bewacht die Provinzen Baliggora, Onverwacht und Blommestein der Außenweltallianz. Die mehr als fünfzig Welten dieses Einsatzbereichs sind nur spärlich besiedelt und wurden erst vor kurzer Zeit kolonisiert. Das macht dem LXVIII. Korps einige Probleme, die sowohl durch den Mangel an Infrastruktur als auch durch die Entfernung einiger Divisionen von der Hegemonie entstehen. Die primären Aufgaben des LXVIII. Korps beinhalten die Sicherung von Ausrüstung der Abteilung für Großbauprojekte und der Schutz ihres Personals auf Planeten, deren Terraformierung gerade stattfindet oder abgeschlossen wird. Außerdem stellen sie die Sicherheit für die rasant anwachsenden Gemeinschaften auf diesen boomenden Welten.

FÜHRUNG

Das LXVIII. Korps wird von Generalmajor Bedwyr Ross vom Korpshauptquartier auf Baliggora aus befehligt. Generalmajor Ross machte seinen Abschluss im selben Jahrgang und in derselben Offiziersschule wie der Kommandeur des XLV. Korps, General Grimm. Ross und Grimm sind seit ihrem Abschluss enge Freunde und haben immer versucht, in denselben Formationen der SBVS zu dienen. Als Grimm das Kommando über das XLV. Korps übernahm, bewarb sich Ross für eine Beförderung, um das LXVIII. Korps anführen zu können.

General Ross wurde auf Terra geboren und wuchs in Cardiff auf den Britischen Inseln auf. Er stammt aus einer langen Reihe von MechKriegern. Aus diesem Grund verfügt Ross über einen uralten BattleMech, den er immer noch verwendet und der seit über zweihundert Jahren im Besitz seiner Familie ist. General Ross' *Mackie*, der mit der fortschrittlichsten verfügbaren Technologie aufgerüstet worden ist, entspricht in seinen Paradefarben nicht den Vorschriften der SBVS. Er ist in den Farben der alten Flagge von Wales geschmückt, grün und weiß mit einem sich windenden roten Drachen, der sich um den Torso des Mechs schlingt.

LOGISTIK

Aufgrund seiner Entfernung von allen Produktionsanlagen, die dazu imstande wären, Technologie zu produzieren, die das Level der Hegemonie bewahren könnte, ist das LXVIII. Korps schlecht ausgerüstet. Zwar kann die Ausrüstung für die Infanterieeinheiten des LXVIII. Korps relativ einfach gewartet und ersetzt werden, doch dauert es oft Monate oder sogar Jahre, die BattleMechs, FlugMechs oder Raumschiffe zu ersetzen. Aus diesem Grund ist das LXVIII. Korps wesentlich vorsichtiger bei der Verwendung ihrer Nicht-Infanterieressourcen. Sie verlassen sich lieber auf Mannstärke als auf Technologie, um Schlachten zu gewinnen. Diese Taktik beginnt sich langsam zu verändern, da immer mehr Schwerindustrie in der Außenweltallianz entsteht. Im Augenblick besagen die Schätzungen, dass die BattleMech-Ressourcen des LXVIII. Korps einen der niedrigsten Bereitschaftswerte aller Korps in den SBVS besitzen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das LXVIII. Korps verlässt sich auf seine Unabhängigen Regimenter, um Garnisonen auf den Dutzenden von neu kolonisierten Welten entlang der drehwärtigen Region der Außenweltallianz zu besetzen. Die Welt Joshua in der Provinz Baliggora war im Jahre 2761 Ziel eines beträchtlichen Angriffs von Banditentruppen. Zwei Kompanien von feindlichen BattleMechs übernahmen das Bodenkontrollzentrum für die Sonnenpaneele des Planeten und hielt die Bewohner des Planeten als Geiseln. Das 74. Königliche Dragoner-Regiment tauchte weniger als einen Tag später in der Umlaufbahn auf, nachdem sie zu einem Piratenpunkt gesprungen waren. Sie führten einen orbitalen Abwurf aus und waren dazu in der Lage, das Zentrum wieder einzunehmen.

Wokha wurde ursprünglich von Kolonisten aus den Vereinigten Sonnen besiedelt, doch errichtete eine zweite Welle von Siedlern aus dem Kern der Außenweltallianz in der Nähe eine Siedlung. Die beiden Gruppen hatten sehr unterschiedliche Einstellungen zur Nutzung von Technologie und die Allianz-Kolonisten waren der Ansicht, dass sie nicht ihren gerechten Anteil an den Ressourcen des Planeten erhielten. Es kam zu einem kurzen Bürgerkrieg zwischen den beiden Gruppierungen. Die SBVS entsandten das 200. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment, um die Situation unter Kontrolle zu bringen und die Kämpfe zu beenden, ehe beide Siedlungen zu sehr in Mitleidenschaft gezogen wurden.

Das 963. Unabhängige Luftgeschwader patrouilliert die neue Wartungswerft Deep Spin der Abteilung für Großbauprojekte, die bei Lindens Nadir-Sprungpunkt liegt. Man kann hier Kriegsschiffe der SBVS und Terraformierungsschiffe der Abteilung für Großbauprojekte nebeneinander angedockt finden, während sie Reparaturen vornehmen und ihre Vorräte auffüllen.

Andere Unabhängige Regimenter, die dem LXVIII. Korps zugeteilt sind, beinhalten das 199. und 205. Leichte-Reiterei-Regiment, das 258. Husaren-Regiment, das 89. und 361. Dragoner-Regiment und das 228. und 231. Einsatzregiment.

315. BATTLEMECH-DIVISION (Die Yorii-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ingo Ryers

Das Hauptquartier des LXVIII. Korps auf dem Planeten Baliggora wird von der 315. BattleMech-Division bewacht. Die Yorii-Division hat den höchsten Bereitschaftswert der BattleMech-Truppen im LXVIII. Korps, weil sie vor allem leichter zu wartende leichte und mittelschwere BattleMechs verwendet. Selbst der Kommandeur der Division, Generalmajor Ryers, lenkt einen gerade konstruierten *Crab*. Um mit den schnellen BattleMechs der Division mithalten zu können, ist die Infanterie der 315. Division normalerweise mit Luftkissenfahrzeugen oder Senkrechtstartern mechanisiert. General Ryers versucht, das Beste aus der geringen Masse seiner Division zu machen und drillt seine Einheiten für großflächige Überfalltaktiken.

318. BATTLEMECH-DIVISION (Die Sumpffuchs-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Ileana Mendel

Der Planet Valasha sitzt an einem strategischen Zugangspunkt für die drehwärtigen Regionen der Außenweltallianz. Der helle A3-Hauptsequenzstern, den die Welt umkreist, erlaubt es Sprungschiffen, ihre K-F-Antriebe sehr schnell wieder aufzuladen. Aus diesem Grund hat das Valasha-System große Auflade- und Frachttransferstationen an allen seinen Sprungpunkten. Der Planet selbst ist reich an Schwermetallen, die zur Konstruktion der zivilen Kernspaltungsreaktoren beitragen, die auf Valasha produziert werden. Die Sicherheit dieses geschäftigen Systems wird von der 318. BattleMech-Division gewährleistet. Die Sumpffuchs-Division ist durch die Ergänzung einer Kompanie von FlugMechs für jede ihrer Brigaden leicht überbesetzt,, um die Luft-/Raumressourcen zu verstärken, die die Sprungpunkte bewachen.

48. INFANTERIEDIVISION (Die Black-Watch-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Kiarra Pavesi

Die Black-Watch-Division erhielt ihren Namen aufgrund der Vorliebe der Einheit, am Rande des kolonisierten Weltraums eingesetzt zu werden und immer die Schwärze dahinter im Auge zu haben. Die 48. Infanteriedivision ist im Augenblick auf Baraben's Frontier eingesetzt. Die kleine Welt umkreist ihre kleine rote Sonne in gerade Mal einer Standardwoche. Der Mangel an wirklichen Jahreszeiten und der außerordentlich fruchtbare vulkanische Boden haben die Welt zu einem Brotkorb für eine genetisch modifizierte Vegetation werden lassen. Die 48. Infanteriedivision bewacht die weitgehend automatisierten Landwirtschaftsgebiete des Planeten und stellt sicher, dass die Anlagen nicht von Plünderern beschädigt und die geheimen Technologien der Hegemonie nicht von Agenten der Allianz gestohlen werden.

149. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Tall-Tree-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Katelynn Oakley

Als Generalmajor Oakly im Jahre 2759 das Kommando über die 149. Panzergrenadierdivision übernahm, stellte sie schnell fest, dass ihr Nachname eine seltsame Verbindung mit der Welt ihres neuen Hauptquartiers hatte: Gaeri. Die 149. Division erhielt den Spitznamen Tall-Tree-Division nach den turmgleich aufragenden Gaeri-Roteichen, die in der niedrigen Schwerkraft des Planeten Höhen bis zu 200 Metern erreichen. Dieselben Bäume ziehen auch Nutzen aus den langen Vegetationsperioden des Planeten, um ein dichtes und widerstandsfähiges Holz zu erzeugen. Viele Einheiten in der Tall-Tree-Division haben das Metall von internen Paneelen und nicht tragenden Teilen ihres Rahmens durch Roteichenholz ersetzt. Der Kommandosessel des Cockpits von General Oakleys Warhammer ist zum Teil aus dem dunkel gefleckten Holz konstruiert.

157. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Licht-des-Zodiaks-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Angelo Faucher

Die 157. Königliche Panzergrenadierdivision, die in den Belter-Gemeinschaften des Terra-Systems ausgehoben worden ist, ist eine der wenigen SBVS-Divisionen, die fast ausschließlich aus dieser zurückgezogenen Bevölkerungsgruppe besteht. Die 157. Division wird Licht des Zodiaks genannt, nach dem Leuchten, das durch das Licht von Terras Sonne entsteht, das vom Staub und Gas reflektiert wird, die eine dünne Scheibe entlang der Ebene von Terras Sonnensystem bilden. Die 157. Division ist auf Onverwacht im Einsatz. Da sie vorrangig aus Infanterie besteht, die den Großteil ihres Lebens in niedriger oder Mikro-Schwerkraft verbracht hat, ist nur die BattleMech-Brigade auf der Oberfläche des Planeten stationiert. Die beiden Infanteriebrigaden sind über die Bergbaukolonien von Onverwachts fünf kleinen Monden verstreut.

135. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Blommstein Bruisers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Fingal Escamilla

Die 135. Panzergrenadierdivision hat die zweifelhafte Ehre, die Division der SBVS zu sein, die in der größten Entfernung zu Terra stationiert ist. Die Blommstein Bruisers sind auf Blommstein stationiert und helfen dabei, das schnell wachsende politische Zentrum der abgelegensten Regionen der Außenweltallianz zu bewachen. Die 135. Panzergrenadierdivision ist auch die einzige Division, die in der Blommstein-Provinz im Einsatz ist; aus diesem Grund sind die Elemente der Division fast ohne Unterbrechung in Bewegung. Zu jedem Zeitpunkt befinden sich zwei der drei Brigaden der Division außerhalb des Blommstein-Systems, um zu patrouillieren oder kriminelle Elemente am langsam expandierenden Rand des besiedelten Weltraums anzugreifen.

18. FLOTTE

Die 18. Flotte ist entlang der Grenze der Liga Freier Welten und des Magistrats Canopus verteilt und unterstützt die Schwadronen der 7. und 9. Flotte dabei, die Grenzen zu patrouillieren. Wo die meisten der Aufklärungsschwadronen der 7. Flotte über die Liga verteilt sind und 9. damit beschäftigt ist, die inneren Regionen des Magistrats zu patrouillieren, da haben die Schwadronen der 18. Flotte die stichpunktartigen Grenzkontrollen und die Jagd auf Piraten übernommen.

FÜHRUNG

Admiral Rackham "Lightning Jack" Jones befehligt die 18. Flotte. Jones ist ein feuriger Kommandeur und viele junge Offiziere sind voller Angst von der Flaggbrücke der SLS *Jonathan Cameron* geflüchtet. Jones ist einer der wenigen vollen Admiräle, die sich vom Rang eines Rekruten hochgearbeitet haben. Als erste Akademie besuchte er die Sternenbund-Kriegshochschule, ehe er das Kommando über den Zerstörer *Happenstance* übernahm. Der aufbrausende Jones ist ein geborener Spacer und das ist genau was seine Einheit in den letzten eineinhalb Jahrzehnten von einem hochrangigen Offizier brauchte.

Wenn Jones eine Schwäche hat, dann ist es die, dass er ein unverbesserlicher Frauenheld ist. Er achtet zwar sorgfältig darauf, seine Angewohnheit aus seinen Einheiten herauszuhalten, doch waren einige planetare Adelige durchaus froh zu sehen, wie die *Jonathan Cameron* sich in Richtung des Sprungpunkts aufmachte und weg von den Betten ihrer Ehefrauen.

EINSATZ

Seit dem Tod von Simon Cameron übernimmt die 18. Flotte die Aufgabe als Marine-Problemlöser. Auch wenn die unabhängigen Flotten daran gewöhnt sind, sich zu bewegen, so haben doch nur wenige so weit verstreute Einsätze erlebt wie die 18. Flotte. Fast immer wenn Admiral Jones ein bisschen angetrunken ist, bringt er den Kommentar, dass seine Flotte die Innere Sphäre in achtzig Wochen zweimal durchquert hat.

Auch wenn sie selten still sitzen, so werden die Schiffe der 18. Flotte doch nur selten in Abteilungen eingesetzt, die kleiner als Schwadronsgröße sind. Da sie üblicherweise in der Inneren Sphäre eingesetzt sind, erfüllt die weit verteilte Stationierung der Garnisonsflotte die Aufgaben, die oft von Flottillen übernommen wird.

HEIMATHAFEN

Die 18. Flotte hat im Augenblick keinen Heimathafen, doch ist die 181. Hetzschwadron im Augenblick zusammen mit dem Hauptquartier des VIII. Korps auf Vakarel stationiert. Admiral Jones lässt allerdings meistens einen großen Teil der Besetzung seines Hauptquartiers dort und jagt an der Seite einer seiner Schwadronen mit der 99. Hetzdivision.

181. HETZSCHWADRON (Lightning Jacks Streitwagen)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Minerva Trevayne

Die 181. ist die einzige Hetzschwadron, die einen Flottenführer in ihren Reihen hat. Die meisten von ihnen ziehen einfach den ruhigeren und mächtigeren Komfort von Linienschwadronen vor. Lightning Jack Jones allerdings ist der Meinung, dass die Geschwindigkeit einer Hetzschwadron mehr seinem Stil entspricht und lässt seine Fahne vor der 99. Hetzdivision wehen.

Admiral Trevayne, die Befehlshabende Offizierin der Schwadron, duldet die Marotten ihres vorgesetzten Offiziers, weil er eine besondere Begabung dafür hat, ihre Schiffe dort zu platzieren, wo sie in Gefechte verwickelt werden. Während eines Aufenthalts im Lyranischen Commonwealth jagte die 181. Hetzdivision zwei „Banditendivisionen" von Kriegsschiffen in die Peripherie und zerstörte zwei Korvetten der Mako-Klasse.

182. LINIENSCHWADRON (Die Valentina Vikings)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Sir Inman Post

Wenn die Kultur der 18. Flotte die Kultur von Lightning Jack Jones ist, dann hätte Admiral Post gerne eine Versetzung. Die 182. Linienschwadron ist eine schwere Schwadron, angeführt von der SLS *Implacable* der *Black Lion*-Klasse und der 43. Liniendivision. Post ist ein deutlich konservativerer Offizier, der die schwere Feuerkraft der Kriegsschiffe der Sternenbundmarine als erste Veteidigungslinie der SBVS sieht. Der Mangel an würdigen Marinegegnern hat ihn nicht davon abgehalten, die Offiziere und Besatzungen seiner Schwadron zu einer hohen Schiffskampfbereitschaft zu führen.

183. LINIENSCHWADRON (Nocte Vincet Omnes)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Kang Su-Lin

Das Motto der 183. Linienschwadron – die Nacht bezwingt alles – ist eine Anerkennung ihrer bevorzugten Taktiken. Admiral Kangs schwere Kriegsschiffdivisionen sind geschickt darin, durch ihren Schutzschirm aus Kreuzern und Landungsschiffen zu feuern und dann eine Beschädigung vorzutäuschen, um den Gegner möglichst in den Gefechtsbereich der Schwadron zu locken. Die 183. Schwadron ist eine der wenigen Linienschwadronen, die ihren eigenen Schutzschirm in Divisionsstärke einsetzen, und verwendet oft die 472. Zerstörerdivision als Einsatzelement; sie ist sehr geschickt in Angriffen im Vorbeiflug bei hohen Geschwindigkeiten.

184. ESKORTSCHWADRON (Sicherheitsnetz)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Julianne Thorn

Die 184. Eskortschwadron wurde seit 2762 nicht mehr als geeinte Schwadron eingesetzt. Auch wenn die SLS *Mary Queen of Scots* weiterhin Admiral Thorns Flagge trägt, agiert sie doch mehr als Divisionsführerin, während ihre Flottillen Konvois über die Grenze zwischen Liga Freier Welten und Magistrat Canopus eskortieren. Nur die 262. Eskortdivision ist in Divisionsstärke eingesetzt und das auch nur, weil sie den wichtigsten Versorgungskonvoi entlang der letzten Wegstrecke ins Canopus-System begleitet.

19. ARMEE

Die 19. Armee, deren Hauptquartier auf Taurus selbst liegt, ist die primäre SBVS-Einheit, die die Aufgabe hat, den Frieden im Taurus-Konkordat zu schützen. Die Wahl des Verbs ist spezifisch „schützen" und nicht „wahren", denn das Wahren des Friedens im Konkordat hat sich als mehr oder weniger unmöglich herausgestellt. Selbst ein Jahrhundert später verabscheut der durchschnittliche taurische Bürger die Anwesenheit der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte, und da die Spannungen im Lauf der letzten fünfzehn Jahre gestiegen sind, hat diese Abscheu eine immer militantere Gestalt angenommen.

Die Ankunft von General Kerensky selbst zeigt der Regierung des Konkordats, wie ernsthaft es den SBVS mit ihrer Mission ist, den Frieden im Konkordat zu erhalten, doch hat sich die Regierung des Protektors als unfähig – oder vielleicht unwillig – erwiesen, die ansteigende Welle von Terrorismus und kleineren militärischen Widerständen im Zaum zu halten.

General Greene, und vor ihm General Hammond, trifft sich wöchentlich mit Protektor Nicoletta Calderon und jeden Tag mit Repräsentanten ihres Militärs, doch haben ihre Behauptungen, dass sie nichts mit der Taurischen Befreiungsarmee zu tun hat, die Situation verkompliziert. Spuren, die auf Camadeierre entdeckt wurden, können beinahe als Beweis gewertet werden, dass die taurische Regierung verwickelt ist, doch So-gut-wie-Beweise sind keine Beweise. Sowohl der Sternenbundnachrichtendienst als auch Kerenskys Stab glauben, dass die Regierung des Konkordats – oder zumindest Teile davon – mit der TBA und anderen ähnlich gelagerten Terrororganisationen zusammenarbeiten, doch konnten bislang nur Indizienbeweise gefunden werden, die nicht dem Hohen Rat vorgelegt werden können.

FÜHRUNG

General Cristian Greene übernahm in den letzten Tagen des Jahres 2763 das Kommando über die 19. Armee und trat damit die Nachfolge des langjährigen Befehlshabenden Generals Abhinav Hammond an, der danach das Kommando über die SBVS-Reserveabteilung übernommen hat. General Kerensky war der Meinung, dass der Einsatz eines Offiziers, der Erfahrungen aus erster Hand mit dem ewig zerstrittenen Konkordat hatte – dem bei weitem gewalttätigsten der Territorialstaaten - in der Position, die Reserveabteilung zu überwachen, sich noch auszahlen würde. Bedenkt man die radikalen Umstrukturierungen, die gerade in der Reserveabteilung vor sich gehen, scheint der General Recht behalten zu haben.

General Greenes Kommando ist allerdings etwas unschlüssig, was die Anwesenheit des Befehlshabenden Generals Kerensky in seinem Distrikt angeht. Auch wenn der Befehlshabende General genau darauf geachtet hat, nicht in oder über General Greenes Befehlskette zu treten, gab es unvermeidbare Zwischenfälle während der Reise des Befehlshabenden Generals durch die taurischen Welten.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Da sie über einen breiten Streifen taurischer Welten verteilt ist, deckt die 19. Armee mit weniger Truppen, als General Greene es gerne hätte, sehr viel Boden ab. Auch wenn all seine Korps über überdurchschnittlich viele Unabhängige Regimenter verfügen, denkt er darüber nach, mehrere der Brigaden seiner BattleMech-Divisionen in Kampfbrigaden aufzuteilen, um mehr Boden abdecken zu können. Die fast konstanten Gefechte, die für das Konkordat so typisch sind, bedeuten, dass es zu einer endlosen Folge von Alarmsituationen kommt; dieses Tempo, kombiniert mit der Entfernung der 19. Armee von den Versorgungszentren der Inneren Sphäre, hat General Greenes Stab davon überzeugt, dass mobilere Einheiten einen längeren Erholungs- und Reparaturzyklus erlauben würden. So wie sich die Lage derzeit gestaltet, sind die Einheiten der 19. Armee grundsätzlich mehr erschöpft als die meisten anderen Armeen.

MISSIONEN

Bedenkt man den Tenor der Terrorbekämpfung, der die Zeitpläne der 19. Armee für die letzten paar Jahre beherrscht hat, überrascht es kaum, dass die Armee außerordentlich wenig Erfahrung im Einsatz auf Brigadeebene und darüber besitzt. Dafür sind sie - natürlich - im Einsatz in kleineren Einheiten deutlich überdurchschnittlich. Viele Regimenter und Bataillone der Divisionen zeigen Kampfstatistiken, die normalerweise nur von voll ausgebildeten unabhängigen Einheiten erbracht werden. Die Häufigkeit des Auftretens dieser Werte ist allerdings deshalb bemerkenswert, weil sie zeigt, dass selbst die erweiterte Anzahl von Unabhängigen Regimentern, die der 19. Armee zugeteilt sind, nicht ausreicht.

Das Juwel in der Krone der 19. Armee ist natürlich der erfolgreiche Überfall auf Camadeierre. Basierend auf Informationen, die von Stefan Amaris, Lord der Republik der Randwelten, zur Verfügung gestellt wurden, wies General Kerensky General Green an, Camadeierre anzugreifen. Dort sollte sich die Führung der Taurischen Befreiungsarmee verborgen haben. Unter Einsatz des 509. Kampfregiments und zweier Panzergrenadierregimenter sowie einer Hetzdivision aus der 11. Flotte nahm die Einsatzgruppe zuerst die Sprungpunkte und dann die Umlaufbahn ein. Der Bodenangriff, der von Oberst O'Keefes 509. Regiment angeführt wurde, überrannte schnell die Festung der TBA, die im Nantes-Gebirge versteckt war. Beweise, die auf Camadeierre gesammelt wurden, deuten an, dass die Regierung des Konkordats die TBA unterstützt. Zwar war die Mannschaft der Protektorin schnell darum bemüht, sich von den Anschuldigungen zu distanzieren; wobei sie sich auch von den Aktionen von Revisor Earnest Klein distanzierten, der von Agenten der SAS aufgegriffen wurde, als er gerade dabei war, von Camadeierre zu flüchten; dennoch glauben der Sternenbundnachrichtendienst und die Militärstaatsanwaltschaft, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis eine unwiderlegbare Verbindung aufgedeckt wird.

In der Zwischenzeit hat General Greene die 19. Armee angewiesen, eine höhere Bereitschaft einzunehmen; seine Aktionen wurden von General Kerensky bewilligt, auch wenn sie von der Regierung des Konkordats und den Regierungen des Magistrats Canopus und der Außenweltallianz fast vollständig missbilligt werden.

XLVI. KORPS

Das XLVI. Korps ist die Hauptgarnison von Taurus, dem Hyades-Sternhaufen und den Welten in der Nähe der taurischen Hauptwelt. Es teilt das Samantha-Hauptquartier mit der 19. Armee, doch achtet General Greene genau darauf, nicht die Grenzen seiner Autorität zu überschreiten. Da sie die Garnison der Hauptwelt übernehmen, verlangt General Campos von ihren Soldaten, mustergültig in ihrer Professionalität zu sein. Mechs, Panzer und Jäger werden nach Paradestandards gewartet und Offiziere, die dienstfrei haben, müssen ihre Paradeuniform tragen, wenn sie an gesellschaftlichen Veranstaltungen teilnehmen. Diese Standards haben sich ein wenig aufgelöst, nachdem die Angriffe der TBA Taurus erreicht hatten, doch weigert sich der General den Kritikern der SBVS irgendetwas zu geben, was sie auch nur als ansatzweise unprofessionell bezeichnen könnten.

FÜHRUNG

Generalmajor Luisa Campos hat ihre ganze Karriere darauf gewartet, ein Korps zu befehligen. Sie ist die ehemalige Kommandeurin der 438. BattleMech-Division und später Stabsoffizierin für Führung und Organisation des XXXI. Korps. Ihre Erfahrungen im Lyranischen Commonwealth haben ihre Einstellung dazu beeinflusst, wie ein Soldat aussehen und sich verhalten sollte. Ihr Schwerpunkt auf die Präsentation stört einige ihrer Offiziere, doch hat diese Präsentation von Professionalität viel dazu beigetragen, den Zorn der Taurier in ihrem Einsatzbereich abzukühlen. Zwar hassen viele Taurier den Sternenbund nach wie vor, doch müssen sich immer mehr von ihnen regelrecht darum bemühen, Schwächen bei den professionellen Soldaten des XLVI. Korps zu finden.

General Campos' Detailverliebtheit abseits des Schlachtfelds entspricht ihrer Aufmerksamkeit auf die Präsentation auf dem Schlachtfeld. Auch wenn ihre Soldaten sich über die Arbeit beschweren, ihre Ausrüstung instandzuhalten und Kratzer aus den Paradefarben ihrer Rüstung zu polieren, so vereint Campos' Stab während Manövern doch die besten Tarnanzüge und Einheitsinsignien, die die meisten Zuschauer jemals gesehen haben.

LOGISTIK

Das XLVI. Korps, das die Hauptwelt der unruhigsten Peripherie-Nation besetzt, hat keine Wünsche, die nicht erfüllt werden würden. Aufgrund der Anforderungen von General Greene und General Campos wird die gesamte Ausrüstung bei voller Einsatzbereit gehalten. Das Korps verfügt sogar über ein Lager von nicht zugeteilter Ausrüstung, die an Einheiten ausgegeben wird, wenn BattleMechs oder Fahrzeuge für Routinewartungen aus dem Dienst genommen werden müssen. Um die logistische Last zu lindern, haben sich die Divisionen des XLVI. Korps allerdings von der Kompanie-Ebene aufwärts homogenisiert und schicken oft ganze Bataillone ins Feld, die aus denselben BattleMechs bestehen. Dies schränkt zwar ihre taktischen Optionen ein, doch wird es auch zu einer Aussage: wenn man alle 108 *Stalkers* des 3286. Sturmregiments der 328. Königlichen BattleMech-Division in einer Parade aufmarschieren sieht, ist das eine deutliche Lektion bezüglich der Produktionsmöglichkeiten und militärischen Macht der SBVS.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Die Unabhängigen Regimenter des XLVI. Korps sind in drei improvisierte Brigaden eingeteilt, abhängig von ihrer Rolle. Diese Regimenter werden normalerweise solo oder zu zweit entsandt und können an jede Division der SBVS angehängt werden, doch haben sie absolute Autonomie, ihre Mission zu erfüllen.

Die erste ist die Feuerwehrbrigade des XLVI. Korps – die erste Einheit, die auf sich entwickelnde Situationen reagiert oder Banditen zur Strecke bringt. Die Feuerwehrbrigade besteht aus dem 216. Leichte-Reiterei-Regiment, dem 218. Königlichen Leichte-Reiterei-Regiment und dem 242. Husaren-Regiment und ist die ganze Zeit in Bewegung.

Die zweite Brigade – bestehend aus dem 94., 105. und 126. Dragoner-Regiment, zusammen mit dem 509. Kampfregiment – ist für Situationen ausgelegt, die ein bisschen mehr Durchschlagskraft oder eine längere Präsenz erfordern. Diese Regimenter, die den Spitznamen Holzfällerbrigade tragen, stutzen jedes Problem zusammen.

Die schwersten Situationen, in denen wirkliche Feuerkraft erforderlich ist, fallen dem 265. und 309. Sturmregiment sowie dem 568. Frontinfanterieregiment zu. Diese Regimenter, die den gemeinsamen Spitznamen „die Hämmer" tragen, sind für Probleme gedacht, die geschlagen werden müssen, und zwar hart. Das 568. Regiment ist ein schwer bewaffnetes Infanterieregiment, das sich auf urbane Kriegsführung spezialisiert, während beide Sturmregimenter keine BattleMechs verwenden, die leichter als 60 Tonnen sind.

321. BATTLEMECH-DIVISION (Die Andrew-Jackson-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Dewitt Strohmeyer

Diese Division versucht, General Campos Erwartungen an ihre Professionalität zu erfüllen, auch wenn es ihnen Schwierigkeiten bereitet, da es auf Illiushin zu zivilen Unruhen kommt. Bislang beschränken sich diese Unruhen auf fast tägliche Demonstrationen, bei denen einige Male auch mit Steinen geworfen worden ist. Die 321. BattleMech-Division ist um vier Kampfregimenter und zwei Einsatzregimenter aufgebaut und zieht offene Feldschlachten vor. Allerdings fühlte sich General Strohmyer gezwungen, eingeschränkte Zahlen von BattleMechs in den Städten einzusetzen, um seine Infanterie zu unterstützen. General Campos hat sowohl das 218. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment und das 242. Husaren-Regiment entsandt, um Strohmeyer zu unterstützen und versucht außerdem, das 568. Frontinfanterieregiment aus seinem aktuellen Einsatz zu lösen.

328. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Löwenherz-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alister Doohan

Das Prunkstück General Campos' ist die Löwenherz-Division. Die Division ist auf Taurus stationiert und steht unter scharfer Beobachtung, sowohl durch General Campos als auch durch die taurische Bevölkerung. Sie haben darauf reagiert, wie es jede Königliche Division tun würde, und zwar mit Disziplin und Professionalität. Die Löwenherz-Division ist auf drei Sturmregimentern und drei Kampfregimentern aufgebaut und hat die Aufgabe, Gebiet einzunehmen und zu halten. Am besten bekannt ist das 3286. Sturmregiment, das nur aus *Stalkers* besteht und deren Demonstration ihrer Drills in enger Formation jedes Jahr am Sternenbundtag sowohl ehrfurchtgebietend als auch erschreckend ist.

General Doohan stammt aus einer Familie von Soldaten, die Wurzeln in der Terranischen Allianz hat. Er hat General Campos Professionalitätsanforderungen begeistert aufgenommen und umgesetzt.

161. PANZERGRENADIERDIVISION (Bayonets Affixed)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Alexandra Duford

Der Sternenbundnachrichtendienst untersucht General Dufords Beziehung mit einem Mann, der als Agitator gegen den Sternenbund und taurischer Spion identifiziert worden ist. Informationen über die Pläne des XLVI. Korps im Falle eines taurischen Aufstands sind an diesen Spion durchgesickert. Bis die Ermittlung abgeschlossen ist, werden alle Botschaften auf Geheimstufe Magenta oder darüber, die Truppenbewegungen betreffen, auch Falschinformationen beinhalten, in der Hoffnung dass besagte Informationen an den Feind geraten und der Sternenbundnachrichtendienst sie nachverfolgen kann. Der Sternenbundnachrichtendienst glaubt, dass General Duford von den Tauriern ausgewählt wurde, weil ihr Ehemann beim Absturz eines Senkrechtstarters vor drei Monaten getötet worden ist. Im Augenblick ist der Sternenbundnachrichtendienst der Ansicht, dass der Absturz bewusst herbeigeführt worden ist, um die aktuelle Situation herbeizuführen.

162. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Soldaten von Troja)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Helen Varney

Die 162. Panzergrenadierdivision hat immer schon eine Tradition der harten Defensive aufrechterhalten. In Manövern hat die 162. Division die Stellung bereits gegen Gegner gehalten, die aus dreimal so vielen Soldaten bestanden wie sie selbst. Die offizielle Divisionsgeschichte berichtet, dass sie niemals „im Kampf oder in einer Übung die Flucht ergriffen haben", während zynischere Beobachter eher die Ansicht vertreten, dass sie „starrsinnig auf der Stelle sterben". Im Lauf von Jahrzehnten hat die 162. Division alle leichten BattleMechs durch schnelle schwere Mechs ersetzt. Oft zentriert sie ihre Defensive auf zwei volle Bataillone von *Awesomes* im 119. Sturmregiment.

General Varney arbeitete während ihrer Studienzeit als professionelles Modell, ehe sie sich in den SBVS einschrieb. Im Lauf der Jahre erwies sie sich als intelligente und talentierte Gefechtsoffizierin.

65. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Tornados)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Henry Matoskah

Die Tornados sind auf Landmark stationiert und haben die beinahe konstanten Winde verwendet, um ihr Können mit dem Sprungtornister zu perfektionieren und das Design der Tornister anzupassen. General Matoskah glaubt daran, mit der Natur zu arbeiten und den Wind zu verwenden, um es seinen Truppen zu erlauben, sich schneller zu bewegen. Nach fast zwei Jahren des Trainings, der Umbauten und einigen Todesopfern können die Tornados auf dem Wind reiten, so dass sie bis zu dreißig Meter zusätzliche Distanz zurücklegen können, wenn der Wind richtig steht. Zwar können sie nicht den Wind reiten, der ihnen ihren Spitznamen gegeben hat, doch können sie Sturmböen einsetzen, ohne Schwierigkeiten zu haben. General Matoskah ist ein reinblütiger Sioux und hat seinen Kriegergeist auf seine Division übertragen, so sehr dass die meisten seiner Soldaten Tomahawks mit sich führen.

36. INFANTERIEDIVISION (Die Panther-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Gaspar "Tiberon" Ramirez

Die 36. Infanteriedivision wurde in den letzten fünf Jahren einer Untersuchung unterzogen, weil sehr viel Ausrüstung gestohlen, verloren oder falsch umgeleitet wurde. Undercoveragenten des Sternenbundnachrichtendienstes haben herausgefunden, dass die Panther-Division, deren Infanterieregimenter vor allem in den Trinity-Welten der Liga Freier Welten gemustert wurden, eine tiefe Zuneigung für die Bürger von Taurus empfindet. Sie haben nicht militärische Vorräte an Wohltätigkeitsorganisationen auf dem Planeten weitergeleitet. Der 36. Infanteriedivision wurde vor kurzer Zeit ein Versetzungsbefehl erteilt. Sie wurden in das LXXI. Korps der 7. Armee versetzt, um im März 2765 die 268. Division zu ersetzen.

LVI. KORPS

Das LVI. Korps hat die wenig zu beneidende Aufgabe, die Welten zu beschützen, die im Taurus-Konkordat gegendrehwärtig zum Hyades-Sternhaufen liegen. Das Aristoteles-Korps hat sein Hauptquartier auf der stark industrialisierten Welt New Vandenberg und hat seinen inoffiziellen Spitznamen aufgrund der Idee von Aristoteles, dass das Universum aus 56 Schichten besteht. Das offenkundig feindliche Wesen des Taurus-Konkordats und die konstante Bedrohung durch potentiell nuklearen Terrorismus halten das LVI. Korps in einem Zustand konstanter Kampfbereitschaft. Wenn sie einen langfristigen Einsatz auf einer Welt erhalten haben, dann breiten sich die Divisionen des LVI. Korps so weit über den Planeten aus wie es möglich ist, um Verluste durch Terrorismus zu verringern und bessere Überwachung der taurischen Industrie und des Militärs zu gewährleisten.

FÜHRUNG

Generalmajor Jeremy McLain befehligt das LVI. Korps. McLain ist ein Abgänger der Kriegsakademie Mars und hat eine Kommandoposition im Taurus-Konkordat angestrebt, seit er zum Offizier ernannt wurde. Seine Vorfahren waren Veteranen des Vereinigungskrieges und kämpften in der Taurus-Kampagne. Später haben Mitgliedern beider Seiten seiner Familie in den SBVS gedient.

General McLain ist ein hervorragender Offizier und Soldat, doch ist er auch ein Gelehrter. Sein Interesse am Vereinigungskrieg hat ihn dazu getrieben, höhere akademische Abschlüsse anzustreben. Er hat einen Doktor der Geschichte und einen Masterabschluss der Anthropologie von der University of Chicago auf Terra. Sein letztes Buch, *Samanthas Schleier lüften: Eine Untersuchung des Taurischen Volks während des Vereinigungskrieges*, hat ihn zu einer umstrittenen Figur sowohl im Sternenbund als auch im Konkordat werden lassen, da sein Werk auf Gräueltaten und Heuchelei von beiden Seiten des Konflikts hinweist.

LOGISTIK

Der Bau von militärischer Ausrüstung war im Konkordat bis vor kurzer Zeit strikt reguliert. Jetzt erst wurden die Beschränkungen des Ratsedikts von 2650 gelockert. Da die meisten bewohnten Systeme des LVI. Korps sehr nah beieinander liegen, ist die Verteilung von militärischer Ausrüstung auf der Welt New Vandenberg zentralisiert worden. Die meisten BattleMechs werden aus der Hegemonie oder von Sternenbund-Produktionsanlagen in den Vereinigten Sonnen bezogen. Die starke Industrialisierung vieler Kernwelten des Taurus-Konkordats erlaubt es, Panzer und Infanterieausrüstung lokal von Firmen zu kaufen, die alte Verbindungen zum Sternenbund aufweisen. Sabotage dieser lokal gebauten Ausrüstung ist immer eine Sorge, also bleibt die Sicherheit hoch und wird oft von einer Division gewährleistet, die auf der Welt stationiert ist, oder von den zahlreichen Unabhängigen Einheiten, die dem LVI. Korps zugeteilt sind.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das 1. Französische Regiment stammt vom 1. Fremdenkavallerieregiment der Französischen Fremdenlegion ab. Das Regiment wurde im Jahre 1921 gegründet und diente im Verlauf des Zweiten Sowjet-Bürgerkrieges in allen größeren Konflikten auf Terra. Seit sie von der Welt abgezogen wurde, wurde sie eingesetzt um Französisch sprechende Kolonien zu bewachen und sah seitdem fast konstant aktiven Kampfeinsatz. Im Augenblick ist das 1. Regiment in der Garnison auf Paf stationiert.

Ein weiteres Regiment, das von der Französischen Fremdenlegion abstammt, ist die 13. Königliche Französische Halbbrigade. Als die erste Welle von Kolonisten Terra verließ, begann die Fremdenlegion das 1. Fremdenregiment in kleinere administrative Einheiten aufzuteilen, die in größerer Entfernung zu Terra stationiert werden sollten. Die 13. Halbbrigade war eine dieser Untereinheiten, die im System Le Blanc der Vereinigten Sonnen stationiert war. Als der Sternenbund gegründet wurde, wurden all diese 1. Fremdenregimenter nach Frankreich auf Terra zurückbeordert und als neue Königlich Französischen Regimenter in die SBVS aufgenommen. Die 13. Halbbrigade ist eine der größten dieser Einheiten, die aktuell im Dienst ist. Sie besteht aus zwei Regimentern von BattleMechs und zwei Bataillonen von Panzergrenadieren. Sie ist auf Coromodir stationiert.

Andere Unabhängige Regimenter im LVI. Korps beinhalten das 267. Leichte-Reiterei-Regiment, das 208. und 211. Husaren-Regiment, das 349., 351. und 359. Dragoner-Regiment, das 105. Radpanzerregiment und das 605. Unabhängige Luftgeschwader.

329. BATTLEMECH-DIVISION (Die Asta-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Aldona Antonelli
Die 329. BattleMech-Division, die auf New Vandenberg stationiert ist, ist ein Gegengewicht für die wachsende Stärke der Taurischen Verteidigungstruppen auf der Welt ihres Hauptquartiers. Generalmajor Antonelli wird von den Bürgern und der Regierung des Konkordats gleichermaßen gehasst. Sie haben das Gefühl, dass er sich zu viel einmischt, dass er seine Division als übermächtigen Babysitter verwendet. Die BattleMechs der 329. Division sind an jeder wichtigen Produktionsanlage auf dem Planeten leicht zu sehen. Die 329. versammelt selten mehr als eine Brigade von Einheiten an einem Platz, weil es Sicherheitsprobleme gibt und immer zu Protesten kommt. Aus diesem Grund hat die 329. auch Schwierigkeiten, auf Divisionsebene zu operieren.

359. BATTLEMECH-DIVISION (Die Montgomery-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jordan Ward
Die Montgomery-Division, als was die 359. BattleMech-Division bekannt ist, ist auf Brisbane stationiert, einem Planeten, der erst vor kurzer Zeit kolonisiert wurde. Es hat sich vor Ort und durch die Unterstützung mit Krediten und Expertise aus der Hegemonie eine starke Industrie für Hightech-Elektronik entwickelt. O-P Computer Electronics hat die Unterstützung voll ausgenutzt und hat mittlerweile expandiert. Die Firma produziert hier und auf dem Planeten Burton bereits einen beträchtlichen Teil der Ersatzsysteme zur Zielerfassung und Zielverfolgung, die von der 19. Armee als Ersatz für beschädigte Komponenten in BattleMechs und Luft-/Raumjägern verwendet werden. Die Wichtigkeit dieser Produkte machte die Stationierung der 359. erforderlich, um dafür zu sorgen, dass Sabotage und Terrorismus auf einem Minimum bleiben.

251. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Die Wächter von Fiddlers' Green)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Manfred Filipovic
Die 251. Königliche Panzergrenadierdivision, die auf Burton stationiert ist, bewacht eine dünn besiedelte Welt, die die Heimat von O-P Computer Electronics ist. Da die Firma der primäre Hersteller von elektronischen Kampfsubsystemen für die 19. Armee ist, ist die Sicherheit der Anlagen von höchster Wichtigkeit. Die Taurischen Verteidigungstruppen schicken oft Regimenter nach Burton, um zu trainieren und Manöver durchzuführen. Beobachtung des Trainings der TVT bringt viel Wissen über mögliche zukünftige Angriffsszenarien, zu denen die TVT unter Umständen greifen könnte.

Ursprünglich war die Einheit nur als die Fiddlers'-Green-Division bekannt. Der „Wächter"-Teil des Namens wurde von taurischen militärischen Meinungsmachern hinzugefügt, nachdem die 251. im Jahre 2748 eine Gruppe von Saboteuren verhaftete, die versuchten, eine kleine Atombombe zu zünden.

95. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Herz-des-Westens-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Daniel Wilms
Die 95. Königliche Sprunginfanteriedivision erhielt ihren Spitznamen aus der Geschichtsschreibung: als die Westliche Allianz zur Terranischen Allianz wurde, gab es in den alten Nationen von Kanada, Mexiko und den Vereinigten Staaten 95 politische Unterdivisionen. Die 95. war zusammen mit der 329. BattleMech-Division auf New Vandenberg stationiert und stellte die dringend erforderlichen Stiefel auf dem Boden für den angemessenen Schutz dieser wichtigen Welt dar. In vielen Gemeinden auf ganz New Vandenberg stellte die 95. Sprunginfanteriedivision ihr Können zur Verfügung, um die örtlichen Polizeitruppen zu unterstützen. Auch wenn dies der Gesetzlosigkeit vorbeugte und eine sichere Umgebung gewährleistete, so erhielt die 95. doch das Image, die Schläger eines Polizeistaats zu sein.

129. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Springer vom Mars)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Quinten Palomer
Das System von Camadierre ist ein Sturm von Asteroiden, der erst vor siebzig Jahren für die Kolonialisierung eröffnet werden konnte. Die drei großen Gasriesen des Systems verhinderten, dass sich felsige Welten nennenswerter Größe bilden konnten, außer als Monde, die sie umkreisten. Die Abteilung für Großbauprojekte terraformierte einen dieser Planeten als Operationsbasis für die groß angelegten Bergbauoperationen in den Asteroidenfeldern des Systems. Die 129. Sprunginfanteriedivision, die im Asteroidengürtel des terranischen Systems in Schwerelosigkeit und im Vakuum ausgebildet worden ist, war eine offensichtliche Wahl zur Sicherung des Planeten. Die Division ist als die Springer vom Mars bekannt und erhielt den Namen durch ein Einführungsritual, in dem neue Rekruten und Offiziere im terranischen System einen Fallschirm in die Hand gedrückt bekommen und von der Kante des Valles Marineris auf dem Mars geschubst werden.

35. INFANTERIEDIVISION (Die Befreier von Java)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mila Vandroogenbroeck
Die reiche und üppige Welt Laconis ist die Heimat der 35. Infanteriedivision. Dieser Boom-Planet erlebt im Augenblick erstaunliche Wachstumsraten, wobei die unbeschränkten Einwanderungsgesetze es jedem Tag hunderten von Kolonisten erlauben, hier zu siedeln. Die 35. Infanteriedivision beschützt den wichtigsten Wasserhafen der Welt, die Heimat der Aquakulturschiffe und der petrochemischen Raffinerien ist. Die 35. Infanteriedivision erarbeitete sich eine positive Reputation nachdem es Generalmajor Vandroogenbroeck im Jahre 2759 erlaubt hat, dass die Gefechtsressourcen und das Unterstützungspersonal der 35. Division von der planetaren Regierung verwendet wurden, um die Hauptstadt wieder aufzubauen, nachdem ein starker Hurrikan die Mehrheit der hiesigen Infrastruktur zerstört hatte.

LXV. KORPS

Als das am weitesten drehwärts befindliche Korps der 19. Armee ist das LXV. Korps in der Perdition-Union des Taurus-Konkordats stationiert. Seit allerdings die beiden anderen Korps um die Hyades-Union konzentriert sind und die Dumassas-Union keine permanent stationierte Präsenz der SBVS beinhaltet, ist das LXV. Korps bereit, die doppelte Arbeit zu leisten, sollte es erforderlich werden. Zum Glück ist die Dumassas-Union bislang nicht so problematisch wie die anderen Regionen, doch deuten Geheimdienstinformationen darauf hin, dass vom Konkordat finanzierte Terroristen irgendwo in dieser Region im Einsatz sind. Auch wenn das LXV. Korps wachsam gegenüber Terrortaktiken bleibt, glaubt der Sternenbundnachrichtendienst, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Elemente des Korps sich wirklich auf die Jagd nach Terroristen machen müssen.

FÜHRUNG

Generalmajor Garland Hallestrøm ist ein Mann, der aus Stein gemeißelt scheint. Der Abgänger der Kriegsakademie Mars ist komplett humorlos und behandelt sein Kommando mit vollständiger Ernsthaftigkeit. Selbst wenn er außerhalb seines Kommandostabs und seiner Divisionsführer relativ unbeliebt ist, so hat doch Hallestrøms nüchterne Vorgehensweise bei der Befriedung des Konkordats die bestmöglichen Ergebnisse erzielt, bedenkt man die augenblickliche soziale und politische Atmosphäre. Wenn es nach ihm geht, ist alles andere als eine Vorbereitung auf eine Wiederholung des Vereinigungskrieges eine Einladung zum eigenen Untergang. Manche könnten argumentieren, dass seine harten Methoden nur die aktuelle Abneigung der Taurier gegen den Sternenbund verstärken, doch glaubt die Berufsheeresabteilung, dass ein weniger strenger Kommandeur nur zu mehr Todesfällen geführt hätte.

Als Gegengewicht für seine Unbeliebtheit bei den Soldaten hat Hallestrøm seinen Stab mit freundlicheren Gesichtern vollgepackt, die dazu imstande sind, Befehle auszuführen ohne sie zu hinterfragen. Vermutlich sein wichtigstes Stabsmitglied ist Generalleutnant Jelka Durić, sein Ic, die dafür zuständig ist, Terrorbedrohungen ans Licht zu bringen.

LOGISTIK

Wie seine Schwesterkorps in der 19. Armee ist das LXV. Korps auf die meisten seiner logistischen Belange vorbereitet, wenn auch auf Kosten anderer Einheiten der Armee außerhalb der Territorialstaaten. Um sicherzustellen, dass das LXV. Korps im Angesicht des Pulverfasses, dem es gegenübersteht, gut mit Ausrüstung versorgt ist, hat die Quartiermeisterabteilung manche Versorgungs- und Wehrmateriallieferungen umgeleitet, die eigentlich für die 3. Armee gedacht gewesen waren. Die größten Probleme für Generalleutnant Yancey Huddleston, Hallestrøms IIa, ist der Mangel an wirklicher Mannstärke, Verfügbarkeit an Transportmitteln und Haltbarkeit der Lager. Auch wenn das LXV. Korps dazu in der Lage ist, ohne Schwierigkeiten die ganze Perdition-Union in einen Würgergriff zu nehmen, ist die Dumassas-Union doch so gut wie ungeschützt. Auch wenn einige der Unabhängigen Regimenter, die dem LXV. Korps zugeteilt sind, einen Teil dieses Mangels beheben, so wären doch die Divisionen des Korps außerstande, rechtzeitig auf einen Zwischenfall in Dumassas zu reagieren. Selbst wenn das LXV. Korps darauf ausgerichtet ist, offenen Krieg zu unterstützen, hofft Huddlestone öffentlich auf einen kurzen Krieg; ansonsten müssten weitere Vorräte von anderen Kommandos umgeleitet werden.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

In einem Versuch, Guerilla-, Terroristen- und Piratenangriffe im ganzen Einsatzbereich des LXV. Korps aufzuhalten, hat die Berufsheeresabteilung beschlossen, zehn Unabhängige Regimenter unter General Hallestrøms Befehl zu stellen. Diese Einheiten haben sich bislang als Segen für Hallestrøms Truppen erwiesen, da die integralen Transportmöglichkeiten der Regimenter es dem LXV. Korps erlauben, sich gleichzeitig an mehr Orten aufzuhalten und sich selbst in die am weitesten drehwärtig gelegenen Regionen des Konkordats in einem Bruchteil der Zeit zu bewegen, die es dauern würde, eine ganze Brigade oder Division zu mobilisieren.

Vier Regimenter wurden an Divisionen angehängt. Das 241. Husaren-Regiment, das 267. Dragoner-Regiment und das 477. Kampfregiment wurden der 364. BattleMech-Division zugeteilt, das 458. Kampfregiment unterstützt derzeit die 368. BattleMech-Division. Als die Befehlshabende Offiziern der 364. setzt General DeWelt im Augenblick die drei Regimenter unter ihrem Kommando dazu ein, die Piraten zu jagen, die ihre Einsätze so sehr gestört haben. Bislang ist es noch nicht zu entscheidenden Begegnungen gekommen. Das 458. Kampfregiment andererseits wechselt zwischen den drei Welten hin und her, die von der 368. BattleMech-Division bewacht werden, um auf kritische Situationen zu reagieren.

Der Rest der Unabhängigen Regimenter, die dem LXV. Korps zugewiesen worden sind, agieren unter eigener Autorität, wenn General Hallestrøms Büro keine anderen Befehle erteilt. Das 131. Dragoner-Regiment und das 331. Kampfregiment haben sich auf Althea's Choice und Dumassas niedergelassen, das 141. und 206. Dragoner-Regiment durchstreifen den Rest der Dumassas-Union auf der Suche nach vermuteten Terroristenzellen. Das 206. Dragoner-Regiment hat dabei eine Terroristenzelle auf Serenity aufgedeckt und neutralisiert. Diese hatte Verbindungen zur Taurischen Befreiungsarmee.

Das 239. und 261. Dragoner-Regiment rotieren derzeit durch die Perdition-Union, wo sie entweder Welten abdecken, die keine starke SBVS-Präsenz haben oder direkt die Divisionen oder Brigaden unterstützen, je nachdem, wie Bedarf besteht.

364. BATTLEMECH-DIVISION (Die Zulu-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Miranda DeWelt
Die Zulu-Division, die BattleMech-Division, die sich in der größten Nähe zum Badlands-Sternhaufen aufhält, wurde die letzten Jahre immer wieder von einem immer dreister werdenden Feind angegriffen. General DeWelt hat ihre Divisionen in Kampfbrigaden eingeteilt und hat eine davon zu jeder Zeit außerhalb der Welt stationiert, um den Sternhaufen nach Piratenstützpunkten abzusuchen. Vor kurzer Zeit wurden sie gerufen, um den Planeten Tirabad zu unterstützen, als dieser Ziel eines Angriffs wurde, doch traf die Division zu spät ein, um zu verhindern, dass drei Landungsschiffe voller BattleMechs gestohlen wurden.

DeWelt hat Unterstützung angefordert. Das 241. Husaren-Regiment, das 241. Dragoner-Regiment und das 477. Kampfregiment wurden ihr als Antwort zugeteilt. Da sie befürchtet, dass bezahlte Informanten die Bewegungen ihrer Division im Auge behalten, werden die Unabhängigen Regimenter in ständiger Bewegung gehalten, in der Hoffnung, die Piraten auf frischer Tat zu ertappen.

368. BATTLEMECH-DIVISION (Die Apachen-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor William Lundqvist
Die Apachen-Division hat, wie viele andere Einheiten in der 19. Armee, Guerillaangriffe auf der Welt erlitten, die sie verteidigt. Die Guerillas gingen zu weit, als sie eine Vorschule und einen Wohnblock zerstörten, in denen sich zahlreiche Schutzbefohlene befanden. Die Apachen griffen zu besonders brutalem Kriegsrecht, was zu einem Anstieg der Proteste und Angriffe führte.

Die Apachen, die über drei Welten verteilt sind und vom 458. Kampfregiment unterstützt werden, haben mehr Guerillas getötet als jede andere Division in der 19. Armee, doch haben sie im Austausch auch mehr Verluste erlitten und werden im gesamten Konkordat besonders verabscheut. General Greene denkt darüber nach, entweder General Lundqvist zu ersetzen oder die Division zu versetzen, doch hat er nicht ausreichend Truppen, um sie zu ersetzen.

156. SPRUNGINFANTERIEDIVISION
(Der Moskauer Schneesturm)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Glafira Rogova
Auch wenn sie nominell auf Celentaro stationiert ist, ist die 156. Sprunginfanteriedivision über drei verschiedene Welten verteilt, ähnlich wie die 368. BattleMech-Division. General Rogova gefiel die Vorstellung, ihre Division auf diese Weise aufzuteilen, nicht gerade, doch zwangen Unruhen auf Norman's World sie dazu, die 1563. Brigade dort zu stationieren. Gerüchte über eine Terroristenzelle, die auf Mavegh operieren sollte, brachten sie dazu, die 1562. Brigade zu entsenden, da keine andere Garnison der SBVS freie Truppen hatte. Teile von Norman's World stehen jetzt unter Kriegsrecht. Die Terroristen aus Mavegh sind entweder in den Untergrund gegangen oder haben niemals existiert. Mehrere Monate der Ermittlung legen eher letzteres nahe, doch der Befehlshabende Offizier der 1563., Generalleutnant Wegerzyn, weigert sich nach Celentaro zurückzukehren, ehe er absolute Sicherheit hat.

192. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Engel von Orleans)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nadwa Nazari
Mindestens eine Brigade der 192. Sprunginfanteriedivision war seit 2752 stets in irgendeiner Funktion im Hauptquartier des LXV. Korps auf Perdition stationiert. Seit 13 Jahren haben die Truppen von General Nazari ein Auge auf die Büros der Alphard Trading Corporation und kümmern sich um die konstanten Unruhen zum Thema „keine Besteuerung ohne politische Vertretung", die sich unausweichlich in Aufstände verwandelten. Im Lauf der Jahre haben die Engel von Orleans ein Geschick dafür entwickelt, die größten Unruhestifter zu identifizieren und einzusperren. Allerdings sind die Proteste außerhalb von Fort Churchill in letzter Zeit beunruhigend leise geworden und selbst die Gewaltakte auf SBVS-Soldaten außerhalb der Dienstzeit haben nachgelassen. General Nazaris Ic, Generalleutnant Eun Jung Seong, glaubt, dass dies die Ruhe vor dem unvermeidbaren Sturm ist, doch muss sie erst noch solide Beweise für irgendeine Form von illegaler Aktivität finden.

33. INFANTERIEDIVISION (Holding the Line)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Eðvald Indriðason
Die 33. Infanteriedivision hatte für die letzten zehn Jahre alle Hände voll damit zu tun, den Frieden auf Grossbach durchzusetzen. Auch wenn die meisten Angriffe durch Protestler auf die Soldaten der SBVS in wenig mehr als verletztem Stolz resultieren, erwies sich doch die letzte Reihe an Rückschlägen als weitaus tödlicher. Nachdem General Indriðasons Truppen einen lokalen Volksverhetzer festgesetzt hatten, sprengten auf Trucks transportierte improvisierte Spreng- und Brandvorrichtungen ein Loch in den Zaun des SBVS-Quartiers. Taurische Aufständische strömten durch den Spalt und eröffneten das Feuer. Die 33. verlor mehrere Infanteriezüge an den Beschuss und mehr als eine Kompanie von BattleMechs und Panzern an Pioniersprengladungen, ehe die Aufständischen getötet, vertrieben oder verhaftet werden konnten. Nach diesem gut geplanten Terrorakt hat die 33. Division die Stadt unter Kriegsrecht gestellt, um zukünftige Angriffe zu vermeiden.

177. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Han-Fluss-Division)
Befehlshabender Offizier: Generalmajor Luís Azevedo
Die 177. Panzergrenadierdivision hat bislang die wenigsten Angriffe gegen ihre Autorität im ganzen Einsatzbereich des LXV. Korps erlitten. Die Division hat ihren Stützpunkt auf Amber Grove, einer relativ stabilen Welt, wenn man sie mit den meisten Systemen des Konkordats vergleicht. Manche Mitglieder von General Azevedos Stab raten ihm, manche – oder alle – seiner Truppen auf eine Welt zu versetzen, deren Bevölkerung problematischer ist. Azevedo glaubt allerdings, dass die Kooperation von Amber Grove eine bloße Fassade ist: würde die 177. versetzt werden, würde das Risiko bestehen, dass ein unüberwachtes Amber Grove in offener Rebellion gegen den Sternenbund ausbricht. Aufgrund der Unruhen auf allen benachbarten Welten ist die Han-Fluss-Division zufrieden damit, auf ihrem aktuellen Posten zu bleiben.

19. FLOTTE

Die 19. Flotte, die ihre Basis in den Vereinigten Sonnen hat, verbringt ihre Zeit auf beiden Seiten der Grenze zwischen Konkordat und Sonnen. Aufgrund ihrer zwei Linienschwadronen und zwei Eskortschwadronen, unterstützt von einer erstklassigen Aufklärungsschwadron sorgt die Flotte dafür, dass Banditen zweimal nachdenken, ehe sie die Grenze überqueren. Da drei verschiedene Flotten die Grenze patrouillieren, ist die Grenze zwischen Konkordat und Vereinigten Sonnen die am schwersten militarisierte Grenze im ganzen Sternenbund.

Sollte es zu einer Krise im Konkordat kommen, würde die 19. Flotte ausrücken, um die 11. und 19. Armee zu unterstützen.

FÜHRUNG

Admiral Thomas Belleau ist ein aufstrebener Stern in den SBVS. Er ist gutaussehend, intelligent und politisch gerissen. Außerdem ist Admiral Belleau ein überlegener Marinestratege und innovativer Taktiker. Sein Flaggschiff ist die SLS *Moscow* der *Texas*-Klasse.

Belleau war Bester seines Abschlussjahrgangs, und nachdem er zwanzig Jahre lang eine eindrucksvolle Gefechts- und Patrouillenstatistik angesammelt hat, wurde er zum Kommandeur der 19. Flotte ernannt. Die 19. war einer der Hauptgründe, warum die Banditenüberfälle in den letzten fünf Jahren um 60 Prozent nachgelassen haben. Er ist einer der potentiellen Kandidaten für den Kommandeur der Marineabteilung, wenn sich Admiral Blake zur Ruhe setzt.

EINSATZ

Eine der Linienschwadronen ist so gut wie immer im Hyalite-System unterwegs, während die andere Linienschwadron und beide Eskortschwadronen aggressiv die Grenze patrouillieren. Die Schattenjäger sind in Einheiten von Flottillengröße in Systeme entlang der Grenze verteilt, wo sie nach Bedrohungen Ausschau halten. Einige Male hat Belleau die Schattenjäger tief ins Konkordat geschickt. Alle gesammelten Informationen wurden an die 11. Flotte weitergegeben.

HEIMATHAFEN

Die 19. Flotte verwendet das Hyalite-System als ihren Heimathafen, aufgrund seiner Position an der Grenze und zentral auf ihrer Patrouillenroute. Das Flottenhauptquartier liegt unterhalb der Oberfläche von Hyalites luftlosem Mond Hyatos und ist darauf ausgelegt, einem orbitalen Bombardement zu widerstehen. In der Umlaufbahn um Hyatos liegt eine vorgelagerte Reparaturstation, die von der 5., 11. und 19. Flotte für mittelschwere Reparaturen und Aufrüstungen verwendet wird. Der Sternenbundnachrichtendienst verwendet die Basis als letzten Absprungpunkten für verdeckte Agenten, die ins Konkordat reisen.

192. ESKORTSCHWADRON (Poseidons Dreizack)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Rhodes "Blue Streak" Smalley

Mit einem halben Dutzend Jägertender-Landungsschiffen der Klasse *Titan* als Teil der Schwadron stellt der Dreizack eine der stärksten Präsenzen von Luft-/Raumjägern in den SBVS dar. Zwei Drittel der Jägerschwadronen spezialisieren sich auf Jägerabwehr- und Schiffsabwehrmissionen, während das übrige Drittel für Unterstützungsaufgaben ausgebildet ist.

Smalley ist ein Karriere-Luft-/Raumjägerpilot, der nichts von seinem Maulheldentum oder seiner Aggressivität eingebüßt hat. Er befehligt die Schwadron von seinem Flaggschiff der *Sovetskii Soryuz*-Klasse aus.

193. LINIENSCHWADRON (DragonStars)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Cha Su Pai

Die DragonStars stehen im Schatten ihrer Schwesterlinienschwadron. Sie liegen nur einige Punkte hinter ihnen, erhalten aber nicht denselben Respekt. Sehr zu Admiral Chas Ärgernis stand seine Schwadron schon kurz davor, Admiral Hofmanns 194. zu besiegen. Sie haben zweimal verloren und zweimal ein Unentschieden erzielt.

Admiral Belleau hat sein Flaggschiff während Einsätzen an die DragonStars angehängt, um Chas Position als dienstältester Schwadronsführer anzuerkennen. Die SLS *Borodino* ist das Flaggschiff der DragonStars.

194. LINIENSCHWADRON (Humuhumunukunukuāpuaas from Hell)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Lorraine Hofmann

Die Schwadron scheint eine entspannte, unbeschwerte Einstellung zu haben, wie sie auch von Admiral Hofmann verkörpert wird. Diese Einstellung täuscht aber über eine sehr disziplinierte und gut ausgebildete Schwadron und eine brillante Anführerin hinweg. Sowohl Gegner in Manövern als auch Piraten der Peripherie haben die Schwadron mit dem unaussprechlichen Spitznamen irrtümlicherweise für ein falsches Ziel gehalten, nur um von Hofman und ihrer Schwadron mit schon fast mystischer Leichtigkeit in kürzester Zeit besiegt zu werden. Die 194. wird von der SLS *Pearl Harbor* angeführt und gehört zu den besten Schwadronen in der Inneren Sphäre.

195. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Schattenjäger)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Ealadhach "Der Schulmeister" McWhorter

Admiral McWorther führt die 195. Schwadron wie eine Schule. Einige der talentiertesten Aufklärungsoffiziere in der Marine der SBVS haben einige Zeit unter seinem Kommando verbracht. Da er seine ganze Laufbahn in der Aufklärung verbracht hat, gilt McWorther als bester Lehrer im Feld. Die Offiziere, die lernen möchten, werden einem der Schiffe der 195. Schwadron zugeteilt und verbringe eine Dienstzeit damit, unter tatsächlichen Bedingungen ihr Handwerk zu erlernen. McWorther befehligt von seinem Flaggschiff aus, der SLS *Mahan* der *Essex*-Klasse.

20. ARMEE

Die sogenannten „Geburtstags-Proklamationen“ des Ersten Lords Richard Cameron, die im Jahre 2755 ausgesprochen wurde und die den Rückzug der 20. Armee aus der Republik der Randwelten befahl, hat mehr dazu beigetragen, die Moral und das Wohlergehen dieser Armee zu beschädigen als jede offene militärische Rebellion es geschafft hätte. Bedenkt man die Verbindlichkeiten der SBVS in der Republik – so klein sie auch sein mögen verglichen mit dem Pulverfass des Taurus-Konkordats oder dem Magistrat Canopus – erachteten es die meisten Offiziere der 20. Armee als Gipfel des Wahnsinns, dass der junge Erste Lord alle Truppen des Sternenbundes von dort abzog. Viele von ihnen trödelten so lange herum, wie sie nur konnten, in der Hoffnung dass es General Kerensky gelingen würde, den Ersten Lord umzustimmen. Als Befehle vom Oberkommando der SBVS erneut den Rückzug anordneten, gegengezeichnet sowohl vom Befehlshabenden General als auch von seinem Stellvertreter, waren sie gezwungen, abzuziehen. Bis 2757 hatten alle Divisionen ihre Garnisonen verlassen und waren in das Inland des Lyranischen Commonwealths und des Draconis-Kombinats zurückgefallen. Im März 2758 überquerte das letzte Regiment – das 199. Dragoner-Regiment des LXVII. Korps - die lyranische Grenze. Der Rückzug der SBVS war abgeschlossen.

FÜHRUNG

General Gal Vlasic befehligt die 20. Armee seit 2755. Er übernahm das Kommando über die Armee nur Tage vor dem Edikt des Ersten Lords, der den Rückzug anordnete. Seine ganze Dienstzeit kämpft er nun also schon damit, seine Armee, die ständig in Bewegung ist, kohärent und zusammen zu halten. Die Kombination eines neuen Kommandeurs und Stabs, sowie die Probleme, eine ganze Armee aus einem Territorialstaat abzuziehen, haben dafür gesorgt, dass General Vlasic gehetzt und gestresst ist. Bislang hat das Oberkommando ihn allerdings nicht ersetzt, trotz stiller Warnungen der Königlichen Abteilung und mehrerer nicht gerade berauschender ärztliche Untersuchungen durch die Sanitätsabteilung des Sternenbundes.

General Vlasic, ein Eingeborener der Vereinigten Sonnen, schloss sich den SBVS im Range eines Leutnants an, nachdem er seinen Abschluss an der Kampfhochschule New Earth gemacht hatte. Er diente in mehreren Unabhängigen Regimentern und übernahm im Jahre 2740 das Kommando über das 308. Dragoner-Regiment. Während dieses Kommandos zeichnete er sich aus, als er das Regiment auf die Jagd nach einer Bande von ehemaligen lyranischen MechKriegern in Bataillonsgröße führte, die Planeten der Randwelten überfielen und den Frieden bedrohten. Nachdem er zum Generalleutnant befördert wurde, diente er im Divisonsstab der 428. BattleMech-Division, ehe er im Jahre 2749 das Kommando übernahm. Im Jahre 2752 wurde er zum Kommandeur des LIX. Korps in den Randwelten ernannt. 2755 übernahm er das Kommando über die 20. Armee, nachdem er seine ganze Karriere in den Randwelten zugebracht hatte. Er weiß besser als die meisten wie zerbrechlich – und wie transparent – der scheinbare Frieden in den Randwelten ist und argumentierte lange gegen den Abzug der 20. Armee.

General Vlasic hat sein Hauptquartier auf der Kombinats-Welt New Oslo errichtet, während seine Armee ihre nomadische Bewegung fortsetzt. Er hat sich allen Vorschlägen, sich selbst von der Republik der Randwelten abzuwenden, widersetzt. Trotz des Schadens, den seine Karriere dadurch erlitten hat, zeigt es doch beträchtliche Loyalität gegenüber seiner Armee. Dies ist vermutlich auch der Grund, warum die Berufsheeresabteilung ihn nicht abgesetzt hat.

STRATEGISCHER ÜBERBLICK

Einfach ausgedrückt ist die 20. Armee am Arsch der Welt verteilt. Auch wenn es im Jahre 2760 Befehle gab, den Abzug in Richtung Außenweltallianz zu beginnen, deren Grenzen sich durch die Kolonialisierung immer weiter ausdehnen, bleiben die meisten ihrer Divisionen und Regimenter entlang entlang der lyranischen Grenze mit der Republik der Randwelten. Die Ausnahme ist das XLVII. Korps, das auf Welten sitzt, die das Hauptquartier der 20. Armee auf New Oslo umgeben. Viele Divisions- und Regimentsführer trödeln bewusst herum.

Der Berufsheeresabteilung geht langsam die Geduld mit der 20. Armee aus. Es wird erwartet, dass sie bald beginnen wird, Offiziere zu ersetzen, die sich weigern, ihre Regimenter zu bewegen. Die Marineabteilung beschwert sich seit zwei Jahren ohne Pause, da die Weigerung der 20. Armee, ihre Schiffe zu besteigen, die Einsatzpläne der Transportunterabteilung vollkommen durcheinanderbringt und zu Transportverzögerungen im gesamten Sternenbund führt.

MISSIONEN

Im Gegensatz zu den anderen Armeen der Territorialstaaten hat die 20. Armee keinen koordinierten Einsatz mehr durchgeführt, seit sie sich aus der Republik zurückgezogen hat. Einige Divisionsführer, die den genauen Wortlaut des Befehls des Ersten Lords ignorieren, haben „gewaltsame Aufklärungsmissionen“ zurück in die Republik geschickt. Im Jahre 2762 löschte das ganze 345. Dragoner-Regiment eine „vermutete Banditenenklave“ auf einer unbewohnten Welt einen Sprung kernwärts von Apollo aus, wo sie ein Trainingslager zermalmten, das die Flaggen der alten Armee der Graben-Republik wehen ließ.

General Vlasic und sein Stab schicken oberflächliche Ermahnungen bezüglich Verletzung der Souveränität der Republik an diese Einheiten, doch ansonsten drücken sie beide Augen zu. Die meisten Mitglieder seines Stabs und die ranghohen Offiziere glauben, genau wie er, dass es nur die nahe Präsenz der 20. Armee ist, die die sternenbundfeindlichen Elemente der Republik daran hindern, sich offen zu zeigen.

XLVII. KORPS

Das XLVII. Korps hatte früher die Verantwortung für die Hauptwelten der Republik der Randwelten. Es hatte sein Hauptquartier auf Apollo, zusammen mit der 20. Armee, und stellte das primäre Korps der SBVS in der Republik dar. Seine Offiziere und Soldaten klagten am vehementesten, was den Wahnsinn der Geburtstags-Proklamationen betraf. Wäre General Vlasic auch nur ein Quäntchen weniger effektiv als Anführer gewesen, hätten sie unter Umständen eine effektive Meuterei unternommen, um nicht die Welten in der Umgebung von Apollo verlassen zu müssen.

Aufzeichnungen zeigen, dass im Zeitraum zwischen 2752 und 2755 das XLVII. Korps sich einer beständig zunehmenden Zahl von Banditenangriffen von Welten jenseits der Grenze der Republik mit der Tiefen Peripherie gegenüberstehen sahen. Im Jahre 2754 griff eine Brigaden-Einsatzgruppe aus der 276. BattleMech-Division (der Giap-Division) eine Festung im Stil eines Briankastells auf einer unkartographierten Welt an, sechs Wochen ehe die Festung durch nukleare Selbstzerstörungssprengsätze vernichtet wurde, bevor die Giap-Division ins Innere durchbrechen konnte. Aufgrund des Geburtstags-Abzugs konnten keine weiteren Beweise entdeckt werden.

FÜHRUNG

Das XLVII. Korps wird von Generalmajor Matthew Gregg befehligt, der zuvor die 370. BattleMech-Division unter seinem Kommando hatte. General Gregg ist ein ehemaliger Infanterist und kürzte die MechKrieger-Ausbildung drastisch ab, als er das Kommando über die Bonnie-Prince-Charlie-Division übernahm. Zwar kann er einen Mech lenken und seine Waffen abschießen, doch werden ihn nur wenige jemals für einen kompetenten MechKrieger halten. Allerdings brachte ihm die Ausbildung eine Wertschätzung für die Geschwindigkeit und Macht eines Mechs und er hat sich seitdem für die engere Integration von Mech- und Infanteriebrigaden seiner Division eingesetzt. Er versuchte sich auch für die Zuteilung oder (Gründung) von Regimentskampfverbänden für sein Korps einzusetzen.

Da sein Hauptquartier mit General Vlasics Hauptquartier der 20. Armee zusammengelegt ist, achtet General Gregg sorgfältig darauf, sein Korps im Einklang mit den Vorschriften der Armee zu halten. Er gewährt seinen Unabhängigen Regimentern allerdings große Freiheiten und hat begonnen das 151. und das 335. Königliche Dragoner-Regiment an der Spitze von improvisierten Regimentskampfverbänden einzusetzen, auch wenn die 20. Armee bislang zögert, das Arrangement offiziell zu formalisieren.

Gegen General Gregg lief während des Großteils der Jahre 2757 und 2758 eine Ermittlung der Militärstaatsanwaltschaft, weil er unter Verdacht stand, eine Meuterei anzuführen, um gegen die Befehle des Ersten Lords in der Republik zu bleiben. Zwar wurde er von allen Vorwürfen freigesprochen, doch ist die Untersuchung nach wie vor ein Makel in seinem Wehrpass.

LOGISTIK

Die Streuung der 20. Armee hat den logistischen Status des XLVII. Korps weitaus weniger beeinflusst als die anderen Korps. Weil das Korps um das Armee-Hauptquartier stationiert ist, kann es auf Armeelager zurückgreifen, wenn es zu Knappheiten kommt. Die anderen Korps, die im Lyranischen Commonwealth verteilt sind, leiden weitaus mehr als das XLVII. Korps. Wenn es aber einen Mangel gibt, dann ist es Munition. Weil sich das Korps – soweit es nach dem Oberkommando und der Logistikabteilung der SBVS geht – auf dem Weg zu einem neuen Posten befindet, benötigen sie weitaus weniger Kampfvorräte als die anderen Divisionen. Bislang ist es General Gregg gelungen, Tauschhandel mit den Einheiten der Korps aus dem nahen Kombinat einzugehen, wenn es Bedarf gab, doch kann die Situation so nicht weitergehen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das XLVII. Korps mustert das 235. Königliche Husaren-Regiment, das 151. und 335. Königliche Dragoner-Regiment sowie das 179., 277., 279., 280., 296., 315. und 345. Dragoner-Regiment. Das 235., das einzige Husaren-Regiment, das dauerhaft dem XLVII. Korps zugeteilt ist, dient als Sicherheitseinheit für das Korps-Hauptquartier. General Gregg ist dafür bekannt, das Eliteregiment sehr kurzfristigen Missionen zuzuteilen anstatt darauf zu warten, dass seine Befehle die abgelegeneren Regimenter erreichen.

Das XLVII. Korps erhält zwei vermeintliche Regimentskampfverbände, im Korps als Castor und Pollux bekannt. Castor – das 151. Königliche Dragoner-Regiment, unterstützt vom 179., 277. und 345. Dragoner-Regiment – hat einen dauerhaften Entsatz der Transportunterabteilung zugewiesen bekommen und ist an den Welten entlang der Grenze zu den Randwelten stationiert. Pollux – das 335. Königliche Dragoner-Regiment, zusammen mit dem 279., 280. und 315. Dragoner-Regiment – verbleibt auf New Oslo, wo sie als gegnerische Streitmacht für Einheiten der 20. Armee dienen, die das Hauptquartier der Armee besuchen.

General Gregg hat vor kurzer Zeit die Zuteilung einiger Einsatzregimenter zu seiner Schlachtordnung angefordert, was die 20. Armee zwar unterstützt, die Berufsheeresabteilung aber abgelehnt hat. Die einzige mögliche Verwendung solcher schneller, schlagkräftiger Regimenter könnten Überfälle in die Republik sein, was aufgrund der Befehle des Ersten Lords nicht gebilligt werden kann.

370. BATTLEMECH-DIVISION (Die Bonnie-Prince-Charlie-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Evelyn Dancy

Die Bonnie-Prince-Charlie-Division sitzt im Augenblick auf Skallevol an der Grenze des Kombinats und wartet auf eine Nachricht, dass ihre Anwesenheit in der Republik der Randwelten wieder erforderlich ist. Die Soldaten der Division, die ihren ehemaligen Stützpunkt auf Wotan hatte, jenseits des Dunkelnebels von Apollo, haben schon lange die Sicherheit des Amaris-Reichs als ihre Pflicht erachtet und verabscheuen es, dass sie aufgrund etwas so Unbedeutendem wie einem Geburtstagsgeschenk abgezogen worden sind.

General Dancy übernahm vor kurzer Zeit das Kommando über die Division, nachdem der vorherige Kommandeur Generalmajor Eliot Vanness nach dem Hevrol-Luftstützpunkt-Zwischenfall seines Kommandos enthoben wurde. Während des Rückzugs vergaß es der Kommandeur des Bodenluftgeschwaders bei Hevrol, den Speicherkern der Basis zu löschen, so dass wertvolle Daten der SBVS in die Hände des Militärs der Randwelten fielen.

376. BATTLEMECH-DIVISION (Die Giap-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Vicki Traynor

Vicki Traynor, der einzige Generalleutnant, der eine Division in der 20. Armee befehligt, ist eine Ehrenabgängerin der Sandhurst-Militärakademie auf Terra. Auch wenn sie dazu qualifiziert ist, in einer Königlichen Division zu dienen, übernahm sie das Kommando über die reguläre 376. Division, nachdem der vorherige Kommandeur bei einem erfolglosen Angriff auf eine verborgene Basis getötet wurde. Traynor hatte zuvor die 3763. Brigade befehligt.

Die Giap-Division ist nach wie vor unterbesetzt. Sie erlitt mittelschwere Verluste beim Angriff auf ein unbekanntes Briankastell in der Peripherie, doch hat es die Ersatz-Einsatz-Abteilung bislang nicht geschafft, Ersatzausrüstung und Ersatztruppen zu schicken. Stattdessen werden diese Einheiten die ganze Zeit an den erwarteten Einsatzort der 376. in der Außenweltallianz weitergeleitet, wo sie von Divisionen absorbiert werden, die bereits vor Ort sind.

22. KÖNIGLICHE INFANTERIEDIVISION (Die Fackel)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jean-Pierre Porras

Die 22. Königliche Infanteriedivision hat ihren Stützpunkt auf New Oslo zusammen mit dem Hauptquartier der 20. Armee und dem XLVII. Korps, doch ihre primäre Verantwortung ist es, die Bewegungen der drei Teams der Special Armed Services zu unterstützen, die der 20. Armee zugeteilt sind. Diese Teams penetrieren trotz des Rückzugs der SBVS weiterhin die Grenze der Republik und machen Jagd auf Dissidenten gegen den Sternenbund in der gesamten Republik.

Das 1829. Einsatzregiment, Teil der 223. Brigade, hat in der letzten Zeit trainiert, seine Mechs zu verwenden, um gegnerische Truppen in einen Hinterhalt auf Brigadenebene zu locken. Zwar unterstützen General Porras und sein Stab diese Taktik vehement, doch hatten die Mech-Bataillone einige Schwierigkeiten: weil sie vier volle Kompanien der neuen *Talon*-Mechs besitzen, fällt es ihnen schwer, den Gegner bei ihren Überfallangriffen nicht schon alleine zu töten.

183. KÖNIGLICHE PANZERGRENADIERDIVISION (Gelassenheit im Angesicht des Feindes)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Clifton O'Hagan

Die 183. Königliche Panzergrenadierdivision wird von der Militärstaatsanwaltschaft untersucht, seit sie auf Liezen eingetroffen ist. Weniger als 80 Prozent der Ausrüstung der Division sind auch bei der Division eingetroffen, der Rest wurde als auf dem Weg verloren angegeben. General O'Hagan und sein Stab bleiben dabei, dass es sich um einen Fehlsprung eines der Sprungschiffe der Transportabteilung gehandelt haben muss, doch sind die Wartungsberichte der fraglichen Sprungschiffe fehlerfrei. Die Ermittler der Obersten Militärstaatsanwaltschaft glauben – und haben auch General Vlasics Militärstaatsanwaltschaftsstab davon überzeugt – dass das Sprungschiff von Mitgliedern des 9934. Panzergrenadierregiments beschlagnahmt wurde. Oberst Harris und sein Stab standen mit ihrer Weigerung, sich aus der Republik zurückzuziehen, kurz vor der Befehlsverweigerung. Die Ermittler der Militärstaatsanwaltschaft glauben, dass das Regiment in die Republik zurückgekehrt ist, um die Schlacht wieder alleine aufzunehmen. ASBA-Beobachter in der Republik haben das Regiment oder das Sprungschiff bislang nicht gesichtet, doch die meisten glauben, dass es nur eine Frage der Zeit ist.

245. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Latvian Rifles)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Sunjiro Hirata

Die Latvian Rifles sind die Division des XLVII. Korps, die am zweitweitesten abgelegen stationiert sind, im Augenblick auf Evciler im Lyranischen Commonwealth. Auch wenn es einen anderen Anschein macht, gehört die Division zu denen, die den Befehlen des Oberkommandos am loyalsten sind. Die Division wurde auf Evciler aufgehalten, als, während sie sie sich im System aufhielten, es auf Ecvilers Südkontinent zu einem Ausbruch der Weißen Edison-Grippe kam. Die Division machte sich 2756 weiter ins System auf, um Unterstützung zu leisten, doch wurde sie im Jahre 2758 zusammen mit dem Rest des Kontinents unter Quarantäne gestellt. Auch wenn der Ausbruch im Jahre 2760 unter Kontrolle gebracht werden konnte und die Quarantäne 2761 aufgehoben wurde, verblieben die Latvian Rifles auf der Welt. General Hirata und seine Divisionen haben den Garnisonsdienst von der dezimierten lyranischen Garnison vor Ort übernommen; volle zehn Prozent der lyranischen Garnison starb an der Weißen Grippe und mehr als 40 Prozent des Rests leiden noch unter den neuralen Nachwirkungen.

200. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Hammond's Hostile Hailstorm)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jessica Hammond

Wie die 245. Panzergrenadierdivision bleibt auch die 200. Sprunginfanteriedivision tief im Lyranischen Commonwealth und ist somit abgetrennt vom Rest des XLVII. Korps. Die Division ist im Augenblick so gut wie von der Außenwelt abgeschnitten im Parakoila-System gestrandet und wartet seit 18 Monaten auf Transportmöglichkeiten. Da sich die Einheiten des LXVII. Korps und des LIX. Korps weigerten, an Bord der Schiffe zu gehen, bedeutet das, dass die geplanten Sprungschiffe erst noch eintreffen müssen. Zu diesem Zeitpunkt haben die Hailstorm-Soldaten schon keine Lust mehr, auch nur an Bord ihrer Landungsschiffe zu gehen, da sie bereits sechs Mal zum Sprungpunkt aufgebrochen sind, nur um mehrere Wochen zu warten und dann zum Planeten zurückzukehren.

Es wird erwartet, dass General Hammond bald um die Autorität bittet, örtliche Sprungschiffe anzuwerben oder zu beschlagnahmen. Ihre Landungsschiffe bauen langsam gefährliche Summen an Gesamtbetriebszeit auf und verpassen kritische Wartungspausen. Parakoila verfügt einfach nicht über die zur Reparatur notwendigen Werften.

LIX. KORPS

Das LIX. Korps, das früher für die Engstelle der Republik der Randwelten zuständig war – den Streifen von Welten, der sich um den Buckel des Lyranischen Commonwealth windet – hat sich in die lyranischen Welten an der Grenze zurückgezogen und sich standhaft geweigert, weiterzuziehen. Fortgeführte Missionen in kleinen Einheiten übertreten regelmäßig die Grenze der Republik, wobei die immer noch häufigen Banditenüberfälle als Ausrede verwendet werden, um sich auf die Jagd nach sternenbundfeindlichen Dissidenten in den Welten der Republik zu machen. General Chou leistet den Anordnungen des Oberkommandos Lippenbekenntnisse, doch erlaubt er seinen Divisionen und Regimentern weiterhin, ihre traditionelle Aufgabe fortzuführen, solange die Einheiten eine rechtliche Grundlage für ihr Vorgehen finden. Dies hat die Republikwelten in der Engstelle zwar nicht dazu gebracht, ihre so genannte Freiheit zu genießen, doch hat es die Präsenz von Piraten an der lyranischen Grenze drastisch verringert.

FÜHRUNG

Generalmajor Sheridan Chou befehligt das LIX. Korps von seinem improvisierten Hauptquartier auf Australia aus, in der Nähe der Grenze des Lyranischen Commonwealth mit der Republik der Randwelten. Auch wenn er seit 2761 auf Australia stationiert ist, betreibt Chou sein Hauptquartier weiterhin mit „vorläufigem" Status, im Falle dass das Oberkommando sich über die 20. Armee hinwegsetzt und ihn anweist, sich weiter zu bewegen. Seine offizielle Begründung ist, dass er mobil bleiben muss, um auf Bedrohungen für alle seiner weit verstreuten Einheiten reagieren zu können. Diese Begründung ist allerdings kaum ausreichend und Gerüchte aus der Zitadelle auf Terra deuten an, dass das Oberkommando früh im nächsten Jahr den Standortwechsel dieses „vorläufigen" Hauptquartiers anordnen könnte.

Chou ist ein vorsichtiger Offizier, der sich vor allem über Posten im Stab die Ränge emporgearbeitet hat, vor allem als Ib auf Brigaden- und Divisionsebene. Er zeigte ein wirkliches Gespür dafür, kostengünstige, wirksame Einsatzpläne zu erstellen, als er als Stabsoffizier für Führung und Organisation für eine Sprunginfanteriedivision tätig war, und er nahm diese Erwartung von schneller Bewegung und hoher Durchschlagskraft in jedes Kommando mit, dass er seitdem angenommen hat, auch in das LIX. Korps.

LOGISTIK

Wie das XLVII. Korps treibt das LIX. Korps Handel mit den lokalen lyranischen Korps, um an Ausrüstung zur Kampfbereitschaft und Umbauausstattung zu kommen. Das Korps kommt einem guten Teil seines Bedarfs durch die Plünderungen der Unabhängigen Regimenter nach, die routinemäßig erbeutete Ausrüstung und Vorräte von Banditen „befreien". Die Agenten des Sternenbundnachrichtendienst, die sich bei den Regimentern aufhalten, drücken ein Auge zu, was die zahlreichen Produktionsstempel von Herstellern aus den Randwelten und dem Lyranischen Commonwealth auf guten Teilen dieser so genannten „Banditenausrüstung" angeht, doch werden für spätere Verwendung sorgfältige Aufzeichnungen angelegt. Würde sich das Korps noch an der Engstelle aufhalten, würde General Chous Stab eine Anschuldigung wegen Kollaboration gegen entweder das Commonwealth oder die Republik vorbereiten – oder vielleicht sogar gegen beide – doch aufgrund ihrer beschränkten Möglichkeiten sind die Vorräte zu kostbar, um sie in einem Lagerhaus für Beweise verrotten zu lassen.

Das LIX. Korps wird stark von der 115. Hetzschwadron der 12. Flotte unterstützt. Diese ist im Einsatzbereich des Korps verblieben, auch wenn es Befehle gab, dem Rest der 12. Flotte in die Außenweltallianz zu folgen.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Auf der Soldliste des LIX. Korps stehen das 229. Königliche Dragoner-Regiment, das 218., 300. und 308. Dragoner-Regiment, das 235. Einsatzregiment, das 287. Königliche Kampfregiment, das 298. Kampfregiment, das 325. Königliche Sturmregiment und das 2555. Königliche Sprunginfanterieregiment. Im Gegensatz zum XLVII. Korps hat General Chou keinerlei Interesse daran gezeigt, seine Unabhängigen Regimenter in Regimentskampfverbände zu kombinieren. Tatsächlich folgt er ziemlich dem gegenteiligen Prinzip und schickt seine Regimenter aus, um als Augen und Ohren seines Korps auf den abgelegenen und dunklen Welten der Peripherie zu dienen.

Einer der größten von Chous Coups in den letzten Jahren war es, das 2555. Königliche Sprunginfanterieregiment für seine Schlachtordnung zu gewinnen. Auch wenn es hunderte von Infanterie- und Panzerregimentern im Einsatzbereich des Korps gibt, werden sie meistens nicht direkt unter die Führung des Korps gestellt. Dass er das Oberkommando überzeugen konnte, ihm die 2555. direkt zu unterstellen, hat Chou ein hervorragend ausgebildetes und tödliches Infanterieregiment gebracht, das nur seinen Befehlen gehorcht. Er setzt sie als seine spezialen Ermittler ein.

Das 325. Königliche Sturmregiment ist ein weiteres administratives Anhängsel, das Chou zugestanden worden ist. Im Jahre 2762 kam es zu einem Scharmützel zwischen einer Peripherie-Patrouille seines 298. Kampfregiments mit einer unbekannten Streitmacht, die aus schweren und überschweren BattleMechs und Bodenpanzern auf einer unbenannten Peripheriewelt bestand. Das Regiment schaffte es zwar, einen Kurier zu entsenden, doch gelang es dem unbekannten Gegner, das 3. Bataillon des Regiments zu zermalmen und zu entkommen, ohne Verluste zu erleiden. Das 326. Königliche Regiment traf früh im Jahre 2764 ein, mit Befehlen, die Banditen ausfindig zu machen und auszulöschen.

382. BATTLEMECH-DIVISION (Die Westmoreland-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Haakon Olafsson

Die Westmoreland-Division ist zusammen mit dem Hauptquartier des LIX. Korps auf Australia stationiert, doch basiert dieser Posten mehr auf Notwendigkeit als auf wirklichen militärischen Anforderungen. Trotz General Olafssons vehementer Proteste hat das LIX. Korps immer wieder Nachschub für die verschiedenen Unabhängigen Regimenter aus den Vorräten der 382. Division gezogen, was ihre Gefechtsstärke gefährlich verringert hat. Sollte es zu einem plötzlichen Notfall kommen, würden nur zwei ihrer drei Brigaden es schaffen, volle Kampfeffizienz zu erreichen.

Der Kommandeur des Westmoreland-Artillerieregiments, Oberst Francine Cameron-Franks, hat keine Verwandtschaftsbeziehungen zur Familie des Ersten Lords, doch hindert sie das nicht daran, alle Vorzüge auszunutzen, die ihr einfach nur der Name bringt. Selten verbessert sie Leute, die davon ausgehen, dass sie eine von „diesen" Camerons ist, was ihr dabei geholfen hat, schnell aufzusteigen.

406. BATTLEMECH-DIVISION (Die Grand-Rift-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Rudolpho Bertollucci

Die Grand-Rift-Division ist eine der jüngstenBattleMech-Divisionen der SBVS, doch hat sie sich bereits eine eindrucksvolle Kampfstatistik erarbeitet. Während eines der Demonstration dienenden Manövers gegen die 370. BattleMech-Division des XLVII. Korps schaffte es die Grand-Rift-Division, zwei Mech-Brigaden in einen Hinterhalt zu manövrieren, indem sie sie mit einem angehängten Regiment von Schwebepanzern hinter sich herlockten. Das 2312. Einsatzregiment der 4061. Brigade verwendete seine beiden Kompanien von Aufklärungsmechs der Klasse *Spector*, um die Position der Bonnie-Prince-Charlie-Division auf den Meter genau zu bestimmen, so dass General Berollucci die Falle mit einer Reihe von vernichtenden Artillerieschlägen zuschnappen lassen konnte.

Die 406. Division, die im Augenblick einen Zwischenstopp auf Adelaide macht, ist die einzige Einheit des LIX. Korps, die bezüglich der Einstellung ihres Korpsführers zur Versetzung unzufrieden ist. Da sie den Randwelten erst vor kurzer Zeit zugeordnet worden sind, haben die Offiziere der 406. BattleMech-Division keine Probleme damit, dorthin zu gehen, wo sie hingeschickt werden.

199. PANZERGRENADIERDIVISION (Avarice Checked)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Christina von Carden

Im Lauf der letzten beiden Jahrzehnte wurde die 199. Panzergrenadierdivision die wichtigste Piratenabwehrdivision des LIX. Korps. Zwar zieht es General Chou vor, seine Unabhängigen Regimenter für mobile Kampagnen zu verwenden, doch wenn die Heimatwelt der Piraten erst einmal identifiziert ist, schickt er oft die 199. Panzergrenadierdivision aus, um die Arbeit zu Ende zu bringen. Wenige Piratenbanden – selbst diejenigen, die vermutlich von einem Großen Haus finanziert werden – können sich mit einer Brigade von Mechs messen, geschweige denn mit den drei Sturmregimentern der 1991. Brigade, und die größeren Infanteriekontingente einer Panzergrenadierdivision sind besser für Sicherheits- und Abriegelungsaufgaben geeignet als es eine weitere Brigade von Mechs wäre.

General von Carden, eine im Lyranischen Commonwealth geborene Abgängerin der Kampfhochschule New Earth, hat nur Verachtung für die Geburtstags-Befehle, die den Rückzug anordneten. Sie ist der Meinung, dass der Rückzug der Republik und seiner „Brut", wie sie die Piraten nennt, nur Gelegenheit gibt, das Commonwealth besser zu schikanieren.

202. PANZERGRENADIERDIVISION (Der Stolz von Kuba)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Jonas Covington

Die 202. Panzergrenadierdivision ist so gut wie im Krieg mit sich selbst. General Covington und sein Stab trafen im Jahre 2763 auf Strandfontein ein, mit Befehlen, den vorherigen Kommandeur Generalmajor Liam Garvey seines Postens zu entheben. Grund dafür war, dass er mitverantwortlich dafür war, es dem Militär der Randwelten zu erlauben, mehr als die Hälfte der Garnison des Stolzes von Kuba in der Republik, Fort McHenry, in funktionstüchtigem Zustand einzunehmen. General Covington kam direkt aus dem Hauptquartier des VI. Korps auf Loxley und musste sich fast den Weg in sein eigenes Hauptquartier freikämpfen. Die Wachleute der 202. Division weigerten sich, seinen Befehlen Glauben zu schenken, da diese unmittelbar von der Berufsheeresabteilung in der Zitadelle gekommen waren und sowohl die 20. Armee als auch das LIX. Korps übersprungen hatten. Auch wenn dieser Bruch der Befehlskette irregulär und gegen die Tradition war, so war er doch erlaubt, und General Garvey kapitulierte schließlich. Allerdings sind die Spannungen in der Division nach wie vor sehr ausgeprägt.

206. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Tod von Oben)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Nicholas Shaner

Die 206. Sprunginfanteriedivision wird ganz nervös, weil sie auf eine Welt beschränkt ist, und würde vermutlich die erste Chance ergreifen, von der Welt herunterzukommen, egal in welche Richtung die Reise sie führen würde. Nach neun Jahren haben General Shaner und sein Stab nur noch wenig Interesse an den Randwelten. Sie teilen die pragmatische Einstellung, dass alles, was durch ihre Abwesenheit passieren würde, mittlerweile ohnehin schon passiert sein dürfte. Außer wenn das Oberkommando wünschen sollte, dass sie in die Republik eindringen, haben General Shaners Sprungtruppen kein ausgeprägtes Interesse daran, zurückzukehren.

Weil sie durch einen Mangel an Sprungschiffen auf ein System beschränkt sind, hat der Tod von Oben seine Zeit damit zugebracht, Sturmangriffe auf kurze Distanz und Abwürfe aus der unteren Umlaufbahn zu trainieren. Sollte ein Bedarf für ihre Dienste aufkommen, ist die 206. Division bereit, in der besten Tradition der Sprunginfanteriedivisionen der SBVS zu reagieren.

237. PANZERGRENADIERDIVISION (Die Langhorne Losers)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Cassius Fitzhugh

Die 237. Panzergrenadierdivision ist einzigartig im LIX. Korps; die 2372. Brigade beherbergt die 1012., 1013. und 1014. Panzergrenadierregimenter, die vollständig auf schnellen Luftkissen-Transportpanzern aufgebaut sind. Das macht die 2372. zu einer der mobilsten Panzergrenadierbrigaden in den gesamten SBVS. General Fitzhugh und sein Stab haben diese einzigartige Division ausführlichen Tests unterzogen, um ihr Können zu beweisen.

Versorgungsknappheiten hat den Großteil des Trainings der Einheit auf taktische Übungen ohne Truppen beschränkt, doch haben die Regiments- und Brigadestäbe begonnen, eine Reihe von Einsatzplänen und Doktrinen zu perfektionieren, die bei Erfolg die Feuerkraft eines Panzergrenadierregiments mit der Mobilität und dem Überraschungspotential eines Sprunginfanterieregiments verbinden sollten. Es wird erwartet, dass sich ein Team aus Generalinspekteuren der Fußsoldatenunterabteilung Mitte des Jahres 2765 der 237. Division anschließen wird, vorausgesetzt dass die Division bis dahin nicht ihre Bewegung in Richtung Außenwelten begonnen hat.

LXVII. KORPS

Das LXVII. Korps, das ehemals verantwortlich für das Hinterland der Republik der Randwelten entlang der gegendrehwärtigen Grenze zum Lyranischen Commonwealth war, ist im Augenblick über die nahe Region von lyranischen Welten und die Grenze der Liga Freier Welten verstreut. Eine überdurchschnittliche Zahl von Banditen-Überfalltruppen, die die Grenze zwischen Lyranischen Commonwealth und Freien Welten überquert hat, hat dazu geführt, dass die Berufsheeresabteilung das LXVII. Korps nicht dazu angetrieben hat, sich so schnell wie der Rest der 20. Armee in die Außenweltallianz aufzumachen, doch besteht der Druck nichtsdestotrotz.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Korps war das LXVII. Korps nicht allzu unwillig, sich aus der Republik zurückzuziehen. Mehrere der hochrangigen Offiziere des Korps, von General Campbellton abwärts, hatten die Schnauze voll von dem nach drei Seiten gerichteten Gefeilsche um Ausrüstung und Aufmerksamkeit, das daraus resultierte, am Knotenpunkt zwischen Republik der Randwelten, Liga Freier Welten und Lyranischem Commonwealth stationiert zu sein. Weil drei Korps immer um Aufmerksamkeit brüllten, durch drei verschiedene Armeen und Militärregionen, konnte nicht einmal die SBVS-Quartiermeisterabteilung immer mithalten. Dass sie sich nun auf dem vereinfachten, wenn auch verschlungenen Transportweg einer Einheit „auf der Durchfahrt" befinden, ist tatsächlich eine Erleichterung.

FÜHRUNG

Generalmajor Carl Thomas Campbellton befehligt das LXVII. Korps seit 2754, dem Jahr bevor die Geburtstags-Proklamationen die 20. Armee aus der Republik der Randwelten abzogen. Er war zuvor der Stabsoffizier für Informationsbeschaffung des IV. Korps; er verdiente sich seine Beförderung, als er ein Komplott von drei Obersten des IV. Korps aufdeckte, die fortschrittliche Ausrüstung für Königliche Divisionen an Waffenhändler verkaufen wollten, die dafür bekannt waren, mehrere Piratenbanden am Rand des Einsatzbereichs des IV. Korps zu beliefern. Die drei Oberste wurden des Hochverrats für schuldig befunden und hingerichtet; General Campbellton wurde losgeschickt, um das LXVII. Korps in der Peripherie zu befehligen.

Zehn Jahre später ist Carl Campbellton ein verbitterter Mann, der, auch wenn er die Folgen bedauert, sich weigert weniger zu tun als seine Pflicht. Berichte des Sternenbundnachrichtendiensts deuten an, dass er die Differenzen zwischen der Königlichen Abteilung und der Berufsheeresabteilung für einen guten Teil seiner Probleme verantwortlich macht; hätten die SBVS nicht damit weitergemacht, sich in die „Wohlhabenden" der Königlichen Abteilung und die „Habenichtse" im Berufsheer aufzuspalten, hätte es, so glaubt er, weniger Druck gegeben, der dazu geführt hat, die Ausrüstung der Königlichen Regimenter zu stehlen.

LOGISTIK

Wie der Rest der 20. Armee hat das LXVII. Korps einen Mangel an Wehrmaterial. Im Gegensatz zu den beiden anderen Korps liegen ihre Probleme allerdings nicht bei Verbrauchsgütern fürs Gefecht, sondern bei einfachen Ersatzteilen für die Wartung. Die hohen Spannungen an der Grenze zwischen Lyranischem Commonwealth und den Freien Welten, zusammen mit der fast konstanten Präsenz von Piraten, sorgen dafür, dass die Wartungssektionen der 9. und 13. Armeen weitaus härter arbeiten müssen, als es Standard ist. Dies wiederum leert die Lager der SBVS weitaus schneller als sie aufgefüllt werden können. General Campbelltons Stab kann kaum Anforderungen von Neuzuweisungen von Einheiten ablehnen, die an der Grenze kämpfen und leiden.

Zusätzlich zum Mangel an Vorräten kommt es zu einem gleichzeitigen Chaos unter den Einheiten der Transportunterabteilung, die diese Vorräte transportieren. Auch wenn mehrere Divisionen und Regimenter des LXVII. Korps weit in das Inland des Commonwealth vorgedrungen sind, um ihre Versetzung in die Außenwelten vorzubereiten, wurden doch die Zeitpläne der Sprungschiffe von Notfallanfragen nach Nachschub durcheinandergebracht. Auch wenn die Transportunterabteilung davon ausgeht, dass die Pläne bis zum Ende des Jahres 2765 überarbeitet sein werden und dann wieder funktionieren, so sitzt das LXVII. Korps doch im Augenblick nur herum und wartet.

UNABHÄNGIGE REGIMENTER

Das LXVII. Korps hat die direkte Kontrolle über das 26. Königliche CAAN-Marineregiment (Die Enten von Recba), das 228. und 232. Leichte-Reiterei-Regiment, das 259. Kampfregiment, das 218. und 223. Husaren-Regiment sowie das 192., 199., 200. und 205. Dragoner-Regiment. Mehrere der Unabhängigen Regimenter des LXVII. Korps haben sich bereits mehr als die Hälfte der Strecke ins Lyranische Commonwealth bewegt – darunter auch das 26. Königliche CAAN-Regiment, das 228. und 232. Leichte-Reiterei-Regiment sowie das 205. Dragoner-Regiment, die einen improvisierten Regimentskampfverband gebildet haben und auf Oberst Pearsons eigene Autorität eine weit verzweigte Piratenbande über die Grenze in die Liga Freier Welten verfolgt haben.

Beide Husaren-Regimenter verbleiben auf Carlisle beim Hauptquartier des Korps; General Campbellton zieht es vor, diese schnellen Regimenter in seiner Nähe zu halten, sollte es zu einer Krise kommen, während das Korps sich gerade auf dem Transportweg befindet. Gemeinsam mit dem 259. Kampfregiment trainieren sie regelmäßig zusammen mit nahen Einheiten entweder der 20. oder 13. Armee.

Der Sternenbundnachrichtendienst markierte vor kurzer Zeit das 192. Dragoner-Regiment für genauere Beobachtung. Auch wenn sie sich auf den Befehl hin von New India zurückgezogen haben, lungern sie doch seit ihrer Ankunft im Jahre 2761 an Grenze der Randwelten auf Al Jafr herum. Oberst Daughtry hat wiederholte Aufforderungen ignoriert, sein Regiment in Bewegung zu setzen, wobei er sich als Grund für die Verzögerung auf eine Krankheit berufen hat. Er hat sein Regiment selbstständig im Jahre 2762 in eine medizinische Quarantäne von 180 Tagen beordert. Das Jahr zuvor wurden seine Landungsschiffe für vier Monate aus dem Dienst genommen, um sie bezüglich einer vermuteten Sabotage zu untersuchen. Der Sternenbundnachrichtendienst hat den Verdacht, dass es andere Motive sind, die das Regiment aufgehalten haben.

416. BATTLEMECH-DIVISION (Die Association-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Victor Farrell

Wie die 423. Königliche BattleMech-Division, die 428. BattleMech-Division und mehrere andere Divisionen wurde die Association-Division in den 2720ern während einer militärischen Aufbaukampagne des Ersten Lords Jonathan Cameron gegründet. Wie die meisten dieser Divisionen erhielt die 416. einen Beinamen, der einen der Kernwerte des Sternenbundes verkörperte, in einem nicht gerade subtilen Versuch, die Soldaten dahingehend zu beeinflussen, den Sternenbund als Ganzes zu respektieren und nicht nur eine bestimmte Schlacht, ein Konzept oder eine Welt.

Die 416. BattleMech-Division hat sich von allen Divisionen des LXVII. Korps am weitesten drehwärts bewegt. Vor kurzer Zeit sind sie auf Richvale gestrandet, als ihre Sprungschiffe in Richtung Republik der Randwelten zurückgekehrt sind, um mehr Einheiten des Korps für die Bewegung in Richtung Außenweltallianz abzuholen.

423. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Enterprise-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Mirielle Beaugois

Die Enterprise-Division sitzt zusammen mit General Campbelltons Hauptquartier auf Carlisle und vergammelt. Als eine von zwei Einheiten der Königlichen Abteilung im LXVII. Korps versucht die Enterprise-Division seit 2763 einen Wechsel ihres Postens zu bewirken. General Beaugois ist sogar so weit gegangen, diese Anfrage über General Campbelltons Kopf hinweg einzureichen. Sie hat direkt bei der Königlichen Abteilung darum gebeten, die Division an einen anderen Posten zu versetzen – egal wo – wo die Einheit ein paar Kämpfe erleben könnte. Ihre letzte Anfrage ließ auf einen Wunsch nach einer randwärtigen Versetzung schließen, doch bislang sind nicht genug Schiffe verfügbar, um die Division bewegen zu können.

Auch wenn es nicht zu einer Reaktion kam, hat General Beaugois ein Kontingent ihres Stabs in Richtung Loric entsandt, um dort bereits die Stabsarbeit aufzunehmen. Sie hat dafür aus eigener Tasche die kommerziellen Reisekosten auf einer lyranischen Passagierlinie bezahlt.

428. BATTLEMECH-DIVISION (Die Concordance-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalleutnant Florence Anderson

Die Concordance-Division strandete im Jahre 2763 auf Fort Amalthia, nachdem sie von der Transportunterabteilung auf der Welt abgestellt worden war. Der ehemalige Befehlshabende Offizier der Division, Generalmajor Donald Sachs, wurde während der Sprungreihe aus der Republik unehrenhaft entlassen, weil er versuchte, die Offiziere der Transportunterabteilung zu bestechen, damit sie seine Division zurück zur Republik brachten. Ermittler der Militärstaatsanwaltschaft haben die Concordance-Division auf Duran getroffen und die Einheit dort festgesetzt, bis die Ermittlung abgeschlossen ist.

Der aktuelle Kommandeur, Generalleutnant Florence Anderson, war früher die Ia der Division. Der Divisionsführerassistent, der Ib und der IIa wurden allesamt entlassen, doch niemand weiß, ob General Anderson das Kommando behalten wird, wenn die 428. ihre Bewegung fortsetzt.

233. PANZERGRENADIERDIVISION (Die König-von-Dänemark-Division)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Winston Tambor

Die König-von-Dänemark-Division hat sich einen Ruf als beste Garnisonsdivision des LXVII. Korps verdient. General Tambor und sein Stab hatten die höchsten Bewegungsraten aller Divisionen der 20. Armee, geschweige denn des LXVII. Korps, weil sie von Garnisonsposten zu Garnisonsposten wechselten, um die Bereitschaft unter den dort stationierten SBVS-Reserven zu erhöhen und Demonstrationsmanöver auszurichten.

Der Schlüssel für diese Kompetenz ist Oberst Valerie Katsakovs Ib-Abteilung, die allesamt ein scharfes Auge für defensives Gelände und den wahrscheinlichsten Weg haben, den ein Angreifer zu jeder Position nehmen wird. In Manövern war Oberst Katsakov in mehr als 85 Prozent der Fälle dazu imstande, die Vormarschrouten des Feindes vorherzusehen.

211. SPRUNGINFANTERIEDIVISION (Die Troopers from Lipton)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Harris Julian

Die 211. Sprunginfanteriedivision – die Troopers from Lipton – sind auf dem Weg nach Mezzana auf drei Welten verteilt. Zwei der Sprungschiffe, die die Division transportieren, haben unabhängig voneinander Lecks an der Heliumversiegelung entwickelt und wurden verzögert, während die Reparaturmannschaften der Transportunterabteilung auf dem Weg sind, um sie zu reparieren. General Julians Stab hat versucht, örtliche lyranische Transportmittel zu beschlagnahmen anstatt sie anzuwerben, um die verbleibenden Landungsschiffe die ein und zwei noch erforderlichen Sprünge zu bewegen und so die Division auf Mezzana zu vereinen, doch sind die lyranischen Kaufleute bekannt dafür, wie schwierig es ist, sie zu „beschlagnahmen".

Der Sternenbundnachrichtendienst hat unter dem Tisch Berichte erhalten, dass die IIa-Abteilung der 211. Division nicht lebenswichtige Ausrüstung auf dem Schwarzmarkt verkauft, um zu den Geldern zu kommen, die notwendig sind, um ausreichend Transportmittel anzuwerben, doch bislang gab es keine soliden Berichte. Die gestrandeten Bataillone haben Venaria oder Chiavenna nicht verlassen.

18. INFANTERIEDIVISION (Fandango)

Befehlshabender Offizier: Generalmajor Lazarus Parmenter

Die 18. Infanteriedivision ist halb vom LXVII. Korps abgehängt und auf Loburg stationiert, in dem Finger von Welten, den die Freien Welten für sich beanspruchen, der in den weichen Bauch des Lyranischen Commonwealth ragt. Spannungen in diesem Finger sind seit dem Ausbruch des Dritten Versteckten Krieges massiv angestiegen und haben niemals wirklich nachgelassen, nachdem dieser Konflikt zu den fast konstanten Überfällen abgeflaut ist, die bis zum heutigen Tage anhalten.

Fandango ist dafür verantwortlich zu reagieren, wenn auf Welten in Entfernungen von einem Sprung um Loburg der Bedarf nach Gewalt besteht. Fandango ist in das Kommunikationsnetzwerk der im Commonwealth stationierten 13. Armee eingebunden, auch wenn General Parmenters Befehlskette dennoch normal durch General Campbellton und das LXVII. Korps verläuft. Weil sie außerhalb der Welt agieren muss, auf der sie eingesetzt ist, wurden dem Posten der 18. Infanteriedivision ein kleiner Entsatz von Sprungschiffen und zwei Zerstörern aus der Garnisonsflotte zugeteilt.

20. FLOTTE

Die 20. Flotte, die im Jahre 2756 aktiviert worden ist, ist im Augenblick im System von New Earth stationiert, wo sie zusammen mit dem Großteil der 3. Flotte arbeitet. Als jüngste der nummerierten Flotten hat sie noch keine Ehrungen im Kampf erlangt, doch aufgrund der steigenden Spannungen in der ganzen Inneren Sphäre und Peripherie wird erwartet – wird befürchtet – dass eine Gelegenheit nicht in allzu weiter Ferne liegen dürfte.

FÜHRUNG

Admiral Sebastian Groll befehligt die 20. Flotte von der Brücke der SLS *Pashupatinath* aus. Admiral Groll, der ehemalige Stabschef der 9. Flotte, übernahm das Kommando erst vor neun Monaten. Er und sein Stab haben hart daran gearbeitet, die 20. Flotte auf ein Leistungsniveau zu bringen, mit dem sie zufrieden sein können, doch tun sie sich wirklich schwer. Nur die Zusammenarbeit mit der 3. Flotte, die vielleicht die besten Vertreter von mobilen Flottenoperationen in der Sternenbundmarine sind, hat die 20. Marine über die Mindeststandards der Marine hinaus gebracht.

Ein Großteil der Schuld für die vergangenen unterirdischen Leistungen der 20. Flotte kann dem ehemaligen Admiral Terrence Gerhardt gegeben werden, dem vorherigen Kommandeur der Flotte. Er wurde 2763 für ungebührliches Betragen unehrenhaft entlassen und steht immer noch unter Überprüfung wegen Vorteilsnahme und Betrugs.

Admiral Grolls jüngste Bereitschaftsberichte drücken absolutes Vertrauen in seine aktuellen Offiziere aus, außer vielleicht Konteradmiral Gerhard Hastings aus der 2. Division der 204. Aufklärungsschwadron, der einer der wenigen Offiziere aus der Zeit von Gerhardt ist, die noch bei der 20. Flotte verblieben sind. Zwar hat die Militärstaatsanwaltschaft Hastings von jedem Verdacht freigesprochen, doch scheint es, dass Grolls Bereitschaft, ihn stillschweigend zu dulden, langsam abnimmt.

EINSATZ

Die 20. Flotte ist für unabhängige Operationen ausgelegt und wird – mit Ausnahme der 201. Linienschwadron, die gerade noch zusammengestellt wird – zum Training bei New Earth zusammengezogen. Auch wenn Admiral Groll seine Flagge an der SLS *Pashupatinath* wehen lässt, einem Teil von Admiral Caradans 201. Linienschwadron, so wird doch erwartet, dass er sich in ein Hauptquartier auf dem Boden zurückzieht, sobald die 20. Flotte den aktiven Dienst aufnimmt. Gerüchte in der Flotte besagen, dass die 20. Flotte an die taurische Grenze versetzt werden soll, was dadurch, dass Admiral Groll ein Stabskontingent nach Tentativa entsandt hat, nur bekräftigt wird.

In der Praxis wird erwartet, dass die 20. Flotte funktionieren wird wie die anderen unabhängigen Flotten. Sie soll ihre Stärke in Gruppen von Schwadronsstärke über mehrere Systeme verteilen. Bedenkt man die einst mächtige Marine, die das Konkordat aufgebaut hat, ist es das institutionelle Gedächtnis, das die SBVS-Marine zwingt, den Tauriern beträchtliche Aufmerksamkeit zukommen zu lassen.

HEIMATHAFEN

Der aktuelle Heimathafen der 20. Flotte ist Station Alpha im System von New Earth, zumindest solange sie mit der 3. Flotte zusammenarbeitet. New Earth ist die Heimat des Hauptquartiers der Berufsheeresabteilung der SBVS und eine der Kernwelten der Hegemonie. Somit bietet sie eine Vielzahl von Trainingssituationen, vom Konvoischutz bis hin zu Überfallangriffen und planetaren Angriffen.

201. LINIENSCHWADRON (Gust Front)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Susan Caradan

Die 201. Linienschwadron ist die primäre Angriffsschwadron der 20. Flotte. Vizeadmiral Caradan und ihr Stab haben die vier Divisionen der Schwadron im Lauf des letzten Jahres zu einer genau abgestimmten Maschine gedrillt. Sie führt monatliche Übungen mit Schwadronen der 3. Flotte bei New Earth durch.

Hervorstechendes Merkmal der 201. ist Konteradmirals Chien-wei Laos 3. Kampfkreuzerdivision, die von ihrem Flaggschiff, der SLS *Cottonmouth*, angeführt wird. In Schwadronsübungen übernimmt Admiral Caradan der 3. regelmäßig die Aufgabe des Aggressors, so dass die beiden anderen Divisionen sich mit der 3. messen müssen.

202. LINIENSCHWADRON (Die Stand-Ins)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Clarence da Rosa

Admiral da Rosas Kommando besteht im Augenblick nur auf dem Papier. Die Schiffe werden noch von anderen Posten umgeleitet und müssen sich erst noch bei New Earth versammeln. Nur sein Flaggschiff, die SLS *Intolerant* der *McKenna*-Klasse, ist bereits anwesend, doch hat er die 3223. Zerstörerflottille als Schutzschirm mitgebracht.

Auch wenn noch die Schiffe fehlen, arbeiten da Rosa und sein Stab jetzt schon die Stabsprobleme ab. Admiral Groll hat Admiral Caradan angewiesen, da Rosa kurzfristig das Kommando über einige Schiffe der 201. Schwadron zu verleihen, um Drills unter realen Bedingungen durchführen zu können. Alle Schiffe der 202. sollen spätestens im Dezember 2764 eintreffen, und Admiral da Rose möchte eindeutig für seine Schiffe bereit sein, wenn sie ankommen.

203. HETZSCHWADRON (Banshee-Wind)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Constance Hensleigh

Der Banshee-Wind stellt Admiral Grolls größtes Problem dar; bis sie der 203. Hetzschwadron zugeteilt worden sind, haben keine der verschiedenen Divisionen und Flottillen jemals zusammengearbeitet. 60 Prozent von Admiral Hensleighs Schiffen wurden aus der Reserveflotte herangezogen und das Operationstempo der 20. Flotte stellt für sie einen großen Schock dar.

Die Ausnahme ist Kommodore Vicenzo Herras' 34. Kreuzerflottille, die SLS *Houten* und SLS *Fearless*, beides Schiffe der *Luxor*-Klasse. In Übungen haben diese beiden Schiffe regelmäßig größere, schnellere Gegner angegriffen und zerstört.

204. AUFKLÄRUNGSSCHWADRON (Die Spritely Eyes)

Befehlshabender Offizier: Vizeadmiral Lester Winchester

Wie die meisten Aufklärungsschwadronen haben Admiral Winchesters Spritely Eyes einen großen Teil ihres Trainings außerhalb des Systems von New Earth verbracht und versucht, die Sicherheit des Systems zu durchdringen. Aufgrund des WVS von New Earth – das zweitbeste nach dem Reagan-System von Terra – hatten sie nur wenig Erfolg, doch Admiral Winchester glaubt – mit Admiral Grolls voller Unterstützung – dass das beste Training das ist, das gegen die besten Gegner durchgeführt wird, die man finden kann.

A. KERENSKY
OUR RIGHTS

REGELANHANG

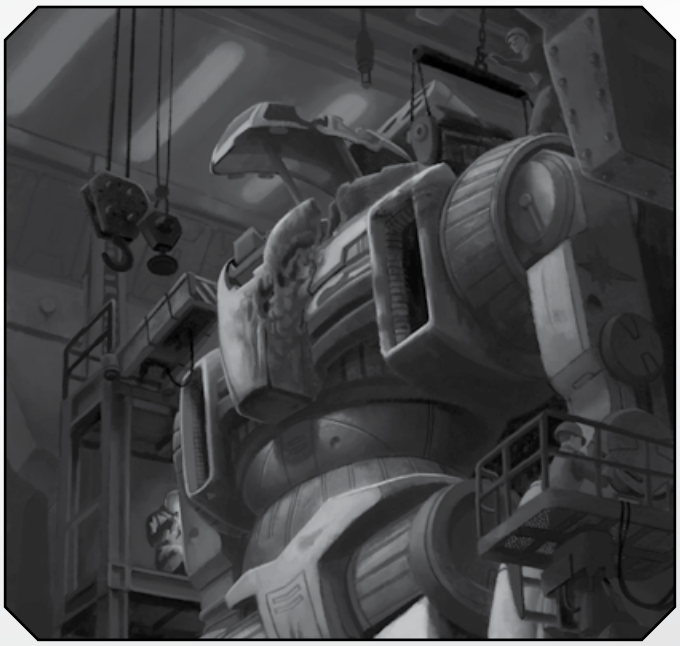
ZUFÄLLIGE ZUTEILUNGSTABELLEN

Zufällige Zuteilungstabellen sind darauf ausgelegt, Spieler zu unterstützen, die schnell vielseitige Streitmächte für ihr Spiel erstellen wollen. Sie können auch verwendet werden, um die wahrscheinliche Ausrüstung der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte während des Zeitalters der Amaris-Revolte zu ermitteln. Die Spieler müssen diese Tabellen nicht verwenden. Sie können allerdings in einer Notsituation außerordentlich nützlich sein. Wenn sie verwendet werden, ersetzen die folgenden Tabellen und Regeln die, die in den Grundregelwerken vorgestellt wurden, wie in *Total Warfare* und *A Time of War*.

EINSATZ DER ZUFÄLLIGEN ZUTEILUNGSTABELLEN

Die hier vorgestellten Zufälligen Zuteilungstabellen sind weitaus umfassender als die, die in den Grundregelwerken zu finden sind. Sie sollen die verschiedenen Stufen von Ausrüstungsqualität und Ausrüstungstypen abbilden, die Truppen abhängig von ihrem Prestige, ihrer Verlässlichkeit und so weiter im Einsatz haben können.

Um diese erweiterten Zufälligen Zuteilungstabellen zu verwenden, muss die passende Ausrüstungsstufe für die Streitmacht ermittelt werden, die erstellt werden soll. Diese basiert auf dem Aufmarschgebiet der Einheit, wie es in den Aufmarschkarten gezeigt ist (siehe die farbigen Karten im Anhang). Dann wird die Allgemeine Ausrüstungsstufen-Tabelle zu Rate gezogen, nachdem der für den Streitmachttyp und seine Ausrüstungsstufe angemessene Modifikator auf den Wurf mit 2W6 aufgeschlagen wurde um die zu benutzenden Einheiten zu bestimmen.



SBVS-AUSRÜSTUNGSSTUFEN

Nach zweihundert Jahren zentralisierter Ausrüstungs- und Logistikverwaltung hat die Armee des Sternenbunds ein starkes logistisches System entwickelt, das die politische Vorzugsbehandlung, die man in den Heeren der modernen Nachfolgehäuser so oft findet, fast vollständig ausgeschaltet hat. Mit wenigen Ausnahmen wurden die Versorgungszuteilungen von den Bedürfnissen einer Einheit abhängig gemacht, nicht von ihrem Stammbaum. Einheiten, die oft harte Gefechte erlebten, hatten die besten Versorgungslinien und die neueste Ausrüstung, während von Garnisonseinheiten erwartet wurde, sich mehr auf die örtliche Ausrüstung zu verlassen. Selbst Königliche Einheiten erhielten mit größerer Wahrscheinlichkeit Ausrüstung niedrigerer Qualität, wenn sie an einem nicht kritischen Posten stationiert waren. Natürlich wurde die Terranische Hegemonie immer als kritischer Posten wahrgenommen.

Als Ergebnis basiert die Ausrüstungsstufe einer Einheit vor allem darauf, wo die Einheit stationiert ist. Um die Ausrüstungsstufe einer Einheit zu bestimmen, wird in der SBVS-Ausrüstungstabelle nachgeschlagen. Wenn es in der Beschreibung einer Einheit nicht anders angegeben ist, wird diese Tabelle verwendet, um die Buchstaben-Einordnung der Einheit für die Ausrüstungsstufe zu erhalten.

Wenn die Basis-Ausrüstungsstufe für die Einheit bestimmt wurde, konsultiert man die Modifikator-Tabelle für Zufällige Zuweisungstabellen, um zu sehen, ob für die Einheit noch zusätzliche Modifikatoren gelten. Diese Modifikatoren verändern den Bonus auf die Ausrüstungsstufe. Wenn der endgültige Modifikator ermittelt ist, würfelt auf der entsprechenden Zufälligen Zuweisungstabelle.

SBVS-AUSRÜSTUNGSSTUFE

	Technologieniveau	Bonus*
A	Heimatgarnisons-Welt der Einheit liegt in der Terranischen Hegemonie	+8
B	Heimatgarnisons-Welt der Einheit liegt in den Mitgliedsstaaten Draconis-Kombinat oder Konföderation Capella	+6
C	Heimatgarnisons-Welt der Einheit liegt in den Mitgliedsstaaten Vereinigte Sonnen, Lyranisches Commonwealth	+4
D	Heimatgarnisons-Welt der Einheit liegt im Mitgliedsstaat Liga Freier Welten	+2
F	Heimatgarnisons-Welt der Einheit liegt in einer beliebigen Peripherieregion	+0

* Der maximale mögliche Bonus, inklusive Modifikatoren für Zufällige Zuweisungstabellen, liegt bei +10. Sollte der Modifikator größer ausfallen, wird er dennoch als +10 gewertet.

MODIFIKATOREN FÜR ZUFÄLLIGE ZUWEISUNGSTABELLEN

Position	Bonus
Einheit ist aktuell in einem aktiven Gefechtsgebiet stationiert†	+2
Einheit ist im Inneren Ring eines Mitgliedsstaats stationiert	+2
Einheit erscheint auf der Liste der Mars-Olympiade	+2
Einheit ist ein Unabhängiges Regiment	+2
Einheit hat keinen offiziellen Spitznamen	–1*

* Inoffizielle Spitznamen erscheinen in der Beschreibung einer Einheit im Feldhandbuch kursiv.
† Das Taurus-Konkordat und das Magistrat Canopus galten nach 2765 als aktive Gefechtsgebiete.

BERUFSHEER-MECHS

Wurf	Leichte BattleMechs	Mittelschwere BattleMechs	Schwere BattleMechs	Überschwere BattleMechs
1	HNT–151 Hornet [20] (3039)	CDA-2A Cicada [40] (3039)	OSR-2C Ostroc [60] (3039)	VTR-9B Victor [80] (3039)
2	FS9-H Firestarter [35] (3039)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)	WHM-6R Warhammer [70] (3039)	GOL–1H Goliath [80] (3039)
3	STG-3G Stinger [20] (3039)	CLNT-2-3T Clint [40] (3039)	CPLT-C1 Catapult [65] (3039)	LGB-7Q Longbow [85] (3058U-I)
4	FLC-4N Falcon [30] (3039)	WTH–1S Whitworth [40] (3039)	TDR-5S Thunderbolt [65] (3039)	BLR–1G BattleMaster [85] (3039)
5	THE-N Thorn [25] (3050)	KY2-D-02 Kyudo [45] (3075)	ON1-K Orion [75] (3039)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)
6	STG-3R Stinger [20] (3039)	ASN-21 Assassin [40] (3039)	CHP–1N Champion [60] (3050)	EMP-5A Emperor [90] (3058U-C)
7	WSP–1A Wasp [20] (3039)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039)	ARC-2R Archer [70] (3039)	STK-3F Stalker [85] (3039)
8	LCT–1V Locust [20] (3039)	DV-6M Dervish [55] (3039)	MAD–1R Marauder [75] (3075)	STC-2C Striker [80] (3058U-C)
9	HER–1S Hermes [30] (3050)	STN-3L Sentinel [40] (3050)	GLT-3N Guillotine [75] (3050)	THG–11E Thug [80] (3050)
10	PNT-8Z Panther [35] (3039)	GRF–1N Griffin [55] (3039)	BL-6-KNT Black Knight [75] (3050)	PLG–1N Pillager [100] (3058U-C)
11	HSR-200-D Hussar [30] (3050)	WVE-5N Wyvern [45] (3050)	LNC25-01 Lancelot [60] (3050)	LGB-7Q Longbow [85] (3058U-I)
12	SDR-5V Spider [30] (3039)	PXH-2 Phoenix Hawk [45] (3085-PP)	FLS-8K Flashman [75] (3050)	KGC-000 King Crab [100] (3050)
13	MCY-99 Mercury [20] (3050)	CRB-27 Crab [50] (3050)	CRD-2R Crusader [65] (3075)	CRK-5003–1 Crockett [85] (3050)
14	MON-66 Mongoose [25] (3050)	WVR-6R Wolverine [55] (3039)	EXT-4D Exterminator [65] (3050)	PLG-3Z Pillager [100] (3058U-C)
15	NTK-2Q Night Hawk [35] (3058U-C)	KTO–19 Kintaro [55] (3050)	BMB–12D Bombardier [65] (3050)	HGN-732 Highlander [90] (3050)
16	TLN-5V Talon [35] (3058U-C)	LNX-9Q Lynx [55] (3058U-C)	ST-8A Shootist [70] (3058U-C)	AS7-D Atlas [100] (3039)
17	FLC-4N Falcon [30] (3039)	GRF-2N Griffin [55] (Klondike)	WHM-6Rb Warhammer [70] (3075)	HGN-732 Highlander [90] (3050)
18	FFL-3A Firefly [30] (Klondike)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)	BL-6-KNT Black Knight [75] (3050)	KGC-000 King Crab [100] (3050)
19	JVN–10N Javelin [30] (3039)*	OSP–15 Osprey [55] (3085-CE)*	EXC-B2 Excalibur [70] (3058U-C) PLG-3Z	PLG-3Z Pillager [100] (3058U-C)
20	OTT-7Jb Ostscout [35] (3075)*	SHD-2Hb Shadow Hawk [55] (Klondike)*	FLS-8K Flashman [75] (3050)	EMP-6A Emperor [90] (3058U-C)
21	LCT–1Vb Locust [20] (Klondike)*	CRB-27b Crab [50] (3075)*	CHP–1N2 Champion [60] (3050)	HGN-732b Highlander [90] (3075)
22	THE-Nb Thorn [25] (Klondike)*	GLH–1D Galahad [50] (3075)*	CPLT-C1b Catapult [65] (3039)	BLR–1Gc BattleMaster [85] (3075)

KÖNIGLICHE MECHS

Wurf	Leichte BattleMechs	Mittelschwere BattleMechs	Schwere BattleMechs	Überschwere BattleMechs
1	FS9-H Firestarter [35] (3039)	DV-6M Dervish [55] (3039)	ON1-K Orion [75] (3039)	CP–10-HQ Cyclops [90] (3039)
2	MCY-99 Mercury [20] (3050)	HBK-4G Hunchback [50] (3039)	GLT-3N Guillotine [75] (3050)	HGN-732 Highlander [90] (3050)
3	STG-3Gb Stinger [20] (Klondike)	PXH–1 Phoenix Hawk [45] (3039)	BL-6-KNT Black Knight [75] (3050)	KGC-000 King Crab [100] (3050)
4	MON-66 Mongoose [25] (3050)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039)	CPLT-C1b Catapult [65] (3039)	AWS-8Q Awesome [80] (3039)
5	HSR-200-D Hussar [30] (3050)	HOP-4B Hoplite [55] (3050)	MAD–1R Marauder [75] (3075)	CRK-5003–1 Crockett [85] (3050)
6	OTT-7Jb Ostscout [35] (3075)	KY2-D-02 Kyudo [45] (3075)	LNC25-01 Lancelot [60] (3050)	LGB-7Q Longbow [85] (3058U-C)
7	THE-Nb Thorn [25] (Klondike)	WVE-5N Wyvern [45] (3050)	CHP–1Nb Champion [60] (3075)	STK-3Fb Stalker [85] (Klondike)
8	FFL-3A Firefly [30] (Klondike)	WVR-6R Wolverine [55] (3039)	WHM-6Rb Warhammer [70] (3075)	THG–11E Thug [80] (3050)
9	TLN-5V Talon [35] (3058U-C)	CRB-27 Crab [50] (3050)	FLS-8K Flashman [75] (3050)	EMP-6A Emperor [90] (3058U-C)
10	LCT–1Vb Locust [20] (Klondike)	WVE-5Nb Wyvern [45] (3075)	CRD-2R Crusader [65] (3075)	PLG-3Z Pillager [100] (3058U-C)
11	NTK-2Q Night Hawk [35] (3058U)	CRB-27b Crab [50] (3075)	EXT-4Db Exterminator [65] (3075)	CRK-5003–1b Crockett [85] (Klondike)
12	HER–1Sb Hermes [30] (Klondike)	LNX-9Q Lynx [55] (3058U-C)	EXC-B2b Excalibur [70] (3075)	HGN-732b Highlander [90] (3075)
13	STG-3Gb Stinger [20] (Klondike)	KTO–19b Kintaro [55] (3075)	TDR-5Sb Thunderbolt [65] (Klondike)	BLR–1Gb BattleMaster [85] (3075)
14	MON-66b Mongoose [25] (3075)	GRF-2N Griffin [55] (Klondike)	OSR-2Cb Ostroc [60] (3075)	KGC-000b King Crab [100] (3075)
15	HSR-200-Db Hussar [30] (3075)	PXH–1b Phoenix Hawk [45] (3075)	ARC-2Rb Archer [70] (Klondike)	THG–11Eb Thug [80] (3075)
16	THE-Nb Thorn [25] (Klondike)	STN-3Lb Sentinel [40] (Klondike)	BL-6b-KNT Black Knight [75] (3050)	RFL-3N-2 Rifleman II [80] (3075)
17	TLN-5W Talon [35] (3058U-C)	SHD-2Hb Shadow Hawk [55] (Klondike)	EXC-B2b Excalibur [70] (3075)	SPT-N1 Spartan [80] (3058U-C)
18	LCT–1Vb Locust [20] (Klondike)	LNX-9Q Lynx [55] (3058U-C)	GLH-2D Galahad [60] (3075)	BLR–1Gbc BattleMaster [85] (3075)
19	OTT-7Jb Ostscout [35] (3075)*	OSP–15 Osprey [45] (3085-CE)*	MAD-2R Marauder [75] (3075)	AS7-D-H Atlas II [100] (3075)
20	MCY-99 Mercury [20] (3050)*	CRB-27b Crab [50] (3075)*	WHM-7A Warhammer [70] (Klondike)	SPT-N2 Spartan [80] (3058U-C)
21	NTK-2Q Night Hawk [35] (3058U-C)*	PXH–1b Phoenix Hawk [45] (3075)*	CTS-6X Cestus [65] (3058U-C)	KGC-010 King Crab [100] (3039)
22	SPR-4F Spector [35] (3058U-C)*	WVE-5Nb Wyvern [45] (3075)*	EXT-4C Exterminator [65] (3050)	NSR-9J Nightstar [95] (3058U-C)

* Der Spieler darf jeden FlugMech dieser Gewichtsklasse auswählen, anstatt das erwürfelte Ergebnis zu wählen.

BERUFSHEER-FAHRZEUGE

Wurf	Leichte Fahrzeuge	Mittelschwere Fahrzeuge	Schwere Fahrzeuge	Überschwere Fahrzeuge
1	*Ignis*-Panzer [30] (3075)	*Korvin*-Panzer KRV-3 [50] (3075)	*Bulldog*-Panzer [60] (3039)	*Alacorn*-Panzer Mk III [95] (3058U-C)
2	Schwebe-Transportpanzer (KSR) [10] (3039)	*Condor*-Schwebepanzer [50] (3039)	*Marsden*-Panzer II-A [60] (3075)	*Mobiler Long Tom* [95] (3039)
3	*Packrat*-LSPF PKR-T5 [20] (3039)	*Prowler*-Geländefahrzeug [55] (3085-CE)	AK/2- Träger [60] (3039)	Rhino-Panzer (MG) [80] (3050)
4	Schwebe-Transportpanzer [10] (3039)	*Zephyr*-Schwebepanzer (KSR2) [40] (3050)	*Merkava*-Panzer Mk VIII [75] (3075)	*Fury*-Panzer II [80] (3050)
5	*Skulker*-Radaufklärungspanzer [20] (3039)	*Sabaku-Kaze*-Schwebepanzer [50] (3075)	Thumper-Artilleriefahrzeug [60] (3075)	*Puma*-Panzer PAT-005 [95] (3050)
6	Schwerer Ketten-Transportpanzer [25] (3060)	*Goblin*-Panzer [45] (3039)	KSR- Träger [60] (3039)	*Rhino*-Panzer (SL) [80] (3050)
7	Ketten-Transportpanzer (LSR) [10] (3039)	Tiger-Panzer T–12 [55] (RW)	*Bulldog*-Panzer [60] (3039)	*Alacorn*-Panzer Mk IV [95] (3058U-C)
8	*Nightshade*-Senkrechtstarter [25] (3050)	LTV-4-Schwebepanzer [50] (PrimitivesV2)	*Marksman*-Artilleriefahrzeug [65] (3050)	*Alacorn*-Panzer Mk III [95] (3058U-C)
9	*J.-Edgar*-Schwebepanzer [25] (3039)	*Condor*-Schwebepanzer [50] (3039)	Gallant-Stadtkampfpanzer [70] (RW)	Rhino-Panzer [80] (3050)
10	*Packrat*-LSPF PKR-T5 [20] (3039)	Turhan-UBF [50] (3075)	LSR-Träger [60] (3039)	Puma-Panzer PAT-005 [95] (3050)
11	Galleon-Panzer GAL–100 [30] (3058U-I)	Zephyr-Schwebepanzer [40] (3050)	Manticore-Panzer [60] (3039)	Fury-Panzer II [80] (3050)
12	Ripper-Senkrechtstarter [10] (3050)	Chaparral-Artilleriepanzer [50] (3050)	Magi-ISF [75] (3050)	Mobiler Long Tom [95] (3039)
13	Beagle-Schwebepanzer [15] (3050)	Maxim-Schwebetransporter [50] (3039)	Von- Luckner-Panzer VNL-K65N [75] (3075)	Puma-Panzer PAT-005 [95] (3050)
14	Gabriel-Aufklärungs-Luftkissenfahrzeug [5] (3050)	Zephyr-Schwebepanzer [40] (3050)	Schwerer Padilla Artilleriepanzer [75] (3058U-C)	Fury-Panzer II [80] (3050)
15	Lightning-Attack-Luftkissenfahrzeug [35] (3050)	Kanga-Sprungpanzer [50] (3050)	Demon-Panzer [60] (3050)	Alacorn-Panzer Mk VI [95] (3058U-C)
16	Cyrano-Kampfhubschrauber [30] (3050)	Turhan-UBF [50] (3075)	Burke-Panzer [75] (3050)	Rhino-Panzer (ML) [80] (3050)
17	Maultier-Schwebetransportpanzer [15] (3058U-C)	Chaparral-Artilleriepanzer [50] (3050)	Von-Luckner-Panzer (Sternenbund) [75] (Klondike)	Puma-Panzer PAT-005 [95] (3050)
18	Chevalier-Panzer [35] (3060)	Goblin-Panzer (KSR) [45] (3039)	LSR-Träger [60] (3039)	Rhino-Panzer (MG) [80] (3050)
19	Cobra-Transportsenkrechtstarter [30] (3075)	Tiger-Panzer T–12 [55] (RW)	Manticore-Panzer [60] (3039)	Mobiler Long Tom [95] (3039)
20	Rotunda-Scoutfahrzeug RND-J–1–11 [20] (3050)	Zephyr-Schwebepanzer (Königlich) [40] (3075)	Demon-Panzer (Königlich) [60] (3075)	Puma-Panzer PAT-005b [80] (3075)
21	Lightning-Attack-Luftkissenfahrzeug [35] (3050)	Kanga-Sprungpanzer [50] (3050)	Manticore-Panzer [60] (3039)	Rhino-Panzer (Königlich) [80] (3075)
22	Ripper-Senkrechtstarter (Königlich) [10] (3075)	Goblin-Panzer [45] (3039)	Von- Luckner-Panzer (Königlich) [75] (Klondike)	Alacorn-Panzer Mk VI [95] (3058U-C)

KÖNIGLICHE FAHRZEUGE

Wurf	Leichte Fahrzeuge	Mittelschwere Fahrzeuge	Schwere Fahrzeuge	Überschwere Fahrzeuge
1	Packrat-LSPF PKR-T5 [20] (3039)	Thor-Artilleriefahrzeug [55] (3050)	Gallant-Stadtkampfpanzer [70] (RW)	Rhino-Panzer (SL) [80] (3050)
2	Chevalier-Panzer [35] (3060)	Chaparral-Artilleriepanzer (KSR4) [50] (3050)	KSR-Lafette [60] (3039)	Mobile Long Tom [95] (3039)
	KSR-Träger [60] (3039)	Mobiler Long Tom [95] (3039)	Von Luckner Tank VNL-K65N [75] (3075)	Fury Tank (Original) [80] (3050)
3	Lightning-Attack-Luftkissenfahrzeug [35] (3050)	Zephyr-Schwebepanzer [40] (3050)	Von-Luckner-Panzer VNL-K65N [75] (3075)	Fury-Panzer (Original) [80] (3050)
4	Cyrano-Kampfhubschrauber [30] (3050)	LTV-4-Schwebepanzer [50] (PrimitivesV2)	Burke-Panzer [75] (3050)	Puma-Panzer PAT-005 [95] (3050)
5	Cobra-Transportsenkrechtstarter [30] (3075)	Condor-Schwebepanzer [50] (3039)	Marksman-Artilleriefahrzeug [65] (3050)	Rhino-Panzer (MG) [80] (3050)
6	J.-Edgar-Hovertank [25] (3039)	Tiger-Panzer T–12 [55] (RW)	Bulldog-Panzer [60] (3039)	Rhino-Panzer (ML) [80] (3050)
7	Galleon-Panzer GAL–100 [30] (3058U-I)	Goblin-Panzer [45] (3039)	Manticore-Panzer [60] (3039)	Fury-Panzer (Original) [80] (3050)
8	Beagle-Luftkissenscoutfahrzeug [15] (3050)	Thor-Artilleriefahrzeug [55] (3050)	Magi-ISF [75] (3050)	Puma-Panzer PAT-005 [95] (3050)
9	Gabriel-Aufklärungs-Luftkissenfahrzeug [5] (3050)	Zephyr-Schwebepanzer [40] (3050)	Von-Luckner-Panzer (Sternenbund) [75] (Klondike)	Fury-Panzer (Königlich) [80] (3075)
10	Ripper-Senkrechtstarter (Königlich) [10] (3075)	Chaparral-Artilleriepanzer [50] (3050)	LSR-Träger [60] (3039)	Puma-Panzer PAT-005 [95] (3050)
11	Lightning-Attack-Luftkissenfahrzeug (Königlich) [35] (3075)	Zephyr-Schwebepanzer (Königlich) [40] (3075)	Demon-Panzer (Königlich) [60] (3075)	Rhino-Panzer (Königlich) [80] (3075)
12	Maultier-Schwebetransportpanzer [15] (3058U-C)	Maxim-Schwebetransporter [50] (3039)	Schwerer Padilla Artillerie-Panzer [75] (3058U-C)	Mobiler Long Tom [95] (3039)
13	Nightshade-Senkrechtstarter (Königlich) [25] (3075)	Kanga Sprung-Panzer [50] (3050)	Burke-Panzer (Königlich) [75] (Klondike)	Alacorn-Panzer Mk VI [95] (3058U-C)
14	Schwerer Schwebetransportpanzer (LSR) [25] (3060)	Turhan-UKF [50] (3075)	Von Luckner Tank (Royal) [75] (Klondike)	Puma Tank PAT-005b [80] (3075)
	Von-Luckner-Panzer (Sternenbund) [75] (Klondike)	Rhino-Panzer (Königlich) [80] (3075)	Padilla Heavy Artillery Tank [75] (3058U-C)	Alacorn Tank Mk VI [95] (3058U-C)
15	Cyrano-Kampfhubschrauber (Königlich) [30] (3075)	Zephyr-Schwebepanzer (Königlich) [40] (3075)	Von-Luckner-Panzer (Königlich) [75] (Klondike)	Puma-Panzer PAT-005b [80] (3075)
16	Lightning-Attack-Luftkissenfahrzeug (Königlich) [35] (3075)	Kanga Jump-Panzer [50] (3050)	Schwerer Padilla Artillerie-Panzer [75] (3058U-C)	Alacorn-Panzer Mk VI [95] (3058U-C)
17	Maultier-Schwebetransportpanzer [15] (3058U-C)	Maxim-Schwebetransporter [50] (3039)	Demon-Panzer (Königlich) [60] (3075)	Puma-Panzer PAT-005b [80] (3075)
18	Gabriel-Aufklärungs-Luftkissenfahrzeug [5] (3050)	Chaparral-Artilleriepanzer [50] (3050)	LSR-Träger [60] (3039)	Rhino-Panzer (Königlich) [80] (3075)
19	Beagle-Luftkissenscoutfahrzeug [15] (3050)	Tiger-Panzer T–12 [55] (RW)	Burke-Panzer (Königlich) [75] (Klondike)	Mobiler Long Tom [95] (3039)
20	Cyrano-Kampfhubschrauber (Königlich) [30] (3075)	Zephyr-Schwebepanzer (Königlich) [40] (3075)	Demon-Panzer (Königlich) [60] (3075)	Alacorn-Panzer Mk VI [95] (3058U-C)
21	Rotunda-Scoutfahrzeug RND-J-1-11 [15] (3050)	Goblin-Panzer (KSR) [45] (3039)	Von-Luckner-Panzer (Königlich) [75] (Klondike)	Rhineo-Panzer [80] (3075)
22	Lightning-Attack-Luftkissenfahrzeug (Königlich) [35] (3075)	Zephyr-Schwebepanzer (Königlich) [40] (3075)	Burke-Panzer (Königlich) [75] (Klondike)	Alacorn-Panzer Mk VI [95] (3058U-C

BERUFSHEER-LUFT-/RAUMEINHEITEN

Wurf	Leichte Jäger	Mittelschwere Jäger	Schwere Jäger	Landungsschiffe
1	SB-26 Sabre [25] (3075)	SL-25 Samurai [50] (3039)	HMR-HD Hammerhead [75] (3050)	Jumbo [14800] (RW)
2	CNT–1D Centurion [30] (3075)	SL-25 Samurai [50] (3039)	EGL-R6 Eagle [75] (3075)	Danias [3200] (JS:B)
3	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039)	HCT-213D Hellcat [60] (3075)	RPR–101 Rapier [85] (3050)	Aqueduct Liquid Carrier [45000] (MPS)
4	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039)	HCT-213S Hellcat [60] (3075)	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	Buccaneer [3500] (3057)
5	CNT–1D Centurion [30] (3075)	HCT-213R Hellcat [60] (3075)	STU-K5 Stuka [100] (3039)	Mule [11200] (3057)
6	F–10 Cheetah [25] (3039)	F-90 Stingray [60] (3039)	THB-D36 Thunderbird [100] (3075)	Intruder [3000] (3057)
7	SB-27 Sabre [25] (3075)	LTN-G15 Lightning [50] (3075)	HMR-HD Hammerhead [75] (3050)	Fury [1900] (3057)
8	THK-63 Tomahawk [45] (3050)	SL-25 Samurai [50] (3039)	HMR-HE Hammerhead [75] (3050)	Colossus (Standard) [15000] (3075)
9	ZRO–114 Zero [35] (3050)	HCT-213 Hellcat [60] (3075)	EGL-R6 Eagle [75] (3075)	Triumph [8600] (3075)
10	RGU–133E Rogue [40] (3050U)	GTHA-500 Gotha [60] (3050)	RPR–100 Rapier [85] (3050)	Dictator [9000] (3075)
11	TRN-3T Trident [20] (3050)	IRN-SD1 Ironsides [65] (3050)	STU-K5 Stuka [100] (3039)	Leopard [1900] (3057)
12	SPD-502 Spad [30] (3050U)	GTHA-500 Gotha [60] (3050)	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	Lion [7300] (3057)
13	SWF-606 Swift [25] (3050)	HCT-213B Hellcat II [50] (3050)	HMR-HD Hammerhead [75] (3050)	Fortress [6000] (3057)
14	THK-63 Tomahawk [45] (3050)	IRN-SD2 Ironsides [65] (3050)	AHB-443 Ahab [90] (3050)	Titan [12000] (3057)
15	ZRO–114 Zero [35] (3050)	LTN-G15b Lightning [50] (Klondike)	THB-D36 Thunderbird [100] (3075)	Achilles [4500] (3057)
16	SB-27b Sabre [25] (Klondike)	IRN-SD1 Ironsides [65] (3050)	RPR–101 Rapier [85] (3050)	Leopard CV [1900] (3057)
17	RGU–133E Rogue [40] (3050U)	GTHA-500 Gotha [60] (3050)	AHB-443 Ahab [90] (3050)	Pentagon (Standard) [4000] (3075)
18	TRN-3T Trident [20] (3050)	HCT-213B Hellcat II [50] (3050)	RPR–100 Rapier [85] (3050)	Titan [12000] (3057)
19	SPD-502 Spad [30] (3050U) *	HCT-214 Hellcat II [50] (3050) *	HMR-HD Hammerhead [75] (3050)	Elephant (Standard) [15000] (3075)
20	THK-63 Tomahawk [45] (3050) *	GTHA-500b Gotha [60] (3075) *	HMR-HE Hammerhead [75] (3050)	Achilles [4500] (3057)
21	RGU–133Eb Rogue [40] (3075) *	GTHA-500b Gotha [60] (3075) *	RPR–100b Rapier [85] (3075)	Pentagon (Standard) [4000] (3075)
22	TRN-3Tb Trident [20] (3075)*	HCT-214 Hellcat II [50] (3050) *	AHB-443b Ahab [90] (3075)	Titan [12000] (3057)

KÖNIGLICHE LUFT-/RAUMEINHEITEN

Wurf	Leichte Jäger	Mittelschwere Jäger	Schwere Jäger	Landungsschiffe
1	SB-27 Sabre [25] (3075)	HCT-213 Hellcat [60] (3075)	AHB-443 Ahab [90] (3050)	Jumbo [14800] (RW)
2	RGU–133E Rogue [40] (3050U)	HCT-213B Hellcat II [50] (3050)	HMR-HE Hammerhead [75] (3050)	Danias [3200] (JS:B)
3	ZRO–114 Zero [35] (3050)	GTHA-500 Gotha [60] (3050)	RPR–101 Rapier [85] (3050)	Aqueduct Liquid Carrier [45000] (MPS)
4	RGU–133F Rogue [40] (3050)	IRN-SD1 Ironsides [65] (3050)	HMR-HD Hammerhead [75] (3050)	Buccaneer [3500] (3057)
5	THK-63 Tomahawk [45] (3050)	F-90 Stingray [60] (3039)	AHB-443 Ahab [90] (3050)	Mule [11200] (3057)
6	SPD-502 Spad [30] (3050U)	HCT-213 Hellcat [60] (3075)	RPR–100 Rapier [85] (3050)	Intruder [3000] (3057)
7	SB-27b Sabre [25] (Klondike)	IRN-SD1 Ironsides [65] (3050)	THB-D36 Thunderbird [100] (3075)	Gazelle [2900] (3057)
8	TRN-3T Trident [20] (3050)	HCT-213B Hellcat II [50] (3050)	STU-K5 Stuka [100] (3039)	Colossus (ERPPC) [15000] (3075)
9	RGU–133E Rogue [40] (3050U)	GTHA-500 Gotha [60] (3050)	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	Triumph [8600] (3075)
10	ZRO–114 Zero [35] (3050)	LTN-G15b Lightning [50] (Klondike)	HMR-HDb Hammerhead [75] (3075)	Overlord [9700] (3057)
11	THK-63b Tomahawk [45] (3075)	GTHA-500b Gotha [60] (3075)	AHB-443b Ahab [90] (3075)	Confederate [1900] (3057)
12	SWF-606 Swift [25] (3050)	IRN-SD1b Ironsides [65] (3075)	STU-K5b Stuka [100] (Klondike)	Union [3600] (3057)
13	SPD-503 Spad [30] (3050)	SL-26 Samurai [50] (3039)	RPR–100b Rapier [85] (3075)	Fortress [6000] (3057)
14	RGU–133Eb Rogue [40] (3075)	HCT-214 Hellcat II [50] (3050)	THB-D46 Thunderbird [100] (3075)	Titan [12000] (3057)
15	TRN-3Tb Trident [20] (3075)	IRN-SD1b Ironsides [65] (3075)	RPR-200 Rapier [85] (3050)	Achilles [4500] (3057)
16	ZRO–116b Zero [35] (Klondike)	GTHA-500b Gotha [60] (3075)	HMR-HDb Hammerhead [75] (3075)	Titan [12000] (3057)
17	S-28 Sabre [25] (3075)	HCT-213C Hellcat II [50] (Klondike)	AHB-443b Ahab [90] (3075)	Pentagon (ERPPC) [4000] (3075)
18	THK-63b Tomahawk [45] (3075)	SL-26 Samurai [50] (3039)	CHP-W5b Chippewa [90] (Klondike)	Titan [12000] (3057)
19	SPD-503 Spad [30] (3050)*	GTHA-500b Gotha [60] (3075) *	STU-K5b Stuka [100] (Klondike)	Elephant (ERPPC) [15000] (3075)
20	S-28 Sabre [25] (3075) *	HCT-213C Hellcat II [50] (Klondike)*	THB-D46 Thunderbird [100] (3075)	Achilles [4500] (3057)
21	ZRO–116b Zero [35] (Klondike) *	GTHA-500b Gotha [60] (3075) *	HMR-HDb Hammerhead [75] (3075)	Pentagon (ERPPC) [4000] (3075)
22	THK-63b Tomahawk [45] (3075) *	IRN-SD1b Ironsides [65] (3075) *	AHB-443b Ahab [90] (3075)	Titan [12000] (3057)

* Der Spieler darf jeden FlugMech dieser Gewichtsklasse auswählen, anstatt das erwürfelte Ergebnis zu wählen.

EINHEITEN-SPEZIALREGELN

Spieler können diese Ergänzungsregeln in ihren *BattleTech*-Spielen verwenden.

1. ARMEE

191. Königliche BattleMech-Division: Die Zavijava-Division gewinnt in den ersten vier Runden des Spiels automatisch die Initiative. Außerdem dürfen Spieler, die Mechs aus dem Königlichen Black-Watch-Regiment verwenden, jeden Mech oder Panzer aus den Königlichen Tabellen der Zufälligen Zuweistungstabellen verwenden (siehe Seite xxx – xxx).

7. Königliche BattleMech-Division: Der Spieler der Keid-Division darf seine zufällig bestimmten Mechs in einem Verhältnis von 1 zu 4 durch überschwere *Pillager*-Mechs ersetzen. Das heißt für jeden *Pillager* muss er 4 zufällig bestimmte Mechs verwenden.

29. BattleMech-Division: In einem Spiel, in dem ein Polyphem-Offizier vom Rang eines Majors oder höher aktiv ist, erhält der Spieler, der die 29. BattleMech-Division kontrolliert, einen Bonus von +1 auf alle Initiative-Würfe.

305. Königliches Sturmregiment: In einem Szenario, in dem das 305. es mit einer gegnerischen Streitmacht zu tun hat, die als Banditen oder Piraten klassifiziert sind, muss der Spieler, der sie kontrolliert, mit 2W6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 11 oder höher stürmen die Mechs des 305. für 1W6 Runden mit ihren maximalen Rennen-BP nach vorne.

138. BattleMech-Division: Die 138. BattleMech-Division ist immun gegen Angriffe mit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*) und Initaitive erzwingen (siehe Seite 192, *TO*).

Sternenschwadron: Jedes Schiff der Sternenschwadron ist automatisch mit Besatzung der Elitestufe besetzt. Wenn die SLS *Sternenbund* im Kampf zerstört wird, dann ziehen sich verbleibenden Schiffe der Schwadron niemals zurück.

2. ARMEE

90. Königliches Leichte-Reiterei-Regiment: Das 90. Königliche Leichte-Reiterei-Regiment ist sehr fähig im Kampf in Schwerelosigkeit und niedriger Schwerkraft. Alle Pilotenwürfe, die erforderlich sind, um einen Abzug für den Einsatz in diesen Umgebungen zu verringern, erhalten einen Bonus von +2.

39. Königliche BattleMech-Division: Die 39. ist daran gewöhnt, auf Welten mit starker Schwerkraft zu agieren und nutzt im Vergleich zu einer normalen BattleMech-Division überdurchschnittlich leichte Einheiten. Wenn zufällig das Gewicht einer Einheit oder Lanze ermittelt wird, wird ein Modifikator von -1 eingerechnet.

75. BattleMech-Division: Die 75. Division, die sich konstant im Kampf gegen Plünderer befindet, ist sehr geschickt darin, ihre Taktiken den extrem variablen Taktiken anzugleichen, die die Banditen verwenden. Ein Spieler, der Truppen aus der 75. kontrolliert, erhält einen Bonus von +1 auf seine Initiativewürfe.

128. Sprunginfanteriedivision: Da die Einheit aus Experten im Dschungelkampf besteht, erhält der Spieler, der die 128. kontrolliert, die Kampffähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*) wenn mehr als die Hälfte der Geländekarten in einem Szenario auf der Tabelle Waldgelände zu finden sind (siehe Seite 263, *TW*).

215. Panzergrenadierdivision: Da die Einheit aufgrund der arktischen Temperaturen ihrer Einsatzwelt unter schlechter Moral leidet, erleidet ein Spieler, der Einheiten der 215. Panzergrenadierdivision kontrolliert, einen Abzug von -1 auf seine Initiativewürfe.

35. Dragoner-Regiment: Ein Spieler, der Einheiten der hoch mobilen 35. Dragoner kontrolliert, erhält die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*).

1. Sprunginfanteriedivision: Da es sich um eine der kompetentesten Divisionen außerhalb der Königlichen Regimenter handelt, enden die Besten der Besten normalerweise in der 1. Sprunginfanteriedivision. Wenn zufällig die Fertigkeitsstufe einer Einheit ermittelt wird, addiert der Spieler einen Bonus von +2 auf den Wurf (siehe Seite 273, *TW*).

3. ARMEE

225. Panzergrenadierdivision: Die 225. ist für Einsätze in niedriger Schwerkraft ausgebildet. Alle Fertigkeitswürfe, die abgelegt werden, um Schaden ober Abzüge in Schwerkraft über 0,25 G zu vermeiden, erhalten einen Bonus von +2. Bei Umgebungen mit weniger als 0,25 G erhält die 225. Panzergrenadierdivision keinen Bonus.

235. Panzergrenadierdivision: Da sie für den Kampf bei kaltem Wetter ausgebildet sind, erhalten alle Einheiten der 235. einen Bonus von +2, um nicht auf Eis auszurutschen. Außerdem dürfen alle Infanterieeinheiten würfeln, wenn sie durch Einbruch durchs Eis ins Wasser zerstört werden würden, um die Zerstörung zu vermeiden. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr mit 2W6 wird die Einheit in ein erlaubtes Hexfeld gestellt, das an die ehemalige Position angrenzt (siehe Eis, Seite 50, *TO*).

129. BattleMech-Division: Wenn die Hälfte oder mehr der Geländekarten eines Szenarios auf der Tabelle Waldgelände zu finden sind (siehe Seite 263, *TW*), dann erhält die 129. BattleMech-Division einen Bonus von +1 auf ihre Initiative für das Szenario, weil sie konstant in den Wäldern von Lexington trainiert.

242. Königliche Panzergrenadierdivision: Alle Infanteristen in der 242. Königlichen Panzergrenadierdivision gelten als Truppen mit Training für Xeno-Planetare Zustände (siehe Seite 340, *TO*) und brauchen bei Temperaturen zwischen 70 Grad Celsius und -30 Grad Celsius keine besondere Ausrüstung. Außerhalb dieser Temperaturen benötigt die 242. die aufgeführte Ausrüstung.

296. Panzergrenadierdivision: Wenn die Hälfte oder mehr der Geländekarten eines Szenarios auf der Tabelle Hügelland oder Gebirge zu finden ist (siehe Seite 263, *TW*), dann erhält die 296. Panzergrenadierdivision einen Bonus von +1 auf ihre Initiative für die Dauer des Szenarios.

300. Panzergrenadierdivision: Die 300. Division spezialisiert sich auf Kriegsführung in kalten Temperaturen. Ihre Infanterieeinheiten erleiden keine Bewegungsabzüge für extrem kalte Temperaturen, doch brauchen sie die entsprechende Ausrüstung (siehe Seite 62, *TO*).

3. Flotte: Alle Kriegsschiffe und Sprungschiffe der 3. Flotte brauchen 10% weniger Zeit (abgerundet auf die nächste Stunde) um K-F-Antriebe für einen Hyperraumsprung aufzuladen als normal (siehe Seite 87, *SO*). Außerdem erhalten diese Schiffe eine Verringerung von 1 auf den Kontrollwurf-Modifikator (Minimum 0) für Schnellaufladung ihrer K-F-Antriebe (siehe Seite 87, *SO*).

4. ARMEE

62. Infanteriedivision: Wenn die 62. Infanteriedivision der Verteidiger in einem Szenario ist, dann kann sie die Hälfte ihrer Einheiten als Versteckte Einheiten aufstellen (siehe Seite 259, *TW*). Jede Einheit der 62., die als Artilleriebeobachter agiert, bringt dem Artilleriegeschoss einen Bonus von +2 auf den Trefferwurf und -2 auf alle Abweichwürfe.

229. Panzergrenadierdivision: Wenn die Regeln für Schnee in einem Szenario verwendet werden (siehe Seite 60, *TO*), dann fallen die Abzüge auf Trefferwürfe und Bewegung der Alchemisten um 1 geringer aus. Wenn die 229. sich verteidigt, dann können sie eine von drei Einheiten als Versteckte Einheiten aufstellen (siehe Seite 259, *TW*).

142. Sprunginfanteriedivision: Die 142. Sprunginfanteriedivision hat die Spezialfähigkeiten Initiative erzwingen (siehe Seite 192, *TO*) und Überrennen (siehe Seite 193, *TO*). Außerdem können alle Einheiten der 142. unwegsames Gelände, Wälder und Stadtgelände für einen BP weniger als normal überqueren.

50. Königliche Infanteriedivision: Alle Einheiten der 50. würfeln auf der Veteranen-Tabelle, wenn sie die Fertigkeitswerte für Mechpilot und Schütze ermitteln wollen (siehe Seite 273, *TW*). Wenn Moral-Regeln verwendet werden (siehe Seite 211, *TO*), werden alle Einheiten der 50. Königlichen Infanteriedivision als Elite behandelt.

249. Panzergrenadierdivision: Der Spieler der 249. Panzergrenadierdivision verfügt über die Spezialfähigkeiten Initiative aufsparen (siehe Seite 192, *TO*) und Überrennen (siehe Seite 193, *TO*).

255. Königliche Panzergrenadierdivision: Jeder Spieler, der Einheiten der Blackstar Cuirassiers einsetzt, erhält +1 auf Initiativewürfe und wählt eine der folgenden Fähigkeiten aus: Initiative aufsparen (siehe Seite 192, *TO*), Initiative erzwingen (siehe Seite 192, *TO*) und Bewegung außerhalb der Karte (siehe Seite 192, *TO*).

263. BattleMech-Division: Die 263. BattleMech-Division verfügt über die Spezialfähigkeit Kontrollzone (siehe Seite 193, *TO*).

191. Königliche Sprunginfanteriedivision: Die Bodeneinheiten haben die Spezialfähigkeit Scharfschütze (siehe Seite 193, *TO*), während die Luft-/Raumjäger der Einheiten die Spezialfähigkeit Bodenangriffs-Spezialisten besitzen (siehe Seite 193, *TO*).

5. ARMEE

72. Infanteriedivision: Wenn auf der Feuchtgebiete-Geländetabelle gewürfelt wird (siehe Seite 263, TW), kann die 72. die Geländekarte auswählen anstatt zu würfeln. Aufgrund ihrer Fähigkeiten als Kundschafter kann kein Gegner die Regeln für Versteckte Einheiten (siehe Seite 259, *TW*) gegen sie verwenden.

189. Sprunginfanteriedivision: Wenn auf der Tabelle Urban Terrain gewürfelt wird (siehe Seite 263, *TW*), dann kann die 189. das Ergebnis um 1 nach oben oder unten schieben. Aufgrund der Geschwindigkeit der 189. kann der Gegner nur die Hälfte der normalen Zahl von Versteckten Einheiten aufstellen (siehe Seite 259, *TW*).

235. Leichte-Reiterei-Regiment: Die Outriders haben die Spezialfähigkeiten Initiative erzwingen (siehe Seite 192, *TO*) und Bewegung außerhalb der Karte (siehe Seite 192, *TO*).

189. BattleMech-Division: The 189. BattleMech-Division ist immun gegen die Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung (siehe Seite 193, *TO*). Aufgrund ihrer Fähigkeit, die Kommunikationscodes des Gegners zu knacken, können sie eine Spezialfähigkeit des Gegners für die Dauer des Szenarios aufheben.

146. Dragoner-Regiment: Die Dragoner haben die Spezialfähigkeit überrennen (siehe Seite 193, *TO*). Wenn Oberst Draymen sich auf dem Schlachtfeld befindet, unterliegen die Dragoner nicht den Regeln für Erzwungenen Rückzug (siehe Seite 259, *TW*) außer Draymen selbst wird gezwungen, sich zurückzuziehen.

201 BattleMech-Division: Vor dem Spiel würfelt der Spieler der Errai 1W6-3. Wenn das Ergebnis positiv ist, wählt der Errai-Spieler diese Zahl von Spezialfähigkeiten (siehe Seite 192 - 193, *TO*) aus. Liegt das Ergebnis bei 0 oder ist negativ, dann erhält der Errai-Spieler +2 auf seine Initiative-Würfe.

213. BattleMech-Division: Die Luft-/Raumjäger der 213. haben die Spezialfähigkeit Bodenangriffs-Spezialisten (siehe Seite 193, *TO*). Jeder Bodenbeschuss, der gegen sie gerichtet wird, erleidet einen Abzug von -1. Die Bodeneinheiten haben die Spezialfähigkeiten Scharfschütze und Luftabwehr (siehe Seite 193, *TO*).

6. ARMEE

89. BattleMech-Division: Für jede Munitionszeile in Einheiten der 89. BattleMech-Division werden 2W6 gewürfelt: 1-2 volle Munitionsbeladung; 3-5: 75% der Munitionsbeladung (aufrunden); 6: 50% der Munitionsbeladung (aufrunden).

190. BattleMech-Division: Die Procyons haben die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*).

231. BattleMech-Division: Die Fletchers haben die Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung (siehe Seite 193, *TO*).

249. BattleMech-Division: Für jeden BattleMech und jedes Fahrzeug, das eingesetzt wird, wird 1W6 gewürfelt: 1-2: die gesamte Munition der Einheit wird halbiert; 3-4: es wird mit einem weiteren 1W6 gewürfelt und die Panzerung aller Front-Trefferzonen und Gliedmaßen /Seiten um diese Zahl verringert; 5-6: Fusionsreaktor erzeugt pro Runde 1W6 Punkte zusätzlicher Wärme / -1 BP bei Verbrennungsmotoren.

262. BattleMech-Division (Die Chief-Joseph-Division): Diese Einheit verliert automatisch die ersten drei Initiativewürfe. Danach erleiden sie bis Runde 10 oder bis sie 50% ihrer Einheiten durch Zerstörung, verheerenden Schaden oder erzwungenen Rückzug verloren haben, einen Modifikator von -1 auf ihre Initiative.

309. Königliche BattleMech-Division (Die Black-Charger-Division): Die Black Chargers haben die Spezialfähigkeite Initiative erzwingen (siehe Seite 192, *TO*) und Überrennen (siehe Seite 193, *TO*).

49. Panzergrenadierdivision (Die Colony Commanders): Wenn die Geländekarten ausgewählt werden, kann der Spieler der 49. Panzergrenadierdivision die Hälfte der Karten auswählen und zuerst seine Heimatkante bestimmen. Die Colony Commanders haben außerdem die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen (siehe Seite 192, *TO*).

7. ARMEE

50. Königliche Panzergrenadierdivision: Die 50. darf einen normal bestimmten BattleMech mit einem Mech der gleichen Tonnage der Wahl des Spielers ersetzen. Befindet sich die 50. mit anderen Einheiten des LII. Korps auf dem Schlachtfeld, erleiden beide Einheiten einen Abzug von -1 auf ihre Initiative.

272. BattleMech-Division: Wenn die Fahnenträgertruppe der 272. BattleMech-Division (1. Kompanie Berittener Gewehrinfanterie) sich zur Gänze oder teilweise auf dem Schlachtfeld befindet, erhält die Division einen Bonus von +1 auf Initiative, Mechpilotenwürfe und Bewusstseinswürfe. Wenn die Fahnenträgertruppe über 50% Verluste erleidet oder zum Rückzug gezwungen wird, verliert die Division alle obigen Boni, wird aber wütend. Wenn sie wütend ist, erhält die Einheit +1 auf alle Trefferwürfe, muss sich aber immer auf den nächsten Gegner zubewegen und mit jeder Waffe in Reichweite feuern. Der Zorn wird nur aufgehoben, wenn der Spieler, der die Division kontrolliert, zweimal in Folge die Initiative gewinnt.

17. Infanteriedivision: Wenn der Spieler, der die 17. Infanteriedivision kontrolliert, in der Defensive ist und Feldgeschütze und Infanterie auf dem Feld hat, dann darf er sich eine Geländekarte für seine Heimatkante auswählen, anstatt entweder die Geländekarte oder die Kante zufällig zu bestimmen.

2221. Infanteriedivision: Die 2221. erhält einen Bonus von +1 auf ihre Initiative, wenn sie bei Nacht kämpft; sie darf bei Szenarien bei Nacht außerdem die Hälfte ihrer Streitmacht mit Bewegung außerhalb der Karte bewegen.

5. Regimentskampfverband: Wenn zu einem Zeitpunkt Truppen aus mehr als einem Regiment auf dem Schlachtfeld sind, erleidet der Spieler einen Abzug von -1 auf seine Initiativewürfe.

8. ARMEE

43. Infanteriedivision: Alle Infanterieeinheiten außer Panzergrenadieren und Motorisierter Infanterie erhalten für ihre Bodenbewegung +1 BP und erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe. Infanterieeinheiten mit 0 Boden-BP dürfen sich in einer Runde bewegen und angreifen.

316. Königliche BattleMech-Division: Eine Einheit, die auf ein Ziel feuert, wenn keine anderen verbündeten Einheiten auf das Ziel feuern, erhält einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe. Zwei oder mehr verbündete Einheiten, die auf dasselbe Ziel feuern, erhalten einen Trefferwurfmodifikator von -2.

246. Panzergrenadierdivision: Aus der Luft abgeworfene Fahrzeug (siehe *Abwurf von Truppen*, Seite 22, *SO*) erhalten +2 auf ihren Landewurf. Misslungene Landewürfe weichen auf die normale Weise ab, doch werden abgeworfene Fahrzeuge nicht beschädigt. Waffen auf Geschütztürmen erleiden nicht den üblichen Trefferwurfmodifikator von +2 für Beschuss während des Abwurfs.

297. Panzergrenadierdivision: Wenn ein Trefferwurf mit einer Fehlschlagsspanne von 1 misslingt, wird der Wurf wiederholt und es wird -1 vom Ergebnis abgezogen; das Ergebnis wird dann beibehalten. Wenn Kritische Treffer gegen Einheiten der 297. ermittelt werden, wiederholt man bei einem Ergebnis von 2 – 7 den Wurf und behält das zweite Ergebnis.

30. Infanteriedivision: Infanterie und Fahrzeuge unterliegen nicht den Regeln für Erzwungenen Rückzug, selbst wenn ein bestimmtes Szenario es anders festlegt. Die Zahl der Verluste gegen Eingegrabene Infanterieeinheiten oder solche, die sich in einem Waldfeld befinden, wird um 50% (siehe Seite 108, *TO*) verringert.

49. Sprunginfanteriedivision: Einheiten dürfen die Spezialfähigkeit Überrennen verwenden (siehe Seite 193, *TO*). Luft-/Raumjäger und Sprunginfanteristen erhalten +1 auf ihre Trefferwürfe. Wenn sie versuchen, Bergungen auf dem Schlachtfeld vorzunehmen (siehe Seite 191, *SO*), addiert man +3 auf den Techniker-Wurf.

46. Panzergrenadierdivision: Eine Einheit erhält einen Trefferwurfmodifikator von +1 für jedes angrenzende Hexfeld, in dem sich eine verbündete Einheit aufhält, mit einem Maximum von +3. Gegnerische Einheiten, die sich entweder im Hexfeld des Angreifers oder in einem angrenzenden Hexfeld aufhalten, negieren diesen Bonus vollständig.

9. ARMEE

91. Panzergrenadierdivision: Artillerieeinheiten erhalten +1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie auf nicht im Vorfeld festgelegte Hexfelder feuern. Man zieht 1W6 ab, wenn die Anzahl der Würfel für die Entfernung einer Abweichung bestimmt wird (siehe Seite 182, *TO*). Artilleriegeschosse, die ein Gebäudefeld beschädigen, verursachen zusätzliche 2W6 Schadenspunkte am Konstruktionsfaktor, nachdem der ursprüngliche Schaden ermittelt wurde (siehe Seite 172 - 173, *TW*).

108. Sprunginfanteriedivision: Es werden die Regeln zum Truppenabwurf (siehe Seite 22, *SO*) und die Fallschirmjäger-Regeln (siehe Seite 341, *TO*) verwendet. Abgeworfene Fallschirmjäger-Infanterie macht ihren Landungswurf gegen einen Zielwert von 4; Fahrzeuge verwenden ihren Fahren-Fertigkeitswert -1. Misslungene Landewürfe führen zu einer Abweichungsdistanz von 1W6-1 Hexfeldern pro Punkt Fehlschlagsspanne.

13. Königliche Panzergrenadierdivision: Einheiten verlieren den Zielwertmodifikator von -4 für stationäre Ziele, wenn sie auf Leichte oder Mittelschwere Gebäude feuern. Bodenfahrzeuge erhalten zusätzliche +1 BP, wenn sie auf Gepflasterten oder Freien Hexfeldern unterwegs sind.

32. Infanteriedivision: Alle Trefferwurfmodifikatoren für Einsätze bei schwachem Licht werden um 1 verringert. Infanterieeinheiten dürfen ansagen, dass sie sich Eingraben (siehe Seite 108, *TO*), nachdem sie ihre Bewegung abgeschlossen haben; sie müssen keine volle Runde dafür aufwenden, sich einzugraben.

44. Panzergrenadierdivision: Gegnerische Einheiten, die eine Einheit der 44. Panzergrenadierdivision aus dem Rücken-Schussfeld angreifen, erhalten einen Trefferwurfmodifikator von +1. Wenn sie an der Seite anderer SBVS-Einheiten kämpfen, dann leiden die Einheiten der 44. unter Leistungsdruck und erleiden einen zusätzlichen Trefferwurfmodifikator von +1 auf ihre Waffenangriffe, wenn sich eine nicht zur 44. Panzergrenadierdivision gehörende Einheit im Blickfeld aufhält.

245. BattleMech-Division: Alle Infanterieeinheiten agieren, als wären sie mit einer Aktiven Sonde mit einer maximalen Reichweite von 3 Hexfeldern ausgestattet (siehe Seite 129, *TW*), die es immer erlaubt, Versteckte Einheiten zu entdecken (siehe Seite 259, *TW*). Versteckte feindliche Einheiten dürfen keinen Kernschuss (siehe Seite 260, *TW*) gegen Infanterieeinheiten der 245. ausführen.

10. ARMEE

149. BattleMech-Division: Die 149. darf nur schwere und überschwere Fahrzeuge ins Feld führen. Wenn es die Regeln des Szenarios nicht anders vorschreiben, muss die 149. Fahrzeuge und Mechs in einem Verhältnis von zwei Fahrzeugen pro Mech einsetzen. Mechs dürfen jede Gewichtsklasse haben.

254. BattleMech-Division: Vor Spielbeginn würfelt man 2W6 und verwendet das folgende Ergebnis:

- 2–3 - Alle MechKrieger beginnen das Spiel mit 1 Punkt Pilotenschaden (zusätzlich zu bereits bestehendem Schaden).
- 4–6 – Jede Einheit erleidet 1 Kritischen Treffer; man würfelt für jedes Ergebnis, das die Einheit zerstören oder verheerend beschädigen würde, neu.
- 7–10 – Waffen beginnen das Spiel mit ihrer halben Munitionsladung, aufgerundet.
- 11–12 – Alle Einheiten erhalten +1 auf Trefferwürfe.

160. Sprunginfanteriedivision: Die 160. darf nur leichte und mittelschwere Einheiten einsetzen, die minimale Gehen-/Reisegeschwindigkeits-BP von 5 besitzen (diese Einschränkung gilt nicht für Infanterieeinheiten). Diese Streitmacht darf die Spezialfähigkeiten Initiative aufsparen und Bewegung außerhalb der Karte verwenden (siehe Seite 192, *TO*).

14. Sprunginfanteriedivision: Einheiten der 14. dürfen nur die Hälfte ihrer zur Verfügung stehenden Gehen-/Fahren-BP (abgerundet) ausgeben, wenn sie sich rückwärts bewegen. In einer Runde, in der eine Einheit stehen bleibt oder sich rückwärts bewegt, erhält sie einen Aufschlag von +1 auf den Trefferwurf.

146. Panzergrenadierdivision: Jede verbündete Einheit nach der ersten, die dasselbe Ziel angreift, erhält einen Trefferwurfmodifikator von +1 beim Feuern auf dasselbe Ziel. Das Feuern auf ein zweites Ziel bringt keinen Bonus.

120. Sprunginfanteriedivision: Die 120. Sprunginfanteriedivision verfügt über die Spezialfähigkeit Scharfschütze (siehe Seite 193, *TO*). Wenn allerdings ein Waffenangriff mit einer munitionsbasierten Waffe ein Ergebnis von 11 oder 12 erzielt, darf der Schuss nicht ausgeführt werden.

11. ARMEE

331. Königliche BattleMech-Division: Die 331. Königliche BattleMech-Division erhält einen Bonus von +1 auf Initiative und wird in jeder strategischen Situation als Einheit mit Bewegung 1 oder mehr behandelt. Die 331. BattleMech-Division hat außerdem die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*).

153. Panzergrenadierdivision: Aufgrund ihres konstanten Trainings erhält die 153. Panzergrenadierdivision einen Bonus von +1 auf alle Würfe, die mit Heimlichkeit zu tun haben. Außerdem behandeln gegnerische Einheiten, die mit aktiven Sonden ausgestattet sind, diese Sonden als wäre ihre Reichweite um 1 verringert.

92. Sprunginfanteriedivision: Die 92. Sprunginfanteriedivision ist eine hoch mobile Einheit und kann die Fähigkeit Bewegung außerhalb der Karte (siehe Seite 192, *TO*) verwenden.

146. Königliche BattleMech-Division: Die kampferprobte 146. Königliche BattleMech-Division kann die Spezialfähigkeit Überrennen verwenden (siehe Seite 193, *TO*).

11. Panzergrenadierdivision: Die 11. Panzergrenadierdivision spezialisiert sich darauf, gegnerische Streitmächte nachzuahmen, also darf sie jede Spezialfähigkeit verwenden, die der Gegner besitzt.

27. Königliche Panzergrenadierdivision: Wenn sie in einem Szenario den Angreifer darstellt, dann erhält die 27. einen Bonus von +1 auf ihre Initiative. Allerdings erhält der Gegner die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen (siehe Seite 192, *TO*).

12. ARMEE

28. Infanteriedivision: Wenn sie nicht in Bewegung ist und Deckung hat, dann erleiden Angriffe gegen die Infanterietruppen der 28. einen Abzug von -1 auf alle Trefferwürfe.

18. Königliche Panzergrenadierdivision: Wenn sie unter den Regeln für Erzwungenen Rückzug agieren (siehe Seite 258, *TW*), dann erhalten Mitglieder der 18. Königlichen Panzergrenadierdivision stattdessen einen Bonus von +1 auf alle Schützenwürfe. Allerdings können sie sich nicht zurückziehen, wenn sie normalerweise zum Rückzug gezwungen werden würden.

97. Panzergrenadierdivision: Da sie sehr fähig in Missionen unter der Erde sind, erhalten Mitglieder der 97. Panzergrenadierdivision einen Bonus von +1 auf Pilotenwürfe, wenn sie unter der Erde sind. Außerdem werden alle Einheiten unter solchen Umständen behandelt, als hätten sie eine Aktive Sonde mit einer Reichweite von 1 Hexfeld.

123. Panzergrenadierdivision: Die 124. Panzergrenadierdivision ist erschöpft von ihren letzten Kampfeinsätzen. Sie erleidet in den ersten vier Runden eines Szenarios einen Abzug von -1 auf ihre Initiative, doch kann sie während dieser Zeit auch die Initiative erzwingen (siehe Seite 192, *TO*).

258. Dragoner-Regiment: Das 258. Dragoner-Regiment genießt einen Bonus von +2 auf ihre Initiative, doch erleidet sie einen Abzug von -1 für jede größere Formation (eine Kompanie hätte keinen Bonus, doch wenn das gesamte Regiment in einem Szenario zusammenarbeiten müsste, würden sie einen Abzug von -2 erleiden).

127. Panzergrenadierdivision: Diese Einheit darf die Spezialfähigkeiten Bewegung außerhalb der Karte und Überrennen (siehe Seite 192 - 193, *TO*) für Nicht-Infanterietruppen verwenden, wenn sich Infanterie der Einheit in Sichtweite des Gegners befindet.

41. Panzergrenadierdivision: Gegner der 41. Panzergrenadierdivision müssen Moralwürfe machen (siehe Seite 211, *TO*) und erleiden einen Abzug von -1 auf alle derartigen Würfe (siehe auch Seite 295, S*O*).

13. ARMEE

111. Leichte-Reiterei-Regiment: Alle Mitglieder dieses Regiments werden behandelt, als würden sie über eine Aktive Sonde mit 2 Hexfeldern Reichweite verfügen. Alle Einheiten, die bereits über eine Aktive Sonde verfügen, können ihre Reichweite um 2 Hexfelder erhöhen.

142. BattleMech-Division: Wenn sie im Schnee im Einsatz sind, erhalten alle Mitglieder dieser Division einen Bonus von +1 auf Pilotenwürfe aufgrund des Schnees.

44. Königliche BattleMech-Division: Aufgrund ihrer Fähigkeit, sich so schnell zu bewegen,wird die Zeit, die für Strategische Bewegung erforderlich ist, für diese Division um die Hälfte verringert._

173. Panzergrenadierdivision: Wenn die 173. Panzergrenadierdivision zu Beginn eines Kampfes mindestens einen BattleMech, ein Gefechtsfahrzeug und einen Infanteriezug im Einsatz hat, dann erhält sie einen Bonus von +1 auf ihren Initiativewurf.

181. Königliche Panzergrenadierdivision: Alle Infanterieeinheiten dieser Division gelten als hätten sie Deckung, egal in welcher Art von Gelände sie sich aufhalten, es sei denn, sie wurden überrascht.

438. BattleMech-Division: Wenn die Zusammenstellung dieser Division zufällig ermittelt wird, addiert man +1 für die Gewichtsklassen von BattleMechs und Gefechtsfahrzeugen.

204. Sprunginfanteriedivision: Für orbitale Abwürfe und Fallschirmabwürfe erhält diese Division einen Bonus von +1 für den Landewurf.

14. ARMEE

22. Königliches CAAN-Marineregiment: Das 22. Königliche CAAN-Marineregiment ist extrem kompetent in Enteraktionen. Wenn sie versuchen, an eine Luft-/Raumeinheit anzudocken und sie mit Enterhaken einzufangen (siehe Seite 199, *TO*), wird der Zielwert um -2 gesenkt, wenn ermittelt wird, ob der Andockversuch erfolgreich ist.

34. Königliche Panzergrenadierdivision: Die Einheiten der 34. Königlichen Panzergrenadierdivision sind sehr geschickt darin, konzentrierten Waffenbeschuss zu verwenden. Wenn sie verknüpften Waffenbeschuss verwenden (siehe Seite 85, *TO*), werden die normalen Regeln verwendet, doch rechnet man einen Trefferwurfmodifikator von -2 für den Zielwert der Waffengruppe ein.

305. BattleMech-Division: Konstantes Training und konstante Kampferfahrung haben die Fähigkeiten der 305. geschärft. Eine Einheit pro Lanze (zufällig bestimmt) erhält die Pilotenfähigkeit Präzisionsschütze (siehe Seite 221, *AToW*).

131. Sprunginfanteriedivision: Immer wenn Einheiten aus der 131. Sprunginfanteriedivision einen atmosphärischen Abwurf (siehe Seite 22, *SO*) oder Weltraumabwurf (siehe Seite 23, *SO*) ausführen, rechnet man einen Modifikator von -1 auf den Zielwert für die Landung ein. Wenn der Einheit der Landewurf misslingt (siehe Seite 23, *SO*), verwendet man nicht die normale Abweich-Distanz. Stattdessen weicht die Einheit (1W6)/2 Hexfelder ab (aufgerundet).

410. BattleMech-Division: Die BattleMechs und Fahrzeuge der Vereinigten-Mitgliedsstaaten-Division übernehmen häufig Paradedienste, und somit sind sie poliert und aufgehübscht, bis sie funkeln und glänzen. Behandle jede Einheit als hätte sie die Marotte Ablenkendes Design (siehe Seite 205, *TRO: Prototypes*).

143. Aufklärungsschwadron: Schiffe in der 143. Aufklärungsschwadron sind mit fortschrittlichen Sensoren ausgestattet und die Besatzungen sind sehr kompetent.Jedes Schiff wird behandelt, als hätte es eine kleine Marine-Kommunikationsscanner-Ausrüstung (siehe Seite 318, *TO*). Besitzt die Einheit bereits einen kleinen MKS, wird sie behandelt als hätte sie eine große Marine-Kommunikationsscanner-Ausrüstung (siehe Seite 118, *SO*).

15. ARMEE

81. BattleMech-Division: Wenn die Hälfte oder mehr der Geländekarten eines Szenarios auf der Tabelle Hügelland oder Gebirgen zu finden sind (siehe Seite 263, *TW*), dann erhält die 81. BattleMech-Division für die Dauer des Szenarios einen Bonus von +1 auf ihre Initiative, weil sie in unwegsamen Gelände so fähig sind.

1. Königliche Panzergrenadierdivision: Die 1. Königliche Panzergrenadierdivision ist die kompetenteste Panzergrenadierdivision in den SBVS. Wenn sie in einem Szenario verwendet wird, erhält die 1. die Spezialfähigkeiten Initiative erzwingen und Überrennen (siehe Seite 192 – 193, *TO*).

82. Königliche Sprunginfanteriedivision: Wenn sie in einem Szenario verwendet wird, erhält die 82. Königliche Sprunginfanteriedivision einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe, solange sie auf dem Schlachtfeld in Unterzahl ist.

132. Königliche Panzergrenadierdivision: Die 132. Königliche Panzergrenadierdivision, die sich ständig mit der 82. Königlichen Sprunginfanterie misst, ist immer darum bemüht, sich zu beweisen. Wenn sie in einem Szenario verwendet werden, erhalten alle Infanterieeinheiten der 132. einen zusätzlichen BP Bewegung, der in der Bewegungsphase einer Runde verwendet werden kann. Wenn dieser zusätzliche BP benutzt wird, dann gilt die Infanterieeinheit, als würde sie sich „doppelt" bewegen und erleidet einen Abzug von 1 auf alle Kampfwürfe während der Waffeneinsatzphase dieser Runde.

326. BattleMech-Division: Die 326. BattleMech-Division sind Überwachungsexperten. Alle Kampfeinheiten der 326., die mit einer Aktiven Beagle-Sonde ausgerüstet sind, erhalten 1 zusätzliches Hexfeld Reichweite für dieses Ausrüstungsteil. Außerdem dürfen alle gegnerischen Einheiten, die es mit der 326. zu tun haben, nur halb so viele wie normal (abgerundet) an Versteckten Einheiten einsetzen.

398. BattleMech-Division: In einem Versuch, die Spannungen mit dem Kombinat zu lindern, verwendet die 398. BattleMech-Division Mechs, die im Kurita-Mitgliedsstaat produziert werden. Wenn er zufällig die Truppen ermittelt, muss der Spieler der 398. die Hälfte seiner Einheiten (abgerundet) auf den Draconis-Kombinats-Tabellen auswürfeln.

16. ARMEE

168. BattleMech-Division: Wenn die Regeln für Einsätze in Schwerelosigkeit aus dem *Strategic Operations* verwendet werden, dann erhalten alle Einheiten aus der 168. Division einen Modifikator von -1 für Waffenangriffe in Schwerelosigkeit sowie für Pilotenwürfe, um auf dem Rumpf einer großen Luft-/Raumeinheit zu landen.

67. Panzergrenadierdivision: Soldaten der 67. Panzergrenadierdivision sind darin geschult, jeden Fetzen an Deckung auszunutzen. Konventionelle Infanteriezüge der 67. erleiden keinen doppelten Schaden durch Angriffe im offenen Gelände, außer das Gelände ist gepflastert.

208. BattleMech-Division: Dass die 208. so sehr auf Überwachungssatelliten setzt, bedeutet dass sie immer behandelt werden, als hätten sie einen verbündeten Satelliten mit Hochauflösungs-Imager zur Verfügung (siehe Seite 337 - 338, *TO*). Sie brauchen keine Kommunikationsausrüstung, um diesen Satelliten nutzen zu können.

99. Panzergrenadierdivision: Wenn die BattleMechs der 99. Division einem gegnerischen BattleMech genug Schaden zufügen, dass dieser am Ende der Waffeneinsatzphase einen Mechpilotenwurf ablegen muss, um stehen zu bleiben, dann kann der betroffene BattleMech in der Nahkampfphase derselben Runde keine Infanterieeinheiten der 99. Panzergrenadierdivision angreifen.

5. Dragoner-Regiment: Das 5. Dragoner-Regiment ist recht fähig darin, Aufständische aufzuspüren. Wenn ein BattleMech der 5. Dragoner während der Bewegungsphase geht oder stehen bleibt, wird er behandelt, als hätte er eine Aktive Beagle-Sonde mit einer Reichweite von 2 Hexfeldern, um Versteckte Einheiten aufzuspüren.

355. BattleMech-Division: BattleMechs der 355. BattleMech-Division halbieren allen Schaden, den sie Gebäuden zufügen, wenn sie sich durch Gebäude bewegen oder durch sie feuern. Angriffe, die bewusst ein Gebäude beschädigen sollen, verursachen den vollen normalen Schaden.

1216. Panzergrenadierdivision: Alle BattleMechs, die ein Feld betreten, in dem sich bereits ein Zug konventioneller Infanterie der 1216. Division aufhält, müssen sofort einen Mechpilotenwurf mit einem Modifikator von +3 ablegen, um nicht durch die speziellen Falldrähte der Stierkämpfer zu Boden zu fallen. Wenn der BattleMech zu Boden geht, darf die Infanterieeinheit sofort würfeln, um einen Schwarmangriff gegen den BattleMech auszuführen.

17. ARMEE

43. Königliches Leichte-Reiterei-Regiment: Die Truppen des 43. Leichte-Reiterei-Regiments sind hervorragend darin, Verfolger abzuschütteln. Wenn am Ende der Bewegungsphase keine gegnerische Einheit eine Sichtlinie zu einem BattleMech oder einem Luftkissenfahrzeug des 43. Regiments hat, darf diese Einheit ohne Nachteil sofort eine weitere Bewegung durchführen, vorausgesetzt dass zu keinem Zeitpunkt während der Bewegung eine gegnerische Einheit Sichtlinie zur sich bewegenden Einheit aufbaut.

255. Königliche BattleMech-Division: Die Sherman-Division spezialisiert sich auf die Ausschaltung der weichen Ressourcen einer gegnerischen Streitmacht. Sie addieren 1W6 auf jeden Feuerstoßschaden und verdoppeln den Schaden jedes Angriffs gegen Gebäude mit Ausnahme von Briankastellen oder Mobilen Bauten.

31. Königliche Panzergrenadierdivision: Treffsicherheit mit kleinen Waffen ist alles für die 31. Königliche Panzergrenadierdivision. Konventionelle Infanteriezüge dieser Divisionen halbieren die normalen Entfernungsmodifikatoren für Waffenangriffe auf mittlere und weite Entfernung. Außerdem dürfen sie ein Zielfeld ein Hexfeld hinter ihrer weiten Entfernung angreifen, mit einem Trefferwurfmodifikator von +4.

38. Sprunginfanteriedivision: Jeder konventionelle Infanterist der 83. Sprunginfanteriedivision zählt als zwei Marinesoldaten-Punkte, wenn es um Infanterie-gegen-Infanterieaktionen geht (siehe Seite 199, *TO*).

279. BattleMech-Division: Wenn sie einen Rammangriff ausführen, dürfen BattleMechs der 279. BattleMech-Division sich absichtlich im letzten Hexfeld vor dem Ziel zu Boden fallen lassen und in das Zielfeld rutschen. Der Schaden gegen das Ziel wird ermittelt, als wäre der Angreifer die ganze Distanz vor dem Angriff gerutscht. Der Angreifer erleidet den normalen Sturzschaden und Rutschschaden für 2 Hexfelder.

286. Königliche BattleMech-Division: Schnelle Aufstellung ist es, wofür die 286. Königliche BattleMech-Division berühmt ist. Wenn sie atmosphärische Abwürfe durchführen (siehe Seite 22, *SO*) kann die 286. bis zu zwei Einheiten pro Runde durch eine einzelne Schleuse aussteigen lassen. Die erste Einheit verwendet dabei die Standardregeln, die zweite Einheit allerdings muss einen erfolgreichen Mechpilotenwurf ablegen. Misslingt der Wurf, wird die Schleuse so sehr beschädigt, dass sie nicht mehr verwendet werden kann, und er schafft es dabei nicht, das Landungsschiff zu verlassen.

55. Infanteriedivision: Viele der Soldaten der 55. Infanteriedivision haben Teile, die aus härterem Material gefertigt sind als bloßem Fleisch. MechKrieger der 55. ignorieren den ersten Pilotentreffer, den sie in einem Szenario erleiden. Außerdem rechnet man auf jeden Feuerstoßschaden gegen konventionelle Infanterieeinheiten der Division einen Modifikator von -1 ein.

18. ARMEE

287. BattleMech-Division: Die 287. BattleMech-Division ist mit großen Mengen an lokal produzierten BattleMechs der Modelle *Locust*, *Stinger* und *Wasp* ausgerüstet. Wenn einer Streitmacht, die aus Truppen der 287. besteht, zufällig BattleMechs zugewiesen werden, muss eine von vier Einheiten einer dieser Mechs sein. Außerdem verfügt die 287. BattleMech-Division über die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*).

52. Infanteriedivision: Die 52. Infanteriedivision ist auf Wüstenkampf spezialisiert. Alle Einheiten der 52. erleiden keine Abzüge auf Mechpilotenwürfe, die dadurch verursacht werden, dass sie sich in einem Hexfeld mit Sand aufhalten. Außerdem erleiden alle Infanteristen der 52. keine Kosten von 2 BP für die Bewegung durch ein Hexfeld mit Sand, sie erleiden nur Kosten von 1 BP (siehe Seite 39, *TO*).

226. Königliche Panzergrenadierdivision: Alle Infanteristen der 226. gelten als hätten sie XTZ-Training für Vakuum-Umgebungen erhalten (siehe Seite 340, *TO*). Außerdem erhalten alle Einheiten der 226., die einen Weltraumabwurf zur Einschleusung in die Umlaufbahn machen (siehe Seite 23-24, *SO*) einen Bonus von +1 für den Kontrollwurf, um automatisch wieder in die Atmosphäre einzutreten.

61. Königliche Sprunginfanteriedivision: Wenn die Reisezeiten für Einheiten der 61. Königlichen Sprunginfanteriedivision vom Hyperraumeintritt zur Oberfläche eines Planeten ermittelt werden, wird die Zeit halbiert, solange sie sich in der Provinz Traders Domain der Außenweltallianz aufhalten, weil sie vorkartographierte Piratenpunkte verwenden können (siehe Seite 86, *SO*). Außerhalb dieser Region erhalten alle Würfe zur Sprungberechnung einen Bonus von +1 (siehe Seite 88, *SO*).

315. BattleMech-Division: Wenn zufällig den Lanzentyp für ein Szenario mit der 315. BattleMech-Division ermittelt wird, erleidet der Wurf einen Abzug von 1, weil die 315. dazu neigt, Einheiten mit geringerer Masse zu verwenden.

149. Panzergrenadierdivision: Da sie für beträchtliche Zeit auf der Welt Gaeri mit ihrer niedrigen Schwerkraft stationiert waren, erhalten alle Einheiten der 149. einen Bonus von 1 auf alle Würfe, um Schaden zu vermeiden, weil sie sich in niedriger Schwerkraft schneller bewegen als normal (siehe Seite 55, *TO*).

19. ARMEE

156. Sprunginfanteriedivision (Der Moskauer Schneesturm): Die 156. weist dem Gegner immer Heimatkante oder Eintrittskante(n) zu, anstatt dass der Gegner selbst die Entscheidung trifft. Dies gilt sogar dann, wenn ein Szenario bestimmt, dass der Gegner normalerweise als erster auswählen würde. Gegen die 156. erhalten Infanterieeinheiten keinen Bonus durch Eingraben (siehe Seite 108, *TO*), wenn sie mit Raketenwaffen angegriffen werden.

177. Panzergrenadierdivision (Die Han-Fluss-Division): Alle Rad- und Kettenfahrzeuge der 177. Panzergrenadierdivision gelten ohne Kosten als hätten sie die Rumpf- und Steuermodifikation Amphibisch. Alle Mechs erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Mechpilotenwurf, wenn sie ein Wasserfeld von Tiefe 1 oder tiefer betreten.

328. Königliche BattleMech-Division (Die Löwenherz-Division): Die Löwenherzen haben die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*), wenn sie Angreifer sind, und die Spezialfähigkeit Kontrollzone (siehe Seite 193, *TO*), wenn sie der Verteidiger sind.

162. Panzergrenadierdivision (Die Soldaten von Troja): Wenn sie der Verteidiger sind, können Einheiten der 162. Panzergrenadierdivision die Hälfte der Geländekarten auswählen. Außerdem unterliegen sie nicht den Regeln für Erzwungenen Rückzug (siehe Seite 259, *TW*), bis sie 50% Verluste erlitten haben.

65. Sprunginfanteriedivision (Die Tornados): Die Infanterie der Tornados ignoriert alle Bewegungsabzüge durch Leichten oder Mittelstarken Wind (siehe Seite 61, *TO*). In Starkem Wind können sie immer noch 1 BP weit springen (siehe Seite 61, *TO*). Wenn eine Infanterieeinheit in Leichtem oder Mittelstarkem Wind springt und der Wind in derselben Richtung weht wie der Sprung, dann wirft man einen W6: 1-3: der Sprung ist normal; 4-6: die springende Einheit kann ihre Bewegung um 1 Hexfeld erhöhen, in der Richtung in die der Wind weht.

20. ARMEE

376. BattleMech-Division (Die Giap-Division): Der Spieler, der die 376. BattleMech-Division kontrolliert, muss bei der Ermittlung zufälliger Einheiten einen Modifikator von -2 einrechnen, wenn er würfelt, um Verluste zu bestimmen.

22. Königliche Infanteriedivision (Die Fackel): Die Fackel-Division darf die Regeln für Versteckte Einheiten (siehe Seite 259, *TW*) verwenden. In jeder Runde, in der die Einheit die Initiative gewinnt, darf sie außerdem die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, *TO*) verwenden.

406. BattleMech-Division (Die Grand-Rift-Division): Der Spieler der Grand-Rift-Division darf 1W6-4 BattleMechs pro Kompanie mit *Spector*-Aufklärungsmechs ersetzen.

233. Panzergrenadierdivision (Die König-von-Dänemark-Division): In einem Szenario, in dem die 233. Panzergrenadierdivision der Verteidiger ist, erhält der Spieler, der sie kontrolliert, einen Bonus von +2 auf alle Initiativewürfe. Außerdem ist die Einheit immun gegen Angriffe mit der Spezialfähigkeit Initiative erzwingen (siehe Seite 192, *TO*).

203. Hetzschwadron (Banshee-Wind): In einem Szenario, in dem mehr als vier Schiffe des Banshee-Winds anwesend sind, erleidet der kontrollierende Spieler einen Abzug von -2 auf alle Initiative-Würfe.

FELDHANDBUCH: SBVS

DIE PRACHTVOLLSTE ARMEE

In der Mitte des 28. Jahrhunderts lebte die Menschheit zweihundert Jahre nach dem brutalen Zeitalter des Krieges endlich geeint unter der Flagge des Sternenbundes. Dieses gewaltige Reich von nahezu 3.000 Welten wurde von der größten Armee geschützt, über welche die Menschheit jemals verfügte: die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte. Ausgestattet mit der größten Flotte von Kriegsschiffen, den fortschrittlichsten Technologien für BattleMechs und Luft-/Raum-Streitkräfte sowie den besten Soldaten im bekannten Weltraum, waren die SBVS eine unaufhaltsame Macht, welche die streitenden Häuser der Inneren Sphäre in Zaum hielten.

Feldhandbuch: SBVS beschreibt die größte Streitmacht, die jemals in der Inneren Sphäre existierte: die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte. Dieser Band enthält eine kurze Geschichte und Übersicht der SBVS, ihren Aufbau und Trainingsprogramme und bietet einen detaillierten Blick auf die Beschützer der Inneren Sphäre, bevor Stefan Amaris' Putsch zu den Nachfolgekriegen führte. Neue Sonderregeln ermöglichen es Spielern Streitmächte der SBVS für Kampagnen in einer der beliebtesten Epochen von BattleTech aufzustellen und einzusetzen.

ULISSES SPIELE

CATALYST game labs™

topps

STERNENBUND · CLANINVASION · JIHAD · NACHFOLGEKRIEGE · BÜRGERKRIEG · DUNKLES ZEITALTER

©2012 The Topps Company Inc. All Rights Reserved. BattleTech Field Manual: SLDF, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech, and 'Mech are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company Inc. in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. ©2015 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH.

Art.-Nr. US40010PDF

WWW.ULISSES-SPIELE.DE