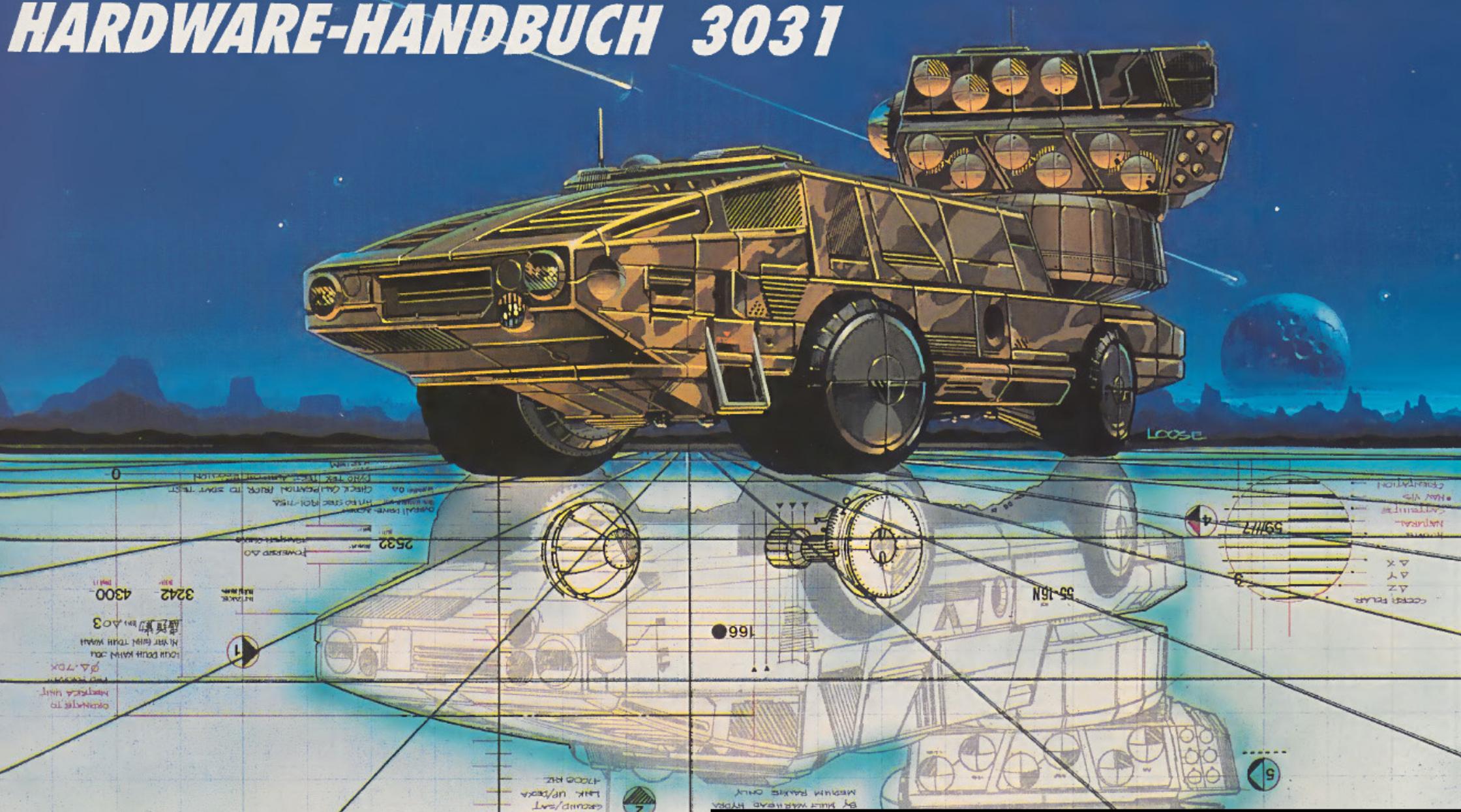


BATTLETECH:

HARDWARE-HANDBUCH 3031

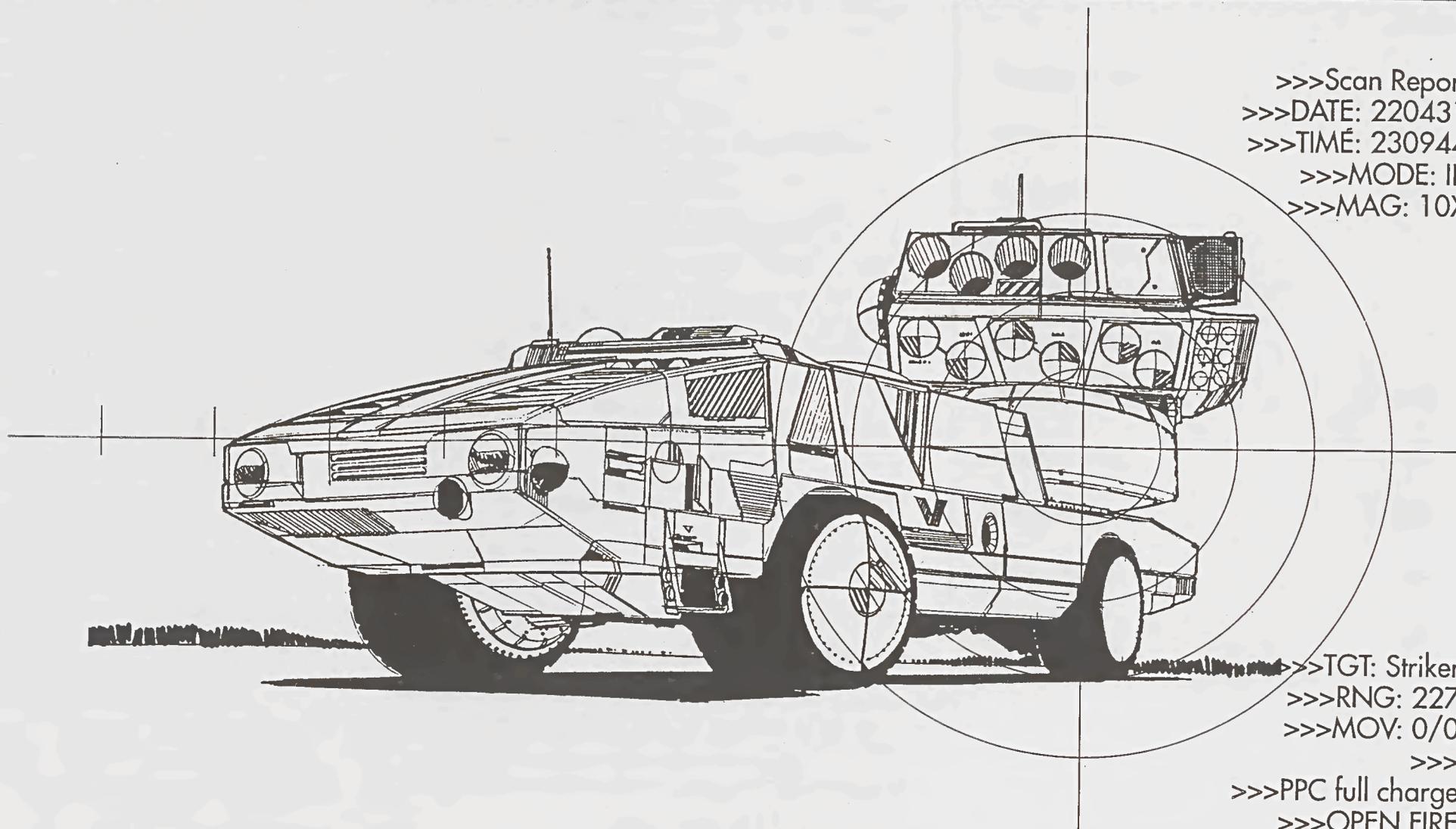


ULISSES SPIELE

BATTLETECH:

HARDWARE - HANDBUCH

3031



>>>Scan Report
>>>DATE: 220431
>>>TIME: 230944
>>>MODE: IR
>>>MAG: 10X

>>>TGT: Striker
>>>RNG: 227
>>>MOV: 0/0
>>>
>>>PPC full charge
>>>OPEN FIRE

**BATTLETECH
HARDWARE-HANDBUCH 3031**

Texte

Kevin Stein
Sam Lewis
Reinhold H. Mai

Illustrationen

Duane Loose
Steve Venters

Titelbild

Duane Loose

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Reinhold H. Mai

Redaktion USA

L. Ross Babcock III
Sam Lewis
Donna Ippolito
Todd Huettel

Redaktion Deutschland

Reinhold H. Mai
Dietrich Limper
Thomas Römer

Produktion USA

Jordan K. Weisman
Tara Gallagher
Dana Knutson

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

EINLEITUNG

Dieser Band ist die jüngste Neuerscheinung in einer Serie von Nachschlagewerken über Ausrüstung und Kriegsmaterialien der Inneren Sphäre. Während sich das noch immer erhältliche Hardware-Handbuch 3025 auf die Hauptwaffe der Nachfolgerstaaten, den BattleMech, konzentriert, ist der vorliegende Band weitestgehend den übrigen Gefechtsfahrzeugen der Inneren Sphäre gewidmet. Leser mit besonderem Interesse an BattleMechs seien auf den oben erwähnten Band verwiesen, da die Mechtechnologie in den seither vergangenen sechs Jahren keine einschlägigen Fortschritte zu verzeichnen hatte, sodaß eine überarbeitete Neuauflage überflüssig erscheint.

Dennoch enthält der vorliegende Band fünf BattleMech-Modelle. Drei dieser Mechtypen wurden erst nach 3025 entwickelt und produziert und konnten daher noch nicht vorgestellt werden. Ein Mechtyp wurde vor sechs Jahren übersehen, ein Fehler, der uns von zahlreichen MechKriegern aufgezeigt wurde und für den die Redakteure sich hiermit entschuldigen. Der letzte der vorgestellten Mechtypen wurde erst durch sein verstärktes Auftreten bei der Söldnereinheit Wolfs Dragoner aus der Obskurität gerettet, die eine Aufnahme in den Band des Jahres 3025 unnötig erscheinen ließ..

Das Hardware Handbuch ist nicht dazu gedacht, in einem Zug durchgelesen zu werden. Vielmehr soll es bei Bedarf als Nachschlagewerk dienen, wobei die vorgestellten Fahrzeuge ihrer Funktion nach in BattleMechs, Panzer, Artilleriefahrzeuge, Flugzeuge, Boote und Hilfsfahrzeuge unterteilt wurden, was ein schnelles Auffinden ermöglicht und einen Vergleich erleichtert. Zudem enthält jeder Eintrag die Namen der wichtigsten Bauteillieferanten und die Gefechtswerte.

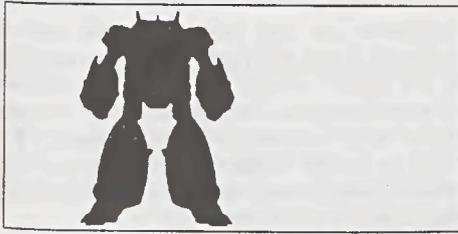
Im Anhang finden interessierte Laien und Militärs einige der wichtigsten und in zwei Sektionen unterteilte Infanteriewaffen und persönliche Ausrüstungsgegenstände der Nachfolgerstaaten vor, einschließlich einer Identifizierungshilfe für die gängigsten Handfeuerwaffen.

Wie immer haben die Redakteure dieses Bandes sich auch diesmal bemüht, vollständige und akkurate Daten zu liefern. Angesichts der teilweise chaotischen Zustände in der Inneren Sphäre, insbesondere durch die Folgen des Vierten Nachfolgekrieges, ist jedoch eine Garantie auf den Wahrheitsgehalt des hier angebotenen Materials nicht möglich. Die Redakteure haben sich nach besten Kräften bemüht, Unwahrheiten herauszufiltern und Übertreibungen zu vermeiden, aber ein Teil des Materials wird wahrscheinlich für alle Zeiten zweifelhaft bleiben.

SEKTIONEN

	<u>Seite</u>
Battlemechs	5
Panzer	17
Artillerie	65
Senkrechtstarter und konventionelle Flugzeuge	77
Wasserfahrzeuge	95
Hilfsfahrzeuge	103
Ausrüstung	119
Waffen	133
Schautafeln	142
Index	155

BATTLETECH



BATTLEMECHS

Der BattleMech ist der König des Schlachtfelds. Keine andere Kriegs-maschine ist mit seiner Kampfkraft und Vielseitigkeit zu vergleichen. Die weitaus meisten dieser Kampfkolosse entstammen Bauserien, die bereits seit Jahrhunderten im Einsatz sind. Über Generationen hinweg vererbt, sind sie in Metall und Keramikpanzer gefaßte Annalen der Nachfolgekriege.

In den letzten Jahren jedoch tauchen zunehmend Neuentwicklungen auf, wobei der TMH-3F Tomahawk den Anfang machte. Inzwischen wurden immer wieder neue Maschinen konstruiert und vielleicht erleben wir eine Renaissance der Technik. Die Zukunft wird es weisen.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
FLO-4 Floh FLO-15	20	6
RAB-1E Rabe	35	8
WLF-1 Wolfshund	35	10
CTF-1T Cataphract	70	12
LGB-0W Longbow LGB-8C	85	14

Übersicht:

Der FLO-4 *Floh* begann seine Existenz als TRP-1 *Trooper*, eine frühe Marik-Konstruktion, die zur Überhitzung neigte, ständig das Ziel verfehlte und dauernd Probleme mit blockierenden Knie- und Fußgelenken hatte. Die grundsätzliche Auslegung von Waffen und Panzerung blieb zwar unverändert, doch als die Marik-Konstrukteure die Schwachstellen endlich beseitigt hatten, war die Gesamtkonstruktion so drastischen Veränderungen erlegen, daß der Name *Trooper* aufgegeben wurde und der Mech die passendere Bezeichnung *Floh* erhielt.

Seit Beginn der Nachfolgekriege sind *Flöhe* auf den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre rar geworden, weil Erdwerk AG die Produktion auf schwerere Maschinen konzentriert hat. Die nachlassenden Kampfhandlungen zwischen dem Dritten und Vierten Nachfolgekrieg stellten jedoch die Weichen für einen Vertrag zwischen Erdwerk AG und der Söldnereinheit Wolfs Dragoner, der den Söldnern den Nachschub an leichten Mechs sicherte, den sie für die ausgezeichneten Aufklärungseinsätze benötigen, die bekanntlich ihr Markenzeichen sind.

Möglichkeiten:

Wie die meisten leichten Mechs ist auch der FLO-4 *Floh* eine schnelle, allerdings nur leicht gepanzerte und bewaffnete Maschine, die sich besonders zu kurzen, abrupten Angriffen mit anschließendem sofortigen Rückzug eignet. Der schwere Martell-Laser liefert dem *Floh* im Bedarfsfall die Möglichkeit, auch stärkere Gegner empfindlich zu treffen, während die restliche Bewaffnung eher für den Einsatz gegen Infanterie oder leichte Bodenfahrzeuge gedacht ist.

Insbesondere der Flammer bietet sich auch für Rückzugsgefechte an, bei denen der *Floh* einen Feuervorhang hinter sich legt, um überhitzungsempfindliche Gegner abzuhalten. Ein *Floh*-Pilot wird allerdings vernünftigerweise versuchen, einer Entdeckung von vornherein zu entgehen, denn die Panzerung dieses Mechtyps bietet ihm keine großen Überlebenschancen, sollte er tatsächlich in ein längeres Gefecht verwickelt werden.

Kampfgeschichte:

Bei einem Überfall der Truppen Haus Steiners auf den Kurita-Planet Hohenems im Jahre 3024, an dem auch die Söldnereinheit Mobiles Feuer beteiligt war, wurden die beiden einzigen *Flöhe* der Einheit hinter den Kurita-Linien vom Rest der Truppe abgeschnitten. Zunächst bemerkten die beiden Piloten nichts von ihrem Mißgeschick und erkundeten weiter das Gelände, bis sie ein lediglich von Infanterie und einem einzelnen *Heuschreck* bewachtes Vorratsdepot entdeckten. Als sie Verbindung mit ihren Vorgesetzten aufnahmen, erfuhren sie von ihrer Situation und faßten einen gewagten Entschluß.

Im Schutze der kommenden Nacht attackierten sie das Vorratslager. Der *Kurita-Heuschreck* war ihnen aufgrund seiner Geschwindigkeit überlegen, aber durch geschicktes Kreuzfeuer mit den schweren Lasern gelang es den Söldnerpiloten, den draconischen Mech auszuschalten, bevor ihre Maschinen größere Schäden erleiden konnten. Die Kurita-Fußtruppen hatten den Flammern und leichten Lasern der beiden *Flöhe* wenig entgegenzusetzen, und das Depot fiel praktisch unversehrt in die Hände der Piloten.

Die beiden Söldner deckten sich so gut es eben ging mit

Vorräten und Ersatzteilen ein und begannen eine mehrere Wochen dauernde Flucht durch das Hinterland des nördlichen Kontinents, wobei sie immer wieder von örtlichen Rebellen unterstützt wurden, so daß es ihnen nach zahlreichen Umwegen mit einem "Floh Hüpfen" durch einen besonders schwach besetzten Frontabschnitt im letzten Augenblick noch gelang, zum Rest ihrer Einheit zu stoßen, bevor die Landungsschiffe endgültig abhoben und das System verließen.

Varianten:

Die Hauptvariante des *Floh* ist das Modell FLO-15. Dieser Mech besitzt eine um eine Tonne stärkere Panzerung als das Grundmodell FLO-4 und eine erheblich erweiterte Bewaffnung, die aus je einem mittelschweren Laser und Maschinengewehr an den Armen besteht, während die beiden leichten Laser auf den Rücken verlagert wurden, um diese noch immer sehr empfindliche Partie zu schützen. Der schwere Laser entfällt bei dieser Version, der Flammer bleibt erhalten. Die veränderte Armbestückung des FLO-15 ist gut getarnt, so daß die Maschine sich auf einem Mechsichtschirm nicht vom Standardmodell unterscheiden läßt. Dies führt gelegentlich zu Unsicherheiten bei feindlichen ScoutMechpiloten über die Kampfstärke ihrer Gegner.

Bemerkenswerte Mechs und MechKrieger:**Kare Devereux und Thheiba Shakir**

Devereux und Shakir sind die beiden *Floh*-Piloten, die auf Hohenems eine abenteuerliche Flucht überlebten. Während ihrer gemeinsamen Flucht entwickelten sie eine innige Zuneigung zueinander, die auch über das Geschehen hinaus Bestand hatte. Die Geschichte ihrer Abenteuer wurde unter dem Titel "Zwei verlorene Seelen" ein kleiner Bestseller in der Mark Tamar des Lyranischen Commonwealth und 3027 verfilmt.

Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Erdwerk Trooper
Reaktor: GM 120
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Livingston Ceramics
Bewaffnung:

ein schwerer Martell-Laser
 zwei leichte Martell-Laser
 ein Olympos-Flammer

Hersteller: Erdwerk AG

Funksystem: Neil 2000

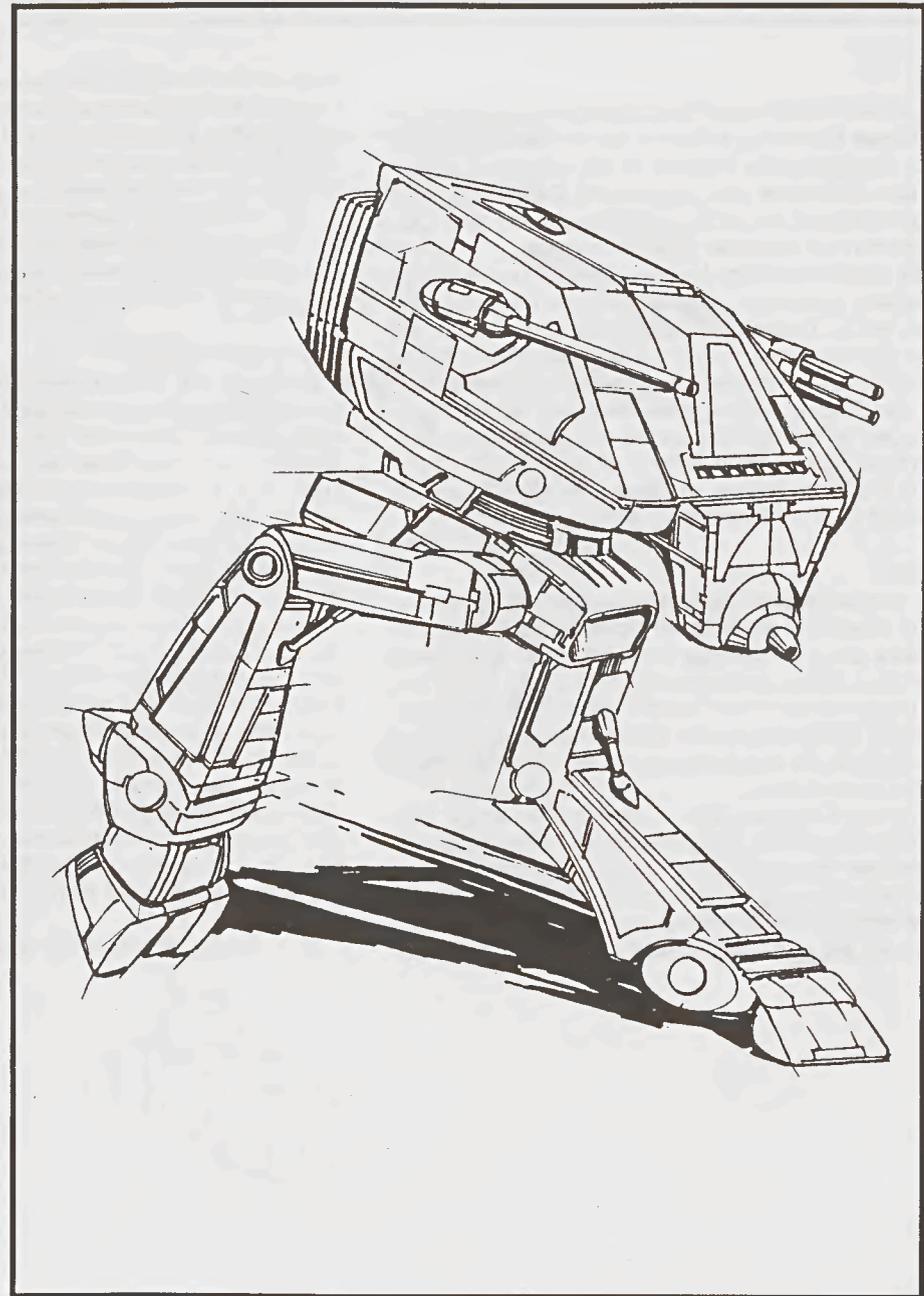
Ortung-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez-B

Typ: **FLO-4 Floh**

		<i>Tonnen</i>
Tonnage:	20	<u>20</u>
Interne Struktur:		2
Reaktor:	GM 120	4
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:	2	
Cockpit:	3	
Panzerwert:	32	2
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf:	3	5
Torso Mitte:	6	5/2
Lk/Rt Torso:	5	3/1
Lk/Rt Arm:	3	3
Lk/Rt Bein:	4	3

Bewaffnung und Munition:

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



Übersicht:

Kurz vor Ausbruch des Vierten Nachfolgekrieges spornte die Allianz der Häuser Steiner und Davion die Konstrukteure und Techniker der Konföderation Capella zu ungeahnten Leistungen an. Kanzler Maximilian Liao autorisierte Entwicklung und Bau zweier grundlegend neuer BattleMechtypen mit dem Ziel, für die bevorstehenden Konflikte gerüstet zu sein.

Der eine der beiden Aufträge lautete, einen neuen, leichten Mech mit spezieller Ausrüstung für elektronische Kriegsführung zu entwickeln, um im Gefechtsfall den anderen Einheiten der Konföderation Capella einen Vorteil auf dem Gebiet der Ortung und Zielerfassung zu verschaffen. Das Ergebnis dieser Bemühungen war der RAB-1E *Rabe*; eine Baureihe, deren Fabrikationsunterlagen im Vierten Grenzkrieg den Vereinigten Sonnen in die Hände fielen, ohne jedoch eine Übernahme der Produktion zur Folge zu haben. In Haus Liaos Konföderation Capella hingegen läuft die Produktion weiter.

Möglichkeiten:

Die beiden mittelschweren CeresArms-Laser des *Rabe* entsprechen dem Standard der Inneren Sphäre und haben sich bereits bei Haus Liaos *Verteidiger* bewährt. Auch das zweite Waffensystem des *Rabe*, die Harpoon-KSR-Lafette, ist für ihre Zuverlässigkeit bekannt und wird bereits von einer Reihe anderer Mechtypen mit Erfolg eingesetzt. Zusammen liefern sie dem *Rabe* eine Feuerkraft, die sich durchaus mit den Werten anderer leichter Mechs messen kann.

Seine Panzerung entspricht jedoch der eines um einige Tonnen leichteren Mechs und läßt es für den Piloten ratsam erscheinen, einen direkten Schlagabtausch möglichst zu vermeiden. Diese schwache Panzerung wurde durch den hohen Platzbedarf und das Gewicht der elektronischen Störausrüstung notwendig, die jedoch die an sie gestellten Erwartungen bislang keines-

wegs erfüllen konnte. Die effektive Leistung dieser Ausrüstung beschränkt sich bisher auf die Identifizierung und Zielerfassung gegnerischer Einheiten schon auf extreme Entfernungen - was dem *Rabe* selbst aufgrund seiner Bestückung wenig hilft - und die teilweise Neutralisierung gegnerischer Störsendungen.

Die Techniker von Ceres-Metall arbeiten fieberhaft daran, die ECM-Anlagen kompakter und leistungsfähiger zu machen, aber bis sie damit Erfolg haben, dürfte die Rolle des *Rabe* auf dem Schlachtfeld eher von untergeordneter Bedeutung bleiben.

Kampfgeschichte:

Während des Vierten Nachfolgekrieges kam es zu mehreren Vorstößen des Capellanischen Heeres in den Raum der Vereinigten Sonnen. Bei einem dieser Überfälle auf den Planet Bethel nahmen auch zwei *Raben* teil. Der Planet wurde von Kompanie Delta des 1. Regiments der Davion Light Guards verteidigt, während der Angriff unter Leitung von Justin Xiang Allard stand, einem Agenten Hause Davions, der sich in das Vertrauen Kanzler Liaos geschlichen und es zu einer wichtigen Position in der Maskirovka gebracht hatte.

Die beiden *Raben* hatten die Aufgabe, den Einbruch in ein auf Bethel angesiedeltes Forschungslabor abzuschirmen. Zu diesem Zweck benutzten sie ihre ECM-Ausrüstung, um heraneilende Davion-Truppen in einen Hinterhalt zu locken. Das Unternehmen hatte einen eher begrenzten Erfolg, der einerseits auf die hinter den Erwartungen zurückbleibende Leistung der ECM-Anlagen, andererseits auf die zu schwache Panzerung des *Rabe* zurückzuführen war. Es gelang den beiden *Raben* zwar, die *Verteidiger* zu überraschen; einmal entdeckt, konnten sie sich jedoch gegen die Waffen der Davion-Maschinen kaum noch zur Wehr setzen und wurden nach kurzem Schlagabtausch besiegt.

Mehr Erfolg hatte eine Kompanie des Nachtreiter-Regiments

von McCarron's Armored Cavalry bei den Gefechten gegen die Angreifer aus dem Magistrat Canopus auf New Roland. Die Einheit hatte ihre drei *Raben* als vorgeschobene Beobachter für die mit Langstreckenraketen ausgerüsteten *Schützen* der Kompanie vorausgeschickt, um ein vorbereitendes Bombardement der angreifenden Chasseurs à Cheval ins Ziel zu lenken. Als die von einem *Heuschreck* vervollständigte Lanze ihre Position bezog, wurde sie von einer *Wespen*-Lanze der 2. Canopischen Leichten Reiterei entdeckt und augenblicklich unter Beschuß genommen. Der *Heuschreck* fiel durch einen Glückstreffer am Cockpit sofort aus, und die drei *Raben* sahen sich vier Gegnern gegenüber, ohne die Möglichkeit, ein Artilleriebombardement auf sie herabrufen zu können, da die Canopier zu dicht an ihrer eigenen Position standen.

Die capellanischen MechKrieger benutzten nach einer kurzen Schrecksekunde ihre KSR-Lafetten und Laser dazu, die *Wespen* zu eliminieren und retteten das Vorhaben ihrer Einheit, indem sie durch die ECM-Ausrüstung die Funkverbindung ihrer Gegner störten und eine Warnung an die canopischen Hauptverbände unterdrückten. Der Hinterhalt gelang, war aber letzten Endes vergebene Mühe, da New Roland wenige Tage später doch aufgegeben werden mußte.

Varianten:

Da der *Rabe* erst vor wenigen Jahren entwickelt wurde, sind keine Varianten bekannt. Es ist jedoch zu erwarten, daß Haus Liao die ECM-Ausrüstung kompakter gestalten und die Panzerung dieses Mechtyps verstärken wird.

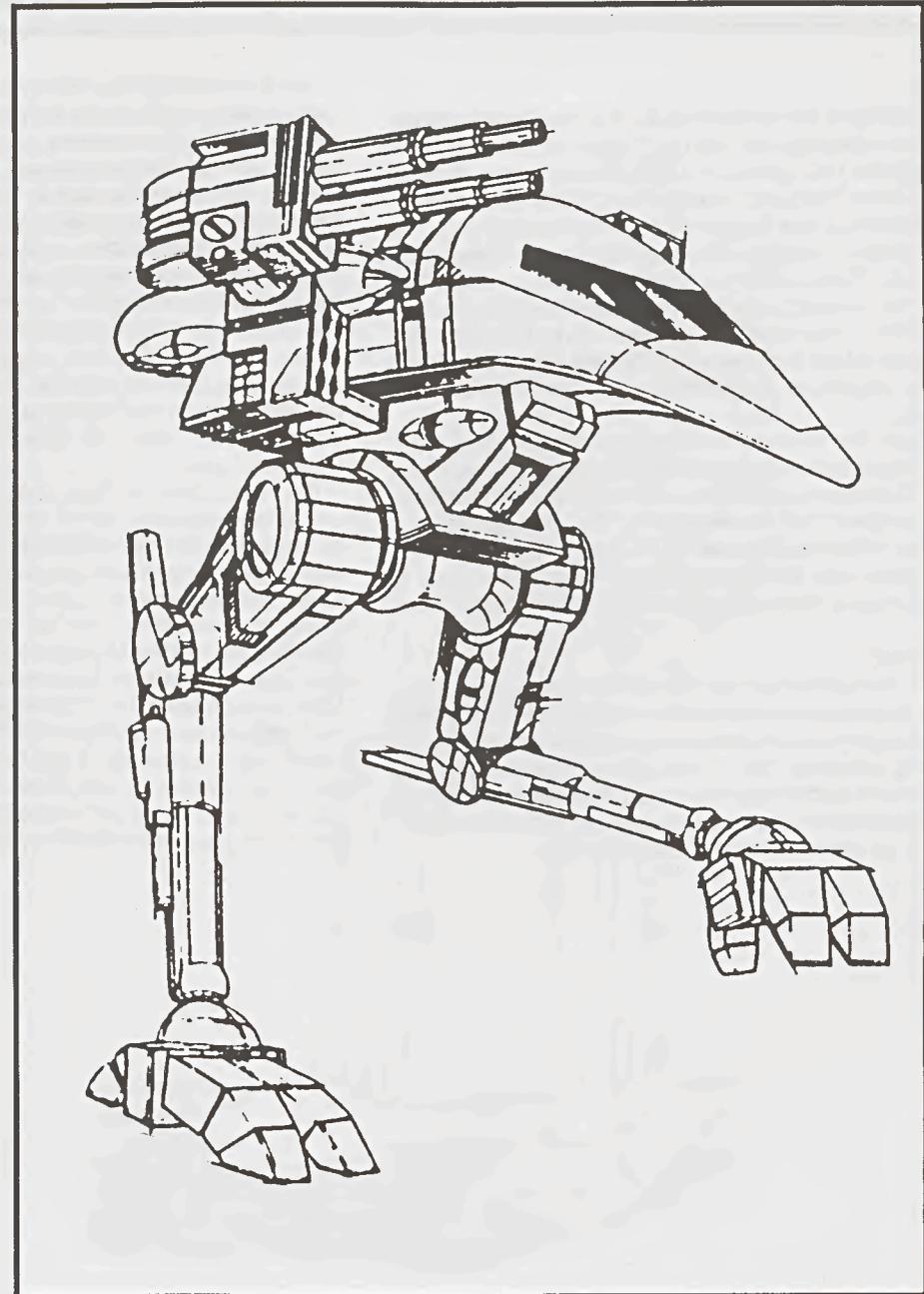
Bemerkenswerte Mechs und MechKrieger:**MechKrieger Kevin DeNato**

DeNato war in seinem *Rabe* "Hugin" einer der Beteiligten an dem Gefecht auf New Roland und der einzige Überlebende seiner Einheit, die bei den auf das Bombardement folgenden Kämpfen von einer mittelschweren MechLanze der Magistratstruppen aufgerieben wurde. Sein Mech ging dabei verloren, aber die Zuteilung eines neuen *Rabe* steht in Kürze bevor und er kann es kaum erwarten, es den Invasoren heimzuzahlen.

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Hellespont Typ R
Reaktor: Omni 175
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Starshield
Bewaffnung:
 zwei mittelschwere CeresArms-Laser
 eine Harpoon-6-KSR 6er-Lafette
Hersteller: Ceres-Metall
Funksystem: Ceres-Metall Modell 650 mit
 Guardian ECM-Ausstattung
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Apple Churchill 2000

Typ: RAB-1E Rabe		Tonnen
Tonnage:	35	35
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	Omni 175	7
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	64	4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf:	3	6
Torso Mitte:	11	8/4
Lk/Rt Torso:	8	6/3
Lk/Rt Arm:	6	6
Lk/Rt Bein:	8	8

Bewaffnung und Munition:			
Art	<u>Zone</u>	<u>Zeilen</u>	
KSR 6er-Lafette	RT	2	3
Munition (KSR) 15	LT	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
ECM-Ausrüstung	TM	4	7,5



WLF-1 WOLFSHUND

Übersicht:

Der *Wolfshund* kam zum erstenmal 3028 in der Söldnereinheit Kell Hounds zum Einsatz. Der von der Firma Eire Mech auf Arc-Royal entwickelte und gebaute Mech wurde unter direkter Aufsicht von Oberst Morgan Kell unter der Mithilfe des berühmten Dr. B. Banzai aus den Vereinigten Sonnen konstruiert. Die Familie Kell, deren Lehen Arc-Royal ist, ist Hauptanteilseigner von Eire Mech. Trotz bemerkenswerter Erfolge wurde der *Wolfshund* zunächst nicht von den Streitkräften des Lyranischen Commonwealth übernommen. Statt dessen war das Söldnerregiment Wolfs Dragoner die nächste Einheit, in deren Reihen diese Maschine auftauchte, und das ebenfalls mit einigem Erfolg.

Nachdem sich der *Wolfshund* in beiden Söldnerregimentern den Vierten Nachfolgekrieg glänzend bewährt hatte, wurde er auch von den Oberkommandos des Lyranischen Commonwealth und der Vereinigten Sonnen akzeptiert. Die Lizenzproduktion durch Defiance Industries, Hesperus, läuft zur Zeit an, und es ist mit einer wachsenden Bedeutung dieses neuen Mechtyps in den Streitkräften des Vereinigten Commonwealth zu rechnen.

Möglichkeiten:

Der WLF-1 *Wolfshund* wurde speziell als Gegengewicht zu Haus Kuritas *Panther* entwickelt und zu diesem Zweck mit einer für einen BattleMech dieser Gewichtsklasse ungewöhnlich starken Panzerung versehen. Der Schutz dieser Panzerung gestattet dem *Wolfshund*, auch Gefechte gegen um einiges schwerere Kampfmaschinen durchzuhalten, wobei seine Schnelligkeit nicht unbedeutend zu seinen Chancen beiträgt.

Die Bewaffnung des *Wolfshund* besteht ausschließlich aus Lasern, was einerseits die potentiell katastrophalen Auswirkungen eines Munitionstreffers verhindert, und sich andererseits positiv auf die Kampfausdauer des *Wolfshund* auswirkt. Als leichter BattleMech besitzt er keine sonderlich hohe Kapazität für Munitionsvorräte, so daß ein auf Munitionsnachschub angewiesenes Waffensystem in einem längeren Gefecht nur eine zeitlich eng begrenzte Einsatzdauer hätte. Der Verzicht auf Projektilwaffen ermöglicht dem *Wolfshund* dagegen einen lediglich durch die Wärmeentwicklung begrenzten Waffeneinsatz. Das macht diese Maschine auch für längere Aktionen hinter den feindlichen Linien akzeptabel. Der *Wolfshund* ist schnell genug, um den meisten Verfolgern auszuweichen, und seine Bewaffnung bereitet trotz der Energiewaffen keine wesentlichen Hitze Probleme.

Der *Wolfshund* verfügt über ausreichend Wärmetauscher, um einen Hitzestau durch den Waffeneinsatz zu vermeiden, solange der Pilot den schweren Laser nicht gleichzeitig mit den drei in einem Dreieck auf der Brustpartie der Maschine angeordneten mittelschweren Lasern abfeuert. Der schwere Setanta-Laser im rechten Arm ist eine Spezialkonstruktion der Herstellerfirma Eire Mech und ausschließlich zum Einsatz gegen Ziele in größerer Entfernung gedacht. Für den Nah- und Mittelbereich kann der Pilot eines *Wolfshund* auf seine bewährten mittelschweren Defiance B3M-Laser zurückgreifen, die auch schon bei *Kommando*, *Tomahawk* und *Zeus* Verwendung finden. Die Installation des Rückenlasers unterstützt den Mechpiloten dabei, seine im Vergleich zum Rest der Maschine nur sehr dünn gepanzerte Rückenpartie freizuhalten und kann dazu

führen, daß einem siegessicheren Gegner eine böse Überraschung bereitet wird.

Der Kopf des *Wolfshund* fungiert ebenso wie beim *Tomahawk* als geschlossenes Rettungssystem für den Piloten und wird im Notfall komplett abgesprengt. Dieses System wurde von Dr. Banzai entwickelt und aufgrund des großen Erfolges beim TMH-3F für den *Wolfshund* übernommen. Im Gegensatz zum Rettungssystem des *Tomahawk* besitzt der Kopf des *Wolfshund* einen steuerbaren Fallschirm, der es dem Piloten auch nach der 30 Sekunden langen Brenndauer des Raketentreibsatzes gestattet, den Kurs der Rettungskapsel zu beeinflussen. Allerdings muß sich auch der *Wolfshund*, bedingt durch dieses Rettungssystem, in aufrechter Position befinden, um ein Aussteigen des Piloten zu ermöglichen.

Kampfgeschichte:

Der erste Pilot des *Wolfshund* war Hauptmann Daniel Allard vom Söldnerregiment der Kell Hounds. Bei seinem ersten Trainingslauf mit dem neuen Mech gelang es ihm, alle Lanzengefährteten auszuschalten, unter anderem durch geschickten Einsatz des Rückenlasers. Allards Hauptproblem mit seiner Maschine waren die fehlenden Sprungdüsen, um eine noch größere Beweglichkeit zu erreichen.

Varianten:

Auch der *Wolfshund* ist noch zu neu, als daß es bereits Varianten gäbe. Im übrigen scheint ein Konsens zu herrschen, daß ein Umbau dieser Konstruktion nur die Kampfkraft beeinträchtigen würde, zumindest solange der Stand der Technik keinen Sprungdüsen einbau möglich macht, ohne Feuerkraft oder Panzerschutz zu reduzieren.

Bemerkenswerte Mechs und MechKrieger:

Kommandant Daniel Allard

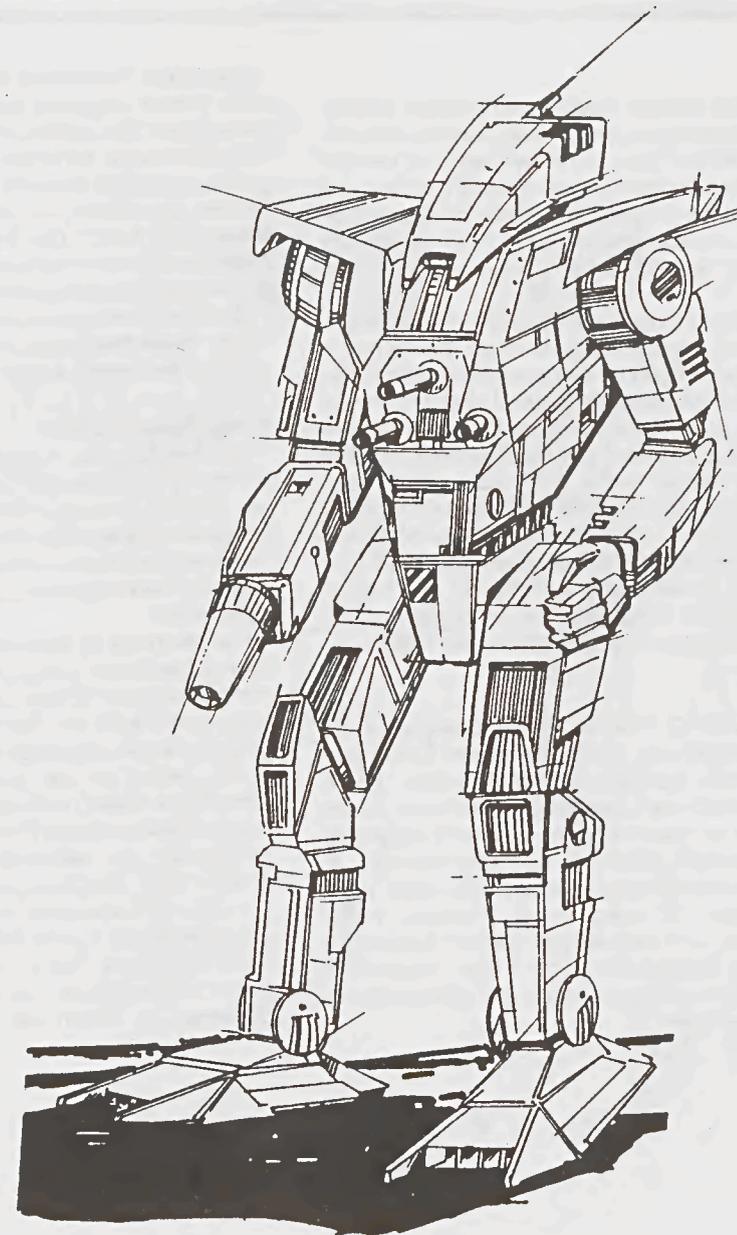
Dan Allard, der jüngere Bruder Justin Xiang Allards, gehört zum Führungsstab des Söldnerregiments Kell Hounds und war einer der Hauptbeteiligten an der Rettungsaktion Melissa Steiners auf Styx, die als "Silberadler"-Affäre bekannt wurde. Seinen *Wolfshund*, das erste Exemplar dieser Baureihe, erhielt er kurze Zeit später.

Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Arc-Royal KH/3
Reaktor: GM 210
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 95 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Durallex Medium
Bewaffnung:
 ein schwerer Setanta-Laser
 vier mittelschwere Defiance B3M-Laser
Hersteller: Eire Mech
Funksystem: O/P COM-22/H47
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Digital Scanlok 347

Typ: WLF-1 <i>Wolfshund</i>		Tonnen
Tonnage:	35	35
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	GM 210	9
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:	3	
Cockpit:	3	
Panzerwert:	120	7,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	11	16/6
Lk/Rt Torso:	8	11/5
Lk/Rt Arm:	6	12
Lk/Rt Bein:	8	16

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	
S-Laser	RA	2	5
M-Laser	TM	1	1
M-Laser	TM (R)	1	1
M-Laser	RT	1	1
M-Laser	LT	1	1



CTF-1T CATAPHRACT

Übersicht:

Das Bündnis zwischen Hanse Davion und Katrina Steiner führte zu erheblichen Anstrengungen in Haus Liaos Konföderation Capella, neue BattleMechtypen zu entwickeln, um bei den zu erwartenden Kampfhandlungen besser gerüstet zu sein. Ein Auftrag für Maximilian Liaos Rüstungstechniker bestand darin die Entwicklung eines schweren BattleMechs zu forcieren, der als neues Rückgrat der capellanischen Mechtruppen dienen sollte.

Das Ergebnis dieser Bemühungen war der CTF-1T *Cataphract*, ein BattleMech, mit dem sich die capellanischen MechKrieger auch in Kampfhandlungen gegen einen lyranischen *Zeus* oder Davion-*Kampftitan* verwickeln lassen konnten. Umso schlimmer war der Schlag für die Konföderation, als Haus Davions Truppen im Vierten Nachfolgekrieg mit Tikonow die Produktionsstätte dieses neuen Mechs in die Hände fiel. Während auf Sian alles in die Wege geleitet wurde, um die Produktion des *Cataphract* in einer der wenigen Haus Liao verbliebenen Mechfabriken wiederaufzunehmen, hat das Vereinigte Commonwealth die Produktion auf Tikonov weiterlaufen lassen und den neuen Mech in seine Streitkräfte integriert, wo er ausgerechnet capellanischen Angreifern zum Verhängnis werden könnte.

Möglichkeiten:

Mit einem Gewicht von 70 Tonnen ist der *Cataphract* die schlagkräftigste Neuentwicklung, die in der letzten Zeit in den Mechfabriken der Inneren Sphäre hergestellt wurde. Seine Mydron/10-Autokanone ist in der Lage, leichte Mechs mit einem einzigen Schuß schwer zu beschädigen, und auch robustere Gegner haben kein leichtes Spiel mit den Geschossen. In Verbindung mit der Partikelprojektorkanone, die über noch größere Entfernungen hinweg eine ebenso hohe Schadenswirkung erzielt, und den mittelschweren Lasern für den Nahbereich, ist der *Cataphract* in der Lage, Gegnern in einem breiten Spektrum von Situationen gleichbleibend schwere Beschädigungen zuzufügen.

Die starke Panzerung des *Cataphract* bietet die Möglichkeit, auch harten Gegnern eine ausreichend lange Zeit Paroli zu bieten, und die beiden mittelschweren Laser im Rücken des Kampfkolosses schützen seine vergleichsweise papierdünn gepanzerte Rückenpartie gegen allzu heftige Vorstöße gegnerischer Maschinen. Im wildesten Schlachtgetümmel können allerdings durch die hohe Wärmeentwicklung der PPK Abwärmprobleme auftauchen, wenn der Pilot eines *Cataphract* gezwungen ist, sich gegen mehrere Gegner zur Wehr zu setzen.

Die Geschwindigkeit des *Cataphract* entspricht dem Standard seiner Gewichtsklasse und bietet weder zu besonderem Lob noch zu Bedenken Anlaß.

Kampfgeschichte:

Bei den jüngsten Kämpfen um Beteigeuze II hat sich insbesondere ein *Cataphract* des Kriegerhauses Kamata hervorgetan. Bei der Verteidigung der Mechfabriken gegen die Verteidiger Anduriens konnte dieser Koloß in mehreren Gefechten ein Dutzend Abschüsse verbuchen, in der Hauptsache leichte und mittelschwere Einheiten, aber auch einen andurischen *Kampftitan*.

Der Mech war im Besitz des Kommandeurs des 5. Regiments, Jimmy "Jayhawk" Lee, einem für sein cholerisches Temperament bekannten Offizier, der sich nach mehreren vergeblichen Versuchen, eine am Rand eines der ausgedehnten Dschungelgebiete des Planeten gelegene Produktionsanlage zu erobern, selbst an die Spitze einer Sturm Einheit setzte und schwor, die Fabrik noch am selben Tag für Andurien zu sichern. Dazu ordnete er einen Frontalangriff mehrerer Kompanien über die Ebenen an, während er mit einer Truppe ausgesuchter Krieger durch den Dschungel in den Rücken der Anlage gelangen und die Capellaner von hinten aufrollen wollte.

Zu Lees Pech lag die Sicherung der Urwaldflanke des Komplexes an diesem Tag in den Händen von Commander Kalidas Aniro, einem Offizier Haus Kamatas, der gerade diese Vorgehensweise schon seit langem erwartet hatte. Ein breiter

Streifen vor den Anlagen, der bis in den Urwald hineinreichte, war auf seine Initiative hin vermint worden, und als die andurischen Mechs ihn erreichten, sorgte diese Vorsichtsmaßnahme binnen kürzester Zeit für einen Ausfall eines beachtlichen Teils der Maschinen. Auch Colonel Lees *Kampftitan* erlitt Schäden, die zum Ausfall mehrerer Wärmetauscher führten.

Trotzdem war Lee nicht von seinem Vorhaben abzubringen, und als Aniro aus seinem *Cataphract* ins Freie trat und die Andurier über eine offene Funkverbindung auslachte, war es um Lees Beherrschung geschehen. Er feuerte aus allen Rohren auf den Capellaner. Durch die gewaltige Abwärme seiner Breitseiten sank die Leistung seiner Geschütze jedoch schnell, und trotz beträchtlicher Panzerungsschäden und Ausfall seiner vorderen M-Laser war Commander Aniro in der Lage, Lees *Kampftitan* mit seiner PPK und Autokanone unschädlich zu machen. Beim Anblick ihres Kommandeurs, der sich mit dem Schleudersitz aus seiner Maschine retten mußte, bevor deren Reaktor explodierte, verließ die übrigen Andurier der Mut, und der ohnehin schwerfällige Angriff brach vollends zusammen.

Varianten:

Der *Cataphract* ist noch zu neu, um Varianten zu besitzen. Es sollen jedoch sowohl im Vereinigten Commonwealth wie auch in der Konföderation Capella Anstrengungen laufen, eine neue, noch schlagkräftigere Version dieses Mechtyps auf die Beine zu stellen.

Bemerkenswerte Mechs und MechKrieger:

Commander Kalidas Aniro

Commander Aniro ist der jüngste Sohn einer Familie indischer Abstammung vom Planeten Nihal. Sein *Cataphract* trägt den Namen "Ganesha" und fällt durch die elfenbeinfarbene Bemalung seiner Arme auf. Aniro hat sich bei den Kämpfen um Beteigeuze II großes Ansehen erworben, und man sagt ihm eine blühende Zukunft in den Reihen Haus Kamatas voraus.

Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Erdwerk CTF
Reaktor: VOX 280
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine

Panzerung: Kallon Royalstar

Bewaffnung:

eine Mydron/10-Autokanone
 eine Fusigon-Partikelprojektorkanone
 vier mittelschwere Intek-Laser

Hersteller: Erdwerk AG

Funksystem: CommuTech Multikanal 10

Ortungs-/Zielerfassungssystem: BlazeFire Sightlock

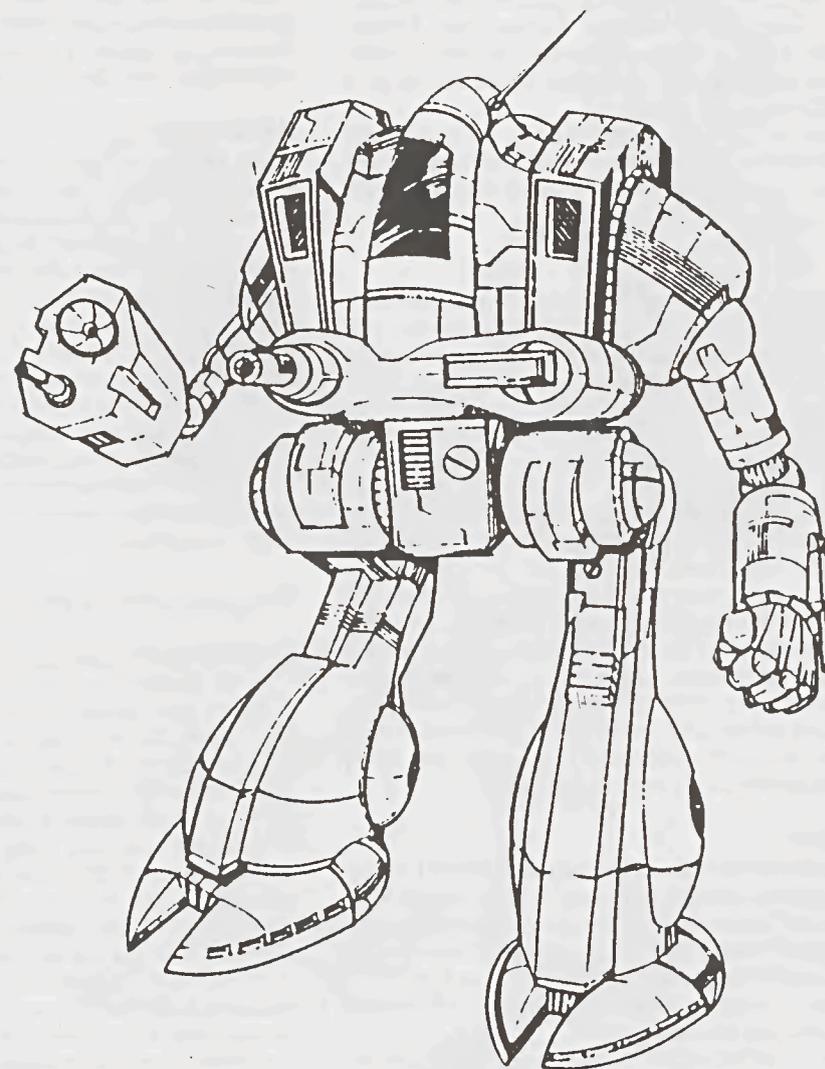
Typ: CTF-1T *Cataphract*

		<i>Tonnen</i>
Tonnage:	70	<u>70</u>
Interne Struktur:		7
Reaktor:	VOX 280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	16	6
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	176	11

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	24	26/9
Lk/Rt Torso:	16	16/6
Lk/Rt Arm:	13	22
Lk/Rt Bein:	17	22

Bewaffnung und Munition:

Art	<u>Zone</u>	<u>Zeilen</u>	
Autokanone/10	RT	7	12
Munition (AK) 20	LT	1	1
PPK	RA	3	7
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LT (R)	1	1
M-Laser	RT (R)	1	1
M-Laser	RA	1	1



Übersicht:

Der LGB-0W *Longbow* ist ein relativ populärer Mechtyp, der bei allen großen Häusern der Inneren Sphäre zum Einsatz kommt. Die exakte Menge der hergestellten Mechs ist nicht bekannt, aber eine beschränkte Produktion findet bis heute in einzelnen Nachfolgerstaaten statt.

Der *Longbow* war als schwere Hilfseinheit für Sturmgruppen vorgesehen. Mit Hilfe seiner Langstreckenraketen kann er aus sicherer Entfernung ein vorbereitendes Bombardement gegen feindliche Stellungen und Städte durchführen.

Möglichkeiten:

Der *Longbow* ist ein vergleichsweise moderner BattleMech, der das lasergesteuerte Raketenziel- und Feuerleitsystem O/P 1560 benutzt. In Verbindung mit einem - als vorgeschobener Beobachter arbeitenden - leichten Mech wie dem *Heuschreck* oder dem *Floh* kann der *Longbow* ein Ziel außerhalb seiner eigenen Sichtweite anvisieren und mit derselben tödlichen Treffsicherheit eine Raketensalve auslösen, als hätte er das Ziel direkt vor Augen.

Durch seine spezielle Rolle im Kampfgeschehen hat der *Longbow* normalerweise keine Hitzeprobleme. Beim Einsatz als rein unterstützende Artillerieplattform braucht er sich nicht zu bewegen und kann eine ganze Reihe von Raketensalven abfeuern, ohne daß die Wärmeentwicklung ihn überwältigt.

Auch wenn das Modell 0W über keinerlei Kurzstreckenbewaffnung verfügt, sorgt seine bloße Masse von 85 Tonnen dafür, daß ein Schlag oder Tritt dieses Kolosses eine durchschlagende Wirkung erzielt. Das neuere Modell 8C besitzt nach vorne und hinten feuernde mittelschwere Laser, die seine Nahkampffähigkeiten erheblich verbessern.

Kampfgeschichte:

Der *Longbow* ist die eine Hälfte eines sehr effektiven "Treiber-Jäger"-Teams, wobei ein dementsprechend ausgerüsteter *Heuschreck* oder *Floh* als Treiber und der *Longbow* als Jäger auftritt. Der leichte Mech spürt feindliche Einheiten auf und markiert sie mit Hilfe seines Laserzielsuchsystems. Anschließend greift der *Longbow* an; seine Langstreckenraketen werden durch den unsichtbaren Laserstrahl ins Ziel gelenkt.

Der Vorteil dieser Taktik besteht darin, eine feindliche Einheit anzugreifen, ohne die eigenen Mechs einem Beschuß auszusetzen. In den meisten Fällen ist das "Treiber-Jäger"-Team in der Lage, den Gegner zu überraschen und das Kräftegleichgewicht so zu eigenen Gunsten zu beeinflussen. In dieser Rolle wird der *Longbow* bevorzugt eingesetzt, und MechKrieger, die ein Interesse daran haben, den Kampf zu überleben, sollten

Ausschau nach versteckten leichten Mechs halten.

Der *Longbow* taucht auch in regulären Armee-Einheiten auf, wo er als normaler BattleMech fungiert. Seine häufigste Gefechtsmission in dieser Funktion ist die einer Langstreckenartillerieplattform ähnlich dem *Schützen*.

Varianten:

Die häufigste Variante des *Longbow* ist die etwas neuere Baureihe LGB-8C, deren hauptsächlichste Veränderungen der Konstruktion der Einbau eines kleineren Reaktors (Strand 255) und vier mittelschwerer Martell-Laser sind. Durch den kleineren Reaktor reduziert sich die Geschwindigkeit des LGB-8C auf 33,6 bzw. 53,2 km/h (BP 3/5). Zum Ausgleich wurde die Panzerung unter Verzicht auf einen Wärmetauscher um vier Tonnen auf Panzerwert 232 verstärkt (TM 35/14, L/RT 25/14, Arme 28, sonst wie LGB-0W). Die mittelschweren Laser befinden sich an Vorder- und Rückseite des linken und rechten Mechtorsos.

Es existieren noch weitere Varianten, bei denen für Waffensysteme mittlerer Reichweite auf Panzerschutz verzichtet wurde, mehr Wärmetauscher eingebaut oder die Geschwindigkeit des *Longbow* heraufgesetzt wurde. Diese Varianten sind jedoch selten anzutreffen.

Bemerkenswerte Mechs und MechKrieger:**MechKrieger Muzakka und Smallberry**

Eines der berühmtesten "Treiber-Jäger-Teams" aller Zeiten bestand aus einem *Heuschreck* und einem *Longbow* der Ligastreitkräfte Haus Mariks. Der von Oshira Muzakka gesteuerte *Heuschreck* fungierte als Zielsuchscout für den *Longbow* Jon Smallberrys. Wenn Muzakka ein Ziel gefunden hatte, "markierte" er es mit seinem Laserzielsuchsystem, damit Smallberry es erfassen und eine völlig überraschende Raketensalve abfeuern konnte. Zwölf Jahre lang arbeiteten sie auf diese Weise zusammen, bis sie dermaßen berüchtigt waren, daß einige Regimente ein Kopfgeld auf sie aussetzten.

Ihr Ende ereilte sie auf wenig ruhmreiche Art und Weise auf dem Planeten Sakhalin. Sie wurden außerhalb ihrer Maschinen während einer Reparatur des Servomechanismus am Fuß des *Heuschreck* angegriffen. Muzakka wurde schon vom ersten Feuerstoß schwer verwundet, und Smallberry konnte sich gerade noch in seinen *Longbow* retten. Dort sah er sich vier BattleMechs gegenüber: einem *Todesboten*, einem *Orion* und zwei *Donnerkeilen*. Obschon hoffnungslos unterlegen feuerte er eine Breitseite auf den vordersten Mech, einen *Donnerkeil*, ab und zog sich zurück. Über 30 Raketen trafen den *Donnerkeil*, sprengten das Cockpit und töteten den Piloten.

Als Smallberry eine zweite Raketensalve auf den *Orion* abfeuerte, stürmte der *Todesbote* in einem Rammangriff auf ihn los. Muzakka mischte sich in seinem *Heuschreck* in das Gefecht ein und attackierte trotz seiner Verwundung den zweiten *Donnerkeil* in seiner beschädigten Maschine. Das Gefecht verwandelte sich in einen metallischen Tornado aus wild um sich schlagenden und aus allen Rohren Tod und Verderben speienden Maschinen. Als der *Todesbote* auf Smallberrys Mech traf, stolperten beide Maschinen nach hinten auf einen weniger als hundert Meter entfernten Abgrund zu und verkeilten sich in einem ungleichen Nahkampf. In der Verwirrung traf ein Schuß die Reaktorsection des *Todesboten*; der plötzlich kampfunfähig gewordene überschwere Mech stürzte auf den hintenüber gebeugten *Longbow*, und Smallberrys Maschine stürzte 150 Meter tief in die Schlucht.

Der *Orion*, auf den er gefeuert hatte, mußte über 30 Beintreffer einstecken. Ein Bein wurde völlig abgerissen, das andere zerbarst in Kniehöhe. Der BattleMech ging noch feuernd zu Boden, und möglicherweise war es einer Smallberrys Schüssen, der den *Todesboten* traf.

In der Zwischenzeit war Muzakka dem Feuer des zweiten *Donnerkeil* entkommen und ergriff die Initiative. Der erste Schuß seines mittelschweren Lasers prallte von der linken Hand des *Donnerkeil* ab, der zweite traf das Cockpit. Der Pilot erlitt einen Schock und geriet ins Wanken, was Muzakka gestattete, sich zu lösen und auf Smallberrys Position zuzustürmen. Als er dabei über ein Hindernis stieg, gab der beschädigte Servomechanismus im Fuß des *Heuschreck* den Dienst auf, und der Mech stürzte zu Boden. Der *Donnerkeil* trat zu dem gefallenen Treiber hinüber und feuerte einen letzten gezielten Schuß auf dessen Kopf ab. Muzakka fühlte den Einschlag nicht mehr; der Sturz hatte ihn bereits das Leben gekostet.

Nur Sekundenbruchteile nach diesem letzten Schuß kam es zu einer internen Munitionsexplosion im *Todesboten*, die diesen zerstörte und den verbliebenen *Donnerkeil* so beschädigte, daß er die Flucht ergriff. Nach dem Gefecht wurden die beschädigten *Donnerkeil*, *Orion* und *Heuschreck* geborgen, der *Todesbote* und Smallberrys *Longbow* dagegen auf der Suche nach noch brauchbaren Ersatzteilen ausgeschlachtet. Viel brachte diese Arbeit nicht.

Muzakkas *Heuschreck* soll Berichten zufolge noch immer bei einem Liao-Regiment Dienst tun.

Chu-i Cedrick Sveinson

Cedrick Sveinson ist ein großer, breit gebauter MechKrieger und Kommandeur einer mittelschweren Mechlanze in Haus Kuritas 5. Schwert des Lichts. Er ist nicht nur ein guter MechKrieger, sondern auch ein geschickter Luft/Raumjägerpilot und so etwas wie eine Koryphäe auf dem Gebiet der Artillerie. Er behauptet sogar, jedes Artilleriegeschütz an seinem Klang oder seiner Wirkung erkennen zu können.

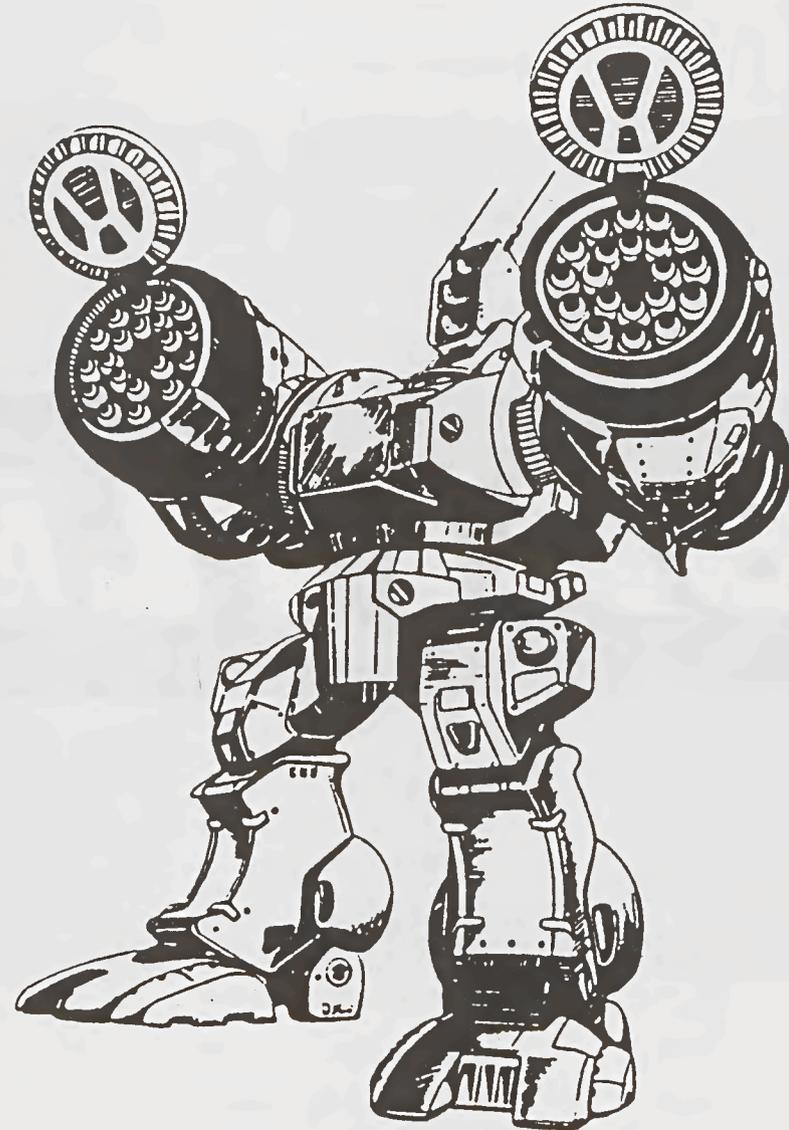
Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Starcorp 100
Reaktor: VOX 340
Reisegeschwindigkeit: 43,7 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 63,7 km/h
Sprungdüsen: keine
Sprungreichweite: keine
Panzerung: Valiant Lamellar
Bewaffnung:
 zwei Sian/Ceres Tiger-LSR 20er-Lafetten
 zwei Sian/Ceres Luchs-LSR 5er-Lafetten
Hersteller: Starcorp Industries
Funksystem: O/P 300 COMSET
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P 1500 IMTS

Typ: LGB-0W Longbow

			Tonnen
Tonnage:	85		85
Interne Struktur:			8,5
Reaktor:	VOX 340		27
BP Gehen:	4		
BP Laufen:	6		
BP Sprung:	0		
Wärmetauscher:	13		3
Gyroskop:			4
Cockpit:			3
Panzerwert:	168		10,5
	<i>Interne</i>	<i>Panzer-</i>	
	<i>Struktur</i>	<i>wert</i>	
Kopf:	3	9	
Torso Mitte:	27	21/10	
Lk/Rt Torso:	18	18/7	
Lk/Rt Arm:	14	13	
Lk/Rt Bein:	18	18	

Bewaffnung und Munition:

<u>Art</u>	<u>Zone</u>	<u>Zeilen</u>	
LSR 20er-Lafette	RA	5	10
Munition (LSR) 12	RT	2	2
LSR 20er-Lafette	LA	5	10
Munition (LSR) 12	LT	2	2
LSR 5er-Lafette	RT	1	2
LSR 5er-Lafette	LT	1	2
Munition (LSR) 45	TM	2	2



BATTLETECH



PANZER

Der König des Schlachtfelds ist der BattleMech, aber seine Herrschaft ist nicht unangefochten. Insbesondere in der Peripherie und auf abgelegeneren Planeten, deren Bewohner sich diese teuren Kampfmaschinen nicht leisten können, beherrschen auch heute noch Panzer das Feld. Aber auch in der Inneren Sphäre sollte man diese Kampfmaschinen nicht leichtfertig ignorieren. Schon so mancher Mechpilot verlor durch einen als ungefährlich eingestuft Panzer sein Leben, und wenn ein *Zerstörer* oder *Behemoth* erscheint, rutscht einigen MechKriegern das Herz in die Hose.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Kröte, Panzerspähwagen	20	18
J. Edgar, Leichter Schwebepanzer	25	20
Scorpio, Leichter Panzer <i>KSR-Scorpio</i>	25	22
Hunter, Raketenpanzer	35	24
Pegasus, Scoutschwebepanzer	35	26
Plainsman, Schwebepanzer	35	28
Saladin, Gefechtsschwebepanzer	35	30
Saracen, Schwebepanzer	35	32
Scimitar, Schwebepanzer	35	34
Striker, Leichter Panzer <i>Striker L10², Striker L5², Striker L15, Striker L20, Striker K6², Striker K2, Striker K, Striker L</i>	35	36
Goblin, Schwere Schützenpanzer <i>Goblin K</i>	45	38
Bandit, Schwere Schwebepanzer <i>Bandit A, Bandit B, Bandit C, Bandit D, Bandit E, Bandit F, Bandit G</i>	50	40
Drillson, Schwere Schwebepanzer <i>Drillson K2</i>	50	42
Kondor, Schwere Schwebepanzer <i>Kondor-D, Kondor-L</i>	50	44
Vedette, Panzer <i>Vedette 2, Vedette-L</i>	50	46
Bulldog, Panzer <i>Bulldog AK, Bulldog LSR</i>	60	48
Mantikor, Schwere Panzer	60	50
Schukow, Schwere Panzer	75	52
Zerstörer, Schwere Panzer	80	54
Partisan, Schwere Flakpanzer <i>Partisan 2, Raketenpartisan</i>	80	56
SturmFeuer, Schwere Panzer	85	58
Ontos, Schwere Panzer <i>Ontos-R</i>	95	60
Behemoth, Schwere Panzer	100	62

PANZERSPÄHWAGEN KRÖTE

Übersicht:

Der Panzerspähwagen vom Typ *Kröte* ist erheblich größer als seine Vettern wie z.B. der Scoutwagen *Wieselflink*. Zudem besitzt er eine Besatzung von vier Mann, weit mehr als die meisten radgetriebenen Spähfahrzeuge. Die größere Besatzung und Tonnage gestattet der *Kröte*, neben dem Einsatz als Erkundungsfahrzeug auch als mobiler Kommunikationsposten zu fungieren.

Die *Kröte* ist ein alter Bautyp, dessen Konstruktion auf einem unbekanntem schweren Truppentransporter aufbaut. Sie ist in allen Teilen der Inneren Sphäre vertreten, aber im Draconis-Kombinat besonders häufig anzutreffen.

Möglichkeiten:

Radgetriebene Erkundungsfahrzeuge sind seit Erfindung des Verbrennungsmotors beliebte Mittel zur Informationsbeschaffung. Im Grunde genommen läßt sich dazu jedes Fahrzeug benutzen, aber durch den Einbau elektronischer Überwachungsgeräte sind spezielle Scoutfahrzeuge besonders wertvoll geworden.

Die *Kröte* ist nicht der beste Spähwagen der Inneren Sphäre, denn viele ihrer Systeme sind alt und überholt, besonders die geradezu als antik zu bezeichnenden Funk- und Ortungsanlagen.

Wie die meisten Erkundungsfahrzeuge kann auch die *Kröte* verschiedene leichte Fernsensoren absetzen und überwachen. Die Abwurfschächte der *Kröte* sind jedoch auf kleinere, kompaktere Geräte ausgerichtet als die heute zur Verfügung stehenden. Neuere Sensoren lassen sich nicht in den Abwurfrohren transportieren, sondern müssen von Hand ausgesetzt werden, was den taktischen Wert des Fahrzeugs mindert.

Die meisten *Kröten* benutzen keine modernen Relaissysteme wie das CeresCom Reconsystem des *Wieselflink*. Die hohen Kosten dieser Systeme lassen einen nachträglichen Einbau auch meist unrentabel erscheinen. Es ist im allgemeinen billiger und effektiver, eine größere Anzahl *Kröten* zu kaufen und sie in einer Relaiskette einzusetzen.

Die neueste Errungenschaft der *Kröte* ist der Frontlaser. Ursprünglich war an dieser Position eine Richtantenne montiert, die später durch ein Maschinengewehr ersetzt wurde. Jedoch aufgrund von Mängeln im Belüftungssystem wurde ein Einsatz dieses MGs durch die damit verbundene Abgasentwicklung stark eingeschränkt. Letztendlich wurde ein Teil der Ortungssysteme entfernt und ein komplettes Lasersystem installiert.

Kampfgeschichte:

Im Jahre 3025 trafen das Draconis-Kombinat und die Vereinigten Sonnen auf Galtor III in einer der blutigsten Feldschlachten der Nachfolgekriege aufeinander. Die Davion-Truppen erangen zwar schließlich den Sieg, aber die Draconier konnten mit Hilfe erbeuteter *Kröten* großen Schaden anrichten.

Obwohl die Gegner bei den meisten Feldzügen eine große Zahl von Gefangenen nehmen, bewaffneten die Draconier in diesem Kampf ihre Techs und setzten sie dazu ein, den Rückzug des 8. Galedon-Regiments zu decken. Das führte zur nahezu völligen Vernichtung der Galedon-Techs, die über 91% Verluste erlitten. Plötzlich war das Kombinat nicht länger am Austausch der gefangenen Davion-Techs interessiert. Die Kurita-Truppen benötigten deren technisches KnowHow dringender für die eigene Seite.

Dann entdeckte Davions Militärischer Informationsdienst das Kriegsgefangenenlager, in dem die Davion-Techs auf die Verschiffung ins Draconis-Kombinat warteten. Statt eines direkten Mech- oder Luftlandeüberfalls auf das Lager, dachte ein gewisser Major Baum sich einen überaus komplizierten Plan aus: eine Gruppe, bestehend aus zwölf erbeuteten Kombinat-*Kröten* und anderen Radtransportern, sollte unter seinem Befehl in das Lager eingeschmuggelt werden. Aus noch ungeklärten Gründen wurde dieser Einsatz nicht vom Davion-Oberkommando, sondern vom MGUO genehmigt.

Die Einsatzgruppe Baum rückte im Schatten eines Davion-Ablenkungsangriffs aus. Es gelang ihr ohne Schwierigkeiten, die vorderen Kombinatlinien zu durchqueren, im Hinterland angekommen gerieten sie allerdings in Schwierigkeiten. Zu diesem Zeitpunkt trugen sämtliche Davion-Soldaten Kombinatuniformen und benutzten ihres Wissens nach korrekte Kombinatparolen. Was sie nicht ahnen konnten war, daß diese Codes und Parolen von der Internen Sicherheitsagentur Haus Kuritas speziell für einen Fall wie diesen ausgegeben worden waren. Als die Eindringlinge an einer Straßensperre das falsche Kennwort benutzten, funkten die Kurita-Posten sofort um Hilfe und eröffneten das Feuer. Zwei *Kröten* und vier Transporter wurden vernichtet, bevor Einsatzgruppe Baum die Straßensperre durchbrechen konnte. Eine in Reserve gehaltene Scoutlanze wurde beauftragt, den Konvoi zu stoppen. Bei der ersten Begegnung verlor die Davion-Einsatzgruppe weitere drei *Kröten* und alle restlichen Transporter. Die Draconier versprengten die verbliebenen *Kröten* und konnten sie nach und nach alle erbeuten. Major Baum wurde gefangen genommen und zusammen

mit den Techs, die er eigentlich hatte retten wollen, ins Draconis-Kombinat verschifft.

Varianten:

Es gibt eine große Anzahl von Varianten der *Kröte*, aber die meisten dieser Modifikationen sind rein kosmetischer oder elektronischer Natur. Viele Militäreinheiten bergen die Ausrüstung feindlicher Scoutfahrzeuge für den eigenen Bedarf. Wegen ihrer Größe kann die *Kröte* fast jede Ausrüstung aufnehmen. Die Wärmetauscher des Laser verhindern eine Beschädigung der empfindlichen Elektronik durch Überhitzung.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Mata Hari

"Mata Hari" ist der Name einer besonderen Stealth-*Kröte* der Konföderation Capella. In die Maschine wurden eine Reihe von Systemen zur Triebwerkstarnung eingebaut, wie sie bei Helikoptern verwendet werden, und ihre Funk- und Ortungsanlagen ähneln denen des Hi-Scout-Drohnensträgers, der als das beste derzeit verfügbare Erkundungsfahrzeug gilt.

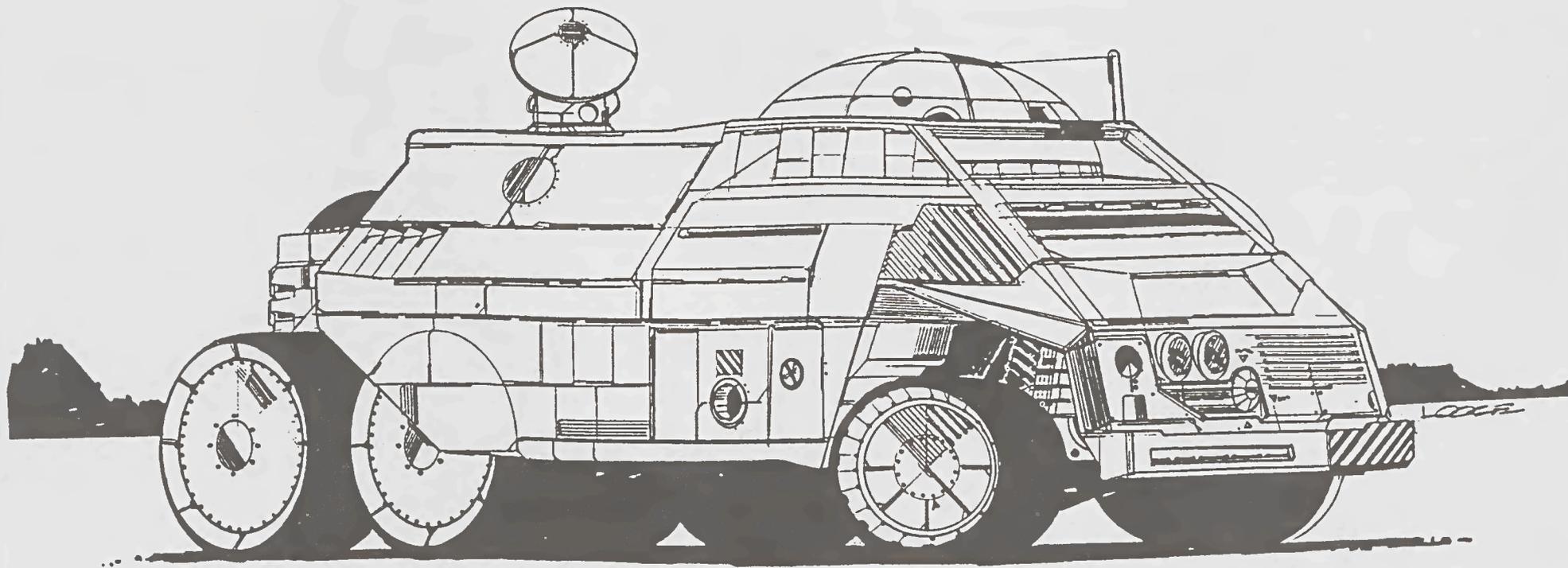
Nancy Taweei, Ronda Stundt, Isis Arditti und Betty Saunders

Diese vier Frauen sind Veteraninnen von über 60 Erkundungsmissionen. Sie haben bereits für alle Häuser der Inneren Sphäre gearbeitet und dienen jetzt bei der 12. Sternengarde. Da sie jede ein eigenes Kommando erhalten haben, scheint ein erneuter Wechsel in naher Zukunft eher unwahrscheinlich.

Masse: 20 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Motor: GM Classic 120, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Panzerung: ProtecTech Leicht
Bewaffnung: ein mittelschwerer Standard
 System-Laser
Hersteller: Joint Equipment Systems
Funksystem: Communiquer
Ortungs-/Zielerfassungssystem: nicht vorhanden

Typ: Kröte, Panzerspähwagen
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 20
Reisegeschwindigkeit: 7
Höchstgeschwindigkeit: 11
Motor: 8
Motorwert: 120
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 1
Kompressor: 0,1
Wärmetauscher: 3
Interne Struktur: 2

Tonnen	Panzerwert:	64	4,5
	Front:	18	
	Lk./Rt. Seite:	18/18	
	Heck:	18	
	Bewaffnung und Munition:		
	Art	<u>Zone</u>	
	M-Laser	Front	1
	Sensoren		0,4



PANZERSPÄHWAGEN *J. EDGAR*

Übersicht:

Der *J. Edgar* war eines der wenigen von der inzwischen untergegangenen Alphard Trading Corporation produzierten Fahrzeuge. Um ihren Markt und Profit zu vergrößern, entschloß sich ATC dazu, eine Anzahl von militärischen und zivilen Fahrzeugen zu entwickeln und an jeden zu verkaufen, der in der Lage war, sie zu bezahlen. Der Verkauf lief gut an, aber mit der Zeit ließ das Interesse nach und immer weniger Fahrzeuge fanden einen Käufer, bis ATC schließlich alle Fabriken stilllegte.

Der *J. Edgar* war das letzte von der Alphard Trading Corporation hergestellte Militärfahrzeug. Er war als billiger und schneller Kämpfer gedacht, hatte aber nur einen sehr begrenzten Erfolg, obwohl das relativ leichte Luftkissenfahrzeug über zwei durchaus effektive Raketenlafetten verfügte. Die militärischen Einkäufer verlangten jedoch mehr von ihren Fahrzeugen, und so verschwand der *J. Edgar* schließlich vom Markt. Inzwischen ist er zwar selten geworden, aber keineswegs beliebter. .

Möglichkeiten:

Der *J. Edgar* ist ein robuster und leichter Luftkissenpanzer. Mit einem zu Zeiten seiner Herstellung populären Fusionsreaktor ausgestattet, kann der *J. Edgar* mit nahezu jedem Schwebler der Inneren Sphäre mithalten. Durch den akuten Mangel an Fusionstriebwerken wurde der Leenexreaktor jedoch in den allermeisten Fällen ausgebaut, um ein kampfkraftigeres Fahrzeug anzutreiben und durch einen Verbrennungsmotor (Typ 75, Geschwindigkeit 8/12) ersetzt.

Der Harvester-Konzern stellte bereits Waffensysteme her, bevor die Alphard Trading Corporation gegründet wurde. Als der *J. Edgar* in Produktion ging, war die Harvester KSR 2er-Lafette eines der beliebtesten Raketensysteme überhaupt, woraus sich auch seine Auswahl für den *J. Edgar* erklärt. Die Lafetten sind gegen andere Fahrzeuge durchaus wirksam einzusetzen, stellen für Mechs aber kaum eine Bedrohung dar.

Manche *J. Edgars* verfügen noch heute über die ursprüngliche Star Slab-Panzerung, aber die meisten Techs entfernen die wertvolle Star Slab, um sie für Mechs zu nutzen. Üblicherweise tritt die recht populäre und billigere Protectech-Panzerung an ihre Stelle.

Andere Bauteile des *J. Edgar* sind das Alphard Original 2 KommSystem und das TracTex Alpha-1 Zielerfassungssystem. Da beide Systeme von ATC entwickelt wurden, sind sie inzwischen veraltet und Ersatzteile sind kaum noch zu finden. In den meisten Fällen nehmen beliebtere Systeme ihren Platz ein.

Kampfgeschichte:

Wegen der Unbeliebtheit des *J. Edgar* sind kaum Kampfberichte über ihn verfaßt worden. Ein Bericht jedoch wurde zur Legende; der Wahrheitsgehalt dieser Geschichte konnte allerdings nie nachgewiesen werden.

Während einer unbedeutenden Schlacht auf einem namenlosen Planeten erhielt der Kommandeur eines Teams von *J. Edgar*-Panzerspähwagen den Befehl, eine weitaus überlegene Streitmacht anzugreifen. Die genaue Zusammensetzung der

feindlichen Truppe variiert je nach Erzähler, aber eine Version spricht von 20 *Atlas*-Mechs, 27 anderen BattleMechs unterschiedlicher Größe und einer zusätzlichen riesigen Geschützplattform. Größte Zustimmung findet jedoch der Bericht, nach dem die Einheit aus 12 *J. Edgars* gegen 30 schwerere und langsamere Panzer angetreten ist. Die Feindeinheit hatte in einer großen Waldlichtung ein Lager aufgeschlagen. Zum Pech des *J. Edgar*-Kommandeurs war der Feind zu weit entfernt für ein Bombardement, und er hatte weder Zugriff auf Artillerie noch auf Luftunterstützung. Da er seine Vorgesetzten nicht enttäuschen wollte und auch keine Lust hatte, vor ein Kriegsgericht zitiert zu werden, befahl er einen Sturmangriff.

Der Angriff traf den Feind völlig unvorbereitet. Bevor die Panzer überhaupt Gelegenheit hatten, die Angreifer ins Visier zu nehmen, schossen die Luftkissenwagen bis unter die Minimalreichweite der Panzerwaffen heran. Auf kürzeste Distanz feuerten sie ihre Geschütze auf die verwundbaren Punkte der Panzer ab. Der *J. Edgar*-Kommandeur selbst erzielte mehr als ein Dutzend Abschüsse.

Von dem wagemutigen Angriff zutiefst geschockt, zogen sich die feindlichen Panzer zurück und wurden irrigerweise vernichtet, als ihr eigenes Landungsschiff sie durch einen Fehler in der Berechnung des Anflugwinkels in seinen Triebwerksflammen verdampfte.

Varianten:

Bei Varianten des *J. Edgar* werden die Raketenlafetten üblicherweise gegen vier MGs oder Flammer ausgetauscht. Dagegen wird ein *J. Edgar*, dessen Geschütze beschädigt sind, meistens ausgeschlachtet und verkauft.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Rohbinud

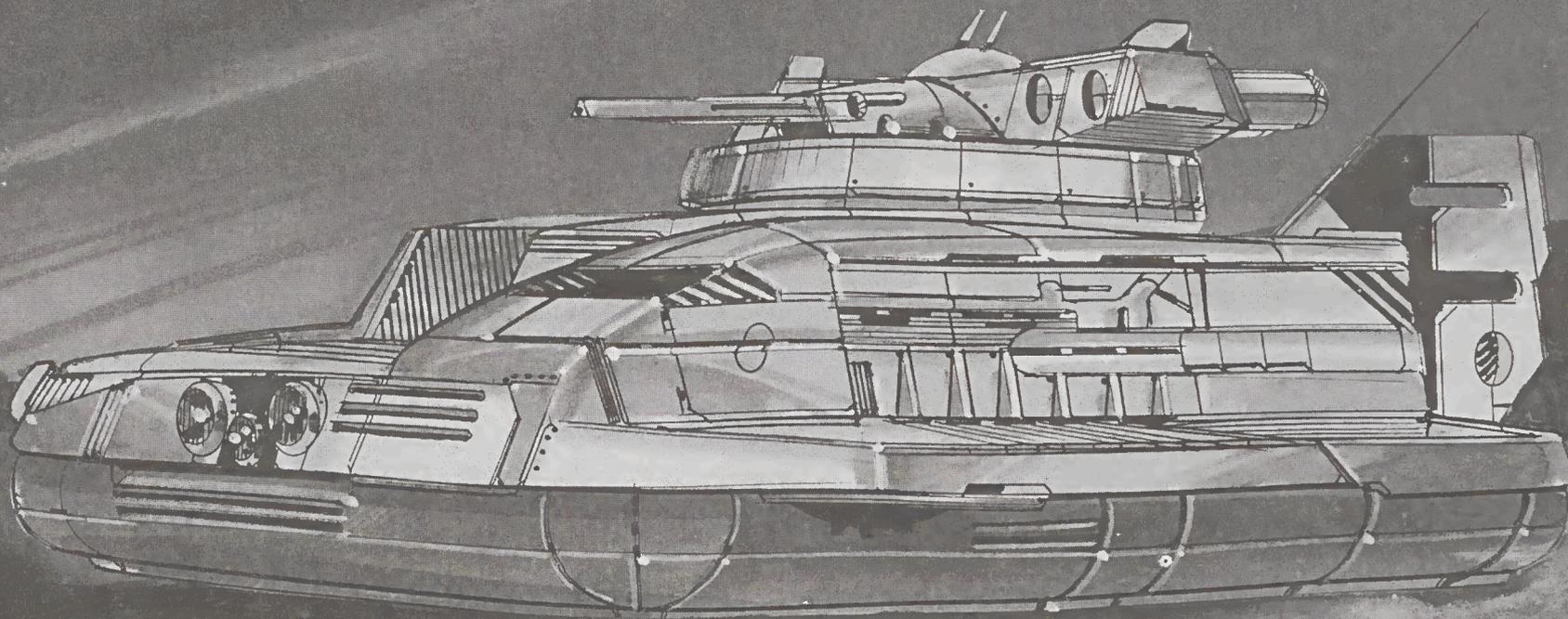
Rohbinud ist der berühmte Kommandeur, über den die oben erwähnte Geschichte in Umlauf ist. Es gibt eine ganze Reihe von Erzählungen über Rohbinud und seine Mannen, aber die meisten sind nicht mehr als ein Märchen.

Masse: 25 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: Leenex 145, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 119 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h
Panzerung: 7/Star Slab
Bewaffnung:
 zwei Harvester KSR 2er-Lafetten
 ein Diverse Optics Type 2-Laser
Hersteller: Alphard Trading Corporation
Funksystem: Alphard Original 2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TracTex Alpha-1

Typ: *J. Edgar*, Panzerspähwagen
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 25 *Tonnen*
Reisegeschwindigkeit: 11
Höchstgeschwindigkeit: 17
Motor: 7,5
Motorwert: 145
Typ: Fusionsreaktor
Abschirmung: 2,5
Kontrollen: 1,25
Hubsystem: 2,5
Wärmetauscher: 10
Interne Struktur: 2,5
Turm: 0,3

Panzerwert: 104
Front: 30
Lk./Rt. Seite: 19/19
Heck: 12
Turm: 24
Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
KSR 2er-Lafette	Turm	1
KSR 2er-Lafette	Turm	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
M-Laser	Turm	1



LOSE

LEICHTER PANZER SCORPIO

Übersicht:

Der Leichte Panzer *Scorpio* ist ein Produkt der erfolgreichen Quicksell Company. Wie alle Fahrzeuge dieser Firma ist auch der *Scorpio* klein, preiswert und leicht zu warten.

Der *Scorpio* hat sich durch seinen vergleichsweise geringen Preis den Spitznamen "Budgetpanzer" erworben. Mit nur einem Hauptgeschütz und einem Defensivwaffensystem machen seine niedrigen Anschaffungskosten den *Scorpio* für Käufer von ärmeren Welten, besonders Banditenkönige und Peripheriepiraten, attraktiv.

Neben seiner Rolle als Angriffsfahrzeug kann der *Scorpio* auch für Erkundungs- oder Transportaufgaben eingesetzt werden. Kommandeure setzen ihn häufig in großen Gruppen ein, weil ein einzelner *Scorpio* im Vergleich mit den meisten anderen Gefechtsfahrzeugen relativ schwach ist.

Möglichkeiten:

Der *Scorpio* ist keine besonders effektive Kampfmaschine, aber gegen Einheiten ähnlicher Stärke hält er sich ganz gut. Das Hauptgeschütz des Panzers, die Deleon-Autokanone, kann auf ziemlich weite Distanz Schaden anrichten, hat aber die üblichen Zielerfassungsprobleme aller Autokanonen bei Entfernungen, die unter 90 Metern liegen.

Das 20 mm Gatling-MG ist eine bewährte Waffe und liefert dem *Scorpio* eine gute Abwehrkapazität mit beachtlicher Durchschlagskraft. Manche Besatzungen haben 30 mm-MGs an seine Stelle gesetzt, aber die hohe Feuergeschwindigkeit der Gatling macht ein größeres Kaliber unnötig.

Im Gegensatz zu den meisten Panzern seiner Gewichtsklasse fehlen dem *Scorpio* die gegen leichte Fahrzeuge sehr wirkungsvollen KSR-Lafetten. Quicksell entschied sich gegen sie, einerseits um den Preis möglichst niedrig zu halten, und andererseits, weil die Autokanone die doppelte Reichweite einer Kurzstreckenrakete besitzt.

Kampfgeschichte:

Gelegentlich werden Banditenkönige für die Nachfolgerführer zu mehr als einer bloßen Irritation. Sobald einer von ihnen sich zu einer zu großen Bedrohung entwickelt, wird eine Strafexpedition auf den Weg geschickt, die den "König" daran erinnert, wie schwach er in Wirklichkeit ist.

Einer dieser Könige ist Helmar Valasek. Monatlang hatte er Kurita-Planeten überfallen, um Wasser für seine öden Welten zu erbeuten. Als das draconische Oberkommando erkannte, was da vor sich ging, entschied man sich, dem Banditenkönig eine Lektion zu erteilen. Mit einer kleinen Mechtruppe sprangen die Draconier in das Santandersystem und landeten auf Valaseks Heimatwelt Santander V.

Als Helmar Valasek von der bevorstehenden Kurita-Landung erfuhr, setzte er augenblicklich einen Plan in Gang, der ihm eine kleine Chance gegen die Invasoren lieferte, ohne daß er seine dringend reparaturbedürftigen BattleMechs aufs Spiel setzen mußte. Er hatte erst kürzlich mehrere Züge *Scorpio*-Panzer "ausgeliehen", die nun in einem Vorratslager versteckt waren. Valasek war sich ziemlich sicher, daß der Kurita-Angriff gegen dieses Ziel gerichtet war.

Zehn Stunden nach dem Sprung ins System griffen die Kurita-Truppen tatsächlich dieses Vorratslager an. Kaum hatten die Draconier den Boden berührt, als die *Scorprios* der Banditen schon aus nächster Nähe das Feuer eröffneten und die Mechs der Invasoren schwer beschädigten. Die Kurita-Kampfkolosse sahen sich ohne Rückzugsmöglichkeit einer mehr als dreimal so starken Übermacht gegenüber. Notgedrungen warfen sich die Kombinatstruppen in den Nahkampf gegen die kleinen Panzer. Beide Seiten erlitten herbe Verluste. Als sich der Staub legte, hatte Valasek dringend benötigte Mechbauteile erbeutet, und die Draconier hatten ihn davon überzeugt, ihre Welten bis auf weiteres in Ruhe zu lassen.

Diese Schlacht wurde unter dem Namen "Skorpionennest" bekannt und ist inzwischen eine beliebte Manöverübung für junge draconische MechKrieger. Sie lernen dabei nicht nur den Kampf gegen Schwärme kleiner Gefechtsfahrzeuge, sondern auch wie man in der Hitze des Gefechts die Ruhe bewahrt.

Varianten:

Da der *Scorpio* in den meisten Armeen zu finden ist, wird er häufig mit den bevorzugten Geschützen eines Hauses bestückt. Die populärste Variante ist der *KSR-Scorpio*, bei dem die Autokanone durch drei KSR 4er-Lafetten mit jeweils einer Tonne Munition ersetzt wird.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

Trödelmarkt

"Trödelmarkt" ist der Name eines *Scorpio*, der als Kurier während sämtlicher Schlachten um Halstead Station berühmt wurde. "Trödelmarkt" hat noch nicht einen Treffer erlitten.

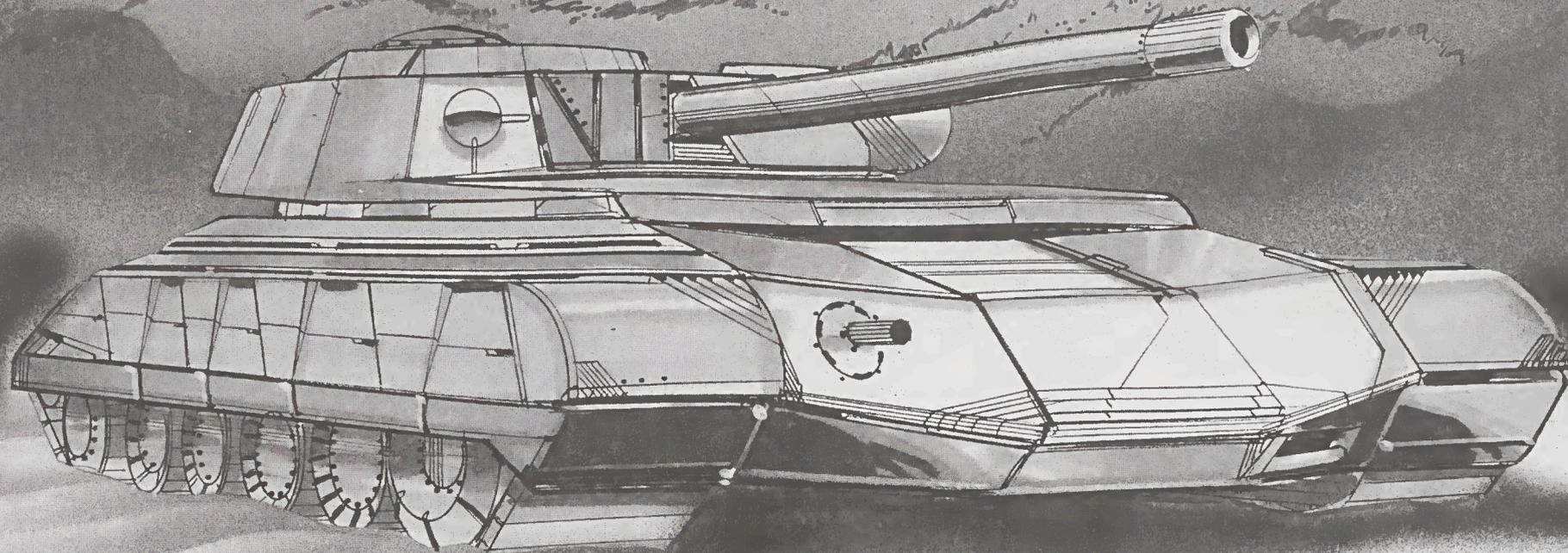
Jalex Schenker und Parson Smith

Diese beiden Männer sind die Besitzer eines der größten Lieferanten- und Wartungsbetriebes für *Scorpio*-Panzer in der Inneren Sphäre. Schenker und Smith, die im Davion-Raum unweit des Solsystems operieren, haben alle *Scorprios* in ihrem Besitz bei Glücksspielen gewonnen.

Masse: 25 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: SitCide 100, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: ProtecTach Leicht
Bewaffnung:
 Eine Deleon 5-Autokanone
 Ein 20 mm Gatling-Maschinengewehr
Hersteller: Quicksell Company
Funksystem: Basix 200
Ortungs-/Zielerfassungssystem: OptiSight 12

Typ: *Scorpio*, Leichter Panzer
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 25
Reisegeschwindigkeit: 4
Höchstgeschwindigkeit: 6
Motor: 6
Motorwert: 100
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 1,25
Interne Struktur: 2,5
Turm: 0,8

Tonnen
Panzerwert: 64 4
Front: 16
Lk./Rt. Seite: 11/11
Heck: 10
Turm: 16
Bewaffnung und Munition:
Art
 AK/5
 Munition (AK) 20
 MG
 Munition (MG) 100
Zone
 Turm 8
 Rumpf 1
 Front 0,5
 Rumpf 0,5



LONGE

RAKETENPANZER *HUNTER*

Überblick:

Der *Hunter* ist ein beliebtes Produkt der Firma Defiance Industries. Defiance ist namhafter Hersteller von Waffensystemen aller Art, und die Konstrukteure des Konzerns haben zwei neue schwere Panzer entwickelt, die Modelle *Rommel* und *Patton*.

Wie die Typenbezeichnung bereits ausdrückt, ist der Artillerieschützenpanzer *Hunter* ein Unterstützungsfahrzeug. Wie die meisten Fahrzeuge dieser Art ist er nicht für längere Gefechte ausgelegt. Daher wird er auch nicht direkt im Kampfgeschehen eingesetzt, sondern bleibt in Deckung, von wo aus er den Gefechtsfeldkommandeur mit Artilleriefeuer unterstützt.

Der *Hunter* ist ein billiges und effektives Gefechtsfahrzeug, das sich als Reserve einsetzen läßt, sollte eine Armee Bedarf an Deckungsfeuer für den Rückzug haben. Er ist mit der derzeit schwersten verfügbaren Langstreckenartillerie ausgestattet und kann diese Funktion dadurch sehr gut ausfüllen.

Der *Hunter* ist schon bald zu einem sicheren Verkaufsposten für Defiance geworden und neue *Hunter* finden sich in vielen Armeen der Inneren Sphäre.

Möglichkeiten:

Die große Raketenladung des *Hunter* macht ihn zu einem höchst effektiven Unterstützungsfahrzeug. Da Defiance die ursprünglich benutzte riesige Raketenlafette dieses Panzers nicht selbst herstellt, findet stattdessen die bewährte FarFire Maxi Verwendung. Die FarFire Maxi ist die beste verfügbare Artilleriewaffe und wird von zahlreichen Artillerieschützen eingesetzt. Die Lafette im beliebten "Kasten"-Design ist am Heck des Fahrzeugs montiert und nach vorne gerichtet. Dadurch kann der *Hunter* über Abwehrbarrieren hinwegfeuern, ohne sich feindlichem Beschuss auszusetzen.

Der Zippo-Flammer ist eine Waffe, die lediglich defensiv eingesetzt wird, um ein Feuer zu legen, das bei einem Rückzug aus dem Gefecht etwaige Verfolger aufhalten soll. (Sehr oft wird er von der Besatzung nur zum Aufkochen ihrer Verpflegung benutzt.) Die extreme Reichweite der FarFire-Lafette verhindert im allgemeinen, daß ein *Hunter* nahe genug an das Kampfgeschehen herankommt, was einen Flammereinsatz erfordern würde.

Auch das TharHes MiniTalk und TharHes AGART sind nicht die ursprünglichen Funk- und Zielerfassungssysteme des *Hunter*. Monate nach Verkauf der ersten hundert Fahrzeuge führte ein Problem in der Stromversorgung zum Durchbrennen der Kommunikationsanlagen. Die Schwierigkeiten konnten auf das Zielerfassungssystem beschränkt werden, so daß Defiance auf das TharHes AGART-System umstieg. Das einzige Problem mit diesem neuen System waren vereinzelte Beschwerden erfahrener *Hunter*-Besatzungen, die ihre Funkanlage jetzt nicht mehr mit der Zielerfassung koppeln konnten, um verschiedene Fernsehstationen zu empfangen.

Kampfgeschichte:

Der *Hunter* ist berühmt für seine Rolle im Kampf um Halstead Station. An einem Punkt dieser legendären Schlacht standen sich während eines laufenden Gefechts mehrere *Hunter* beider Seiten gegenüber und begannen einander zu bombardieren. Am Ende des Kampfes blieben nur die zwei *Hunter* übrig. Die beiden *Hunter*-Kommandeure wußten, daß sie ein Langstreckengefecht nicht für sich entscheiden konnten, also trafen sie sich in der Mitte des Schlachtfeldes, schüttelten sich die Hände und versuchten, den Sieger durch einen Boxkampfes zu ermitteln. Vergebens, denn sie schlugen sich gegenseitig k.o.

Währenddessen ging eine Gruppe von fünf Davion-*Hunter* auf

fünf Berghängen rund um ein Gebiet in Stellung, in dem Kurita beschädigte BattleMechs aufsammlte. Der *Hunter* auf dem Nordhang eröffnete das Feuer mit drei Salven. Aufgrund optimaler Gefechtsentfernung richteten die Raketen unter den beschädigten Mechs ein Chaos an. Obwohl sie nicht voll kampftüchtig waren, machten sich die Kurita-Mechs langsam auf, die unsichtbaren Angreifer nördlich ihrer Position zu stellen.

Als sie 20 Meter vorgerückt waren, eröffnete der *Hunter* im Nordwesten das Feuer. Verwirrt änderten die beschädigten Mechs die Richtung. Daraufhin nahm sie der nächste *Hunter* unter Beschuss.

Bei jeder Richtungsänderung der Mechs übernahm ein anderer Panzer das Bombardement, bis die Mechs überlastet und die Piloten zur Verzweiflung getrieben waren. Verwundet und zitternd lösten die Kurita-MechKrieger schließlich die Schleudersitze aus und ergaben sich so ihrem überlegenen Gegner. Der *Hunter*-Kommandeur gestattete den Kriegern, das Schlachtfeld zu verlassen, ohne daß sie ihre Bezwinger zu Gesicht bekamen.

Durch die Erbeutung dieser Kurita-Mechs wendete der *Hunter*-Kommandeur das Kriegsglück zum Vorteil Haus Davions. Wären die Maschinen rechtzeitig repariert worden, hätte Kurita den Sieg errungen.

Varianten:

Varianten des *Hunter* sind selten, da für zusätzliche Waffen kein Platz ist und normalerweise kein Grund besteht, die LSR 20er-Lafette auszubauen.

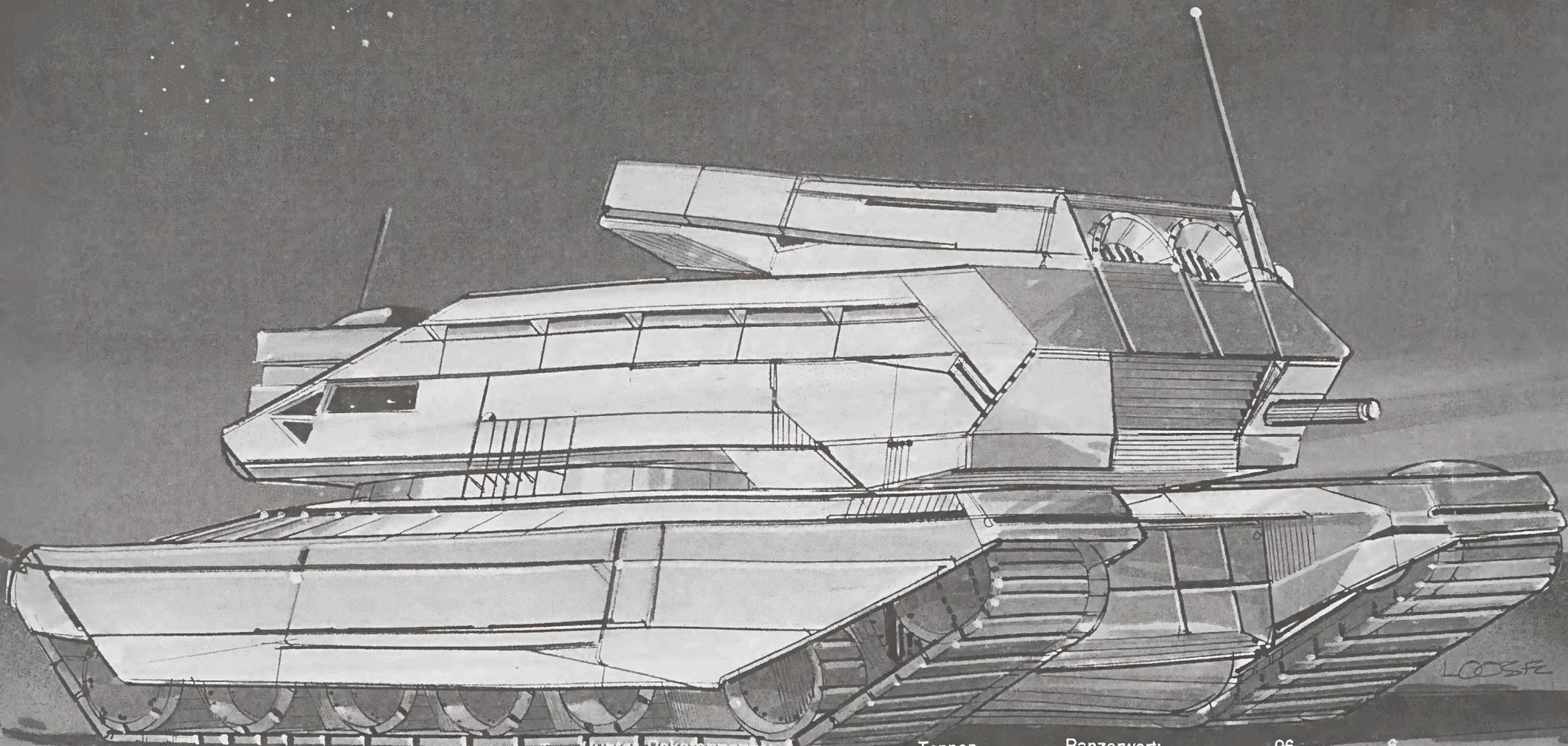
Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

Jeff Dahl

Captain Dahl ist der Erfinder der berühmten "Versteck"-Taktik von Halstead Station. Es war Mitgefühl, welches ihn davon abhielt, den verwundeten Kurita-Piloten seine Panzer zu zeigen. Dahl wußte vom Ehrenkodex der Draconier. Es hätte einen unverzeihbaren Gesichtsverlust für die MechKrieger bedeutet, ihrem kommandierenden Offizier mitteilen zu müssen, daß sie von einer aus fünf Fahrzeugen bestehenden Hilfseinheit besiegt worden waren.

Sejanus Aelia und Losinja Harama

Aelia und Harama waren die Davion- und Kurita-Kommandeure, die bei der Schlacht um Halstead Station einen Boxkampf austrugen. Keiner von beiden wurde dafür degradiert, aber Aelia erhielt eine ernste Verwarnung und Harama wurde zum Garnisonsdienst eingeteilt.



Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Omni 175, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 82 km/h
Panzerung: 5,5/StarSlab

Bewaffnung:
 eine FarFire Maxi-KSR 20er-Lafette
 ein Zippo-Flammer

Hersteller: Defiance Industries, Hesperus
Funksystem: TharHes Mini-Talk
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 TharHes AGART

Typ: *Hunter*, Raketenpanzer
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 35
Reisegeschwindigkeit: 5
Höchstgeschwindigkeit: 8
Motor: 7
Motorwert: 175
Typ: Fusionsreaktor
Abschirmung: 3,5
Kontrollen: 1,75
Wärmetauscher: 10
Interne Struktur: 3,5

Tonnen

35

7

3,5

1,75

0

3,5

Panzerwert: 96 8
Front: 32
Lk./Rt. Seite: 24/24
Heck: 16

Bewaffnung und Munition:
Art **Zone**
 LSR 20er-Lafette Front 10
 Munition (LSR) 20 Rumpf 2
 Flammer Heck 1

Überblick:

Im Gegensatz zu den meisten Scoutfahrzeugen, die nur von bestimmten Häusern oder Einheiten benutzt werden, ist der *Pegasus* in nahezu jeder wichtigen militärischen Organisation zu finden. Er ist möglicherweise das populärste Erkundungsfahrzeug aller Zeiten.

Der *Pegasus* ist mit seiner recht schweren Panzerung und ausreichenden Feuerkraft eine einzigartige Scouteinheit. Die meisten Scoutpanzer verfügen nur über Defensivwaffen, und ihre Panzerung ist nicht in der Lage, größere Schäden abzuhalten. Trotzdem ist die Geschwindigkeit des *Pegasus* mit der anderer Erkundungsfahrzeuge durchaus vergleichbar.

Die Exeter-Organisation produzierte die ersten Modelle des Typ *Pegasus* in den Anfangsjahren des Ersten Nachfolgekrieges. Seitdem hat sich der *Pegasus* den Ruf des robustesten und zuverlässigsten aller Scoutpanzer verdient.

Möglichkeiten:

Das Stehvermögen des *Pegasus* erklärt sich aus seiner Rumpfkonstruktion. Der Rumpf ist auf einzigartige Weise aus sechseckigen Platten gefertigt, die durch Haken und Rillen verbunden sind. Jede dieser Platten wird in einen ebenfalls mit Haken und Rillen ausgestatteten Hohlrahmen eingepaßt und festgeschweißt. Dadurch erhält der *Pegasus* die für einen schnellen Schweben erforderliche strukturelle Flexibilität und ist trotzdem robust genug, Geschütztreffer einzustecken. Nach Angaben der Konstruktionsabteilung der Exeter-Organisation liegen die Zug- und Druckbelastungsschwellen des *Pegasus* um mehr als 64,3% über den Werten des nächstbesten anderen Luftkissenfahrzeugs.

Das Exeter LongScan-System trägt zum ausgezeichneten Ruf des *Pegasus* bei. Mittels einer Serie von "Induktionsnetzorten", die über das gesamte Fahrzeug verteilt sind, kann das System feindliche Fahrzeuge und Truppen über bis zu 30 km Entfernung orten. Die ReconLook Kommunikatoreinheit gestattet dem *Pegasus*, Einheiten nach Umriß, Geschwindigkeit und

seismischen sowie elektronischen Emissionen zu identifizieren.

Die Salamander Systems CommPhase-Anlage verbindet die Schweren SternSchweif-Raketenlafetten mit dem Funksystem. Sind erst alle Ziele durch LongScan und ReconLook identifiziert, zeigt CommPhase dem Bordschützen die besten Ziele in Reichweite an. Der Bordschütze hat die Wahl, dem Computer das Feuer auf das bedrohlichste Ziel freizugeben oder das Ziel manuell auszuwählen.

Das SternSchweif-Raketensystem wurde ursprünglich von einer unbekannt Firma entwickelt, die von Exeter nach ihrem Bankrott aufgekauft wurde. Durch den Einsatz der höchstmöglichen Anzahl von Kurzstreckenraketen haben die SternSchweif-Lafetten eine hervorragende Chance, ein Zielfahrzeug entscheidend zu beschädigen.

Der *Pegasus* ist im Gegensatz zu vielen anderen Scoutfahrzeugen nicht für die Kommunikation mit Landungsschiffen im Orbit um den Planeten oder Sprungschiffen ausgerüstet. Es ist jedoch möglich, einen zusätzlichen Sender mit der Bezeichnung TransBoost nachzurüsten, um dem *Pegasus* Mikrowellenrichtstrahlfunk zu erlauben. Dies geschieht meist dann, wenn ein *Pegasus* ein von versteckten Feindeinheiten kontrolliertes Gebiet erkundet.

Der *Pegasus* hat eine Besatzung von vier Personen: Fahrer, Bordschütze, Funker/Orter und Kommandeur. Letzterer fungiert als zweiter Funker. Das Innere eines *Pegasus* ist bemerkenswert bequem, auch wenn ein normal großer Mann nicht aufrecht darin stehen kann. Im Heck des Panzers ist eine kleine Kochnische eingebaut.

Kampfgeschichte:

Die meisten *Pegasus*-Missionen sind geheim, aber einem Bericht zufolge gab es einen Kurita-*Pegasus*, der den Steiner-Planeten Tamar auf mögliche Truppenkonzentrationen untersuchen sollte. Der *Pegasus* verbrachte Stunden damit, sich an eine von mehreren BattleMechs bewachte Basis anzuschleichen.

Schließlich gelang es ihm, nahe genug an die Basis heranzukommen, auf der sich die Tamar-Jäger zum Sturm sammelten. Sobald sie das Ziel des Angriffs, den Planet Memmingen, erfahren hatte, richtete die *Pegasus*-Besatzung die TransBoost-Antenne ein und informierte das auf der Ekliptik verborgene Sprungschiff über Ziel und Stärke des bevorstehenden Angriffs.

Unglücklicherweise bemerkten die Steiner-Truppen das Signal, und der *Pegasus* wurde samt Besatzung gefangengenommen. Das Schicksal dieser Kurita-Einheit ist unbekannt. Es ist jedoch ihren Anstrengungen zu verdanken, daß das Kombinat ein Empfangskomitee von drei Regimentern auf Memmingen zusammenziehen konnte. Die Jäger wurden mit großen Verlusten zurückgeschlagen.

Varianten:

Scouts sind dafür bekannt, daß sie ihre Fahrzeuge nach persönlichem Geschmack umbauen. Die häufigste Veränderung besteht im Auswechseln oder im ersatzlosen Ausbau der Waffensysteme. Manche Scouts glauben, daß wenn sie selbst unbewaffnet sind, wird auch nicht auf sie geschossen wird. Eine andere häufige Variante besteht im Ausbau der Sensoren, um mehr KSR-Packs laden zu können.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Tim Larson, Jack Brown, Leo Buscema und Nora Webster**

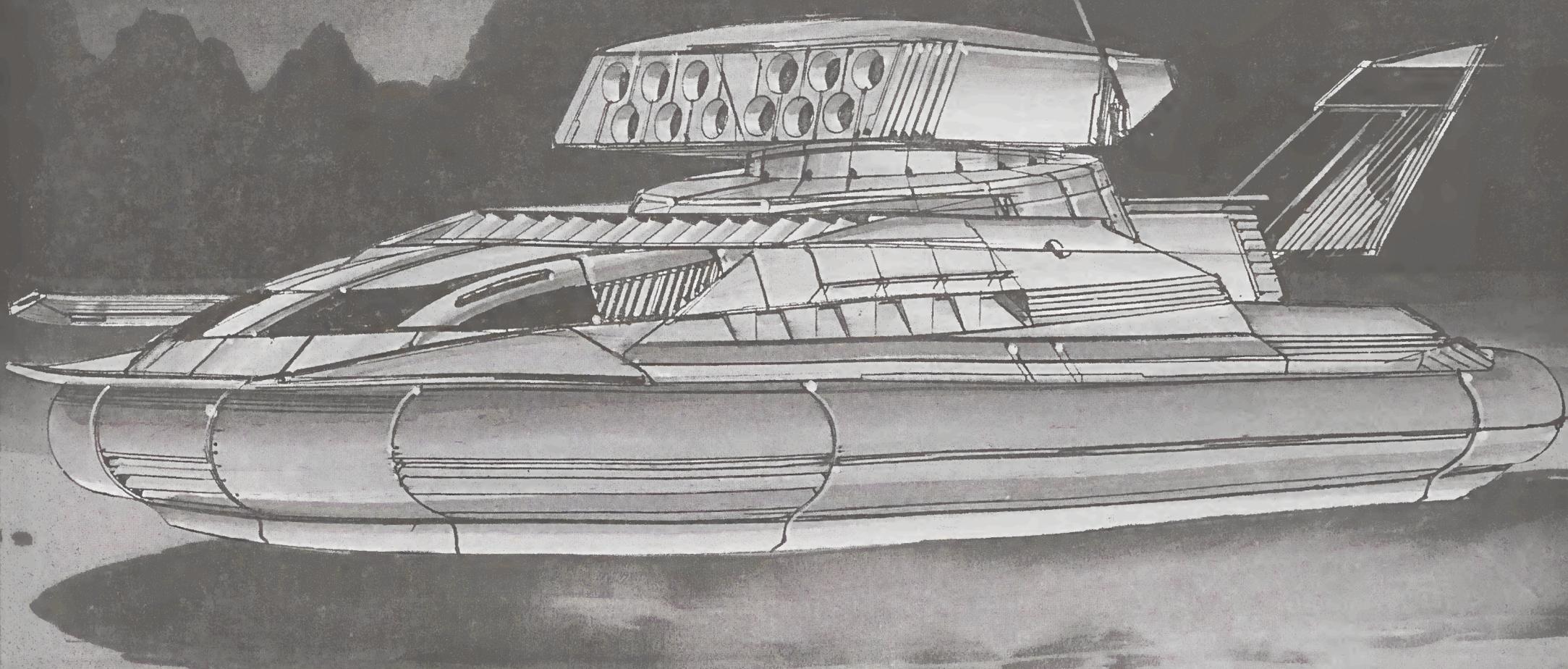
Diese vier Marik-Soldaten und ihr *Pegasus* "Pechmarie" wurden über der Liao-Welt Renown abgeworfen, um die Bewohner gegen die Obrigkeit aufzuhetzen. Es gelang ihnen auch, mehrere Revolten anzuzetteln, aber die Mehrheit der Bevölkerung blieb loyal. Die Rebellion scheiterte; Brown, Buscema und Webster wurden verhaftet.

In der Nacht vor der Hinrichtung seiner Teamkameraden griff Larson mit dem *Pegasus* die Festung des planetaren Gouverneurs an und konnte seine Gefährten befreien. Anschließend bombardierte er die Festung. Es bereitete dem *Pegasus* keine Schwierigkeiten, die Festungstruppen abzuhängen, und die Marik-Scouts hielten sich zwei Monate lang versteckt, bis sie von ihrem Landungsschiff abgeholt wurden.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: GM 105, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Panzerung: ProtecTech 6
Bewaffnung: zwei schwere SternSchweif
 -Raketenlafetten
Hersteller: Exeter-Organisation
Funksystem: Exeter LongScan mit ReconLook
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Salamander Systems CommPhase

Typ: <i>Pegasus, Scoutschwebepanzer</i>	<i>Tonnen</i>	
Bewegungsart: Luftkissen		
Tonnage: 35	<u>35</u>	
Reisegeschwindigkeit: 8		
Höchstgeschwindigkeit: 12		
Motor:	7	
Motorwert: 105		
Typ: Verbrennungsmotor		
Kontrollen:	1,75	
Hubsystem:	3,5	
Kompressor:	0,1	
Wärmetauscher: 3	3	
Interne Struktur:	3,5	
Turm:	0,6	

Panzerwert:	104	6,5
Front:	26	
Lk./Rt. Seite:	19/19	
Heck:	19	
Turm:	21	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
KSR 6er-Lafette	Turm	3
KSR 6er-Lafette	Turm	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1
M-Laser	Front	1
Sensoren	Rumpf	1



LOOSE

SCHWEBEPANZER PLAINSMAN

Übersicht:

Der *Plainsman* ist eine neuartige Panzerkonstruktion der Firma Pinard Protectorates Ltd., und Wolfs Dragoner sind die erste größere Einheit, die diesen Panzer benutzt. Bei der Konstruktion des *Plainsman* legte Pinard vor allem Wert auf hohe Beweglichkeit, was auch die Wahl des Luftkissenantriebs sinnvoll macht. Ob ein Verkauf an Wolfs Dragoner angesichts der deutlichen Betonung der Schnelligkeit bei dem speziell für diese Einheit gebauten *Bandit* geplant war, ist nicht bekannt, aber auch nicht auszuschließen.

Möglichkeiten:

Die hohe Geschwindigkeit des *Plainsman* ist angesichts seiner eher leichten Panzerung seine Hauptverteidigung, so daß seine vollständig auf den Nahbereich ausgelegte Bewaffnung vorzugsweise in der Bewegung abgefeuert werden sollte, auch wenn dies die Treffsicherheit nicht gerade fördert. Das Feuerleitsystem des *Plainsman* ist vernünftigerweise auf diese Taktik eingerichtet, und somit halten sich die negativen Auswirkungen eines Feuerns bei voller Fahrt in Grenzen.

Die Harvester-Raketenlafetten des *Plainsman* sind vielfach bewährte Waffensysteme. Das Hauptproblem dieses Panzers dürfte die geringe Reichweite seiner Waffen sein, die eine Gefechtstaktik notwendig macht, wie sie zum Beispiel der

Savannah Master benutzt: ein beständiges Ausweichen, unterbrochen von kurzen, abrupten Schwenks auf das Ziel zu, um einen Feuerstoß abzugeben. Der *Plainsman* besitzt die dafür nötige Geschwindigkeit, bietet aber ein erheblich größeres Ziel dar als der *Savannah Master*, so daß sich wohl erst im echten Kampfeinsatz zeigen wird, ob die Konstruktionsentscheidungen der Herstellerfirma gerechtfertigt waren.

Kampfgeschichte:

Bei einem der wenigen bisher bekannten Einsätze des *Plainsman* kam es auf der lyranischen Grenzwelt Irgendwo zu einem Gefecht zwischen mehreren *Plainsman*-Panzern der Söldner-einheit Makarows Musketiere und zwei BattleMechs nicht identifizierter Peripheriepiraten.

Die Musketiere waren von der planetaren Regierung angeworben, um die Bevölkerung gegen Piratenüberfälle zu schützen und befanden sich gerade in einem kleinen Manöver, um den eintönigen Dienst aufzulockern, als sie Nachricht von der Landung der Angreifer bekamen. Die *Plainsmen* preschten als die schnellsten Maschinen der Einheit voraus und erreichten den Kampfschauplatz eine knappe Stunde vor dem Rest der Musketiere. Sie sahen sich zwei mittelschweren BattleMechs, einer *Ballista* und einem *Hermes II* ohne erkennbare Einheitsabzeichen gegenüber. Die Piraten-Mechs waren gerade dabei, ein

Lagerhaus auszuräumen, als sie von den Panzern überrascht wurden, wodurch diese Gelegenheit zu einer ungestörten ersten Breitseite mit beträchtlichem Erfolg hatten.

Der *Hermes II* war schon in früheren Gefechten beschädigt und nur notdürftig zusammengeflickt worden, und unter dem vereinten Angriff von vier KSR-Salven flogen die Reste seiner Torsopanzerung auseinander und es kam zu einer Reaktorexpllosion. Durch die Wucht der Explosion wurden die Panzer regelrecht davongewirbelt, aber das war nichts gegen die Beschädigungen, die der zweite Piraten-Mech davontrug. Praktisch wehrlos war er eine leichte Beute für die Söldnerpanzer. Als der Rest der Einheit den Kampfschauplatz erreichte, war bereits alles vorbei. Das Landungsschiff der Piraten hatte längst die Flucht ergriffen, und die Panzerbesatzungen waren damit beschäftigt, zusammen mit der Feuerwehr die brennende Lagerhalle zu löschen.

Varianten:

Da der *Plainsman* sehr neu ist, existieren noch keine bekannten Varianten.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

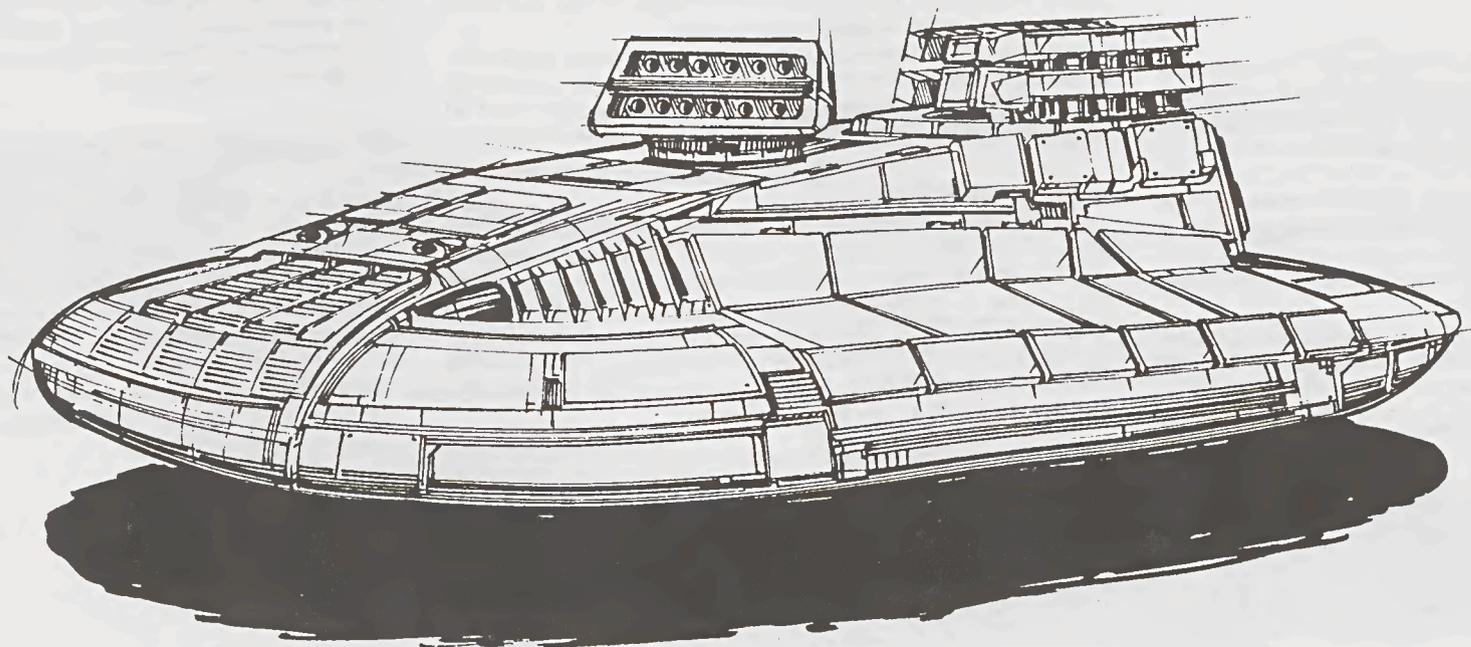
Micolau Alvarez

Leutnant Alvarez ist der Kommandeur der *Plainsman*-Lanze von Makarows Musketieren. Er ist ein eher bescheidener Mann, der -auf seinen Sieg angesprochen- betont, welches Glück er hatte, seine Gegner praktisch mit einer Salve ausschalten zu können. Nichtsdestoweniger hat er auf Irgendwo durch seine Aktion schnell Berühmtheit erlangt.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: Altron 140, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 150 km/h
Panzerung: 3/StarSlab
Bewaffnung:
 zwei Harvester 20K-KSR 6er-Lafetten
 eine Harvester 2K-KSR 2er-Lafette
Hersteller: Pinard Protectorates Limited
Funksystem: Olmstead 30
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Maxell TA55

Typ: <i>Plainsman, Schwebepanzer</i>	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Luftkissen	
Tonnage: 35	<u>35</u>
Reisegeschwindigkeit: 9	
Höchstgeschwindigkeit: 13	
Motor: 10	
Motorwert: 140	
Typ: Verbrennungsmotor	
Kontrollen: 2	
Hubsysteme: 3,5	
Interne Struktur: 3,5	
Turm: 1	

Panzerwert:	80	5
Front:	18	
Lk./Rt. Seite:	16/16	
Heck:	12	
Rotor:	18	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
KSR 6er-Lafette	Turm	3
KSR 6er-Lafette	Turm	3
Munition (KSR) 30	Rumpf	2
KSR 2er-Lafette	Front	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1



Überblick:

Der *Saladin* ist das letzte Modell der von Scarborough Ltd. produzierten mittelschweren Schwebepanzerserie. Während die beiden anderen Panzermodelle, der *Saracen* und der *Scimitar*, als Angriffsfahrzeuge konzipiert sind, ist der *Saladin* zur Verteidigung ausgelegt. Anstelle einer Auswahl unterschiedlicher Waffensysteme, wie seine Vorgänger es haben, bietet er nur ein einziges Geschütz: eine schwere Autokanone.

Zunächst standen Scarboroughs Kunden dem *Saladin* recht skeptisch gegenüber. Sie hatten ein Modell erwartet, das den *Saracen* und den *Scimitar* ersetzen oder ergänzen konnte. Die Scarborough-Vertreter mußten zu Lockangeboten wie kostenloser Anlieferung und Ausbildung der Fahrzeugbesatzungen greifen, um überhaupt etwas zu verkaufen. Kein Waffenkäufer der Inneren Sphäre konnte dem Angebot einer Lieferung frei Standort und der kostenlosen Ausbildung widerstehen, wodurch sich' der *Saladin* schließlich fast so gut verkaufte wie der *Saracen*.

Möglichkeiten:

Der *Saladin* ist ebenso wie seine Vorläufer ein sehr schneller Luftkissenpanzer. Zur Zeit seiner Herstellung hatte Scarborough Ltd. einige Verbesserungen einführen können. Zum Beispiel war es möglich, auf Schürzen rings um das Luftkissen zu verzichten. Der *Saladin* greift zwar nur auf einen Bruchteil dieser Technologie zurück, aber er besitzt nichtsdestotrotz einige hochmoderne interne Systeme. Die Fahrerkabine verfügt über zahlreiche Neuerungen, unter anderem einen Leistungsverstärker, wodurch es dem *Saladin* leichter als normalen Schwebern fällt, felsiges Gelände zu überqueren.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Scarborough-Schwebepanzern besitzt der *Saladin* keinen Geschützturm und nur eine Bordwaffe. Die Konstrukteure verwendeten den gleichen Rumpf wie bei den beiden anderen Typen und benutzten sogar

die meisten internen Komponenten, einschließlich des Motors. Die wichtigste Konstruktionsvorgabe bestand im Einsatz der neuentwickelten Scarborough Original 20-Autokanone, der schwersten auf Gefechtsfahrzeugen einsetzbaren Waffe. Um das gewaltige Gewicht dieses Geschützes wieder auszugleichen, wurden der Geschützturm und ein Teil der Panzerung des Rumpfes entfernt und die Autokanone auf eine statische Sturmgeschützakupplung montiert.

Die Scarborough Original 20-Autokanone entspricht den 200 mm-Autokanonen anderer Firmen. Trotz gewisser Entwicklungsschwierigkeiten kann sie eine gewaltige Feuerkraft entwickeln, die es dem *Saladin* gestattet, einen leichten bis mittelschweren Mech kampfunfähig zu schießen oder sogar zu vernichten. Durch die feste Position des Geschützes wird ein *Saladin* anders eingesetzt als die meisten Panzer. Ein *Saladin* fährt entweder auf den Gegner zu, feuert, passiert den Gegner und schwingt anschließend für einen erneuten Angriff herum, oder er hält seine Stellung und feuert auf den Gegner, während dieser heranrückt. Häufig besteht die beste Taktik aus einer Kombination dieser beiden Möglichkeiten.

Die dickste Panzerung des *Saladin* bedeckt seine Vorderseite, so daß er einige Angriffe überstehen kann, ohne kampfunfähig zu werden. Die Panzerung an den Seiten und im Heck ist minimal, zugunsten der starken Frontpanzerung.

Kampfgeschichte:

Banditenkönige ziehen es vor, bei ihren Überfällen Fahrzeuge einzusetzen, da sie mehr Fahrzeuge als BattleMechs besitzen und diese auch eher zu riskieren bereit sind. Als Emerson Winchester in der Marianischen Hegemonie dringend neue Mechteile benötigte, plante er einen Angriff auf den Marik-Planeten Lesново mit fünf bei seinem letzten Angriff erbeuteten *Saladin*-Panzern, und ein paar Tage später drang das Winchester Sprungschiff in den Marik-Raum ein.

Die Angreifer landeten auf der Nachtseite des Planeten. Die *Saladins* rückten schnell gegen ein Vorratslager vor. Als er das Ziel gesichtet hatte, befahl der Kommandeur seinen Panzern anzugreifen, die Verteidiger zu vertreiben, die benötigten Ersatzteile zu laden und zu verschwinden.

Die Verteidiger verfügten über zwei leichte Mechs, eine *Hornisse* und einen *Heuschreck*. Die *Saladins* hatten keine Probleme mit der *Hornisse*, aber der *Heuschreck* war schwieriger abzuschießen, weil er ebenso schnell wie die Panzer war. Schließlich ereilte aber auch diesen Mech sein Schicksal und die Banditen holten sich ihre Ersatzteile.

Zu ihrem Unglück hatte die Garnison jedoch das Sprungschiff der Angreifer entdeckt. Die Marik-Truppen respektierten die Unverwundbarkeit des Sprungschiffs, eroberten jedoch das Landungsschiff, holten sich die Ersatzteile zurück und richteten die Piraten hin. Bandaufzeichnungen der Bodenkämpfe wurden an Scarborough Ltd. geschickt, um den *Saladin*-Konstrukteuren zu zeigen, wie sich ihr neues Fahrzeug im Kampf bewährte. Der Anführer der Marik-Einheit wurde von der Firma für die sichere Bergung der Bänder reich belohnt.

Varianten:

Gewicht und Konstruktion des *Saladin* machen Umbauten schwierig. Truppen, denen die eingeschränkte Rolle des *Saladin* in einem Gefecht nicht liegt, steigen eher auf einen anderen mittelschweren Schwebepanzer von Scarborough Ltd. um, als den *Saladin* zu modifizieren.

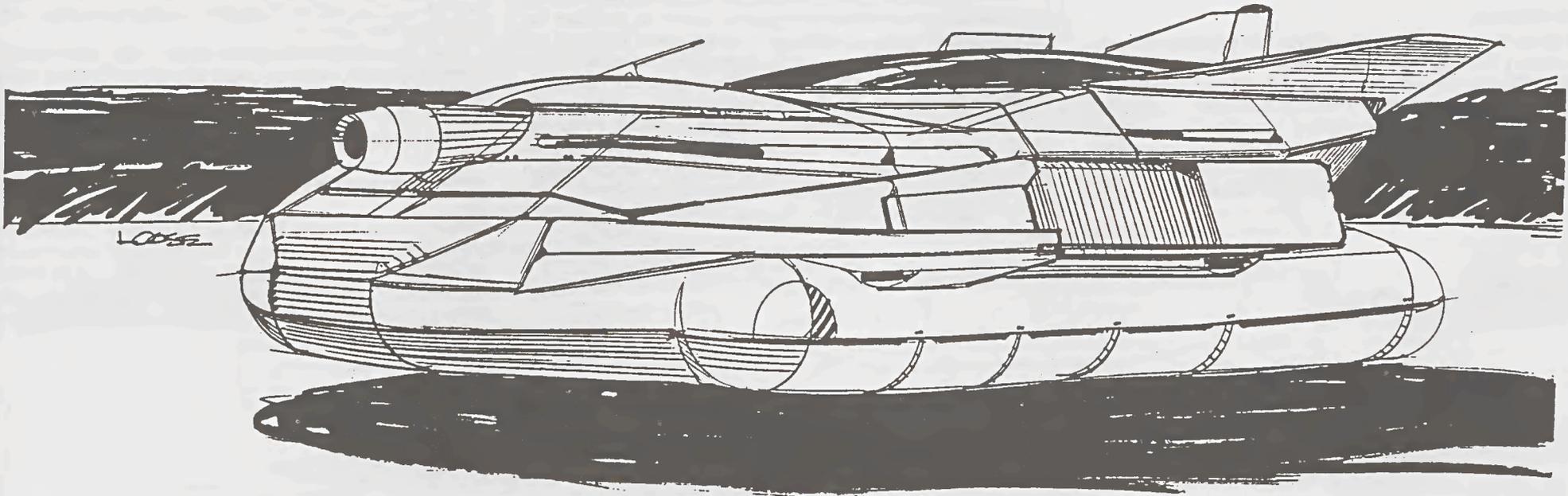
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**John Eggar, Stanislaw Tscherenkow und Joe Smith**

Diese drei Männer sind die einzigen bekannten Soldaten in der Geschichte, die über 30 Fahrzeuge im Kampf verloren haben. Es liegt nicht daran, daß sie unfähig wären, vielmehr sind sie spezialisiert auf besonders schwierige Missionen, die gelegentlich ohne Übertreibung als Selbstmordkommandos bezeichnet werden können. Sie nennen jedes ihrer Fahrzeuge "Berta". Bis jetzt haben sie drei *Mantikore*, einen *Behemoth*, acht *Hetzer* und 22 *Saladins* verschlissen.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: ConLee 105, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Panzerung: ProtecTech 4
Bewaffnung:
 eine Scarborough Original 20-Autokanone
Hersteller: Scarborough Ltd.
Funksystem:
 Scarborough Talky-2
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Scarborough Assault-1

Typ: <i>Saladin</i> , Schwebepanzer		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart:	Luftkissen	
Tonnage:	35	<u>35</u>
Reisegeschwindigkeit:	8	
Höchstgeschwindigkeit:	12	
Motor:		7
Motorwert:	105	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		1,75
Hubsystem:		3,5
Interne Struktur:		3,5

Panzerwert:	32	2
Front:	17	
Lk./Rt. Seite:	5/5	
Heck:	5	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
AK/20	Front	14
Munition (AK) 15	Front	3



SCHWEBEPANZER SARACEN

Überblick:

Der *Saracen* ist der erste einer Serie von mittelschweren Schwebepanzern der Firma Scarborough Ltd. Er wurde gegen Ende des Dritten Nachfolgekrieges entwickelt und verfügt nicht über den in älteren Fahrzeugen üblichen Fusionsreaktor. Scarborough Ltd. hoffte, die Schlichtheit eines Verbrennungsmotors und die damit verbundene leichte Verfügbarkeit von Ersatzteilen und Wartungsmöglichkeiten könnte Käufer anlocken. Allem Anschein nach hat sich diese Hoffnung erfüllt. Innerhalb von nur drei Jahren stellte Scarborough noch zwei ähnliche Schwebepanzer vor: den *Scimitar* und den *Saladin*.

Der *Saracen* ist in der gesamten Inneren Sphäre verbreitet, auch wenn die meisten derzeit im Dienst stehenden Fahrzeuge dieses Typs in der Liga Freier Welten zu finden sind. Haus Marik verwendet den *Saracen* in Einheiten mit unterstützender oder Geleitmission, zum Beispiel bei Panzergrenadiereinheiten und Kundschafterlanzen. Seine Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung machen ihn für beide Aufgaben gleichermaßen geeignet.

Möglichkeiten:

Der *Saracen* verfügt über eine Reihe von Waffensystemen. Die Coventry StarLight-LSR ist eines der wirksamsten Langstreckengefechtssysteme und wird nur von der noch beliebteren StarLight LSR 15er-Lafette übertroffen. Ursprünglich war für den *Saracen* eine Autokanone vorgesehen, aber die Konstrukteure kamen darin überein, daß das Coventry-Raketensystem den Panzer vielseitiger mache. Die LSR-Lafette gestattet dem *Saracen*, Ziele unter indirekten Beschuß zu nehmen und so gegnerisches Feuer zu vermeiden.

Die drei Lenktechno KSR 2er-Lafetten wurden aus drei Gründen installiert. Der erste war der Preis - die KSR 2er-Lafetten gehörten zu den billigsten ihrer Klasse. Hinzu kam, daß Lenktechno-Waffensysteme für Zuverlässigkeit und leichte Wartung bekannt sind. Schließlich erhöhte das dreifache KSR 2er-System die Überlebenschancen der Kurzstreckensysteme an Bord des *Saracen*. Eine KSR 6er-Lafette läßt sich mit einem einzigen Treffer ausschalten, aber um sämtliche KSR 2er außer Gefecht zu setzen, sind schon mehrere Treffer notwendig.

Die Geschwindigkeit des *Saracen* gestattet ihm, seine Position rasch zu wechseln. Bei Hinhalteaktionen kann der Panzer sich so leicht aus einem Gefecht lösen, eine neue Stellung beziehen und den vorrückenden Gegner erneut direkt und indirekt unter Beschuß nehmen.

Kampfgeschichte:

Der *Saracen* hat sich im Kampf bewährt und ist zu einem Liebling der Truppen geworden. Während der Gefechte auf Holt wurde eine *Saracen*-Lanze der Liga Freier Welten von ihren Nachschubeinheiten abgeschnitten und mußte sich einer feindlichen Mecheinheit stellen. Die Mechs waren zu nah, um die Langstreckenraketen einzusetzen, und die Lanze schaltete auf die kleineren aber wirksameren Kurzstreckenraketen um. Bevor die feindlichen Truppen wußten, wie ihnen geschah, hatten die Raketensalven der *Saracens* bereits zwei leichte Mechs ausgeschaltet und einen mittelschweren Mech beschädigt. Anschließend nutzten die Panzer ihre erstaunliche Geschwindigkeit dazu, sich aus dem Kampf zu lösen, während die gegnerischen Mechs von Marik-Kampfkolossen angegriffen wurden.

Als die *Saracen*-Lanze ihr Hauptquartier erreichte, sah sie

dieses von feindlichen Mechs belagert. Diesmal jedoch konnten sie ihre LSR einsetzen. Der Raketenbeschuß bedeutete für einige völlig überraschte Mechs das Ende und stiftete genug Verwirrung, um den Verteidigern der Basis den Sieg über die Angreifer zu sichern.

Bei einer Aktion auf Pella II mußte sich eine Marik-Überfalleinheit unter schwerem Beschuß frisch eingetroffener Liao-Mechs zu ihrem Landungsschiff zurückziehen. Der Marik-Kommandeur setzte seine beiden *Saracen*-Lanzen als Deckung ein, während der Rest der Einheit sich auf den Weg zum 100 Kilometer entfernten Landungsschiff machte.

Die *Saracens* bedienten sich klassischer Hinhalteaktionen. Aus sicherer Deckung feuerten sie eine Salve Langstreckenraketen auf die Liao-Verfolger ab. Sobald sich die Liao-Mechs zum Angriff auf die *Saracens* aufgestellt hatten, huschten die Panzer zur nächsten Stellung, wo sie ihr Manöver wiederholten. Über 36 Stunden lang konnten die *Saracens* ihre Gegner hinhalten. Als sich schließlich die letzten drei einsatzfähigen Schwebepanzer über die Laderampe an Bord des wartenden *Overlord* begaben, hinterließen sie einen äußerst niedergeschlagenen Liao-Kommandeur.

Varianten:

Es gibt keine offiziellen Varianten des *Saracen*. Scarborough Ltd. produziert jedoch zwei weitere mittelschwere Schwebepanzer, die auf derselben Rumpfkonstruktion basieren: den *Scimitar* und den *Saladin*.

Viele Besatzungen beschwerten sich, daß dieser Panzer für einen effektiven Gefechtseinsatz zu leicht ist. Da eine Vierteltonne Gewicht ungenutzt ist, versuchen sie häufig, den *Saracen* durch Einbau zusätzlicher Rohre in die LSR- und KSR-Lafetten stärker aussehen zu lassen.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

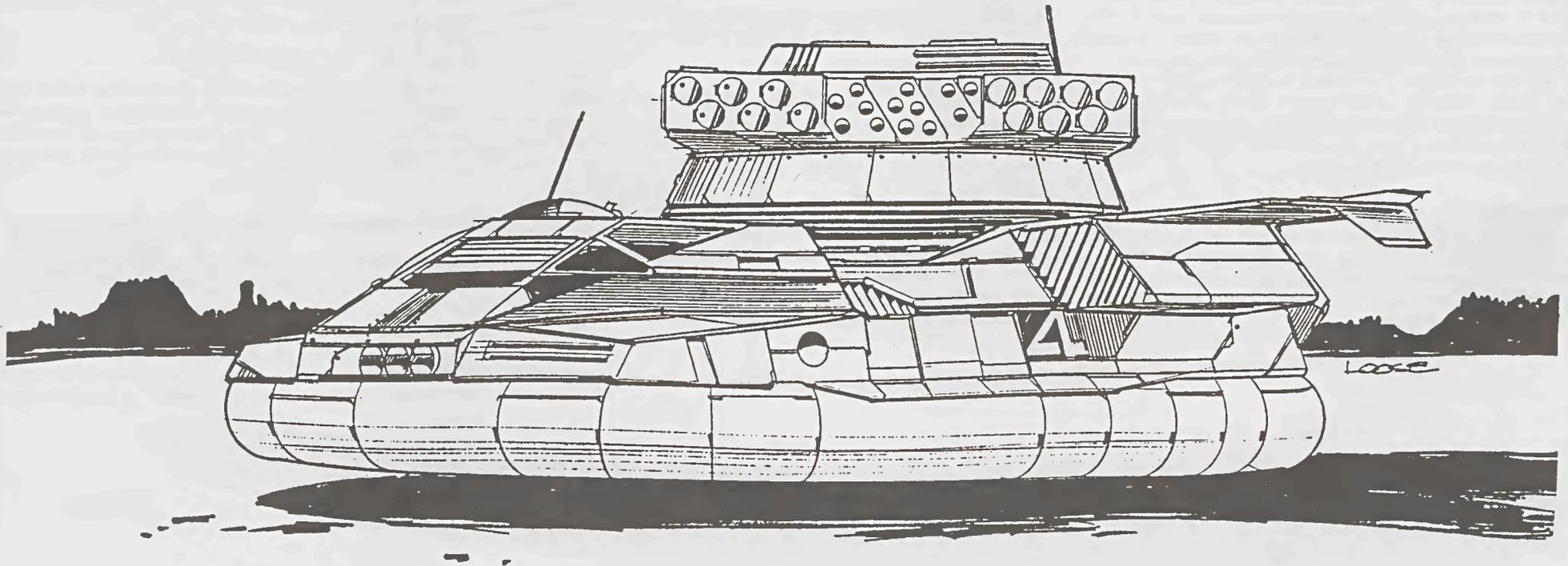
Aaron Jones, Tenoko Smith und Anthony Caruthers

Diese drei und ihr *Saracen* "Loch Ness-Monster" waren Teil der auf Pella II eingesetzten *Saracen*-Einheit. Auf ihr Konto geht der Abschluß einer Liao-Hornisse. Bei der Rückkehr ins Landungsschiff hatte ihr Panzer noch exakt zwei Kurzstreckenraketen an Munition.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: ConLee 105, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Panzerung: ProtecTech 7
Bewaffnung:
 eine Coventry StarLight-LSR
 drei Lenktechno KSR 2er-Lafetten
Hersteller: Scarborough Ltd.
Funksystem: Scarborough Talky-1
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Scarborough Track-1-1

Typ: *Saracen*, Schwebepanzer
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 35 **Tonnen**
Reisegeschwindigkeit: 8
Höchstgeschwindigkeit: 12
Motor: 7
Motorwert: 105
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 1,75
Hubsystem: 3,5
Interne Struktur: 3,5
Turm: 0,8

Panzerwert:	112	7
Front:	24	
Lk./Rt. Seite:	20/20	
Heck:	24	
Turm:	24	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
LSR 10er-Lafette	Turm	5
Munition (LSR) 24	Rumpf	2
KSR 2er-Lafette	Turm	1
KSR 2er-Lafette	Turm	1
KSR 2er-Lafette	Turm	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1



Überblick:

Nach dem Erfolg des *Saracen* baute Scarborough Ltd. zwei weitere mittelschwere Schwebepanzer, die auf dem Rumpf und den internen Systemen des *Saracen* aufbauten. Als erste neue Baureihe wurde der *Scimitar* vorgestellt, dessen Waffensysteme sich etwas von denen seines Vorgängermodells unterscheiden. Der *Saracen* benutzt eine Langstreckenraketenlafette als Hauptgeschütz. Seine Sekundärbewaffnung, drei KSR-Lafetten, kann jedoch nicht im Nahbereich der LSR-Lafette eingesetzt werden, ebensowenig wie die Langstreckenraketen über die weite Entfernung der Kurzstreckenlafetten zum Tragen gebracht werden können. Es ist dem *Saracen* also nicht möglich, seine gesamte Feuerkraft auf ein Ziel zu konzentrieren.

Beim *Scimitar* ersetzen Scarboroughs Konstrukteure die LSR-Lafette durch eine Autokanone, um dieses Reichweitenproblem zu lösen. Die Autokanone hat zwar Schwierigkeiten beim Erfassen von Zielen unter 90 Metern Entfernung (der Nahbereich der Kurzstreckenraketen), kann aber ohne Probleme Ziele in mittlerer KSR-Entfernung anvisieren, was für die Langstreckenraketen unmöglich wäre. Hinzu kommt, daß die Autokanone eine der LSR vergleichbare Reichweite besitzt.

Der *Scimitar* wurde fünf Jahre nach Vorstellung des *Saracen* auf den Markt gebracht. Durch dessen Erfolg erreichte auch dieses Modell schnell hohe Verkaufszahlen. Inzwischen schwanken die Verkaufszahlen des *Scimitar*, aber Scarborough Ltd. produziert das Modell trotzdem weiter.

Möglichkeiten:

Der *Scimitar* ist besser durchkonstruiert als der *Saracen*. Wie die meisten Luftkissenfahrzeuge ist der *Scimitar* sehr schnell und kann den Gegner auf diese Weise leicht stellen bzw. sich ebenso leicht von ihm lösen. Seine Panzerung entspricht der vieler mittelschwerer Mechs.

Die Armstrong-Autokanone/5 findet auch bei zahlreichen Mechs Verwendung, zum Beispiel beim *Clint*. Scarborough wählte diese Waffe wegen ihrer im Kampf erprobten Zuverlässigkeit. Im Durchschnitt liegen Reichweite und Schlagkraft der Autokanone über den entsprechenden Werten der LSR-Lafette des *Saracen*. Die Autokanone wiegt drei Tonnen mehr als die Langstreckenlafette, aber eine Tonne AK-Munition umfaßt mehr Schuß als eine Tonne LSR-Packs.

Der Erfolg des Kurzstreckenraketen-systems an Bord des *Saracen* ließ die Scarborough-Konstrukteure bei mehreren kleinen KSR-Lafetten anstelle eines einzigen größeren Systems bleiben. Die Lenktechno KSR 2er-Lafetten des *Saracen* wurden auch in den *Scimitar* eingebaut, da sie erwiesenermaßen zuverlässig waren und man davon ausgehen konnte, daß *Saracen*-Kunden eher bereit waren, ein Fahrzeug zu kaufen, für das sie bereits Ersatzteile besaßen.

Abgesehen von der Autokanone unterscheidet sich der *Scimitar* nur durch die Funk- und Zielerfassungssysteme vom *Saracen*. Die Scarborough Talky- und Tracky-Systeme mußten für die veränderte Bestückung etwas umgebaut werden.

Kampfgeschichte:

Scarborough Ltd. hatte richtig spekuliert; alle Kunden, die bereits *Saracens* hatten, kauften auch den *Scimitar*. Da die beiden Panzer sich so stark ähnelten, konnte ein *Scimitar* einen beschädigten *Saracen* ersetzen, ohne die Effektivität der Lanze zu senken.

Diese Eigenschaft sollte zum Untergang einer leichten Liao-Panzergruppe werden. Nachdem sie auf Pella II über acht Monate gegen *Saracens* gekämpft hatten, waren die Vorräte der Liao-Einheit praktisch erschöpft. Als Ausweg entschied der Liao-Commander, ein Marik-Vorratslager zu überfallen.

Zuerst sollten mit Kurzstreckenwaffen bestückte Panzer von

Norden anrücken und von unterhalb der effektiven Mindestreichweite der *Saracen*-Langstreckenraketen angreifen. Während die meisten *Saracens* in das Gefecht verwickelt waren, sollte der Rest der Einheit anschließend von Süden vorstoßen und so viele Vorräte wie möglich in ihren Besitz bringen. Nach Abschluß der Mission war vorgesehen, daß sich die erste Gruppe in die Berge zurückzog.

Der Liao-Commander ahnte jedoch nicht, daß die Marik-*Saracens* an diesem Vorratslager durch *Scimitars* ersetzt worden waren. Die Liao-Scouts hatten die Panzer zwar gesehen, hielten sie aber für *Saracens*.

Der Liao-Angriff verlief zunächst wie geplant. Die Nahkampfeinheiten stießen schnell von Norden her vor und deckten die Marik-Panzer mit Kurzstreckenraketen und Laserfeuer ein. Anstatt jedoch unter den *Saracen*-Langstreckenraketen hindurchzustoßen, fanden die Capellaner sich plötzlich im Nahbereich der Marik-Autokanonen. Die *Scimitars* schossen die leichten Liao-Einheiten in kürzester Zeit schrottreif.

Der zweiten Abteilung der Liao-Gruppe erging es nicht besser. Die im Norden eingesetzten Einheiten schickten zwar Warnmeldungen an ihren Kommandeur, aber der Angriff war nicht mehr abzublasen. Fünf Minuten nach Beginn des Angriffs waren sämtliche Fahrzeuge der Liao-Panzergruppe vernichtet oder kampfunfähig. Der Liao-Commander handelte einen Waffenstillstand aus und zog sich ins All zurück.

Varianten:

Wie der *Saracen* besitzt auch der *Scimitar* keine offiziellen Varianten. Manche Besatzungen vergrößern jedoch den Lauf der Autokanone, um ihr das Aussehen eines überschweren Bordgeschützes zu geben, wie man es bei einem *Zerstörer* oder *Hetzer* findet.

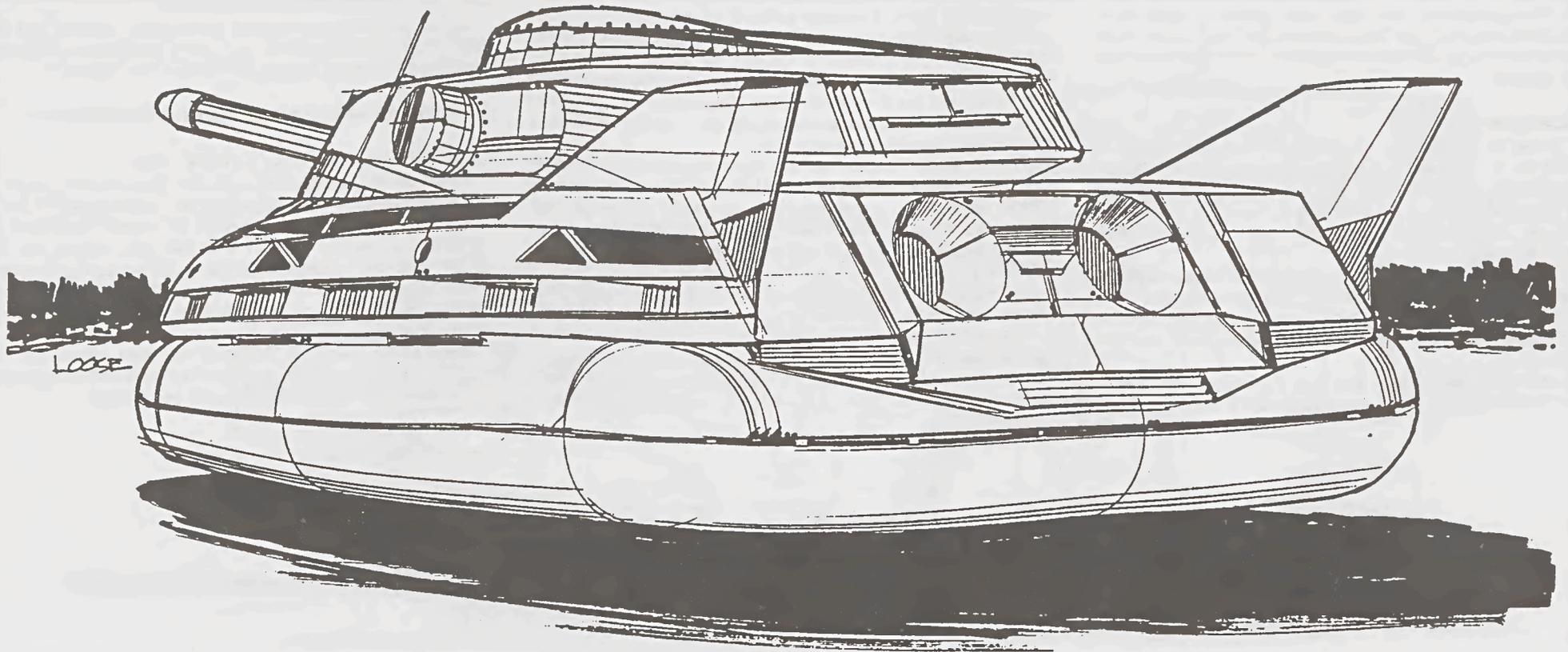
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Johnston Arley, Forest Orange und Terry Schwartz**

Diese drei Steiner-Soldaten stellten sich mit ihrem *Scimitar* "Der Nächste, bitte" einem Kurita-Überfall auf dem Planeten Phalan entgegen und hielten ohne Unterstützung eine Mech-Lanze des Kombinars ab. Als Anerkennung für diese Heldentat erhielten alle drei den McKensy-Schammstamper-Orden, eine der höchsten Ehrungen, die eine Fahrzeug-Besatzung erringen kann.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: ConLee 105, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 86 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Panzerung: ProtecTech 7
Bewaffnung:
 eine Armstrong-Autokanone/5
 zwei Lenktechno KSR 2er-Lafetten
Hersteller: Scarborough Ltd.
Funksystem: Scarborough Talky-2
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Scarborough Tracky-2

Typ: <i>Scimitar</i> , Schwebepanzer	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Luftkissen	
Tonnage: 35	<u>35</u>
Reisegeschwindigkeit: 8	
Höchstgeschwindigkeit: 12	
Motor:	7
Motorwert: 105	
Typ: Verbrennungsmotor	
Kontrollen:	1,75
Hubsystem:	3,5
Interne Struktur:	3,5
Turm:	1

Panzerwert:	96	6
Front:	21	
Lk./Rt. Seite:	18/18	
Heck:	18	
Turm:	21	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
AK/5	Turm	8
Munition (AK) 20	Front	1
KSR 2er-Lafette	Turm	1
KSR 2er-Lafette	Turm	1
Munition (KSR) 50	Front	1



LEICHTER PANZER STRIKER

Überblick:

Der *Striker* ist ein Gemeinschaftsprojekt der Firmen Valiant Systems, seit langem bekannt für hochwertige Kriegsausrüstung, und Wunderland Enterprises, eine neuere Firma, die sich einen Namen in der Funk- und Elektronikbranche gemacht hat. Die beiden Firmen entschlossen sich zur Zusammenarbeit, als ihnen klar wurde, daß sie allein nicht die Kapazität zur Herstellung von Gefechtsfahrzeugen hatten, zusammen aber eine profitable Tochter gründen konnten.

Der leichte Panzer *Striker* war das erste von Valiant und Wunderland gemeinsam produzierte Fahrzeug, denn dieser Typ hatte die größten Marktchancen. Mit seiner Kombination von Lang- und Kurzstreckenwaffen konnte es praktisch überall und für alle Aufgaben eingesetzt werden.

Um die Konstruktionsprobleme bei Rumpf und Aufhängung zu umgehen, wurde für den *Striker* anstelle der beliebteren Ketten- oder Luftkissensysteme ein Radantrieb gewählt. Hinzu kam, daß Radfahrzeuge billiger herzustellen sind als Ketten- oder Luftkissenfahrzeuge, so daß eine größere Stückzahl verkauft werden konnte.

Möglichkeiten:

Der *Striker* ist ein relativ schlagkräftiges Kampffahrzeug. Es gibt zwar viele Fahrzeuge, die Raketenlafetten unterschiedlicher Reichweite einsetzen, aber die Lafettensysteme Pilum und Heavy CrossBow stellen eine besonders günstige Kombination dar, da sie dieselben Zielerfassungs- und Feuerleitsysteme benutzen können.

Der Pilum ist ein von Valiant speziell für den *Striker* entwickeltes System. Obwohl er vor seinem Einsatz nicht auf dem Gefechtsfeld getestet wurde, hat er sich als effektiv und teilweise sogar einigen "typischen" leichten Lafettensystemen überlegen erwiesen.

Im Gegensatz zum Pilum war der CrossBow ein älteres Valiant-Waffensystem. Nach ausgedehnten Testreihen hatte

die Firma das Originaldesign an andere Waffenhersteller weiterverkauft, die es als Grundlage eigener Raketensysteme verwendeten. Da die Grundideen praktisch unverändert von allen Firmen übernommen wurden, konnten die Valiant-Konstrukteure davon ausgehen, daß ihr System sich gut bewährt hatte.

Die Kommunikations-, Ortungs- und Zielerfassungssysteme des *Striker* wurden von Wunderland Enterprises entwickelt und stellen eine bislang einzigartige Kombination der gesamten Elektronik in einem einzigen Bauteil dar. Dies hat den Vorteil billigerer Produktion und leichter Wartung, allerdings kann so auch ein einzelner Glückstreffer den ganzen Panzer lahmlegen.

Kampfgeschichte:

Während eines Davion-Angriffs auf den Kurita-Planeten Styx fand sich eine *Striker*-Kompanie der Verteidiger in einer recht schwierigen Situation wieder. Ein Landungsschiff der *Leopard*-Klasse setzte sechs Kilometer entfernt auf dem Boden auf und schleuste eine Gruppe leichter BattleMechs aus. Entsprechend der normalen Gefechtsdoktrin gingen die *Striker* hinter einer Hügelkette in Position und eröffneten mit Langstreckenraketen das Feuer auf die heranrückenden Kampfkolosse. Da diese nicht über die Langstreckenkapazität der Panzer verfügten, konnte das Sperrfeuer sie aufhalten.

Minuten später landete ein weiterer *Leopard* im Osten und setzte eine zweite Gruppe leichter Mechs ab. Wieder folgten die *Striker* der Gefechtsdoktrin und formierten sich zu einem Keil, um beiden Einheiten mit maximaler Feuerkraft begegnen zu können. Auf diese Weise konnten sie auch die Neuankömmlinge aufhalten.

Fünf Minuten nach dem Start des zweiten Landungsschiffes gingen zwei weitere Landungsschiffe südlich und westlich der Panzer nieder und schleusten ihrerseits zwei Einheiten leichter Mechs aus. Diesmal zog der draconische Kommandeur seine Fahrzeuge zu einem Kreis zusammen und erwartete das unvermeidliche Gemetzel. Die hügelige Landschaft nahm den *Strikern*

häufig die Sicht auf größere Teile der Feindeinheiten. Ab und zu erfolgte ein zögernder Angriff, bis schließlich auch das unterblieb. Zwei Stunden nach dem letzten Davion-Vorstoß gegen die *Striker* wagte sich der Kommandeur der Kompanie mit seinem Panzer aus der Formation und untersuchte die Lage. Er stellte fest, daß die Mechs das Gebiet heimlich verlassen hatten.

Varianten:

Der *Striker* kennt zahlreiche Varianten. Eine der beliebtesten Umbaumöglichkeiten des *Strikers* ist der Ausbau der Kurzstreckenlafette. Auf diese Maßnahme folgt meistens die Installation einer zweiten LSR 10er-Lafette (*Striker L10²*), der Einbau von zwei LSR 5er-Lafetten plus 24 LSR-Packs (*Striker L5²*) oder die Aufrüstung der vorhandenen LSR 10er-Lafette zu einer LSR 15er-Lafette mit 3 t Munition (*Striker L15*) oder einer LSR 20er-Lafette mit 1 t Munition (*Striker L20*).

Eine andere häufige Modifikation geht einen weiteren Weg und verzichtet auf die Valiant LSR-Lafette, um den freigewordenen Platz für eine zweite Pilum-Lafette und insgesamt 5t Munition (*Striker K6²*) zu verwenden. Schließlich existieren noch Versionen des *Striker*, bei denen die KSR 6er-Lafette durch drei 2er-Lafetten ersetzt wurde (*Striker K2*).

Je nach Situation werden bei Fahrzeugen dieses Typs häufig Waffensysteme ausgebaut und durch zusätzliche Munition für das andere System ersetzt (*Striker K* bzw. *Striker L*).

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

"Wild Bill" Knutson und "Psycho" Moll

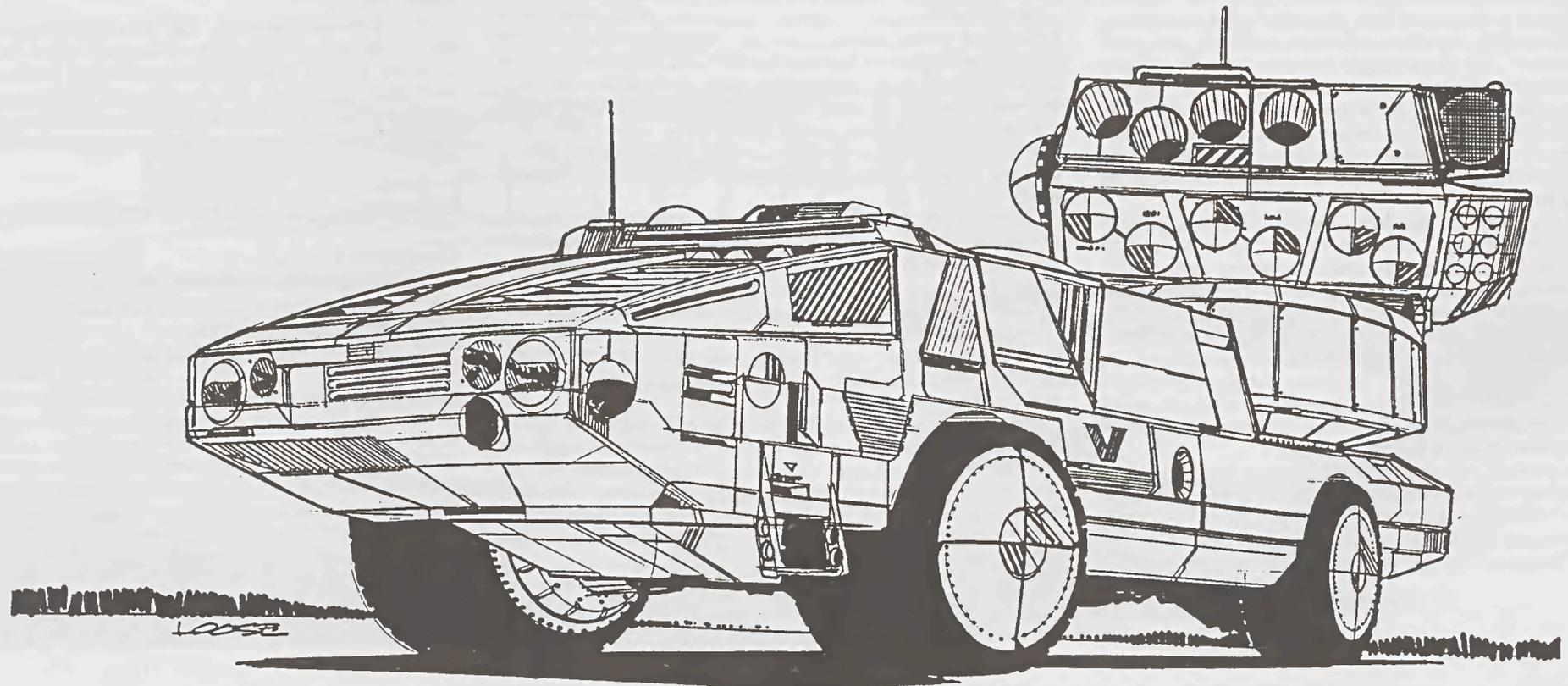
Diese beiden verdienten sich ihre Spitznamen durch eine selbstmörderische Attacke gegen ein Landungsschiff der *Union*-Klasse. Als das Landungsschiff aufgesetzt hatte und seine Ladung ausschiffte, stießen Wild Bill und Psycho mit ihrem *Striker* über die Laderampe in das Schiff vor und griffen es von innen heraus an. Ihr Aufenthalt war nur sehr kurz, aber es gelang ihnen, das Schiff so zu beschädigen, daß ein sofortiger Start unmöglich war.

Nach einem hastigen Rückzug aus dem Innern der *Union* konnte Psycho Verbindung zu einer Artillerieeinheit aufnehmen, deren Beschuß das Landungsschiff vernichtete.

Masse: 35 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Motor: InterComBust 175, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Panzerung: Valiant Buckler
Bewaffnung:
 eine Valiant Pilum Kurzstrecken-Raketenlafette
 eine Valiant Heavy CrossBow LSR-Lafette
Hersteller: Valiant Systems
Funksystem: Wunderland XXI-3
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Wunderland XXI-3

Typ: <i>Striker, Leichter Panzer</i>		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Rad		
Tonnage: 35		<u>35</u>
Reisegeschwindigkeit: 5		
Höchstgeschwindigkeit: 8		
Motor:		11
Motorwert:		1,75
Typ: Verbrennungsmotor		
Kontrollen:		1,75
Interne Struktur:		3,5
Turm:		0,8

Panzerwert:	104	6,5
Front:	24	
Lk./Rt. Seite:	20/20	
Heck:	18	
Turm:	22	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
KSR 6er-Lafette	Turm	3
Munition (KSR) 30	Rumpf	2
LSR 10er-Lafette	Turm	5
Munition (LSR) 12	Rumpf	1



SCHWERER SCHÜTZENPANZER GOBLIN

Übersicht:

Der *Goblin* unterscheidet sich von anderen Kampfpanzern darin, daß er zur Unterstützung eine kleine Infanterieeinheit mitführt. Diese Einheit wird beim Einsatz in Siedlungsgebieten entweder zur Sicherung des Panzers eingesetzt oder um die Feuerkraft des bereits sehr kampfstarken Hauptpanzergeschützes zu verstärken.

Niemand weiß genau, woher das Konzept des *Goblin* stammt, es wird aber angenommen, daß er schon zu Zeiten des Sternenkrieges gebaut wurde. Auf jeden Fall übernahm Johnston Industries gegen Ende des Ersten Nachfolgekrieges die Herstellung des Fahrzeuges für Haus Davion.

Möglichkeiten:

Der *Goblin* benutzt eine Bewaffnung, wie sie bei den neueren Fahrzeugtypen der Inneren Sphäre recht beliebt ist. Anstelle einer wuchtigen Autokanone oder sperriger Lafetteneinheiten verwendet dieser Panzer einen schweren Laser mit genügend Wärmetauschern, um die erzeugte Abwärme abzuführen und einen kleinen Kompressor, um ihn aufzuladen. Diese Art der Bewaffnung bietet ein Geschütz mit guter Reichweite und Schlagkraft ohne die Notwendigkeit, Munition mitzuführen. Viele andere Waffensysteme fallen bei längeren Schußwechseln häufig durch Munitionsmangel aus, während der Laser feuern kann, so oft es nötig ist.

Der schwere BlazeFire Systems-Laser ist ein Standard-Fahrzeuglaser. Sein Ortungs- und Zielerfassungssystem verfügt über optionale Verbindungen zu allen Mitgliedern der aus drei Mann bestehenden Panzerbesatzung, so daß beim Ausfall des Bordschützen ein anderes Besatzungsmitglied dessen Aufgabe übernehmen kann. Die MiniGun wird vom Fahrer kontrolliert.

Die interessanteste Besonderheit des *Goblin* ist die Infanterieabteilung im Heck des Panzers. Sie bietet sieben Fußsoldaten mit Ausrüstung oder einem Hilfsartillerietrupp, etwa mit einem rückstoßfreien Gewehr, Platz. Die Wände sind gepolstert und für das Innere eines Panzers durchaus bequem.

Niemand erwartet von den Fußtruppen eines *Goblin*, daß sie auf sich gestellt ein Gefecht gewinnen. Weder die *Goblin*- noch die Infanterie-Kommandeure setzen einen einzelnen Panzer als Hauptwaffe eines Angriffs ein. Vielmehr ist der *Goblin* für den Einsatz in Gruppen von vier oder mehr Fahrzeugen gedacht,

was einer *Goblin*-Lanze einen kompletten Infanteriezug zur Unterstützung liefert. Diese größere Fußtruppeneinheit kann sowohl die Angriffe der Panzer unterstützen und als eigenständige Einheit operieren, als auch die *Goblins* als schwergewaperte Truppentransporter einsetzen oder anderen Infanterieeinheiten auf dem Schlachtfeld zu Hilfe kommen.

Kampfgeschichte:

Bei einem Davion-Überfall auf den Kurita-Planet Weisau wurde eine große *Goblin*-Einheit durch feindliche Truppen abgeschnitten. In dem Moment als die Infanterie aussteigen wollte, sah der *Goblin*-Kommandeur, wie die letzte Davion-Mechlanze von überschweren draconischen BattleMechs vernichtet wurde. Die gesamte Einheit zog sich hastig in die Berge der Umgebung zurück.

Diese Situation brachte die *Goblins* in eine unangenehme Lage. Sie befanden sich auf einer feindlichen Welt, ohne Nachschub und Informationen über ein möglicherweise zu ihrer Rettung anfliegendes Landungsschiff. Der Kommandeur der Einheit und sein Stab entwickelten einen Aktionsplan. Sie wollten versuchen, ihre Position an eigene Einheiten zu übermitteln, die sich noch im System befanden, oder, sollte das nicht gelingen, zumindest soviel Unruhe unter den Gegnern stiften, daß ein erneuter Überfall auf Weisau spürbar zu erleichtert würde.

Der *Goblin*-Kommandeur sandte seine Infanterie aus, um die Umgebung zu erkunden. Ihr Hauptauftrag bestand darin, Nahrungs- und Ausrüstungslager aufzuspüren und ihre Lage an das zeitweilige Hauptquartier der *Goblins* in den Bergen durchzugeben. Als sekundäre Mission waren sie angewiesen, alle kleinen Dörfer und Siedlungen zu überfallen, die sie fanden. Sollten sie darüber hinaus Mech- und Fahrzeugwartungsstationen finden, sollten sie diese ebenfalls attackieren, dabei jedoch mit äußerster Vorsicht vorgehen.

Innerhalb einer Woche hatte die Infanterie drei kleine Dörfer und einen Mechwartungsposten entdeckt. Der Wartungsposten war das erste Angriffsziel. Der Davion-Kommandeur hielt die Infanterie für spätere Auseinandersetzungen zurück und schickte die Panzer vor. Es gelang ihnen, den Posten zu vernichten, bevor dessen Mannschaft die Nachricht vom Angriff weitergeben konnte.

Die Fußtruppen griffen das erste Dorf im Schutze der Dunkelheit an. Es war nur leicht verteidigt und auf einen Überraschungsangriff in keinsten Weise vorbereitet. Schon nach wenigen Minuten hatte die Infanterie eine Langstreckenfunkstation in ihrer Gewalt. Der Kommandeur entschloß sich, die Station zu benutzen, sobald die beiden anderen Dörfer unter seiner Kontrolle waren.

Auch diese Dörfer fielen dem Angriff schnell zum Opfer. Das letzte Dorf war jedoch etwas besser verteidigt als die beiden anderen, und das Gefecht kostete etwas mehr Zeit. Seine Verteidiger hatten jedoch im Grunde genommen keine Chance gegen die kombinierte Schlagkraft mehrerer Infanteriezüge und der *Goblin*-Laserkanonen.

Nach dem Fall des letzten Dorfes benutzte der *Goblin*-Kommandeur die erbeutete Funkanlage, um mit Landungsschiffen im Systemraum Kontakt aufzunehmen. Er hatte keine große Hoffnung, noch Schiffe der eigenen Seite zu erreichen, aber wie sich herausstellte, waren Landungsschiffe unterwegs, um nach seiner Einheit zu suchen. Nach Empfang des Notrufs holten sie die *Goblins* einen Tag später ab.

Varianten:

Viele Einheiten ersetzen den schweren Laser des *Goblin* durch LSR- oder KSR-Lafettensysteme, um die Schlagkraft zu erhöhen. Es gibt zahlreiche Berichte über Kurita-*Goblins* mit einer KSR 4er-Lafette mit einer Tonne Munition im Turm und zwei zusätzlichen, von der Infanterie kontrollierten, MGs (*Goblin* K), diese treten jedoch außer an der draconischen Grenze kaum in Erscheinung.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

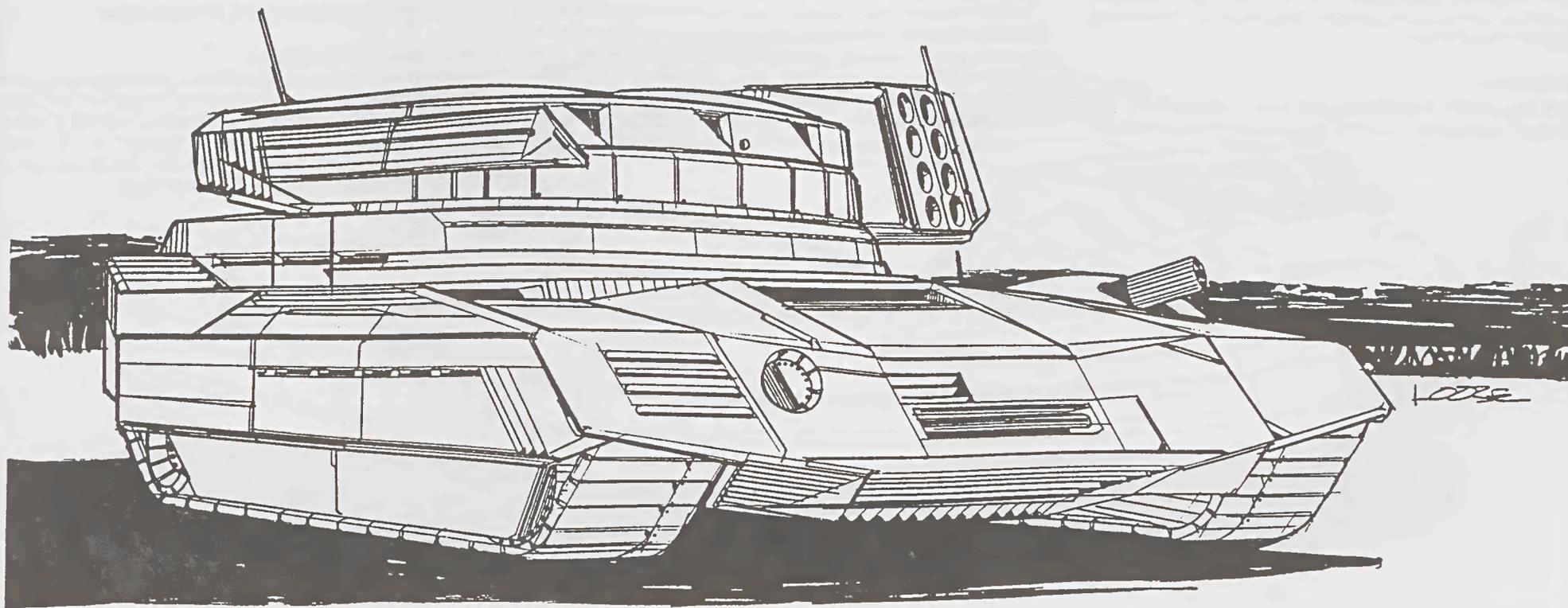
Captain Nick Vigilante

Der Davion-Offizier Lieutenant Nicholas Vigilante wurde nach einem wagemutigen Angriff auf eine draconische Long Tom-Lafette zum Captain befördert. Von einem Versteck am Boden eines Tales aus feuerte das Geschütz bei jeder sich bietenden Gelegenheit auf Davion-Mechs. Die AVS-Einheiten hatten einige Suchtrupps ausgeschiedt, um die Lafette zu entdecken, aber ohne Erfolg. Erst Lieutenant Vigilantes Infanterie stolperte zufällig über die Position des Artilleriegeschützes und rief augenblicklich Vigilante und ihren *Goblin* "Hornissennest" zu Hilfe. Vigilante, der seinen Panzer nicht in das dichtbewaldete Gebiet steuern konnte, verließ das Fahrzeug und leitete persönlich den Infanterieangriff, bei dem das Geschütz vernichtet und dessen Besatzung aufgefrieren wurden.

Masse: 45 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: LongWay 180, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: ProtecTech 9
Bewaffnung:
 ein schwerer BlazeFire Systems-Laser
 eine Johnston MiniGun
Hersteller: Johnston Industries
Funksystem: CommuTech XL
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 BlazeFire Tracker mit Entfernungstester

Typ: *Goblin*, **Schwerer Schützenpanzer** *Tonnen*
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 45 45
Reisegeschwindigkeit: 4
Höchstgeschwindigkeit: 6
Motor: 14
Motorwert: 180
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 2,25
Kompressor: 0,5
Wärmetauscher: 8
Interne Struktur: 4,5
Turm: 0,5

Panzerwert: 128 8
Front: 30
Lk./Rt. Seite: 24/24
Heck: 20
Turm: 30
Bewaffnung und Munition:
Art Zone
 S-Laser Turm 5
 MG Front 0,5
 Munition (MG) 100 Rumpf 0,5
 Infanterie 1



Übersicht:

Im Jahre 3007 nahm Major Sean Rutherford, Chef der Vertragsbeziehungsgruppe der Söldnereinheit Wolfs Dragoner Kontakt mit dem Präsident der Blackwell Corporation auf, um einen Vertrag über die Konstruktion eines schweren Schwebepanzers auszuhandeln. Blackwell war zu diesem Zeitpunkt ein kleiner Produzent von Aktivatorteilen und kleineren Mechbauteilen, hat sich als Lieferant für Wolfs Dragoner seither jedoch schnell vergrößert.

Der *Bandit*, das Ergebnis der damaligen Verhandlungen, hat den Dragonern treue Dienste geleistet. Der Hauptvorteil dieses Panzers liegt in seiner Vielseitigkeit. Es existieren mindestens sieben wichtige Varianten seiner Bewaffnung. Gerüchten zufolge sollen die Dragoner-Techs inzwischen eine derartige Geschicklichkeit im Auswechseln der Waffensysteme von *Banditen* besitzen, daß sie es schaffen, die Bestückung zu verändern, nachdem feindliche Scoutpatrouillen die Fahrzeuge gesehen haben, um bei den darauffolgenden Gefechten die Verwirrung des Gegners zu erhöhen.

Möglichkeiten:

Neben der großen Variationsbreite seiner Bewaffnung, die den Einsatz irgendeiner Variante des *Bandit* in nahezu jeder

Gefechtssituation ermöglicht, besticht dieser Schwebepanzer vor allem durch seine schier unglaubliche Geschwindigkeit und Wendigkeit, die schon so manchem Gegner zum Verhängnis wurde.

Hinzu kommt die Tatsache, daß der *Bandit* als Unterstützung ständig einen Infanteriezug mitführt, ähnlich dem in der Inneren Sphäre verbreiteteren *Goblin*. Der *Bandit* transportiert jedoch ein erheblich größeres Truppenkontingent, das auch beim Einsatz eines einzelnen Panzers eine durchaus schlagkräftige Einsatzreserve bildet.

Die Blackwell Pilum-Raketenlafetten des *Bandit*, die auch beim Truppentransporter *Dachs* Verwendung finden, stehen in keiner näheren Beziehung zu den gleichnamigen Valiant-Lafetten. Da diese jedoch nur im *Striker* Verwendung finden und beide Lafetten durch gute Gefechtseigenschaften keinen Grund zur Klage geben, sind Probleme aufgrund der Namensgleichheit bisher unbekannt.

Im Gegensatz zu den meisten Gefechtsfahrzeugen der Inneren Sphäre wird der *Bandit* von einem Fusionsreaktor angetrieben, was eine stärkere Bestückung mit Energiewaffen ohne Verzicht auf Panzerung zuläßt. Schwierigkeiten über diese ungewöhnliche Energieversorgung scheint es bei den Dragoner-Techs nicht zu geben.

Kampfgeschichte:

Der *Bandit* wird von Wolfs Dragonern vor allem als Kommandofahrzeug in gemischten Panzerkompanien eingesetzt. Besondere Kampfberichte waren leider nicht zugänglich.

Varianten:

Wie bereits erwähnt, gibt es zahlreiche Varianten des *Bandit*, die sich allerdings ausschließlich in der Bestückung unterscheiden. Bekannt sind derzeit sieben Varianten, darunter der *Bandit A*, bewaffnet mit einer PPK, der *Bandit B* mit zwei KSR 4er-Lafetten mit 25 Packs Munition und einer KSR 2er-Lafette mit 50 Packs Munition, und der *Bandit C* mit zwei KSR 6er-Lafetten und 15 Packs Munition. Der *Bandit D* ist mit drei LSR 5er-Lafetten und 24 Packs Munition bestückt, während der *Bandit E* neben einem mittelschweren Laser eine LSR 10er-Lafette mit 12 Packs Munition mitführt. Der *Bandit F* verfügt über einen schweren und zwei mittelschwere Laser, und der *Bandit G* schließlich führt vier mittelschwere und sechs leichte Laser mit sich. Sämtliche dieser Varianten sind bei Wolfs Dragonern mindestens ebenso verbreitet wie das Standardmodell.

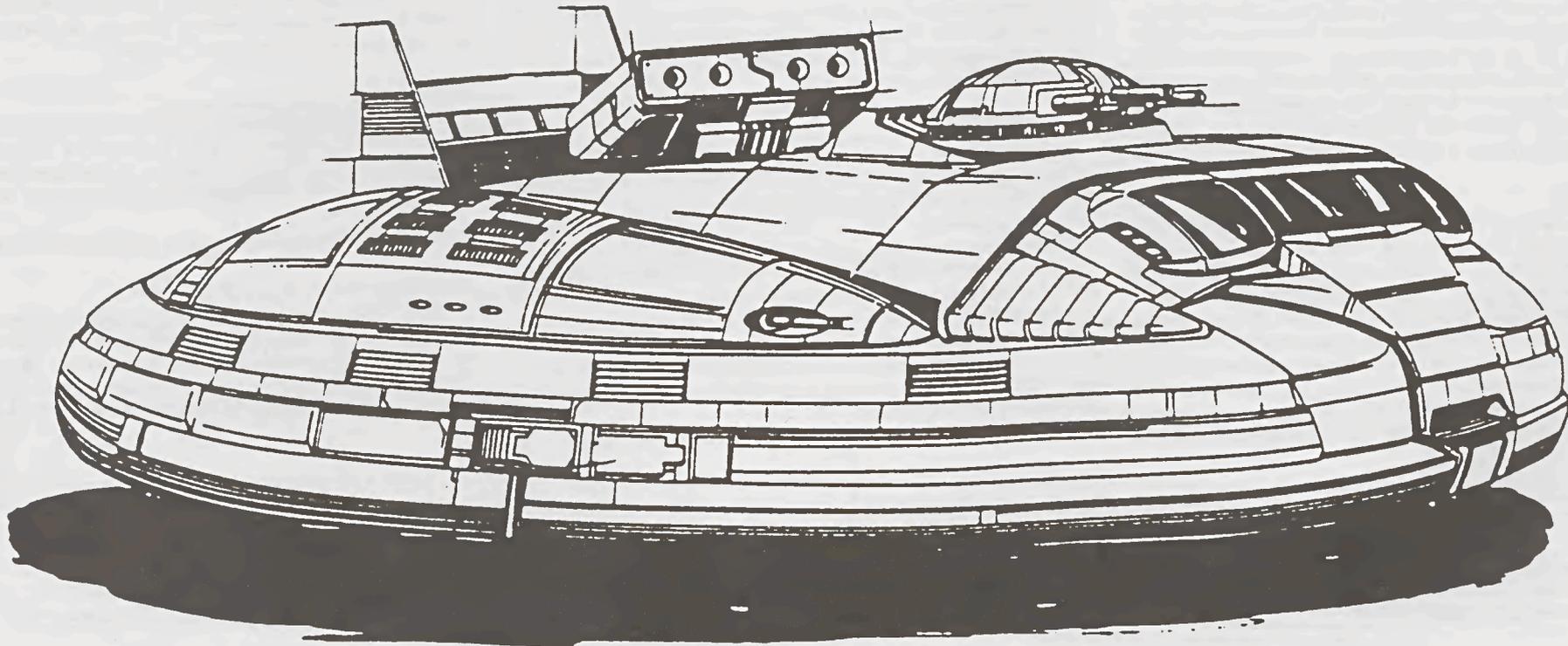
Bekannte Maschinen und Besatzungen:**Hauptmann Susan Arthur**

Hauptmann Arthur, vor dem Vierten Nachfolgekrieg Kommandeurin einer ArtillerieLanze im Gamma-Regiment der Dragoner, befehligt die *Sniper*- und *Klopfer*-Geschütze ihrer Lanze jetzt als Teil der Heimatgarde. Ihr *Bandit* "Bambi" ist mit Kurz- und Mittelstreckenwaffen bestückt, um die Geschütze bei einem Vorstoß feindlicher Truppen zu beschützen.

Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: VOX 225, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 150 km/h
Panzerung: ProTech 5
Bewaffnung:
 drei mittelschwere Blackwell Opal-Laser
 zwei leichte Blackwell Mini-Laser
 zwei Blackwell Pilum-KSR 2er-Lafetten
Hersteller: Blackwell Corporation
Funksystem: Delban StarLink II
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret E5a

Typ: <i>Bandit, Schwerer Schwebepanzer</i>	<i>Tonnen</i>	
Bewegungsart: Luftkissen		
Tonnage: 50	<u>50</u>	
Reisegeschwindigkeit: 9		
Höchstgeschwindigkeit: 14		
Motor:	9,5	
Motorwert: 225		
Typ: Fusionsreaktor		
Abschirmung:	5	
Kontrollen:	2,5	
Hubsysteme:	5	
Wärmetauscher: 10	0	
Interne Struktur:	5	
Turm:	1	

Panzerwert:	176	11
Front:	42	
Lk./Rt. Seite:	40/40	
Heck:	32	
Turm:	22	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
M-Laser	Turm	1
M-Laser	Turm	1
M-Laser	Turm	1
L-Laser	Front	0,5
L-Laser	Front	0,5
KSR 2er-Lafette	Rumpf	1
KSR 2er-Lafette	Rumpf	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
Infanteriezug	Rumpf	4



Übersicht:

Der schwere Schwebepanzer vom Typ *Drillson* wurde im Jahre 3026 von den Lyranischen Commonwealthstreitkräften in Dienst gestellt und entspricht der Vorliebe lyranischer Kommandeure für schwere Kampffahrzeuge. Im Gegensatz zu den meisten Steiner-Modellen verzichtet der *Drillson* jedoch nicht zugunsten stärkerer Panzerung auf Geschwindigkeit. Vielmehr kann dieser Panzer mit einigen der schnellsten Mechs und anderen Fahrzeugen mithalten.

Der *Drillson* wird normalerweise zur Unterstützung regulärer Mechtruppen eingeteilt. Seine Panzerung ist stark genug, um den Anforderungen eines Mechkampfes zu genügen, und seine Geschwindigkeit verhindert, daß er bei einem schnellen Vormarsch zurückfällt. Er ist gegen gezielten Beschuß ebenso empfindlich wie alle Luftkissenfahrzeuge, aber die Bandbreite und Schlagkraft seiner Bewaffnung machen den *Drillson* dennoch zu einem nicht zu unterschätzenden Gegner.

Der erste *Drillson* wurde 3025 von der Zyklop AG hergestellt, einem Neuling auf dem Gebiet militärischer Hardware, und sein Feuerleitsystem hat in der beschaulichen und normalerweise nicht gerade für Fantasie bekannten Welt des Militärdesigns für erhebliche Unruhe gesorgt. Mit dem Rundumvideomonitor und einem Sichtvisier im Helm des Bordschützen hat das "Böser-Blick-System" einen neuen Leistungsstandard etabliert.

Möglichkeiten:

Das Hauptgeschütz des *Drillson* ist der im Turm installierte Zyklopenauge-Laser, der sich von allen anderen schweren Lasern durch eine kleine Emissionskuppel anstelle des üblichen langen Laufs unterscheidet. Dieses Geschütz setzt sowohl Laser- wie auch Partikelstrahltechnologie ein. Anstatt einen Strahl aus gebündeltem Licht oder aus Elektronen zu verschießen, feuert das Zyklopenauge eine Kombination aus beiden. Die angeregten Photonen setzen Elektronen frei, die ihrerseits wiederum Photonen anregen und so eine Strahlbahn von gewaltiger Leistungskraft erzeugen. Der Zyklopenauge-Laser hat

zwar im Gefecht dieselbe Wirkung wie ein normaler Laser, aber er ist allerdings sehr viel leichter herzustellen und zu warten.

Eine weitere interessante Besonderheit des *Drillson* ist das Böser-Blick-Zielerfassungs- und Feuerleitsystem. Es benutzt keine neuartigen Komponenten, aber die Verbindung zwischen dem Bordschützen und dem Waffensystem ist einzigartiger Natur. Der Bordschütze sitzt im unteren Turmring inmitten eines kreisförmigen Rundummonitors, der ihm einen 360°-Ausblick auf das Gefechtsfeld bietet. Selbstverständlich arbeitet der Monitor wahlweise in Infrarot, sichtbarem Licht oder Radar. Der Helm des Bordschützen projiziert eine rechteckige Visierhilfe auf den Schirm und richtet den Turm automatisch auf das vom Bordschützen angeblickte Ziel. Gleichzeitig stellen sich die Waffensysteme auf Entfernung, Neigungswinkel usw. des anvisierten Zieles ein.

Die übrigen Waffensysteme des *Drillson* sind relativ normal. Die HoverTech Kurzstrecken- und Light CrossBow Langstrecken-Raketenlafetten sind schon seit Jahren bei BattleMechs im Einsatz. Auch die beiden Kicker-Maschinengewehre sind von üblicher Konstruktion, die für ein größeres Kaliber auf eine hohe Feuergeschwindigkeit verzichtet.

Kampfgeschichte:

Während eines erfolglosen Angriffs auf Almach sahen sich einige Liao-BattleMechs von zwei Davion-Schwebepanzerzügen in einen Sumpf gedrängt. Der Sumpf bremste die BattleMechs so stark ab, daß sie sich nicht von den feindlichen Truppen lösen konnten.

Der Liao-Kommandeur war zwar vom Pech verfolgt, aber nicht auf den Kopf gefallen. Er befahl augenblicklich allen Maschinen, auf den Sumpf und alles zu feuern, was brennbar aussah. In dem Wissen, daß viele Davion-Panzer rein optische Zielerfassungssysteme benutzen, hoffte er, die gegnerischen Panzer durch eine Rauch- und Dampfwand zu blenden, um so seiner Einheit die Flucht zu ermöglichen.

Der Plan funktionierte, allerdings blendete der Rauch die

Sensoren beider Seiten und machte alle Feuerleitsysteme so gut wie wertlos. Zum Glück für die Davion-Verfolger waren sie mit *Drillson*-Schwebepanzern ausgerüstet, deren Radaranlagen durch die Liao-Taktik nicht beeinträchtigt wurden. Mit Hilfe dieses Systems waren sie in der Lage, die Liao-Mechs aus nächster Nähe anzugreifen, auch wenn der dichte Pflanzenbewuchs das Radarbild auf größere Distanz sehr unübersichtlich machte. Die *Drillsons* stießen in den düsteren Sumpf vor und gingen auf Mechjagd.

Die Stunden vergingen, und die Liao-BattleMechs feuerten immer wieder einzelne Schüsse in den Sumpf ab, um mehr Qualm zu erzeugen. Die Davion-*Drillsons* reagierten sofort. Die Bordschützen schätzten die Position des betreffenden Mechs ab und eröffneten das Feuer. Diese Taktik war zwar nicht sonderlich wirksam, aber sie verhinderte einen Ausbruch der Mechs.

Als er bemerkte, daß seine Leute ungeduldig wurden, zog der Davion-Kommandeur die Panzer zu einer Schlachtreihe zusammen und ließ sie in schneller Fahrt vorstoßen. Minuten später ramnte einer der *Drillsons* einen Liao-Mech und zertrümmerte dessen Beine. Die übrigen Panzer waren augenblicklich zur Stelle, eröffneten das Feuer auf den bewegungsunfähigen Mech und vernichteten ihn. Nachdem sie diese Rammtaktik noch einige Male angewandt hatten, konnten die Davion-Einheiten die Capellaner zur Übergabe zwingen.

Varianten:

Die häufigste Variante des *Drillson* ist der *Drillson K2*, bei dem die LSR 10er-Lafette durch vier zusätzliche KSR 2er-Lafetten und drei Tonnen Munition ersetzt wird. Der Laser wird dank der Leistungsfähigkeit des Böser-Blick-Systems nie ausmontiert.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

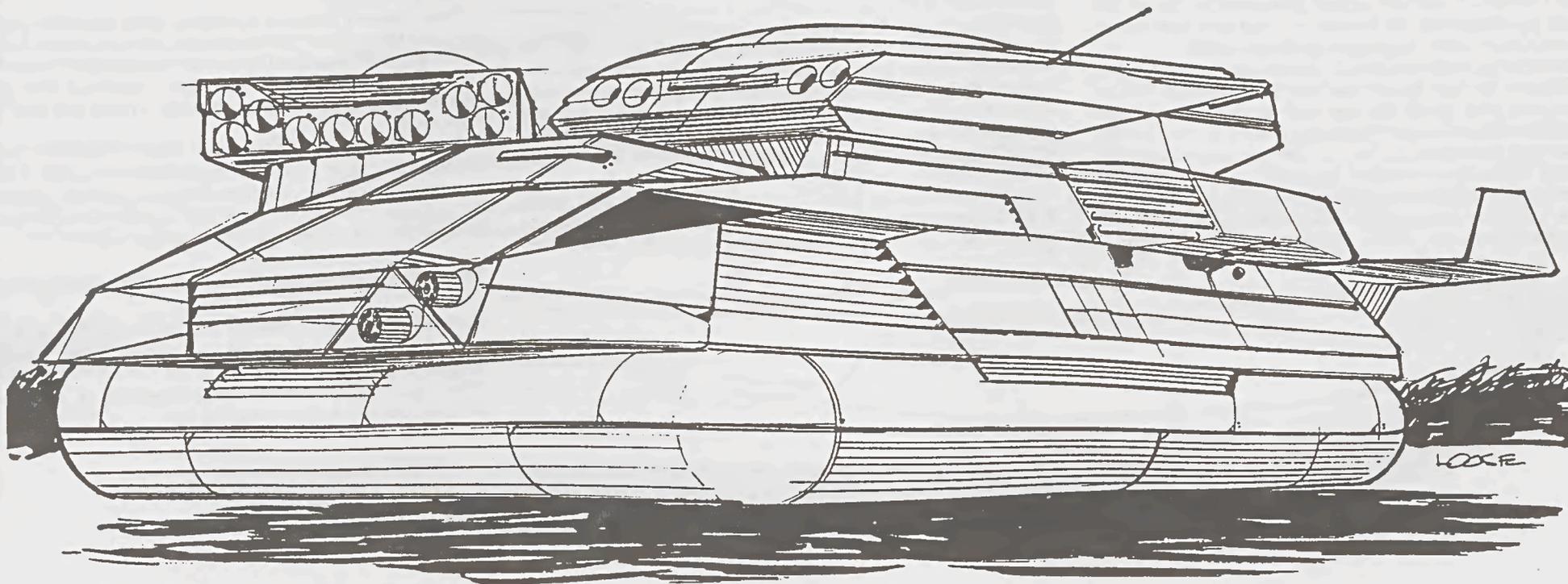
Captain Bernard "Banzai" Simon

Bernard Simon war der Davion-Kommandeur, der auf Almach durch seine Rammtaktik die Liao-Invasoren zur Strecke brachte. Diese Aktion brachte ihm den Spitznamen "Banzai" ein. (Er steht in keiner bekannten Beziehung zu dem berühmten Davion-Wissenschaftler, der denselben Namen trägt.)

Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: MaxLift HoverMotor
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Panzerung: ArcSchild Schwer
Bewaffnung:
 ein Zyklopenauge-Laser
 zwei HoverTech KSR 2er-Lafetten
 eine Light CrossBow LSR 10er-Lafette
 zwei Kicker-Maschinengewehre
Hersteller: Zyklop AG
Funksystem: Zyklop 1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Böser Blick

Typ: <i>Drillson, Schwerer Schwebepanzer</i>	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Luftkissen	
Tonnage: 50	<u>50</u>
Reisegeschwindigkeit: 6	
Höchstgeschwindigkeit: 9	
Motor:	4
Motorwert: 65	
Typ: Verbrennungsmotor	
Kontrollen:	2,5
Hubsystem:	5
Kompressor:	0,5
Wärmetauscher: 8	8
Interne Struktur:	5
Turm:	0,7

Panzerwert:	112	7
Front:	25	
Lk./Rt. Seite:	21/21	
Heck:	20	
Turm:	25	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
S-Laser	Turm	5
KSR 2er-Lafette	Turm	1
KSR 2er-Lafette	Turm	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
LSR 10er-Lafette	Front	5
Munition (LSR) 24	Front	2
MG	Front	0,5
MG	Front	0,5
Munition (MG) 200	Front	1



Übersicht:

Der *Kondor* ist einer der wenigen schweren Schwebepanzer der Nachfolgerstaaten. Dieses riesige Luftkissengefährt ist teuer in der Anschaffung und Wartung, kann sich dafür aber ebenso schnell bewegen wie der wendigste Mech. Trotz der hohen Kosten wird der *Kondor* von Armeen in der ganzen Inneren Sphäre eingesetzt.

Viele Heere benutzen den *Kondor* als Hauptangriffsfahrzeug für Reserve- und Garnisonseinheiten. Seine erstaunliche Geschwindigkeit und enorme Kampfkraft machen diesen schweren Schwebepanzer zu einer ausgezeichneten Kampfmaschine.

Möglichkeiten:

Mit einer Höchstgeschwindigkeit von 119 km/h und einer Reisegeschwindigkeit von 76 km/h ist der *Kondor* selbst für einen Schwebepanzer schnell. Die meisten Kommandeure nutzen diesen Geschwindigkeitsvorteil in einer Gefechtssituation voll aus. Obwohl er ziemlich schwer bewaffnet ist, feuert der *Kondor* in der Regel aus der Bewegung, statt eine Stellung zu halten wie Ketten- oder Radpanzer ähnlicher Größe.

Red Devil Industries besorgte sich die mittelschweren Defiance B3M-Laser für den *Kondor* auf recht eigenwillige Weise. Defiance wies Red Devils Anfrage nach einer Lizenz für den B3M zunächst ab und bot der Firma stattdessen an, die benötigten Laser zum Marktpreis zu kaufen. Um den vollen Kaufpreis oder teure Entwicklungsarbeiten für einen eigenen Laser zu umgehen, setzte Red Devil daraufhin einen Preis für gebrauchte oder nur leicht beschädigte Laser dieses Typs aus, die nach einer Generalüberholung in den *Kondor* eingebaut wurden.

Dieses "Kopfgeld" hatte jedoch einen unerwarteten Nebeneffekt. Mechs und Fahrzeuge, die mit dem B3M bestückt waren (z.B. der *Zeus*) wurden bei Gefechten besonders häufig attackiert und erlitten dementsprechend größere Schäden. Unter den Soldaten gewannen diese Maschinen bald den Ruf von Todesfallen. Besorgt, diese Entwicklung könnte den guten Namen des Konzerns antasten, gab Defiance schließlich nach und gestattete Red Devil, den B3M unter Lizenz selbst zu produzieren.

Die Beschaffung der Sekundärbewaffnung für den *Kondor* verlief erheblich traditioneller. Die Whirlwind-Autokanone wurde als Langstreckenwaffe gewählt, und die SureFire MiniGun dient zur Abwehr von Fußtruppen. Beide Systeme haben sich in langen Jahren als zuverlässig und sehr wirkungsvoll erwiesen.

Kampfgeschichte:

Einer der beeindruckendsten *Kondor*-Einsätze fand im Jahre 2978 bei der Steiner-Gegenoffensive auf Loric statt. Das 3. Bataillon des 34. Provisorischen Dixie-Panzerregiments war zur Unterstützung der 12. Sternengarde eingeteilt. Die Mission der Sternengarde war der Durchbruch durch die Marik-Linien am Gräberpaß und der Entsatz von Elementen der Leichten Eridani-Reiterei, die im Rücken der Marik-Einheiten abgeworfen worden waren. Vier Monate lang hielten die Marik-Truppen den Paß und schlugen alle Angreifer zurück. Als den Steiner-Einheiten endlich ein begrenzter Durchbruch gelang, stieß das 3. Bataillon mit seinen *Kondor*-Panzern vor.

Die Panzer kamen zehn Kilometer weit, bevor sich ihnen Marik-Reservetruppen in den Weg stellten. Die Marik-Einheiten waren hinter dem Flußlauf des Duren eingegraben und hatten

soeben die einzige Brücke zerstört. Der Duren war von Mechs nicht zu überqueren und sollte als letzte Verteidigungslinie der Liga-Einheiten dienen. Nachdem sie den schnell strömenden Fluß überquert hatten, trafen und vernichteten die *Kondore* die noch unorganisierten Marik-Truppen, fanden sich anschließend jedoch durch den Fluß vom Rest der Steiner-Armee abgeschnitten. Statt wieder zu den anderen Iyranischen Einheiten zurückzukehren, entschied der Kommandeur des 3. Bataillons, auf seiner Seite des Flußes einen Brückenkopf einzurichten, während die Pioniere eine neue Brücke aufbauten.

Die Marik-Einheiten griffen kontinuierlich an und setzten den Pionieren mit ständigem Bombardement hart zu. Durch die hohe Geschwindigkeit des *Kondor* konnte das 3. Bataillon jedoch jeden Angriff auf den Brückenkopf durch sofortige Konzentration abwehren. Nach drei Tagen hatten die Steiner-Pioniere eine Brücke aufgebaut, die stabil genug war, um den Kampfkolossen der 12. Sternengarde die Überquerung des Duren zu gestatten.

Varianten:

Es gibt zahlreiche Varianten des *Kondor*. Der Hauptgrund für einen Umbau dieses Panzers liegt meist in der Ansicht vieler Kommandeure, er sei für seine Größe zu schwach bewaffnet und gepanzert.

Haus Davion-Truppen entfernen üblicherweise die Laser, Wärmetauscher und Kompressoren, um eine zweite Autokanone, zusätzliche Munition (3t) und eine zusätzliche Tonne Panzerung zu installieren. Das gibt dem *Kondor-D* eine größere Überlebenschance bei einem direkten Treffer und eine höhere Feuerkraft.

Die bevorzugte Variante Haus Liaos (*Kondor-L*) hingegen ersetzt die Autokanone durch zwei weitere M-Laser, 6 zusätzliche Wärmetauscher und Kompressoren. Liao-Kommandeure bevorzugen Fahrzeuge mit möglichst vielen gleichartigen Waffen, da dies die taktischen Überlegungen vereinfacht.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Michael, Michelle, Jonathan und Dysan Dobson

Die Familie Dobson besitzt und bedient einen der *Kondor*-Panzer, die mit dem 3. Bataillon in der Schlacht um Loric dienten. Nach Aussage des Vaters Michael war es "unsere Liebe, die uns und den Panzer erhalten hat."

Masse: 50 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Motor: Jones 165, Verbrennungsmotor

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Panzerung: StarSlab/9,5 Mk. II

Bewaffnung:

drei mittelschwere Defiance B3M-Laser

ein SureFire MiniGun

eine GM Whirlwind-Autokanone

Hersteller: Red Devil Industries

Funksystem: TharHes Kr-A P/Komm

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Mars-1

Typ: *Kondor*, Schwerer Schwebepanzer

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 50

Reisegeschwindigkeit: 7

Höchstgeschwindigkeit: 11

Motor: 165

Motorwert: 165

Typ: Verbrennungsmotor

Kontrollen: 2,5

Hubsystem: 5

Kompressor: 0,3

Wärmetauscher: 9

Interne Struktur: 4

Turm: 1,2

Tonnen

50

12

2,5

5

0,3

9

4

1,2

Panzerwert: 96

Front: 30

Lk./Rt. Seite: 15/15

Heck: 14

Turm: 22

Bewaffnung und Munition:

Art Zone

M-Laser Turm 1

M-Laser Turm 1

M-Laser Turm 1

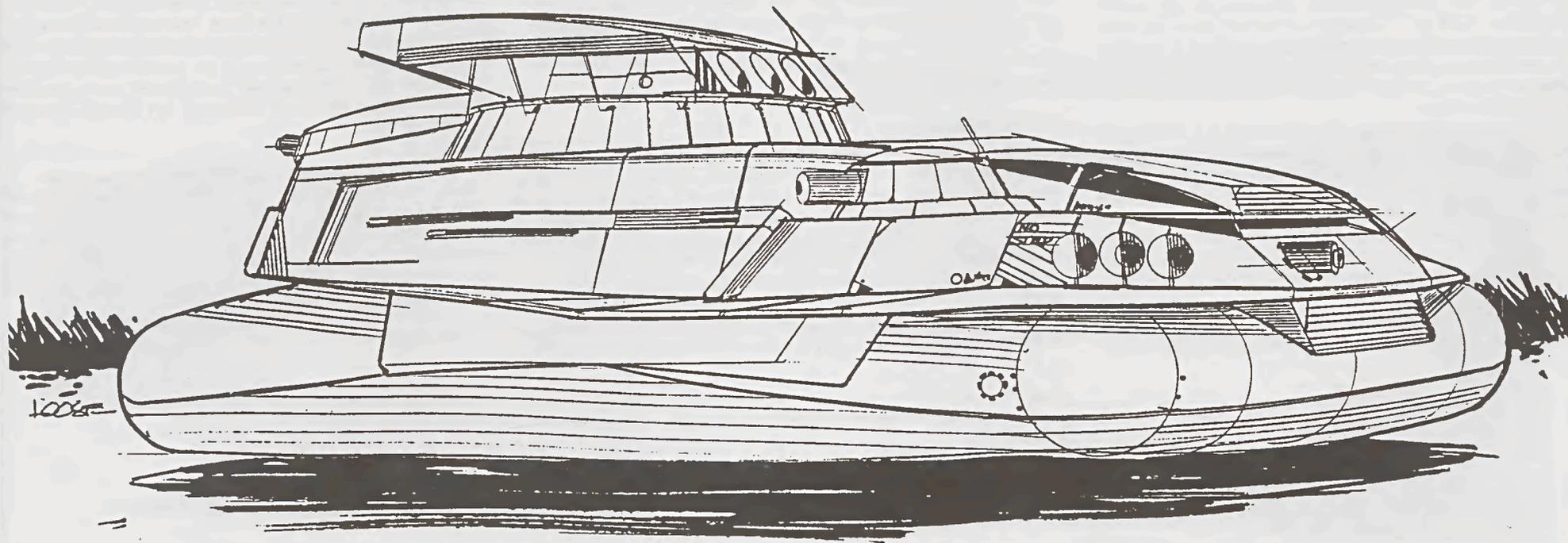
AK/5 Turm 8

Munition (AK) 20 Rumpf 1

MG Front 0,5

Munition (MG) 100 Rumpf 0,5

6



Übersicht:

Die *Vedette* ist eines der wenigen von der New Earth Handelsgesellschaft gebauten Kampffahrzeuge. Während New Earth Forschungen auf dem Gebiet der Robotik unternahm, begann eine andere Abteilung des Konzerns mit der Produktion von Militärfahrzeugen. Die *Vedette* war das erste und erfolgreichste dieser Modelle.

Die *Vedette* dient bei Panzerbesatzungen als "Standardmaß". So fragen zum Beispiel die meisten Panzerfahrer bei der Vorstellung eines neuen Panzertyps: "Wievielen *Vedettes* entspricht dieses Modell?" Die *Vedette* wurde zum Standard, weil es sich um ein einfaches, aber dabei durchaus schlagkräftiges Fahrzeug handelt. Mit nur einem Hauptgeschütz und einer Sekundärwaffe gilt die *Vedette* als der "typische" Panzer.

Möglichkeiten:

Im Gegensatz zu vielen modernen Militärfahrzeugen besitzt die *Vedette* nur ein Hauptgeschütz. Dadurch ist sie einem neueren Panzer nicht an Effektivität unterlegen, aber es reduziert ihre Möglichkeiten, auf verschiedenartige Ziele zu reagieren. Der sehr beliebte *Mantikor* hat dagegen ein Geschütz für jede Kampfdistanz, so daß er Ziele überall auf dem Schlachtfeld angreifen kann.

Die Hauptwaffe der *Vedette* ist die Armstrong J11-Autokanone (das gleiche Modell wie beim BattleMechtyp *Dunkelfalke*). New Earth wählte diese Waffe, da sie eine ausgezeichnete Reichweite besitzt, besonders masseneffizient und sehr leicht auszuwechseln ist. Die Konstrukteure probierten auch andere Waffen wie Laser und PPK aus, aber diese paßten nur schwer in den Rumpf der *Vedette* und benötigten zudem Wärmetauscher und Kompressoren, die einen Panzer dieser Größe überlastet hätten.

Die ScatterGun ist ein kleinkalibriges Maschinengewehr, das an der Front des Panzers in einem kleinen Kugelturm montiert

ist und dem Fahrer einen hervorragenden Schußwinkel bietet. Die ScatterGun feuert ihre Kugeln mit sehr hoher Ausstoßgeschwindigkeit ab und macht ihr kleines Kaliber dadurch wieder wett.

Das Hauptverkaufsargument für die *Vedette* ist die hohe Geschwindigkeit dieses Typs. Die meisten Panzerhersteller betrachten Geschwindigkeit bei Fahrzeugen über 35 Tonnen nicht als wichtigen Faktor, weil Motoren mit einem Motorwert von 150 und höher sehr ineffizient arbeiten. Die *Vedette* kann ihre Geschwindigkeit jedoch hervorragend gebrauchen, um in optimale Autokanonenreichweite vorzustößen, zu feuern und sich anschließend so schnell wie möglich in eine andere Position zurückzuziehen. Die meisten modernen Panzer, insbesondere mittelschwere bis schwere Modelle, verzichten auf Beweglichkeit als Hauptverteidigung. Sie verlassen sich auf schwere Panzerung und Feuerkraft.

Kommunikations- und Zielerfassungssysteme der *Vedette* sind ComStar-Entwicklungen. Sie wurden im Gegenzug für gewisse Gefälligkeiten wie Nahrungsmittel und Vorräte speziell für New Earth entwickelt. Im Gegensatz zu normalen ComStar-Geräten sind für diese Systeme Bedienungs- und Wartungsanleitungen erhältlich.

Kampfgeschichte:

Eine der Schlachten, bei denen sich der BattleMech seinen Ruf als König des Schlachtfelds verdiente, war der Kampf um Merak. Auf diesem Planeten des Marik-Raums tobte damals ein Bürgerkrieg und mehrere Fahrzeugkompanien traten einer gleichen Anzahl BattleMechs gegenüber. Es waren mehr *Vedettes* als Fahrzeuge anderer Typs vertreten und mehr 50t-Mechs als jeder andere Typ. Rein gewichtsmäßig waren die Seiten gleichstark.

Die beiden Armeen gingen in einer der größten Städte Meraks in Position, aber es kam nicht zu Kampfhandlungen, bis beide

Seiten einige Einheiten des Gegners eingekesselt hatten. Auch in dieser Hinsicht war der Kampf ausgewogen.

Die Kämpfe waren heftig, und beide Seiten erlitten schwere Verluste. Die überlegene Manövrierfähigkeit und Feuerkraft auf Seiten der BattleMechs wendete das Kampfgeschick jedoch nach und nach zu ihren Gunsten. Nachdem die Mechtruppen einmal die zahlenmäßige Überlegenheit erreicht hatten, verlagerte sich das Übergewicht rapide und sämtliche Panzer wurden vernichtet.

Varianten:

Eine populäre Variante der Standard-*Vedette* ist die *Vedette 2*, bei der die AK/5 gegen eine AK/2 und eine KSR 2er-Lafette für den Einsatz über kurze Distanz ausgetauscht wurde. Eine andere, besonders bei Liao-Einheiten beliebte Variante ist die *Vedette-L*, bei der zwei mittelschwere Laser und sechs Wärmetauscher plus Kompressoren an die Stelle der Autokanone treten.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Ronald R. Harrison III und Rich Watson

Lieutenant Harrison und sein Fahrer Watson werden in den Annalen Haus Davions für ihren unerschütterlichen Mut gerühmt. Unglücklicherweise kamen sie beide ums Leben, als sie bei einem Davion-Angriff gegen ein Landungsschiff der *Overlord*-Klasse auf dem damals noch Haus Marik gehörenden Planeten Castor mit ihrem Fahrzeug ein Ablenkungsmanöver durchführten.

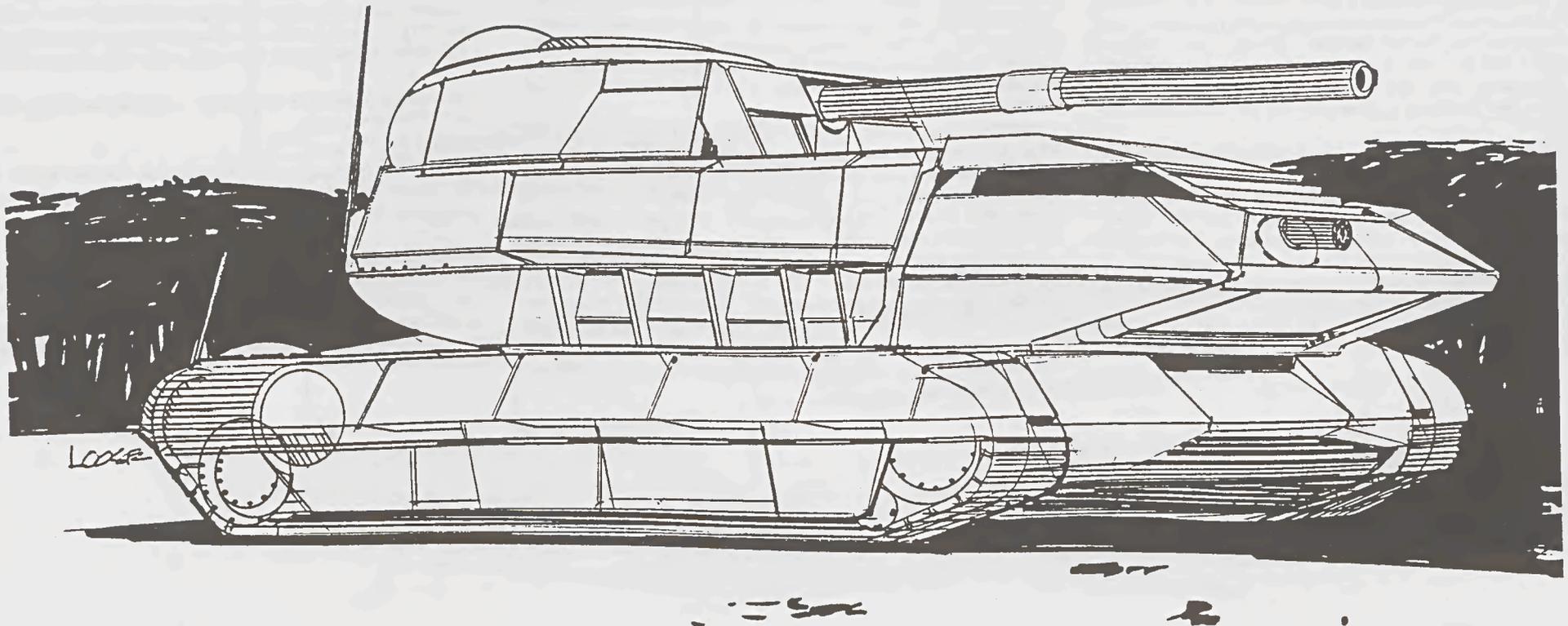
Walter Leba und William Sirjamers

Diese beiden Liao-Soldaten waren die Besatzung einer *Vedette*, die bei einer wichtigen Schlacht um Holt auf mysteriöse Weise hinter die feindlichen Linien kam. Wie die Soldaten den Rücken des Gegners gelangen konnten, ist bis heute ein Rätsel, aber sie wurden nach Abschluß der Schlacht zum Dienst an die Kriegsakademie Capella versetzt.

Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Locom-Pack 250 InterComBust,
 Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Panzerung: ProtecTech 6
Bewaffnung:
 eine Armstrong J11-Autokanone
 ein leichtes ScatterGun-Maschinengewehr
Hersteller: New Earth Handelsgesellschaft
Funksystem: ComStar Rover
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 ComStar Test-2

Typ: <i>Vedette</i> , Panzer		
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	50	<u>50</u>
Reisegeschwindigkeit:	5	
Höchstgeschwindigkeit:	8	
Motor:		25
Motorwert:	250	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		2,5
Interne Struktur:		5
Turm:		0,8

Panzerwert:	96	6
Front:	20	
Lk./Rt. Seite:	18/18	
Heck:	20	
Turm:	20	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
AK/5	Turm	8
Munition (AK) 20	Rumpf	1
MG	Front	0,5
Munition (MG) 200	Rumpf	1



PANZER BULLDOG

Übersicht:

Bulldog Enterprises ist ein erfolgreicher Hersteller von Zivilfahrzeugen, der mit seinem Modell *Bulldog* den Versuch unternahm, neue Märkte zu erschließen.

Der *Bulldog* erregte bei seiner Einführung kein sonderliches Aufsehen, da bereits zahlreiche Fahrzeuge dieser Gewichtsklasse auf dem Markt waren. Der Panzer verfügt über eine ausgezeichnete Bewaffnung, ist anderen Modellen aber nicht unbedingt überlegen und war dementsprechend kein herausragender Verkaufsschlager.

Möglichkeiten:

Der *Bulldog* gilt als durchschnittlicher Panzer. Mit nur einem schweren und mehreren sekundären Geschützen ist er mehr ein "Hans-Dampf in allen Gassen" als ein Spezialist für bestimmte Aufgaben.

Bulldog Enterprises entwickelte den schweren Laser dieses Panzers selbst, um die Produktionskosten niedrig zu halten. Der Laser ist ein typisches Modell, bei dem mit Hilfe eines starken Kondensators die in einer Kryptongaskammer gespeicherte Energie freigesetzt wird. Es wurden auch andere Systeme erprobt, aber der Gaslaser erwies sich als die effektivste Lösung.

Bulldog hatte weder die Zeit noch das nötige Geld, die KSR-Lafetten ebenfalls selbst zu entwickeln und schloß deswegen einen Vertrag mit HoverTech ab, die *Bulldog* die Pläne für das Raketensystem in Lizenz überließen. Das HoverTech Quad KSR-System findet auch in zahlreichen anderen Fahrzeugen Verwendung, einschließlich einer Reihe von BattleMechs.

Die *Bulldog*-Minigun ist ein leichtes, an der Vorderseite des Panzers montiertes Maschinengewehr. Wie die meisten Miniguns handelt es sich auch hier um ein kleinkalibriges Modell mit hoher Feuergeschwindigkeit. Die Waffe wird vom Fahrer bedient.

Kampfgeschichte:

Bei einer Schlacht um den Planeten Rio schickte Haus Davion ein *Bulldog*-Bataillon gegen eine capellanische Invasionsstreitmacht ins Feld. Zu diesem Zeitpunkt wußten die Kommandeure wenig mehr über die Liao-Einheiten als deren Position.

Als die *Bulldogs* dort eintrafen, erwartete sie eine böse Überraschung. Die Einheit war über einen Sammelpunkt gestolpert, an dem sich mehr als drei Bataillone Fahrzeuge und Infanterie aufhielten. Nachdem der *Bulldog*-Kommandeur die Information an seine Vorgesetzten weitergeleitet hatte, erhielt er die Einzelheiten eines hastig formulierten Plans, mit dem Ziel, die Liao-Armee aufzuhalten, bis Verstärkungen vor Ort eintreffen konnten.

Der Davion-Offizier machte sich auf der Stelle an die Arbeit. Er ordnete seine Panzer hinter einer Deckung zu einer Kampflinie und visierte ein Ziel an, in dem er den Befehlsstand der Invasoren vermutete. Alle sechszwanzig schweren Laser feuerten gleichzeitig und der Kommandoposten wurde regelrecht verdampft. Natürlich wußten die Davion-Verteidiger, daß die Liao-Invasion so nicht zu stoppen war, aber zumindest ließ sie sich verzögern.

Nach ein paar Sekunden Stille feuerten die Capellaner blindlings mit Langstreckenraketen auf die Davion-Schlachtlinie, während kleine, schnelle Bodenfahrzeuge aus dem Lager aufbrachen, um nach den Angreifern zu suchen. Die *Bulldogs* zogen sich sofort zurück und machten sich auf den Weg zu einem nahen Gebirgszug.

Unterwegs kam es zu mehreren kleineren Gefechten, wenn kleine Liao-Scoutfahrzeuge oder Schwebepanzer die Davion-Einheit entdeckten und überholten. Diese leichten Einheiten waren allerdings keine ernsthaften Gegner für die schweren Laser und mittelschweren Raketenlafetten der Panzer. Vor ihrer Vernichtung gelang es den Liao-Fahrzeugen noch, ihren Kame-

raden eine Nachricht von ihren Entdeckungen zukommen zu lassen, und so wurde die Davion-Panzereinheit schließlich von den Liao-Truppen in einer felsigen Sackschlucht gestellt.

Zwar war nicht die gesamte Liao-Streitmacht der Davion-Einheit gefolgt, aber es waren genügend mittelschwere und schwere Fahrzeuge aufgefahren um sicherzustellen, daß die *Bulldogs* nicht entkommen konnten. Die Panzer zogen sich -so weit es ihre Situation zuließ- in Verteidigungsstellungen zurück und feuerten auf alles, was in die Schlucht kam. Zahlreiche Fahrzeuge wurden im Kreuzfeuer der Davion-Laser und Raketen zerstört, aber Munitionsmangel und wachsende Verluste machten der Einheit schließlich doch ein Ende. Alle 36 Panzer wurden mitsamt den Besatzungen vernichtet.

Als endlich Verstärkungen eintrafen und die Liao-Truppen zurückwarfen, war es für die tapferen *Bulldog*-Besatzungen zu spät. An der Stelle, an der der letzte *Bulldog* vernichtet worden war, wurde ein Mahnmal errichtet, und sämtliche Mitglieder der Einheit wurden posthum um zwei Dienstränge befördert.

Varianten:

Viele *Bulldog*-Einheiten benötigen andere Geschütze, insbesondere Langstreckenwaffen. In diesen Fällen werden der schwere Laser, der Kompressor und die Wärmetauscher meist durch zwei AK/2 und 45 Schuß Munition (*Bulldog AK*) oder durch eine LSR 20er-Lafette mit 18 Packs Munition (*Bulldog LSR*) ersetzt.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

"Spot"

"Spot" ist der Name des *Bulldog* von Tai-sho Franz Hamlin. Der Panzer wurde bereits in über 200 Gefechten eingesetzt und noch nie ernstlich beschädigt.

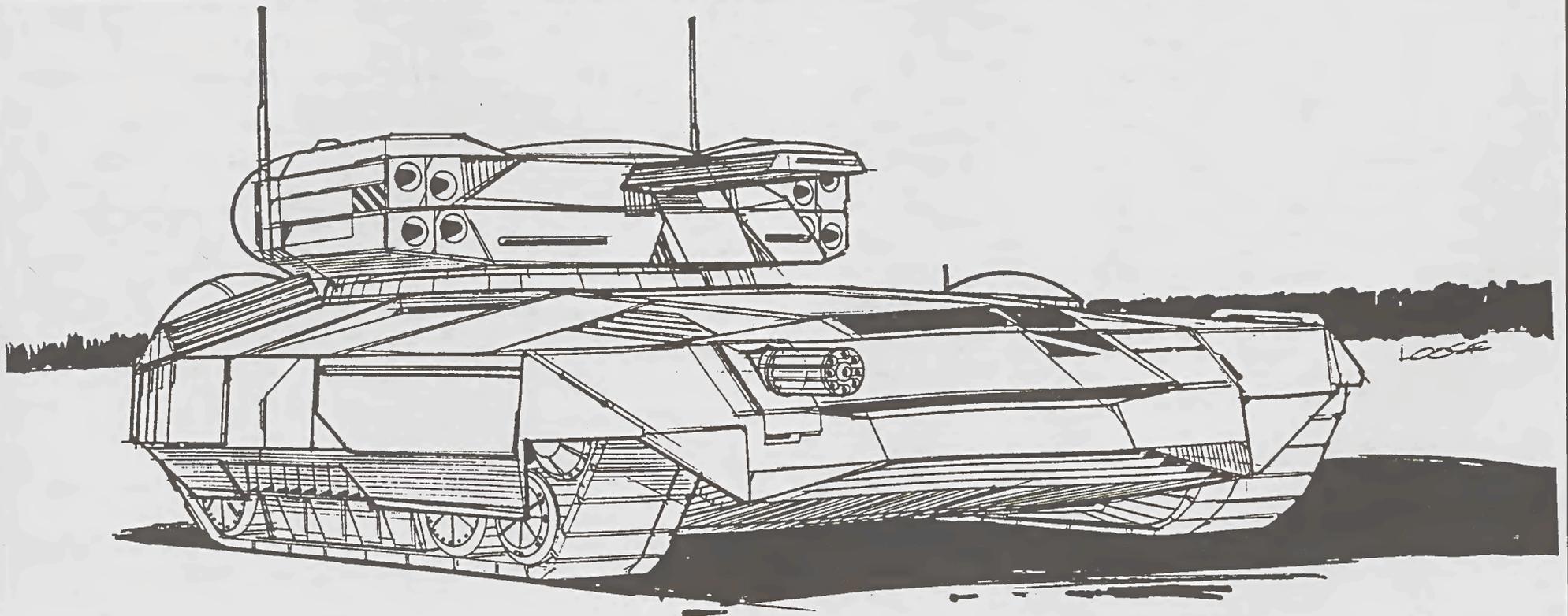
Major Cameron Burke

Major Burke war der Kommandeur der Davion-*Bulldog*-Einheit, die sich auf Rio so bewundernswert gegen die Liao-Invasoren schlug. Seine Familie ist entfernt mit der Fürstenfamilie der Vereinigten Sonnen verwandt.

Masse: 60 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Bulldog 240, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: Bulldog
Bewaffnung:
 ein Bulldog-Laser
 zwei HoverTech Quad-Raketenlafetten
 eine Bulldog Minigun
Hersteller: Bulldog Enterprises
Funksystem: Xilex-2000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Xilex-2000

Typ: <i>Bulldog, Panzer</i>		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	60	<u>60</u>
Reisegeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Motor:		23
Motorwert:	240	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		3
Kompressor:		0,5
Wärmetauscher:	8	8
Interne Struktur:		6
Turm:		0,9

Panzerwert:	104	6,5
Front:	24	
Lk./Rt. Seite:	20/20	
Heck:	20	
Turm:	20	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
S-Laser	Turm	5
KSR 4er-Lafette	Turm	2
KSR 4er-Lafette	Turm	2
Munition (KSR) 50	Rumpf	2
MG	Front	0,5
Munition (MG) 100	Front	0,5



Übersicht:

Der *Mantikor* ist einer der bestkonstruierten und kampfstärksten Panzer aller Zeiten. Er taucht am häufigsten in den Einheiten der Häuser Steiner und Kurita auf, ist aber auch in den Streitkräften der drei anderen großen Häuser zu finden.

Obwohl der *Mantikore* eine Auswahl der verschiedensten Waffen mitführt und für ein Fahrzeug seiner Gewichtsklasse schwer gepanzert ist, ist er nicht für den Einsatz gegen überschwere Kampffahrzeuge wie den *Zerstörer* oder den *Behemoth* gedacht. Dieser Panzer ist einfach nicht für einen direkten Schlagabtausch entworfen.

Möglichkeiten:

Durch die Vielzahl seiner verschiedenen Waffensysteme ist der *Mantikor* in der Lage, nahezu jede Kampfsituation zu meistern. Dieser Tatsache ist es auch zu verdanken, daß der *Mantikor* eines der wenigen fusionsgetriebenen Fahrzeuge ist, dessen Reaktor nicht routinemäßig für Mecheinheiten requiriert wird.

Das Hauptgeschütz des Panzers ist die Parti-Kill PPK. Im Gegensatz zu anderen Partikelkanonen benutzt die Parti-Kill keinen Energiekondensator oder eine ähnliche Sammelkammer. Stattdessen verwendet sie eine Reihe von Magnetflaschen, deren Energiezufuhr direkt aus dem Reaktor stammt. Die so angesammelte Energie wird durch eine größere Magnetflasche und anschließend aus dem Lauf der Kanone geschleudert. Auf diese Weise feuert das Geschütz eine Energie-„Granate“, die nach 540 Metern den Zusammenhalt verliert und zerfällt. Über Entfernungen von unter 90 Metern sind die Energiegeschosse der Parti-Kill instabil.

Die zweite Hauptwaffe des *Mantikor* ist seine SureShot Mk. VI KSR-Lafette. Diese Waffe ist auf dem Hauptturm montiert, knapp hinter und oberhalb der Partikelkanone. Sie besitzt eine vertikal und horizontal schwenkbare Kupplung, die der Lafette

unabhängig von der Ausrichtung des Turms einen Schußwinkel von vollen 120° ermöglicht.

Unter Zuhilfenahme seiner mittelschweren FarFire-Raketenlafette ist der *Mantikor* in der Lage seine Ziele unter indirekten Beschuß zu nehmen. Wie bei den meisten Langstreckenlafetten werden auch die Raketen des *Mantikor* über eine komplexe Kombination von Feuerleitsystemen abgefeuert, die Ziele in Geländetypen jedweder Art erfassen können. Das TargiTrack 717-Zielsuchsystem ermöglicht dem Panzer das Simultanfeuer mit anderen Einheiten, um die Effektivität eines Raketenangriffs auf ein bestimmtes Ziel zu erhöhen.

Kampfgeschichte:

Der *Mantikor* hat sich auch gegen überlegene Feinde als zäher Kämpfer erwiesen. Bei einer der vielen Schlachten um den Planet Morningside wurde eine Einheit von Kurita-Invasoren von einer *Mantikor*-Einheit Haus Steiners abgefangen. Die Steiner-Truppen waren mit dem Gelände besser vertraut als ihre Gegner, aber die Kurita-Einheit war besser ausgerüstet.

Das Gefecht begann mit einem Angriff der *Mantikore*, die PPK und Langstreckenraketen auf die Gegner abfeuerten. Für einen Augenblick aus dem Gleichgewicht gebracht ergriffen die Draconier den Rückzug. Wenige Augenblicke später hatten sich die Kurita-Mechs jedoch neu gruppiert und stellten sich zum Kampf. Drei Mechs der die *Mantikore* begleitenden Steiner-Mechlanze und mehr als zehn Panzer gingen bei diesem ersten Schlagabtausch verloren.

Beide Seiten zogen sich kurz zurück, bevor sie wieder Gefechtsposition einnahmen. Diesmal waren die Ilyranischen Verteidiger besser auf der Hut und benutzten ihre Langstreckenraketen zu einem indirekten Bombardement, anstatt zu versuchen auf kürzere Distanz vorzurücken, um ihre KSR-Lafetten zum Einsatz zu bringen. Das Hauptgewicht dieses Angriffs konzentrierte sich auf die Artilleriemechs der Draconier wie *Schützen*

und *Ballistas*. Am Ende dieses zweiten Schußwechsels hatten die Kurita-Einheiten sechs BattleMechs verloren, die Steiner-Truppen dagegen nur fünf *Mantikore*.

Da sie sich nicht länger auf Langstreckenfeuer verlassen konnten, rückten die Kurita-Kräfte jetzt so schnell wie möglich vor und griffen die Ilyranischen Panzer an. Dies war die wirksamste Taktik gegen die Verteidiger, da deren Hauptgeschütze gegen nahe Ziele nicht zum Tragen gebracht werden konnten. Obwohl weitere acht Mechs ihr Ende fanden, verloren die Steiner-Truppen über 20 *Mantikor*-Panzer.

Zum Glück für die verbliebenen *Mantikore* betrachtete der Kurita-Kommandeur seine Verluste als zu hoch, um eine Fortsetzung des Kampfes zu rechtfertigen, auch wenn er den Verteidigern einen vernichtenden Schlag versetzt hatte. Die Draconier zogen sich zurück und verließen den Planeten.

Varianten:

TechniCorp gestattet Käufern des *Mantikor* keine Umbauten. Jede Veränderung und jeder Austausch von *Mantikor*-Bauteilen annulliert automatisch den Servicevertrag, und TechniCorp führt keinerlei Reparaturen an modifizierten Fahrzeugen aus. Erstaunlicherweise halten sich die meisten Kunden an diese Auflage.

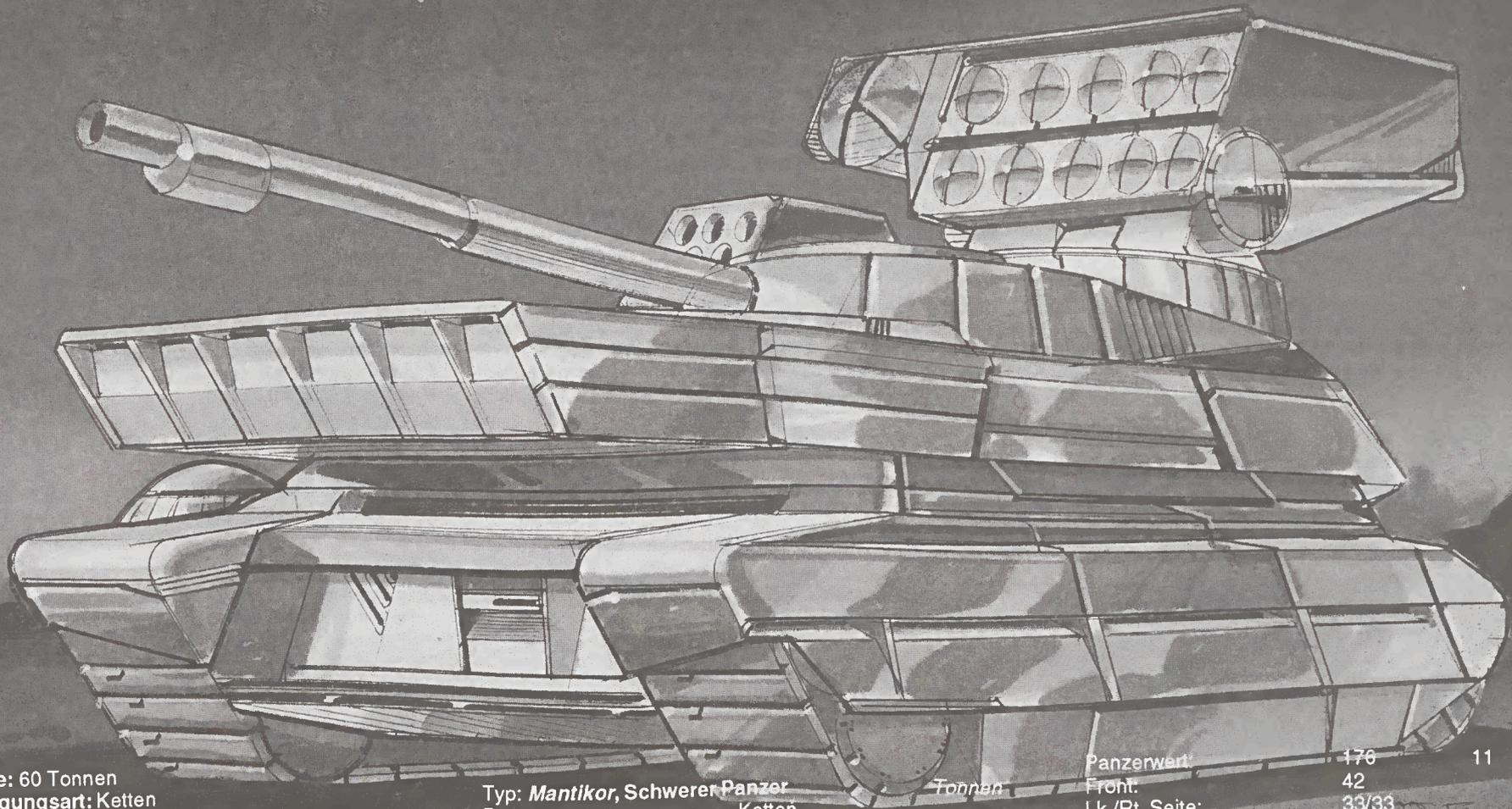
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Joe Bob Jones, Billy Smith, „Tex“ Walters und Jimbo Peterson

Diese vier Männer benutzen ihren *Mantikor*, den sie „Lone Star“ getauft haben, als überschweres Scoutfahrzeug. Schon bei verschiedenen Gelegenheiten haben sie mehrere Einheiten leichter feindlicher Erkundungstruppen gestellt und vernichtet. Ihr berühmter Schlachtruf „Yee-Haw“ ist meist das letzte, was feindliche Scouts in ihrem Leben hören.

„Lady Jane“

Die „Lady Jane“ ist der erste *Mantikor* mit einem bestätigten Atlas-Abschuß. Derzeit wird sie im NAIW-Kriegsmuseum ausgestellt.



Masse: 60 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Pitban 240, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: ArcSchild Maxi II
Bewaffnung:
 eine schwere Parti-Kill-Kanone
 eine mittelschwere FarFire LSR 10er-Lafette
 eine SureShot Mk. VI KSR-Lafette
 ein OMI HighBürn-Laser
Hersteller: TechniCorp
Funksystem: OP R Janxiir
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TargiTrack 717

Typ: *Mantikor, Schwerer Panzer*
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 60
Reisegeschwindigkeit: 4
Höchstgeschwindigkeit: 6
Motor: 17,25
Motorwert: 240
Typ: Fusionsreaktor
Abschirmung: 6
Kontrollen: 3
Wärmetauscher: 13
Interne Struktur: 6
Turm: 1,5

Panzerwert:	170	11
Front:	42	
Lk./Rt. Seite:	33/33	
Heck:	26	
Turm:	42	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
PPK	Turm	7
KSR 6er-Lafette	Turm	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1
LSR 10er-Lafette	Turm	5
Munition (LSR) 12	Rumpf	1
M-Laser	Front	1

SCHWERER PANZER *SCHUKOW*

Übersicht:

Der *Schukow* ist Aldis Industries' Nachfolgemodell für den sehr erfolgreichen *Behemoth* und beinhaltet eine Reihe von Elementen dieses Fahrzeugs. Der kleinere und leichter gepanzerte *Schukow* erreicht eine höhere Geschwindigkeit und hat ein niedrigeres Profil als der *Behemoth*, was ihn auf dem Schlachtfeld weniger verwundbar macht.

Die erste größere Einheit, die den *Schukow* eingesetzt hat, waren Wolfs Dragoner, und Aldis hat seine Konstrukteure bereits damit beauftragt, Berichte und Vorschläge der Dragoner-Kommandeure in Anpassung an die Konstruktion umzusetzen.

Möglichkeiten:

Die beiden SarLon-Maxikanonen liefern dem *Schukow* dieselbe schwere Feuerkraft wie dem *Behemoth*. Schon ein Treffer mit diesen Geschützen garantiert den Abschluß jedes Gefechtsfahrzeuges, mit Ausnahme von BattleMechs, die zwei oder mehr

Treffer einstecken können. Trotzdem ist der *Schukow* auch für diese Kampfkolosse nicht zu unterschätzen.

Die Harvester 20K-KSR 6er-Lafette hat ihren Wert bereits beim *Behemoth* bewiesen und vorher auch schon bei zahlreichen anderen Fahrzeugen. Mit dieser Lafette ist der *Schukow* auch auf kürzere Distanz ein ernstzunehmender Gegner, insbesondere im Einsatz gegen andere Fahrzeuge; eine Mission, für die sich Kurzstreckenraketen wegen ihrer hohen Durchschlagskraft besonders eignen.

Im Gegensatz zum *Behemoth* erschöpft sich die Bewaffnung des *Schukow* in diesen beiden Systemen, aber die dadurch bedingte Gewichtseinsparung macht den Panzer erheblich manövrierfähiger und wendiger, was sich durchaus positiv auf seine Gefechtsstärke auswirkt. Ein weiterer Schutzfaktor ist das niedrige Profil des *Schukow*, das eine Zielerfassung durch gegnerische Einheiten erschwert.

Die Panzerung des *Schukow* ist ausreichend, schweren Angriffen über längere Zeit standzuhalten - wenn es sich nicht

vermeiden läßt - und selbst die vergleichsweise schwache Heckpartie ist besser geschützt als manch schwerer Mech. Ebenso wie beim *Behemoth* ist die Panzerung in einzelne Plattensektionen unterteilt, was ein Auswechseln und Reparieren erheblich erleichtert.

Kampfgeschichte:

Bisher sind keine bemerkenswerten Kampfberichte über den *Schukow* bekannt.

Varianten:

Angesichts der kurzen Existenz dieses Panzertyps wäre es ein kleines Wunder, wenn bereits Varianten existieren würden.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

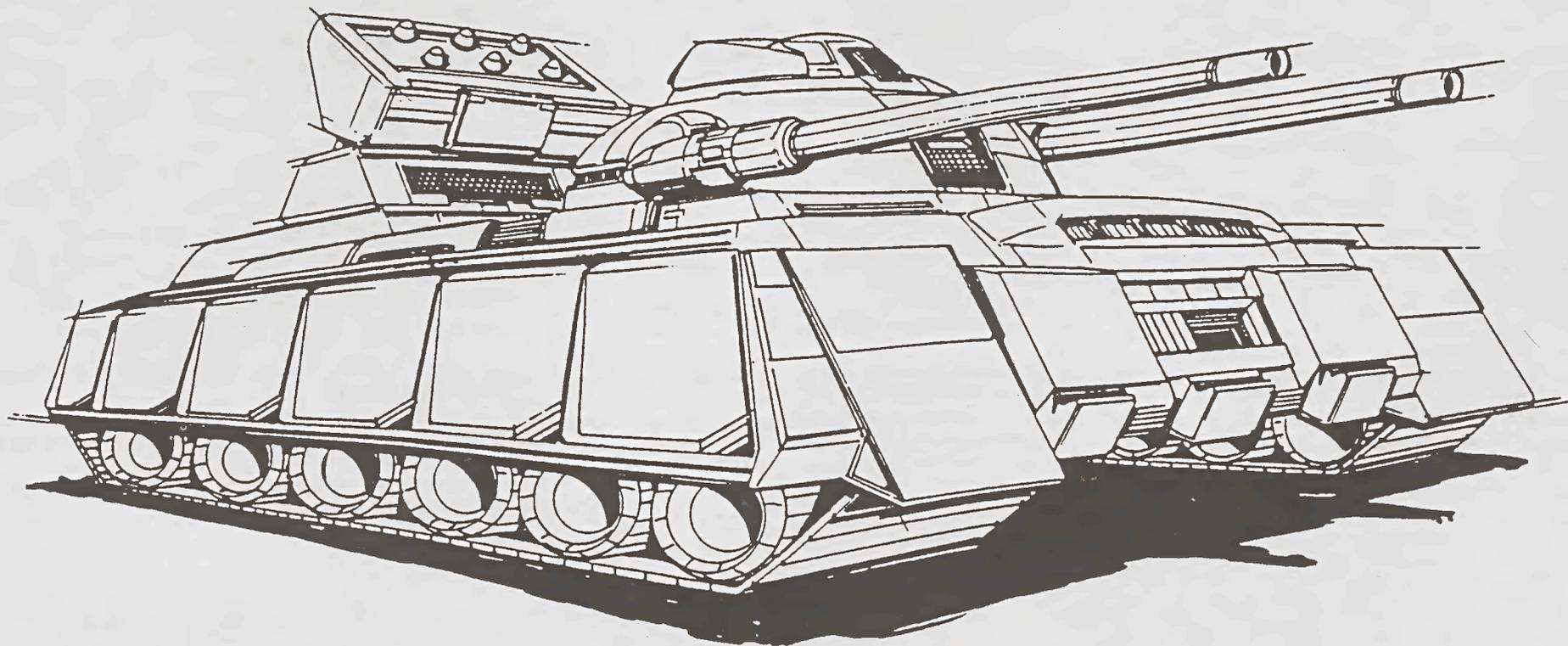
Feldweibel John "Guitar" Purcell

Feldweibel Purcell und sein *Schukow* "B. Goode" sind Teil der Heimatgarde des Söldnerregiments Wolfs Dragoner. In seiner Freizeit ist Purcell ein begeisterter Musiker, dessen Vorliebe für Rockmusik sich auch im Einbau eines Bandsystems in seinen Panzer äußert, auf dem er während des Einsatzes lautstark Musik seiner Wahl abspielt.

Masse: 75 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GM 225, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 48 km/h
Panzerung: ArcSchild Max I
Bewaffnung:
 zwei SarLon Maxikanonen
 eine Harvester 20K-KSR 6er-Lafette
Hersteller: Aldis Industries
Funksystem: Olmstead 30
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Cirxese BallistaCheck
 Cirxese RockeCheck

Typ:	Schukow, Schwerer Panzer	Tonnen
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	75	<u>75</u>
Reisegeschwindigkeit:	3	
Höchstgeschwindigkeit:	5	
Motor:		20
Motorwert:	225	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		4
Interne Struktur:		7,5
Turn:		2,5

Panzerwert:	176	11
Front:	44	
Lk./Rt. Seite:	32/32	
Heck:	24	
Rotor:	44	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
Autokanone/10	Turm	12
Autokanone/10	Turm	12
Munition (AK) 20	Rumpf	2
KSR 6er-Lafette	Front	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1



SCHWERER PANZER ZERSTÖRER

Übersicht:

Seit seiner Einführung hat sich der *Zerstörer* den Ruf eines der gefährlichsten Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld erworben. Und auch wenn verschreckte Truppen in ihren Berichten häufig zu Übertreibungen neigen, ist der *Zerstörer* auf jeden Fall eine herausragende Kampfmaschine.

Der *Zerstörer* war der erste von Aldis Industries produzierte schwere Panzer und ist heute noch der populärste. Die Aldis-Konstrukteure entwickelten das *Zerstörer*-Projekt in den Anfängen der Nachfolgekriege als Lösung für das Problem der Mechtechnologie. Sie hofften, ein Fahrzeug entwickeln zu können, das schwer genug war, jeden Mech zu zerstören, um es an Welten zu verkaufen, die sich keine Mechtruppen leisten konnten.

Die erste Baureihe des *Zerstörer* war ein erstaunlicher Erfolg. Viele nicht von stehenden Mechheeren beschützte Welten kauften Hunderte. Bis heute denkt man bei dem Namen *Zerstörer* meist an dieses hohe, wuchtige, mit vier Ketten ausgestattete Modell. Aldis Industries brachte jedoch schon bald darauf den *Zerstörer Typ II* auf den Markt, eine kürzere Version mit besserer Aufhängung und nur zwei Ketten.

Möglichkeiten:

Der *Zerstörer* ist eine ausgesprochen wirkungsvolle Kampfmaschine. Die beiden 185 mm-Kanonen in seinem Turm benutzen ein beliebtes Treibsystem, das zwei Chemikalien in Lösung vermischt, um die gewaltigen Granaten aus dem Lauf zu schleudern. In der ersten Baureihe entwickelte dieses Verfahren noch eine enorme Hitze, so daß der Rumpf als provisorisches Wärmetauschersystem erhalten mußte. Bis zur Entwicklung des *Typ II* mußten die Besatzungsmitglieder spezielle Kühllanzüge tragen, weil die Innentemperatur des Panzers bei längeren Feuergefechten unerträglich anstieg. Der *Typ III* löste dieses Problem, indem die Treibgase zum größten Teil aus dem Geschützlauf ins Freie gestoßen wurden.

Ein anderes Problem der ersten *Zerstörer* war der zu hohe Strombedarf der Ortungs-, Zielerfassungs- und Funksysteme. Zur Kompensation entwickelten die Aldistechniker zunächst

riesige Kompressoren als Teil der Motoranlage. Ihr zweiter Versuch, das Problem zu lösen, führte zu einem kleineren, effizienteren Motor mit internen Kompressoren. Dieser Motor war nicht größer als ein normales Aggregat derselben Leistung, aber erheblich teurer. Die spätere Entwicklung von Feuerleit- und Funksystemen, die weniger Strom verbrauchen, gestattete schließlich auch beim *Zerstörer* den Einbau eines normalen Motors.

Die Anzahl der Besatzungsmitglieder eines *Zerstörer* ist variabel. Manchmal sind ein Kommandeur, ein Fahrer, zwei Bordschützen, zwei Ladehelfer und ein Funker/Techniker notwendig. In anderen Maschinen fungiert der Kommandeur gleichzeitig als Fahrer. Es gibt sogar *Zerstörer* mit nur einem Bordschützen und ohne Ladehelfer. Die Anzahl der Besatzungsmitglieder eines Panzers ist abhängig von dessen Produktionsdatum. Je neuer der Panzer, desto weniger Besatzung ist erforderlich.

Kampfgeschichte:

Wie bei allen Militärfahrzeugen ist auch die Kampfgeschichte des *Zerstörers* eine Mischung aus Siegen und Niederlagen. Die meisten Welten, die *Zerstörer* anschafften, legten sich keine Hilfsfahrzeuge oder leichte Mechs zur Unterstützung zu, und so wurde der schwere Panzer für seine Fähigkeit bekannt, alles zu vernichten, was sich ihm in den Weg stellte und verdiente sich den Beinamen "Mechtöter". Auch wenn die Berichte über seine Kampfleistungen häufig übertrieben sind, so ist der *Zerstörer* tatsächlich ein furchtbarer Gegner.

Zu Beginn des Ersten Nachfolgekrieges attackierte eine Mechtruppe unbekannter Herkunft eine Lagerhalle auf der Kurita-Welt Kessel. Zu diesem Zeitpunkt waren die dort stationierten Mechtruppen mit dem Überfall auf eine Steiner-Welt beschäftigt, und als einziger Verteidiger war eine *Zerstörer*-Lanze vor Ort.

Die Invasoren verfügten über vier leichte, zwei mittelschwere und zwei überschwere BattleMechs. Sie hatten die Information, daß die Verteidiger der Lagerhalle abgezogen waren und hielten ihre "symbolische" Streitmacht für ausreichend, jeden Widerstand zu brechen. Sie wußten nicht, daß die Lagerhalle von einer

Zerstörer-Einheit bewacht wurde, sonst hätten sie Mechs mitgebracht, die besser für Langstreckengefechte ausgerüstet sind.

Siegesgewiß schickten die Angreifer einen ihrer überschweren Mechs vor, um die Verteidiger zur Aufgabe zu zwingen. Die *Zerstörer*-Besatzungen waren dermaßen verschreckt, daß alle vier Panzer gleichzeitig auf den riesigen Mech feuerten und ihn völlig vernichteten.

Bei diesem Anblick gruppieren sich die restlichen Mechs der Angreifer neu und stürmten in mehreren Schüben vor, um ihre Gegner zu ermüden. Das ist allerdings die unklügste Taktik, die man gegen *Zerstörer* benutzen kann. Sobald zwei oder drei der heranstürmenden Mechs in Schußweite waren, wurden sie von den vier Panzern schrottreif geschossen, noch bevor sie auch nur einen *Zerstörer* ausschalten konnten.

Schließlich entschieden sich die verbliebenen Invasoren für den Abzug; allerdings erst nachdem auch ihr zweiter überschwerer Mech durch einen Glückstreffer am Kopf ausgeschaltet wurde.

Varianten:

Es sind keine Varianten des *Zerstörer* bekannt, auch wenn manche Truppen einen Teil der Panzerung entfernen, um kleine Abwehrwaffen zu installieren, für den Fall, daß sich feindliche Fußtruppen und leichte Fahrzeuge in der Nähe befinden. Aldis Industries bietet verschiedene "Update"-Pakete an, mit denen die Möglichkeiten des *Zerstörer* verbessert werden können. Die beliebtesten Updates sind die automatischen Ladevorrichtungen und die kombinierte Kommandeur/Fahrer-Position.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

"Hildegard"

"Hildegard" ist der Name eines Marik-*Zerstörer*, der bereits über 27 Gefechte hinter sich hat. In jedem dieser Gefechte wurde "Hildegard" von einem Hagel an leichtem Waffenfeuer getroffen, der die Besatzung das Leben kostete. Der Panzer selbst wurde fast nie beschädigt.

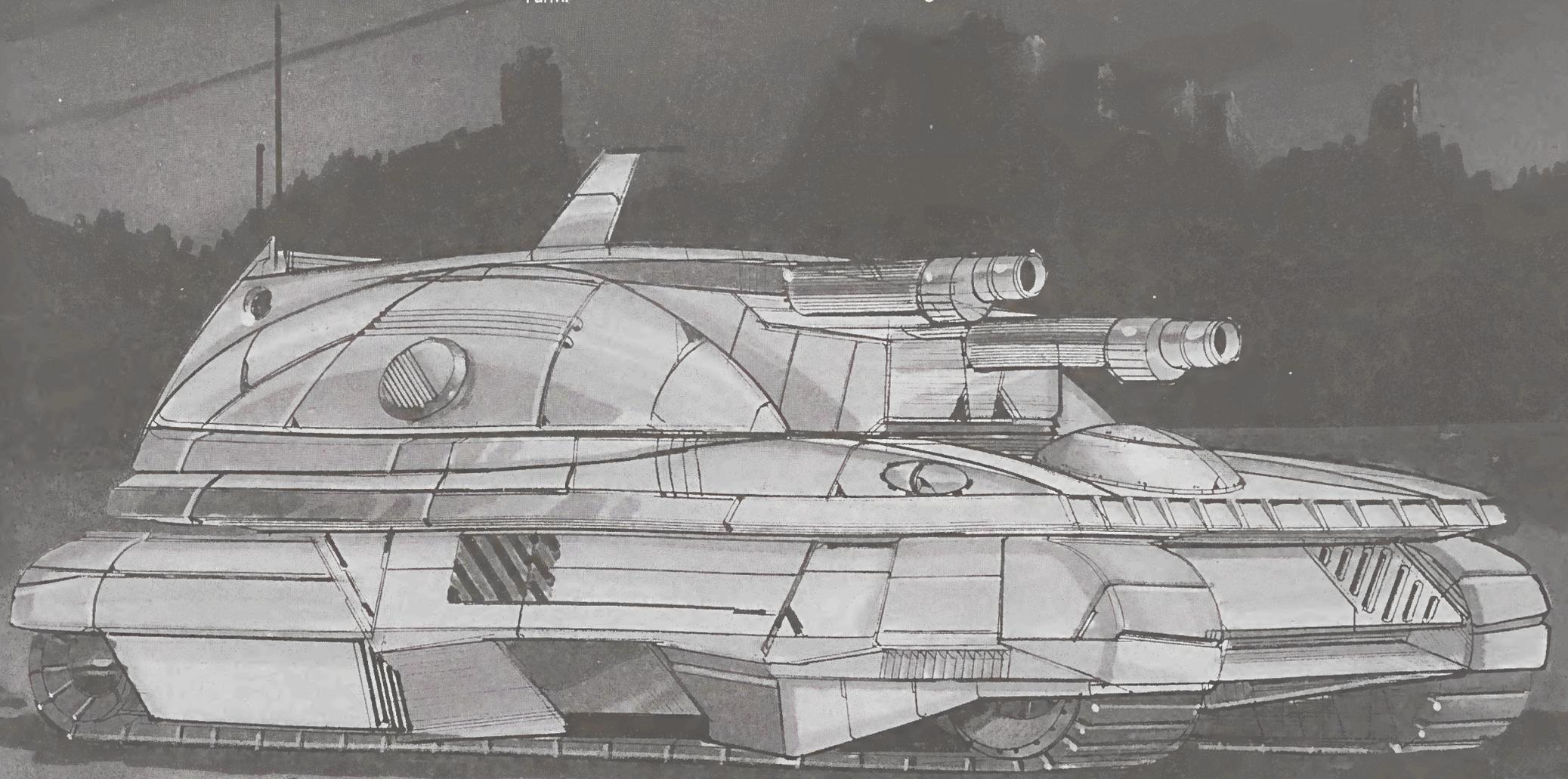
Durk Gunston, Todd Lee, Lou Crescent, Tara Young und Pierre Jaquay

Diese Fünf sind die momentanen Besatzungsmitglieder des *Zerstörers* "Hildegard" und die erste Besatzung, die es geschafft hat, zwei Gefechte in seinem Innern zu überleben. Wetten um ihre Lebenserwartung sind bei den Truppen Haus Mariks ein beliebter Zeitvertreib.

Masse: 80 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GM SuperLoad 240, Verbrennungsmotor
Reisegewindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Durandal 160
Bewaffnung: zwei 185 mm ChemoJetkanonen
Hersteller: Aldis Industries
Funksystem: Omicron 1500
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Omicron VII

Typ: Zerstörer, Schwerer Panzer		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Ketten		
Tonnage: 80		<u>80</u>
Reisegewindigkeit: 3		
Höchstgeschwindigkeit: 5		
Motor:		23
Motorwert: 240		
Typ: Verbrennungsmotor		
Kontrollen:		4
Interne Struktur:		8
Turm:		3

Panzerwert:	160	10
Front:	40	
Lk./Rt. Seite:	30/30	
Heck:	20	
Turm:	40	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
AK/20	Turm	14
AK/20	Turm	14
Munition (AK) 20	Rumpf	4



LOOSE

Übersicht:

Eine der furchtbarsten Waffen auf den Schlachtfeldern der Nachfolgekriege ist der im Sturzangriff oder zum Bombenabwurf anfliegende Luft/Raumjäger. Um gegen diese Angriffe gewappnet zu sein, produzieren viele Firmen Luftabwehrsysteme. Zwei der beliebtesten sind die von Kallon Industries produzierten BattleMechtypen *Kampfschütze* und *JägerMech*. Die Mechs dieser Typen eignen sich zum Flakeinsatz, weil sie eine große Feuerkraft akkurat ins Ziel bringen können.

Kallon besitzt nicht mehr die Möglichkeiten, Mechs in der früheren Stückzahl zu produzieren, ist aber auch nicht bereit, den Markt für Flugabwehrsysteme und insbesondere Ersatzfahrzeuge für ausgefallene FlakMechs aufzugeben. Daher entwickelten die Konstrukteure der Firma den *Partisan*.

Der *Partisan* benutzt vier Langstreckenautokanonen derselben Konstruktion, wie sie auch von *Kampfschütze* und *JägerMech* benutzt werden. Diese Waffen sind gegen Luftziele besonders wirkungsvoll, weil sie hohe Durchschlagskraft mit großer Reichweite verbinden.

Möglichkeiten:

Die Flugabwehrfähigkeiten des *Partisan* beruhen auf vier mittelschweren Autokanonen auf einem Vierer-Turm. Diese Waffen unterscheiden sich nicht von anderen Kanonen ihrer Größe, aber sie feuern ganz besondere Geschosse. Die meisten ähnlichen Waffen feuern Granaten mit Aufschlagszündern, während die Kanonen des *Partisan* Granaten mit Näherungszünder verschießen. Projektile dieser Art explodieren bereits, wenn sie sich einem fliegenden Ziel auf fünf bis zehn Meter genähert haben, was dem System eine größere Treffsicherheit beim Einsatz gegen Flugmaschinen liefert.

Ein weiterer Unterschied zwischen dem *Partisan* und anderen Panzern ist die Flaksystem-1-Zielerfassungs- und Feuerleitanlage. Dieses System kann sowohl bis zu 200 Ziele gleichzeitig erfassen, als auch ihre Entfernungen berechnen und anschließend das optimale Ziel unter Beschuß nehmen. Der Bordschütze erhält auf einem sogenannten Zielidentifizierungsschirm (ZIS) eine Auflistung aller möglichen Angriffspunkte in der Reihenfolge ihrer Entfernung. Mit einem einfachen "Lichtgriffel" kann der Bordschütze die Feuerbefehle des Computers ändern. Er kann den ZIS auch aus dem *Partisan* entfernen, um ihn aus bis zu 20 Metern Entfernung vom Fahrzeug zu bedienen.

Die beiden Maschinengewehre sind ebenfalls in die Luftabwehranlage integriert. Wegen ihrer geringen Größe sind sie zur

Luftabwehr zwar nicht geeignet, sie können jedoch hilfreiches Verteidigungsfeuer gegen Bodenziele liefern. Die MGs werden im allgemeinen vom Fahrer des *Partisan* bedient und der Bordschütze kann ihre Steuerung dann übernehmen, wenn die zusätzliche Feuerkraft benötigt wird.

Das Feuerleitsystem des *Partisan* kann bei Bedarf auch gegen Bodenziele zum Einsatz kommen. Beim Einsatz gegen Gefechtsfeldziele wählt grundsätzlich der Bordschütze das Ziel aus, und der Computer schaltet nicht auf Flugabwehr um. Da der Computer kein Identifizierungssystem für Bodenziele besitzt, muß der Bordschütze diese selbst anvisieren. Wenn der *Partisan* auf Ziele am Boden feuert, werden die Näherungszünder der Granaten automatisch entschärft, so daß die Geschosse ganz normal erst beim Aufschlag detonieren.

Eine weitere Besonderheit des Feuerleitsystems ist die Möglichkeit der Datenverketzung, bei der mehrere *Partisanen* als eine große Flugabwehreinheit agieren können. Alle Computer werden dabei zu einem riesigen Netzwerk zusammengeschlossen, das von allen Radarschirmen die besten Ziele auswählt. Der Computer feuert sodann auf das bedrohlichste Ziel oder die gefährlichste Ansammlung von Zielen. Es bedarf wohl kaum einer Betonung, daß eine solche Flaklinie das Ende eines jeden Jägerangriffs bedeuten kann.

Kampfgeschichte:

Auf Galtor kam es zu einer berühmten Davion-Kurita-Schlacht mit *Partisan*-Beteiligung, als ein Geschwader *Shilonen* einen Angriff auf eine Ansammlung von Lagerhallen durchführte. Die Jäger waren Teil einer Kampfgruppe, die mehrere Planeten bedrohte. Die Davion-Einheiten auf den anderen Welten waren mit der Abwehr scheinbar großangelegter Invasionen beschäftigt, bei denen es sich jedoch nur um Ablenkungsmanöver handelte, mit dem Ziel, Davion-Mechs von den Vorratslagern auf Galtor fortzulocken.

Die Kurita-Jäger versuchten nicht, die Lagerhallen zu zerstören; vielmehr ging es ihnen darum, die Verteidigereinheiten auszuschalten, so daß Infanterietruppen die Lager erobern konnten. Die einzigen Waffen, die den Jägern zur Verfügung standen, waren ihre Lang- und Kurzstreckenraketen, da sie ansonsten Gefahr gelaufen wären, die Gebäude zu treffen.

Die einzige Verteidigung der Vorratslager waren zehn *Partisan*-Flakpanzer. Sie waren in vorbereiteten Stellungen untergebracht, die nur Geschütztürme und MGs freiließen. Als die *Shilonen* zum Angriff übergingen, waren die *Partisanen* bereit.

Die erste Angriffswelle zog schnell vorüber und lieferte kaum Treffer bei den *Partisanen*. Die zweite Welle kam nur Sekunden später, aber die Jäger waren vorsichtiger geworden. Sie konnten einige leichte Treffer bei den Verteidigern erzielen, büßten allerdings zwei Maschinen ein.

Der Kurita-Kommandeur konnte sich zwar keine weiteren Verluste leisten, dennoch lautete sein Befehl, die Verteidigungslinie zu vernichten, egal wie hoch die Kosten dafür wären. Ihm war klar, daß er die Flakgeschütze unmöglich würde ausschalten können, solange seine Jäger auf einen Teil ihrer Waffen verzichteten. Daher ordnete er einen Frontalangriff mit allen Geschützen an.

Beim nächsten Angriffsflug vernichtete die *Partisan*-Einheit mehr als ein Dutzend Jäger, während diese nur zwei Flugabwehrkanonen ausschalten konnten. Die Näherungszünder der *Partisan*-Granaten vernichteten die von den *Shilonen* abgefeuerten Raketen, und die schweren Stellungen stoppten ihre Laser.

Nach zwei weiteren vergeblichen Angriffen zogen sich die wenigen noch verbliebenen *Shilonen* zurück. Es wurden keine Verstärkungen angefordert, und es fand kein weiterer Angriff statt.

Varianten:

Es gibt zwei recht populäre Umbauten des *Partisan*. Beim *Partisan 2* wurden die AK/5 durch AK/2 ersetzt, um die Reichweite um 180 Meter zu erhöhen. Desweiteren erhöht sich der Munitionsvorrat bei dieser Variante von 40 auf 450 Schuß. Die zweite Abwandlung ist der *Raketenpartisan*, dessen AK/5 durch 3 LSR 20er-Lafetten ersetzt wurden. Der Munitionsvorrat dieser Variante beträgt 24 LSR-Packs. Sie ist jedoch längst nicht so effektiv wie das Standardmodell, da das Feuerleitsystem Probleme bei der Koordinierung der Raketen-schußbahnen hat.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Larry Vigilante**

Flakschütze Vigilante war der Verteidiger der Lagerhallen auf Galtor. Da die *Partisanen* durch Datenverketzung zusammengeschlossen und auf Automatik gestellt waren, hatte er selbst kaum etwas zu tun und wurde nur bei den seltenen Gelegenheiten aktiv, bei denen ein Jäger zu nahe kam und Larry ein oder zwei *Partisanen* selbst steuern mußte.

Richard Hall

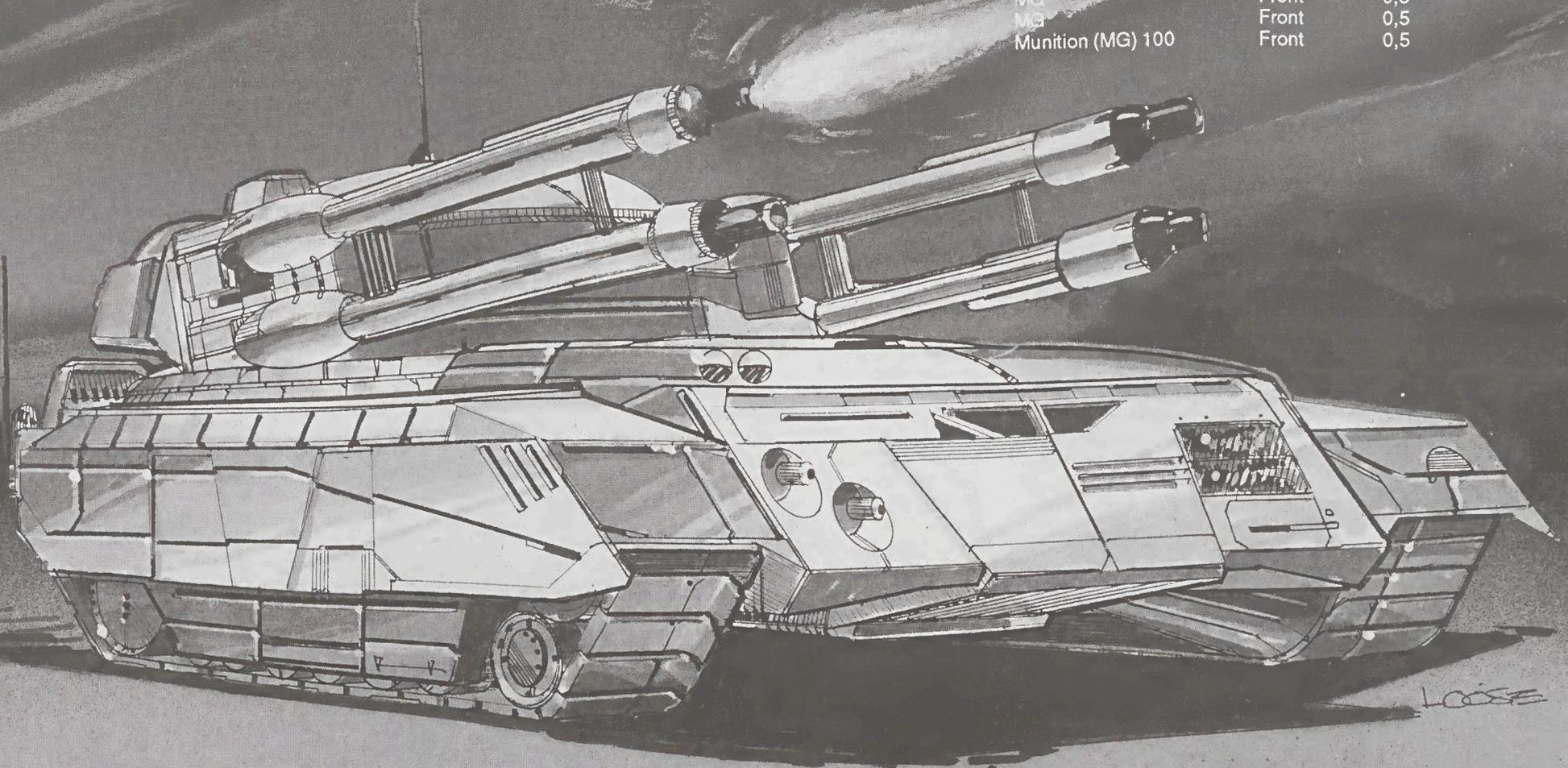
Bordschütze Hall benutzte die Kanonen seines *Partisan* bei der Schlacht um Halstead Station als höchst wirksames Bodengefechtssystem. Sein Panzer verbuchte sechs Mechabschüsse.

Masse: 80 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: 240, Verbrennungsmotor
Reisegewindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: StarSlab/7
Bewaffnung:
 vier Flak-Autokanonen
 zwei Automatik-MGs
Hersteller: Kallon Industries
Funksystem: JoLex Systems
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Flaksvstem 1

Typ: *Partisan*, Schwerer Flakpanzer
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 80 80
Reisegewindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5
Motor: 23
Motorwert: 240
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 4
Interne Struktur: 8
Turm: 3,2

Panzerwert: 96 6
Front: 22
Lk./Rt. Seite: 18/18
Heck: 16
Turm: 22
Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
AK/5	Turm	8
Munition (AK) 40	Rumpf	2
MG	Front	0,5
MG	Front	0,5
Munition (MG) 100	Front	0,5



Übersicht:

Der *SturmFeuer* ist der schwerste in der Inneren Sphäre erhältliche und mit Raketen bestückte Panzer. Mit seiner gewaltigen LSR-Bewaffnung ist dieser schwere Panzer in der Lage, jedes bekannte Fahrzeug kampfunfähig zu schießen oder gar zu zerstören.

Der *SturmFeuer* wurde von den LCS in Auftrag gegeben, weil Bedarf für ein Fahrzeug bestand, das anderen Einheiten Unterstützungsfuer zukommen lassen konnte, ohne selbst Angst vor Angriffen haben zu müssen. Außerdem sollte der Panzer die Möglichkeit zu indirektem Beschuß, auch über Hügel oder Wälder hinweg, besitzen.

Der erste *SturmFeuer* rollte 3018 vom Band. Er verfügte über genügend Raketen, um eine nahezu beliebige Anzahl von Einheiten in Reichweite zu unterstützen und ein neues Radar-Fuerleitsystem, das eine hervorragende indirekte Feuerkapazität garantierte.

Möglichkeiten:

Der *SturmFeuer* durchlief eine ganze Reihe von Veränderungen, bis sich das derzeitige Modell als Standard durchsetzte. Die vorhergehenden Modelle hatten insofern Probleme, als einige der Raketen bei einer vollen Breitseite miteinander kollidierten. Man versuchte zunächst Lösungen wie Drehlafetten und senkrechte Abschußröhren, aber auch diese Methoden konnten eine Kollision in der Luft nicht verhindern. Die endgültige Lösung war eine Kombination von Lafettenleisten und einem neuen Feuerleitsystem. Je eine Lafette wurde im linken und rechten oberen Hinterdeck des Panzers montiert, wo sie leicht nach vorne abgeschrägt zum Himmel zeigte. Das neue Feuerleitsystem schoß diese Raketen senkrecht ab und ließ sie dann auf ihr Ziel stürzen. Die zweite Lafette wurde im Turm untergebracht und feuert in einem sehr viel niedrigeren Bogen. Dadurch wurden Zusammenstöße in der Luft ausgeschlossen.

Koaxial zur Turmlafette sind ein Maschinengewehr und das *SturmFeuer* GlanzLicht-Zielerfassungsmodul mit BlindFeuer-Radarortung installiert. Das GlanzLicht hält die Ziele der Raketenlafetten im Blick, während das BlindFeuer-Radarsystem über 200 Zielobjekte gleichzeitig erfassen kann. Es handelt sich um eine der schnellsten und modernsten Ortungsanlagen unserer Tage.

Die einzigen Beschwerden des *SturmFeuer*-Personals beziehen sich auf die mangelnde Bewegungsfreiheit. Die Plätze der Besatzungsmitglieder sind auf Schienen montiert und gleiten seitlich aus den Panzerwänden. Sobald die Besatzung in dem Panzer Platz genommen hat, schnallt sie sich an und läßt die Sessel zurück ins Innere des *SturmFeuer* gleiten. Dadurch ist es schier unmöglich, sich im Innern des Fahrzeugs zu bewegen, auch wenn die Sitzplätze innerhalb der jeweiligen Gefechtsstation frei drehbar sind.

Der *SturmFeuer* ist trotz seines bemerkenswert niedrigen Profils ein schwerer Panzer. Die Raketen sind im Innern des Fahrzeugs untergebracht, und von außen sind nur die Abdeckungen der Abschußrohre zu sehen. Der Motor, die Ladevorrichtungen und die Munition befinden sich zwischen den Lafetten. Der Turm ist das einzige Bauteil, das über den kastenförmigen Rumpf des *SturmFeuer* hinausragt.

Kampfgeschichte:

Der erste Kampfeinsatz des *SturmFeuer* fand auf Hesperus II statt, einer Steiner-Welt, die noch eine funktionierende Mechfabrik besitzt. Der Planet ist gegen die häufigen Großangriffe schwer gesichert, und dennoch glaubte eine Marik-Fraktion, eine kleine Gruppe von Angreifern könne durch die Abwehr schlüpfen und in der Nähe der Produktionsanlagen landen, um reichlich Mechteile zu erbeuten. Der Plan sah vor, an einem Piratenpunkt ins Hesperussystem einzudringen. Der gewählte Sprungpunkt befand sich auf der Ekliptik gegenüber Hesperus II, so daß die Sonne des Systems sich zwischen dem Schiff und wachsamem Steiner-Sensoren befand. Das Landungsschiff sollte anschließend die Reaktoren herunterfahren und warten, bis der Planet auf seiner Bahn um das Zentralgestirn in seine Nähe kam. Mit minimalem Energieverbrauch wäre das Schiff für die lyranische Ortung praktisch unsichtbar. In Position über Hesperus sollte das Landungsschiff dann mit geringstmöglichem Energieaufwand in die Stratosphäre eintauchen und mit seinem kleinen Mechkontingent geradewegs an einer der Fabriken niedergehen.

Die Truppen für dieses Unternehmen bestanden aus vier ScoutMechs, zwei mittelschweren Mechs, einem schweren Mech und ein paar gepanzerten Transportern. Der Angriff verlief wie geplant, nur fanden die Ligisten weit mehr Steiner-Landungs-

schiffe in der Nähe des Planeten vor als normal. Um einer Ortung zu entgehen, war das Marik-Schiff daher gezwungen, etwa 30 Kilometer abseits des Zieles aufzusetzen.

Die ungewöhnliche Landungsschiffaktivität um Hesperus II erklärte sich durch die Anlieferung eines *SturmFeuer*-Kontingents zur Verstärkung der Garnisonstruppen. Zehn Minuten nach der Landung der Überfalleinheit waren die kurz zuvor ausgeschifften *SturmFeuer* bereits unterwegs zu ihren neuen Garnisonsstellungen.

Langsam und vorsichtig arbeiteten die Marik-Angreifer sich durch eine Gebirgskette auf die Mechfabriken zu. Sie marschierten zu zweit, um den anderen Maschinen die Möglichkeit zu Deckungsfeuer zu geben.

Eine Viertelstunde nachdem der erste Marik-Mech den Rand des Gebirgszuges erreicht hatte, wurden die Angreifer durch eine Gruppe von sechs *SturmFeuer*-Panzer auf dem Radarschirm gesichtet. Der Kommandeur der Einheit machte sich in einem Skimmer auf den Weg, um festzustellen, was los war. Als er die Marik-Maschinen sah, lenkte er augenblicklich das Feuer seiner kompletten Einheit auf sie. Nur Minuten nach Beginn des Angriffs war die gesamte Marik-Einheit auf der Flucht zurück zu ihrem Landungsschiff.

Varianten:

Bisher sind keine Varianten des *SturmFeuer* bekannt. Gerüchten zufolge gingen gegen Ende des Jahres 3025 mehrere Fahrzeuge, die im Zuge des Technologieaustausches unterwegs in die Vereinigten Sonnen waren, unterwegs auf mysteriöse Weise "verloren".

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Hauptmann Alan Gilmore

Gilmore ist der Kommandeur der *SturmFeuer*-Einheit, die so erfolgreich mit den Eindringlingen auf Hesperus II abrechnete. Er erhielt eine Belobigung für sein schnelles Handeln. Die Freude hielt sich allerdings durch die Aufforderung, dem Hesperus-Generalstab einen fünfständigen Vortrag über indirektes Raketenfeuer zu halten, in Grenzen.

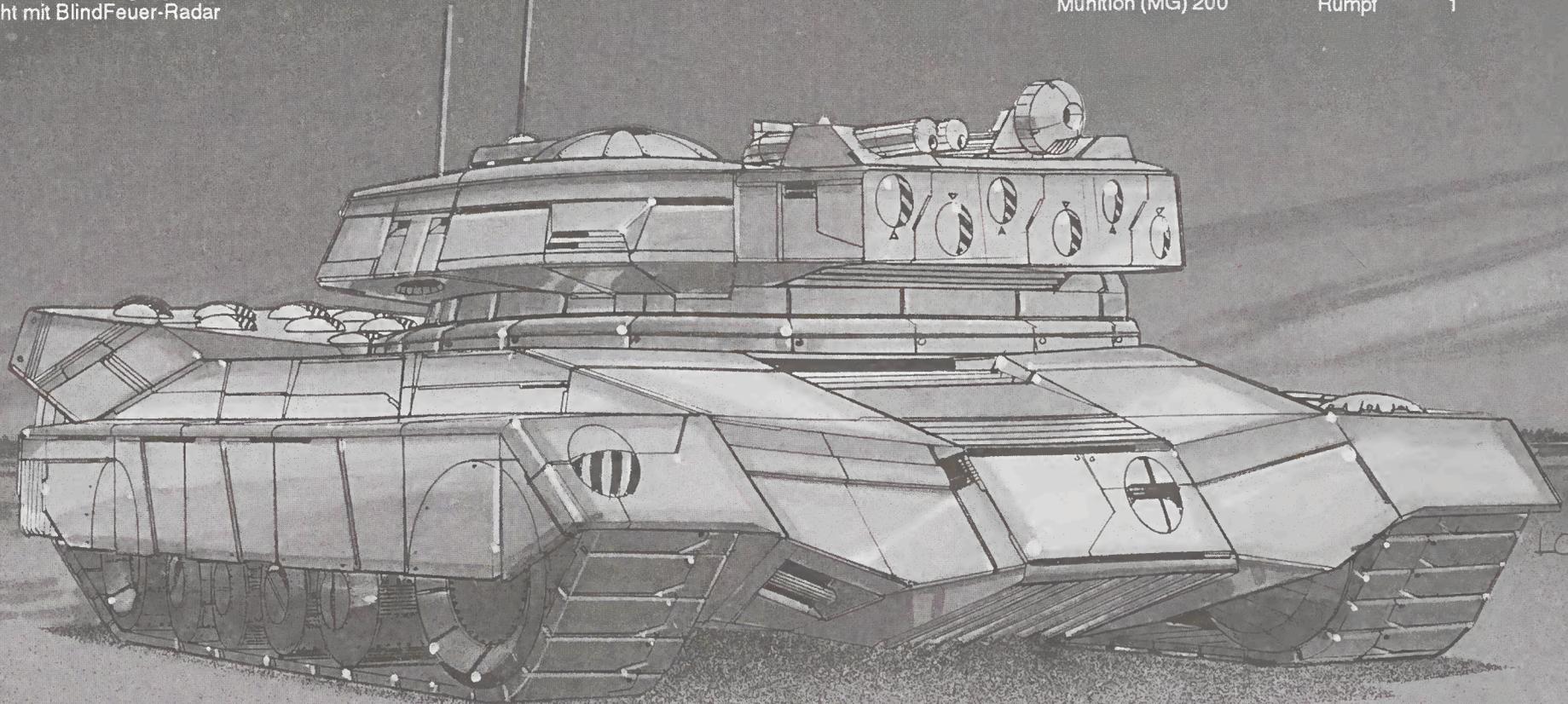
Jillian Haldeman-Smith

Commander Haldeman-Smith ist die Kommandeurin einer im Jahre 3026 gegründeten *SturmFeuer*-Artilleriegruppe der Söldnereinheit Millers Marodeure. Sie wurde seither häufig gefragt, wie sie an die nicht auf dem freien Markt erhältlichen Steiner-Panzer gekommen ist, aber ihre einzige Antwort lautet nach wie vor: "Die habe ich hinter dem Backpulver gefunden."

Masse: 85 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: InterComBust 255, Verbrennungsmotor
Reisegewindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: ProtecTech 6
Bewaffnung:
 zwei SturmFeuer LSR-Lafetten
 zwei MiniGuns
Hersteller: Trelshire Heavy Industries
Funksystem: Angst2100-b
Ortungs-/Zielerfassungssystem: SturmFeuer Glanz
 Licht mit BlindFeuer-Radar

Typ: *SturmFeuer, Schwerer Panzer*
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 85 **Tonnen**
Reisegewindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5
Motor: 26
Motorwert: 255
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 4,25
Interne Struktur: 8,5
Turm: 2,15

Panzerwert: 312 **19,5**
Front: 66
Lk./Rt. Seite: 66/66
Heck: 48
Turm: 66
Bewaffnung und Munition:
Art
 LSR 20er-Lafette **Zone**
 LSR 20er-Lafette Heck 10
 Munition (LSR) 12 Turm 10
 MG Rumpf 2
 MG Turm 0,5
 MG Turm 0,5
 Munition (MG) 200 Rumpf 1



SCHWERER PANZER ONTOS

Übersicht:

Der *Ontos*, griechisch für "Ding", ist die Kopie eines obskuren Gefechtsfahrzeugs, das im 20. Jahrhundert begrenzt Verwendung fand. Man erzählt sich, der Projektmanager für die Gefechtsfahrzeugabteilung von Grumman Amalgamated sein ein etwas phantasiearmer Geschichtsfanatiker gewesen, der, mit der Aufgabe konfrontiert, einen neuen Panzertyp zu entwerfen, einfach in seinen alten Büchern blätterte. Dort fand er ein Bild des ursprünglichen *Ontos* und -voilà!-, ein neuer Panzertyp war geboren.

Der *Ontos* besitzt acht mittelschwere Laser und vier LSR 5er-Lafetten, eine Kombination, die ihm eine bessere Gesamtfeuerkraft liefert, als es ein einzelnes großes System, etwa eine AK/20, könnte. Außerdem deckt diese Kombination alle normalen Gefechtsentfernungen ab.

Wie sein terranischer Vorgänger hat auch dieser neue *Ontos* von seinen Besatzungen und all denen, die ihn in Aktion gesehen haben, den Spitznamen "Killerding" erhalten. Seine Geschütze können fast jedes Gefechtsfeldziel ausschalten.

Möglichkeiten:

Wie viele andere Fahrzeuge seiner Gewichtsklasse bezieht der *Ontos* konzentrierte Feuerkraft aus einem einzelnen Waffentyp - in diesem Fall den mittelschweren Lasern. Dies erhöht seine Effektivität auf dem Schlachtfeld und erleichtert Wartung und Versorgung. Mit seinen acht in einem einzelnen Turm montierten Martell Model 5-Lasern kann der *Ontos* fast alle leichten Mechs oder Fahrzeuge mit einer Salve vernichten und allen schwereren Gegnern erhebliche Schäden zufügen.

Ursprünglich gab es ein Problem mit der Wärmetauscher/Kompressorkopplung im Turm des *Ontos*. Wenn alle acht Laser gleichzeitig abgefeuert wurden, schlug die enorme Hitzeentwicklung durch die Wärmetauscher und zerschmolz den Kompressor. Dieses Problem wurde inzwischen durch Montage eines Laserkoordinators gelöst, der sicherstellt, daß die Laser nacheinander feuern.

Die beiden LongFire LSR-Lafetten wurden installiert, um dem *Ontos* einen Schutz gegen Langstreckenangriffe zu geben. Die acht Laser besitzen zwar eine ansprechende Schlagkraft, können aber nicht über die Entfernungen agieren, für die Langstreckenraketen ausgelegt sind. Die beiden Lafetten sind rechts und links über den Lasern montiert.

Wie alle schweren Fahrzeuge ist auch der *Ontos* langsam, was ihn daran hindert, Lücken in der gegnerischen Abwehr auszunutzen. Für die meisten Verteidigungssituationen ist ein besseres Gefechtsfahrzeug jedoch nur schwer zu finden.

Kampfgeschichte:

Im Jahre 3000 griff Haus Liao den Marik-Planeten Myrvoll an. Der Grund für diesen Angriff wurde nie bekannt, aber man vermutet, daß Liao prüfen wollte, ob die Marik-Truppen auf einen Überraschungsangriff vorbereitet wären.

Die Überfalleinheit bestand aus mehreren Kompanien motorisierter Infanterie und ihren Hilfsfahrzeugen. Nach der Landung auf Myrvolls Tagseite mit zwei zivilen Landungsschiffen sattelte die Infanterie auf und machte sich auf den Weg zu ihren Angriffszielen.

Das erste Ziel war eine Wasserentgiftungsanlage 20 Kilome-

ter von der Landezone entfernt. Die Infanterie schwärmte aus und vernichtete die Anlage innerhalb von Minuten. Das zweite Ziel war eine Wartungsanlage in noch einmal zehn Kilometern Entfernung. Auch diese Anlage wurde von den Liao-Bodentruppen vernichtet.

Die Marik-Verteidiger waren in diesen ersten Stadien des Überfalls nur hilflos zu nennen. Da die Liao-Truppen eine Vielzahl von Zielen bedrohten, mußten die Liga-Truppen versuchen, alles gleichzeitig zu schützen. Durch einen glücklichen Zufall gelang es ihren Scouts jedoch, eine Kopie des Liao-Angriffsplanes zu stehlen, so daß die Verteidiger rechtzeitig vom nächsten Ziel der Angreifer, einer Bergwerksanlage im Gebirge, erfuhren. Ohne Zeit zu verlieren, legten sie einen Hinterhalt.

Die Marik-Einheiten gingen in Stellung, als die Liao-Truppen das Gebirge erreicht hatten. Die Verteidiger besaßen 18 schwere *Ontos*-Panzer und etwas Infanterie. Mehr hatten sie in der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit nicht zusammenziehen können. Die Panzer eröffneten mit indirektem Beschuß das Feuer auf die Capellaner. Diese glaubten sich leichten Artillerieeinheiten gegenüber und stürmten die *Ontos*-Stellungen. Als sie auf 300 Meter heran waren, rannten die vorderen Liao-Infanteristen in eine Breitseite aus 144 mittelschweren Lasern. Die Truppen stürzten sofort panikartig zurück zu ihren Fahrzeugen, und im darauffolgenden Chaos konnten die Liga-Truppen alle Angreifer gefangennehmen oder vernichten. Die capellanischen Landungsschiffe schafften es gerade noch abzuheben, bevor auch sie von den siegreichen Marik-Truppen überrannt wurden.

Varianten:

Viele Militärs halten es für ungeschickt, so viele Laser auf einem Fahrzeug mit Verbrennungsmotor zu installieren. Dies erklärt die Beliebtheit des *Ontos-R*, einer Variante, bei der Laser, Wärmetauscher und Kompressor durch zwei LSR 20er-Lafetten und 10 Tonnen Munition ersetzt werden.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

John Strange

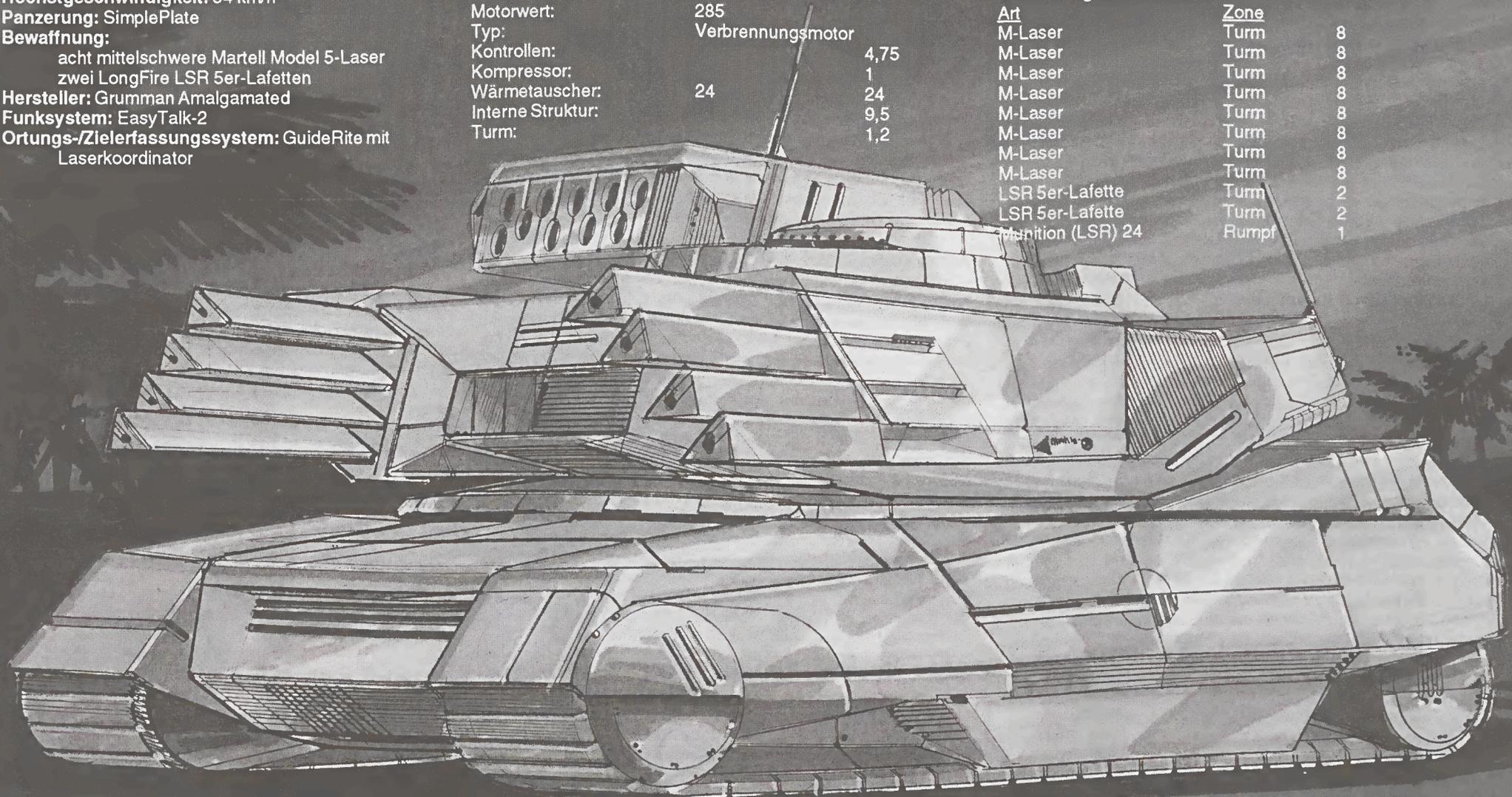
Strange ist der Bordschütze des Kurita-*Ontos* "Liebeskuß". Er ist bekannt dafür, alle acht Laserstrahlen auf denselben Punkt eines feindlichen Mechs zu setzen.

Masse: 95 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GM 285 HeavyLoad-Verbrennungsmotor mit PowerBoost
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: SimplePlate
Bewaffnung:
 acht mittelschwere Martell Model 5-Laser
 zwei LongFire LSR 5er-Lafetten
Hersteller: Grumman Amalgamated
Funksystem: EasyTalk-2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: GuideRite mit Laserkoordinator

Typ: *Ontos*, Schwerer Panzer
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 95
Reisegeschwindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5
Motor: 33
Motorwert: 285
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 4,75
Kompressor: 1
Wärmetauscher: 24
Interne Struktur: 9,5
Turm: 1,2

Panzerwert: 136
Front: 30
Lk./Rt. Seite: 25/25
Heck: 26
Turm: 30
Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
M-Laser	Turm	8
LSR 5er-Lafette	Turm	2
LSR 5er-Lafette	Turm	2
Munition (LSR) 24	Rumpf	1



LOSA

SCHWERER PANZER BEHEMOTH

Übersicht:

Im Jahre 2947 erhielt Aldis Industries (der spätere Hersteller von *Zerstörer* und *Schreck*) den Auftrag, für Haus Davion einen überschweren Panzer zu entwickeln. Die Konstrukteure wurden angewiesen, auf Beweglichkeit und Geschwindigkeit zu verzichten und sich ganz auf schwere Panzerung und massive Feuerkraft zu konzentrieren. Fünf Jahre später stellte Aldis den 100t-Panzer *Behemoth* vor.

Viele Studien hatten gezeigt, daß die größte Schwäche eines Panzers in der Unfähigkeit bestand, mit zahlenmäßig überlegenen kleineren Einheiten wie Infanterie oder Scoutfahrzeugen fertigzuwerden. Eine andere Studie ergab, daß ein Kampfpanzer mindestens eine besonders starke Hauptwaffe benötigt, um auch nur gegen den leichtesten Mech bestehen zu können. Die Konstruktion des *Behemoth* drehte sich um diese beiden Probleme. Mit zwei der schwersten überhaupt verfügbaren Kanonen und zahlreichen kleineren Waffensystemen ist der *Behemoth* nahezu jeder Kampfsituation gewachsen.

Möglichkeiten:

Zwei SarLon MaxiKanonen liefern dem *Behemoth* schwere Feuerkraft über weite Entfernungen. Mit diesen Waffen garantiert ein Treffer gegen ein anderes Gefechtsfahrzeug praktisch einen Abschub. Selbst gegen viele BattleMechs sind diese Geschütze tödlich.

Die leichten LongFire-Raketenlafetten verstärken die Langstreckenfeuerkraft des *Behemoth* noch. Um auch schlimmere Beschädigungen überstehen zu können, benutzt diese Konstruktion vier kleine Lafetten anstelle von zwei oder gar nur einer großen. Eine einzelne Lafette könnte durch einen Glückstreffer ausgeschaltet werden, aber in diesem Fall sind vier solcher Treffer notwendig, um alle Lafetten des *Behemoth* kampfunfähig zu machen. Da die Lafetten leicht abgeschrägt an der Frontpartie des Panzers montiert sind, können sie auch über kleinere Berge feuern, ohne den Panzer feindlichem Beschuß auszusetzen.

Die beiden Harvester 20K-KSR 6er-Lafetten sind eine auf vielen Fahrzeugtypen bewährte Waffe. Sie wurden dem Arsenal des *Behemoth* zugeteilt, um zusätzliche Schlagkraft zu liefern, da Kurzstreckenraketen gegen Fahrzeuge die beste Abschubchance haben.

Die übrigen Waffensysteme des *Behemoth* sind vier Harvester 2K-KSR 2er-Lafetten und vier MainFire-MGs, die erst nachträglich hinzugefügt wurden. Die Konstrukteure entschieden sich, zugunsten erhöhter Schußkraft, auf Panzerung zu verzichten. Der ursprüngliche Auftrag sah 4 Tonnen Panzerung vor, aber das endgültige Modell verfügt über 13 Tonnen. Die Hauptaufgabe der leichteren Waffen ist die Vernichtung kleinerer

Einheiten, mit denen die Hauptgeschütze des *Behemoth* sich nicht abgeben können. Je eine KSR 2er-Lafette und ein MG sind in einem Kugelturm an der rechten und linken Seite des Panzers montiert, was ihnen einen weiten Schußwinkel gibt. Die beiden restlichen KSR 2er-Lafetten sind in einem Halbturm am Heck untergebracht.

Die extrem starke Panzerung des *Behemoth* entspricht der besonders mächtiger BattleMechs und kann nahezu jedem Angriff standhalten. Zur leichteren Wartung und Reparatur ist sie in separaten Platten montiert.

Der Hauptnachteil dieses Panzers ist seine Langsamkeit. Mit einer Höchstgeschwindigkeit von nur 32 km/h besteht die Gefahr, daß der *Behemoth* sich in einer kritischen Situation nicht rechtzeitig zurückziehen kann und überrannt wird.

Kampfgeschichte:

In der Kampfgeschichte des *Behemoth* gibt es viele Höhepunkte, aber Aldis Industries betont vorzugsweise den Erfolg des Panzers bei einer der Überfallaktionen Haus Steiners in das Draconis-Kombinat. Nach recht überstürzter Planung hatten die Steiner-Kommandeure alle verfügbaren Einheiten in die Aktion einbezogen. Die Streitmacht umfaßte mehrere schwere Mechs, drei Infanteriekompanien und einen *Behemoth*.

Hauptaufgabe des Überfalls war es, zu verhindern, daß Kurita-Truppen ein 200 Kilometer entferntes Schlachtfeld erreichen. Der ursprüngliche Plan sah eine Abfolge von Attacken gegen die Kurita-Einheiten vor, um diese in freies Gelände zu locken, wo sie von den Langstreckenwaffen der Mechs und des *Behemoth* kampfunfähig geschossen werden sollten. Die Infanterie war für die Aufräumarbeiten vorgesehen.

Es stellte sich heraus, daß die draconischen Einheiten dem Schlachtfeld schon weit näher waren als erwartet. Um den Feind so schnell wie möglich zu stellen, ließen die Steiner-Mechs und die Infanterie den langsameren *Behemoth* zurück. Auf der Suche nach einem Ziel fand dieser schließlich ein großes Brennstofflager etwa 30 Kilometer östlich, das gegen eine Entdeckung aus der Luft getarnt war. Da keine feindlichen Truppen auszumachen waren, rollte der *Behemoth* auf das Lager zu, um es zu vernichten.

Unglücklicherweise war eine Kurita-*Spinne* zurückgeblieben, um die Vorräte zu bewachen. Bevor der *Behemoth* wußte, wie ihm geschah, hatte der Mech bereits mit einem harten Tritt in die rechte Flanke des Panzers dessen Seitenpanzerung beschädigt. Die *Behemoth*-Besatzung versuchte verzweifelt, den Turm zu drehen, aber die *Spinne* war bereits mit Hilfe der Sprungdüsen entkommen.

Die *Behemoth*-Besatzung entschloß sich zu einer verzweifeltten Taktik. In der Hoffnung, daß ihre schwere Panzerung sie

schützen würde und die *Spinne* es nicht wagen würde, ihnen zu folgen, lenkten sie den Panzer mitten in das Brennstofflager und eröffneten aus allen Waffen das Feuer, um das gesamte Depot in die Luft zu jagen. Das gelang ihnen zwar nicht, aber sie konnten genügend Rauch und Flammen erzeugen, um die Sensoren der *Spinne* nutzlos zu machen. Jetzt kämpften sie zu gleichen Bedingungen.

Ironischerweise war es gerade die überlegene Beweglichkeit der *Spinne*, die ihren Untergang herbeiführte. Zwei Stunden lang spielten der *Behemoth* und die *Spinne* Katz und Maus. Beide Seiten konnten gelegentliche Treffer verbuchen. Dann sprang die *Spinne* unbeabsichtigt drei Meter vor den *Behemoth*, der augenblicklich eine Breitseite abfeuerte und beide Beine des Mechs pulverisierte. Der Mechkrieger ergab sich augenblicklich, als die Besatzung des *Behemoth* damit drohte, mit ihrem 100 t-Panzer über den Kopf des Mechs zu fahren.

Varianten:

Der *Behemoth* ist eines der wenigen Fahrzeuge ohne Varianten. Es kam vereinzelt vor, daß die KSR 2er-Lafetten des Panzers gegen Flammer ausgetauscht wurden, aber dies geschah immer auf rein individueller Basis.

Hauptsächlich haben sich Modifikationen auf den Ausbau des geräumigen Besatzungsraumes durch einzelne Einheitskommandeure beschränkt, mit dem Ziel, zusätzliche Ausrüstung und Vorräte unterzubringen. Normalerweise können in dieser besonders geräumigen Abteilung des Panzers die fünf Besatzungsmitglieder bequem schlafen und ihre Mahlzeiten einnehmen.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Enrique Arlene, Arthur Jones, Diana Holister, Lawrence Rashide und Nick Hyde

Dies sind die fünf Besatzungsmitglieder, die ihren *Behemoth*, "Muttersöhnchen" genannt, in der von Aldis Industries so ausgiebig publizierten Steiner-Aktion führten. Seither erhielten sie eine Belobigung, eine Beförderung und einen Filmvertrag von Inner Sphere Productions (eine Tochterfirma von Aldis Industries) als Stars einer Actionserie für Kinder.

Joe Smith, John Smith, Arthur Dinsdale, Alex Raxis und Joanna Richelou

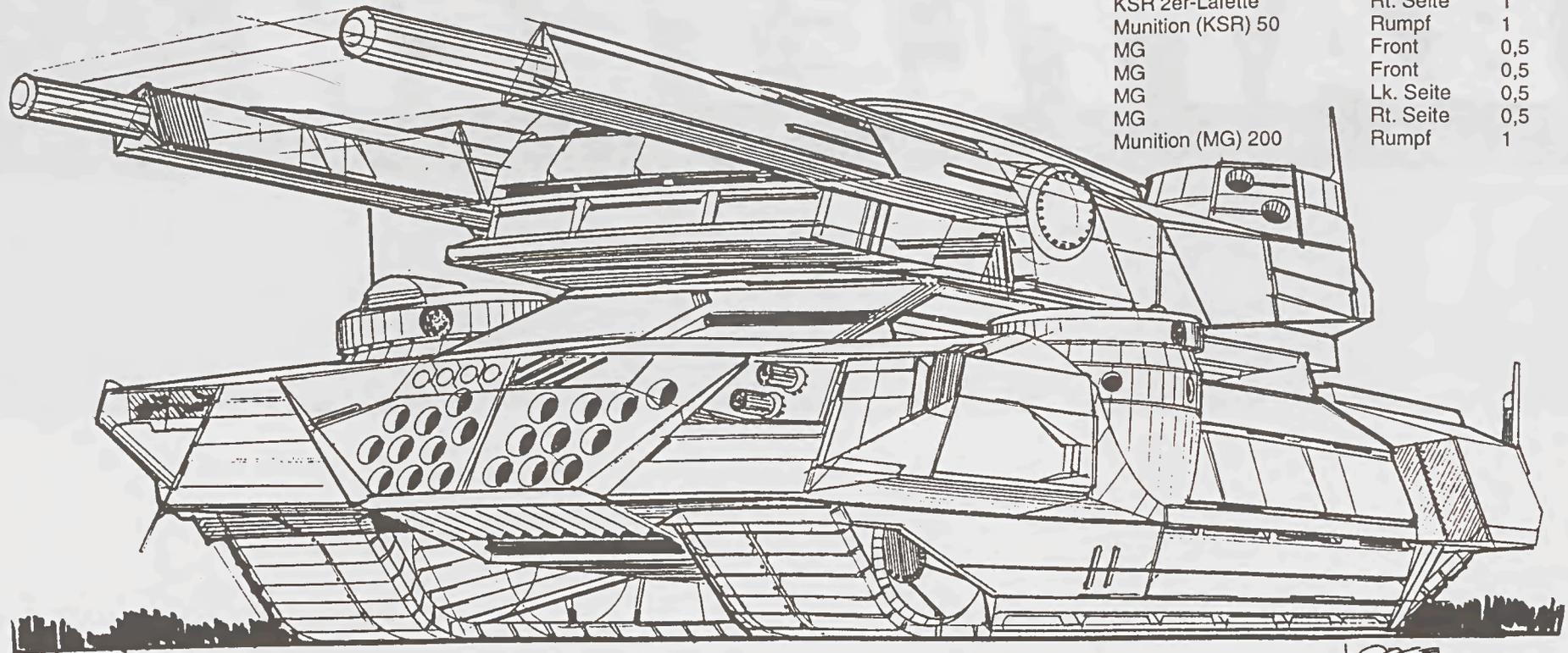
Moores Banditen haben eine ungewöhnliche große Zahl von Fahrzeugen für ein Mechregiment. Im Jahre 3026 kaufte die Söldnerinheit ihren ersten *Behemoth*, um dessen Möglichkeiten zu testen. Die Leistungen des "Shamblin' Ace" führten seitdem zum Kauf mehrerer zusätzlichen Panzer dieses Typs.

Masse: 100 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GM R200, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 22 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h
Panzerung: ArcSchild Max II
Bewaffnung:
 zwei SarLon MaxiKanonen
 vier leichte LongFire Raketenlafetten
 zwei Harvester 20K-SRM 6er-Lafetten
 vier Harvester 2K-SRM 2er-Lafetten
 vier MainFire MiniGuns
Hersteller: Aldis Industries
Funksystem: Olmstead 30
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Cirxese Ballista
 Check/RockeCheck

Typ: *Behemoth*, **Schwerer Panzer**
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 100
Reisegeschwindigkeit: 2
Höchstgeschwindigkeit: 3
Motor: 17
Motorwert: 200
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 5
Interne Struktur: 10
Turm: 3

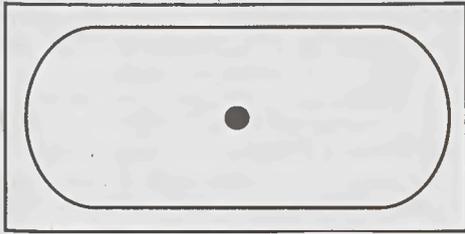
Tonnen

Panzerwert:	208	13
Front:	46	
Lk./Rt. Seite:	38/38	
Heck:	40	
Turm:	46	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
AK/10	Turm	12
AK/10	Turm	12
Munition (AK) 20	Turm	2
LSR 5er-Lafette	Front	2
Munition (LSR) 48	Rumpf	2
KSR 6er-Lafette	Turm	3
KSR 6er-Lafette	Turm	3
Munition (KSR) 30	Turm	2
KSR 2er-Lafette	Front	1
KSR 2er-Lafette	Front	1
KSR 2er-Lafette	Lk. Seite	1
KSR 2er-Lafette	Rt. Seite	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
MG	Front	0,5
MG	Front	0,5
MG	Lk. Seite	0,5
MG	Rt. Seite	0,5
Munition (MG) 200	Rumpf	1



LOOSE

BATTLETECH



ARTILLERIE

Auch der beste Mechpilot kann durch feindlichen Artilleriebeschuß zur Strecke gebracht werden. Und was nützen die besten Waffen, wenn man keinen Gegner sieht, gegen den man sie anwenden kann? Die Möglichkeit zu indirekten Bombardements, wie sie auch manche ArtillerieMechs besitzen, bieten auch eine Reihe sehr viel billigerer und weiter verbreiteter Gefechtsfahrzeuge.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Harasser, Fahrbare Raketenlafette <i>LSR-Harasser,</i> <i>Laser-Harasser</i>	25	66
Hetzer, Sturmgeschütz	40	68
Fahrbarer LSR-/KSR-Werfer	60	70
Landhecht, Sturmgeschütz	60	72
Schreck, PPK-Sturmgeschütz	80	74

SELBSTFAHRLAFETTE HARASSER

Übersicht:

Der *Harasser* wird von derselben Firma hergestellt wie der leichte Panzer *Galleon*. Im Jahre 2829 gab Haus Marik den *Harasser* als Begleitmodell für den *Galleon* in Auftrag. Die Geschwindigkeit des *Harasser* sollte ihm gestatten, mit den schnellen *Galleons* Schritt zu halten und sie gleichzeitig schützen. Seine Raketenbestückung sollte die Schlagkraft der *Galleon*-Einheiten erheblich verstärken.

Die *Harasser* wurden jedoch lange Zeit nicht in *Galleon*-Einheiten integriert. Da das Militär der Liga Freier Welten in den ersten Gefechten des Zweiten Nachfolgekrieges schwere Verluste hinnehmen mußte, sah sich das Marik-Oberkommando gezwungen, alle Reserve- und Garnisonsmechs an die Front zu werfen. Der neue *Harasser* wurde hastig einberufenen Verteidigungsgarnisonen zugeteilt oder als "Artillerie des kleinen Mannes" an Reserveeinheiten ausgegeben. Als im Laufe der Zeit Mechs und kampfkraftigere fusionsgetriebene Fahrzeuge immer seltener wurden, fanden mehr und mehr *Harasser* den Weg in die Reihen von Fronteinheiten. Erst kurze Zeit vor dem Vierten Nachfolgekrieg wurden nun die ersten kombinierten *Galleon*- und *Harasser*-Einheiten eingesetzt.

Möglichkeiten:

Der *Harasser* zeichnet sich durch seine geringen Herstellungskosten aus. Viele seiner elektronischen und Funksysteme sind identisch mit denen des Schwestermodells *Galleon*.

Die beste Verteidigung des *Harasser* gegen Feindbeschuß ist seine erstaunliche Geschwindigkeit. Gegnerische Fahrzeuge, ja sogar Mechs, haben Schwierigkeiten, einen mit Höchstgeschwindigkeit dahinbrausenden *Harasser* zu treffen. Der GM Classic-Motor kann das Luftkissenfahrzeug auf bis zu 160 km/h beschleunigen und ist für seine Zuverlässigkeit bekannt. Das Hauptproblem in Bezug auf den Motor liegt in der Tatsache, daß

der Turm entfernt werden muß, um den Motorblock auswechseln zu können. Dadurch wird die für das routinemäßige Auswechseln des Antriebs erforderliche Wartungszeit ebenso erhöht wie die Gefahr einer Beschädigung an den Komponenten des Turms.

Die Konstruktion des Geschützsystems gestattet eine schnelle Zielerfassung. Der Fahrzeugkommandeur kann mit seinen Kontrollen die des Bordschützen übersteuern: nachdem er ein Ziel erfaßt hat, richtet er den Turm grob aus und übergibt anschließend die Kontrolle an den Bordschützen, um selbst nach neuen Zielen Ausschau zu halten. Die Kontrollen des Kommandeurs können bei Ausfall der Bordschützenstation auch als sekundärer Feuerleitstand dienen. Häufig ist der Feuerknopf des Kommandeurs jedoch außer Betrieb gesetzt, weil es unter Umständen dazu kommt, daß dieser eine Raketen salva abfeuert, obwohl er eigentlich nur den Turm neu ausrichten wollte.

Die beiden SureShot Mk. VI Kurzstreckenlafetten geben dem *Harasser* eine größere Feuerkraft, als sie die meisten Fahrzeuge seiner Klasse aufzuweisen haben, aber dafür ist seine Panzerung ziemlich schwach. Ein, zwei gute Treffer genügen, einen *Harasser* kampfunfähig zu schießen. Die meisten Kommandeure versuchen diese Schwäche auszugleichen, indem sie ihr Fahrzeug ständig mit Höchstgeschwindigkeit in Bewegung halten. Daß damit auch die eigene Treffsicherheit sinkt, nehmen sie in Kauf. In einem Stellungskampf hat ein *Harasser* kaum eine Überlebenschance.

Kampfgeschichte:

Einer der berühmtesten *Harasser*-Siege ereignete sich im Jahre 3000 auf der Marik-Grenzwelt Suzano. (Auf diesem Planeten hatte selbst einmal eine *Harasser*-Fabrik gestanden, die zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits in Trümmern lag.)

Da das Marik-Oberkommando andere Welten an der Grenze

zu Haus Steiner als bedrohter ansah, waren die meisten Mechtruppen von Suzano abgezogen worden. Als eine Vorausmannschaft eines unentdeckten Liao-Sprungschiffes den Planeten überfiel, konnten die Konföderationstruppen die Garnison völlig überraschen. Die Capellaner hatten keine Schwierigkeiten, die Verteidiger - ein paar leichte Mechlanzen und Milizinfanterie - innerhalb einer Woche zu überwältigen. Verblüfft über den schnellen Sieg, entschlossen sich die eigentlich nur zu einer "Stippvisite" angeflogenen Liao-Einheiten zu bleiben und den Planeten zu sichern.

Währenddessen befanden sich die 3. und 5. Marik-Infanteriehilfskompanien in einem abgelegenen Gebiet des Planeten auf Manöver. Die Kommandeure der beiden Kompanien waren sich der Tatsache bewußt, daß die Entscheidung, Suzanos Mechtruppen abzuziehen, erhebliche Schwierigkeiten mit sich bringen konnte und hatten ihre *Harasser* zum Schutz gegen eine Invasion in die Wildnis verlegt. In einer dreimonatigen Guerilla-Aktion konnten die 3. und 5. IHK die Invasoren schwer treffen. Von völliger Vernichtung bedroht sahen die Liao-Invasoren sich schließlich gezwungen, den Planeten aufzugeben.

Varianten:

Im Laufe der Jahre kam es zur Entwicklung zahlreicher *Harasser*-Varianten. Bei einem der häufigsten, dem *LSR-Harasser*, werden die beiden KSR-Lafetten durch ein FarFire 10 Langstreckenraketen-system und 36 Packs Munition ersetzt. Eine andere beliebte Abwandlung ist der *Laser-Harasser*, der die Raketenlafetten durch zwei leichte und einen mittelschweren Laser, einen Kompressor (0,2 t) und 5 Wärmetauscher ersetzt.

Zwei seltenere Spielarten ersetzen die Raketen durch Flammer oder Funk- und Ortungssysteme. Diese so umgebauten Fahrzeuge werden nur für sehr spezielle Missionen eingesetzt.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

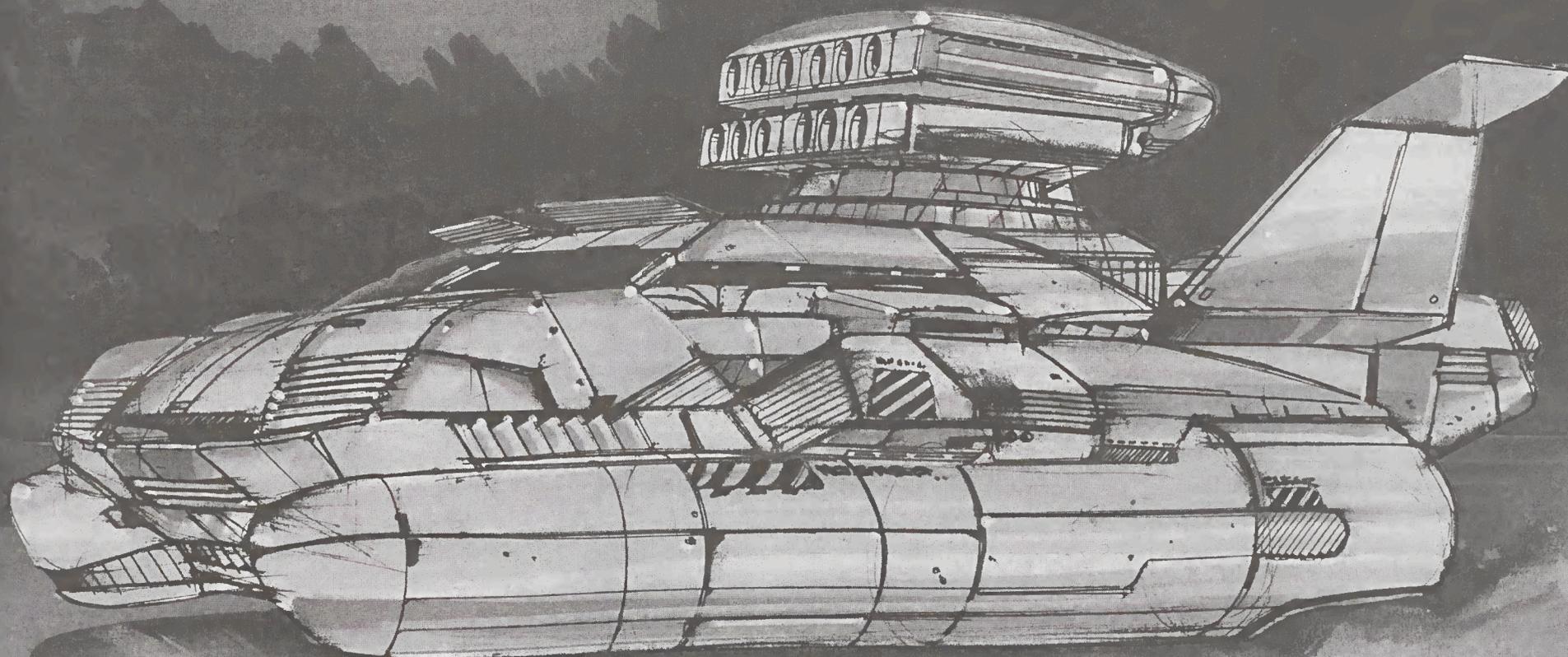
Marklin "Chevy" Chevalier

Chevy, wie seine Freunde ihn nennen, besitzt einen der ersten *Harasser*, die vom Fließband liefen. Einem Gerücht zufolge hat er ihn in einem Kartenspiel gewonnen. Er hält seinen *Harasser*, den "Aces and Eights" in erstklassigem Gefechtszustand, und auch das Äußere der Maschine läßt nichts zu wünschen übrig. Chevalier ist der momentane Kommandeur der 5. Infanteriehilfskompanie auf Suzano.

Masse: 25 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: GM Classic II, Verbrennungsmotor
Reisegewindigkeit: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h
Panzerung: 2/Star Slab
Bewaffnung: zwei SureShot Mk. VI KSR-Lafetten
Hersteller: Brooks Incorporated
Funksystem: Maxell 500
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Maxell TA 55

Typ: <i>Harasser, Selbstfahrlafette</i>	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Luftkissen	
Tonnage: 25	<u>25</u>
Reisegewindigkeit: 10	
Höchstgeschwindigkeit: 15	
Motor:	8
Motorwert: 120	
Typ: Verbrennungsmotor	
Kontrollen:	1,25
Hubsystem:	2,5
interne Struktur:	2,5
Turm:	0,6

Panzerwert:	32	2
Front:	7	
Lk./Rt. Seite:	6/6	
Heck:	7	
Turm:	6	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
KSR 6er-Lafette	Turm	3
KSR 6er-Lafette	Turm	3
Munition (KSR) 30	Rumpf	2



LOOSE

STURMGESCHÜTZ HETZER

Überblick:

Das Sturmgeschütz *Hetzer* wurde als billiges Artilleriefahrzeug entwickelt, das Truppen auf Planeten unterstützen sollte, die gerade wichtig genug waren, um gehalten zu werden, wo es aber nicht gerechtfertigt schien eine komplette Truppengarnison zu stationieren. Die Hauptabnehmer des *Hetzer* sind Haus Liaos Konföderation Capella und die Welten der Peripherie.

Die Crusher Super Heavy-Kanone gibt dem *Hetzer* zwar eine enorme Feuerkraft, aber das Fehlen eines Geschützturms und anderer ähnlicher Vorrichtungen machen ihn für Besatzungen, die gezwungen sind, den *Hetzer* anders als zur reinen Verteidigung einzusetzen, zu einem Alptraum.

Ein weiteres Problem des *Hetzer* ist sein Radantrieb. Er senkt zwar die Herstellungskosten (der Hauptgrund für die Entwicklung des Fahrzeugs), aber er schränkt seine Einsatzmöglichkeiten auch stark ein. Man kann sofort erkennen, ob ein *Hetzer* in der Nähe ist, weil in unwegsamem Gelände besondere Wege für ihn angelegt werden müssen.

Die meisten Fahrzeugbesatzungen betrachten den *Hetzer* als "Sarg auf Rädern", weil es sehr schwierig ist, das enge Fahrzeug im Falle eines Feuers zu verlassen. Die meisten Soldaten ziehen jede andere Aufgabe dem Dienst in einem *Hetzer* vor, und viele Lance Sergeants setzen den *Hetzer*-Dienst als Bestrafung für schlechte Leistungen ein.

Möglichkeiten:

Der *Hetzer* ist sehr leicht herzustellen. Quikscell benutzt ein Lastwagenchassis und den entsprechenden Motor als Basis für einen kastenförmigen Panzerplattenaufbau. Anschließend werden Löcher für Luken und Waffen in die Panzerung geschnitten und genügend Ausrüstung im Innern montiert, um den *Hetzer* auf dem Schlachtfeld einigermaßen effektiv einsetzen zu können (oder ihn zumindest nicht völlig wertlos zu machen). Die Einfachheit der Konstruktion gestattet Quikscell den Einsatz ungelerner Arbeiter, was die Gewinnspanne der Firma deutlich erhöht.

Die hastige und billige Herstellung kann allerdings zu sehr nachlässiger Verarbeitung führen. Viele Besatzungen beschwerten sich über unzureichende Installierung der Ausrüstung in fabrikneuen Fahrzeugen. In vielen Fällen werden Zieleinrichtungen und Munitionsregale einfach in den Besatzungsraum geworfen. Falls die Soldaten das Glück haben, einen Beutel mit Schrauben zu finden, können sie diese Bauteile selbst montieren. Die Besatzung ist jedoch häufig nicht in der Lage, diese entscheidenden Ausrüstungsteile zu montieren, und so erscheinen eine ganze Reihe brandneuer Fahrzeuge auf den Statusmeldungen ihrer Einheit sofort als nicht einsatzbereit. Diese Probleme haben dazu geführt, daß sich viele Besatzungen weigern, ältere *Hetzer* gegen neue Fahrzeuge einzutauschen. Bei ihrem alten Fahrzeug wissen sie wenigstens, daß es funktioniert.

Ein anderes, kleineres Problem des *Hetzer* ist seine Stromversorgung. Die Batterie ist zu klein, um Waffensystem und Funkgeräte über längere Zeit zu versorgen. Daher muß immer wieder der Motor angeworfen werden, um sie aufzuladen. Ganz abgesehen von der Treibstoffverschwendung zwingt dies den *Hetzer* immer wieder, im ungünstigsten Moment seinen Standort preiszugeben.

Das einzige, was den *Hetzer* akzeptabel macht, ist seine Crusher SH-Kanone. Diese 150 mm-Autokanone ist bekannt für ihre Zuverlässigkeit und Treffsicherheit. Mit ihrem Feuerstoß von jeweils zehn Hochgeschwindigkeitsgranaten kann sie jeden Mech innerhalb zehn Sekunden nachhaltig beschädigen. Hinzu kommt, daß der *Hetzer* auch für längere Gefechte genügend Munition mitführt.

Kampfgeschichte:

Der einzige bekannte Sieg einer Gruppe *Hetzer* über eine überlegene Feindeinheit ereignete sich auf dem Liao-Planeten Barras. Der Kommandeur des dortigen *Hetzer*-Bataillons war von der Routine des Garnisonsdienstes so gelangweilt, daß er sich eines Tages zu einem großen Manöver entschloß. Eine der

Manöveraufgaben war eine Kommandopostenübung, bei der die Kompanien wie in einer echten Schlacht Kampfberichte an die Kommandostelle des Bataillons schickten, von wo aus sie gegen die Phantomangreifer dirigiert wurden.

Während sich dies alles abspielte, sprang eine kampfstärke Marik-Mechkompanie zur Erkundung mitten im Manövergebiet ab. Als die Berichte in der Liao-Kommandostelle einliefen, reagierten die Kommandeure sofort, ohne daß ihnen die reale Gefahr klar geworden wäre. Erst nachdem das *Hetzer*-Bataillon die Marik-Kompanie zerschlagen und zum Rückzug gezwungen hatte, erkannten die Verteidiger, wie ernst ihre Lage gewesen war.

Varianten:

Im Laufe der Zeit sind einige Varianten des *Hetzer* aufgetaucht, aber die Autokanone bleibt die bevorzugte Bestückung. Die seltenen Modifikationen gehen sämtlich auf individuelle Initiative zurück und tauschen die Crusher-AK gegen LSR- oder KSR-Lafetten, Laser oder sogar Flammer aus.

Einzelne Einheiten benutzen *Hetzer* mit fortgeschrittenen Ortungssystemen. Ausrüstungen dieser Art sind jedoch derart teuer, daß sie meist besser bewaffneten Einheiten vorbehalten bleiben.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

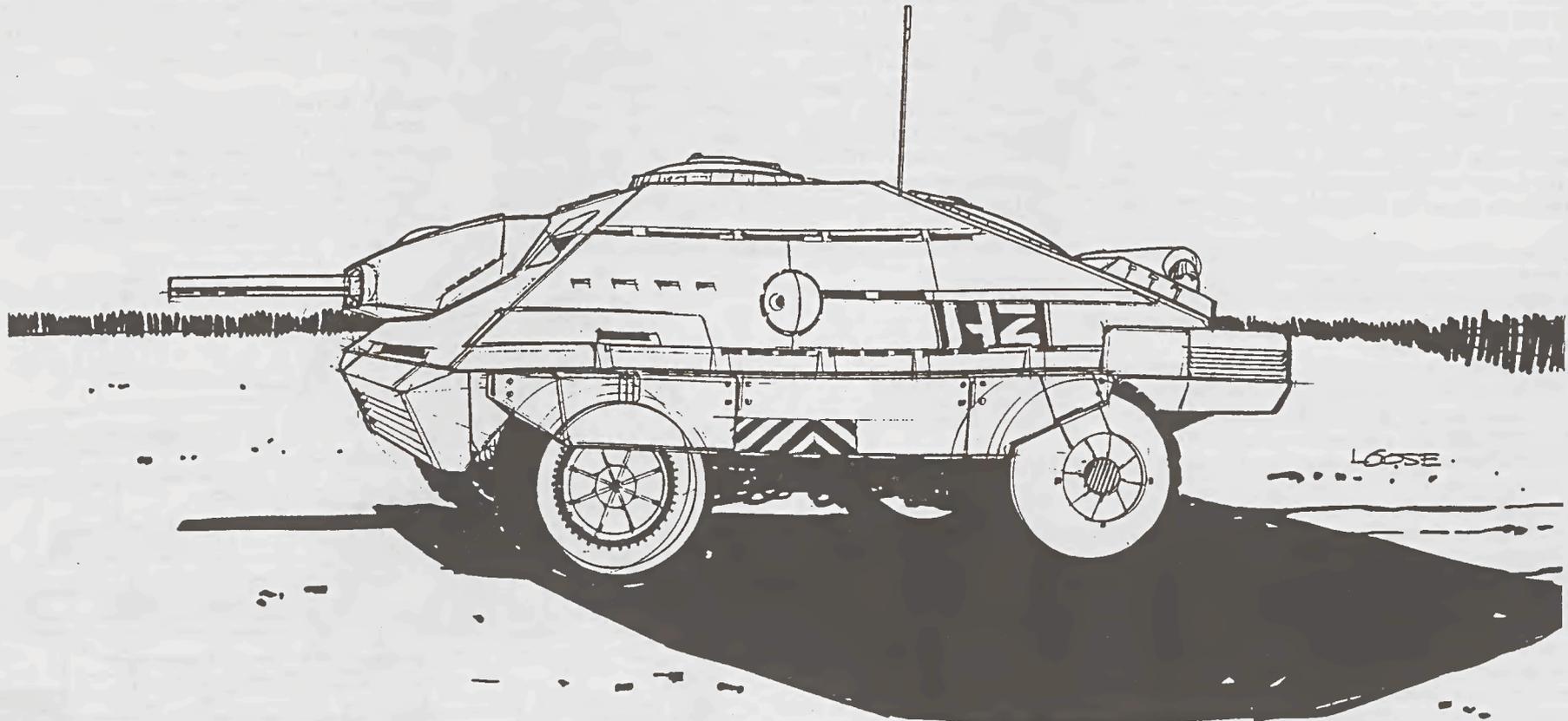
Lance Sergeant Anjin Smith

Der Liao-Lance Sergeant Smith ist das einzige bekannte Mitglied einer *Hetzer*-Besatzung, das nie um Versetzung auf ein anderes Fahrzeug gebeten hat. Smith hat über 20 Gefechte hinter sich und konnte in jeder Begegnung mindestens einen Mech und zwei andere Fahrzeuge abschießen.

Masse: 40 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Motor: SitiCide 140, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65,8 km/h
Panzerung: 6/StarSlab
Bewaffnung: eine Crusher SH-Autokanone
Hersteller: Quikscell Company
Funksystem: Johnston Q-Band
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Scantrex DualTac

Typ: *Hetzer, Sturmgeschütz*
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 40 40
Reisegeschwindigkeit: 4
Höchstgeschwindigkeit: 6
Motor: 10
Motorwert: 140
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 2
Interne Struktur: 4

Panzerwert: 96 6
Front: 30
Lk./Rt. Seite: 22/22
Heck: 22
Bewaffnung und Munition:
Art: Zone
AK/20: Front 14
Munition (AK) 20: Front 4



FAHRBAHRER LSR/KSR-WERFER

Übersicht:

Seit der Entwicklung der ersten Raketen haben militärische Einheiten fahrbare Lafettensysteme eingesetzt, um billige, aber effektive Artillerieunterstützung zu bekommen.

Der fahrbare Lang- sowie der Kurzstreckenraketenwerfer sind typische Beispiele für derartige Hilfseinheiten. Sie werden von praktisch allen wichtigen Militärherstellern gefertigt und verrichten in allen Armeen der Inneren Sphäre Dienst. Ihre Hauptvorteile sind die leichte Herstellung, die kurzen Ausbildungszeiten am Gerät und der relativ geringe Anschaffungspreis. Nachteile liegen in der Langsamkeit der meisten Raketenwerfer und in ihrer extremen Verletzlichkeit. Einmal in ein direktes Feuergefecht verwickelt, läßt sich die Lebenserwartung eines Raketenwerfers in Sekunden messen.

Möglichkeiten:

Die Rümpfe der verschiedenen Raketenwerfertypen unterscheiden sich zwar teilweise erheblich voneinander, aber genommen handelt es sich immer um simple Militärlaster, die an die wuchtigen Lafetten- und Ladesysteme angepaßt wurden. Diese Anpassung besteht meist aus einer Verstärkung der Aufhängung und einer Panzerung der Besatzungskabine sowie der wichtigsten Bauteile. Diese Panzerung dient allerdings nicht zum Schutz vor feindlichem Geschützfeuer, sondern schirmt Soldaten und Bauteile gegen die Triebwerksflammen der Raketen ab.

Das Abfeuern einer Breitseite durch einen fahrbaren Raketenwerfer ist ein furchterregender Anblick. Ein einziges Fahrzeug kann alle zehn Sekunden 60 Raketen abfeuern, und die meisten führen ausreichend Munition mit, um dieses Bombardement über eine Minute aufrechtzuhalten.

Die Anzahl und Größe der Raketen, die ein Werfer transportieren kann, ist abhängig von seiner eigenen Größe. Der Typ der verwendeten Raketen variiert je nach Haus. So verwenden Davion-Einheiten beispielsweise gerne DeltaDart LSR und HoverTech KSR, während draconische Einheiten Shigunga LSR und NCK KSR bevorzugen.

Fahrbare Raketenwerfer sind Artilleriefahrzeuge und besitzen üblicherweise keinen Geschützturm; als rein unterstützende Einheiten werden sie fast nie auf dem Gefechtsfeld auftauchen. Auf vielen Transportern werden die Lafetten jedoch auf einer von außerhalb des Fahrzeugs drehbaren Plattform montiert.

Die Feuergeschwindigkeit eines Raketenwerfers ist gleichzeitig Stärke und Schwachstelle. Einerseits kann ein präzise abgestimmtes Bombardement die Entscheidung einer Schlacht herbeiführen, andererseits verbraucht die Einheit Munition mit einer dermaßen hohen Geschwindigkeit, daß ein reibungslos funk-

nierendes Nachschubsystem notwendig ist, um auch nur eines dieser Fahrzeuge über längere Zeit im Kampf zu halten.

Kampfgeschichte:

Haus Liao verwendet fahrbare Kurz- wie auch Langstreckenraketenwerfer besonders häufig. Bei einem Davion-Überfall auf den St. Ives (lange vor dem 4. Nachfolgekrieg) waren die AVS-Truppen gezwungen, einen engen Paß zu überqueren, um ihr Angriffsziel zu erreichen. Der militärische Geheimdienst hatte gemeldet, daß zwar mit Verteidigern zu rechnen war, aber keine Liao-Mechs in der Nähe waren. Was die Invasoren nicht ahnten: der Paß wurde von zehn fahrbaren KSR-Werfern und vier Infanteriezügen bewacht. Die Infanterie zog sich auf den Paß zurück, um die Davion-Truppen anzulocken, woraufhin die Raketenwerfer das Feuer eröffneten. Von den 100 Davion-Panzern, die den Paß betreten, wurden 50 schon mit der ersten Raketensalve vernichtet oder kampfunfähig geschossen. Die zweite und dritte Breitseite schaltete den Rest aus.

In einem anderen Gefecht griffen eine große Einheit von capellanischen LSR 5-Werfern, fünf Munitionslaster und mehrere leichte BattleMechs den Marik-Planet Harsefeld an. Ihr Auftrag lautete, ein wichtiges, von Infanterie und Panzern bewachtes Lagerhaus zu überfallen. Als die Liao-Truppen eintrafen, wurden sie bereits erwartet, und die Marik-Verteidiger eröffneten aus der Deckung lange vorher angelegter Befestigungen das Feuer.

Da seine Mechs keine Chance hatten, an die Siedlung und das

Lagerhaus heranzukommen, befahl der Liao-Kommandeur den LSR-Werfern, hinter einer hohen Hügelkette Aufstellung zu nehmen und die Stadt mit indirektem Beschuß anzugreifen. Innerhalb von anderthalb Minuten feuerten die Werfer 2400 Raketen auf die Stadt ab. Zehn Minuten später waren die Werfer wieder voll geladen, und weitere 2400 Raketen regneten auf die Stadt hinab. Nachdem sich der Qualm verzogen hatte, ergab sich der Marik-Kommandeur den Angreifern.

Varianten:

Die einzige Variation bei einem so einfachen Waffensystem wie einem fahrbaren Raketenwerfer ist der Name des Herstellers. Es existieren zwar noch andere Arten von Artilleriehilfsfahrzeugen, unter anderem AK/2- und Laserplattformen, aber sie sind nicht annähernd so wirkungsvoll wie Raketenwerfer.

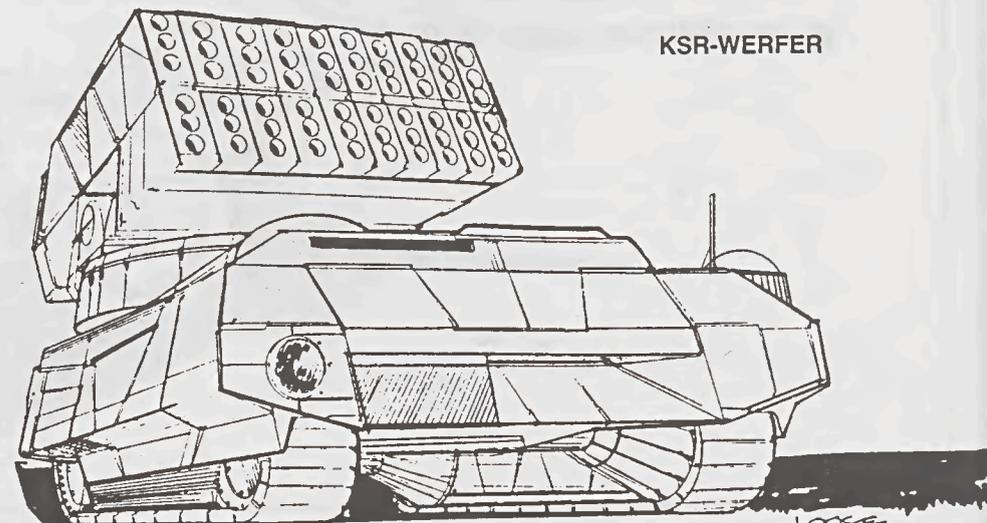
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Kapitän John Hunt

John Hunt befehligt ein gemischtes Liao-Bataillon aus fahrbaren Lang- und Kurzstreckenraketenwerfern. Im Prinzip hat er kein aufbrausendes Wesen, hat aber schon mehrmals auf die geringste Provokation hin seine gesamten Werferbatterien gegen feindliche Einheiten eingesetzt.

„Bessere Zeiten“ Orlonzo

Commander Orlonzo leitet eine kleine Einheit fahrbarer Raketenwerfer in den Diensten der Söldnereinheit Kenskis Räuber. Den Spitznamen „Bessere Zeiten“ hat er sich mit den ständigen Versprechungen seinen Männern gegenüber verdient, nach Abschluß des momentanen Kontraktes sähe bald alles ganz anders aus.

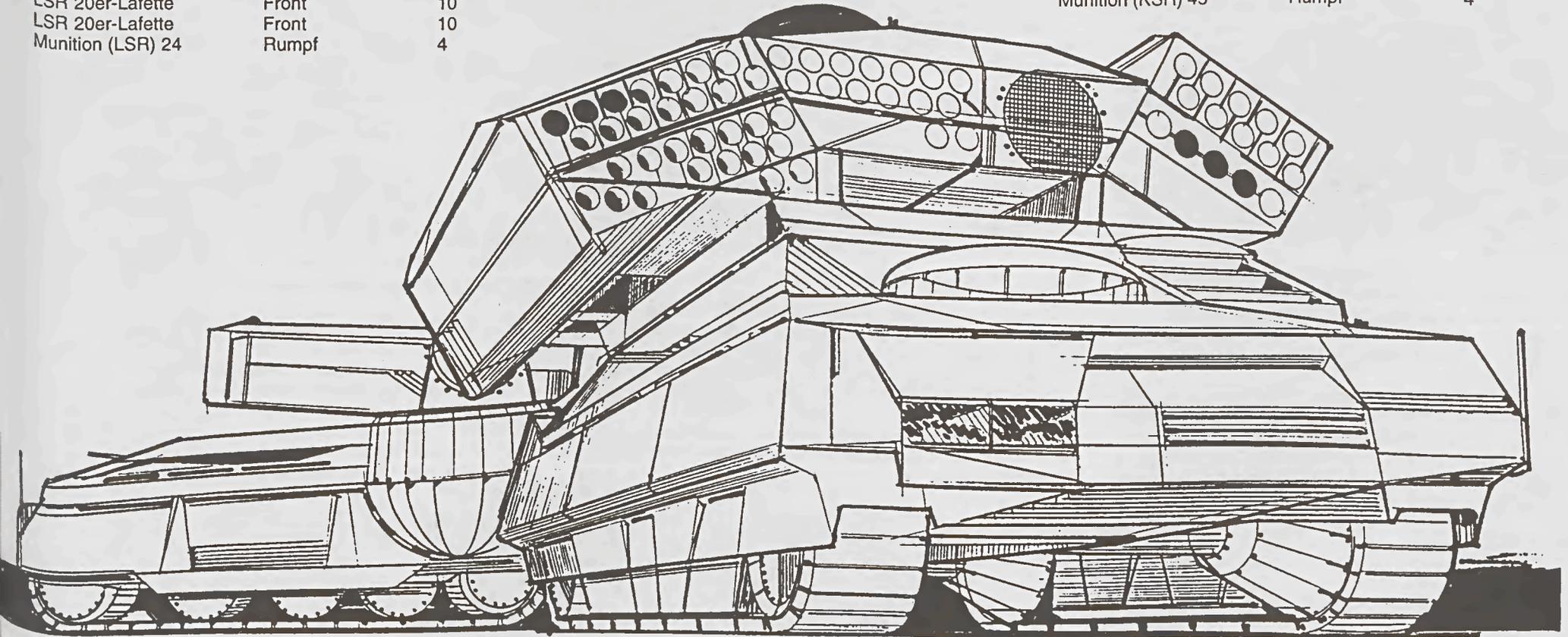


KSR-WERFER

Typ: Fahrbarer KSR-Werfer		Tonnen
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	60	<u>60</u>
Reisegeschwindigkeit:	3	
Höchstgeschwindigkeit:	5	
Motor:		14
Motorwert:	180	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		3
Interne Struktur:		6
Panzerwert:	48	3
Front:	12	
Lk./Rt. Seite:	12/12	
Heck:	12	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
LSR 20er-Lafette	Front	10
LSR 20er-Lafette	Front	10
LSR 20er-Lafette	Front	10
Munition (LSR) 24	Rumpf	4

Masse: 60 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: InterComBust 180, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Einfache Panzerplatten
Bewaffnung:
 drei FarFire LSR-Lafetten XX oder
 zehn Holly KSR-Lafetten VI
Hersteller: verschiedene
Funksystem: Kommunikator
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 FireScan mit IndirectTrack

Typ: Fahrbarer LSR-Werfer		Tonnen
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	60	<u>60</u>
Reisegeschwindigkeit:	3	
Höchstgeschwindigkeit:	5	
Motor:		14
Motorwert:	180	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		3
Interne Struktur:		6
Panzerwert:	48	3
Front:	12	
Lk./Rt. Seite:	12/12	
Heck:	12	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
10 KSR 6er-Lafetten	Front	30
Munition (KSR) 45	Rumpf	4



LOOSE

STURMGESCHÜTZ LANDHECHT

Übersicht:

Das Langstreckensturmgeschütz *Landhecht* ist eines der ersten im Magistrat Canopus entwickelten Gefechtsfahrzeuge. Magestrix Tamara Centrella, die Herrscherin dieses außerhalb der Liga Freier Welten gelegenen Peripheriestaates gab den *Landhecht* 2987 zusammen mit einigen anderen Fahrzeugtypen in Auftrag, um die Handelsbilanz ihres Reiches zu verbessern. Wie viele andere Fahrzeughersteller ging sie davon aus, daß die fünf Nachfolgerfürsten nicht ewig in der Lage sein würden, die immensen Mecharmeen aufrechtzuerhalten, die sie immer wieder in sinnlosen Grenzstreitigkeiten verheizten. Die Magestrix war bereit, Militärfahrzeuge zu produzieren und an die Nachfolgerfürsten zu verkaufen, bis diese ihre Mechheere nicht länger auf Gefechtsstärke halten könnten. Ihre eigenen BattleMechs hob sie für einen späteren Zeitpunkt auf. Seit dem Bündnis ihrer Nachfolgerin Kyalla Centrella mit Dame Catherine Humphries vom Herzogtum Andurien und dem gemeinsamen Angriff auf die durch den Vierten Nachfolgekrieg geschwächte Konföderation Capella weiß man, was damit gemeint war.

Die Hauptfunktion des *Landhecht* auf dem Schlachtfeld besteht in der Vernichtung kleiner Fahrzeuge und Infanterieeinheiten sowie in Störangriffen gegen Mechs wie den *Schütze*, dessen Hauptbewaffnung aus Langstreckenraketen besteht.

Möglichkeiten:

Der *Landhecht* ist das naheliegendste Langstreckenartilleriegeschütz, was sich eine Militäreinheit unterhalb der Preisklasse eines *Sniper* oder *Long Tom* zulegen kann. *Sniper* oder *Long Tom* richten zwar größeren Schaden an, sind jedoch im allgemeinen zu sehr gefragt, daher schwer zu beschaffen und ungemein kostspielig.

Die drei ZeusBlitz-Langstreckengeschütze geben dem *Landhecht* die größte Reichweite auf dem Schlachtfeld. Alle drei Geschütze sind im selben Turm installiert und benutzen ein und dasselbe Zielerfassungs- und Feuerleitsystem. Dieses einzigartige System berechnet die Flugbahn der Granaten aller drei

Geschütze gleichzeitig und führt automatisch Korrekturen an Parallax- und Neigungswinkel aus. Dadurch ist der ZeusBlitz mit 74,3% treffsicherer als jedes andere Waffensystem seiner Art.

Ironischerweise ist dieses Hauptgeschütz auch der größte Schwachpunkt des *Landhecht*. Die ZeusBlitz-Langstreckengeschütze verursachen keinen sonderlich hohen Schaden. Ein einzelner Treffer durch einen ZeusBlitz entspricht etwa einer MG-Salve gegen Ziele in 120 Meter Entfernung oder näher. Die Techniker von Canopus Industries Alpha dem *Landhecht* über 200 Schuß Munition mitgegeben. Das gestattet dem Sturmgeschütz ein häufigeres Feuern, wodurch er vermutlich größeren Schaden anrichten kann.

Der *Landhecht* besitzt zusätzlich zwei kleine KSR-Lafetten zur Selbstverteidigung. Die Kurzstreckenraketen können höchst wirksam gegen Ziele in 120 Meter Entfernung oder näher eingesetzt werden, was mit dem ZeusBlitz völlig aussichtslos wäre.

Der Motor des *Landhecht* besitzt ein EmissionsKill-System, das die Abgase des 14t-Antriebs reduziert und theoretisch eine Infrarotortung des Fahrzeugs erschwert. Die *Landhecht*-Besatzungen sind allerdings nicht vom Erfolg dieses Systems überzeugt. Außerdem vertreten sie den Standpunkt, das Emissions-Kill-System erhöhe den Treibstoffverbrauch des Sturmgeschützes dramatisch. Die meisten Besatzungen entfernen das System bei der ersten sich bietenden Gelegenheit.

Kampfgeschichte:

Obwohl der *Landhecht* schon 43 Jahre alt ist, gibt es über ihn noch keine nennenswerten Kampfberichte. Es ist schon schwierig genug, Waren überhaupt in die Innere Sphäre einzuführen, aber einen Käufer für nicht erprobte Militärfahrzeuge zu finden, ist nahezu unmöglich. Der erste Kunde für den *Landhecht* war ComStar.

Die ComStar-*Landhechte* wurden auf verschiedene Welten verteilt, deren Hyperpulsgeneratoren gefährdet erschienen. Eine dieser Welten war der draconische Grenzplanet Thule in der

Nähe von Santander V, die Heimatwelt des Banditenkönigs Helmar Valasek. Valasek griff die Welt immer wieder an, nicht etwa, weil er den Generator in seinen Besitz bringen wollte, sondern um Wasser und Ersatzteile zu erbeuten. Zum Pech für ComStar schaffte Valasek es jedoch immer wieder, über den Hyperpulsgenerator zu stolpern, egal, wohin er verlegt wurde. Der ständigen Rückeroberung des Generators von den Banditen müde, verlegte ComStar mit einer Sondergenehmigung Takashi Kuritas mehrere *Landhechte* zu dessen Verteidigung nach Thule.

Ein paar Monate später überfiel Valasek den Planeten erneut, um Wasser zu stehlen und fand, wie nicht anders erwartet, den Generator. Diesmal wurde die HP-Station jedoch von *Landhecht*-Einheiten bewacht. Beim Anrücken der Banditen eröffneten die *Landhechte* auf weite Distanz das Feuer. Die Banditen waren davon völlig überrascht und verwirrt, was den Sturmgeschützen ein anhaltendes Bombardement gestattete. Bis die Banditen es geschafft hatten, sich wieder zu organisieren und bis auf kurze Distanz vorzurücken, hatten die *Landhechte* mehrere ihrer BattleMechs zerstört. Um ihre Verluste in Grenzen zu halten, entschieden sich die Banditen zum Rückzug. Seit diesem Gefecht hat es keine Überfälle mehr auf die ComStar-Anlage auf Thule gegeben.

Der seit kurzem zwischen dem Magistrat Canopus und der Konföderation Capella tobende Grenzkrieg dürfte weitere Kampfberichte über den *Landhecht* mit sich bringen. Bisher sind jedoch keine besonderen Leistungen dieses Fahrzeugs bekannt geworden.

Varianten:

Da der *Landhecht* in der Inneren Sphäre noch sehr selten ist, sind keine Varianten bekannt.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

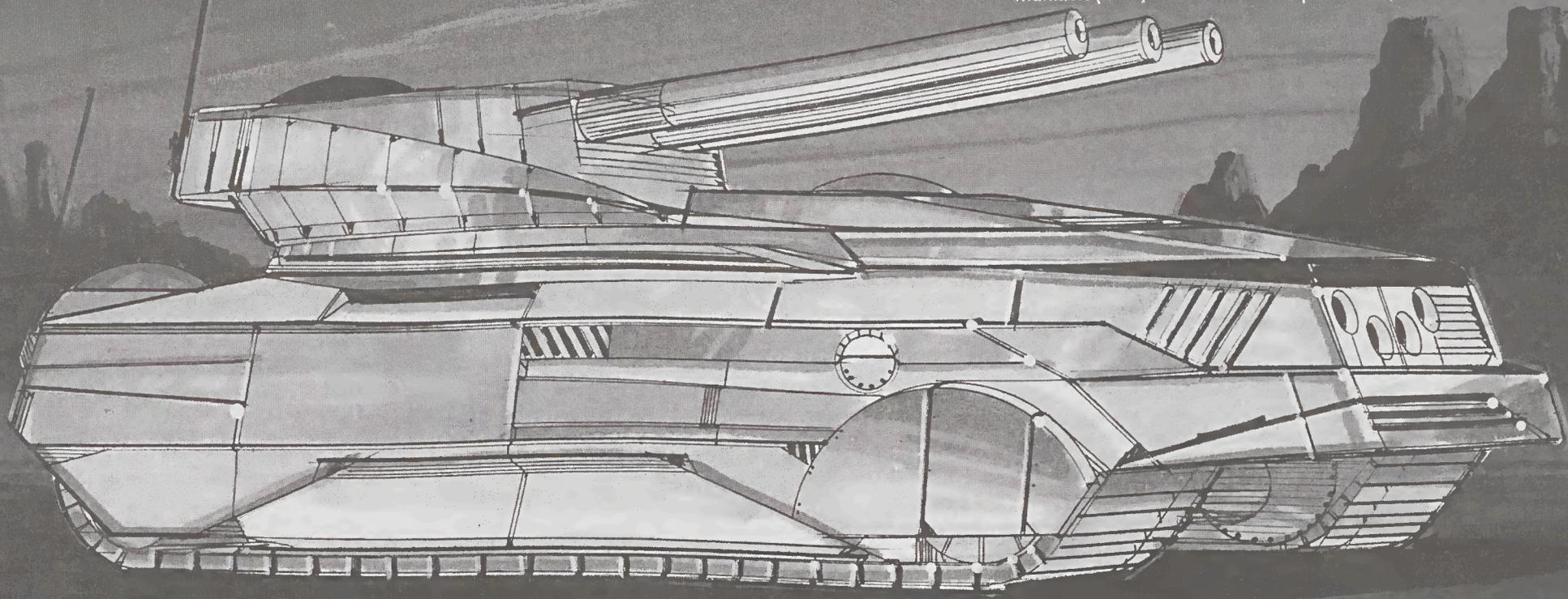
Jarles "Jonesy" Jones und Margarita Arnlex

Diese beiden Krieger kommandieren die einzige *Landhecht*-Lanze bei Kenskis Räubern. Diese Söldnereinheit ist einer der wichtigsten Gefechtsfahrzeugbenutzer der Inneren Sphäre. Bei einer Verteidigungsaktion auf Holt gelang es dieser Einheit, in einer Serie von Hinterhalten eine mittelschwere Mechlanze aufzureiben.

Masse: 60 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Jones 180 Verbrennungsmotor
 mit EmmissionsKill
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: StarSlab/9
Bewaffnung:
 drei ZeusBlitz-Langstreckengeschütze
 zwei Marklin-Miniraketenlafetten
Hersteller: Canopus Industries Alpha
Funksystem: Magestrix Alpha
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Magestrix Gamma

Typ: *Landhecht*, Langstreckensturmgeschütz *Tonnen*
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 60 **60**
Reisegeschwindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5
Motor: 14
Motorwert: 180
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 3
Interne Struktur: 6
Turm: 1,8

Panzerwert: 144 **9**
Front: 33
Lk./Rt. Seite: 25/25
Heck: 25
Turm: 36
Bewaffnung und Munition:
Art **Zone**
 AK/2 **Turm** **6**
 AK/2 **Turm** **6**
 AK/2 **Turm** **6**
 Munition (AK) 225 **Rumpf** **5**
 KSR 2er-Lafette **Front** **1**
 KSR 2er-Lafette **Front** **1**
 Munition (KSR) 50 **Rumpf** **1**



Loose

PPK-STURMGESCHÜTZ *SCHRECK*

Übersicht:

Jahrelang betrachteten Fahrzeugbesatzungen und Mechpiloten den *Zerstörer* als einen der gewaltigsten schweren Panzer. Die Hauptgeschütze des *Zerstörer* hatten jedoch als Nebeneffekt eine so gewaltige Hitzeentwicklung, daß die Besatzung dieses Panzers spezielle Kühlanzüge tragen mußte. Und selbst diese Anzüge konnten die Besatzung bei langen Kämpfen nicht ausreichend schützen, so daß sie entweder von den superheißen Dämpfen umgebracht wurden oder sterben mußten, weil sie es ihnen unmöglich war weiterzukämpfen.

Zehn Jahre später, knapp vor Einführung des *Zerstörer Typ II*, gab Aldis Industries die Entwicklung eines Fahrzeugs bekannt, das in Größe und Feuerkraft dem *Zerstörer* vergleichbar war, dessen Hitze Probleme aber nicht teilte. Dieses Fahrzeug war das PPK-Sturmgeschütz vom Typ *Schreck*.

Mit Hilfe der modernsten Partikelprojektortechnologie ist der *Schreck* in der Lage, die Panzerung am Rumpf eines Mechs mit einem Schuß verdampfen zu lassen. Viele potentielle Käufer wurden jedoch vom Preis und der Verwendung eines Fusionsreaktors als Antriebsquelle abgeschreckt. Noch heute argumentieren viele, daß für denselben Preis ein sehr viel kampftüchtigerer BattleMech erhältlich ist. Nur die Geschichte wird klären können, ob der Streit um dieses tödliche Kampffahrzeug jemals ein Ende findet.

Möglichkeiten:

Auf dem Schlachtfeld besteht die Hauptaufgabe des *Schreck* aus der Langstrecken-Artillerieunterstützung von Fahrzeugen und BattleMechs. Seine drei Hellstar-PPKs gestatten es dem Fahrzeug, praktisch jede Einheit anzugreifen. Leichte Mechs sind möglicherweise in der Lage, an den *Schreck* heranzukommen, aber bereits ein Treffer seiner PPKs kann normalerweise alles unter 20 Tonnen kampfunfähig machen oder direkt zerstö-

ren. Die schwereren Mechs sind zu langsam, um den *Schreck* zu erreichen, bevor seine Geschütze schwerste Schäden verursacht haben. Die größte Bedrohung für den *Schreck* sind mittelschwere Mechs, die Geschwindigkeit und Feuerkraft miteinander vereinen.

Der Fusionsreaktor des *Schreck* hat den Aldis-Vertretern unerwartete Probleme beschert. Zur Zeit gibt es kaum Gefechtsfahrzeuge, die Fusionsreaktoren einsetzen. Daher sind die meisten der zur Fahrzeugwartung abgestellten Techs auf konventionelle Verbrennungsmotoren spezialisiert. Dadurch kam es während der Umschulung der Techs häufig zu Ausfällen von *Schrecks* wegen falscher Wartung der Reaktoranlage. Dies führte dazu, daß Aldis inzwischen jedem Käufer von zwei oder mehr Fahrzeugen dieses Typs eine kostenlose Schulung der Techs anbietet. Trotzdem liegen die Verkaufszahlen weiterhin unter den Erwartungen.

Ein Vorteil des *Schreck* gegenüber dem *Zerstörer* ist die auf das Feuer aus verdeckten Stellungen angelegte Konstruktion. Die im spitzen Winkel abgeschrägte Panzerung des *Schreck* und sein niedriges Profil machen ihn zu einem kaum faßbaren Ziel, das nur schwer vernichtet werden kann.

Die größte Schwäche des *Schreck* ist das Fehlen von Nahbereichswaffen. Die PPKs haben Schwierigkeiten beim Einsatz gegen Ziele in unter 120 Metern Entfernung, daher muß der *Schreck* eine direkte Konfrontation meiden. In einer günstigen Gefechtsposition bieten der schwer gepanzerte Turm und die Frontschräge ihm jedoch ausreichend Schutz, um sich gut zu schlagen.

Kampfgeschichte:

Als sich eine Gelegenheit bot, attackierte ein unbekannter Angreifer Butte Hold, die Heimatwelt des Banditenkönigs Redjack Ryan. Während Ryan und seine Truppen abwesend waren,

überfielen die unbekannt Angreifer mehrere seiner Außenposten. Als sie genug von Ryans Ausrüstung und Vorräten erbeutet hatten, richteten sie ein halbpermanentes Lager vor den Toren einer wichtigen Stadt ein. Es war eindeutig, daß sie einen Angriff planten.

Zum Glück hatten die Stadtväter kurz zuvor mehrere *Schrecks* erworben und waren daher nicht völlig unvorbereitet. Nach einem Tag fieberhafter Arbeit, um Stellungen für die *Schrecks* und andere einsatzbereite Fahrzeuge auszuheben, waren die Verteidiger zuversichtlich, bis zu Ryans Rückkehr durchhalten zu können.

Die Streitmacht der Invasoren bestand in der Hauptsache aus leichten und mittelschweren Mechs, enthielt aber auch einige Luft/Raumjäger. Der Angriff begann als Versuch, die Verteidiger der Stadt zu überwältigen, aber bereits nach einer halben Stunde hatten die fünf *Schrecks* die feindlichen Einheiten völlig dezimiert. Dies schloß auch den *Zyklop* des gegnerischen Anführers mit ein. Fünf Minuten nach Beginn des Angriffs hatte das konzentrierte Feuer der *Schrecks* den überschweren Mech in einen Schlackehaufen verwandelt.

Varianten:

Im Laufe der Jahre sind nur sehr wenige Varianten des *Schreck* aufgetaucht. Gelegentlich montieren die Besatzungen externe Maschinengewehre oder leichte Laser, wenn sie eine feindliche Bodentruppe in der Nähe wännen, aber selbst das ist selten.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

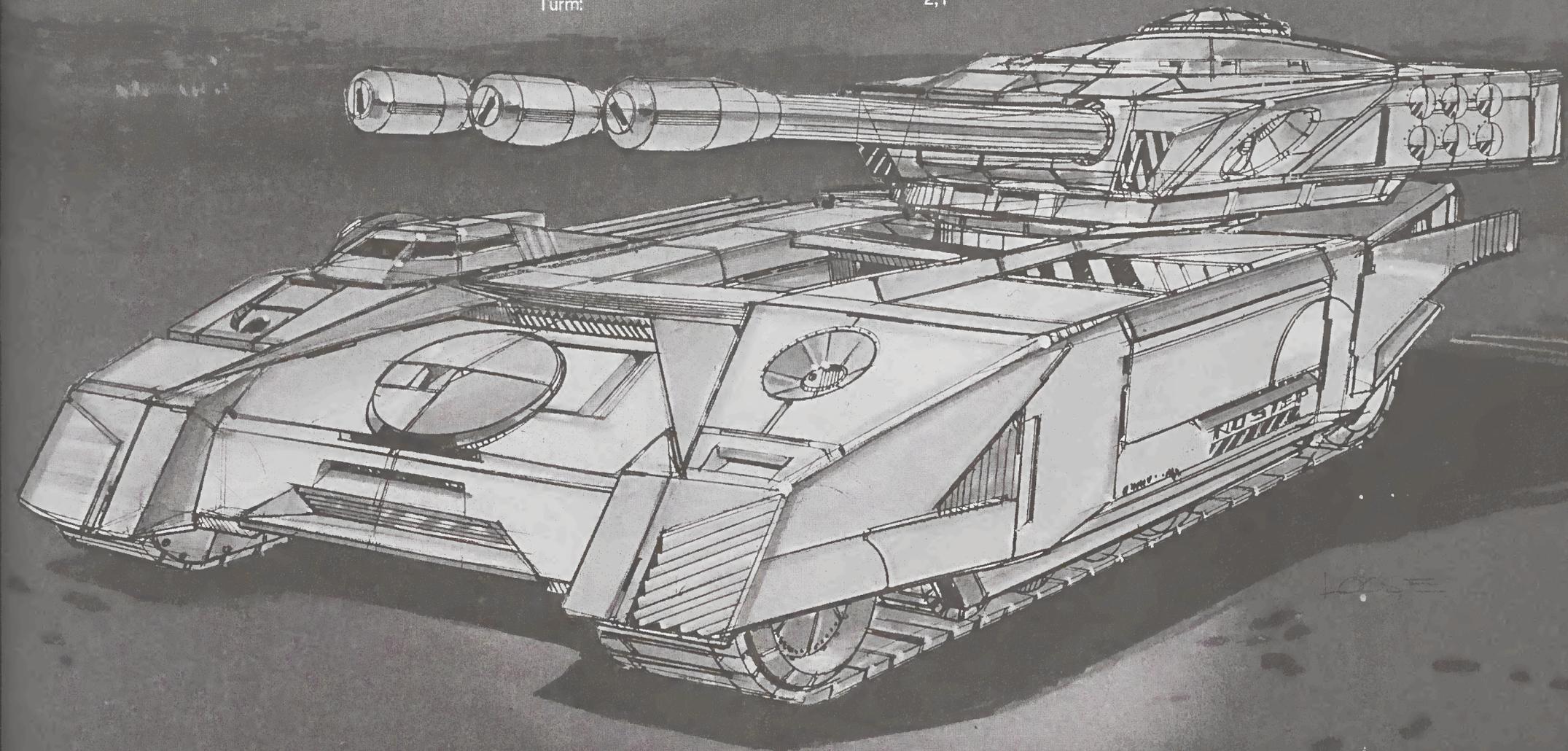
Frederick "Scharfschütze" Jones

Jones, ein einfacher Soldat in Halstens Brigade, einer schweren Panzereinheit, hat sich den Spitznamen "Scharfschütze" verdient, weil er nie einen schwierigen Schuß verpatzt hat, wenn es darauf ankam. Bei mehreren Gelegenheiten wurde die Brigade als Verteidigung gegen Mechtruppen von überwältigender Stärke eingesetzt, aber Jones gelang es jedesmal, den Kommandeur zu finden und mit einem dreifachen PPK-Treffer am Kopf seines Mechs auszuschalten.

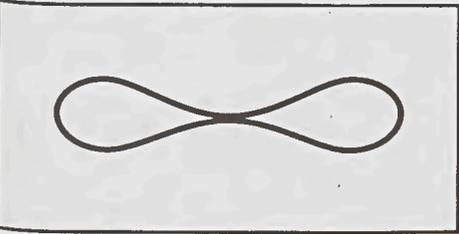
Masse: 80 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GoreTex Fusion 240
Reisegewindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: ArcSchild VII Typ 5
Bewaffnung: drei HellStar PPKs
Hersteller: Aldis Industries
Funksystem: Olmstead 3000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Omicron IX

Typ: Schreck, PPK-Sturmgeschütz		Tonnen
Bewegungsart: Ketten		
Tonnage: 80	80	
Reisegewindigkeit: 3		
Höchstgeschwindigkeit: 5		
Motor:		17,5
Motorwert: 240		
Typ: Fusionsreaktor		
Abschirmung:	6	
Kontrollen:	4	
Wärmetauscher: 30	20	
Interne Struktur:	8	
Turm:	2,1	

Panzerwert:	120	7,5
Front:	25	
Lk./Rt. Seite:	22/22	
Heck:	21	
Turm:	30	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
PPK	Turm	7
PPK	Turm	7
PPK	Turm	7



BATTLETECH



SENKRECHTSTARTER UND KONVENTIONELLE FLUGZEUGE

Nicht alle Aufgaben, für die im militärischen Alltag der Nachfolgerstaaten eine Flugmaschine benötigt wird, erfordern den Einsatz von Luft/Raumjägern. Hinzu kommt, daß diese hochentwickelten Maschinen für manche Arbeiten einfach zu kostbar sind. Bei solchen Gelegenheiten greift man auf Hubschrauber, andere Senkrechtstarter und konventionelle Flugzeuge zurück.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Frettchen, Leichter Flugscout <i>Lastfrettchen</i>	5	78
Beschützer, Abfangjäger <i>Beschützer B</i>	20	80
Warrior H-7, Kampfhubschrauber <i>Warrior H-7A,</i> <i>Warrior H-7C</i>	21	82
Turmfalke, Transporthubschrauber	25	84
Karnow, Transporthubschrauber	30	86
Wanderfalke, Kampfhubschrauber	30	88
MechKiller, Kampfflugzeug <i>MechKiller K6,</i> <i>MechKiller L</i>	50	90
Planetlifter, Transportflugzeug	50	92

Übersicht:

Beim leichten Flugscout *Frettchen* handelt es sich um eine Schwenkflügelmaschine für den Erkundungseinsatz aus den Vereinigten Sonnen. Das *Frettchen* stammt vom selben Hersteller wie das Spähflugzeug *Bumerang*. Es wurde 2904 bei den ersten Davion-Einheiten in Dienst gestellt und wird inzwischen auch bei den Häusern Steiner und Marik sowie auf einigen Peripheriewelten eingesetzt.

Ein einzelnes *Frettchen* kann eine Front von 10 bis 20 Kilometern Länge nachhaltig überwachen. Aufgrund der hohen Geschwindigkeit kann die Maschine ihr Operationsgebiet schnell wechseln, und die Senkrechtstarterfähigkeiten gestatten ihr, Hindernisse, die eine Erkundungseinheit am Boden zum Stehen brächten, zu ignorieren. Das *Frettchen* verfügt praktisch über keine Angriffsmöglichkeiten, kann aber indirektes Artilleriefeuer ausrichten und den Gegner verfolgen, bis entsprechende Angriffstruppen das Gebiet erreichen.

Zur Unterstützung seiner Erkundungsaufgaben kann das *Frettchen* Sensoren und eine zentrale Funkanlage über einer Zone abwerfen und anschließend in eine andere Patrouillenzone fliegen, ohne die Überwachung der erstere zu unterbrechen.

Das *Frettchen* ist nicht nur als Vorhut von Nutzen, seine Geschwindigkeit und Transportkapazität machen es auch wertvoll bei Polizeiaktionen, regulären Kundschaftereinsätzen, Vorstößen in und Rückzug aus Operationsgebieten hinter den feindlichen Linien, der Bergung von Mechpiloten, der Beförderung von Infanteriezügen und als vorgeschobener Beobachter für Artillerie und andere Kampfeinheiten.

Möglichkeiten:

Der Hauptnachteil des *Frettchen* ist die geringe Panzerung. Um Lastkapazität und Geschwindigkeit zu erhöhen, gaben die Konstrukteure der Maschine gerade genug Schutz, um sich gegen Handfeuerwaffen durchzusetzen. Ein Treffer von praktisch jeder Mechwaffe reicht aus, um ein *Frettchen* abzuschießen. Diese Verwundbarkeit gilt jedoch nicht als entscheidender Nachteil, da ein *Frettchen* gehalten ist, Gefechte zu vermeiden. Ein *Frettchen* ist in der Lage, eine feindliche Einheit von weit außerhalb der Geschützreichweite zu beobachten.

Aus demselben Grund ist auch die Bewaffnung des *Frettchen* auf ein Minimum beschränkt. Das MainFire MiniGun-MG kommt höchstens zur Selbstverteidigung beim gelegentlichen Überfliegen eines Infanteriezuges zum Einsatz.

Eine interessante Besonderheit des Flugscouts ist das IsBM Lantrin-Zielerfassungssystem. Zusätzlich zu den normalen Ortungsmöglichkeiten kann das mit HUD-Sichtprojektion ausgerüstete System mit beliebigen serienmäßigen Fernüberwachungs-

anlagen verbunden werden. Der Laderaum des *Frettchen* kann in vertikal ausgerichteten Abwurfrohren bis zu 15 Fernsensoren und eine Zentraleinheit mitführen. Wenn der Pilot ein Gebiet überfliegt, das er unter Beobachtung halten will, kann er die Sensoren abwerfen. Jegliche Aktivität im betreffenden Gebiet wird der Zentraleinheit gemeldet und von dort an das Lantrin-System weitergegeben, welches die Informationen in die Sichtprojektion des Piloten integriert.

Kampfgeschichte:

Im März 2915 setzte Haus Kurita drei Mechregimenter auf Tamar, der Provinzzentralwelt des Tamar-Paktes ab, begleitet von zwölf Infanterie- und Panzerregimentern als Hilfstruppen. Den Invasoren standen die Schleichenden Tiger, zwei leichte Mechbataillone der Leichten Eridani-Reiterei und fünf Infanterie- und Panzerregimenter des Lyranischen Commonwealth gegenüber.

Während der Eröffnung der Schlacht rückte das 54. Kombinierte Gefechtsteam gegen eine von leichten und mittelschweren Mechs der 4. Proserpina-Husaren gehaltene Landezone vor. Als sich das 54. dem Zielgebiet näherte, befahl Oberst Richard Gunston einer Infanteriekompanie mit *Frettchen*-Unterstützung einen Luftlandeangriff im Zentrum der Kurita-Landezone. Gleichzeitig sollte der Rest des Regiments die Außenstellungen des Feindes angreifen.

Das Gemetzel war grauenerregend. Kaum waren die *Frettchen* in Schußweite, da wurden sie von den Draconiern auch schon vom Himmel gepustet. Die Panzerung der Helikopter war gegen die Geschütze der Mechs ohne jeden Wert. Der Anblick von sechs *Frettchen*, die sich innerhalb von Sekunden in lodernde Scheiterhaufen verwandelten, war zuviel für den Rest der Bodentruppen. Sie ergriffen panikartig die Flucht, verfolgt von einer Kurita-Mechkompanie.

Fünf Monate später stand das schwer angeschlagene 54. Kombinierte Gefechtsteam auf Tamar erneut Elementen der 4. Proserpina-Husaren gegenüber. In einem Flankenmanöver, das einen Kessel um die Hauptstadt bilden sollte, drängten die 4. Husaren das 54. unaufhaltsam zurück. Die neue Kommandeurin des 54., Jennifer Miller, wußte, daß sie sich in den nur 50 Kilometer entfernten Remannyhügeln zum Kampf stellen mußte, wenn es den Kurita-Truppen nicht gelingen sollte, den Kessel zu schließen und die Garnison abzuschneiden. Gleichzeitig war ihr klar, daß ihr Regiment auch unter den günstigsten Geländebedingungen nicht in der Lage war, die gesamte Husarenstreitmacht zurückzuschlagen. Daher befahl sie den verbliebenen *Frettchen* und einer Infanteriekompanie, hinter den Kurita-Linien Unruhe zu stiften. Die *Frettchen* wurden angewiesen, Gefechtssituationen auszuweichen; ihre Aufgabe bestand nur

darin, Konvois, Vorratslager und Wartungsstationen zu lokalisieren und die Fußtruppen dorthin zu transportieren.

Maschinen und Soldaten erfüllten ihre Aufgabe vorbildlich. Die *Frettchen* verstreuten Fernsensoren entlang der Straßen und Wege, um nach Entdeckung eines Konvois die Infanterie in eine geeignete Position für einen Hinterhalt zu fliegen. Die Infanterie konnte drei Wartungseinheiten und Munitionsdepots zerstören. Innerhalb von drei Tagen ging zudem die Vernichtung dreier Munitionskonvois, einer Reparaturplattform, eines in Reparatur befindlichen *Heuschreck* und zweier Funkrelaisstationen auf ihr Konto.

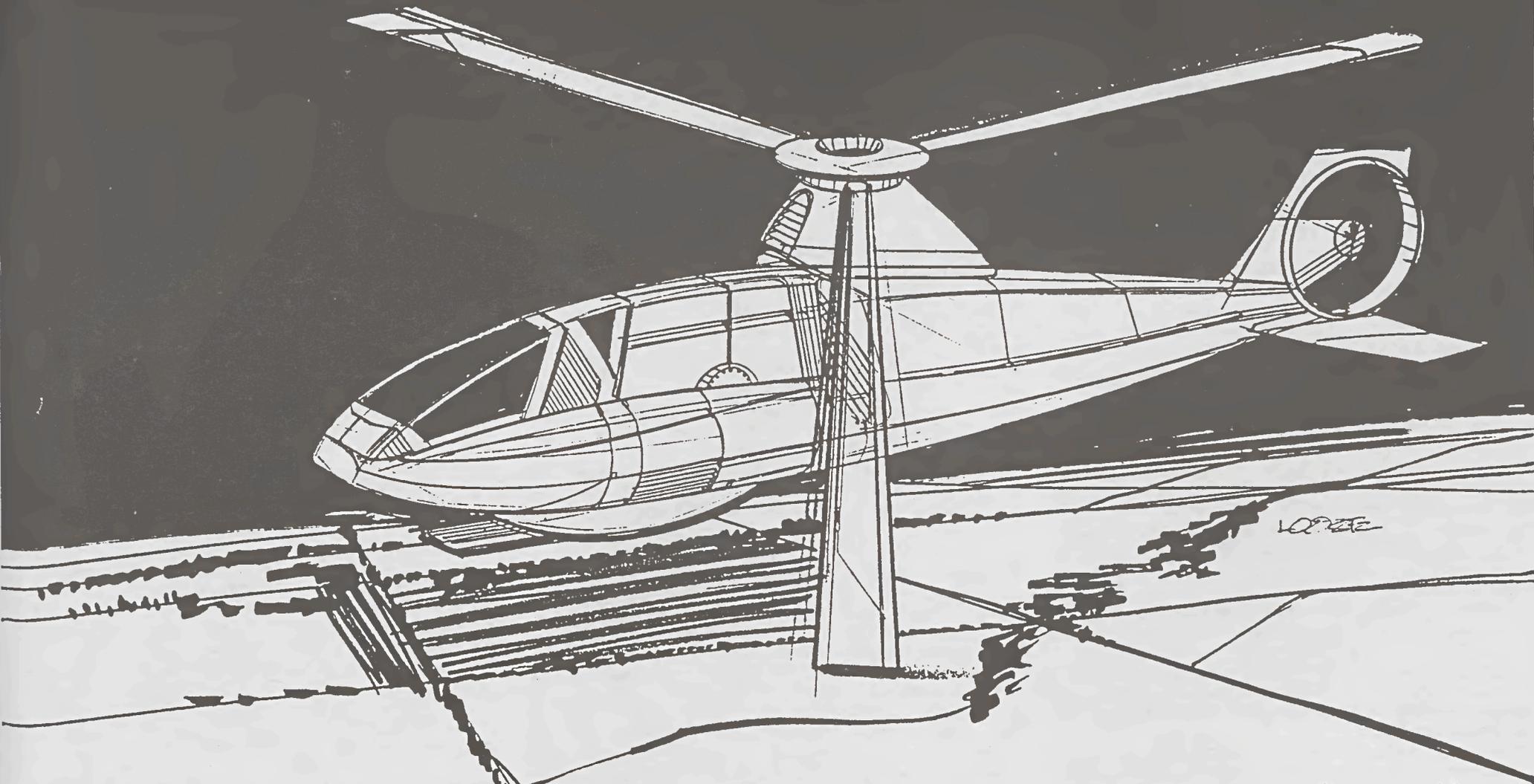
Die 4. Proserpina-Husaren glaubten, ein Bataillon Kommandotruppen sei ihnen in den Rücken gefallen, verlangsamt ihren Vormarsch und stellten ein Bataillon leichter Mechs zur Absicherung des rückwärtigen Geländes ab. Dadurch erreichten die Husaren die Remannyhügel in reduzierter Kampfstärke und trafen auf einen Gegner, der genügend Zeit gehabt hatte, die Verteidigung sorgfältig vorzubereiten. Das 54. brachte den Angriff der Proserpina-Husaren zum Stehen. Zwei Monate später wurden die Kurita-Einheiten von Tamar vertrieben.

Varianten:

Es gibt eine Vielzahl von Varianten des *Frettchen*. Bei den meisten wird die Passagierkapazität der Maschine reduziert, um die Panzerung zu verstärken und das *Frettchen* robuster zu machen. Andere Varianten gehen den entgegengesetzten Weg und verzichten auf die gesamte Panzerung und Bewaffnung, um aus dem *Frettchen* einen leichten Lasthubschrauber zu machen. Diese Version wird generell als *Lastfrettchen* bezeichnet und kann 2,75 t ohne Leistungsminderung transportieren, bei 50% niedrigerer Fluggeschwindigkeit auch 7,75 t.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:**Hatashi Williams**

Hatashi Williams ist Pilot eines *Frettchen*, dem er den Namen *Libelle* gegeben hat. Während des Dienstes bei einem Infanterieregiment mit dem Auftrag, das New Avalon-Institut der Wissenschaften zu bewachen, entwickelte sich zwischen ihm und einem Studenten ein recht lauter Streit über die Manövrierfähigkeit des *Frettchen*. Williams kippte seinen Drink hinunter, packte seinen Kontrahenten am Nacken und marschierte mit ihm auf das Flugfeld. Nachdem er sich und seinen unwilligen Passagier angeschnallt hatte, nutzte Williams die Gelegenheit, ihm alle Möglichkeiten eines Rotorflüglers zu demonstrieren. Während er über, zwischen und unter den Gebäuden und Verbindungsbrücken des NAIW dahinschoß, hielt Williams seinem unfreiwilligen Passagier eine Vorlesung über Gefechtsflüge. Es braucht wohl nicht betont zu werden, daß der Student tief beeindruckt war; ganz im Gegensatz zur Institutsleitung. Nach einer kurzen Militärgerichtsverhandlung wurden Williams und die *Libelle* einer Kampfeinheit auf Quentin zugeteilt. Vergessen haben ihn jedoch weder die Studenten noch die Fakultät des Instituts.



Masse: 5 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Motor: Tyron 25, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 162 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 248 km/h
Panzerung: ProtecTech Leicht
Bewaffnung: eine MainFire-MiniGun
Hersteller: Cal-Boeing, Dorwinion
Funksystem: Achemar
Ortungs-/Zielerfassungssystem: IsBM Lantrin

Typ: <i>Frettchen</i> , Leichter Flugsout		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Senkrechtstarter		
Tonnage: 5		<u>5</u>
Reisegeschwindigkeit: 15		
Höchstgeschwindigkeit: 23		
Motor:		1
Motorwert: 25		
Typ: Verbrennungsmotor		
Kontrollen:	0,25	
Rotor:	0,5	
Interne Struktur:	0,5	

Panzerwert:	8	0,5
Front:	2	
Lk./Rt. Seite:	1/1	
Heck:	2	
Rotor:	2	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
MG	Front	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanteriezug	Rumpf	1
Fracht/Sensoren	Rumpf	0,25

ABFANGJÄGER *BESCHÜTZER*

Überblick:

Im Zeitalter der Nachfolgekriege gelten Mechs und Luft/Raumjäger als zu seltene und wertvolle Geräte, um sie für Aufgaben zu verwenden, die auch von billiger zu produzierenden Maschinen erledigt werden können. Das gilt ganz besonders für Haus Liaos Konföderation Capella. Mit dem kleinsten Militär- und Industriefundament aller Großen Häuser der Inneren Sphäre war Liao auch das erste Nachfolgerhaus, das - wo immer möglich - Mechs und Luft/Raumjäger durch konventionelle Streitkräfte ersetzte.

Luft/Raumjäger können entscheidend in ein Bodengefecht eingreifen, ihre Hauptaufgabe besteht dagegen darin, die Raumherrschaft zu sichern. Daher führte Haus Liao im Jahre 2831 konventionelle Abfangjäger vom Typ *Beschützer* ein, um die Angriffskapazität seiner Bodentruppen zu erhöhen, ohne wertvolle Luft/Raumjäger für den Atmosphäreinsatz verschwenden zu müssen.

Der *Beschützer* transportiert eine beachtliche Bombenlast, und seine KSR 6er-Lafette hat eine annehmbare und für die Unterstützung von Bodentruppen ausreichende Durchschlagskraft. In einem Gefecht mit einem Luft/Raumjäger gleicher Gewichtsklasse ist der *Beschützer* jedoch hoffnungslos unterlegen. Der wichtigste Vorteil des *Beschützer* liegt für Haus Liao in der Tatsache, daß er wenig kostet, leicht zu warten ist und keine hochtechnisierten Produktionsstraßen erfordert.

Möglichkeiten:

Der *Beschützer* wird von einem Rawlings 140-Turbinenmotor mit vier Auspuffdüsen - je zwei an jeder Rumpfseite - angetrieben. Die Düsen können gedreht werden, um Start- und Landestrecke stark zu verkürzen. Ein echter Senkrechtstart bzw. eine Senkrechtlandung ist nur ohne Bombenladung möglich, aber selbst mit voller Bestückung genügen dem *Beschützer* 50 Meter freie Strecke zum Start.

Die Ansaugöffnung des Rawlings-Düsentriebwerks liegt an der Oberseite des Rumpfes, knapp hinter dem Cockpit. Diese Bauweise reduziert die Radarsignatur der Maschine und verringert die Gefahr, daß lose Materialien auf der Landebahn eingesaugt werden und die Turbine beschädigen.

Die Bauweise des *Beschützer* ist einfach. Rumpf, Flugelektronik und Triebwerk sind in Modularbauweise aufgebaut, um auch unter Einsatzbedingungen ein schnelles Auswechseln von Bauteilen zu ermöglichen. Der größte Teil der Flugelektronik gilt technisch als veraltet, ist aber sehr zuverlässig. Damit befindet

sich der *Beschützer* zwar technisch fortgeschritteneren Einheiten gegenüber im Nachteil, andererseits benötigt er kein Heer von Techs, um betriebsfähig zu bleiben. Im Gegenteil, einem *Beschützer* ist, wenn überhaupt, meist gerade mal ein AsTech zugeteilt. Diese Personalersparnis wird durch ein einzigartiges elektronisches Checksystem ermöglicht, mit dem die Problemstelle identifiziert wird, so daß der AsTech genau weiß, welches nummerierte Bauteil er auswechseln muß. Ist das benötigte Modul nicht vorhanden, erhält er außerdem eine Liste verwendbarer Ersatzmodule, soweit notwendig mit Auflistung der notwendigen Modifikationen.

Der *Beschützer* hat zwei große Schwächen. Zum ersten ist er gegen Angriffe nicht gerüstet. Seine Geschwindigkeit ist der einzige Schutz dieses Abfangjägers gegen einen Luft/Raumjäger zum Beispiel. Sein anderer Schwachpunkt ist die relativ schwache Primärbewaffnung. Bei Angriffen auf Bodentruppen ist eine KSR-Lafette weniger effektiv als ein Laser oder eine andere Energiewaffe. Es wäre jedoch unpraktisch, einen Laser zu montieren, da dieser das Gewicht der Maschine erhöhen und damit ihre Geschwindigkeit weiter senken würde.

Alles in allem ist der *Beschützer* ein akzeptabler Lückenbüßer. Bei Berücksichtigung seiner Grenzen kann er unter Druck stehenden capellanischen Garnisonskommandeuren gute Dienste leisten.

Kampfgeschichte:

Der Liao-Planet Sappho wurde von einer gewaltigen Invasionsstreitmacht Haus Mariks überfallen, kurz nachdem den dort stationierten Truppen ein Geschwader *Beschützer* zugeteilt worden war. In der ersten Angriffswelle eroberten die Marik-Truppen Sapphos wichtigste Städte und Industriegebiete, sowie den Raumhafen und sämtliche Militäranlagen. Die wenigen verbliebenen Liao-Luft/Raumjäger konnten wegen fehlender Startbahnen nicht mehr operieren. Auch die Liao-Mechtruppen waren zerschlagen. Die noch in Freiheit befindlichen Einheiten waren in den Dschungel geflohen und hofften auf Ersatztruppen.

Eine der flüchtigen Einheiten war das 976. Luftunterstützungsgeschwader. Seine zwölf Piloten waren in der Lage gewesen, den größten Teil ihrer Munition, Treibstoffvorräte und Ersatzteile in *Karnows* zu laden und die Flucht zu ergreifen, bevor Marik-Truppen ihren Stützpunkt überrannten. Sechs Monate lang agierte das 976. auf eine Art und Weise, die zum Schulbeispiel für Guerilla-Aktionen einer Luftinheit werden sollte.

Die Männer und Frauen des 976. Geschwaders nutzten ihre Mobilität voll aus und griffen immer wieder ohne Vorwarnung die verschiedensten Marik-Ziele an. Sie flogen knapp über den Baumwipfeln an, warfen ihre Inferno- und Sprengbomben ab und flohen direkt in der entstehenden Verwirrung. Durch die Kurzstart- und Landefähigkeit ihrer Maschinen waren sie nicht an eine bestimmte Basis gefesselt. Sie blieben immer nur so lange an einem Ort, wie sie zum Auftanken und Nachladen benötigten. Während die *Beschützer* unterwegs waren, transportierten die Helikopter ihre Ausrüstung auf ein anderes Feld.

Aber das 976. war nicht unbesiegbar. Besonders in von Luft/Raumjägern patrouillierten Gebieten mußten sie auf der Hut sein. Sieben ihrer Maschinen gingen bei Begegnungen mit Marik-Jägern verloren.

Ein anderes Problem war der Treibstoff. Das Rawlings-Triebwerk ist zwar sparsam im Verbrauch, aber mit Luft allein kann es auch nicht betrieben werden. Das 976. Geschwader traf jedoch recht schnell auf eine Liao-Vulkan-Lanze, die ihm bei Überfallaktionen gegen Munitions- und Treibstofflager half. Während die *Vulkane* die Infanterie ausschalteten, die das Lager bewachte, bombardierten die *Beschützer* Mechs. Die *Karnows* dienten zum Abtransport der Beute.

Nach sechs Monaten war das 976. auf vier *Beschützer*, zwei *Vulkane* und einen *Karnow* zusammengeschrumpft. Eines Tages entdeckte eine Marik-Streife die Überlebenden beim Auftanken am Boden. Innerhalb einer Stunde griff ein Bataillon Sprungtruppen an. Die *Beschützer*-Piloten wurden erschossen, bevor sie ihre Maschinen erreichen konnten.

Varianten:

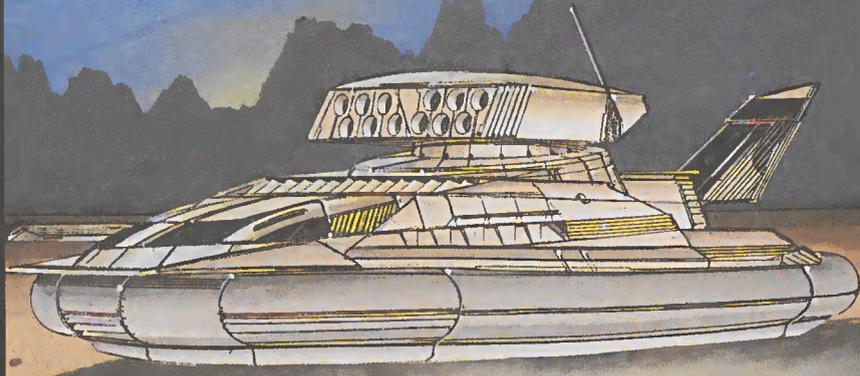
Die populärste Variante des *Beschützer* ist der *Beschützer B*, bei dem das Rawlings 140-Triebwerk durch ein Rawlings 120 (8t) ersetzt wurde. Dadurch sinkt die Geschwindigkeit der Maschine auf 1080 km/h bzw. 1620 km/h (Schub 6, Vollgas 9), und die mögliche Bombenlast wird reduziert, aber dafür konnte die KSR 6er-Lafette gegen einen mittelschweren Laser, 3 Wärmetauscher, einen Kompressor (1t) und eine Tonne zusätzlicher Panzerung ausgetauscht werden. Dieser Umbau vermindert die Luftkampffähigkeiten des *Beschützer* noch mehr, verbessert aber seine Leistung gegen Bodenziele.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

Pilotin Rachel Erika und "Dawg"

Pilotin Rachel Erika und ihr *Beschützer* "Dawg" sind den Garnisonstruppen des Liao-Planeten Kasdach zugeteilt. Bisher hat sie noch kein echtes Gefecht erlebt, aber in Trainingsgefechten beweist sie regelmäßig großes Talent. Vor kurzem gelang ihr sogar ein "Transit"-Abschuß". Ob sie dieses Können auch unter realen Gefechtsbedingungen wird beweisen können, läßt sich jedoch nicht voraussagen.

PEGASUS



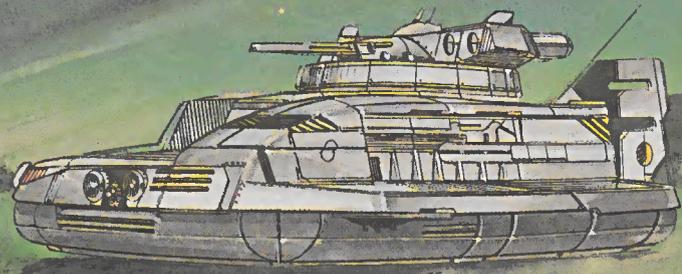
LOSE

HARASSER



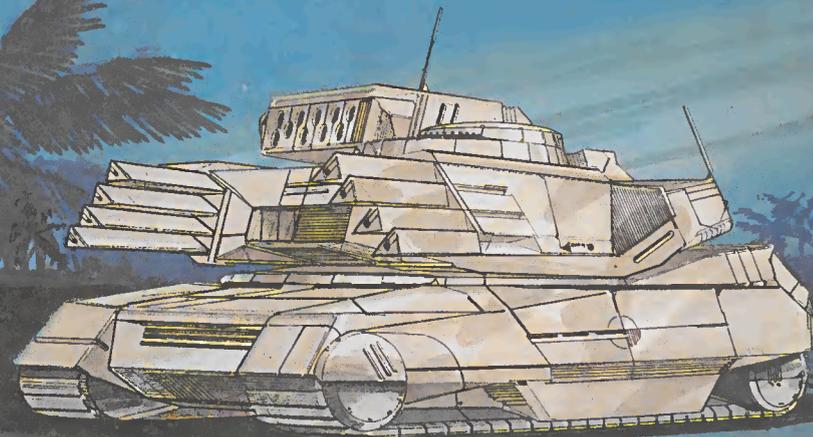
LOSE

J.EDGAR



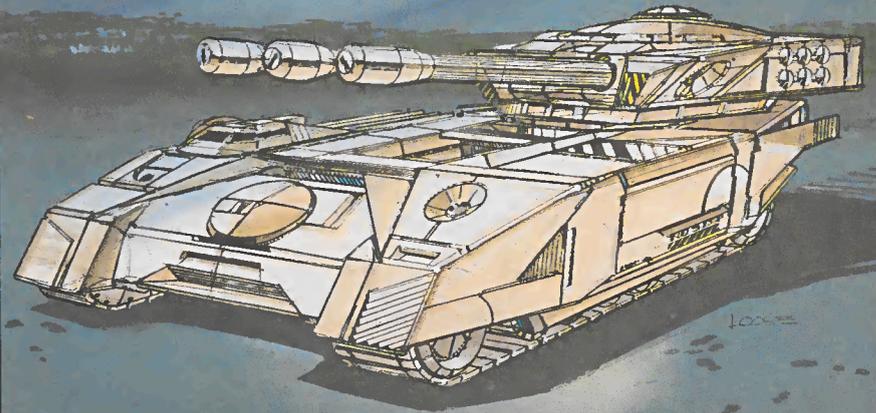
LOSE

ONTOS

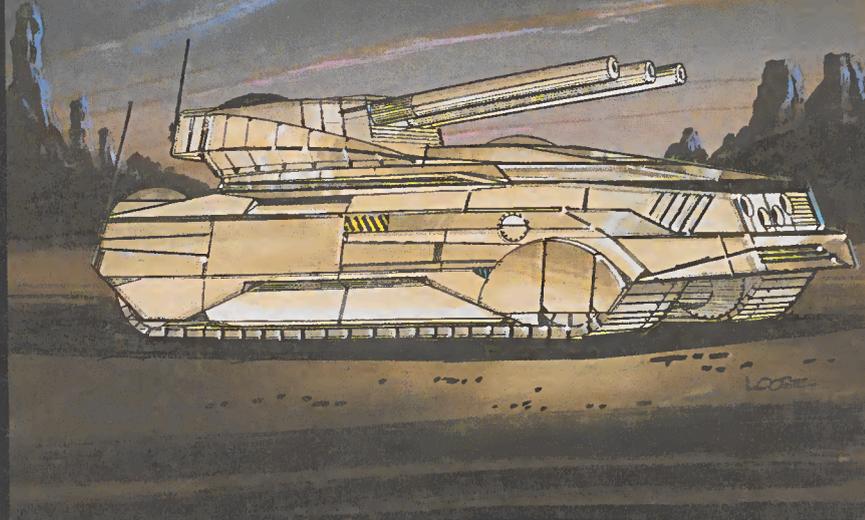


LOSE

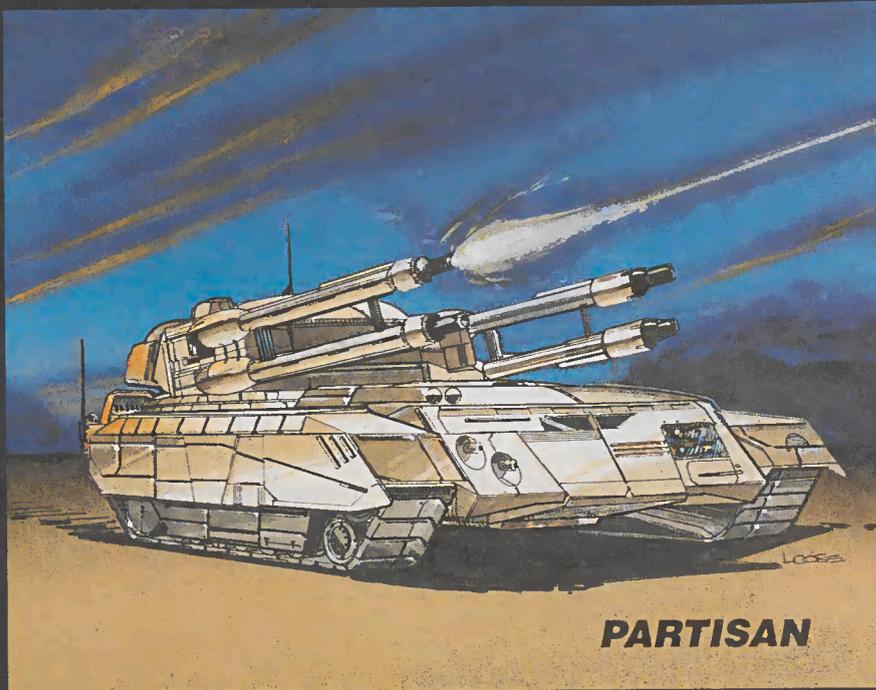
SCHRECK



LANDHECHT

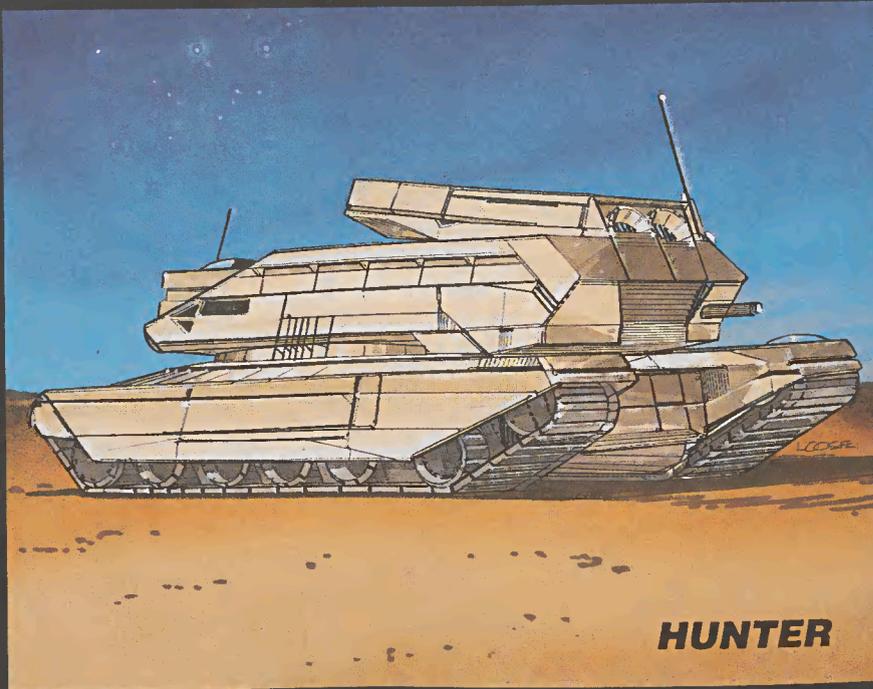


PARTISAN

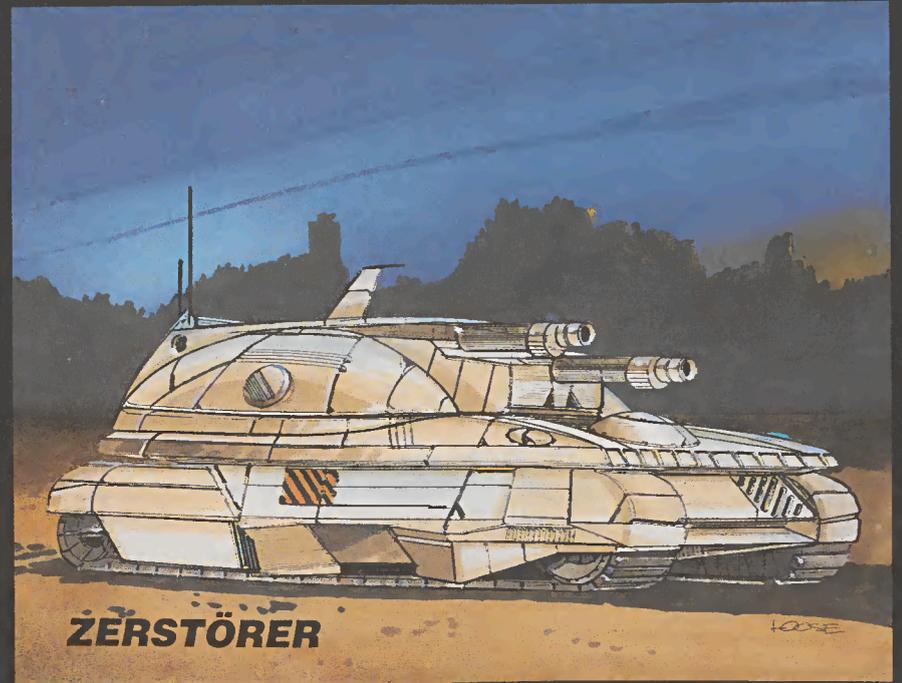


SCORPIO





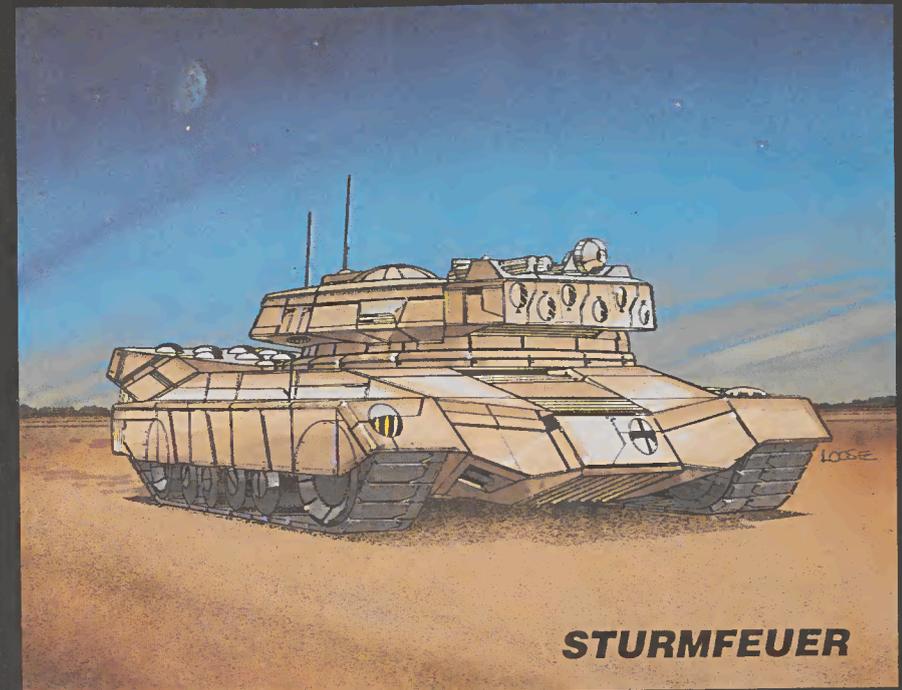
HUNTER



ZERSTÖRER



MANTIKOR



STURMFEUER

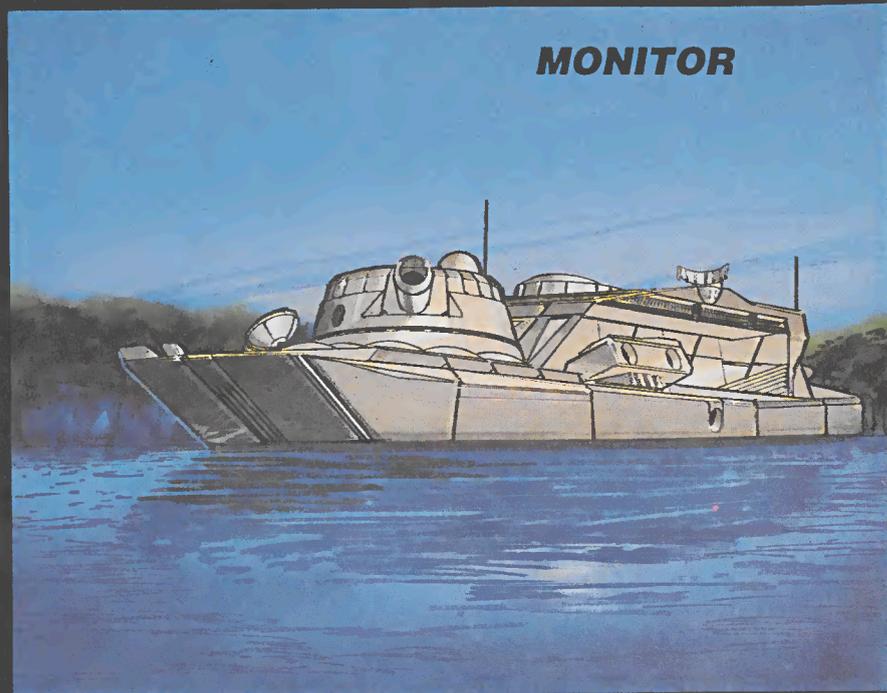
SEA SKIMMER



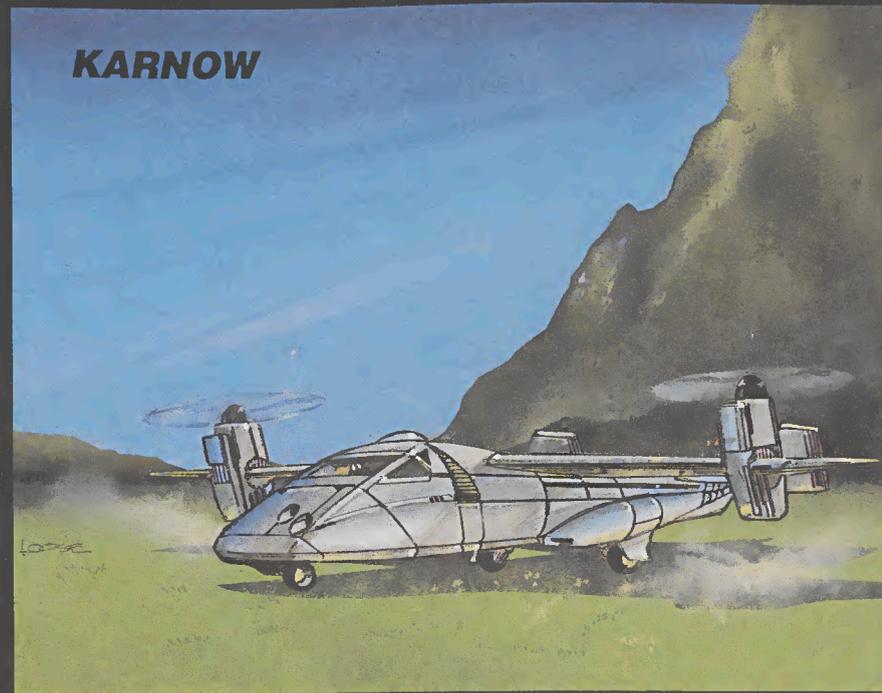
WARRIOR



MONITOR



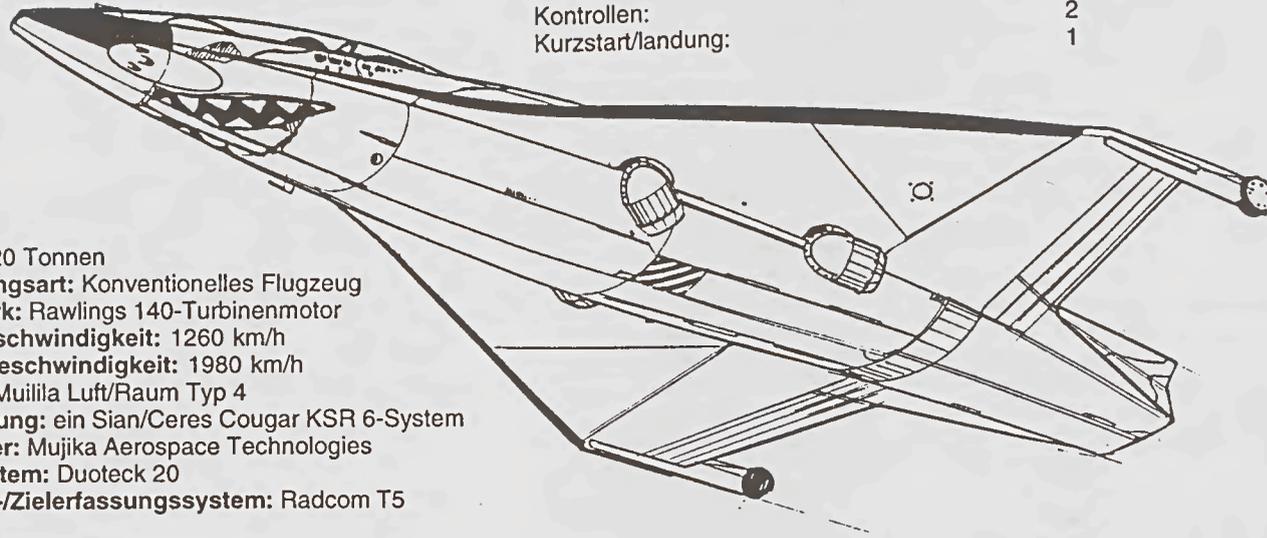
KARNOW



Typ: **Beschützer, Konv. Abfangjäger**
 Bewegungsart: Flugzeug
 Tonnage: 20
 Schub: 7
 Vollgas: 11
 Strukturelle Integrität: 7
 Triebwerk: 10
 Motorwert: 140
 Typ: Turbine
 Treibstoff: 60
 Kontrollen: 2
 Kurzstart/landung: 1

Tonnen

Panzerwert:	16	1
Cockpit:	3	
Bug:	3	
Tragflächen:	2/2	
Heck:	2	
Triebwerk:	2	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
KSR 6er-Lafette	Bug	3
Munition (KSR) 15	Bug	1



Masse: 20 Tonnen
 Bewegungsart: Konventionelles Flugzeug
 Triebwerk: Rawlings 140-Turbinenmotor
 Reisegeschwindigkeit: 1260 km/h
 Höchstgeschwindigkeit: 1980 km/h
 Rumpf: Muilila Luft/Raum Typ 4
 Bewaffnung: ein Sian/Ceres Cougar KSR 6-System
 Hersteller: Mujika Aerospace Technologies
 Funksystem: Duotek 20
 Ortungs-/Zielerfassungssystem: Radcom T5



Übersicht:

Der *Warrior H-7* ist ein bewährter Kampfhubschrauber, der von einer Unterabteilung des Lockheed/CBM-Konzerns gebaut wird. Der *Warrior* wurde erstmals 2950 hergestellt und ist heute in der gesamten Inneren Sphäre ebenso zu finden wie in manchen Gebieten der Peripherie.

Der *Warrior* wurde von Lockheed in Eigeninitiative als billige und einfach zu bauende Alternative zum leichten BattleMech entwickelt und produziert. Als das Lyranische Commonwealth durch den Mangel an Beweglichkeit, den schnellere leichte Mechs haben, zahlreiche Verluste erlitt, bot Lockheed den LCS seinen *Warrior* an. Nach sechs Testjahren, Millionenausgaben für Forschung & Entwicklung und der Umstellung ganzer Produktionsstraßen teilten die LCS dem Unternehmen Lockheed/CBM schließlich mit, daß Haus Steiner keinen Bedarf für ihr "Spielzeug" hatte.

Diese Entscheidung führte zur Schließung der Senkrechtstarter-Abteilung des Konzerns. Ein paar Bestellungen von Söldner-einheiten und Peripheriewelten hielten die Produktion noch eine Weile in Gang, aber 2957 schloß das Lockheed-Senkrechtstarterwerk die Tore. Sie blieben allerdings nicht lange zu.

Die neunte Schlacht um Hesperus im selben Jahr führte zur Vernichtung eines beachtlichen Teils der Haus Steiner-Mechfabriken. Jetzt suchten die LCS geradezu verzweifelt nach Waffen aller Art, einschließlich "Spielzeugen" wie dem *Warrior*. Lockheed/CBM erhielt zum Jahreswechsel 2957/58 eine große Order, und die Produktion des *Warrior* läuft seitdem ohne Unterbrechung.

Möglichkeiten:

Der *Warrior* ist um die SarLon-AutoKanone herum konstruiert. Mit jedem Schuß gibt die SarLon AK/2 einen Feuerstoß von 30 mm-Hypergeschwindigkeitgeschossen ab. Die SarLon ist an ein N&D FreiHand-Zielerfassungssystem gekoppelt. Dieses System benutzt eine HUD-Sichtprojektion und steuert sowohl die Autokanone als auch die Raketenlafette über das Helmvisier des Piloten, so daß dessen Hände für andere Funktionen frei sind. Um auf ein Ziel zu feuern, braucht der *Warrior*-Pilot es nur anzusehen und einen Feuerknopf zu drücken.

Die TharHes KSR 4er-Lafette ist eine Standardkonstruktion. Auch sie wird über das Helmvisier gesteuert und liefert dem Helikopter einen Nahkampfschutz gegen Ziele, die nicht mit der SarLon attackiert werden können.

Die Maschine selbst ist eine Standard-Drehflügelmaschine. Die beiden gegenläufigen Rotoren machen einen zusätzlichen Heckrotor unnötig, da kein Drehmoment ausgeglichen werden muß. Der Heckausleger ist mit einem kanalisierten Heckpropeller ausgestattet, der die Maschine bei einer sehr niedrigen IR-

Signatur auf bis zu 162 km/h beschleunigen kann.

Der *Warrior* kann darüber hinaus bis zu 250 kg Fernsensoren und das dazugehörige Überwachungssystem befördern. Diese Möglichkeit gestattet dem Hubschrauber, ein Gebiet mit Sensoren zu pflastern und sich anschließend hinter einer Erhebung in Deckung zu begeben. Hat der *Warrior* einmal sein Ziel erfaßt, kann er in eine vorteilhafte Angriffsposition gehen, ohne den Kontakt zu verlieren oder sich vorzeitig zu verraten.

Taktisch läßt sich der *Warrior* am besten gegen Ziele einsetzen, die auf lange Distanz angegriffen werden können, ohne ein bestimmtes Gebiet verteidigen zu müssen. Die SarLon erlaubt es dem *Warrior*, sein Ziel aus der Entfernung mit Granaten einzudecken. Versucht der Mech die Distanz zu verringern, kann der *Warrior* sich zurückziehen. Diese Beweglichkeit hat jedoch ihren Preis. Wie alle Senkrechtstarter ist auch der *Warrior* relativ zerbrechlich, und seine Waffensysteme richten trotz der hohen Treffsicherheit keinen schweren Schaden an. Ein *Warrior* kann es sich nicht leisten, in eine Situation zu kommen, in der - möglicherweise sogar über längere Zeit - akkurates Feindfeuer zu erwarten ist. Die Standardtaktik gegen Hubschrauber besteht dementsprechend im sofortigen Vorrücken. Ein Mech, der bereit ist, den damit verbundenen Schaden einzustecken, kann einen *Warrior* immer aus seiner Position vertreiben. Ist der Mech einmal nahe genug heran, um seine Waffen effektiv zum Tragen zu bringen, ist die Lebensdauer des Hubschraubers begrenzt.

Kampfgeschichte:

Viele *Warriors* sind Garnisonseinheiten und Luftlanderegimentern als schnell verfügbare Luftunterstützung zugeteilt. In vielen Fällen sind sie die schwersten Kampfmaschinen eines Planeten.

Dies war auch 3021 im Kombinatssystem Kimball der Fall. Der überwiegende Teil der Bevölkerung lebte auf Kimball II, und dort befand sich die größte Konzentration von Industrie und Militär. Kimball VI hatte eine Bevölkerung von 100.000 Einwohnern, eine kleine Miliz, eine Söldner-Helikoptereinheit und keine Mechs. Aus genau diesem Grund erhielten Wilsons Husaren vom Banditenkönig Redjack Ryan den Befehl, den Planeten zu überfallen. Der einzige Grund für die Besiedlung von Kimball VI waren die reichen Bauxitvorkommen dieser Welt gewesen. Ryan benötigte Bergbaumaschinen, und Kimball VI schien leichte Beute.

Die Husaren wurden über Kimball VI abgeworfen und machten sich auf den Weg zu den 30 Kilometer nördlich der Abwurfzone in den Bergen gelegenen Minen. Im Vorgebirge wurde die Kundschafterlanze von zwölf *Warrior H-7*-Kampfhubschraubern attackiert. Die leichten Mechs der Husaren riefen um Hilfe, da sie die *Warriors* nicht ausreichend unter Beschuß nehmen

konnten, auch wenn die Situation noch nicht kritisch war. Wilson brachte den Rest der Kompanie nach vorne und versuchte, das Gefecht mit den Helikoptern aufzunehmen.

Die *Warrior* schwärmten wie die Fliegen um ihre Gegner und ließen Wilsons Mechs nicht an sich heran. Bei jedem Vorstoß der Husaren verteilten sich die *Warrior* in alle Himmelsrichtungen, um sich kurz danach an anderer Stelle neu zu formieren. Wilson hätte gut daran getan, sie zu ignorieren und geradewegs weiter auf die Minen zuzusteuern, aber stattdessen jagte er weiter den Hubschraubern hinterher. Die Jagd endete in einer Sackgasse. Die *Warrior* stürzten sich in einen nur von einer Seite zugänglichen Canyon, und die Husaren stürmten ihnen nach. Wilson glaubte seinen Gegner endlich in der Falle, als plötzlich neben ihm ein *Greif* unter einem Hagel von KSR auseinanderflog. Auf beiden Seiten des Canyons war die mit KSR- und Infernowern bewaffnete planetare Miliz aufgetaucht.

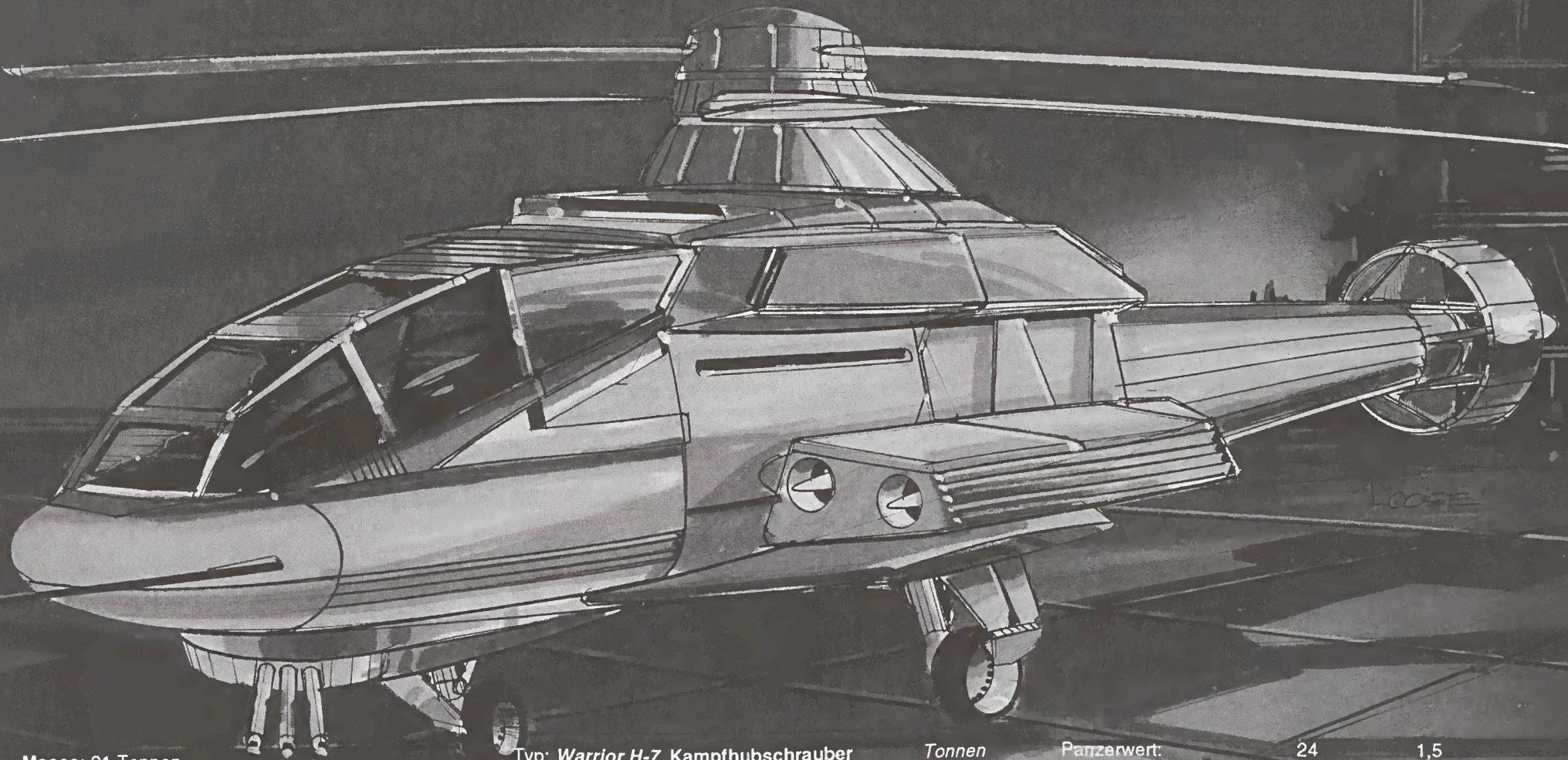
Wilson trat einen hastigen Rückzug an und ließ drei beschädigte BattleMechs zurück. Die *Warriors* bedrängten die völlig entgeisterten Husaren, bis sie in ihre Landungsschiffe geklettert und zurück nach Butte Hold gestartet waren, um Redjack Ryan ihr Versagen zu erklären.

Varianten:

Wie die meisten erfolgreichen Gefechtsfahrzeuge hat auch der *Warrior* mehrere Varianten. Beim *Warrior H-7A* wird das Raketenystem durch ein MG und eine halbe Tonne Munition ersetzt, was ausreichend Platz freimacht, um die AK/2 durch eine SarLon MaxiKanone 5 (AK/5) zu ersetzen. Im *Warrior H-7C* tritt eine Valiant Arbalest LSR 10er-Lafette mit 24 Raketenpacks an die Stelle der Autokanone. Beide Varianten vergrößern die Schlagkraft der Waffensysteme, zwingen den *Warrior* allerdings gleichzeitig erheblich näher an das Ziel heran.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:**Nancy Laws**

Nancy Laws ist die Kommandeurin von Laws' Geschwader, der Söldner-Helikopterkompanie, die auf Kimball VI Wilsons Husaren besiegte. Sie war von dem ohne eigene Verluste errungenen Sieg über die Mechtruppen nicht minder überrascht als irgendwer sonst, benimmt sich aber, als habe es sich um eine selbstverständliche Folge ihrer Führungsqualitäten und taktischen Brillanz gehandelt. Nach dem Sieg über Wilsons Husaren wurde Laws Geschwader nach Liezen versetzt, von wo aus der Kompanie nach Takashi Kuritas "Tod allen Söldnern"-Befehl die Flucht in die Liga Freier Welten gelang. Seither bewachen sie Goth Khakar, wo sie in den letzten Jahren zwar einige Ziegen, Bäume und Felsbrocken, aber kaum einen echten Gegner abgeschossen haben. Die Truppe ist gelangweilt, lustlos und nachlässig geworden und verfügt zur Zeit nur noch über vier betriebsbereite Maschinen.



Masse: 21 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Triebwerk: Typ 70 Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h
Panzerung: Longanecker PlastStahl
Bewaffnung:
 ein TharHes 4er-Pack-KSR-System
 eine SarLon AutoKanone
Hersteller: Lockheed/CBM Corporation
Funksystem: Xilex-2000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: N&D FreiHand

Typ: <i>Warrior H-7, Kampfhubschrauber</i>	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Senkrechtstarter	
Tonnage: 21	<u>21</u>
Reisegeschwindigkeit: 10	
Höchstgeschwindigkeit: 15	
Motor:	4
Motorwert: 70	
Typ: Verbrennungsmotor	
Kontrollen:	1,05
Rotor:	2,1
Interne Struktur:	2,1

Panzerwert:	24	1,5
Front:	6	
Lk./Rt. Seite:	5/5	
Heck:	6	
Rofor:	2	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
AK/2	Front	6
Munition (AK) 45	Rumpf	1
KSR 4er-Lafette	Front	2
Munition (KSR) 25	Rumpf	1
Fernsensoren	Rumpf	0,25

Übersicht:

Der *Turmfalke* ist ein neuartiger Transporthubschrauber der Blackwell Corporation, dessen genaues Leistungsprofil derzeit nicht verfügbar ist. Er wird hauptsächlich für Transportaufgaben eingesetzt, aber seine Zwillings-MGs und hohe Geschwindigkeit machen ihn auch für feindliche Infanterie und leicht gepanzerte Fahrzeuge zu einer ernstzunehmenden Bedrohung.

Bisher wird der *Turmfalke* unbestätigten Gerüchten zufolge nur vom Siebten Kommando der Söldnereinheit Wolfs Dragoner verwendet.

Möglichkeiten:

Die Panzerung des *Turmfalke* ist für einen Transporthubschrauber nicht unbeträchtlich und spiegelt die Möglichkeit eines Einsatzes in den Außenbereichen eines Gefechtsfeldes wider. Die Transportkapazität von dreieinhalb Tonnen ist ausreichend für Munitionstransporte oder auch kleinere Infanterieeinheiten mitsamt unterstützenden Waffen. Die beiden Blackwell-Maschinengewehre sind großkalibrige Modelle mit relativ niedriger Feuergeschwindigkeit, die aber durch die erhöhte Durchschlagkraft der Projektile ausgeglichen wird.

Der größte Schwachpunkt des *Turmfalke* ist wie bei allen Drehflügelmaschinen der kaum gepanzerte Rotor. Daher ist auch diese Maschine gezwungen, gegen besser bewaffnete Gegner das Weite zu suchen, auch wenn die restliche Panzerung der Maschine dem Beschuß durchaus standhalten könnte.

Kampfgeschichte:

Der *Turmfalke* wird bisher ausschließlich vom Siebten Kommando der Söldnereinheit Wolfs Dragoner benutzt. Kampfberichte liegen der Redaktion bisher nicht vor.

Das Siebte Kommando ist eine in der Inneren Sphäre einzigartige Einheit; ein aus mehreren Teams bestehendes Bataillon. Es handelt sich möglicherweise um die Nachfolger einer Sternenbund-Spezialeinheit, betraut mit Infiltration, verdeckten Ermittlungen und Sabotage. Das Siebte Kommando wird nicht als offizieller Bestandteil der Dragoner geführt, und alle Mitglieder behaupten, anderen Einheiten anzugehören. Grundsätzlich sind Informationen über das Siebte Kommando (auch dieser Artikel) daher als Spekulation und Folgerung aus nicht endgültig abgesicherten Quellen zu betrachten.

Auch die Information, daß das Siebte Kommando den *Turm-*

falke einsetzt, stammt aus unsicheren Quellen. Da jedoch ansonsten keine Informationen über den *Turmfalke* vorliegen, haben sich die Redakteure entschlossen, sie mit entsprechenden Hinweisen zu verwenden.

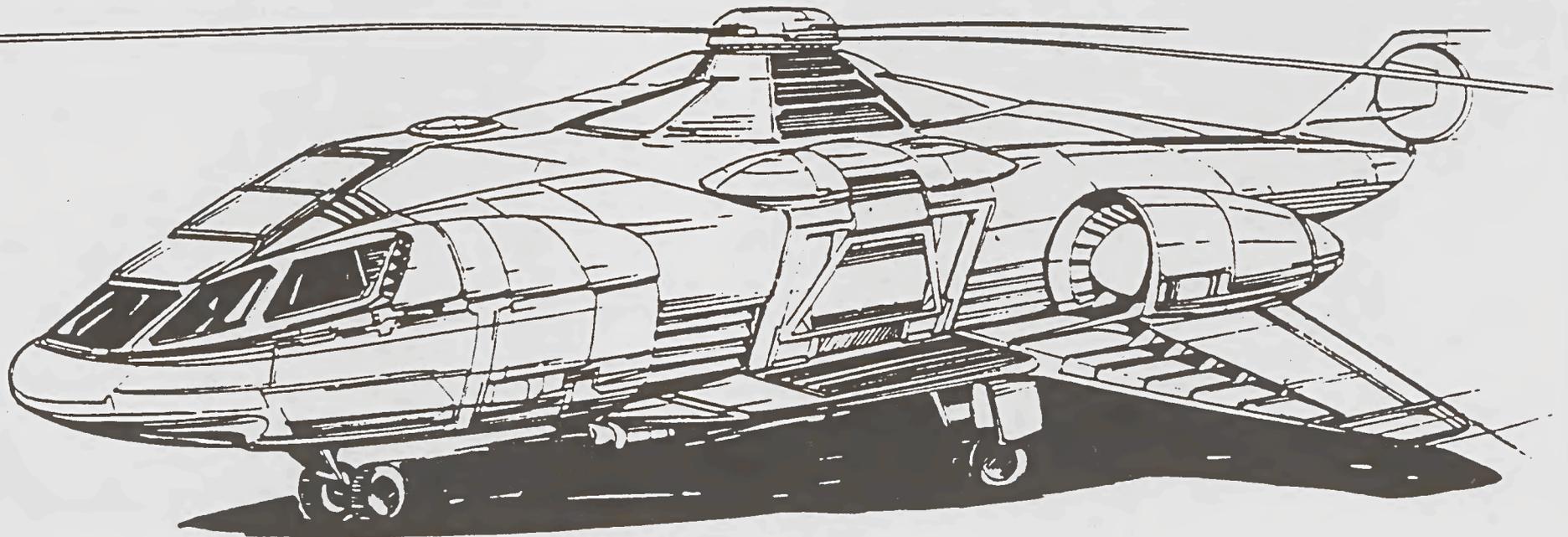
Varianten:

Es sind keine Varianten des *Turmfalke* bekannt.

Masse: 25 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Motor: Exzelsior 160, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 130 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 195 km/h
Panzerung: ProTech 4
Bewaffnung:
 zwei Blackwell B75-Maschinengewehre
Hersteller: Blackwell Corporation
Funksystem: Dalban StarLink Classic
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret E2b

Typ: <i>Turmfalke</i> , Transporthubschrauber	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Senkrechtstarter	
Tonnage: 25	<u>25</u>
Reisegeschwindigkeit: 12	
Höchstgeschwindigkeit: 18	
Motor:	12
Motorwert: 160	
Typ: Verbrennungsmotor	
Kontrollen:	1,5
Rotor:	2,5
Interne Struktur:	2,5

Panzerwert: 32	1,5
Front: 8	
Lk./Rt. Seite: 5/5	
Heck: 4	
Rotor: 2	
Bewaffnung und Munition:	
Art	Zone
MG	Front 0,5
MG	Front 0,5
Munition (MG) 100	Rumpf 0,5
Fracht	Rumpf 3,5



Übersicht:

Der *Karnow* ist ein schwerer Lastenhubschrauber. Es ist nicht mehr bekannt, wann er in Dienst gestellt wurde, aber die meisten Experten halten ihn für ein mehrere Jahrhunderte altes terranisches Modell. Nicht minder rätselhaft ist die Tatsache, daß der *Karnow* derzeit von der New Earth Handelsgesellschaft vertrieben wird. Die NEHG hat keine bekannten Produktionsanlagen für Senkrechtstarter. Es gibt auch keine andere Firma, die zugibt, den *Karnow* als Subunternehmer für NEHG herzustellen. Trotzdem bietet New Earth seit über hundert Jahren neue *Karnows* an. Die Vertreter schreiben die Bestellung, und die Maschinen treffen mit dem nächsten NEHG-Landungsschiff ein.

Woher er auch immer stammen mag, der *Karnow* hat sich als zuverlässige und robuste Maschine bewährt. Sämtliche Armeen der Nachfolgerstaaten und zahlreiche Söldnereinheiten setzen zumindest ein paar *Karnows* für Nachschub- und Versorgungsmissionen ein. Viele privatwirtschaftliche Unternehmen verwenden den *Karnow* als Frachtmaschine und fliegenden Lastenheber.

Möglichkeiten:

Der *Karnow*-Lastenhubschrauber ist um den für höchste Zuverlässigkeit und Robustheit bekannten DAV 190-Flugzeugmotor konstruiert. Der DAV-Motor ist zentral oberhalb des Rumpfes montiert und mit mehreren Antriebsschäften entlang der festen Tragflächen mit den Rotorkapseln verbunden. Die Kapseln können um 90° gedreht werden, so daß die Maschine senkrecht, waagrecht oder in beliebigem Winkel zwischen diesen Stellungen aufsteigen kann. Durch die Schwenkrotoren erreicht der *Karnow* eine Fluggeschwindigkeit von fast 184 km/h. Dadurch ist er einer der schnellsten schweren Transporthubschrauber.

Diese Geschwindigkeit hat jedoch ihren Preis. Die Rotoren sind so groß, daß sie beim Landen in senkrechte Position gedreht werden müssen, um nicht den Boden zu berühren. Unerfahrene Piloten neigen dazu, diese Regel zu vergessen, was schon viele Maschinen dieses Typs zerstörte.

Der *Karnow* besitzt ein variables Landegestell. Ist es auf maximale Höhe ausgefahren, kann der Hubschrauber eine 3,3 m hohe Ladung unter sich aufnehmen. Ist das Landegestell voll eingefahren, ist es möglich, die innere Laderaumrampe zu öffnen und Fracht darüber ein- und auszuladen.

Die StarSlab-Panzerung bietet dem *Karnow* eine akzeptable Überlebenschance gegen einen leichtbewaffneten Angreifer. Die Rotoren sind allerdings sehr empfindlich und bieten ein leichtes Ziel. Auf den Schlachtfeldern der Inneren Sphäre sieht man häufig abgestürzte *Karnows* mit intaktem Rumpf, aber völlig zerschossenen Rotoren.

Kampfgeschichte:

Wie die meisten Nachschubfahrzeuge ist auch der *Karnow* nicht für den Kampf konstruiert. Bei voller Ladung ist er sehr langsam, er besitzt keine Bewaffnung, und seine Rotoren sind sehr leicht zu beschädigen. Für eine Gefechtseinheit ist der *Karnow* eine große Zielscheibe. Trotzdem gibt es Nachschubeinheiten, die sich mit seiner Hilfe einen Namen gemacht haben.

Hsiens Hitzköpfe hatten in ihrer Nachschubsektion vier *Karnows*, als die Einheit 3012 auf dem Planeten Loongana im Marik-Raum landete. Die Hitzköpfe waren im Auftrag Haus Steiners unterwegs, um Rohstoffe zu stehlen und erwarteten leichte Beute, aber die Marik-Garnison hatte sie erwartet. Anstatt eines Durchmarschs erlebten die Hitzköpfe ein wildes Gemetzel - jeder gegen jeden. Es kam der Punkt, als Oberst Hsien sich entschloß, die in der Umlaufbahn verbliebenen Reserven einzusetzen. Eine Kompanie leichter Mechs sollte über einem freien Feld im Rücken des Gegners abgeworfen werden. Die Marik-Verteidiger waren jedoch auch darauf vorbereitet und hatten alle potentiellen Abwurfzonen vermint. Als die Mechkompanie landete, wurden sämtliche Maschinen durch die Minen ausgeschaltet. Hsien war gezwungen abzuziehen, konnte seine Reservekompanie aber nicht einfach aufgeben. Er befahl den *Karnows*, die kampfunfähigen Maschinen zu bergen.

Die Marik-Verteidiger befanden sich noch im Gefecht mit den übrigen Hitzköpfen, stellten aber eine Infanteriekompanie ab,

um das Bergungsgut und die eventuellen gefangenen Mech-Krieger zu sichern. Die Fußtruppen konnten das Minenfeld nicht betreten, da einige der Mechs noch über funktionsfähige Geschütze verfügten, und die Mechs konnten das Feld nicht verlassen. Es kam zu einer Pattsituation, während der die Marik-Fußtruppen in den Wäldern auf das Eintreffen schwererer Ausrüstung warteten.

Als die *Karnows* über den Wipfeln auftauchten und oberhalb der Kampfkolosse in Position gingen, herrschte zunächst völlige Überraschung. Der Marik-Kommandeur konnte seine Truppen nicht zum Widerstand organisieren, bis die ersten vier geborgenen Mechs hinter den Bergen verschwunden waren. Bei ihrem nächsten Flug waren die *Karnows* allerdings weniger vom Glück gesegnet. Sämtliche Maschinen wurden von Gewehrfeuer getroffen. Ein *Karnow* stürzte ab und löste eine weitere Mine aus. Die drei anderen Hubschrauber konnten ihre Fracht sicher abtransportieren. Noch zweimal flogen die *Karnows* an diesem Abend über das Feld. Der Pilot brachte dann den Hubschrauber über einem Mech in Position, die Frachtschlinge wurde zu dem verzweifelten MechKrieger hinabgelassen, und der Mech wurde geborgen. Die Hitzköpfe verloren dabei einen weiteren *Karnow*, konnten aber alle Mechs und Krieger in Sicherheit bringen.

Die letzten beiden *Karnows* kehrten ein letztesmal zu dem Minenfeld zurück, um ihre abgestürzten Kameraden zu holen. Diesmal hatten die Fußtruppen Hilfe. Als die Hubschrauber über den Bäumen heranflogen, explodierte erst einer, dann der zweite. Ein Marik-Kampfschütze hatte sie abgeschossen.

Hsiens Hitzköpfe flogen am selben Abend ab - ohne die acht Mann der *Karnow*-Besatzungen. Ihre Witwen erhielten vom Regiment eine MechKriegerpension, und den Besatzungsmitgliedern wurde posthum der Orden der Tamartiger verliehen.

Varianten:

NEHG liefert keine Varianten des *Karnow*. Tatsächlich hat sich die Konstruktion des *Karnow* in keinem Detail verändert, seit NEHG vor über 105 Jahren begann, diese Maschine zu liefern. In den meisten Fällen entstehen Varianten des *Karnow* vor Ort durch Einbau einer kleineren Waffe. Häufig wird der interne Laderaum zum Einbau von MGs oder Raketenlafetten genutzt.

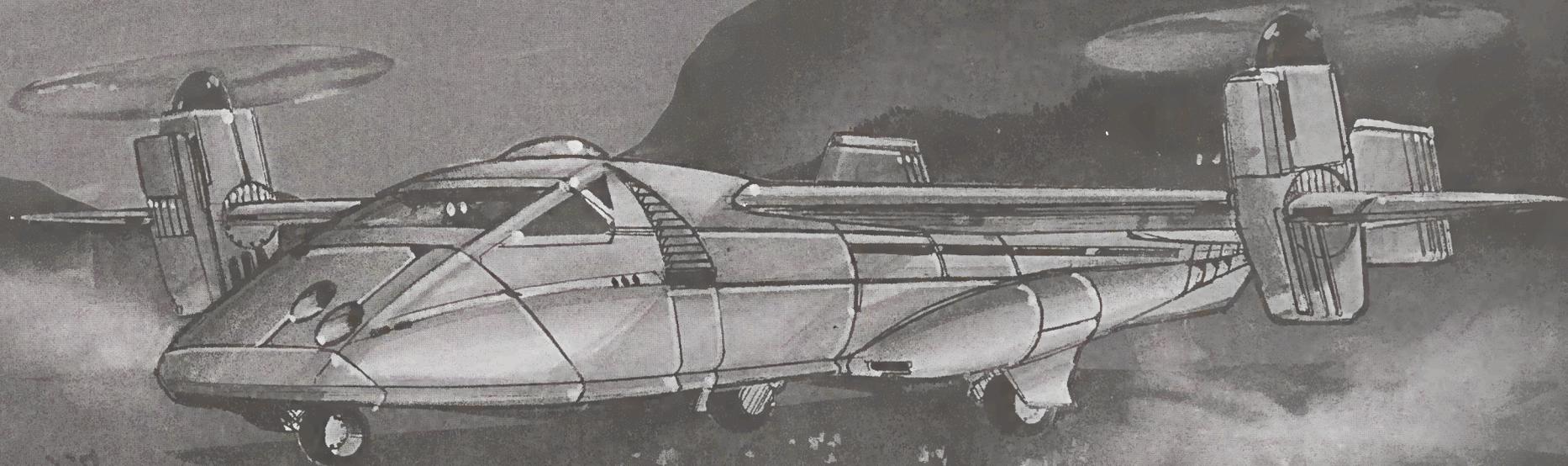
Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:**Manfred von Kalowski**

Von Kalowski ist ein Marik-Pilot, dessen rotlackierter *Karnow* einer Garnisonseinheit auf Irian zugeteilt ist. Manfred gilt als Spinner, nicht nur wegen der Bemalung seines Hubschraubers, sondern auch weil er beim Fliegen einen Lederhelm und einen langen weißen Schal trägt. Seine exzentrische Art sorgt dafür, daß kein Copilot länger mit ihm fliegt als unbedingt nötig.

Masse: 30 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Triebwerk: DAV 190-Gasturbinenmotor
Reisegeschwindigkeit: 119 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h
Panzerung: 1,5/StarSlab
Bewaffnung: keine
Hersteller: New Earth Handelsgesellschaft
Funksystem: Johnston Q-Rotor
Ortungs-/Zielerfassungssystem: keines

Typ: Karnow, Transporthubschrauber		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Senkrechtstarter		
Tonnage: 30		<u>30</u>
Schub: 11		
Vollgas: 17		
Triebwerk:	15	
Motorwert: 190		
Typ: Verbrennungsmotor		
Treibstoff: 60	2	
Kontrollen:	1,5	
Rotoren:	3	
Interne Struktur:	3	

Panzerwert:	24	1,5
Front:	6	
Lk./Rt. Seite:	5/5	
Heck:	6	
Rotor:	2	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
Laderaum	Rumpf	6



Übersicht:

Der ebenfalls von der Blackwell Corporation hergestellte Transporthubschrauber *Wanderfalke* ist ein ausgesprochenere Kampfhubschrauber, der wie alle Gefechtsfahrzeuge dieser Firma zunächst vor allem von Wolfs Dragonern eingesetzt wurde. Inzwischen taucht er jedoch auch immer häufiger in den Arsenalen der Nachfolgerhäuser Kurita, Liao und Marik auf.

Der *Wanderfalke* ist ein schneller und beweglicher Senkrechtstarter, der durch seinen DAV 220-Fusionsreaktor jedoch nicht gerade billig ist.

Möglichkeiten:

Die Larkin-KSR 4er-Lafetten des *Wanderfalke* stellen dessen Hauptbewaffnung dar. Es handelt sich um ein neueres Lafettenmodell, das durch besondere Treffsicherheit und einfache Wartung auffällt. Die beiden frontal montierten, großkalibrigen Blackwell-Maschinengewehre des *Wanderfalke* stellen die ideale Ergänzung zu dieser Bewaffnung dar und machen den Hubschrauber zu einer schlagkräftigen Waffe gegen Infanterie und leichte Bodenfahrzeuge.

Die beiden gegenläufigen Hubrotoren des *Wanderfalke* eliminieren das Drehmoment des Hubsystems und gestatten so den Verzicht auf einen Heckrotor, was der Maschine ihr unverwechselbares Aussehen verleiht. In Verbindung mit den Tragflächenmotoren ist dadurch eine Horizontalgeschwindigkeit von beinahe 200 km/h möglich. Diese Geschwindigkeit macht den *Wanderfalke* zu einem nur schwer zu erfassenden Ziel, was seine Überlebenschancen in einem Gefecht nicht unbeträchtlich erhöht. Die Rotoren sind jedoch, ebenso wie das Heck der Maschine, praktisch ungepanzert, was vom Piloten in Gefechtsituationen ein geschicktes Manövrieren verlangt, um zu verhin-

dern, daß sogar Fußtruppen den Helikopter abschießen können.

Kampfgeschichte:

Die bekannteste Aktion einer *Wanderfalken*-Einheit ist wohl der Volksaufstand von Goth Khakar. Durch das unüberlegte und einseitig auf die Interessen einer kleinen Herrschaftsclique zugeschnittene Verhalten der Regierung kam es Mitte 3030 zu einer Rebellion, gegen die von der planetaren Regierung ein Geschwader kurz zuvor gekaufter *Wanderfalken* eingesetzt wurde.

Die Hubschrauberbesatzungen erfüllten ihre Aufgabe mit Präzision und militärischem Gleichmut, bis sie den Befehl erhielten, auf eine vor dem Regierungspalast zusammengelaufene Menge das Feuer zu eröffnen. Das ging den Männern und Frauen der Einheit, die zum Teil Freunde und Verwandte unter sich in der Menge bemerkten, zu weit. Sie verweigerten den Befehl, und als die Regierung ihnen mit dem Kriegsgericht drohte, schlugen sie sich auf die Seite der Aufständischen, drehten um und bombardierten das Regierungsgebäude mit ihren Kurzstreckenraketen.

Die Raketeneinschläge brachten schon nach kurzer Zeit die Mauern des Palastes zum Einsturz, und die überlebenden Regierungsmitglieder ergriffen mit den loyalen Teilen des Militärs, in der Hauptsache ihre Leibgarde, die Flucht. Verfolgt von den *Wanderfalken* und einer wütenden Menschenmenge kamen sie jedoch nicht allzu weit. Die letzten Mitglieder der Herrscherclique wurden unmittelbar vor Erreichen des Raumhafens von den *Wanderfalken* gestellt, die bei diesem Unternehmen drei Maschinen durch das Feuer loyaler Militäreinheiten verloren.

Varianten:

Es sind keine Varianten dieses Senkrechtstarters bekannt.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

General Drahomir Karobegenian

Karobegenian war Kommandeur der *Wanderfalken*-Einheit, die den Aufständischen auf Goth Khakar zum Sieg verhalf. Nach dem Sieg der Rebellion wurde er von der neuen Regierung zum General und Oberbefehlshaber der planetaren Streitkräfte befördert.

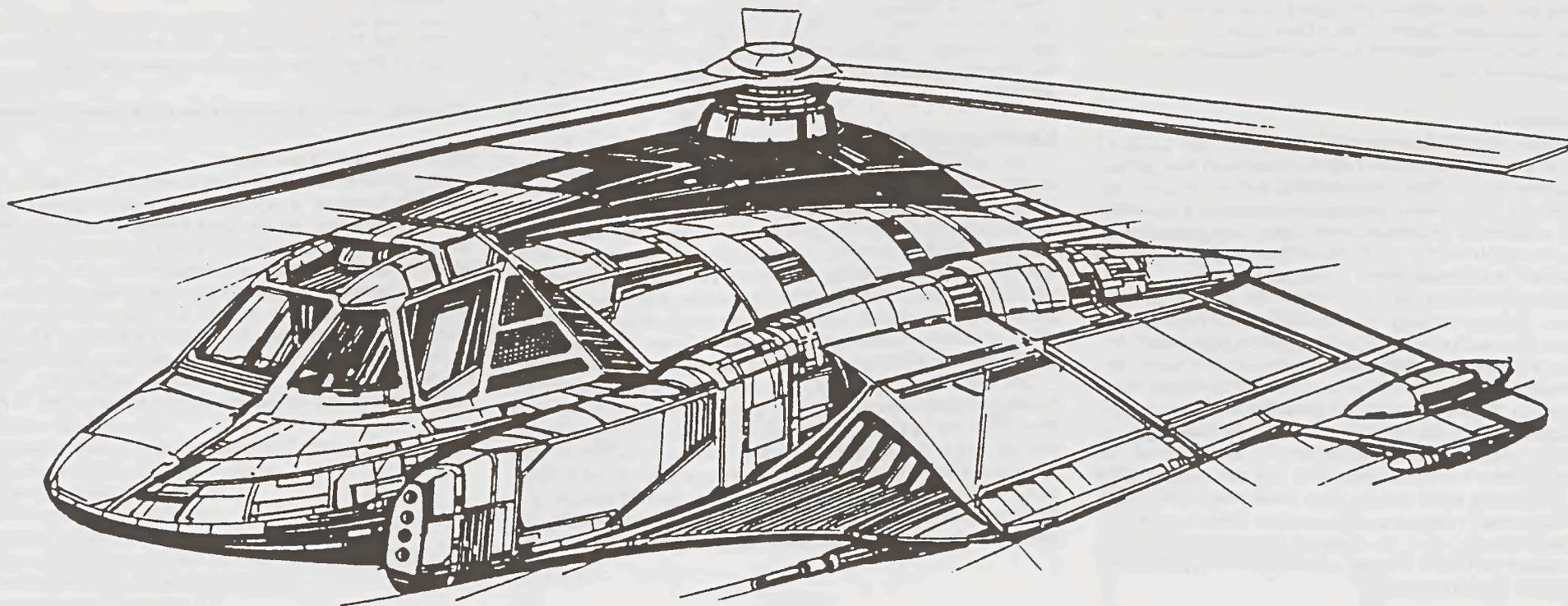
Hauptmann Samuel Hibbard

Hibbard ist der Sohn zweier MechKrieger der Söldnereinheit Wolfs Dragoner und für seine Position als Kommandeur eines *Wanderfalken*-Schwarms im Hilfsbataillon der Dragoner noch recht jung. Er ist intelligent und überaus höflich, auch zu den einfachen Soldaten der Einheit. Trotzdem ist er ein strenger Kommandeur, und seine Kampfhubschrauber sind häufig ein willkommener Anblick für schwerbedrängte Dragonereinheiten.

Masse: 30 Tonnen
Bewegungsart: Senkrechtstarter
Motor: DAV 220, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 130 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 195 km/h
Panzerung: ProTech Medium
Bewaffnung:
 zwei Larkin-KSR 4er-Lafetten
 zwei Blackwell B75-Maschinengewehre
Hersteller: Blackwell Corporation
Funksystem: Dalban StarLink IIa
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret E2b

Typ: <i>Wanderfalk</i> , Kampfhubschrauber	<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Senkrechtstarter	
Tonnage: 30	<u>30</u>
Reisegeschwindigkeit: 12	
Höchstgeschwindigkeit: 18	
Motor: 3	
Motorwert: 220	
Typ: Fusionsreaktor	
Abschirmung: 5	
Kontrollen: 1,5	
Rotor: 3	
Interne Struktur: 3	

Panzerwert: 8	0,5
Front: 2	
Lk./Rt. Seite: 2/2	
Heck: 1	
Rotor: 1	
Bewaffnung und Munition:	
<u>Art</u>	<u>Zone</u>
MG	Front 0,5
MG	Front 0,5
Munition (MG) 200	Rumpf 1
KSR 4er-Lafette	Lk. Seite 2
KSR 4er-Lafette	Rt. Seite 2
Munition (KSR) 25	Rumpf 1



KAMPFFLUGZEUG MECHKILLER

Übersicht:

Der *MechKiller* ist die Antwort des Draconis-Kombinats auf schwindende Luft/Raumjägerkapazitäten. Die im Jahre 3023 entwickelte konventionelle Jagdmaschine soll Luft/Raumjäger bei der Unterstützung planetarer Garnisonen ersetzen und so für Aufgaben in aktiveren Einheiten freistellen.

Trotz guter Offensivfähigkeiten hat sich der *MechKiller* für das Kurita-Militär jedoch als Enttäuschung erwiesen. Geringe Bombenkapazität, beschränkte Munitionsvorräte und unzureichende Treibstoffmengen zwingen den Jäger, das Gefechtsfeld relativ früh wieder zu verlassen. Hinzu kommt, daß er durch die Unfähigkeit, Kurz- oder Senkrechtstarts/-landungen auszuführen auf ausgebaute Flugfelder angewiesen ist, die im Falle einer planetaren Invasion erfahrungsgemäß zu den ersten Zielen gehören.

Haus Kurita hat den Bau des *MechKiller* inzwischen wieder eingestellt, und Wakazashis Fertigungsstraßen wurden auf Luft/Raumjäger des Typs *Shilone* umgestellt. Es sind jedoch noch genügend Maschinen dieses Typs im Dienst, so daß bei Einsätzen auf draconischen Planeten durchaus mit einer Begegnung gerechnet werden kann.

Möglichkeiten:

Der Shinobi 250-Turbinenantrieb ist eine in der Leistung geminderte Version der 260er-Turbine desselben Herstellers. Dies gestattet eine 75%ige Kompatibilität beider Motoren, ein Faktor, der die Arbeit eines Beschaffungsoffiziers theoretisch erheblich erleichtert. Praktisch bringt diese Kompatibilität jedoch kaum einen Vorteil für das Kurita-Militär, da die Shinobi 260 ausschließlich in Zivilmaschinen Verwendung findet.

Entwicklungsprobleme bei der Shinobi 250 führten zu einer verspäteten Indienststellung des *MechKiller*. Der Prototyp des Jägers benutzte nach einem längst vergessen geglaubten Verfahren hergestellte Turbinenblätter. Diese Technik sollte den Blättern nach Aussagen der Projektverantwortlichen eine Funktionsdauer von 10.000 Flugstunden garantieren. Diese Aussage traf auch auf 99,9% der Fertigung zu, 0,1% der Blätter gingen jedoch nach zehn Flugstunden zu Bruch. Da eine Turbine 100 dieser Rotorblätter brauchte, bedeutete das den Ausfall jedes zehnten Triebwerks nach bereits zehn Betriebsstunden. Nach dem Verlust eines Prototyps und tausenden Mannstunden Arbeit bei dem Versuch, die 0,1% defekten Rotorblätter zu identifizieren, wiesen die VSDK Shinobi schließlich an, zu bewährten Gußmethoden zurückzukehren.

Der *MechKiller* ist um die Zeus 75-Autokanone konstruiert. Die Zeus 75 gibt Feuerstöße von vier hyperschnellen, panzerbrechenden Urangranaten ab. Schon ein einziger Treffer kann für die meisten Mechs der Gewichtsklasse bis zu 70 Tonnen das Ende bedeuten. Unglücklicherweise sind Geschütz sowie Munition sehr schwer. Dieser Faktor hat unterdurchschnittliche Werte in anderen Aspekten der Maschine zur Folge. Treibstoffkapazität und Munitionsvorräte sind sehr begrenzt, und das enorme Gewicht der Zeus macht auch Kurz- oder Senkrechtstarts und -landungen unmöglich.

Da der *MechKiller* speziell zur Unterstützung von Bodentruppen entwickelt wurde, legten die Konstrukteure Wert auf gute Sturzkampfbomberfähigkeiten. Der *MechKiller* besitzt einen RCA Instruct Mk. II-Zielcomputer, der eine Sichtanzeige auf das Kanzeldach des Jägers projiziert. Wenn eine Bombe scharf ist, erscheint in der Projektion eine rechteckige Visierhilfe, die den Aufschlagpunkt der Bombe anzeigt. Der Pilot braucht diese Visierhilfe nur über das Ziel zu bringen und die Bombe auszuklinken, ohne sich weiter um Angriffswinkel, Driftfaktor oder Flughöhe zu kümmern. Das übernimmt der Zielcomputer. Die Effektivität dieses Systems ist allerdings bis heute nicht endgültig erprobt.

Kampfgeschichte:

Im Jahre 3024 wurden drei Steiner-Mechregimenter über dem zu dieser Zeit noch draconischen Planeten Shionoha abgeworfen. In den ersten Stunden der Invasion war es von entscheidender Bedeutung für die Kurita-Verteidiger, eine Kompanie von Winfields Brigade zu stoppen, bevor sie eine strategisch wichtige Brücke erobern konnte. Bei einem Verlust der Brücke wäre ein Bataillon des Dieron-Regiments von den draconischen Linien abgeschnitten worden und hätte sich ohne Unterstützung der 30. Lyranischen Garde entgegenstellen müssen. Zwei *MechKiller*-Fluglanzen erhielten den Auftrag, die Brücke zu verteidigen.

Die *MechKiller* stürzten sich aus dem Himmel und legten einen Bombenteppich über eine Steiner-Scoutlanze. Zwei der leichten Mechs gingen zu Boden. Bei ihrem zweiten Angriffsflug eröffneten die Jäger das Feuer aus ihren Zeus-Kanonen, und zwei weitere BattleMechs fielen aus. Ein Glückstreffer eines *Kampfschützen* vernichtete zwar einen der Jäger, aber die übrigen drei konnten unbeschädigt entkommen. Sie flogen vier weitere Angriffe, bei denen jeweils ein Mech abgeschossen wurde.

Da sie ihren gesamten Munitionsvorrat verbraucht hatten, kehrten die *MechKiller* in der Gewißheit, dem Rest der Kompanie beim nächsten Mal leicht den Garaus machen zu können, zu ihrem Stützpunkt zurück. Unglücklicherweise wußten die Steiner-Truppen aber von diesem Flugfeld. Ein Infanteriebataillon hatte es mit Helikopterunterstützung erobert, während die *MechKiller* unterwegs waren. Die Maschinen waren durch Treibstoffmangel gezwungen, in der Nähe einer draconischen Infanteriekompanie notzulanden. Die Piloten erhielten Sturmgewehre und wurden in die arg dezimierten Reihen der Fußtruppen eingezogen. Eine Stunde später nahm die schwer angeschlagene lyranische Kompanie von Winfields Brigade die Brücke in Besitz.

Varianten:

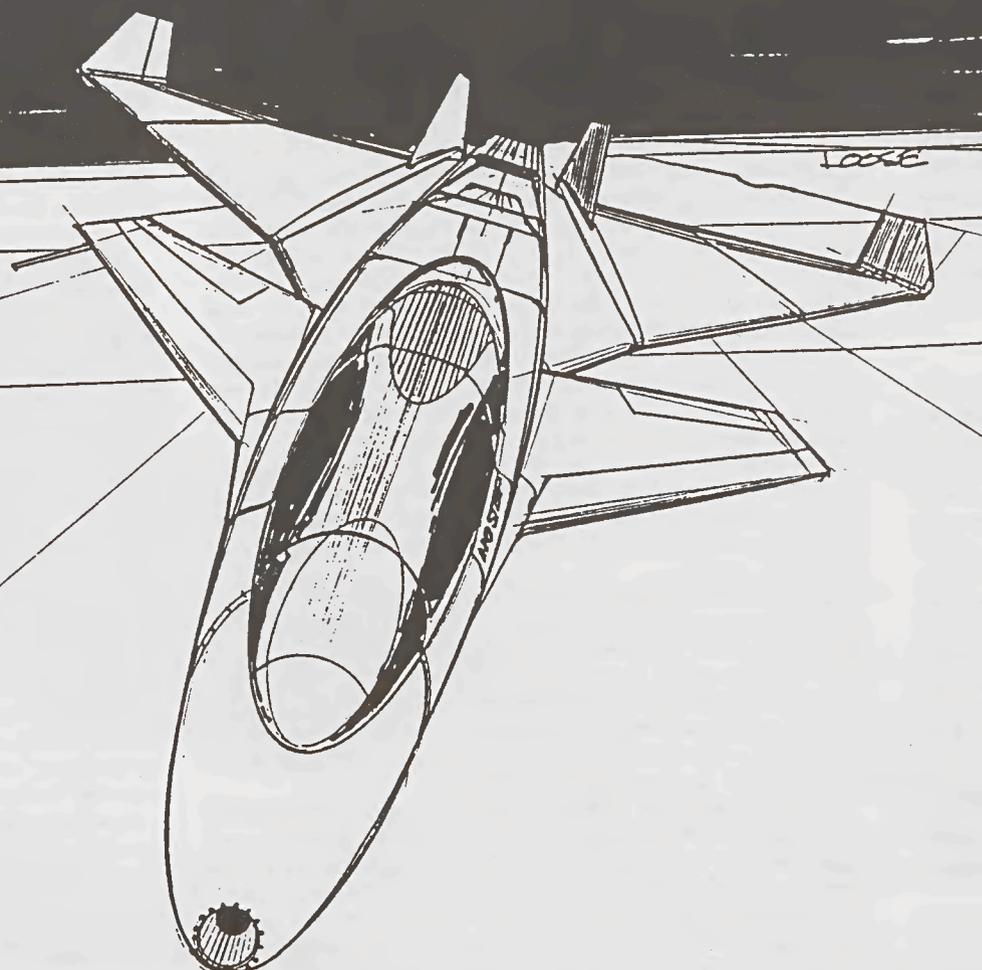
Durch Größe und Gewicht der Zeus-Autokanone wird bei deren Ausbau eine Menge Platz frei. Eine häufig anzutreffende Variante des *MechKiller* (*MechKiller K6*) ersetzt die AK durch vier KSR 6er-Lafetten, insgesamt 2t Munition und eine zusätzliche Tonne Treibstoff. Ein anderes Experiment, der *MechKiller L*, ist mit drei mittelschweren Lasern, neun Wärmetauschern und einem Kompressor ausgestattet. Dieses Modell führt 2,5t zusätzlichen Treibstoff mit.

Keine dieser Varianten verfügt über die gewaltige Abschußkapazität des Originalmodells, zum Ausgleich können sie aber erheblich länger über dem Schlachtfeld bleiben.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Mike Sthal und "Dolchstoß"

Mike Sthal stammt aus einer entrechteten Familie. Er wurde zum MechKrieger ausgebildet, sah seine guten Aussichten jedoch schwinden, als der Greif seines Vaters von einem Dach abrutschte und nach dem Sturz von diesem fünfstöckigen Gebäude explodierte. Auf das Versprechen hin, einen eigenen Mech zu erhalten, verpflichtete er sich beim Kombinatmilitär. Statt dessen wurde er jedoch zur Flugschule geschickt und erhielt einen *MechKiller*. Er hat sich mit seiner Maschine, genannt "Dolchstoß", gut bewährt und kann inzwischen sechs Mechabschüsse auf seinem Konto verbuchen. Inzwischen scheint er sich mit seinem Schicksal abgefunden zu haben.



Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Konventionelles Flugzeug
Triebwerk: Shinobi 250-Turbine
Reisegeschw.: 900 km/h
Höchstgeschw.: 1440 km/h
Rumpf: Wakazashi I
Bewaffnung: eine Zeus 75 Mark IX-Autokanone/20
Hersteller: Wakazashi Enterprises
Funksystem: Duotek 5
Ortungs-/Zielerfassungssystem: RCA Instruct Mk. II

Typ: MechKiller, Konv. Jagdmaschine		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart:	Flugzeug	
Tonnage:	50	<u>50</u>
Schub:	5	
Vollgas:	8	
Strukturelle Integrität:	5	
Triebwerk:		25
Motorwert:	250	
Typ:	Turbine	
Treibstoff:	60	2
Kontrollen:		5

Panzerwert:	48	3
Cockpit:	6	
Bug:	10	
Tragflächen:	6/6	
Heck:	12	
Triebwerk:	8	
Bewaffnung und Munition:		
<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
AK/20	Bug	14
Munition (AK) 5	Rumpf	1

Übersicht:

Der *Planetlifter* ist ein typisches Beispiel für ein schweres konventionelles Transportflugzeug. Maschinen dieser Art werden direkt einem planetaren Garnisonskommandeur zugeteilt, damit er seine Truppen und Fahrzeuge schnell zwischen verschiedenen Gefechtsfeldern bewegen kann. Diese strategische Beweglichkeit erhöht die Kampfkraft der Garnison. Sie gestattet einen verstreuten Einsatz zur Kontrolle der Bevölkerung und als Antwort auf kleinere Überfälle, erlaubt dabei aber trotzdem die schnelle Kräftekonzentration zum Zurückschlagen großangelegter Invasionen.

Möglichkeiten:

Der im Haus Marik entwickelte *Planetlifter* kann bis zu 70 Tonnen Fracht transportieren. Die gepanzerte Frontsektion der Maschine kann bis zu 20t aufnehmen, und weitere 50t können in einem ungeschützten Laderaum befördert werden. Die Trennwand zwischen den beiden Sektionen kann bei Lasten, die zu sperrig sind, um sie in einer der beiden separaten Kammern unterzubringen, entfernt werden.

Das Ladeverfahren des *Planetlifter* ist einzigartig. Fahrzeuge und Infanterie betreten die Maschine auf normale Weise über Frachtrampen in Heck oder Bug. Mechs können ebenfalls schnell und einfach an Bord eines *Planetlifter* gebracht werden, denn die gesamte untere Rumpfhälfte kann geöffnet werden. Dazu sinkt der *Planetlifter* zunächst mit Hilfe des hydraulischen Landegestells bis auf den Boden ab. Anschließend wird die untere Rumpfhälfte gelöst, und die Maschine rollt davon. Der zu transportierende Mech wird nun auf den freigelegten Boden des Laderaums gelegt und von der Bodenmannschaft gesichert. Anschließend rollt das Flugzeug wieder über die untere Rumpfhälfte, diese wird befestigt, der *Planetlifter* hebt den Rumpf an und ist starkklar.

Der *Planetlifter* ist eine ausgesprochen robuste Maschine. Er benötigt nur einen extrem kurzen Start- und Landeweg und ist dadurch nicht unbedingt auf ausgebaute Flugfelder angewiesen. Durch diese Möglichkeit ist er besonders bei Garnisonskommandeuren beliebt, deren mühsam ausgebauten Flugfelder regelmäßig beim ersten Ansturm einer planetaren Invasion zerstört oder erobert werden. Selbst wenn alle Flugfelder eines Kommandeurs ausgefallen sind, kann er mit Hilfe des *Planetlifter* seine Truppen zwischen allen Gebieten bewegen, die mindestens 400 Meter freie Fläche bieten.

Kampfgeschichte:

Die berühmteste Schlacht mit *Planetlifter*-Beteiligung fand 3002 statt, als Steiner-Truppen den Planeten Herbstwind in der Liga Freier Welten überfielen.

Die Steiner-Einheiten bestanden aus dem Landungsschiff der *Union*-Klasse *Bolans Blut* und der Mechkompanie Cassion's Commandos. Kapitän Reynolds von der *Bolans Blut* und Hauptmann Cassion, der Kommandeur der Mecheinheit, arbeiteten seit zwei Jahren zusammen und hatten Welten entlang der gesamten Grenze zur Liga Freier Welten überfallen. Bei der Rückkehr von ihrer letzten Mission erwartete sie der neue Kommandeur ihrer Einsatzgruppe, Oberstleutnant O'Rielly, der kurz zuvor aus der Verwaltung in den Gefechtsdienst versetzt worden war. Oberstleutnant O'Rielly erklärte ihnen ihre Mission, ein Vorstoß tief in den Marik-Raum, um dort drei Industriekomplexe auf dem Planeten Herbstwind anzugreifen.

Reynolds und Cassion salutierten und machten sich an die Ausarbeitung ihres Schlachtplanes. Sie waren an die Zuteilung eines nominellen Einsatzgruppenkommandeurs aus der ständig wachsenden Zahl hoffnungsvoller "Gesellschaftsgeneräle" gewohnt.

Cassions und Reynolds Schlachtplan basierte auf der Erfahrung, die sie während zwei Jahren Dienst an der Marik-Front gemacht haben. Herbstwind besaß weder eine Raumabwehr noch konventionelle Abfangjäger; die *Bolans Blut* konnte demzufolge direkt neben dem ersten Industriekomplex niedergehen. Die Commandos wollten aussteigen und den Komplex mit Unterstützung der Schiffsgeschütze zerstören, bevor sie wieder an Bord des Landungsschiffes gingen.

Zum Entsetzen der beiden Hauptleute verwarf Oberstleutnant O'Rielly diesen Plan und unterbreitete ihnen seine eigenen Vorstellungen: die einzelnen Lanzen der Commandos sollten vom Weltraum aus jeweils 20 Kilometer von den ihnen zugeteilten Komplexen abgeworfen werden. Nachdem sie sich organisiert haben, sollten die Lanzen losmarschieren und die Industrieanlagen vernichten. Anschließend war ein Sammelpunkt für die Wiedereinschleusung ins Landungsschiff vorgesehen. Diese Strategie, erklärte O'Rielly, würde es dem Marik-Kommandeur unmöglich machen, seine Truppen zu konzentrieren und dem Landungsschiff so gestatten, einer Lanze, die Schwierigkeiten haben sollte, zu Hilfe zu kommen.

Obwohl Cassion und Reynolds vehement protestierten, ließ O'Rielly sich nicht umstimmen. Als er ihnen schließlich mit dem Kriegsgericht drohte, waren die beiden erfahrenen Kommandeure gezwungen, sich zu beugen.

Der Befehl über die militärische Verteidigung von Herbstwind lag in der Hand von Colonel Joseph Yetti vom 751. Sprungregiment. Als er vom raschen Anflug der Steiner-Einheiten erfuhr, rief er das 751. zusammen, verfrachtete seine Männer in die *Planetlifter* und ließ sie an einen Sammelpunkt in gleicher Entfernung von allen drei gefährdeten Industriekomplexen bringen. Beim Abwurf der Steiner-Truppen setzte Yetti das 751. in Bewegung und griff die Kundschafterlanze an, als sie gerade die Abwurfzone verließ. Die beiden anderen Lanzen rückten gegen ihre Ziele vor, wurden aber von den örtlichen Miliztruppen aufgehalten. Die *Bolans Blut* erhielt den Befehl, zu landen und der Kundschafterlanze zu helfen, aber bis das Schiff den Boden erreichte, war die Lanze bereits vernichtet und die Angreifer waren verschwunden.

Noch während die *Bolans Blut* sich dem Boden näherte, befand sich das 751. Sprungregiment bereits im Gefecht mit der Artillerielanze der Commandos. Das Landungsschiff hob wieder ab, um dieser Lanze zu Hilfe zu kommen, aber wieder kam es zu spät.

Zwei Stunden später hatte Cassions Befehlslanze es geschafft, die Miliz beiseite zu fegen und bis auf Sichtweite an den ihr zugeteilten Komplex heranzurücken. In diesem Augenblick flogen zwei *Planetlifter* über sie hinweg, und zwei Bataillone des 751. Regiments sanken herab. Cassion war mit seinem Latein am Ende. Er befahl seiner Lanze den Rückzug und forderte die *Bolans Blut* auf, sie in einer Lichtung zehn Kilometer nördlich abzuholen.

Colonel Yetti fing das Signal ab und schickte sein verbliebenes Bataillon mit dem freien *Planetlifter* los, um die Landezone zu sichern. Als die *Bolans Blut* zum Landeanflug ansetzte, wurde sie mit einer Raketen salva begrüßt. Einen Glückstreffer später war sie nur noch ein Wrack. Die Befehlslanze konnte sich zwar bis zu ihrem Landungsschiff durchschlagen, aber es gab keine Möglichkeit mehr, den Planeten zu verlassen. Am späten Nachmittag des Tages ergaben sich Cassions Commandos und das Landungsschiff *Bolans Blut* Colonel Yetti und dem zerschundenen 751. Sprungregiment.

Varianten:

Die häufigste Variante des *Planetlifter* ist der Einbau von ein oder mehr Autokanonen, Raketenlafetten und/oder anderen Waffensystemen in der gepanzerten Frachtsektion des Flugzeugs.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

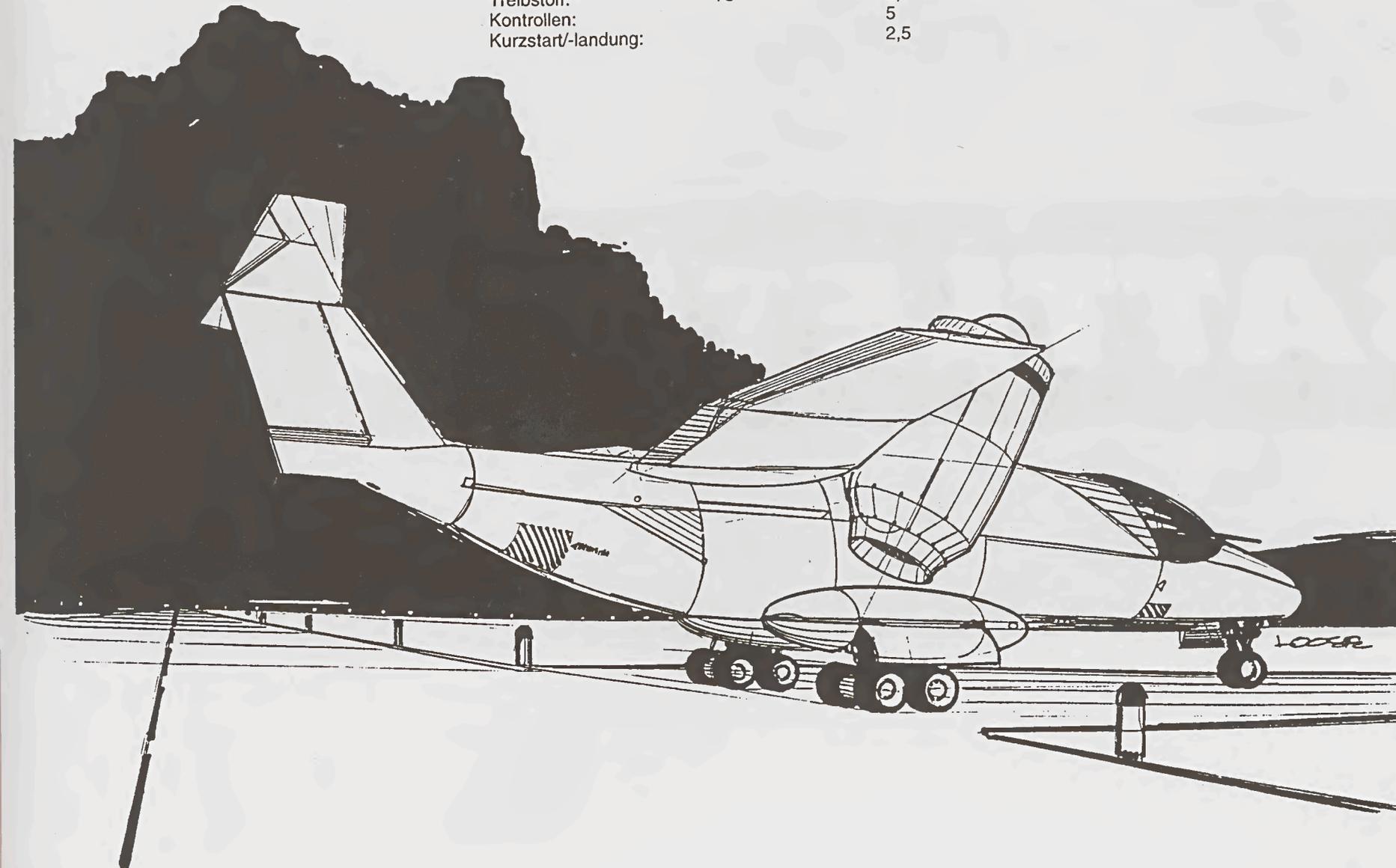
General Joseph Yetti

Oberst Joseph Yetti wurde für den Einsatz der *Planetlifter* bei der Verteidigung von Herbstwind zum General befördert.

Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Konventionelles Flugzeug
Triebwerk: GM 200-Turbine
Reisegeschw.: 720 km/h
Höchstgeschw.: 1080 km/h
Rumpf: Imstar Typ XI
Bewaffnung: keine
Hersteller: Imstar Aerospace
Funksystem: Irian UHF

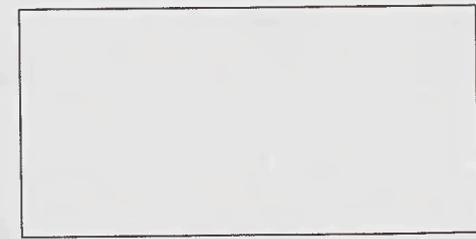
Typ: *Planetlifter*, Transportflugzeug
Bewegungsart: Flugzeug
Tonnage: 50
Schub: 4
Vollgas: 6
Strukturelle Integrität: 5
Triebwerk: 17
Motorwert: 200
Typ: Turbine
Treibstoff: 75
Kontrollen: 2,5
Kurzstart/-landung: 2,5

Panzerwert: 48
Cockpit: 8
Bug: 12
Tragflächen: 4/4
Heck: 10
Triebwerk: 10
Bewaffnung und Munition:
Art Zone
Fracht Rumpf 20



BATTLETECH

WASSERFAHRZEUGE



In den Nachfolgerstaaten sind militärische Wasserfahrzeuge eine Seltenheit, da Gefechte üblicherweise im All, in der Luft oder auf festem Land ausgetragen werden. Gelegentlich besteht jedoch Bedarf für Streitkräfte, die man zu früheren Zeiten als Marine bezeichnet hätte. In solchen Fällen werden entweder zivile Schiffe requiriert und mit Waffen bestückt, oder man greift auf die wenigen speziellen Kampfschiffstypen zurück, die noch existieren.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Sea Skimmer, Tragflügelboot	25	96
Monitor, Patrouillenboot	75	98
Neptun, U-Boot <i>Neptun-D,</i> <i>Neptun-H</i>	100	100

TRAGFLÜGELBOOT SEA SKIMMER

Übersicht:

Nach dem Exodus kam es praktisch zum Verschwinden der Seestreitkräfte. Alle neu kolonisierten Planeten besaßen eine einzige Regierung, so daß kein Bedarf für eine Marine zum Kampf gegen die Schiffe eines anderen Staates bestand. Und auch bei einer Invasion aus dem All konnte sich keine Kolonie hinter einem Ozean verstecken.

Auch auf Planeten mit einer Weltregierung gab es jedoch noch einzelne Aufgaben, für die sich eine Marine eignete. Bei rebellischer Bevölkerung konnten Befriedigungsaktionen auf den Wasserstraßen einer Welt und die Sicherung des zivilen Schiffsverkehrs notwendig werden. Allerdings wurden diese Aufgaben generell mit konventionellen Schwebefahrzeugen ausgeführt, die durch bewaffnete Handelsschiffe unterstützt wurden. Auf den Bau teurer und spezieller Militärschiffe wurde verzichtet.

Es wäre eine Überraschung, wenn ein speziell für militärische Aufgaben entwickeltes Tragflügelboot auf einem Planeten ohne akute Rebellion zu finden wäre. Die einzige Ausnahme von dieser Regel war der Planet Skye im Lyranischen Commonwealth, auf dem militärische Tragflügelboote Teil einer Reserveeinheit waren, die von reichen jungen Männern kommandiert (und bezahlt) wurde, die einerseits dem Militärdienst entkommen, andererseits aber bei gesellschaftlichen Gelegenheiten in prächtigen Uniformen herumstolzieren wollten.

Im Jahre 2867 unterbreitete eine Gruppe junger Lyraner im Militäralter (zum größten Teil Nachkommen prominenter Gesellschaftsgeneräle), den LCS einen Vorschlag. Nach Inkrafttreten der Militärischen Notstandsgesetze mußten sie damit rechnen, als Kanonenfutter eingezogen zu werden. Wäre es nicht vorteilhafter, so fragten sie sich, wenn sie eine eigene Militäreinheit formen würden, die auf ihre Kosten ausgerüstet und unterhalten würde? Als Gegenleistung verlangten sie lediglich die Integration in die Skye-Miliz und die Erlaubnis, ihre Einheit nach eigenem Gutdünken auszurüsten. Angesichts der Fürsprache durch eine Reihe hochrangiger Zivilpersonen gaben die LCS nach und autorisierten die Aushebung der 348. Reserveeinheit der Skye-Miliz. Schlimmstenfalls erwarteten die LCS-Generäle einen kostenlosen Zug leichtbewaffneter Infanterie.

Aber sie hatten sich geirrt. Die meisten der jungen Leute gehörten zum New Glasgow Yacht Club, und sie beauftragten Skye Pleasure Craft Ltd., zwölf bewaffnete Tragflügelboote für die 348. zu bauen. So konnte man drei Monate später die Mitglieder der 348. bei ihren "Patrouillenfahrten" über die Seen und Flüsse um New Glasgow beobachten. In ihren in dunkelblau und gold gehaltenen Uniformen waren sie prächtig anzuschauen, und meist wurden sie bei ihrer "Pflichterfüllung" von einer schwimmenden Party begleitet.

Möglichkeiten:

Der *Sea Skimmer* entspricht dem Standard der Inneren Sphäre. Das Tragflügelboot verfügt über einen serienmäßig gefertigten Rumpf, an dem drei Tragflügel montiert sind: einer am Bug und je einer an der Backbord- und Steuerbordseite des Rumpfes. Bei langsamer Fahrt und in Gewässern von weniger als einem Meter Tiefe werden die Tragflügel in den Rumpf eingefahren. Bei hoher Geschwindigkeit werden die Tragflügel ausgefahren, heben den Rumpf aus dem Wasser und reduzieren so die Reibung. Dadurch kann der *Sea Skimmer* Geschwindigkeiten von über 100 Knoten erreichen.

Sein Hauptwaffensystem ist ein Coventry 4 Tube KSR 4er-Lafettensystem in einem Turm mit 360°-Schußwinkel. Für Gefechte auf kürzerer Distanz sind BrowningSperry-MGs an den Seiten und am Heck montiert.

Kampfgeschichte:

28 Jahre lang schützte die 348. Reserveeinheit der Skye-Miliz die Flüsse und Seen um New Glasgow vor der Unterdrückung durch das Draconis-Kombinat. Da das Kombinat während dieser Zeit nicht einmal in die Nähe von Skye kam, war das nicht weiter mit Schwierigkeiten verbunden. Einmal in der Woche versammelte sich die Einheit am Jachtclub, nahm "Notrationen" und "zivile Beobachter" an Bord und stach in See.

Dieser Zustand änderte sich 2895, als Kombinatstruppen in das System eindringen. Skye war mit zwei Mechregimentern sowie zwölf Infanterie- und Panzerregimentern befestigt. Alle Reserven wurden mobilisiert, und die 348. wurde zur Unterstützung der Garnison von Inverness im Mantty-Flußdelta eingesetzt. Entgegen allen Erwartungen schlug die Einheit sich mit ihren schnellen *Sea Skimmern* nicht schlecht. Sie benutzte das Delta als Straße durch die Kurita-Linien und transportierte Überfalleinheiten hin und her. Außerdem lieferten die Tragflügelboote den schwer bedrängten Fußtruppen in den Sümpfen des Deltas dringend benötigte Unterstützung.

In einem noch bemerkenswerteren Beispiel wurden die *Sea Skimmer* eingesetzt, eine taktische Atombombe ins Ziel zu tragen, mit der ein Kurita-Vorstoß aufgehalten wurde. Ein Bataillon Kurita-Mechs war durch die Linien gebrochen und rückte gegen Inverness vor. Die Verteidiger hatten ihnen nichts mehr entgegensetzen. Alle Flugzeuge waren schon Wochen zuvor abgeschossen worden, und die Artillerie war ebenfalls ausgeschaltet. Die einzige verbliebene Reserveeinheit war die 348., und sie verfügte nur noch über zwei einsatzbereite *Sea Skimmer*.

In dieser Situation traf der Kommandeur der Inverness-Garnison die verzweifelte Entscheidung, gegen die Regeln der Kriegsführung zu verstoßen und Atomwaffen einzusetzen. Der

Mantty führte Hochwasser und wurde nur durch einen inzwischen hinter den Kombinatlinien gelegenen zehn Kilometer langen Damm daran gehindert, das Ackerland der Umgegend zu überfluten. Die beiden letzten *Sea Skimmer* wurden jeweils mit einer 1 Kt-Atomgranate beladen und erhielten den Auftrag, den Damm zu zerstören.

Zunächst war die Fahrt den Fluß hinauf leicht. Die *Sea Skimmer* rasten mit 102 Knoten an den überraschten Kurita-Truppen vorbei, die keine Gelegenheit hatten, die Boote unter Beschuß zu nehmen. Als die Boote sich jedoch dem Damm näherten, stellten sich ihnen ein Kurita-*Heuschreck* und eine *Hornisse* in den Weg. Beide Kapitäne waren inzwischen kampferprobt und begannen augenblicklich mit Ausweichmanövern. Beide gaben eine Salve Kurzstreckenraketen gegen die *Hornisse* ab. Der Mech geriet unter dem Aufprall ins Wanken und stürzte ins Wasser. Die *Sea Skimmer* schossen durch die Öffnung. Sie erlitten einzelne Treffer durch den Laser des *Heuschreck*, waren aber noch funktionsfähig. Plötzlich wurde der hintere *Sea Skimmer* aus dem Wasser gehoben, als die *Hornisse* sich wieder aufrichtete. Der BattleMech wurde erneut niedergestreckt und blieb diesmal unten, aber die Tragflügel des zweiten *Sea Skimmer* waren abgerissen und sein Rumpf durchlöchert. Der *Heuschreck* machte ihm den Garaus, während der erste *Sea Skimmer* auf den Damm zusteuerte.

Den *Heuschreck* weit hinter sich, erreichte der *Sea Skimmer* den Damm. Kurita-Fußtruppen hatten ihn besetzt und beschossen das heranrasende Tragflügelboot mit allem, was sie aufbieten konnten. Einige Schüsse trafen, aber nicht schwer genug, um das Boot zu stoppen. Sekunden später verschwanden die Fußtruppen, der Damm und die letzten Überreste der 348. Reserveeinheit in einem atomaren Feuerball.

In jüngster Zeit machte der *Sea Skimmer* vor allem bei der Invasion Buckminsters im Vierten Nachfolgekrieg von sich reden, als Boote dieses Typs in der 1. Provisorischen Lyranischen Marine mehrere Angriffe gegen Sanjusendo unterstützten und eine Zangenbewegung im Angriff auf Buckminster City ermöglichten.

Varianten:

Es sind keine offiziellen Varianten des *Sea Skimmer* bekannt. Inoffizielle Umbauten verzichten häufig auf die Maschinengewehre und ersetzen sie durch eine KSR 2er-Lafette oder nutzen die freigewordene Masse zum Ausbau der KSR 4er-Lafette auf eine 6er-Lafette.

Bemerkenswerte Maschinen und Besatzungen:

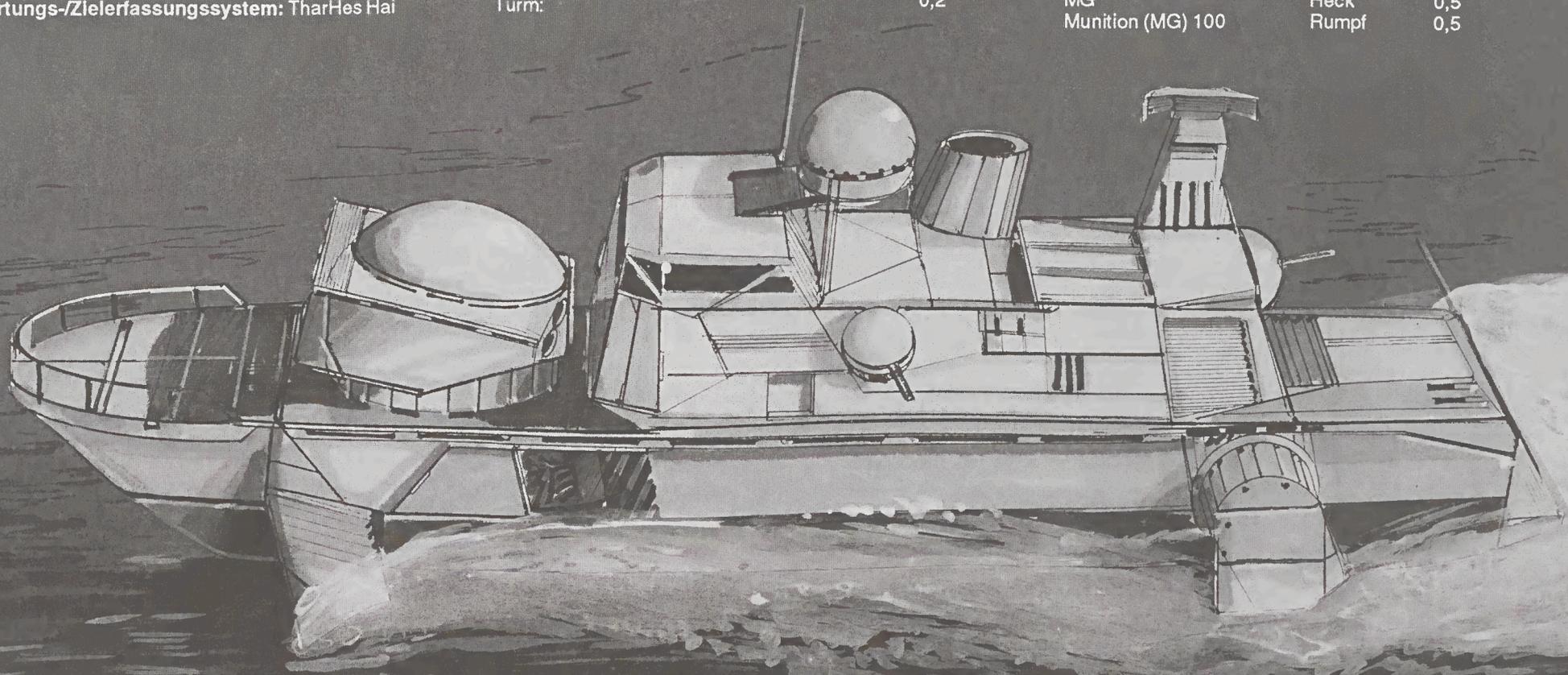
Commodore Lisa Miles und "The Lady's Slipper"

Commodore Lisa Miles war die letzte Kommandeurin der 348. Reserveeinheit. Sie war die Tochter von Jonathan Miles, einer der Gründer der 348., und erbt bei seiner Pensionierung sein Boot, "The Lady's Slipper". Lisa Miles und ihrer Besatzung wurde posthum Die Ehre Skyes verliehen.

Masse: 25 Tonnen
Bewegungsart: Tragflügelboot
Motor: Skye Engines 150, Schiffsverbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 130 km/h (70 Knoten)
Höchstgeschwindigkeit: 194 km/h (105 Knoten)
Panzerung: Glasgow Limited
Bewaffnung:
 Eine Coventry 4 Tube Kurzstreckenlafette
 Drei SperryBrowning-Maschinengewehre
Hersteller: Skye Pleasure Craft Ltd.
Funksystem: TharHes Seetang RG-2
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Hai

Typ: <i>Sea Skimmer</i>		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart:	Tragflügelboot	
Tonnage:	25	<u>25</u>
Reisegeschwindigkeit:	12	
Höchstgeschwindigkeit:	18	
Motor:		11
Motorwert:	150	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		1,25
Hubsystem:		2,5
Interne Struktur:		2,5
Turm:		0,2

Panzerwert:	40	2,5
Front:	10	
Lk./Rt. Seite:	9/9	
Heck:	6	
Turm:	6	
Bewaffnung und Munition:		
Art	<u>Zone</u>	
KSR 4er-Lafette	Turm	2
Munition (KSR) 25	Rumpf	1
MG	Lk. Seite	0,5
MG	Rt. Seite	0,5
MG	Heck	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5



L003

Übersicht:

Die meisten Planeten der Inneren Sphäre sind wasserarm, aber die wenigen wasserreichen Welten sind dichtbesiedelt oder industrialisiert. Bevölkerungs- und Industriezentren bilden sich besonders häufig an Flüssen und Flußdeltas. Die Flüsse werden zu wichtigen planetaren Handelsadern und damit auch zu Zielen für militärische Aktionen. Sümpfe und Deltas bieten Guerilleros und Überresten besiegter Besatzungsarmeen Unterschlupf, weil das Gebiet für Mechs und andere Landfahrzeuge unzugänglich ist. Um diese wichtigen Verkehrsadern trotzdem kontrollieren zu können und den Aufbau von Guerillastreitkräften im Keim zu ersticken, benutzen planetare Garnisonen schwerbewaffnete Fluß- und Küstenpatrouillenboote.

Meistenteils handelt es sich dabei um wenig mehr als umgebaute Handelsfahrzeuge. Es stehen allerdings auch einige speziell für diese Aufgabe entwickelte Patrouillenboote im Dienst, und der von NavHull entwickelte *Monitor* ist ein gutes Beispiel für Einheiten dieser Art.

Möglichkeiten:

Im interstellaren Handel importiert ein Planet üblicherweise nur Waren, die er nicht selbst herstellen kann. Ein Planet mit lebensfähiger Leichtindustrie zum Beispiel importiert (möglicherweise nur) Computerchips und Bildschirme, während Tastaturen und Gehäuse von örtlichen Betrieben produziert werden. Diese Produktionsmethode ist zwar sehr kosteneffizient, wird aber bei Waffen sehr selten angewandt.

NavHull dagegen kam zu dem Schluß, eine kommerziell so erfolgreiche Vorgehensweise könnte sich auch für die Patrouillenboote der Firma eignen. NavHull verkauft den *Monitor* als Bausatz an Planeten, deren Industrie in der Lage ist, einen Standardrumpf und die benötigten Antriebs- und Energiesysteme selbstständig herzustellen. Der NavHull-Bausatz umfaßt die Panzerung, Kommunikationsgeräte, einen kompletten, für Marineanwendungen umgebauten *Zerstörer-Turm* und detaillierte Anleitungen zur Installation dieser Bauteile auf verschiedenen Rumpfformen.

Der *Monitor* ist ein bemerkenswertes Boot. Bei einem Tiefgang von nicht mehr als fünfzig Zentimetern kann er zahlreiche Nebenläufe befahren, vor denen konventionellere Boote kapitulieren müßten. Die Panzerung bietet Schutz gegen die Waffen von Guerilleros oder auch BattleMechs. Seine beiden 185 mm-Kanonen können ein anderes Boot mit einer Salve versenken und für die Nahverteidigung auf engen Flußläufen besitzt das Patrouillenboot drei KSR 2er-Lafetten.

Der *Monitor* ist mit einer Höchstgeschwindigkeit von 29 Knoten schnell genug, um Handelsschiffe und Flußboote zu überholen, aber ein schnelles Guerillaboote könnte ihm möglicherweise entkommen. Aus diesem Grund befördert der *Monitor* einen 10-Mann-Sprungtruppen-Halbzug. Wenn nötig, können die Sprungtruppen über Deckluken direkt aus ihrem Einsatzraum starten.

NavHulls *Monitor*-Bausätze haben sich so gut verkauft, daß die Firma plant, auch andere Marineschiffe auf diese Weise anzubieten.

Kampfgeschichte:

Der Dienst an Bord eines *Monitor* kann reichlich langweilig werden und bietet kaum Gelegenheit zu Heldentaten. Es ist nicht sonderlich ruhmreich, hinter meterdicken Panzerplatten zu sitzen und eine hölzerne Barkasse zu Brennholz zu schießen. Ein *Monitor* konnte sich jedoch in seiner kurzen Laufbahn einen beachtlichen Ruf verdienen.

Mitte 3025 brach auf dem von Kurita besetzten Planet Verthandi eine Rebellion aus. Im ersten Monat des Aufstands lag in Port Gaspin der Kurita-*Monitor* "Vergeltung" und wartete auf Lebensmittel und Munition. Die Hafearbeiter, die mit dieser Ladung erschienen, waren jedoch in Wirklichkeit ein Rebellen-trupp unter der Leitung von Frances Marrion, bis dahin Kunststudentin an der Universität von Regis. Frances und ihre Leute überwältigten die Kurita-Besatzung und schipperten mit der "Vergeltung" stromaufwärts. In den nächsten drei Monaten terrorisierten Marrion und die inzwischen umgetaufte "Swamp Fox" die draconischen Truppen, die versuchten, im Silvabecken die Ordnung wiederherzustellen. Die "Swamp Fox" konnte aus

dem Morgennebel auftauchen, um ein Kurita-Lagerhaus oder eine Kaserne unter Beschuß zu nehmen. Rebellen mit den erbeuteten Sprungtornistern konnten im Morgenappell einer Kurita-Einheit landen, die Truppen erschießen und wieder abfliegen, bevor der Gegner reagieren konnte. Innerhalb von vier Monaten waren das Becken und der Fluß völlig in Rebellenhand, und allein die Stadt Regis wurde noch vom Kombinat kontrolliert.

Frances Marrion und die "Swamp Fox" jedoch ereilte kurz vor dem Jahreswechsel ihr Schicksal. Das Draconis-Kombinat hatte vier Mechregimenter und zwölf Regimenter Hilfstruppen zur Niederschlagung der Rebellion eingeflogen. Ihr erster Auftrag war die Vernichtung der "Swamp Fox", wobei ein Nachschubdepot in Flußnähe als Köder diente. Als die "Swamp Fox" bis auf Schußweite herangekommen war, standen vier bis dahin unter Wasser verborgene Mechs auf und blockierten ihr den Rückzug. In dem darauf folgenden Gefecht wurden zwei Kurita-*Marodeure* vernichtet und ein *Dunkelfalke* kampfunfähig geschossen. Die "Swamp Fox" und ihre Besatzung jedoch versank in den Tiefen des Stromes.

Varianten:

Abgesehen von den durch die besondere Bauweise des *Monitor* bedingte Variation in Rumpfform und Antrieb sind keine Varianten bekannt.

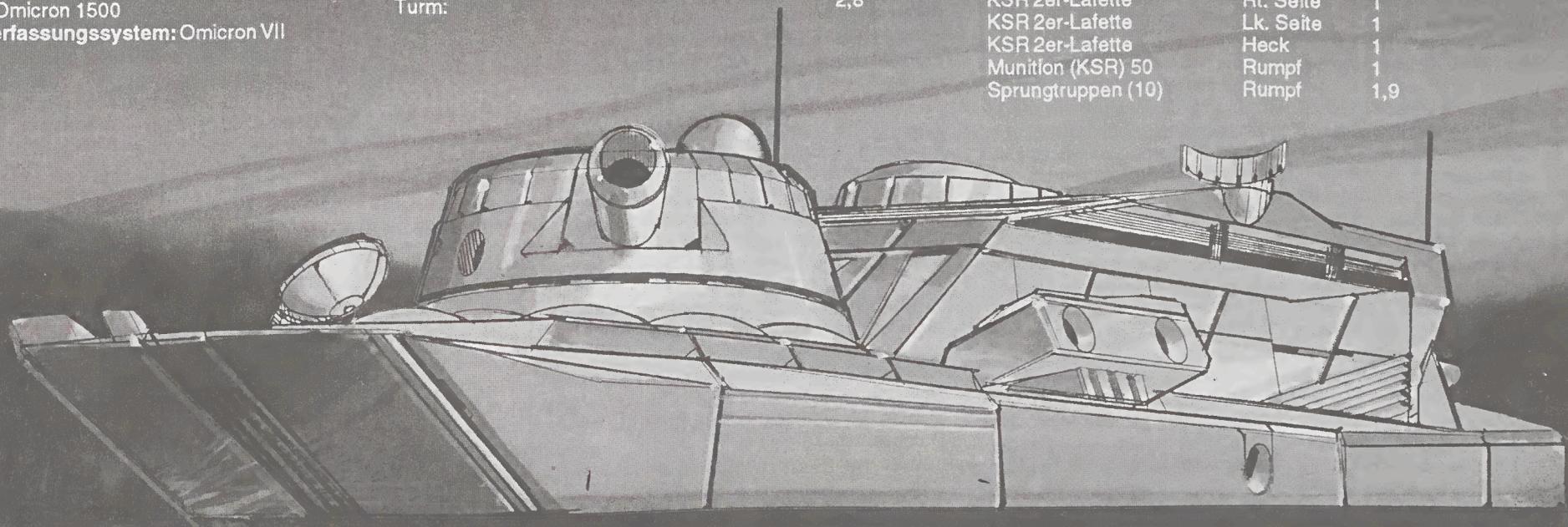
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Frances Marrion und die "Swamp Fox"**

Frances Marrion war eine Kunststudentin an der Universität von Regis, als die Rebellion auf Verthandi losbrach. Von den Greueltaten der draconischen Garnisonstruppen bei den Aufständen in der Stadt schockiert und angewidert, schloß sie sich den Rebellen an. Nach der Rückkehr in ihre Heimatstadt im Silvabecken erbeuteten Frances und einige ihrer Freunde ein Kurita-Patrouillenboot vom Typ *Monitor*, dem sie den Namen "Swamp Fox" gaben. In den vier Monaten, während der die "Swamp Fox" im Delta operierte, wurde Marrion zu einer lebenden Legende, und die erste Aufgabe der neu eingetroffenen Kurita-Mechtruppen war die Vernichtung der "Swamp Fox" und ihrer Besatzung. Im Gegensatz zu den Heldinnen anderer Epen überlebte Frances Marrion ihre letzte Schlacht nicht.

Masse: 75 Tonnen
Bewegungsart: Schiff
Motor: Nissan 195 Diesel
Reisegewindigkeit: 32 km/h (17 Knoten)
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h (29 Knoten)
Panzerung: NavPlate
Bewaffnung:
 zwei 185mm-ChemoJetkanonen
 drei SureShot Mk. II KSR-Lafetten
Hersteller: NavHull Inc.
Funksystem: Omicron 1500
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Omicron VII

Typ: <i>Monitor, Patrouillenboot</i>		<i>Tonnen</i>
Bewegungsart: Verdrängungsrumpf		
Tonnage: 75		<u>75</u>
Reisegewindigkeit: 3		
Höchstgeschwindigkeit: 5		
Motor:	16	
Motorwert: 195		
Typ: Verbrennungsmotor		
Kontrollen:	3,75	
Interne Struktur:	7,5	
Turm:	2,8	

Panzerwert:	128	8
Front:	22	
Lk./Rt. Seite:	22/22	
Heck:	22	
Turm:	40	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
AK/20	Turm	14
AK/20 Turm 14		
Munition (AK) 15	Rumpf	3
KSR 2er-Lafette	Rt. Seite	1
KSR 2er-Lafette	Lk. Seite	1
KSR 2er-Lafette	Heck	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
Sprungtruppen (10)	Rumpf	1,9



Loose

Übersicht:

Seit dem Niedergang der Seestreitkräfte im späten 21. Jahrhundert ist das U-Boot praktisch aus den Militärhaushalten verschwunden. In den letzten Jahren ist es durch eine Veränderung in den militärischen Verteidigungsstrategien wieder aufgetaucht.

Mechgefechte entwickeln sich schon seit längerer Zeit immer mehr zu Kämpfen, in denen Manöver und Position eine wichtigere Rolle spielen als bloße Feuerkraft, und Kommandeure, denen es gelingt, die Kommando-, Kontroll- und Kommunikations- (C³-) Zentren des Gegners zu beschädigen oder gar zu vernichten, haben die Chance zu einem schnellen und verlustarmen Sieg. Dies hat dazu geführt, daß die Besitzer dieser C³-Komplexe sie als primäre Angriffsziele immer besser schützen und bewachen. Wo auch immer ein C³-Komplex liegt, er zieht augenblicklich das Feuer jedes verfügbaren feindlichen Luft/Raumjägers, Landungsschiffes und Mechs in der Umgebung auf sich. Es wurde zu einem Klischee, daß ein fester Befehlsposten die ersten Stunden einer planetaren Invasion nicht übersteht. Ebenso wahr ist jedoch der Grundsatz, daß ein mobiler Kommandoposten nicht an die Effektivität einer festen Installation heranreicht.

Haus Davion hat versucht, dieses Problem zu lösen, indem es viele seiner C³-Komplexe unter Wasser anlegt. Mit extremen Niedrigfrequenzfunkanlagen können diese Kommandoposten die Gefechte an Land effektiv kontrollieren, ohne sich Luft/Raumjäger- und Landungsschiffattacken auszusetzen. Nur BattleMechs, die auch über Fluß- und Meeresböden marschieren können, sind in der Lage, unter Wasser gelegene Kommandostellungen anzugreifen. Auch diese Kampfmaschinen funktionieren unter Wasser jedoch mit verminderter Offensivkapazität. Als Verteidigung gegen solche Angriffe haben die Vereinigten Sonnen das U-Boot wiedereingeführt.

Möglichkeiten:

Der *Neptun* wurde im Jahre 2950 von der bis dahin nur mit der Herstellung von Zivilschiffen befaßten Galtorwerft konstruiert. Obwohl das Boot eine Verdrängung von 100 Tonnen hat, ist die sechs Mann starke Besatzung eines *Neptun* arg beengt untergebracht, da die Maschinerie einen erheblichen Platz beansprucht.

Der *Neptun* ist ein ausgezeichnetes Gefechtsfahrzeug. Der Doorman Naval 140-Antrieb gestattet an der Wasseroberfläche ebenso wie unter Wasser eine Höchstgeschwindigkeit von 29 Knoten. An der Oberfläche funktioniert der Doorman wie ein

Dieselmotor. Er verbrennt Allzweck-Treibstoff mit Hilfe des Sauerstoffs in der Atmosphäre. Bis zu einer Tauchtiefe von zwölf Metern kann der Antrieb mittels eines Schnorchels weiter als Dieselmotor betrieben werden. Unterhalb von zwölf Metern benutzt der Antrieb eine Wasserstoffsperoxydmischung als Treibstoff, deren gebundener Sauerstoff als Brennmittel dient. Die Möglichkeit, beide Treibstoffarten zu benutzen, ist ein wichtiger Faktor in den Betriebskosten des U-Bootes. Dieseltreibstoff ist billiger und leichter erhältlich als Wasserstoffsperoxyd. Außerdem ist mit der Benutzung von Wasserstoffsperoxyd eine stärkere Abnutzung der Maschine verbunden, was zu häufigeren Wartungsarbeiten führt.

Der *Neptun* hat einen doppelwandigen Rumpf. Die äußere Rumpfschicht steht nicht unter Druck und dient nur als Rahmen für die Panzerung. Nur der innere Rumpf steht unter Druck. Er ist für Tauchtiefen bis 120 Meter abgenommen, wurde in Notsituationen aber auch schon größeren Belastungen ausgesetzt.

Der *Neptun* besitzt verschiedene Ortungs- und Feuerleitgeräte. Das Periskop kann bis auf zwölf Meter Länge ausgefahren werden und gestattet neben der visuellen Beobachtung von Zielen an der Wasseroberfläche die Kontrolle der Bordwaffen. Ziele an der Oberfläche und unter Wasser können mit dem Synchronsonar angepeilt werden, das sowohl aktiv als auch passiv arbeiten kann.

Die Hauptbewaffnung des *Neptun* besteht aus dem Sea Devastator 20-Torpedosystem. Es handelt sich um eine Marineversion der Devastator LSR-Lafette mit hoher Reichweite und Durchschlagskraft. Zwei Sea Harvester 6-Torpedosysteme, eine weitere Marineversion einer Raketenlafette, unterstützen den Sea Devastator. Als Sekundärbewaffnung besitzt der *Neptun* einen schweren Sutel XII-Laser, dessen Reichweite unter Wasser zwar erheblich abnimmt, aber eine wichtige Möglichkeit zum Angriff auf Landziele bietet, wenn der *Neptun* auftaucht.

Kampfgeschichte:

Beim Angriff auf New Ivaarsen im Jahre 3021 erhielt eine *Dracon*-Lanze in Haus Kuritas Fünftem Galedonregiment den Befehl, den drei Kilometer vor der Küste unter Wasser gelegenen Davion-Kommandoposten zu vernichten. Die *Dracons* waten ins Meer hinaus und machten sich auf den Weg zur Davion-C³-Anlage.

Etwa zwei Kilometer vor ihrem Ziel und 50 Meter unter der Meeresoberfläche verloren die Mechs einander aus den Augen. Sie schlossen dichter auf und marschierten weiter. Es ging nur mühsam voran. Immer wieder rutschte ein *Dracon* aus und sank

langsam vornüber in den Schlamm, wobei jedesmal ganze Wolken von Sand und Schlick das Wasser trübten. Plötzlich schlug eine Torpedosalve bei dem *Dracon* an der äußersten linken Flanke ein. Keines der Geschosse durchschlug die Panzerung, aber der linke Arm des Mechs wurde undicht und eindringendes Meerwasser machte ihn schnell funktionsunfähig.

Der Davion-*Neptun* feuerte fünf weitere Sea Devastator-Salven auf die Angreifer ab. Die Treffer fluteten den Torso eines zweiten *Dracon* und schalteten damit dessen Rückenlaser aus. Anschließend kam der *Neptun* näher und deckte die Kurita-Mechs mit Sea Harvester-Torpedos ein. Die *Dracons* konnten den Angriff nicht erwidern. Ihre Autokanonen und Langstreckenraketen waren unter Wasser wertlos, und das U-Boot blieb außer Schußweite ihrer mittelschweren Laser.

Der Kurita-Lanzenführer entschloß sich zum Rückzug. Die *Dracons* stapften langsam durch den Schlamm zurück ans Ufer, wobei der *Neptun* sie ständig weiter bedrängte. Ein *Dracon* ging verloren, als das Meerwasser seinen Reaktor flutete. Die drei übrigen Mechs schafften es, den Ozean schwer angeschlagen wieder zu verlassen. Der Davion-C³-Komplex blieb während der ganzen Schlacht um New Ivaarsen in Funktion, koordinierte die Verteidigungsanstrengungen und trug wesentlich zur Abwehr der Kombinatstruppen bei.

Varianten:

Die Hauptschwachstelle des *Neptun* ist der Mangel an Torpedomunition. In manchen Davion-U-Booten wurden daher der Laser und die durch ihn notwendig werdenden Wärmetauscher und Kompressoren entfernt, und an seiner Stelle ein zweites Sea Devastator-System mit zusätzlichen drei Tonnen Munition eingebaut (*Neptun-D*).

Eine andere verbreitete Variante benutzt den durch einen Verzicht auf den Sutel XII frei werdenden Raum für zwei weitere Sea Harvester-Systeme und 7 t Munition (*Neptun-H*). In beiden Versionen wird auf die erhöhte Küstenbombardementfähigkeit zu Gunsten größerer Effektivität bei Unterwasserangriffen verzichtet.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

Henry Larson und "Bowfin"

Die "Bowfin" war das U-Boot der *Neptun*-Klasse, das den Angriff der Kurita-*Dracons* auf den Unterwasserkommandoposten auf New Ivaarsen abwehrte. Später in derselben Schlacht erhielt die "Bowfin" den Befehl, einen Überwasserangriff auf ein Vorratslager des Kombinati in der Nähe der Küste auszuführen. Das Depot entpuppte sich jedoch als Finte, und die "Bowfin" kam unter Beschuß, sobald sie die Wasseroberfläche durchbrach. Larson wurde auf der Brücke schwer verwundet und befahl ein Tauchmanöver, obwohl er nicht in der Lage war, ins Innere des Turms zurückzukehren. Sein Leichnam konnte nicht mehr geborgen werden.

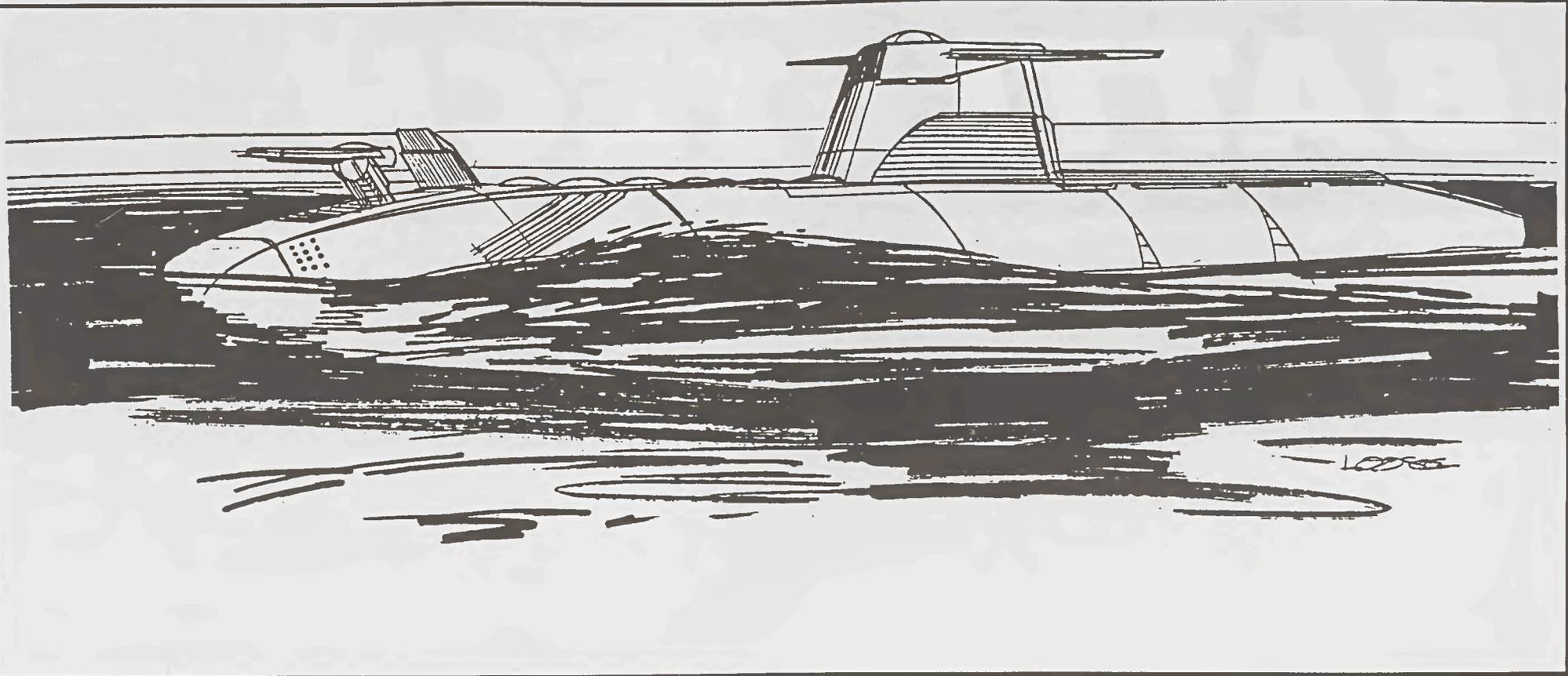
Masse: 100 Tonnen
Bewegungsart: U-Boot
Motor: Doorman Naval 140 Verbrennungsmotor,
 Diesel/H2O2
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h (17 Knoten)
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h (29 Knoten)
Panzerung: 14,5/SeaSlab
Bewaffnung:
 ein Sea Devastator 20-Torpedosystem
 zwei Sea Harvester 6er-Torpedosysteme
 ein schwerer Naval Sutel XII-Laser
Hersteller: Galtorwerft
Funksystem: Lynx-shur
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Synchronsonar

Typ: *Neptun, U-Boot*
Bewegungsart: U-Boot
Tonnage: 100
Reisegeschwindigkeit: 3
Höchstgeschwindigkeit: 5
Motor: 29
Motorwert: 270
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 5
Tauchsystem: 10
Kompressor: 0,5
Wärmetauscher: 8
Interne Struktur: 10

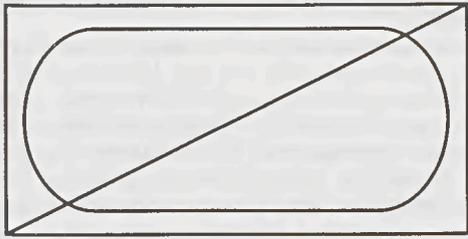
Tonnen

Panzerwert: 232
Front: 78
Lk./Rt. Seite: 58/58
Heck: 38
Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	
LSR 20er-Lafette (Torp.)	Front	10
Munition (LSR) 6	Rumpf	1
KSR 6er-Lafette (Torp.)	Front	3
KSR 6er-Lafette (Torp.)	Front	3
Munition (KSR) 15	Rumpf	1
S-Laser	Front	5



BATTLETECH



HILFSFAHRZEUGE

Manche Militärfahrzeuge der Inneren Sphäre agieren weitgehend oder sogar ausschließlich abseits des Gefechtsfeldes. Manche von ihnen lassen sich zudem nur sehr schwer kategorisieren. Für solche Fälle verwendet man gerne den generellen Begriff der Hilfsfahrzeuge, der vom Truppentransporter bis zum Pionierpanzer alles umfassen kann.

<u>Name</u>	<u>Tonnage</u>	<u>Seite</u>
Savannah Master, Luftkissenboot	5	104
Truppentransporter	10	106
<i>Schwebe-, Ketten-, Rad-</i> Dachs, Truppentransporter	30	110
<i>Dachs A, Dachs B,</i> <i>Dachs C, Dachs D,</i> <i>Dachs E</i>		
Pionierfahrzeug	40	112
Maxim, schwerer Truppentransporter	50	114
Hi-Scout, Drohnenträger	60	116

Überblick:

Der *Savannah Master* ist das einzige Fahrzeug des im Lyranischen Commonwealth ansässigen Herstellers S. L. Lewis, Inc.. *Savannah Masters* sind im Einsatz bei den Streitkräften mehrerer Nachfolgerstaaten. Gelegentlich werden sie auch, besonders von Mechpiloten, als *Savannenkönig* bezeichnet. Außerdem wird dieses Luftkissenboot auf vielen Peripheriewelten zur Verteidigung gegen Überfälle der Banditenkönige eingesetzt. Der *Savannah Master* verbindet eine extrem hohe Geschwindigkeit, gute Frontpanzerung und einen mittelschweren Defiance B3M-Laser.

Möglichkeiten:

Der *Savannah Master* nutzt den effizientesten aller bisher konstruierten Fusionsreaktoren - den Omni 25. Dieser Reaktor wird nicht mehr hergestellt, aber eine große Zahl ist (gerüchteleise über 2000 Stück) im Besitz von Unteroffizier Lewis, vormals *Händler*-Klasse-Sprungschiff *Winnetka*, jetzt Präsident der S. L. Lewis, Inc. Im Jahre 2024 entdeckte die Besatzung der *Winnetka* auf einer unbewohnten Peripheriewelt ein großes Sternbündeldepot. Sie warfen ihre Ladung Botany Bay-Industriesand über Bord und beluden alle Landungsschiffe mit soviel Ausrüstung, wie in sie hinein paßte.

Das Bergungsgut wurde unter den Besatzungsmitgliedern aufgeteilt. Als Teil seines Anteils erhielt Unteroffizier Lewis auf eigenen Wunsch die im Depot lagernden kleinen Fusionsreaktoren. Im Gegensatz zum Rest der Besatzung verkaufte er jedoch nicht seinen gesamten Anteil, sondern behielt die Fusionsreaktoren.

Lewis wußte, daß Archon Katrina Steiner nach einem neuen Gefechtsfahrzeug suchte, das für Abwehr- und Kundschafteraufgaben geeignet war und eine 75%ige Siegchance beim Gefecht gegen einen einzelnen *Heuschreck* hatte. Die meisten etablierten Fahrzeughersteller reichten Vorschläge für Ketten- oder Luftkissenfahrzeuge in der Gewichtsklasse von 25 bis 30 t ein, die eine starke Panzerung und mittelschwere Laser ins Feld führten und um die 800.000 C-Noten kosteten.

Lewis war der Ansicht, beim Einsatz des Omni 25 ein effektiveres und billigeres Fahrzeug entwickeln zu können. Er gründete eine eigene Firma und begann mit der Arbeit an einem Prototyp. Dazu installierte er den Omni auf einem Schweberrahmen, schweißte zusätzliche Panzerplatten auf den Rumpf und montierte einen Defiance B3M-Laser am Bug. Der Omni benötigte eine Vierteltonne Abschirmung und eine weitere Vierteltonne für einen Kammervverstärker, aber er gestattete den Einbau des Lasers ohne zusätzliche Wärmetauscher oder Kompressoren. Front- und Seitenpanzerung wurden so weit verstärkt, daß

sie zwei Lasertreffer abfangen konnten, ohne durchschlagen zu werden. Die Rückenpanzerung ist schwächer und kann nur einen einzigen MG- oder KSR-Treffer aufhalten. Die Vierteltonne für Sensoren entsprach dem Standard, aber die Geschwindigkeit der Maschine war ungeheuer: über 215 km/h, schneller als jeder bekannte Schwebler. Die Produktionskosten waren ebenso beeindruckend: nur etwa 90.000 C-Noten pro Stück.

Als Lewis seinen Vorschlag beim Steiner-Beschaffungsamt einreichte, waren die Militärs zunächst skeptisch. Der Omni 25 galt als untauglich für militärische Zwecke und das Gewicht der Verstärkerkammer senkte den Panzerungsschutz auf ein nicht mehr akzeptables Minimum. Der niedrige Preis ließ sich jedoch beim besten Willen nicht ignorieren. Trotz heftigen Widerstands von Seiten des Militärs wurde Lewis' Maschine gestattet, gegen die anderen Prototypen anzutreten.

Kampfgeschichte:

Während der Prototypentests erschien Lewis persönlich mit seinem noch namenlosen Luftkissenboot auf dem Testgelände. Drei Wochen unter härtesten Testbedingungen siebten alle Bewerber bis auf zwei Maschinen aus: Lewis' Maschine und ein 30 t schweres Kettenfahrzeug von Defiance Industries. Die letzte zu bewältigende Aufgabe sollte ein Zweikampf zwischen dem zu testenden Fahrzeug und einem *Heuschreck* werden, bei dem die Laser auf niedrigster Stufe arbeiteten und Treffer von den Computern registriert wurden.

Der *Heuschreck* wurde von Savannah Johnson, einer kampferprobten Mechpilotin mit zahlreichen Abschüssen, gesteuert. Während des Scheingefechts hielt Lewis das Luftkissenboot auf Distanz und in ständiger Bewegung, um immer wieder hinter den *Heuschreck* zu flitzen und dessen Rückenpartie mit Laserschüssen einzudecken. Das Feuerleitsystem des Mechs konnte ein so schnelles Ziel nicht erfassen, und seine so hochgelobte Geschwindigkeit erreichte nicht annähernd die des Gegners. Der *Heuschreck* schaffte ein oder zwei Treffer auf die Front- oder Seitenpanzerung des Fahrzeugs, aber er wurde grundsätzlich geschlagen, weil die Sensoren in der Zwischenzeit zwei oder drei Lasertreffer auf seinem Rücken registrierten, die das Ende des BattleMechs bedeutet hätten.

Die Tests erstreckten sich über den ganzen Tag, und Lewis gewann sie alle. Nach seinem 15. Sieg begann ein übermütiger Lewis sie über Funk zu reizen und ihre Fähigkeiten in Zweifel zu stellen. Während des 17. Tests schließlich geschah es: Sie schaltete die Leistungskontrolle ihres Lasers ab und feuerte einen Schuß vor den Schwebler. Der Laserstrahl verdampfte die Panzerung an der Frontpartie des Luftkissenbootes, drang jedoch nicht bis ins Innere der Maschine durch. Daraufhin zog

auch Lewis die Energie hoch und die beiden Piloten begannen einen echten Zweikampf.

Lewis zog sich zurück, um den Schaden abzuschätzen. Dann schoß er mit voller Geschwindigkeit auf den *Heuschreck* zu. Während seines in Schlangenlinien ausgeführten Angriffs mußte er einen weiteren Lasertreffer an der Frontpartie und einen an der rechten Seite einstecken, aber sein Schuß traf den Kopf des Mechs. Für einen Augenblick geschockt verlor Johnson das Luftkissenboot aus den Augen. Zum Erstaunen der Zuschauer zog Lewis den Schwebler zwischen den Beinen des *Heuschreck* hindurch, wirbelte herum und setzte einen vernichtenden Laserschuß mitten in den Rücken des BattleMechs. Als das Luftkissenboot davonzog, verschwand der Mech in einem Feuerball explodierender Munition.

Der automatische Rettungsmechanismus ihrer Maschine schleuderte Johnson in Sicherheit, und Lewis lenkte sein angeschlagenes Fahrzeug zu den sprachlosen Beobachtern hinüber. Als er schweiß- und staubbedeckt aus dem Cockpit stieg, fragte er sie, was sie jetzt von seinem *Savannah Master* hielten.

Einen Erfolg gegen Mechs weit größeren Gewichts konnte eine Einheit *Savannah Masters* (der Name hat sich trotz starker Einwände von Seiten vieler Mechoffiziere gehalten) im Vierten Nachfolgekrieg bei der Schlacht um Sarna verbuchen. Das 1. Bataillon der 5. Syrtis-Füsiliere sprang bei dieser Aktion in sumpfigem Gelände ab, das die Bewegungsfähigkeit der zum größten Teil mittelschweren und schweren Mechs zusätzlich beeinträchtigte. Die Maschinen konnten kaum einen Schritt tun. In dieser Situation wurden sie von einer Kompanie Liao-Luftkissenboote angegriffen, die mit ihren Lasern einer beträchtlichen Anzahl von Kampfkolossen den Garaus machten, ohne selbst annähernd gleichwertige Verluste zu erleiden.

Das größte Problem des *Savannah Master* ist die beschränkte Verfügbarkeit des Omni 25; weitere Funde dieses Reaktortyps sind nicht zu erwarten. S. L. Lewis hofft jedoch, durch die Kampferfolge seines Fahrzeugs die Chance auf eine Unterstützung der Commonwealth-Regierung beim Aufbau einer eigenen Produktion zu erhalten.

Varianten:

Der *Savannah Master* besitzt derzeit noch keine Varianten. Es laufen Studien über den Austausch des mittelschweren Lasers gegen einen Flammer oder zwei leichte Laser, aber die Konstruktion des Fahrzeugs läßt wenig Raum für Abwandlungen. Jede Veränderung wäre wahrscheinlich eine Verschlechterung.

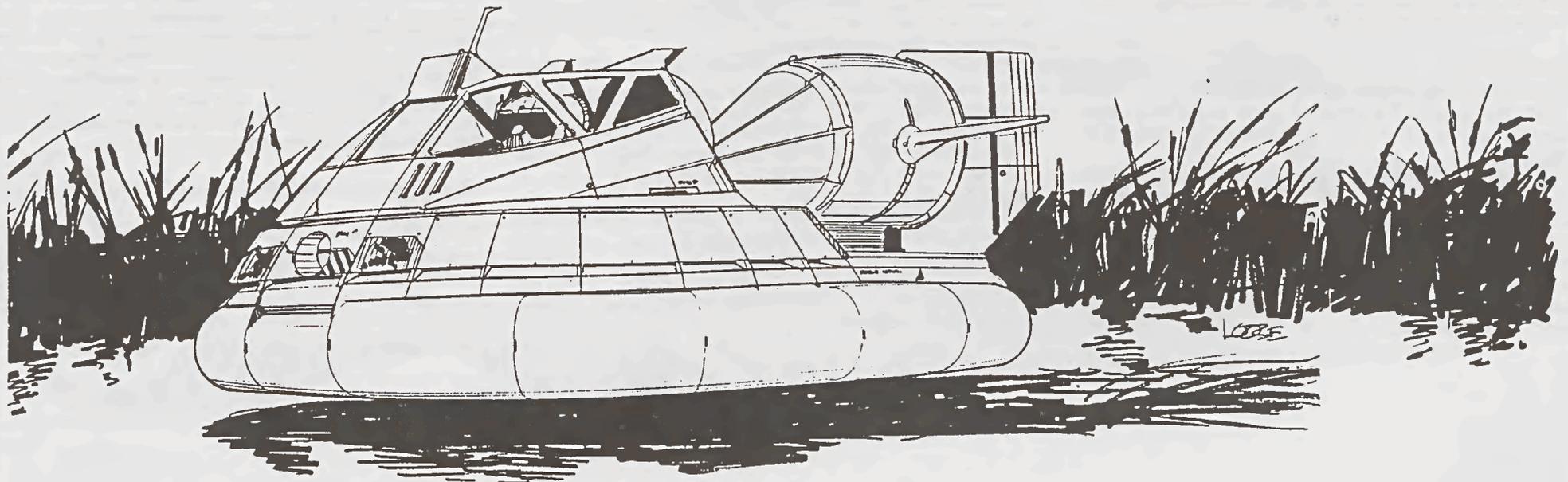
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Commander Eldwin Hunt**

Commander Hunt war Kommandeur der *Savannah Master*-Kompanie, die sich auf Sarna gegen die 5. Syrtis-Füsiliere so glänzend schlug. Zur Zeit leitet er eine Kompanie gleicher Art bei der Verteidigung des Planeten Sax gegen die Truppen des Magistrats Canopus.

Masse: 5 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: Omni 25, Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 140 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 216 km/h
Panzerung: Durallex Leicht
Bewaffnung: 1 mittelschwerer Defiance B3M-Laser
Hersteller: S. L. Lewis, Inc.
Funksystem: TharHes Hm10
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Alpha-2a

Typ: Savannah Master, Luftkissenboot		Tonnen
Bewegungsart:	Luftkissen	
Tonnage:	5	5
Reisegeschwindigkeit:	13	
Höchstgeschwindigkeit:	20	
Motor:		0,5
Motorwert:	25	
Typ:	Fusionsreaktor	
Abschirmung:		0,25
Kontrollen:		0,2
Hubsystem:		0,5
Wärmetauscher:	10	0
Interne Struktur:		0,5

Panzerwert:	24	1,5
Front:	10	
Lk./Rt. Seite:	6/6	
Heck:	2	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
M-Laser	Front	1
Sensoren	Rumpf	0,25



Übersicht:

Infanterie und Truppentransporter sind das Rückgrat jeder motorisierten Militäreinheit. Auch wenn sich die Ansicht, Infanterie sei gegen Fahrzeuge und besonders gegen BattleMechs völlig wertlos, hartnäckig hält, erweist sich in tatsächlichen Gefechtsituationen immer wieder, wie wirklichkeitsfremd dieser Mythos ist.

Truppentransporter sind keine Gefechtsfahrzeuge. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Infanteriezüge von einem Gefechtsfeld zum nächsten zu befördern. Die meisten Truppentransporter sind zwar bewaffnet, aber diese Geschütze dienen meist nur zur Abwehr anderer Infanterieeinheiten. In den meisten Fällen verlassen die Soldaten das Fahrzeug und kämpfen zu Fuß, statt im Innern des Transporters das Feindfeuer auf sich zu ziehen.

Es gibt drei Grundtypen von Truppentransportern mit verschiedenen Funktionen auf dem Gefechtsfeld. Der Radtransporter wird vor allem für Stadtkämpfe eingesetzt, da sich Radantrieb am besten für Straßen und ebenes Gelände eignet. Kettentransporter werden hauptsächlich in schwierigem Gelände, z.B. in Gebirgsregionen, eingesetzt. Für die Bewegung durch Wüsten oder über Gletscherebenen werden Schwebetransporter vorgezogen, die sich unter den dortigen Bedingungen besonders schnell fortbewegen können.

Möglichkeiten:

Truppentransporter gehören zu den einfachsten und robustesten Militärfahrzeugen. Sie erfordern keine besonderen Wartungsgeräte zur Reparatur, und das modernste Bauteil ist ein Funkgerät.

Die Bewaffnung eines Truppentransporters ist im allgemeinen minimal, damit er möglichst viele Einheiten befördern kann. Außerdem verlangt die geringe Größe der Fahrzeuge die Beschränkung auf leichte Waffen.

Radgetriebene Truppentransporter sind normalerweise am billigsten in der Herstellung und stärker gepanzert als die beiden anderen Typen. Allerdings ist ihre Einsatzfähigkeit im Gelände begrenzt. Kettengetriebene Truppentransporter sind teurer,

können aber bei unterschiedlichen Geländebedingungen eingesetzt werden. Luftkissengetriebene Truppentransporter verzichten häufig zu Gunsten größerer Geschwindigkeit auf Panzerschutz. Sie können nur in freiem Gelände agieren, sind aber die erste Wahl jedes Kommandeurs, der Wert auf eine schnelle Verfügbarkeit seiner Truppen legt.

Moderne Truppentransporter besitzen Kommunikationseinrichtungen, die es den Fußsoldaten gestattet, auch außerhalb des Fahrzeugs in Kontakt zu bleiben. Dabei kann es sich um Kommunikatoren jeder Größenordnung handeln, von persönlichen KommSets bis zu Langstreckensystemen.

Kampfgeschichte:

Es gibt keine Berichte über spektakuläre Gefechtsaktionen von Truppentransportern, aber es gibt Protokolle über Infanterieeinheiten, die Gegner aufhalten konnten, denen sie theoretisch weit unterlegen waren.

Von allen Hausfürsten scheint nur Katrina Steiner den besonderen Wert von Infanterietruppen zu erkennen (wie sich auch in der Tatsache ausdrückt, daß der designierte Archon Melissa Steiner-Davion eine Infanterieausbildung hat). Ein einzelner Fußsoldat kann einem Mech nicht allzuviel anhaben, aber eine Infanteriekompanie kann einen einzelnen Kampfkoloß ohne größere Anstrengung vernichten.

Während eines Grenzkonfliktes mit Haus Kurita wurde Katrina Steiner auf dem Planeten Garrison zu einer verzweifelten Verteidigungsaktion getrieben. Als sie ihre Mechtruppen zurückziehen und auf einen wichtigeren und noch bedrohlicheren Planeten verlegen mußte, blieben auf Garrison ausschließlich Infanterieeinheiten zurück. Sie erhielten den Befehl, den Planeten zu verteidigen, so gut sie konnten.

15 Infanteriekompanien standen 15 Mechlanzen gegenüber, von denen einige zu Haus Kuritas besten Truppen zählten. Da die Steiner-Infanteristen wußten, daß sie keine andere Wahl hatten, als zu kämpfen oder sich der zweifelhaften Gnade der Draconier zu ergeben, gruben sie sich ein und warteten auf den unvermeidlichen Angriff.

Sie brauchten nicht lange zu warten. Mehrere Kurita-Lanzen stürmten in einem offensichtlichen Versuch, die Fußtruppen zu überrennen, aus den Hügeln herab. Nach schweren Verlusten einiger Kompanien gab der Steiner-Kommandeur den Befehl, das Feuer auf kürzeste Distanz zu eröffnen. Mehrere der Mechs wurden durch Cockpittreffer völlig aus dem Gefecht geworfen, und die anderen waren völlig desorientiert. Es war überdeutlich, daß die Kurita-Truppen nie erwartet hatten, die Infanterie könne sich derart lange halten.

Diese Verwirrung gab den Fußtruppen die Öffnung, die sie für den Sieg benötigten. In einem hitzigen 20-Minuten-Gefecht vernichteten sie den Rest der Mechs. Der Infanteriekommandeur orderte seine gesamten Truppen sofort in die Transporter und rückte in die Hügel ab, um auf die anderen Kurita-Mechs zu warten.

Zwei Stunden später näherten sich die übrigen draconischen BattleMechs vorsichtig dem Schlachtfeld am Fuß der Hügelkette. Stumm betrachteten sie die Überreste ihrer gefallenen Kameraden. In diesem Moment gab der Infanteriekommandeur seinen Leuten den Befehl zum Angriff. Fünf Mechs wurden sofort ausgeschaltet. Die Übriggebliebenen zogen sich zurück und verließen Garrison, so schnell die Mechfüße trugen.

Varianten:

Es gibt eine Unmenge verschiedener Truppentransporter. Die beliebtesten Varianten des Grundtyps reduzieren die Zahl der beförderten Truppen für zusätzliche Waffen, etwa Maschinengewehre. Häufig befördern diese Fahrzeuge auch überhaupt keine Truppen mehr und dienen ausschließlich als Geschützplattformen zur Unterstützung von Infanterieattacken.

Infanteristen werden gelegentlich als besonders verrückt bezeichnet. Möglicherweise liegt das an der verbreiteten Angewohnheit, ihre Truppentransporter grellbunt zu bemalen, so daß sie nicht zu übersehen sind.

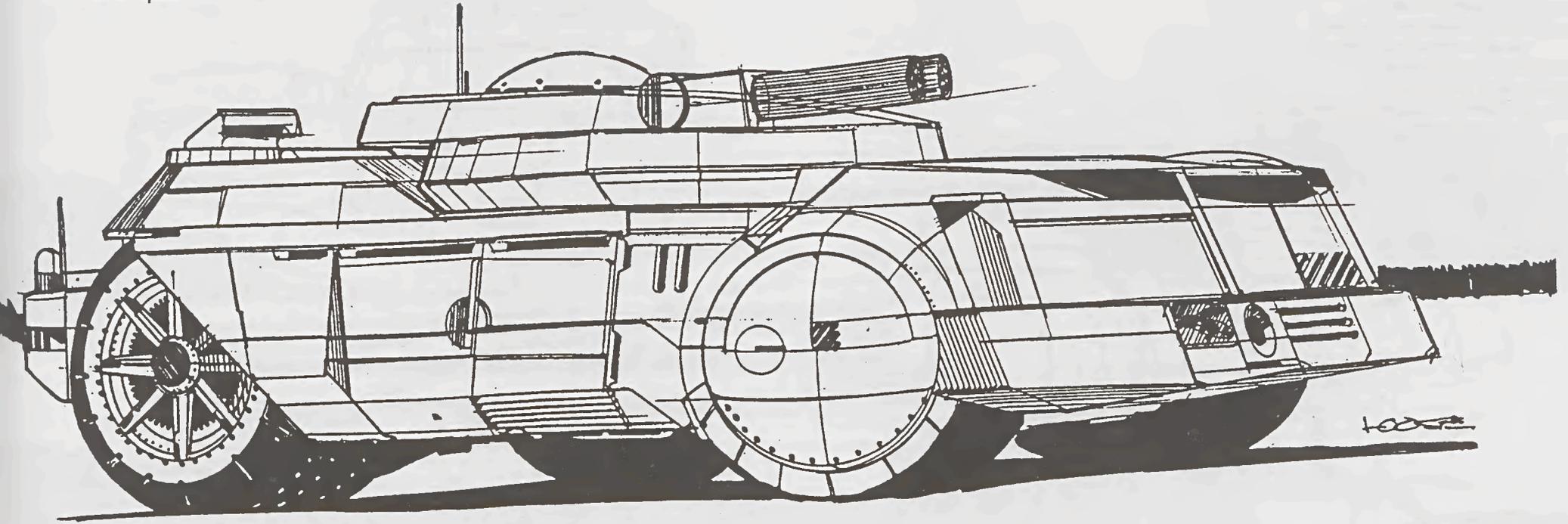
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Larry Godson**

Kommandant Godson, inzwischen zum General befördert, befahl die Steiner-Truppen bei der Verteidigung von Garrison. Sein berühmter Befehl lautete: "Feuert erst, wenn ihr den Schein ihrer Amaturenbretter seht!"

Masse: 10 Tonnen
Bewegungsart: Rad, Ketten und Luftkissen
Motor:
 Rad: Typ 40 Verbrennungsmotor
 Ketten: Typ 60 Verbrennungsmotor
 Luftkissen: Typ 60 Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit:
 Rad: 65 km/h
 Ketten: 65 km/h
 Luftkissen: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit:
 Rad: 97 km/h
 Ketten: 97 km/h
 Luftkissen: 162 km/h
Panzerung: SimplePlate
Bewaffnung: Maschinengewehre
 verschiedener Hersteller
Hersteller: Verschiedene
Funksystem: LangKomm
Ortung-/Zielerfassungssystem: OptiTrack
 Techniques

Typ: Radgetriebener Truppentransporter
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 10 10
Reisegeschwindigkeit: 6
Höchstgeschwindigkeit: 9
Motor: 2
Motorwert: 40
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 0,5
Interne Struktur: 1
Turm: 0,1

Panzerwert: 48 3
Front: 12
Lk./Rt. Seite: 10/10
Heck: 10
Turm: 6
Bewaffnung und Munition:
Art **Zone**
 MG Turm 0,5
 MG Turm 0,5
 Munition (MG) 200 Rumpf 1
 7 Mann mit Ausrüstung Rumpf 1

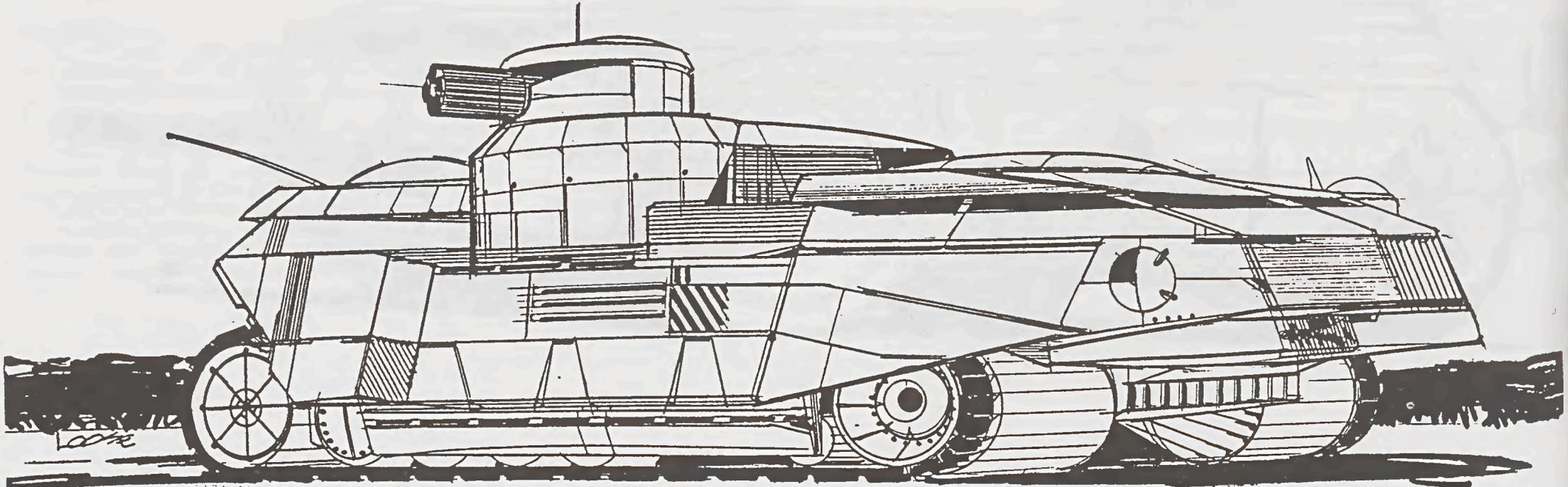


DEPOT TRACKER

Masse: 10 Tonnen
Bewegungsart: Rad, Ketten und Luftkissen
Motor:
 Rad: Typ 40 Verbrennungsmotor
 Ketten: Typ 60 Verbrennungsmotor
 Luftkissen: Typ 60 Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit:
 Rad: 65 km/h
 Ketten: 65 km/h
 Luftkissen: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit:
 Rad: 97 km/h
 Ketten: 97 km/h
 Luftkissen: 162 km/h
Panzerung: SimplePlate
Bewaffnung: Maschinengewehre
 verschiedener Hersteller
Hersteller: Verschiedene
Funksystem: LangKomm
Ortungs-/Zielerfassungssystem: OptiTrack
 Techniques

Typ: Kettengetriebener Truppentransporter Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 10 10
Reisegeschwindigkeit: 6
Höchstgeschwindigkeit: 9
Motor: 3
Motorwert: 60
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 0,5
Interne Struktur: 1
Turm: 0,05

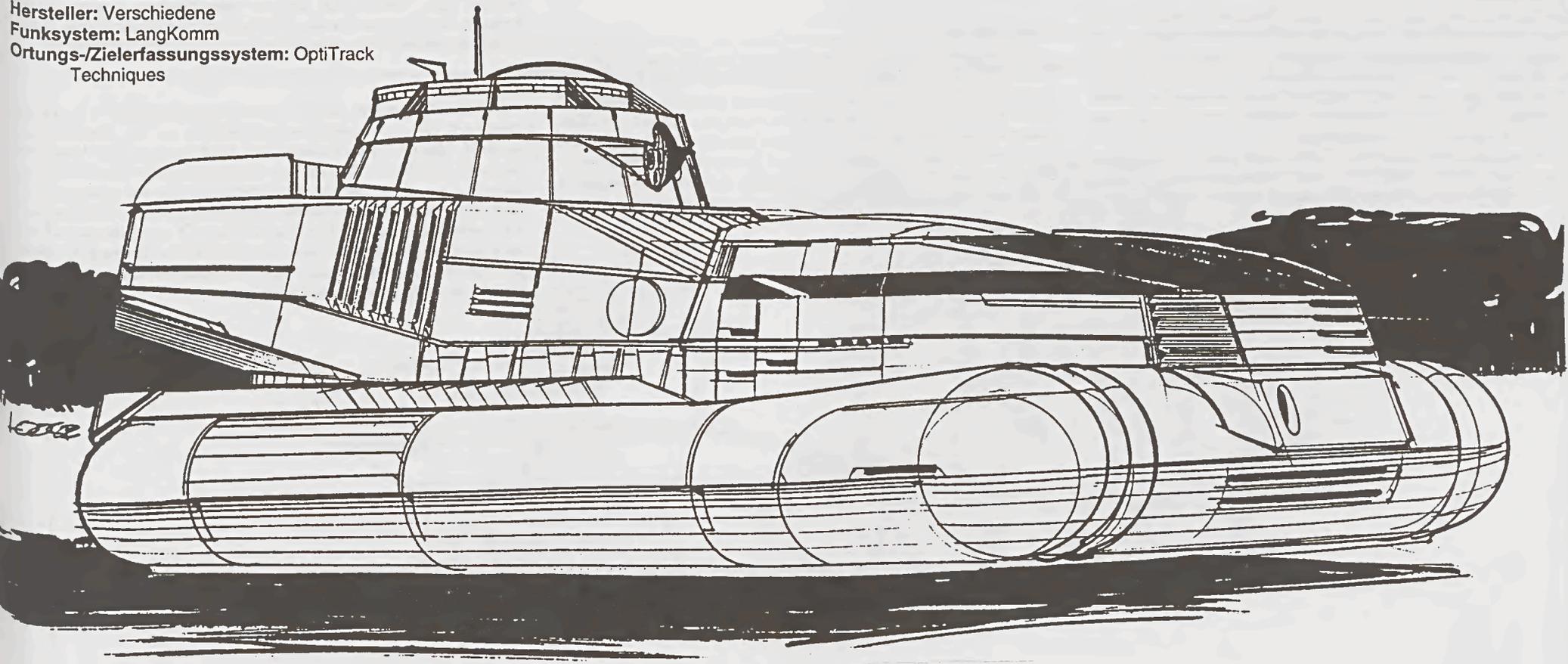
Panzerwert: 40 2,5
Front: 10
Lk./Rt. Seite: 8/8
Heck: 10
Turm: 4
Bewaffnung und Munition:
Art **Zone**
 MG Turm 0,5
 Munition (MG) 200 Rumpf 1
 7 Mann mit Ausrüstung Rumpf 1



Masse: 10 Tonnen
Bewegungsart: Rad, Ketten und Luftkissen
Motor:
 Rad: Typ 40 Verbrennungsmotor
 Ketten: Typ 60 Verbrennungsmotor
 Luftkissen: Typ 60 Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit:
 Rad: 65 km/h
 Ketten: 65 km/h
 Luftkissen: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit:
 Rad: 97 km/h
 Ketten: 97 km/h
 Luftkissen: 162 km/h
Panzerung: SimplePlate
Bewaffnung: Maschinengewehre
 verschiedener Hersteller
Hersteller: Verschiedene
Funksystem: LangKomm
Ortungs-/Zielerfassungssystem: OptiTrack
 Techniques

Typ: Luftkissengetriebener Truppentransporter
 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 10
Reisegeschwindigkeit: 10
Höchstgeschwindigkeit: 15
Motor: 3
Motorwert: 60
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 0,5
Hubsystem: 1
Interne Struktur: 1
Turm: 0,1

Panzerwert: 24
Front: 5
Lk./Rt. Seite: 5/5
Heck: 4
Turm: 5
Bewaffnung und Munition:
Art **Zone**
 MG Turm 0,5
 MG Turm 0,5
 Munition (MG) 100 Rumpf 0,5
 7 Mann mit Ausrüstung Rumpf 1



Überblick

Der Truppentransporter vom Typ *Dachs* ist eine Entwicklung der Blackwell Corporation im Auftrag und nach Vorgaben der Söldnereinheit Wolfs Dragoner. Nach den gewaltigen Verlusten der Dragoner im Vierten Nachfolgekrieg wurde die Produktion aller Fahrzeuge dieser Firma erweitert, aber voraussichtlich werden die Dragoner den überwiegenden Teil der Produktion schlucken. Trotzdem sind erste Exemplare dieses und anderer Blackwell-Fahrzeuge inzwischen auch in den Einheiten der Nachfolgerhäuser zu finden.

Möglichkeiten:

Der *Dachs* ist ein durchschnittlicher Truppentransporter mit leichter Panzerung, der einen kompletten Infanteriezug mit Ausrüstung aufnehmen und in relativer Bequemlichkeit über Gelände unterschiedlichster Beschaffenheit bringen kann. Aufgrund seiner geringen Bewaffnung und Munitionsvorräte sowie der für das Schlachtfeld kaum ausreichenden Panzerung wird er im Regelfall nicht offensiv eingesetzt.

Die mittelschweren Blackwell Opal-Laser sind zuverlässige, aber von der Leistung nicht besonders herausragende Waffen. Die Pilum-KSR 2er-Lafette von Blackwell steht in keiner Bezie-

hung zu der gleichnamigen 6er-Lafette von Valiant. Die Namensgleichheit führte bisher nicht zu Schwierigkeiten, wahrscheinlich vor allem deshalb, weil die Valiant-Lafette nur auf Fahrzeugen der Herstellerfirma eingesetzt wird und nicht separat erhältlich ist, so daß keine Konkurrenzsituation entsteht.

Eine Besonderheit des *Dachs* ist seine Vielseitigkeit; ein Punkt, den er mit dem Schwebepanzer *Bandit* desselben Herstellers teilt. Neben dem Standardmodell sind fünf Hauptvarianten bekannt, die sich ausschließlich in der Bewaffnung unterscheiden. Gerüchtzufolge sollen die Techs der Dragoner imstande sein, die Bestückung eines *Dachs* in Rekordzeit zu verändern.

Kampfgeschichte:

Während der Gefechte zwischen den in den Diensten der Liga Freier Welten stehenden Söldnertruppen von Wolfs Dragonern und der Siebzehnten Arkturusgarde Haus Steiners auf Wyatt im Jahre 3016 lieferte der Variantenreichtum des *Dachs* den Dragonern einen leichten Sieg über eine ScoutLanze der Lyraner.

Die Mechpiloten der Steiner-ScoutLanze hatten bereits mehrmals *Dachse* gesehen, die alle der Standardversion entsprechen, und gingen daher davon aus, daß alle Maschinen dieses

Typs über die dort beobachtete Bewaffnung aus drei mittelschweren Lasern und einer KSR 2er-Lafette verfügten. Daher schenkten sie bei einem Gefecht mit einer leichten Mechlanze der Dragoner mehreren in größerer Entfernung auftauchenden *Dachsen* keine weitere Beachtung. Diese Truppentransporter waren jedoch nicht standardmäßig bestückt, sondern verfügten über je zwei 5er-Langstreckenlafetten. Sie waren auf dem Weg zu einem anderen Gefechtsfeld gewesen, als sie den Funkverkehr der im Kampf befindlichen Dragoner-Mechs aufgefangen hatten und sich entschlossen, ihren Kameraden zu Hilfe zu kommen.

Die *Dachse* bezogen eine geschützte Position in optimaler LSR-Entfernung und nahmen die lyranischen BattleMechs unter konzentrierten Beschuß. Die Steiner-Piloten waren völlig überrascht. Zwei der leichten Mechs wurden von den Raketen in der kaum gepanzerten Rückenpartie getroffen und mußten den Kampf abbrechen, so daß die Dragoner keine Schwierigkeiten hatten; das Gefecht für sich zu entscheiden. Anschließend setzten die *Dachse* mit einem Gruß an den Kommandeur der MechLanze ihren Weg fort.

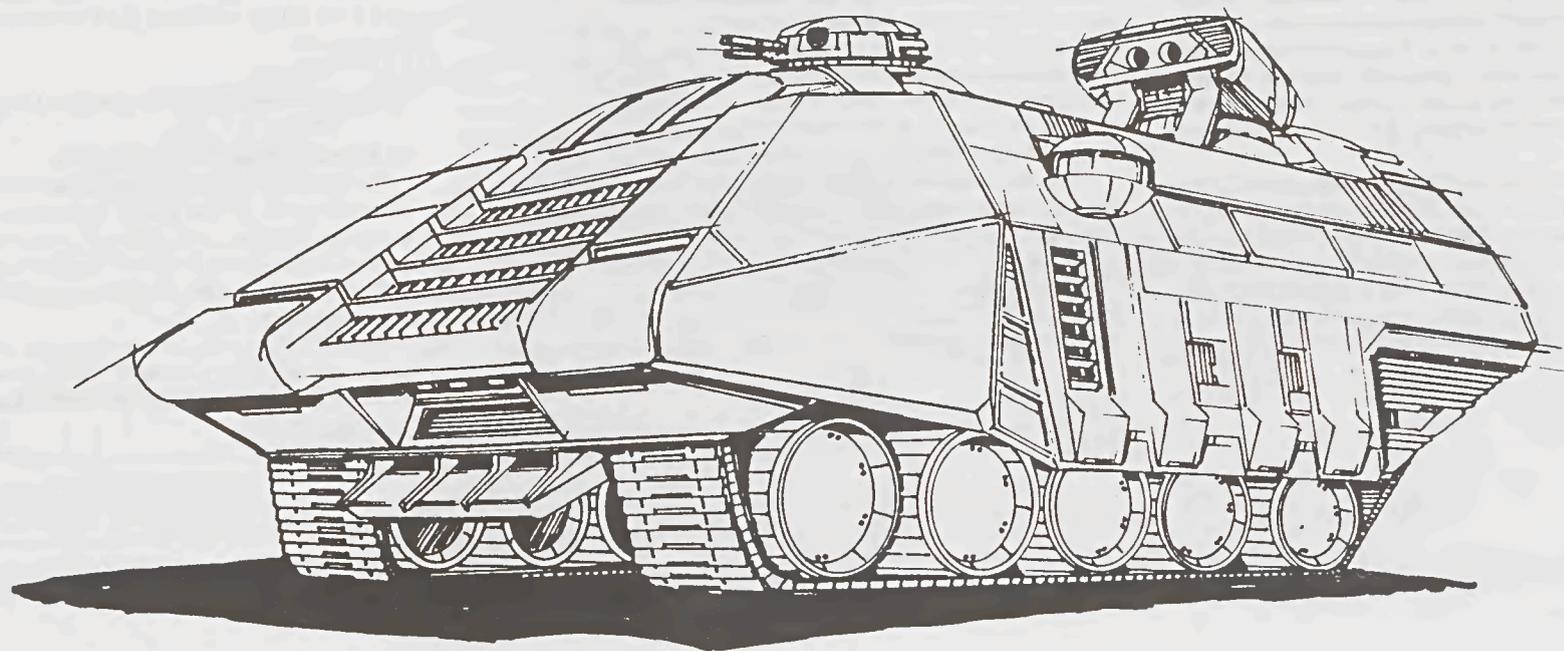
Varianten:

Der *Dachs* besticht durch seinen ungewöhnlichen Variantenreichtum, der sich jedoch ausschließlich auf die Bewaffnung bezieht. Neben dem Grundmodell sind derzeit fünf Varianten bekannt. Der *Dachs A* ist mit vier KSR 2er-Lafetten und 50 Packs Munition bestückt, der *Dachs B* mit zwei KSR 4er-Lafetten und 25 Packs Munition. Der *Dachs C* führt zwei LSR 5er-Lafetten und 24 Packs Munition mit. Der *Dachs D* ist mit vier mittelschweren und zwei leichten Lasern ausgestattet und der *Dachs E* schließlich mit zehn leichten Lasern. Alle Varianten sind soweit bekannt bei Wolfs Dragonern gleich häufig.

Masse: 30 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: GM 180 Fusionsreaktor
Reisegeschwindigkeit: 64 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Panzerung: ProTech 6
Bewaffnung:
 drei mittelschwere Blackwell Opal-Laser
 eine Blackwell Pilum-KSR 2er-Lafette
Hersteller: Blackwell Corporation
Funksystem: Dalban StarLink II
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret Fib

Typ: *Dachs*, Truppentransporter
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 30
Reisegeschwindigkeit: 6
Höchstgeschwindigkeit: 9
Motor:
Motorwert: 180
Typ: Fusionsreaktor
Abschirmung:
Kontrollen:
Wärmetauscher: 10
Interne Struktur:
Turm:

<i>Tonnen</i>	Panzerwert:	80	5
	Front:	20	
	Lk./Rt. Seite:	18/18	
	Heck:	16	
	Turm:	8	
	Bewaffnung und Munition:		
	<u>Art</u>	<u>Zone</u>	
	M-Laser	Turm	1
3,5	M-Laser	Turm	1
1,5	M-Laser	Turm	1
0	KSR 2er-Lafette	Rumpf	1
3	Munition (KSR) 50	Rumpf	1
1	Infanteriezug	Rumpf	4



Übersicht:

Pioniere und ihre Ausrüstung sind ein wichtiger Teil jeder Armee. Sie sind es, die Gebäude, Landebahnen und andere Einrichtungen anlegen, die für die reibungslose Funktion einer Militäreinheit von Bedeutung sind.

Pionierfahrzeuge sind auch wichtiges Kampfgerät. Sie können Gräben ausheben, Hindernisse beseitigen und Brücken für andere Fahrzeuge aufbauen. Manchmal kann der Besitz dieser Fahrzeuge den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.

Möglichkeiten:

Die meisten Pionierfahrzeuge gleichen sich in einigen Punkten, vor allem in ihrem übergroßen Motor. Er liefert dem Fahrzeug zusätzliche Pferdestärken zum Bewegen schwerer Objekte wie z.B. Bäumen oder anderen Fahrzeugen. Ein spezielles Überlastungssystem verhindert den Ausfall des Motoraggregats.

Viele Pionierfahrzeuge sind mit mehreren Grabgeräten zum Ausheben von Stellungen oder Gebäudefundamenten ausgerüstet. Die häufigste Variante ist eine Doppelschaufel, deren Schaufeln separat von einander gesteuert werden können. Häufig sind diese Schaufeln auf einem kleinen Drehturm montiert, der einen Einsatz ohne Bewegung des Fahrzeugs ermöglicht.

Auch Bulldozerschaufeln sind an Pionierfahrzeugen häufig zu finden. Mit Hilfe der Bulldozer- und Grabschaufeln kann ein Pionierfahrzeug innerhalb einer Viertelstunde eine Grabenstellung für einen Mech oder ein schweres Fahrzeug ausheben.

Andere beliebte Ausstattungsteile sind schwere Schneide- oder Schanzwerkzeuge. Schneidewerkzeuge werden zum Fällen von Bäumen oder zum Entfernen anderer aufrechter Hinder-

nisse verwendet. Sie sind zwar nicht sonderlich akkurat, aber ein geschickter Pionier kann erstaunliche Arbeit mit ihnen leisten. Schanzwerkzeuge dienen zum Graben und können im Regelfall pro Minute drei Meter eines ein mal zwei Meter-Schützengrabens ausheben. Schneide- und Schanzwerkzeuge sind meistens am Heck des Pionierfahrzeugs montiert, um Grab- oder Bulldozerschaufeln nicht zu behindern.

Kampfgeschichte:

Pionierfahrzeuge sind seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ein wichtiges Element der Kriegsführung. In einigen kleineren Kriegen dieser Epoche wurden sie dazu benutzt, riesige Waldgebiete für die Errichtung von Flugfeldern und Krankenstationen zu roden. Bei anderen Gelegenheiten hoben sie Schützengräben und andere Infanteriestellungen aus.

Auch in der Ära der Nachfolgekriege haben sich die Aufgaben der Pionierfahrzeuge nicht wesentlich geändert. Sie werden normalerweise in Kompaniestärke einer Regimentskampfgruppe zugeteilt, um Stellungen für Infanterie und Fahrzeuge auszuheben, Hindernisse auf dem Schlachtfeld zu beseitigen oder aufzurichten und Brücken oder Furten über Flüsse zu bauen. Pionierfahrzeuge können auch die Bergung beschädigter oder zerstörter Einheiten übernehmen. Ein Fahrzeug, das einen Panzer oder einen abgerissenen Mech zum nächsten Wartungsanlage schleppt, ist ein alltäglicher Anblick.

Einer der bemerkenswertesten Einsätze von Pionierfahrzeugen fand im Jahre 2978 bei der Schlacht um Loric statt. Bei dem Versuch, Elemente der Leichten Eridani-Reiterei zu entsetzen, hatte die 12. Sternengarde die Hauptgefechtlinien durchbrochen, wurde aber von einer Gruppe provisorisch zusammengesetzter Marik-Truppen an einem Flußufer gestoppt. Die 12. Sternengarde schickte eine *Kondor*-Einheit mit dem Auftrag los,

das gegenüberliegende Ufer zu sichern, aber die Strömung war zu stark und die Böschung zu steil, um Mechs oder konventionelleren Fahrzeugen die Überquerung zu ermöglichen.

Die Sternengarde verfügte über vier eigene Pionierkompanie sowie vier Pionierfahrzeuge. Die Pioniere machten sich unverzüglich an den Aufbau einer Pontonbrücke, während die Fahrzeuge eine Furt einrichteten. Marik-Luft/Raumjäger und Artillerie nahmen die Pioniere dabei unter anhaltenden Beschuß und zerstörten drei Pontonbrücken, bevor es gelang, eine fertigzustellen. Die Kompanie wurde praktisch bis zum letzten Mann vernichtet. Die Pionierfahrzeuge ebneten die Uferböschungen ein und bereiteten das Flußbett auf die Überquerung durch BattleMechs vor. Obwohl bei dieser Arbeit drei der Fahrzeuge vernichtet wurden, konnte die Arbeit beendet werden, und die Sternengarde erreichte die schwerbedrängte Leichte Eridani-Reiterei noch rechtzeitig.

Varianten:

Es gibt zahllose verschiedene Pionierfahrzeuge, die jedoch alle dieselben Grundfunktionen ausüben. Die Unterschiede beziehen sich meist nur auf die Art der Ausstattung. Schaufeln und Schneidewerkzeuge sind die am meisten verbreiteten Maschinen, aber auch Winden, Bohr- und Zugeräte bis hin zu Brückenbauanlagen sind häufige Zusatzvorrichtungen. Manche Fahrzeuge verfügen zur Entfernung von Hindernissen über eine AK/20.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**El Magnificos Pionierkompanie**

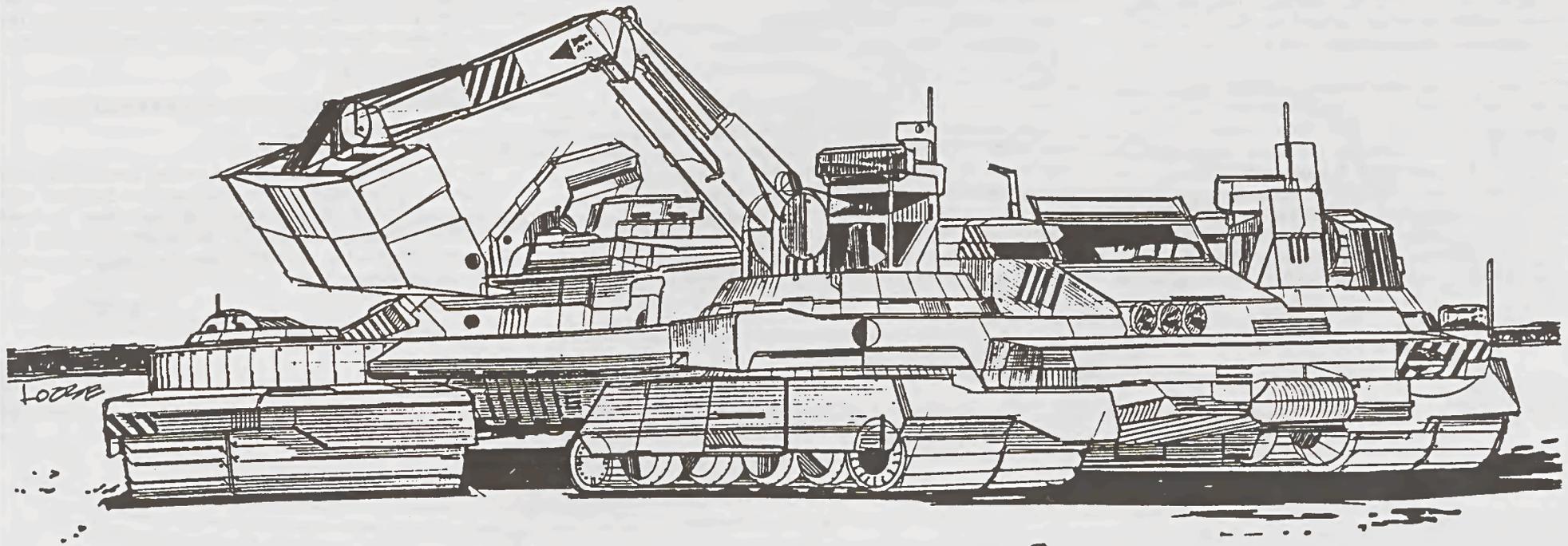
"El Magnifico" ist der Codename für die Pioniereinheit der 12. Sternengarde, in der einige der besten Pioniere der gesamten Inneren Sphäre ihren Dienst versehen. Es wird erzählt, sie hätten Nova Roma in einem Tag erbaut, aber einen Teil wieder eingerissen und noch einmal aufgerichtet, um nicht als Angeber zu erscheinen.

Die Einheit wurde bei der Schlacht um Loric fast aufgegeben, aber das dankbare Haus Steiner ersetzte über die normale Bonuszahlung hinaus die gesamte Ausrüstung.

Masse: 40 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: 240 WorkHorse, mit PowerChain
Reisegeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Panzerung: Einfache Metallplatten
Typische Ausstattung:
 Doppelte Grabschaufel
 Schanzwerkzeug
Hersteller: verschiedene
Funksystem: verschiedene
Ortungs-/Zielerfassungssystem: keine

Typ: Pionierfahrzeug
Bewegungsart: Ketten
Tonnage: 40
Reisegeschwindigkeit: 6
Höchstgeschwindigkeit: 9
Motor: 23
Motorwert: 240
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 2
Interne Struktur: 4

Tonnen	Panzerwert:	32	2
	Front:	8	
	Lk./Rt. Seite:	8/8	
	Heck:	8	
	Bewaffnung und Munition:		
	Art	Zone	
	Werkzeuge	Front	9



Übersicht:

Es gibt zwar viele verschiedene Arten von Truppentransportern, für Kommandeure ist es jedoch ein Alptraum, einen Infanteriezug über längere Strecken in drei oder vier Fahrzeugen zu transportieren. Der Schwere Truppentransporter vom Typ *Maxim* bietet dagegen genügend Raum für einen kompletten Zug Fußtruppen und unterstützende Waffen.

Zusätzlich zu seiner Einsatzmöglichkeit als Truppentransporter dient der *Maxim* auch als eine ausgezeichnete Geschützplattform. Mit neun Bordwaffen kann der *Maxim* die an Bord beförderte Infanterie mit indirektem Langstreckenfeuer, Kurzstreckenfeuer und Deckungsfeuer unterstützen.

Möglichkeiten:

Im Gegensatz zu anderen Truppentransportern ist der *Maxim* geräumig und bequem. Die Passagiere haben genügend Platz, um sich zu bewegen, ihre Waffen zu inspizieren und Kampftaktiken durchzusprechen. Die Sitzplätze sind durchweg gepolstert und zur Fahrzeugmitte orientiert, so daß die Soldaten relativ komfortabel miteinander reden können, was der Kampfmoral zu Gute kommt.

Der *Maxim* verfügt aus verschiedenen Gründen über eine große Zahl von Geschützen. Zunächst fühlen sich Fußtruppen sicherer, wenn ihr Transporter sich auch verteidigen kann, solange sie sich im Fahrzeuginneren befinden. Zweitens kann der *Maxim* so den Truppen beim Aussteigen Deckungsfeuer bieten. Truppen, die einen Transporter verlassen, bieten ein leichtes Ziel, und ein Transporter mit entsprechender Feuerkraft kann die meisten potentiellen Angreifer abhalten. Drittens kann der *Maxim* auf diese Weise anderen Fahrzeugen beim Kampf zu Hilfe kommen, sobald er seine Truppen abgeladen hat. Dies ist

zwar nicht das Standardverfahren, aber der *Maxim* ist kampfstark genug, um eine Ausnahme zu machen.

Die Waffen des *Maxim* sind so montiert, daß sie in alle Richtungen eine beachtliche Feuerkraft zum Tragen bringen können. Die Langstrecken-Raketenlafetten sind an Front und Heck des Schwebetransporters angebracht, damit die Startflammen der Raketen die aussteigenden Soldaten nicht gefährden. Die Maschinengewehre sind zu beiden Seiten der Sure-Shot VI-KSR-Lafette untergebracht. Dadurch kann der *Maxim* seine schwersten Geschütze auf ein einzelnes Ziel konzentrieren.

Die Hubschürzen dieses Luftkissentransporters sind so konstruiert, daß sie sich senken und zusammenfallen, wenn die Truppen das Fahrzeug verlassen. Dadurch braucht der *Maxim* den Antrieb nicht abzuschalten, um zu Boden zu sinken, wie es bei den meisten anderen Schwebern der Fall ist.

Kampfgeschichte:

Maxim-Schweber sind eine beliebte Transportmöglichkeit für größere Infanterieeinheiten. Sämtliche Häuser der Inneren Sphäre besitzen *Maxims*, aber Haus Steiner verfügt über die größte Anzahl.

Schon mehr als einmal hat Steiner *Maxim*-Schweber dazu benutzt, Infanterie und unterstützende Waffen über weite Distanzen zu befördern. Bei einer Gelegenheit waren mehr als 27 *Maxims* im Einsatz, um ein komplettes Infanterieregiment der Arkturischen Lanciers quer über einen Kontinent zu befördern, damit sie den Angriff einer Marik-Mechkompanie auf die Stadt Industron des Planeten Dixie verhindern. Die Infanterie wurde in einem nahegelegenen Waldgebiet abgesetzt und stellte augenblicklich alle verfügbaren unterstützenden Waffen auf.

Drei Tage später trafen die feindlichen Mechs ein. Die Lanciers feuerten ihre schwere Artillerie bereits auf extreme Entfernung ab und konnten sofort mehrere BattleMechs ausschalten. Die Liga-Truppen waren nicht in der Lage, den genauen Standort der Angreifer festzustellen und stürmten in den Wald, um weitere Verluste zu vermeiden und den unsichtbaren Gegner zu stellen.

Die Infanterie-Einheiten konnten noch einige weitere Mechs beschädigen, bevor sie den Wald erreicht hatten. Die verbliebenen Kampfkolosse vernichteten jedoch den größten Teil der Infanteriegeschütze. Als die Fußtruppen sich zurückzogen, donnerter die Mechs durch den Forst und feuerten auf alles, was sich bewegte. Hunderte Soldaten fanden bei der Flucht vor den wütenden Metallkolossen den Tod.

Kaum hatten die Mechs auf der anderen Seite des Waldes wieder freies Gelände erreicht, da wurden sie auch schon von den 27 *Maxim*-Schwebern unter Beschuß genommen. Nach weiteren sechs Ausfällen zogen sich die Marik-BattleMechs in ihre Abwurfzone zurück.

Varianten:

Die meisten *Maxim*-Varianten verwenden einfach andere Waffensysteme. Manche Einheiten, die Kurzstreckenraketen LSR-Systemen vorziehen, ersetzen die LongFire-Lafetten durch LSR-Lafetten. Gelegentlich werden auch weitere Waffen im Geschützturm installiert.

Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:

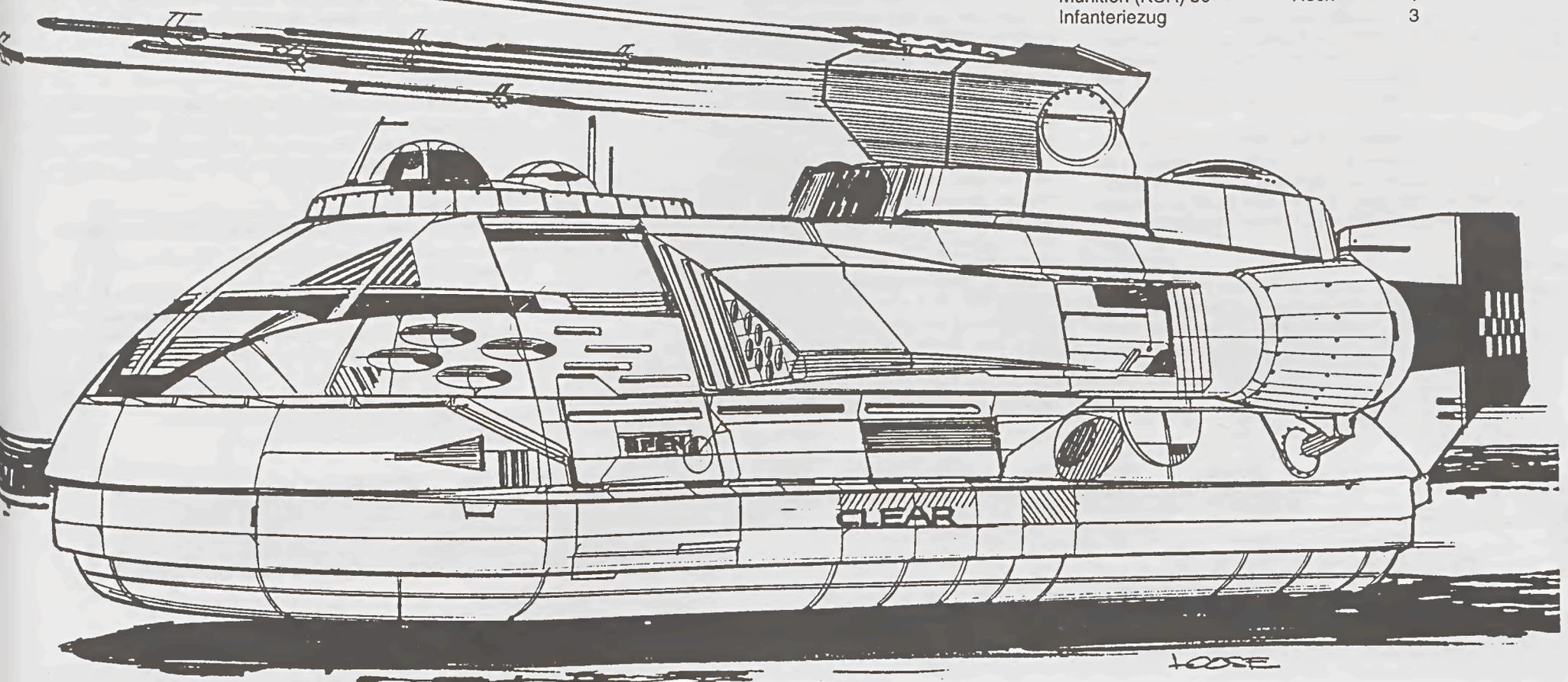
“Trojaner”

Auf dem Planeten New Wessex verließ der Steiner-*Maxim* “Trojaner” als Finte die Stadt Hallanan, um vor der Stadt liegende Kurita-Truppen die Flucht der als Verteidiger dienenden Infanterie vorzuspiegeln. Als die feindlichen Einheiten in die Stadt einmarschierten, wurden sie von dem wartenden Steiner-Regiment niedergemacht.

Masse: 50 Tonnen
Bewegungsart: Luftkissen
Motor: PowerTech 165 HighLift, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 86,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 129,6 km/h
Panzerung: ArcSchild V
Bewaffnung:
 eine SureShot VI KSR-Lafette
 drei LongFire V LSR-Lafetten
 zwei SureShot II KSR-Lafetten
 drei schwere Maschinengewehre
Hersteller: Maxim Transport
Funksystem: Maxim New Standard I/O
Ortungs-/Zielerfassungssystem:
 Maxim New Standard TargetTrack

Typ: Maxim, Truppentransporter
Bewegungsart: Luftkissen
Tonnage: 50
Reisegeschwindigkeit: 8
Höchstgeschwindigkeit: 12
Motor: 12
Motorwert: 165
Typ: Verbrennungsmotor
Kontrollen: 2,5
Hubsystem: 5
Interne Struktur: 5
Turm: 0,45
Panzerwert: 88 5,5

Tonnen
Front: 20
Lk./Rt. Seite: 20/20
Heck: 12
Turm: 16
Bewaffnung und Munition:
Art **Zone**
 KSR 6er-Lafette Turm 3
 Munition (KSR) 15 Rumpf 1
 MG Turm 0,5
 MG Turm 0,5
 MG Turm 0,5
 Munition (MG) 200 Rumpf 1
 LSR 5er-Lafette Front 2
 LSR 5er-Lafette Front 2
 LSR 5er-Lafette Heck 2
 Munition (LSR) 24 Rumpf 1
 KSR 2er-Lafette Lk. Seite 1
 KSR 2er-Lafette Rt. Seite 1
 Munition (KSR) 50 Heck 1
 Infanteriezug 3



Übersicht:

Erkundungsaufgaben spielen in jedem Krieg eine wichtige Rolle. In den frühen Jahren der Nachfolgekriege waren nur ScoutMechs wie *Homisse* und *Wespe* in der Lage, zuverlässige Informationen zu sammeln. Die effektivste Methode, Meßdaten zusammenzutragen, war zwar der Einsatz von Spionagesystemen in der planetaren Umlaufbahn, aber dies wurde häufig durch feindliche Störsender oder durch einen Angriff auf das Daten sammelnde Landungsschiff verhindert.

Viele Hersteller von Militärfahrzeugen sagten korrekt voraus, daß der BattleMech sich schon bald zu einem teuren Kriegsgerät entwickeln würde und ScoutMechs zu den teuersten Maschinen ihrer Gewichtsklasse. Dies deshalb, weil ScoutMechs grundsätzlich in den gefährlichsten Situationen zum Einsatz kamen und entsprechend hohe Ausfallquoten hatten. ScoiTeck entschloß sich daraufhin schon früh zur Entwicklung des bestmöglichen Erkundungsfahrzeugs. Die Firma verwandte alle verfügbaren Mittel auf die Entwicklung von Sensorsystemen und brachte im Jahre 3000 den Drohnenträger *Hi-Scout* auf den Markt.

ScoiTeck *Hi-Scouts* werden von fast allen Streitkräften der Nachfolgerstaaten eingesetzt. Ihre Hauptaufgabe besteht in der Entdeckung von Invasoren auf wichtigen aber nur schwach verteidigten Welten. In einigen Fällen werden die Drohnen auch zur Gefechtsfeldkommunikation und -ortung eingesetzt.

Möglichkeiten:

Der *Hi-Scout* ist die beste derzeit verfügbare Kundschaftereinheit. Mit seinem StelthMat-Q-Kommunikationssystem kann ein *Hi-Scout* feindliche Einheiten an nahezu jedem Fleck eines Planeten lokalisieren, ohne selbst entdeckt zu werden. Seine

maximale Ortungsreichweite beträgt 60 Kilometer, aber durch den Einsatz der Drohnen kann diese Reichweite erheblich vergrößert werden. Der *Hi-Scout* besitzt Infrarotsysteme, seismische und akustische System, sowie Bewegungs-, Funk-, Radar- und Hyperpulsortungssysteme.

Die *NapFind*- und *PathTrack*-Sensordrohnen verwenden Systeme, die zu den komplexesten Entwicklungen der Kommunikationselektronik gehören. Die Sensorreichweite der *NapFind* beträgt 10, die der *PathTrack* 20 Kilometer.

Die *NapFind*-Drohne benutzt ein schürzenloses Luftkissensystem - der modernste Schwebelantrieb der Inneren Sphäre. Das in Zusammenarbeit mit anderen Militärzulieferern entwickelte System benutzt sogenannte "Venturidisks", eine Technik, deren Details der Öffentlichkeit nicht zugänglich sind. Die Sensorkombination der *NapFind* gehört zu den modernsten ihrer Art und umfaßt Infrarot-, seismische, akustische und Bewegungsortung.

Die *PathTrack* ist eine Drohne mit Kettenantrieb, von der Konstruktion her der *NapFind* ähnlich, aber mit leistungsstärkeren Ortungsanlagen ausgestattet. Die *PathTrack* besitzt alle Ortungsmöglichkeiten einer *NapFind*, kann aber zusätzlich Funk-sendungen orten, abfangen und an den *Hi-Scout* weiterleiten.

Das MultiBand-Koordinationssystem des *Hi-Scout* gestattet dem Fahrzeug, Informationen zwischen den Drohnen zu vermitteln und so eine Sensorkette zu bilden, die den Ortungsradius um bis zu 100% vergrößert. Das einzige Problem dieses Systems besteht in der ungewöhnlichen Hintergrundstrahlung vereinzelter Welten, die zu Interferenzen führen kann.

Der *Hi-Scout* besitzt auch normale Funksysteme, die es ihm ermöglichen, 500 verschiedene Kanäle gleichzeitig zu benutzen, wenn es die Situation erfordert.

Wie viele Kommandofahrzeuge besitzt der *Hi-Scout* ein kleines Verteidigungsgeschütz zur Abwehr neugieriger Fußtruppen oder leichter Fahrzeuge. Die Raketenlafette benutzt das TakTex MiniFind als Zielerfassungs- und Leitsystem.

Kampfgeschichte:

Da der *Hi-Scout* kein Gefechtsfahrzeug ist, gibt es keine bemerkenswerten Kampfberichte über Maschinen dieses Typs. Als Kommunikations- und Erkundungsfahrzeug hat er seinen überragenden Wert jedoch schon häufig bewiesen.

Bei einem Grenzüberfall in den Davion-Raum war eine Kurita-Angriffsgruppe wegen einer Beschädigung der Landungsschiff-sensoren beim Anflug zu einer Blindlandung gezwungen. Zu ihrem Glück hatte die Einheit kurz zuvor einen *Hi-Scout* mit vollständiger Drohnenausstattung gekauft. Die Draconier schickten die Sensordrohnen sofort auf Erkundung.

Als die Drohnen Stunden später zurückkehrten, hatten sie kaum Informationen über feindliche Aktivitäten. Der *Hi-Scout*-Kommandeur wunderte sich darüber und schloß sein StelthMat-Q an das Davion-Kommunikationssatellitensystem an, um die Ortungsreichweite von 60 auf 600 Kilometer zu erweitern. Kaum hatte er die Verbindung geschlossen, erfuhr er, daß die Gruppe auf der falschen Seite des Planeten gelandet war und die übrigen Kurita-Einheiten, die bis dahin unter Funkstille operiert hatten, einen Sieg errungen hatten.

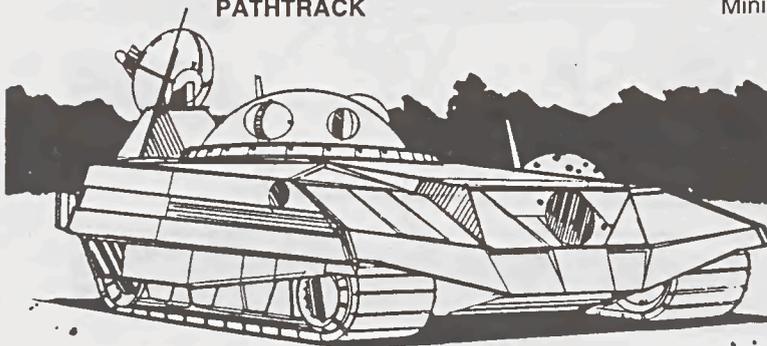
Varianten:

Es sind nur sehr wenige Varianten des *Hi-Scout* oder seiner Sensordrohnen erhältlich. Es gibt Drohnen mit Unterwasser- oder Vakuumkapazität, aber sie sind selten und teuer. Ansonsten existieren nur kosmetische Unterschiede zwischen verschiedenen *Hi-Scouts*.

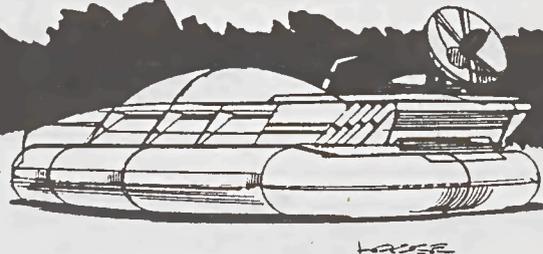
Bemerkenswerte Fahrzeuge und Besatzungen:**Brandon X**

Brandon X ist der Codename eines Redjack Ryan-Scouts, der bekannt ist für seine Hartnäckigkeit und Tapferkeit unter Feuer. Es wird erzählt, Brandon habe einmal mehr als zwei Wochen in seinem *Hi-Scout* in feindlichem Gebiet ausgehalten. Während dieser zwei Wochen soll er mit seiner KSR 2er-Lafette mehr als zwölf Infanteriezüge vernichtet haben. Keines dieser Gerüchte konnte bisher zweifelsfrei bestätigt werden.

PATHTRACK



NAPFIND

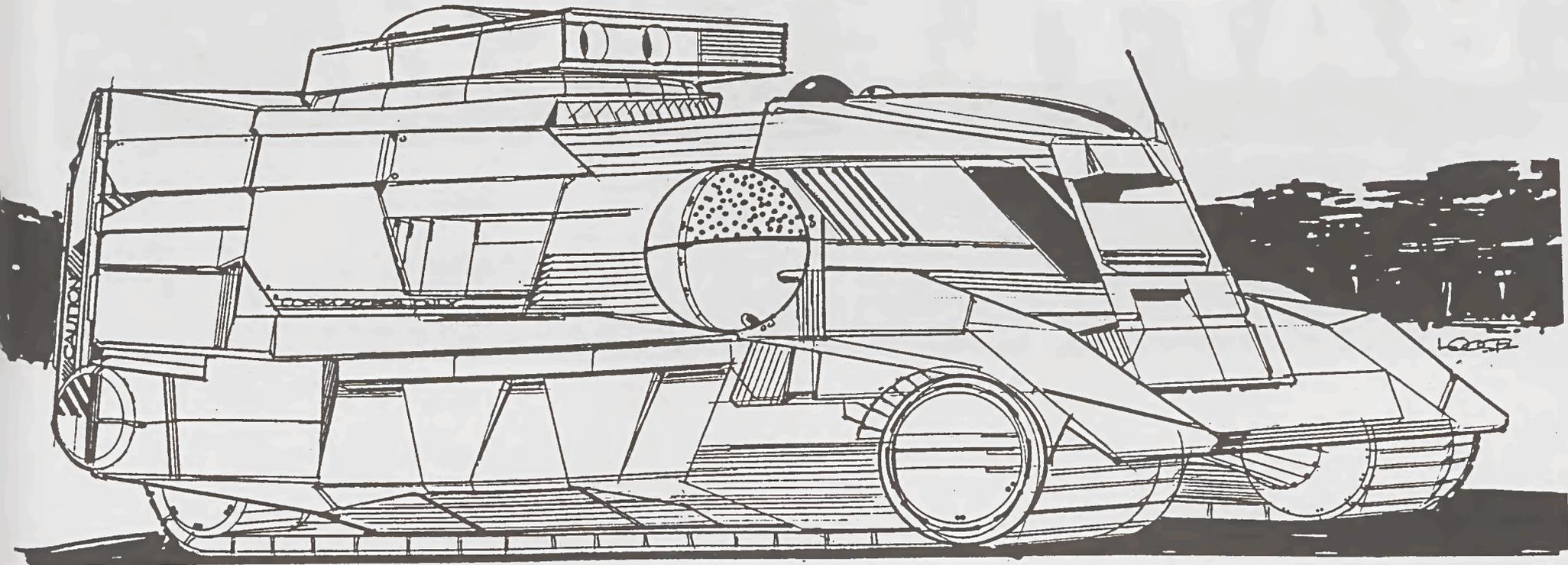


Masse: 60 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Motor: Vlar 300, Verbrennungsmotor
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: ArcSchild V
Bewaffnung: ein SureShot Mk. II Kurzstrecken-Raketensystem
Hersteller: ScolTeck Associates
Funksystem: StelthMat-Q mit MultiBand
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TakTex MiniFind
Drohnenhangar: ScolTeck Holder
Schwebesensordrohne: ScolTeck NapFind
Kettensensordrohne: ScolTeck PathTrack
Anmerkung:
Weitergehende Informationen über den HiScout oder seine Drohnen unterliegen der Geheimhaltung.

Typ: <i>Hi-Scout, Drohnenträger</i>		Tonnen
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	60	60
Reisegeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Motor:		23
Motorwert:	240	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:	3	
Interne Struktur:	6	
Geschützturm:	0,1	
Panzerwert:	88	5,5
Front:	18	
Lk./Rt. Seite:	18/18	
Heck:	16	
Geschützturm:	18	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
KSR 2er-Lafette	Geschützturm	1
Munition (KSR) 50	Rumpf	1
Sensor/Funkausrüstung		5
Drohnenhangar		15
	3 Kettendrohnen	
	3 Schwebedrohnen	

Typ: <i>ScolTeck PathTrack</i>		Tonnen
Bewegungsart:	Ketten	
Tonnage:	3	3
Reisegeschwindigkeit:	8	
Höchstgeschwindigkeit:	12	
Motor:		1
Motorwert:	25	
Typ:	Verbrennungsmotor	
Kontrollen:		0,15
Fernsteuerung:		0,3
Interne Struktur:		0,3
Panzerwert:	8	0,5
Front:	2	
Lk./Rt. Seite:	2/2	
Heck:	2	
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
Sensoren		0,75

Typ: <i>ScolTeck NapFind</i>		Tonnen
Bewegungsart:	Luftkissen	
Tonnage:	2	2
Reisegeschwindigkeit:	25	
Höchstgeschwindigkeit:	38	
Motor:		0,75
Motorwert:	10	
Typ:	Fusionsreaktor	
Kontrollen:		0,1
Fernsteuerung:		0,2
Hubsystem:		0,2
Wärmetauscher:	10	0
Interne Struktur:		0,2
Panzerwert:	0	0
Bewaffnung und Munition:		
Art	Zone	
Sensoren		0,55



BATTLETECH

AUSRÜSTUNG



BattleMechs, sonstige Gefechts- und Hilfsfahrzeuge sind zwar ein wichtiger Bestandteil des Kriegshandwerks, aber sie sind nur dann von irgendeinem Wert, wenn Menschen sie benutzen. Und diese Menschen benötigen nicht nur zig Tonnen schwere Fortbewegungsmittel, sondern auch persönliche Ausrüstungsteile. Diese Sektion stellt eine Auswahl dieser Ausrüstungen vor.

<u>Name</u>	<u>Seite</u>
Kommunikatoren	120
Sensoren	122
Exoskelette	126
Künstliche Gliedmaßen	130

KOMMUNIKATOREN

Die in den Nachfolgerstaaten benutzten Kommunikatoren reichen von traditionellen Funkgeräten bis zu esoterischen Modellen, die Laser für Sichtlinienverbindungen mit Niedrigfrequenzkanälen für weite Entfernungen kombinieren. Die meisten auf Lanzebene benutzten Geräte verfügen über einen gesicherten Kanal für Sprechverbindungen und die Kapazität für Sichtlinien- (per Laser oder Mikrowellen) und Langstreckenverbindungen. Die meisten können darüber hinaus Bild- und Hochgeschwindigkeitsdaten senden und empfangen.

STUFE I-KOMMUNIKATORSET (3/A)

Das Stufe I-Kommunikatorset ist eine "echte" tragbare Funkzentrale. Das häufig von Kommandeuren zur Koordinierung von Lanzen oder Zügen eingesetzte Gerät verfügt über 60 Kanäle und kann 30 davon gleichzeitig benutzen. Zusätzlich zu den Möglichkeiten eines Feldfunkgeräts enthalten die meisten Stufe I-Sets Aufnahmegeräte, die alle Sendungen aufzeichnen. Es ist allgemein üblich, Sensoren an diese Sets anzuschließen (bis zu 30 Sensoren beliebiger Art).

Das Stufe I-Kommunikatorset wird als Tornister auf dem Rücken des Charakters getragen und zum Einsatz auf dem Boden oder auf einem Tisch aufgebaut.

Preis: 10.000 C-Noten

Reichweite: 100 km

Gewicht: 10 kg

ERWEITERTES FELDKOMMUNIKATORSET (3/C)

Das Erweiterte Feldkommunikatorset wird fast ausschließlich von Gefechtskommandeuren zur Koordinierung massiver Offensiven benutzt. Es verfügt über 200 Kanäle, wobei alle gleichzeitig benutzt werden können. Eine der Hauptfunktionen des Sets ist die Verbindung zu Landungsschiffen, die in der Umlaufbahn auf Befehle warten. Im Gegensatz zu anderen Kommunikatoren ist das EFS zusätzlich in der Lage, eine elektronische Karte des Schlachtfeldes darzustellen. Diese Karte kann mit bis zu 60 Sensoren verschiedener Art gekoppelt werden und zeichnet in einem solchen Fall automatisch die Positionen aller eigenen und georteten feindlichen Einheiten regelmäßig neu. Außerdem erzeugt das Set Karten entsprechend eingehender Berichte, und es gestattet begrenzte hypothetische Fortschreibungen der gegenwärtigen Gefechtslage.

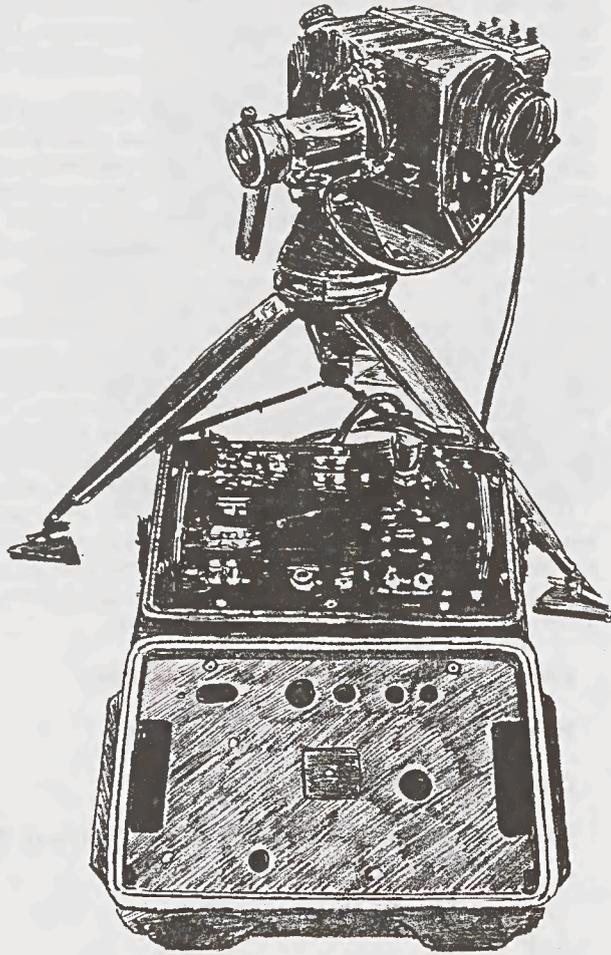
Erweiterte Feldkommunikatorsets sind so selten, daß ihre Erbeutung einen bemerkenswerten Erfolg darstellt. Zum Transport und Betrieb eines solchen Sets sind fünf Mann notwendig.

Preis: 100.000 C-Noten

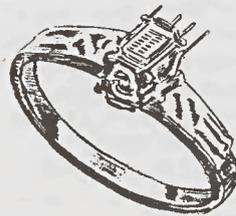
Reichweite: 1000 km

Gewicht: 100 kg

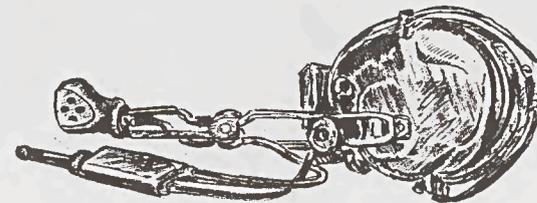
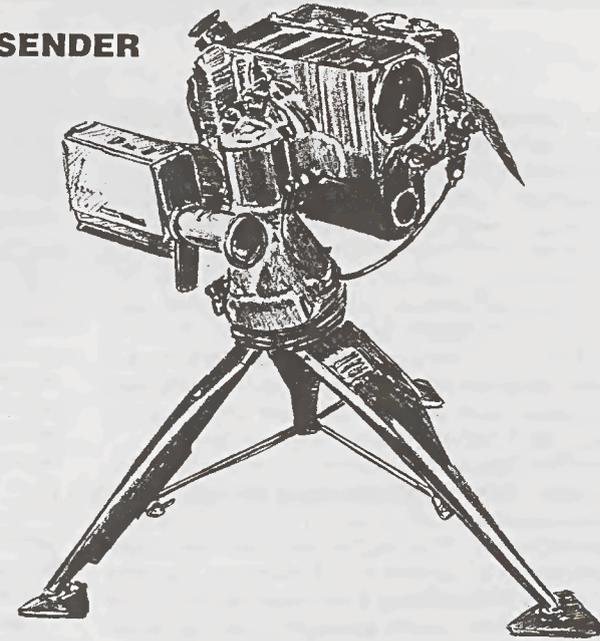
**VIDEOKAMERA
MIT MIKROWELLESENDER**



**ERWEITERTES
FELDKOMMUNIKATORSET**



MIKROFUNKGERÄT



KOMMSET

A stylized, handwritten signature or logo in the bottom right corner of the page.

SENSOREN

Die Bezeichnung Sensoren deckt einen sehr weiten Bereich ab. Sie reicht vom einfachen Stolperdraht, an dem eine mit Steinen gefüllte Bierdose befestigt ist, bis zu einem seismischen Sensor, der im wahrsten Sinne des Wortes auf Fußtritte horcht. Sensoren haben einen gewaltigen Vorteil gegenüber direkter visueller Beobachtung: der Betrachter braucht sich nicht selbst der Gefahr der Entdeckung auszusetzen, während er sein Ziel zu beobachtet. Ihr Nachteil besteht in der Notwendigkeit, das Signal des Sensors zu interpretieren. Ein Mensch, der über einen Acker geht, kann eine Signatur erzeugen, die der einer auf gleiche Weise beschäftigten Kuh sehr ähnelt. Eine Fehlinterpretation von Sensordaten kann je nach Lage der Dinge höchst amüsant sein, aber auch katastrophale Folgen haben.

Im Zeitalter der Nachfolgekriege werden Sensoren üblicherweise zur Absicherung eines Schutzbereiches oder zur Unterstützung der Informationsbeschaffung durch Scout- bzw. Kundschaftereinheiten eingesetzt. Passive Feldsensoren wie Bewegungs- und Hitzedetektoren eignen sich für letztere Aufgabe besonders. Eine Kundschaftereinheit kann diese Geräte in der Nähe vermuteter feindlicher Routen aussetzen und die Bewegungen gegnerischer Einheiten verfolgen, ohne selbst Gefahr zu laufen entdeckt zu werden.

Die meisten Sensoren registrieren eine bestimmte Form von Reizen, sei es Bewegung, Wärme, Vibrationen, Radarechos oder ähnliches. Eine einzelne zentrale Überwachungsstation kann je nach Typ der Sensoren bis zu 15 verschiedene Geräte kontrollieren. Es ist aber auch möglich, die Daten der Sensoren direkt in ein Stufe I-Kommunikatorset oder Erweitertes Feldkommunikatorset einzuspeisen.

Das in der Station eingehende Signal muß vom Benutzer interpretiert werden. Ein Bewegungsdetektor zum Beispiel registriert jede Bewegung im Umkreis von zehn Metern, kann aber nicht zwischen einem Waschbär auf Nahrungssuche und einem sich anschleichenden Menschen unterscheiden. Bevor der Benutzer irgendwelche sinnvollen Informationen aus den eingehenden Signalen ziehen kann, muß er diese interpretieren.

Um festzustellen, ob der Benutzer das Signal korrekt interpretiert hat, führt der Spielleiter einen Rettungswurf gegen den BIL-Wert des Charakters durch. Der zu erreichende Wurf wird um den entsprechenden Sensormodifikator gesenkt und um eventuelle passende Fertigungs- oder Schleichanzugmodifikatoren erhöht. Gelingt der Wurf, teilt der Spielleiter dem Spieler des betreffenden Charakters in allgemein gehaltenen Worten mit, was den Sensor ausgelöst hat ("ein durch das Gras kriechender Mensch" oder "irgendein herumhuschendes Tier"). Schlägt der Wurf fehl, erhält der Charakter keine oder eine irreführende Erklärung. Alle Interpretationswürfe sollten vom Spielleiter durchgeführt werden, und um die Spieler wachsam zu halten, sollte er harmlose und gefährliche Sensorkontakte mischen. Für jedes Ziel ist nur ein einziger Interpretationswurf gestattet.

Die meisten Sensoren funktionieren auch unter Wasser. Ein unter Wasser befindlicher Sensor (Tiefe 1 oder mehr) registriert jedoch keine Objekte an Land. Sensoren an Land können Ziele auf einer Wasseroberfläche registrieren.

TRAGBARER RADARDETEKTOR (2/A)

Ein tragbarer Radardetektor ist ein kleiner, kompakter Radarsender auf einem Dreibeinstativ, der die Bewegung aller Objekte von mehr als 0,5 Kubikmetern Größe in einem 360°-Umkreis registriert und seine Beobachtungen an eine bis zu 50 Kilometer

entfernte Überwachungsstation weitergibt. Zusätzlich kann er alle konventionellen und Luft/Raumjäger ausmachen, die sich in Reichweite und auf der Atmosphärekarte befinden. Radardetektoren liefern kein Bild des Zielobjektes; vielmehr zeigen sie eine Bewegung an, die Position des sich bewegenden Objektes relativ zum Sensor sowie dessen Entfernung und Bewegungsrichtung.

Der Radardetektor ist der wirtschaftlichste verfügbare Sensor. Da er aktiv Radarwellen aussendet, werden seine Zielobjekte gewarnt und können entsprechende Gegenmaßnahmen einleiten. Aus diesem Grund werden die meisten Radardetektoren nur dann eingesetzt, wenn ihre Entdeckung keine Gefahr für die Mission darstellt, so etwa bei der Absicherung bekannter Installationen.

Ein Radardetektor registriert jedes Objekt in Reichweite und Sichtlinie. Handelt es sich um einen BattleMech, einen Jäger oder ein Fahrzeug, gilt ein Modifikator von -6 auf den Rettungswurf des Benutzers. Handelt es sich um Infanterie zu Fuß, beträgt der Modifikator -4. Trägt das Ziel einen ECM-Schleichanzug, wird der BIL-Rettungswurf um +8 erhöht. Eine Überwachungsstation kann bis zu 15 Radarsensoren kontrollieren.

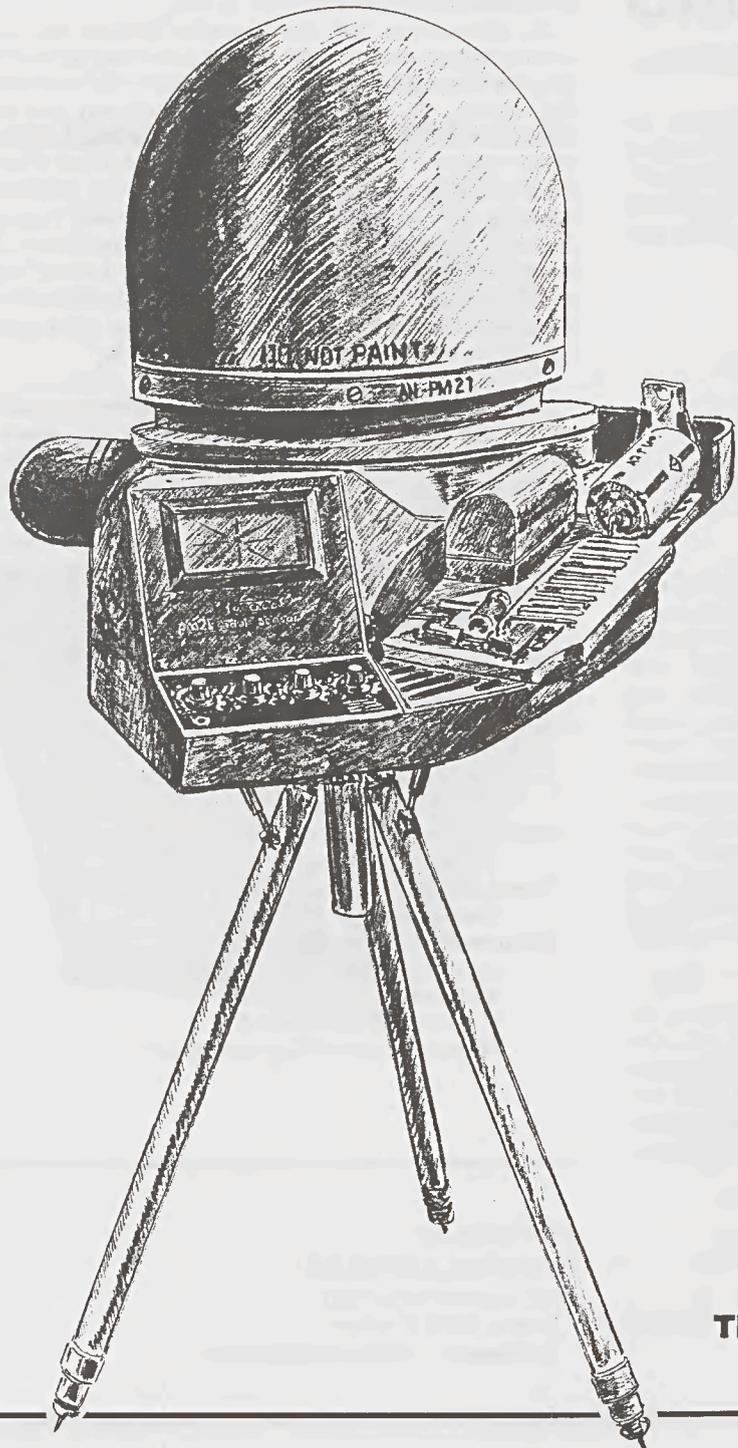
Wenn ein Radardetektor einen Mech, ein Fahrzeug oder einen Jäger abtastet (nicht notwendigerweise entdeckt), wird ein 2W-Wurf ausgeführt. Bei einem Ergebnis von 5+ bemerkt das Ziel die Abtastung. Auf diese Alarmierung folgt ein zweiter Wurf von 8+, um den Sensor zu lokalisieren.

Preis: Überwachungsstation - 5000 C-Noten
Sensor - 2000 C-Noten

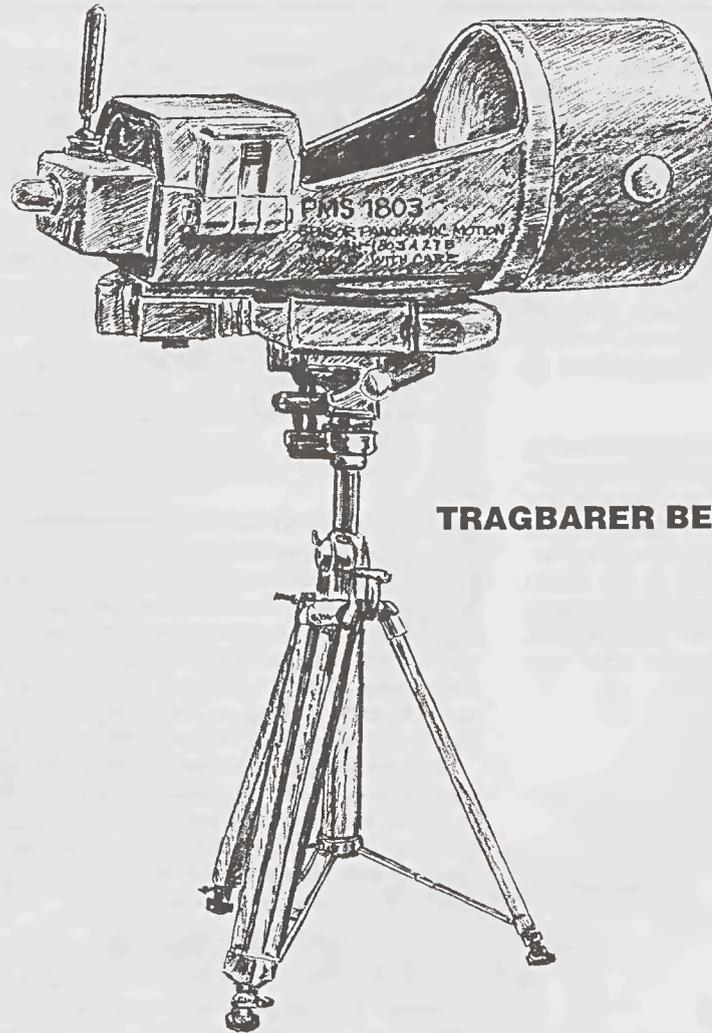
Reichweite: Überwachungsstation - 50 km
Sensor - 10 km Radius

Gewicht: Überwachungsstation - 100 kg
Sensor - 5 kg

Sensormodifikator: BattleMech, Jäger, Fahrzeug: -6,
Infanterie: -4



TRAGBARER RADARDETEKTOR



TRAGBARER BEWEGUNGSDETEKTOR



TRAGBARER BEWEGUNGSDETEKTOR (2/A)

Bewegungsdetektoren registrieren jede Bewegung eines Objektes von mehr als 5 Kubikzentimetern Größe in einem 360°-Winkel. Sie werden normalerweise in Gruppen zu zehn Geräten ausgesetzt und sind mit einer zentralen Überwachungsstation gekoppelt. Wenn der Sensor ein Objekt in Reichweite registriert, gibt er diese Information an die Überwachungsstation weiter. Bewegungsdetektoren melden nur die Tatsache einer Bewegung, aber kein Bild des sich bewegenden Objektes. Um einen Bewegungsdetektor sinnvoll einsetzen zu können, muß der Benutzer erfahren genug sein, um ein nach Nahrung suchendes Reh von einem anschleichenden Agenten unterscheiden zu können.

Die Sensoren müssen in höchstens 10 Kilometer Entfernung von der Überwachungsstation aufgestellt werden. Sie registrieren jede Bewegung in einem Umkreis von zehn Metern und melden sie an die Station. Um den Ursprung der Bewegung zu erkennen, benötigt der Benutzer einen erfolgreichen BIL-Rettungswurf+2. Mißlingt dieser Wurf, interpretiert er die Daten falsch. Um eine Entdeckung zu vermeiden, kann ein Charakter die Fertigkeit Schleichen einsetzen. Bei einem erfolgreichen Fertigkeitwurf konnte er den Sensor passieren, ohne den Sensorbeobachter zu alarmieren.

- Preis:** Überwachungsstation - 500 C-Noten
Sensor - je 100 C-Noten
Reichweite: Überwachungsstation - 10 km
Sensor - 10 m Radius
Gewicht: Überwachungsstation - 10 kg
Sensor - 250 g
Sensormodifikator: Mech, Infanterie,
Land- und Wasserfahrzeuge -2
Registriert keine Flugmaschinen

TRAGBARER WÄRMEDETEKTOR (3/A)

Wärmedetektoren registrieren alle Wärmequellen oberhalb der Größe eines brennenden Streichholzes in einem Umkreis von einem Kilometer. Jeder menschliche Eindringling wird mit Sicherheit registriert. Wärmedetektoren liefern kein Bild der Wärmequelle, melden aber deren Richtung und Entfernung vom Sensor.

Eine Überwachungsstation kann bis zu zehn Wärmedektoren kontrollieren, sofern diese sich alle innerhalb von 15 Kilometern Entfernung befinden. Jedes Zielobjekt in Reichweite und

Sichtlinie eines Detektors kann registriert werden. Um ein Objekt zu bemerken und zu identifizieren, muß für den Benutzer ein BIL-Rettungswurf mit entsprechenden Modifikatoren gelingen. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel nicht bemerkt. Handelt es sich um eine Person in einem IR-Schleichanzug, gilt auf den Rettungswurf ein Aufschlag von +4.

- Preis:** Überwachungsstation - 1000 C-Noten
Sensor - je 200 C-Noten
Reichweite: Überwachungsstation - 15 km Radius
Sensor - 1 km
Gewicht: Überwachungsstation - 15 kg
Sensor - 500 g
Sensormodifikator: Mech, Land- und Wasserfahrzeuge -4,
Infanterie -2
Registriert keine Flugmaschinen

TRAGBARER STOLPERDRAHTSENSOR (1-4/A-C)

Tragbare Stolperdrahtsensoren gehören zu den einfachsten Feldsensoren überhaupt. Sie reagieren auf das Durchbrechen eines gespannten Drahtes oder Lichtstrahls aus einem Laser oder IR-Strahler. Das Hauptproblem eines Stolperdrahtsensors besteht darin, daß er in gerader Linie auf relativ kleinem Gebiet (etwa zehn Meter) aufgestellt werden muß. Wird der Sensor bemerkt, kann ein Gegner ohne die geringste Schwierigkeit über den Strahl oder Draht steigen, ohne einen Alarm auszulösen.

Wird der Stolperdraht durchbrochen, löst der Sensor je nach Bauweise entweder ein akustisches Signal vom Rasseln einer Bierdose bis zu einer Sirene aus, oder er übermittelt ein Signal an eine Überwachungsstation. Manche Sensoren lassen sich sogar an eine Mine anschließen, die beim Auslösen des Alarms explodiert.

Stolperdrahtsensoren können sehr einfach (eine Dose mit Steinen an einem Stück Schnur) oder sehr komplex sein. Der Spielleiter sollte dem Sensor innerhalb der folgenden Rahmenwerte einen Wert zuweisen. Ein Stolperdrahtsensor kann entsprechend den Regeln zum Knacken von Schlössern (Mech-Krieger 3031 A.D. Seite 158) entdeckt und entschärft werden.

- Preis:** Überwachungsstation - 0 bis 5000 C-Noten
Sensor - 1 bis 100 C-Noten
Reichweite: Überwachungsstation - 100 m bis 1 km
Sensor - 10 m
Gewicht: Überwachungsstation - 0 bis 50 kg
Sensor: 100 g bis 2 kg
Sensormodifikator: +1 bis -4

SEISMISCHER DETEKTOR (3/C)

Ein seismischer Detektor registriert ähnlich wie eine Vibrabombe Bodenbewegungen, wie sie zum Beispiel durch Schritte oder die Bewegung von Fahrzeugen (auch Schweben) ausgelöst werden. Er meldet Entfernung, Richtung und ungefähre Größe des bemerkten Objekts. Das kleinste von einem seismischen Detektor registrierte Ziel ist ein gehender Mensch. Der Hauptvorteil dieser Sensoren besteht in ihrer passiven Natur, sowie in der Tatsache, daß sie keine direkte Sichtlinie zum Zielobjekt benötigen, wie es zum Beispiel bei einem Radar-detektor der Fall ist. Jedes sich in Reichweite bewegende Objekt ausreichender Größe wird registriert. Die Zielidentifizierung ist leichter als bei Bewegungsdetektoren, aber nicht so leicht wie bei Radar- oder Wärmedetektoren.

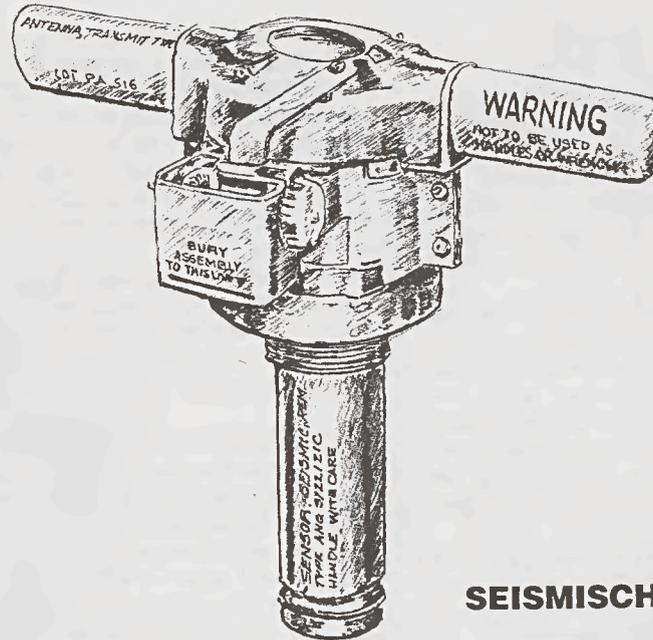
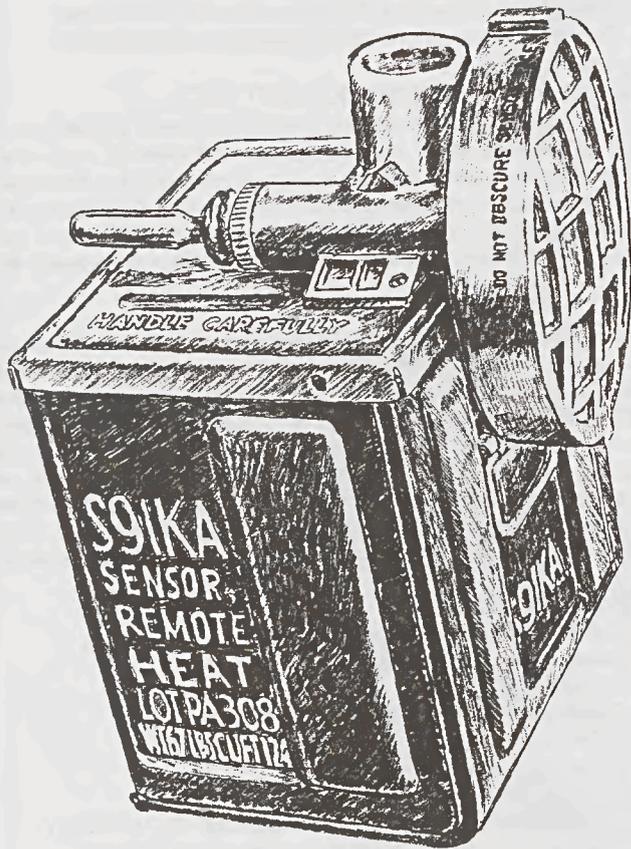
Die seismischen Sensoren dürfen nicht weiter als 20 Kilometer von der Überwachungsstation entfernt aufgestellt werden. Eine Station kann bis zu fünf Sensoren in Reichweite kontrollieren, wobei jedes Zielobjekt in Reichweite ohne Rücksicht auf Sichtlinien registriert werden kann. Nach Erhalt der Meldung ist für den Benutzer ein BIL-Rettungswurf mit den entsprechenden Modifikatoren notwendig, um das Ziel zu bemerken und zu identifizieren. Bei einem Fehlschlag bleibt das Ziel unbemerkt. Ein seismischer Detektor kann nicht zur Überwachung der Atmosphäre eingesetzt werden, kann aber unter Wasser benutzt werden. Bei einem Einsatz unter Wasser registriert er alle Unterwassereinheiten in Reichweite ohne Rücksicht auf Sichtlinien oder Tiefe.

- Preis:** Überwachungsstation - 5000 C-Noten
Sensor - 1000 C-Noten
Reichweite: Überwachungsstation - 20 km
Sensor - 2 km Radius
Gewicht: Überwachungsstation - 100 kg
Sensor - 2 kg
Sensormodifikator: BattleMech -4
Land- und Wasserfahrzeuge -2
Infanterie 0
Unterwassereinheiten -6
Registriert keine Flugmaschinen

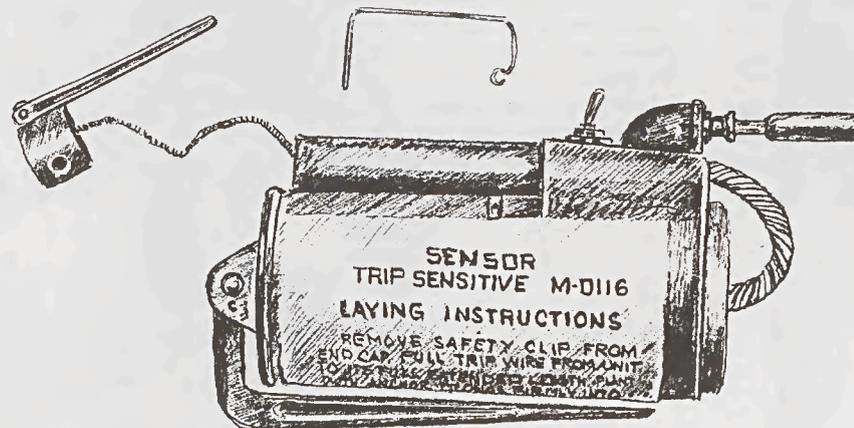
**ADDENDUM:
FUSIONS-LADEGERÄT**

- (Abb. siehe Seite 146)
Preis: 5000 C-Noten
Ladewert: 100 Energieeinheiten

TRAGBARER WÄRMEDETEKTOR



SEISMISCHER DETEKTOR



TRAGBARER STOLPERDRAHTSENSOR

EXOSKELETTE

Seit Jahrhunderten benutzt man Maschinen, um Gegenstände zu heben und zu bewegen, die für einen normalen Menschen zu schwer sind. In vielen Fällen aber waren diese Gabelstapler, Kräne und anderen Hebeapparaturen groß und sperrig. Die Entwicklung des Exoskeletts ergab sich aus der Notwendigkeit, eine Maschine zu entwickeln, die sich mit der Leichtigkeit eines Menschen bewegen und trotzdem bis zu 20 Tonnen heben konnte.

Ein Exoskelett ist ein mechanisch-hydraulischer Anzug, der von seinem Träger angelegt und wie eine Art Rüstung getragen wird. Verschiedene Sensoren registrieren die Bewegungen des Trägers und setzen sie in elektrische Signale um, die in den Computer des Exoskeletts gespeist werden. Der Computer leitet die Signale an die Gliedmaßen des Exoskeletts weiter, und diese bewegen sich im Einklang mit denen des Trägers. Die Glieder der meisten Exoskelette sind ähnlich den Gliedmaßen eines Mechs myomergesteuert.

Es gibt mehrere verschiedene Arten von Exoskeletten. Das industrielle Standardmodell ist recht ungeschickt und wird vor allem zur Bewegung großer Lasten eingesetzt. Andere Typen werden für leichtere und diffizilere Arbeiten eingesetzt.

Exoskelette bedecken den größten Teil des Körpers eines Charakters und lassen nur Gesicht und Torso frei. Dadurch besteht die Chance, daß eine Waffe anstelle des Trägers dessen Exoskelett trifft. Der Basistrefferwurf für ein Exoskelett ist bei dessen Beschreibung aufgeführt. Bei jedem Angriff, der den Träger des Exoskeletts trifft, wird ein entsprechender Wurf durchgeführt. Gelingt der Wurf, wird anstelle des Trägers das Exoskelett beschädigt. Bei einem Fehlschlag wird der Träger normal verwundet. Wird ein Exoskelett durch Waffeneinwirkung zerstört, trifft der verbleibende Schaden den Träger.

Die Schadensmenge, die ein Exoskelett absorbieren kann, ist in der Beschreibung aufgeführt. Sobald ein Exoskelett 25% Schaden erreicht, fällt es auf einen 2W6-Wurf von 7 oder höher aus. Sind 50% Schaden erreicht, fällt das Exoskelett auf einen Wurf von 9 oder höher aus, bei 75% Schaden ist der Ausfall automatisch. Der Ausfallwurf wird am Schluß jeder Kampfrunde ausgeführt. Ein automatischer Sicherheitsmechanismus verhindert, daß ein Träger im Innern eines beschädigten Exoskeletts festsetzt.

Die Reparaturkosten eines Exoskeletts sind in der Beschreibung aufgeführt. Ein Charakter kann nur ein Exoskelett tragen. Sofern nicht anders angegeben kann der Träger eines Exoskeletts nichts in der Hand halten und keine Schutzanzüge irgendwelcher Art tragen.

LEICHTES EXOSKELETT (3/C)

Das leichte Exoskelett (LtEx) ist eine kleine, leichte Version, die dem Träger normale Bewegungen und das Handhaben beliebiger Gegenstände gestattet. Es handelt sich in der Hauptsache um eine Serie von Stützen, Streben und Hydrauliksystemen, die der Träger wie ein normales Kleidungsstück anlegt. Im Gegensatz zu den meisten anderen Exoskeletten gestattet das LtEx dem Träger auch diffizile Operationen.

Das leichte Exoskelett ermöglicht dem Träger, ohne Belastung das Doppelte des normal üblichen Gewichtes zu heben. Ein waffenloser Kampf ist für den Träger eines LtEx schwierig, auch wenn er auf die Kraftverstärkung des Exoskeletts zurückgreifen kann. Auf alle Nahkampfangriffe eines LtEx-Trägers gilt ein zusätzlicher Aufschlag von +4. Der Träger kann sich nicht schneller als mit normaler Gehgeschwindigkeit bewegen.

In Verbindung mit dem LtEx kann ein leichter Schutzanzug getragen werden, und der Träger kann alle Gegenstände handhaben, die er auch ohne das Exoskelett benutzen könnte.

Preis: 10.000 C-Noten
Aufladung: Alle 10 Stunden
Ladekosten: 5 C-Noten
Trefferwurf: 5+
Gesamtschadenskapazität: 20 Punkte
25 %: 5 Punkte
50 %: 10 Punkte
75 %: 15 Punkte
Reparaturkosten pro Schadenspunkt: 75 C-Noten
Reparaturkosten pro 25% Schaden: 200 C-Noten

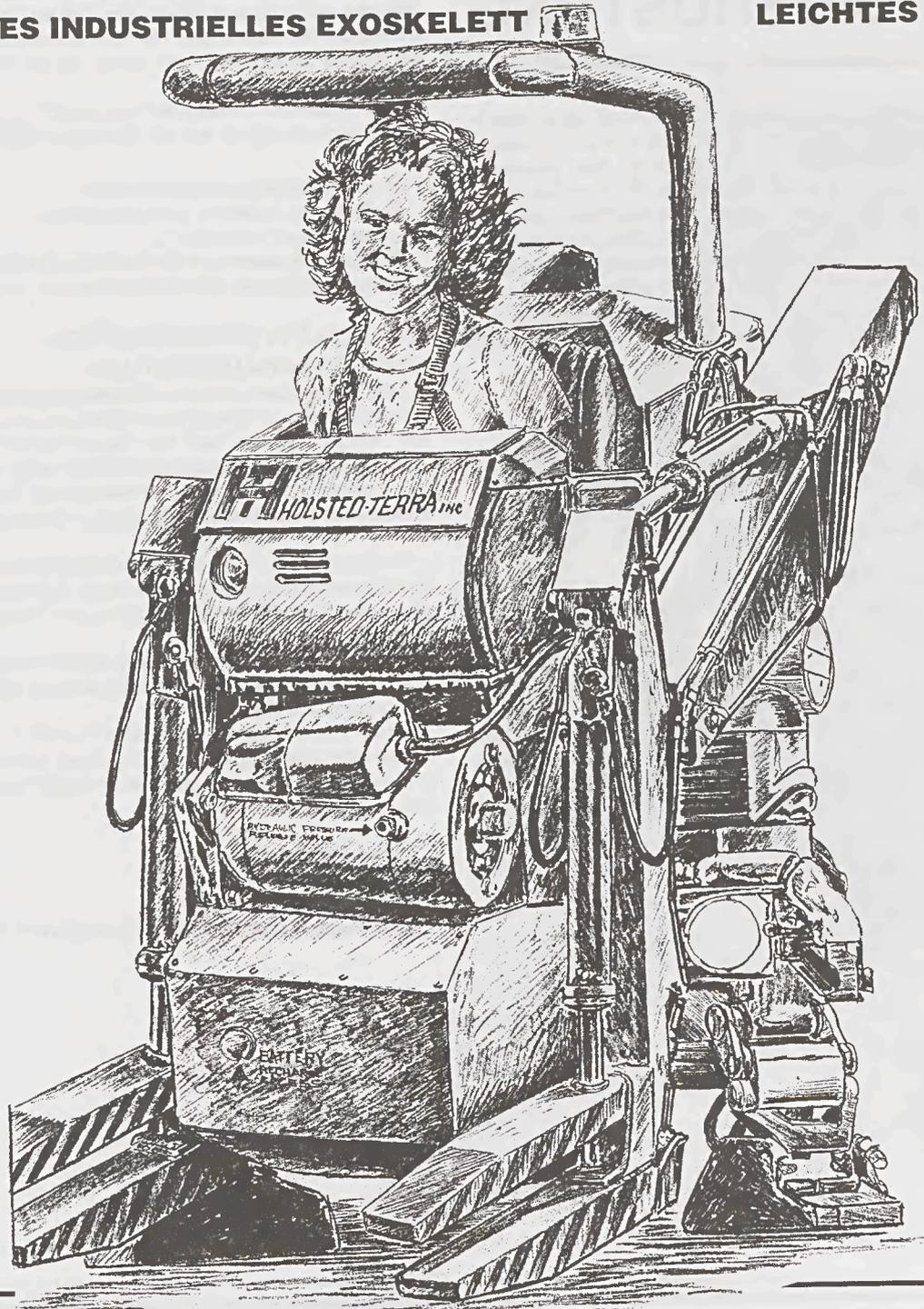
INDUSTRIELLES EXOSKELETT (2/C)

Das Industrielle Exoskelett (IndEx) ist etwas größer als ein Mensch, wiegt etwa 40 Kilogramm und besteht aus einem myomergesteuerten Gerüst, das hauptsächlich zur Bewegung schwerer Lasten in zugangsbeschränkten Arbeitsbereichen eingesetzt wird. Es wird wie ein Schutzanzug getragen und kann zur Durchführung aller menschlichen Arbeiten eingesetzt werden.

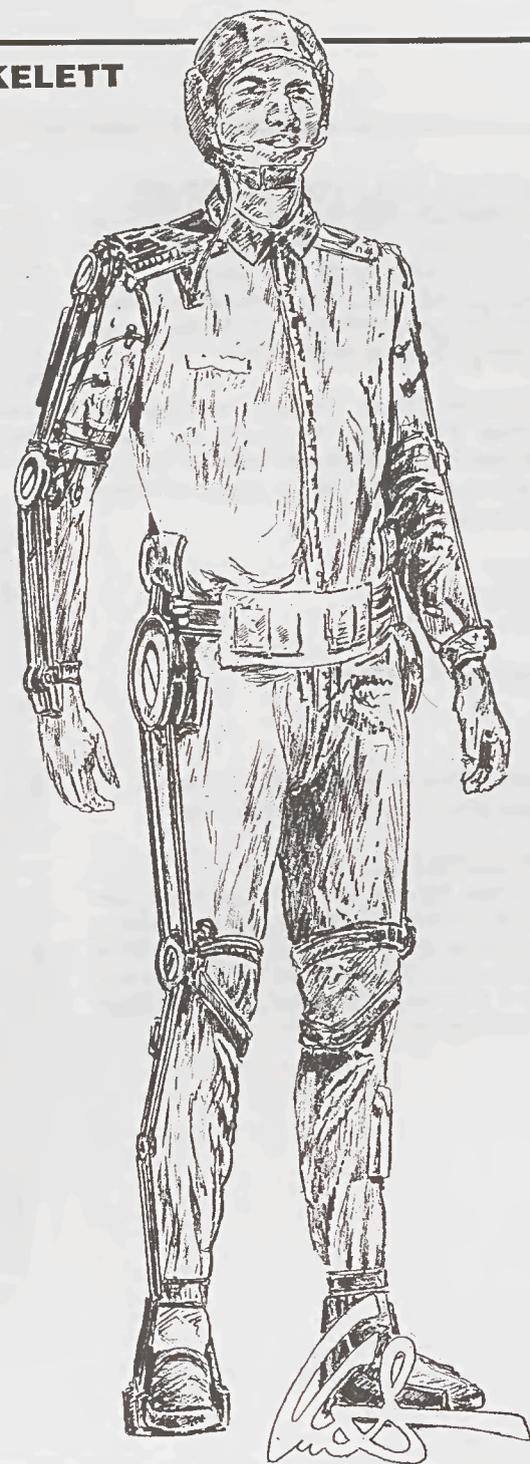
Das IndEx verleiht seinem Träger dreifache Hebe-, Stoß- und Zugkraft. Wie das leichte Exoskelett reduziert auch das IndEx die Geschicklichkeit des Trägers, allerdings in noch höherem Maße. Auf alle Nahkampf- und anderweitig auf REF basierenden Würfe kommt ein Modifikator von +4 zur Anwendung. Das IndEx ist für komplexe Arbeiten nicht besonders geeignet, und alle diffizilen Arbeiten, die mit einem IndEx versucht werden, unterliegen dem +4-Modifikator. Der Träger eines IndEx kann sich nur mit der halben normalen Gehgeschwindigkeit bewegen.

Preis: 15.000 C-Noten
Aufladung: Alle 5 Stunden
Ladekosten: 5 C-Noten
Trefferwurf: 9+
Gesamtschadenskapazität: 40 Punkte
25 %: 10 Punkte
50 %: 20 Punkte
75 %: 30 Punkte
Reparaturkosten pro Schadenspunkt: 200 C-Noten
Reparaturkosten pro 25% Schaden: 500 C-Noten

SCHWERES INDUSTRIELLES EXOSKELETT



LEICHTES EXOSKELETT



SCHWERES INDUSTRIELLES EXOSKELETT (3/C)

Das Schwere Industrielle Exoskelett (SIndEx) ist eine sehr viel größere Version des regulären IndEx und ähnelt fast einem demontierten Mech. Das SIndEx wiegt 150 Kilogramm und schließt den Träger nahezu vollständig ein. Es wird hauptsächlich zum Anheben von Fahrzeugmotoren, zum Verladen von BattleMechmunition und für Bauarbeiten benutzt.

Das SIndEx gestattet dem Träger, bis zu 2 t zu heben, zu drücken oder zu ziehen. Der Träger kann nicht an einem waffenlosen Kampf teilnehmen und keinerlei diffizile Tätigkeit verrichten. Er kann sich nur mit der Hälfte seiner normalen Gehgeschwindigkeit bewegen.

Preis: 60.000 C-Noten

Aufladung: Alle 2 Stunden

Ladekosten: 60 C-Noten

Trefferwurf: 11+

Gesamtschadenskapazität: 80 Punkte

25 %: 20 Punkte

50 %: 40 Punkte

75 %: 60 Punkte

Reparaturkosten pro Schadenspunkt: 750 C-Noten

Reparaturkosten pro 25% Schaden: 2500 C-Noten

UMWELTVERSIEGELUNG (3/C)

Exoskelette sind für den Einsatz in milden bis moderaten Klimata ausgelegt. Es gibt jedoch Situationen, die den Einsatz eines Exoskeletts in unangenehmer oder sogar gefährlicher Umgebung notwendig machen. Unter solchen Umständen wird ein Exoskelett um eine Ausrüstung erweitert, die Aktivitäten auch unter härtesten Bedingungen gestattet.

Ein versiegeltes Exoskelett funktioniert normal, kann aber in der entsprechenden Umgebung zusätzlich wie ein schwerer Schutzanzug eingesetzt werden. Er bedeckt den gesamten Körper des Trägers und gewährleistet für die normale Funktionsdauer des Exoskeletts die vollen Lebenserhaltungsaufgaben. Wird auf den Träger gefeuert, wird zunächst das versiegelte Exoskelett getroffen. Die Ausfallwürfe für versiegelte Exoskelette sind identisch mit denen für entsprechende unversiegelte Exoskelette. Die Lebenserhaltungssysteme arbeiten auch nach Ausfall des Exoskeletts weiter, solange dieses nicht vollständig zerstört ist.

Preis: 50% des Exoskelettpreises

Aufladung: unverändert

Ladekosten: verdreifacht

Reparaturkosten pro Schadenspunkt: anderthalbfach normal

Reparaturkosten pro 25%: verdoppelt

NULL-G-EXOSKELETT (3/D)

Während für Arbeiten auf einem Planeten normalerweise ein umweltversiegeltes Exoskelett völlig ausreicht, erfordert die Bewegung in der annähernden oder völligen Schwerelosigkeit des Weltraums eine besondere Anpassung. Ein Null-g-Exoskelett ist ein versiegeltes Exoskelett mit Schubdüsen zur Bewegung im Leerraum. Hinzu kommt ein kleiner Spezialcomputer, der kleine Korrekturdüsen steuert, um die Drehwirkung durch die Bewegungen des Trägers auszugleichen. Null-g-Exoskelette sind teuer und (außer in ungewöhnlich gut ausgestatteten Sprungschiffen) selten.

Die Null-g-Anpassung gestattet den Einsatz eines Exoskeletts im Leerraum und liefert dem Träger für die normale Funktionsdauer atembare Luft. Bei einem Gefecht wird das Exoskelett zuerst beschädigt und wenn es zerstört wird, stirbt der Träger.

Das Exoskelett bewegt sich ungeachtet der Größe mit derselben Geschwindigkeit wie ein Sprungtornister.

Preis: doppelter Exoskelettpreis

Aufladung: halbierte Funktionsdauer

Ladekosten: vervierfacht

Reparaturkosten pro Schadenspunkt: verdreifacht

Reparaturkosten pro 25% Schaden: vervierfacht

EXOSKELETT-KOMMUNIKATOR-UND SENSORAUSRÜSTUNG

Der Träger eines nicht modifizierten Exoskeletts hat ein eingeschränktes Gesichtsfeld, besonders bei den schwereren Modellen. Hinzu kommt, daß die Sprechverbindungen im lauten Frachtraum eines Landungsschiffes sehr behindert werden. Der Einbau verschiedener Sensoren und Funkgeräte kann die Effektivität eines Exoskeletträgers erheblich steigern.

Ein Exoskelett mit Sensorausrüstung gestattet dem Träger die Sicht im infraroten und ultravioletten Bereich des Spektrums, so als benutze er ein Entfernungsmesser-Fernglas (siehe **Mech-Krieger 3031 A.D.**).

Die Kommunika-torausrüstung erlaubt dem Exoskeletträger die Benutzung normaler Funkfrequenzen mit einer Reichweite von zehn Kilometern.

Beim Einsatz eines Exoskeletts ohne Kommunikator- und Sensorausrüstung ist der Träger auf seine normale Stimme angewiesen und verfügt über einen auf 60° reduzierten Blickwinkel.

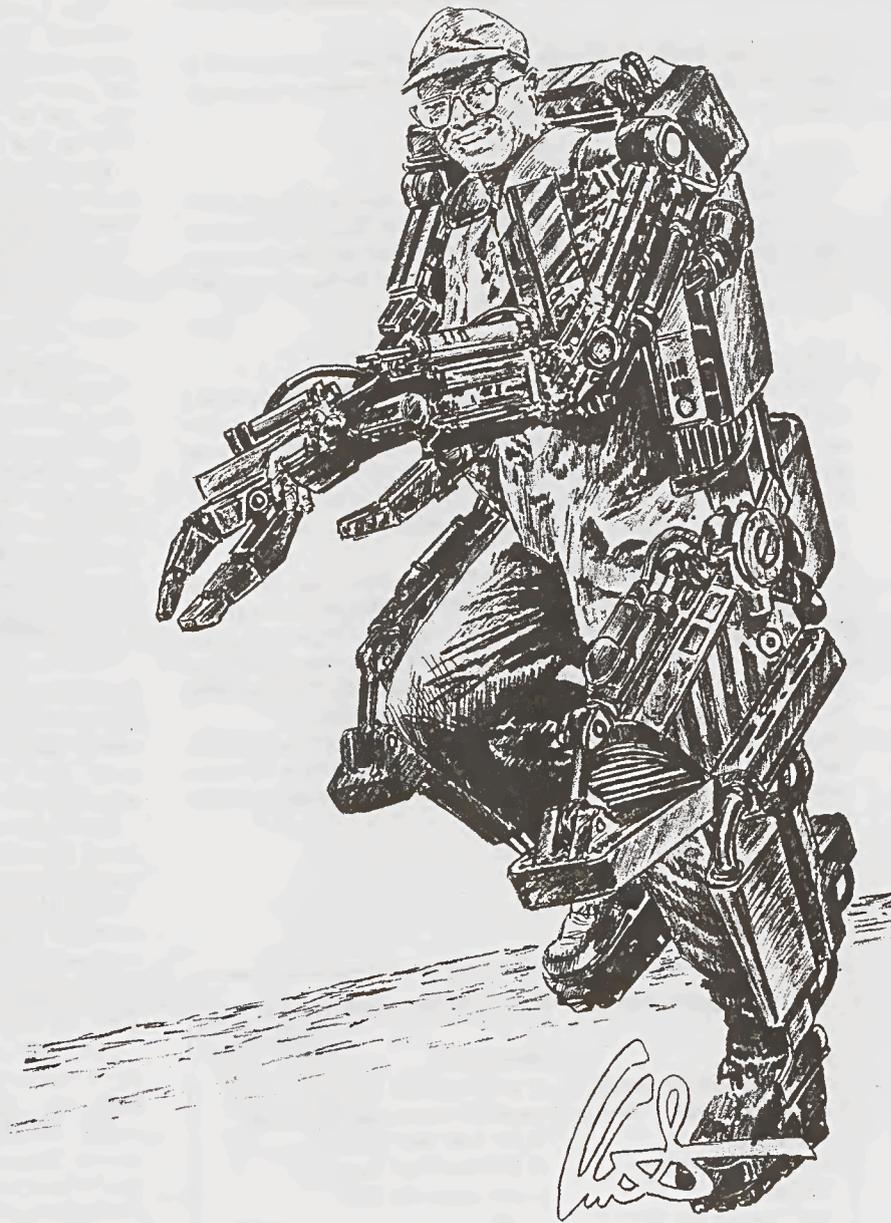
Preis: 2000 C-Noten

Aufladung: unverändert

Ladekosten: 5 C-Noten

Reparaturkosten pro Schadenspunkt: 100 C-Noten

INDUSTRIELLES EXOSKELETT



KÜNSTLICHE GLIEDMASSEN

Seit Jahrtausenden werden durch Unfall oder Kampfschäden verlorene Gliedmaßen durch künstliche Prothesen ersetzt. Zunächst handelte es sich dabei um einfache Haken oder Holzstümpfe, aber die medizinische Technologie des 31. Jahrhunderts kann Ersatzgliedmaßen herstellen, die dem Original in nichts nachstehen.

Es ist jedoch nicht möglich, eine Prothese stärker zu machen als das ursprüngliche Körperglied. Rein technisch ist es zwar möglich, einen Arm zu konstruieren, der 100 kg oder mehr heben kann, aber die verbliebenen natürlichen Muskeln der Schulter und des Rückens könnten die dabei auftretende Belastung nicht aushalten. Eine Lösung dieses Problems böte nur ein vollständiger Austausch aller natürlichen Muskeln; eine Lösung, die über die momentanen Möglichkeiten der Technologie hinausgeht.

MechKrieger, die ein Körperglied verloren haben, können es durch eine Prothese ersetzen lassen. Prothesen sind nur in voll ausgerüsteten Krankenhäusern verfügbar und müssen von einem Arzt mit mindestens Stufe 4 in MedTech-Fertigkeit angepaßt werden. Die Anpassung und Ausbildung des Charakters im Einsatz der Prothese dauert einen Monat. Alle vor Beendigung dieser Trainingszeit versuchten Aktionen werden behandelt, als besäße der Charakter keine Prothese.

Künstliche Gliedmaßen können nicht mehr Schaden absorbieren als natürliche.

Alle von künstlichen Gliedmaßen erlittenen Schäden können durch Anwendung der entsprechenden Fertigkeit repariert werden, beispielsweise Tech: Elektronik für Prothesen der Typen III

und IV oder Tech: Mechanik für Prothesen der Typen I und II. Beschädigte Myomerprothesen können nur in einem voll ausgerüsteten Krankenhaus repariert werden.

TYP I: PRIMITIV (1/A)

Diese simplen Prothesen stammen aus längst vergangenen Epochen der Geschichte und umfassen zum Beispiel Metallhaken anstelle von Händen und Holzbeine. Sie erfüllen gewisse Funktionen, reichen aber nicht im mindesten an die Leistungen des ursprünglichen Körperglieds heran.

TYP II: BRAUCHBAR (2/A)

Eine brauchbare Prothese, die dem ursprünglichen Körperglied nicht ähnelt, aber in einzelnen Punkten nahekommt. Eine nützliche Prothese wäre zum Beispiel eine mechanische Klaue anstelle einer Hand oder ein Bein mit Federn zur Erleichterung der Bewegung. Eine nützliche Prothese ist zwar nicht so vielseitig wie das ursprüngliche Körperglied, aber immer noch besser als eine primitive Prothese.

Ein Charakter mit einer nützlichen Handprothese ist möglicherweise nicht in der Lage, bestimmte Ausrüstungsteile (etwa Pistolen) einzusetzen, zum Beispiel weil die Fingerlöcher zu klein oder zu groß sind oder ein Gerät über eine Tastatur gesteuert wird. Es ist jedoch möglich, speziell für nützliche Prothesen angepaßte Ausrüstungsteile zu erstellen.

Nützliche Prothesen sind auf beliebigen Planeten erhältlich. Der Preis beträgt üblicherweise etwa 500 C-Noten für eine künstliche Hand und etwa 250 C-Noten für eine brauchbare Beinprothese.

TYP III: FUNKTIONAL (3/B)

Eine funktionale Prothese ist wie das ersetzte Körperglied geformt, übernimmt dessen sämtliche Funktionen und besteht aus matt fleischfarbenem Plastik. Funktionale Prothesen gestalten einem Charakter, alle Ausrüstungsgegenstände zu benutzen, die er auch mit dem natürlichen Körperglied benutzen könnte, nur sind seine Aktionen etwas langsamer.

Beim Auswürfeln der Initiative wird für einen Charakter mit einer funktionalen Prothese 3 zum Wurfsergebnis addiert. Funktionale Prothesen sind relativ schwer zu finden und nicht billig. Eine funktionale Hand kostet 2500 C-Noten ein ganzer Arm 7500 C-Noten. Ein funktionales Bein kostet 10.000 C-Noten.

TYP IV: ERSATZ (3/C)

Ersatzgliedmaßen sind weit fortgeschrittener als funktionale Prothesen. Diese Prothesen sehen nicht wie Fleisch und Blut aus, sondern sind meist aus Metall. Ein Ersatzkörperglied funktioniert beinahe exakt wie das Original.

Bei einem Charakter mit einem Ersatzkörperglied des Typs IV wird beim Auswürfeln der Initiative 1 zum Würfelsergebnis addiert. Eine Ersatzhand kostet 10.000 C-Noten, ein ganzer Arm 25.000 C-Noten. Ein Ersatzfuß kostet 2500 C-Noten, ein ganzes Bein 17.500 C-Noten.

TYP V: MYOMER (3/C)

Myomer, das Wundermaterial, das die Mechtechnologie ermöglichte, ist auch das modernste Material zur Herstellung künstlicher Gliedmaßen. Myomergliedmaßen wirken und agieren genau wie natürliche Gliedmaßen. Wie bei Mech-Myomeren auch, sind die Myomere in künstlichen Gliedmaßen kaum erschwinglich.

Für Charaktere mit künstlichen Gliedmaßen des Typs V gelten keine Einschränkungen. Für alle praktischen Zwecke funktioniert ein Myomerkörperglied wie ein natürliches.

Eine Myomerhand kostet 50.000 C-Noten, ein ganzer Arm 200.000 C-Noten. Ein Myomerfuß kostet 25.000 C-Noten, ein ganzes Bein 125.000 C-Noten.

TYP VI: REGENERATION (4/D)

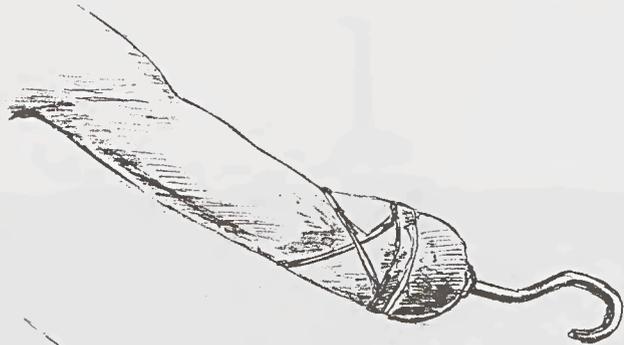
Der Zusammenbruch des Sternenbundes bedeutete das Ende der Forschungen auf dem Gebiet der Prothetik. Es gibt jedoch Gerüchte, daß die Mediziner des Sternenbundes dicht vor einem Durchbruch im Bereich der Gliedmaßenregeneration waren. Dieser Prozeß ähnelt dem Cloning, allerdings wird hier das Zellwachstum so stimuliert, daß ein neuer Arm nachwächst. Dieses neue Körperglied wäre in jeder Hinsicht mit dem verlorenen identisch. Derzeit besitzt kein Nachfolgerhaus die notwendige Technologie, um diese Forschungen nachzuvollziehen, aber es wird gemunkelt, im New Avalon-Institut der Wissenschaften seien Forschungsmittel für dieses Gebiet bewilligt worden.

MODIFIKATOREN FÜR PROTHESEN DES TYP I

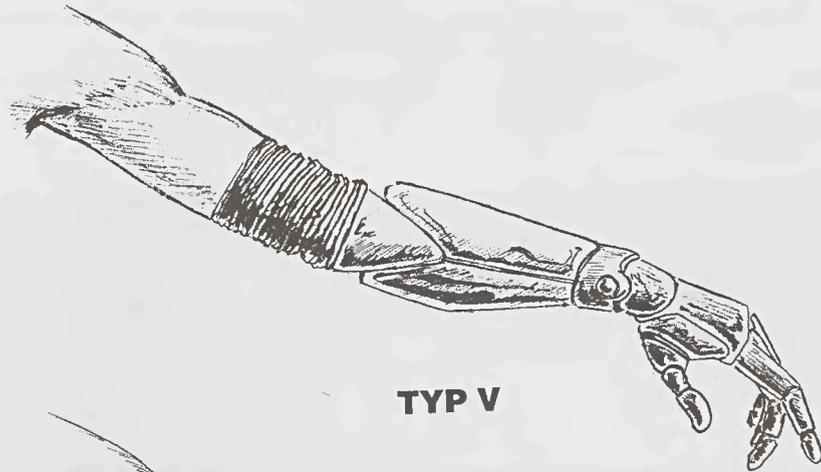
Aktion	Modifikator
Abfeuern von Handwaffen (mit der gesunden Hand abgefeuerte Pistolen ausgenommen)	+2 pro Hand des Typs I
Pilotenwürfe	+2 pro Bein des Typs I
Bordschützenwürfe	+2 pro Hand des Typs I
Gehen	1/4 der normalen BP
bei 2 Beinen des Typs I	1/8 BP
Laufen	Mit Bein des Typs I nicht gestattet

MODIFIKATOREN FÜR PROTHESEN DES TYP II

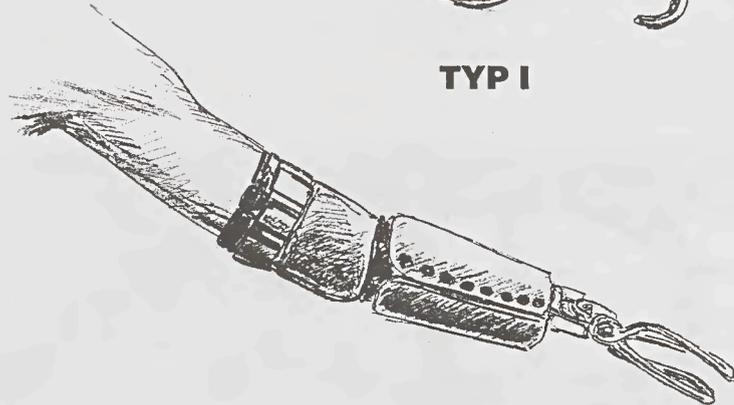
Aktion	Modifikator
Abfeuern von Handwaffen (mit der gesunden Hand abgefeuerte Pistolen ausgenommen)	+1 pro Hand des Typs II
Pilotenwürfe	+1 pro Bein des Typs II
Bordschützenwürfe	+1 pro Hand des Typs II
Gehen	1/2 der normalen BP
bei 2 Beinen des Typs II	1/4 BP
Laufen	Mit Bein des Typs II nicht gestattet



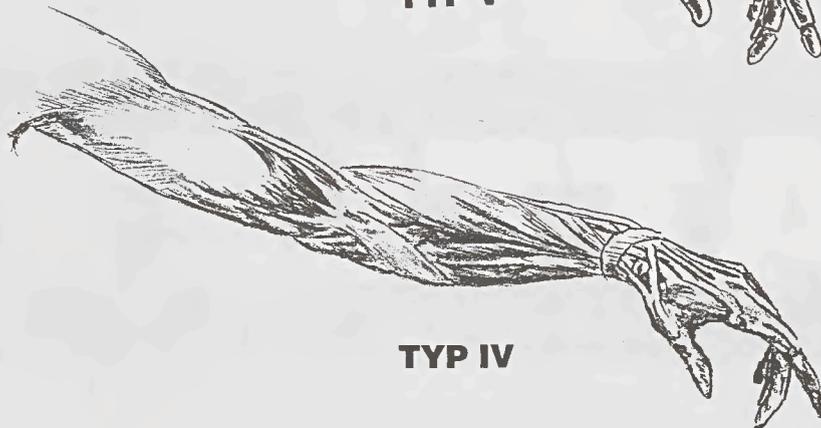
TYP I



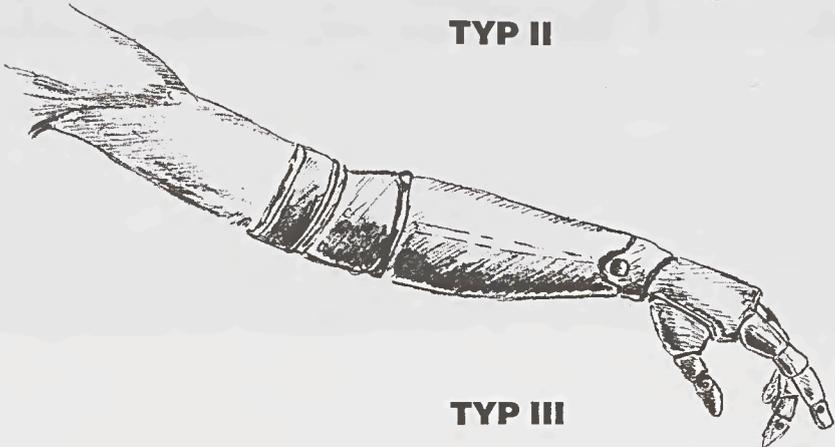
TYP V



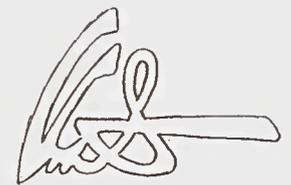
TYP II



TYP IV

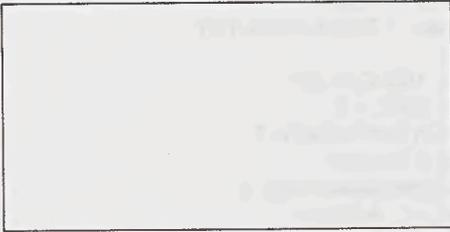


TYP III



AUSRÜSTUNG

BATTLETECH



Neben den BattleMechs und den übrigen Gefechtsfahrzeugen existiert auch heute, im Zeitalter der Nachfolgekriege, der Fußsoldat weiter. Der Infanterist der Inneren Sphäre benötigt andere Waffen, als sie BattleMechs und Fahrzeugbesatzungen einsetzen.

<u>Name</u>	<u>Seite</u>
Rückstoßfreie Gewehre und Flammer	134
Mörser und Maschinengewehre	136
Partikelprojektorkanonen und Laser	138

RÜCKSTOSSFREIE GEWEHRE UND FLAMMER

LEICHTE ARTILLERIE

Infanteriewaffen sind unterteilt in Handfeuer- und unterstützende Waffen. Handfeuerwaffen werden in großer Zahl an einzelne Soldaten ausgegeben und werden vor allem gegen andere einzelne Soldaten eingesetzt. Unterstützende Waffen (auch als Leichte Artillerie bezeichnet) sind schwer und werden selektiv zur Anhebung der Feuerkraft einer Einheit ausgegeben. Sie können gegen Infanterie oder Fahrzeuge eingesetzt werden.

Die meisten unterstützenden Infanteriewaffen sind leichtere und vereinfachte Versionen bekannter Fahrzeugwaffen. Gelegentlich besteht die einzige Veränderung im Verzicht auf die komplexen Feuerleitsysteme, so daß die Waffe von Hand abgefeuert werden kann.

Beim Einsatz von leichter Artillerie ist eine Bedienungsmannschaft erforderlich. Es dauert eine Kampfrunde pro Mann Bedienung, eine unterstützende Waffe aufzubauen. Mit diesem Aufbau beschäftigte Charaktere können sich weder bewegen noch angreifen. Soll die aufgebaute Waffe bewegt werden, muß sie mit gleichem Zeitaufwand abgebaut werden. Steht nicht die normalerweise benötigte Anzahl von Bedienungspersonal zur Verfügung, erhöht sich die zum Auf- und Abbau benötigte Zeit pro fehlendem Charakter um eine Kampfrunde. Um beispielsweise einen schweren Mörser aufzubauen, werden normalerweise drei Runden benötigt. Muß die Arbeit von zwei Personen erledigt werden, dauert sie vier Runden. Unterstützende Waffen werden in auf die Bedienungsmannschaft gleichmäßig verteilten Einzelteilen transportiert.

Auf einem Fahrzeug montierte unterstützende Waffen benötigen keinen Auf- oder Abbau. Pro fehlendem Mitglied der Bedienungsmannschaft erhöht sich jedoch die zum Nachladen benötigte Zeit um eine Kampfrunde.

Viele unterstützende Waffen sind Streuwaffen. Bei der Angabe eines Streuradius bedeutet die Angabe 1, daß die Zielwabe und alle angrenzenden Waben betroffen sind, die Angabe 2, daß die Zielwabe und alle Waben in 2 Waben Umkreis der Waffenerwirkung unterliegen. Alle Entfernungs- und Streueffektangaben beziehen sich auf **MechKrieger**-Waben. Beim Einsatz von leichter Artillerie in **BattleTech** oder **CityTech** wird die Auf- bzw. Abbaupzeit ignoriert. Als Basistrefferwurf dient ein Wert von 8+

abzüglich der Erfahrungsstufe des Schützen mit Leichter Artillerie, modifiziert nach Entfernung des Zieles wie auf der folgenden Tabelle angegeben. Bewegungs-, Gelände und sonstige Modifikatoren entsprechen den normalen **BattleTech**-Regeln.

RÜCKSTOSSFREIES GEWEHR (2/A)

Das Rückstoßfreie Gewehr (RG) ist eine unterstützende Infanteriewaffe, die auch gepanzerten Fahrzeugen erheblichen Schaden zufügen kann. In Verbindung mit seiner großen Reichweite ist das RG eine beachtliche Waffe. Der Grund für seinen relativ beschränkten Einsatz ist das enorme Gewicht eines RG. Es sind kleinere und leichtere Versionen verfügbar, aber deren geringere Effektivität macht sie verglichen mit KSR-Werfern zur schlechteren Alternative.

Das mittelschwere RG wiegt 30 kg, das schwere RG 60 kg.

Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr

Preis: 2000 C-Noten
Reichweite: 1-15/16-45/46-90
Schuß: 5
Munition: 100 C-Noten
Schaden: 5W6 + 9
Schaden in **BattleTech**: 1
Ladezeit: 2 Runden
Bedienungsmannschaft: 2
Fertigkeit; Lt. Artillerie

Schweres rückstoßfreies Gewehr

Preis: 4000 C-Noten
Reichweite: 1-25/26-55/56-100
Schuß: 3
Munition: 180 C-Noten
Schaden: 9W6 + 9
Schaden in **BattleTech**: 2
Ladezeit: 3 Runden
Bedienungsmannschaft: 3
Fertigkeit: Lt. Artillerie

FLAMMER (2/B)

Der schwere Flammer ist eine größere Ausführung des Flambers. Er richtet keinen größeren Schaden als die Normalausführung an, hat aber einen Streubereich, der den Umkreis der Zielwabe bis einschließlich zwei Waben Entfernung einschließt. Jeder Charakter, der dieses brennende Zielgebiet durchquert, erleidet 1W6 Punkte Schaden.

Der schwere Flammer wiegt 50 kg.

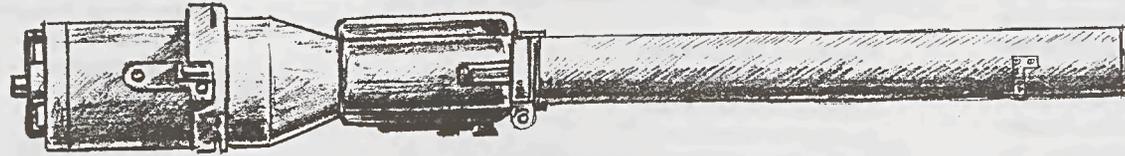
Schwerer Flammer

Preis: 200 C-Noten
Reichweite: 1-2/3-4/5-6
Schuß: 3
Munition: 3 C-Noten
Schaden: 2W6
Streuradius: 2
Schaden in **BattleTech**: 2
Ladezeit: 1 Runde
Bedienungsmannschaft: 2
Fertigkeit: Lt. Artillerie

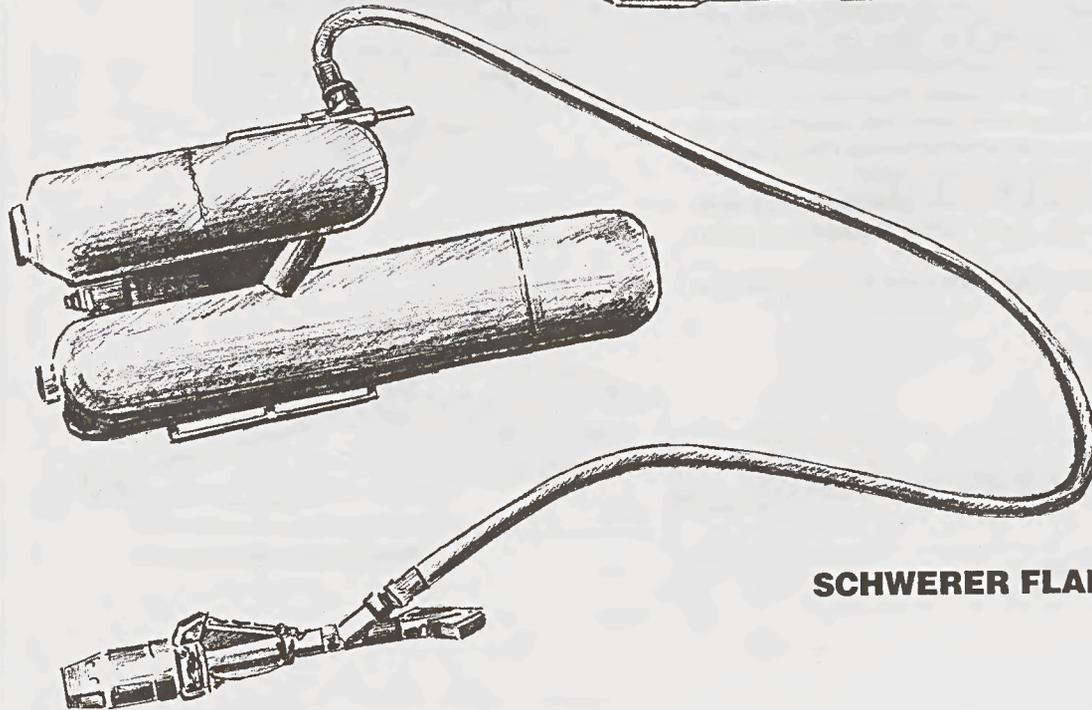
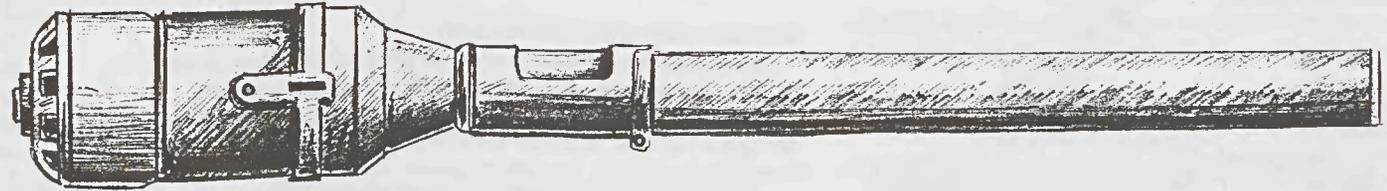
LEICHTE ARTILLERIE IN BATTLETECH

Waffe	Entfernung in BattleTech-Waben											Schaden
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Flammer, Schwer	+1	+2	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	2
Laser, halbmobil	+1	+2	+3	+4	—	—	—	—	—	—	—	1
Laser, hm. schwer	+1	+2	+3	+4	—	—	—	—	—	—	—	2
MG, halbmobil	+1	+2	+3	+4	—	—	—	—	—	—	—	1
MG, unterstützend	+1	+2	+3	+4	—	—	—	—	—	—	—	2
Mörser, schwer	—	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	+8	+9	+10	2
Mörser, leicht	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+7	+7	—	—	—	1
PPK, Tornister	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	—	—	—	1
PPK, halbmobil	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	+8	+9	+10	2
RG, schwer	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	—	—	—	2
RG, mittelschwer	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+7	—	—	—	1

MITTELSCHWERES RÜCKSTOSSFREIES GEWEHR



SCHWERES RÜCKSTOSSFREIES GEWEHR



SCHWERER FLAMMER

A handwritten signature or logo in the bottom right corner of the page. It consists of stylized, cursive letters that are difficult to decipher but appear to be a personal mark or brand name.

MÖRSER UND MASCHINENGEWEHRE

MÖRSER (2/A)

Mörser werden von Infanterieeinheiten für Sperrfeuer und zum Legen von Rauchteppichen benutzt. Der verbreitetste Mörser ist das 80 mm-Gerät mit zwei Mann Besatzung. Einer der Soldaten stellt den Mörser auf und richtet ihn aus, während der andere nachlädt. Nur schwerere Mörser benötigen drei Mann zum Laden und Feuern. Die kleineren Mörser werden hauptsächlich dazu eingesetzt, Rauchgranaten zu verschießen, um Truppenbewegungen zu verschleiern.

Mörser können nach Wahl Spreng- oder Rauchgranaten verschießen. Streuradius und Schadenswirkung sind bei den Gefechtsdaten angegeben.

Mörser können indirekte Bombardements ausführen. Sie können nicht auf Ziele unterhalb der Minimalreichweite abgefeuert werden.

Der leichte Mörser wiegt 50 kg, der schwere Mörser 220 kg.

Leichter Mörser

Preis: 1400 C-Noten
Reichweite: 1-10/11-30/31-45
Minimalreichweite in BattleTech: 0 Waben
Maximalreichweite in BattleTech: 7 Waben
Schuß: 1
Munition: 25 C-Noten
Schaden: 2W6 + 1 (Explosiv)
Explosiv-Streuradius: 1
Rauch-Streuradius: 2
Explosiv-Schaden in BattleTech: 1
Ladezeit: 1 Runde
Bedienungsmannschaft: 2
Fertigkeit: Lt. Artillerie

Schwere Mörser

Preis: 5000 C-Noten
Reichweite: 5-15/16-35/36-85
Minimalreichweite in BattleTech: 1 Wabe
Maximalreichweite in BattleTech: 10 Waben
Schuß: 1
Munition: 50 C-Noten
Schaden: 3W6 + 1 (Explosiv)
Explosiv-Streuradius: 1
Rauch-Streuradius: 2
Explosiv-Schaden in BattleTech: 2
Ladezeit: 1 Runde
Bedienungsmannschaft: 5
Fertigkeit: Lt. Artillerie

MASCHINENGEWEHRE (2/A)

Das mobile Maschinengewehr ist eine der wenigen Waffen, die als Hauptwaffe von Infanteriezügen eingesetzt wird. Die hohe Feuergeschwindigkeit und das ausgezeichnete Schadenspotential des mobilen Maschinengewehrs machen es zu einer idealen Waffe für nahezu jeden Gefechtseinsatz.

Das halbmobile MG wird als unterstützende Nahkampfwaffe für Infanteriezüge eingesetzt. Es wird nicht als Hauptwaffe benutzt, weil zu seinem Einsatz zwei Mann erforderlich sind.

Das unterstützende MG ähnelt in seiner Konstruktion den auf BattleMechs montierten Maschinengewehren. Üblicherweise sind UMGs kleinkalibriger als die entsprechenden Mechwaffen, haben aber eine höhere Feuergeschwindigkeit.

Ein Maschinengewehr gibt grundsätzlich einen Feuerstoß von mehreren Projektilen ab. Jeder Schuß repräsentiert einen solchen Feuerstoß.

Das mobile MG wiegt 10 kg, das halbmobile MG 20 kg und das UMG 40 kg.

Mobiles Maschinengewehr

Preis: 1000 C-Noten
Reichweite: 1-10/11-20/21-42
Schuß: 15
Munition: 10 C-Noten
Schaden: 4W6 + 3
Schaden in BattleTech: 1
Ladezeit: 1 Runde
Bedienungsmannschaft: 1
Fertigkeit: Handfeuerwaffen

Halbmobiles Maschinengewehr

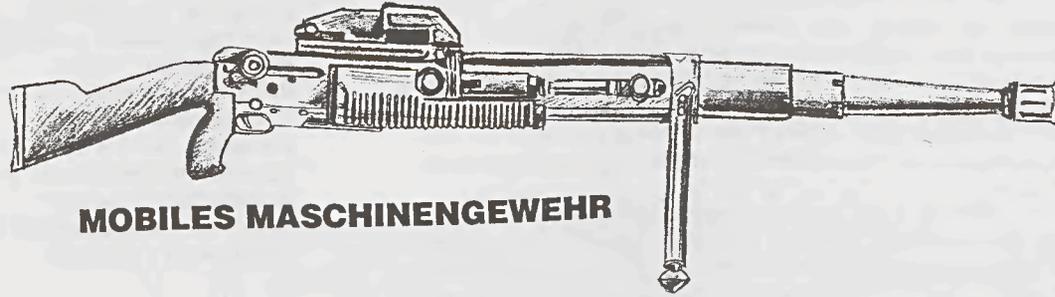
Preis: 1100 C-Noten
Reichweite: 1-10/11-20/21-42
Schuß: 25
Munition: 10 C-Noten
Schaden: 4W6 + 5
Schaden in BattleTech: 1
Ladezeit: 1 Runde
Bedienungsmannschaft: 2
Fertigkeit: Lt. Artillerie

Unterstützendes Maschinengewehr

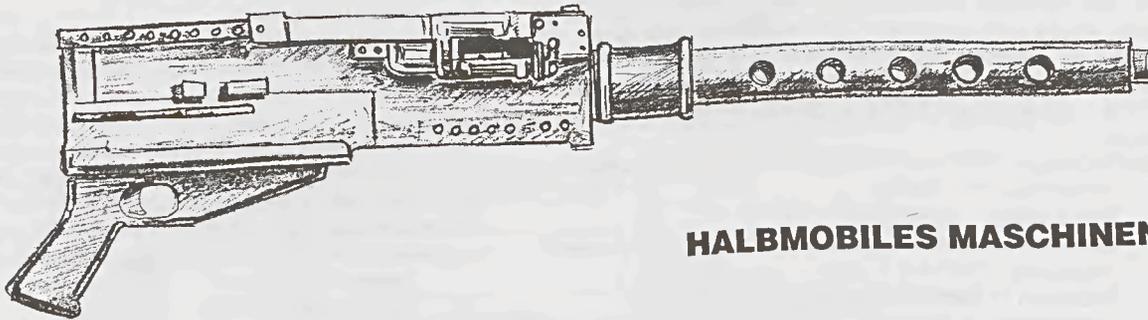
Preis: 1750 C-Noten
Reichweite: 1-10/11-25/26-55
Schuß: 20
Munition: 50 C-Noten
Schaden: 6W6 + 3
Schaden in BattleTech: 2
Ladezeit: 1 Runde
Bedienungsmannschaft: 3
Fertigkeit: Lt. Artillerie



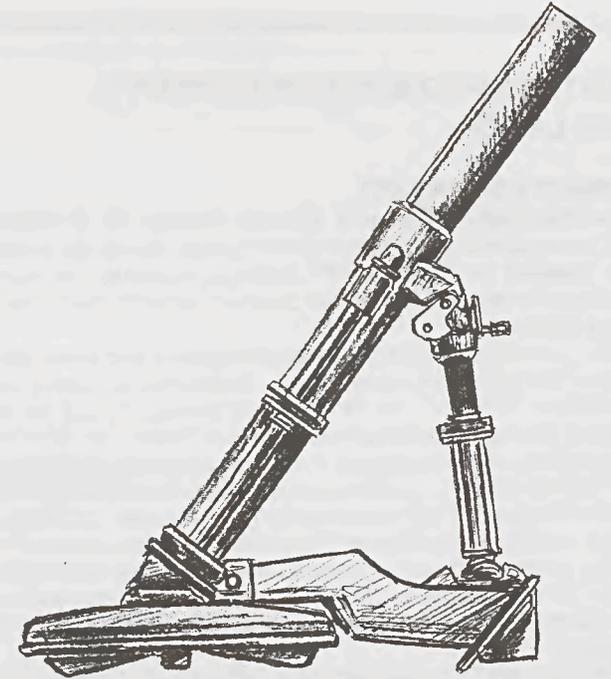
LEICHTER MÖRSER



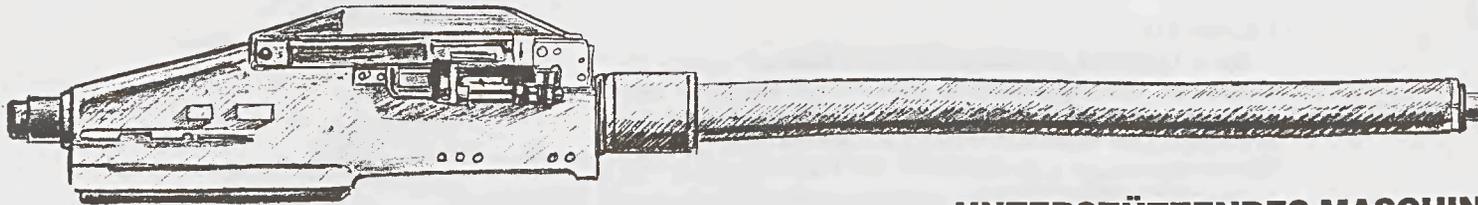
MOBILES MASCHINENGEWEHR



HALBMOBILES MASCHINENGEWEHR



SCHWERER MÖRSER



UNTERSTÜTZENDES MASCHINENGEWEHR



PARTIKELPROJEKTORKANONEN UND LASER

TORNISTER-PPK (3/C)

Die Tornister-PPK ist eine tragbare Version der in BattleMechs eingesetzten Partikelprojektorkanone. Durch die Größe und Leistung der Tornister-PPK bedingt, kommt es bei ihrem Einsatz nicht wie bei Mechwaffen zu einer Partikeldispersion auf kurze Distanz.

Die Tornister-PPK kann normalerweise nicht von einem einzelnen Menschen getragen werden. Es handelt sich zwar um eine kleine PPK, aber sie ist nicht klein genug, als daß sie im Gefecht getragen und abgefeuert werden könnte. Der Schütze benötigt entweder ein leichtes Exoskelett oder eine spezielle T-PPK-Waldo-Einheit. Der Waldo kostet 100 C-Noten und gestattet dem Träger, die Waffe wie ein normales Gewehr zu handhaben. Er besitzt einen eigenen Energievorrat (*für die Zwecke des Spiels unbegrenzt*) und erfordert zu seinem Einsatz einen minimalen STA-Wert von 4. Ohne Exoskelett oder Waldo kann die Tornister-PPK zum Einsatz auf einem Zweibeinstativ aufgestellt werden.

Die Tornister-PPK kann einzelne Schüsse oder Feuerstöße abgeben. Alle Ziele im Wirkungsbereich nehmen vollen Schaden. **BattleTech**-Ziele werden nur einmal beschädigt.

Größe und Preis der Tornister-PPK machen sie für den allgemeinen militärischen Einsatz unpraktisch. Viele Elite-Kommandoeinheiten benutzen sie als unterstützende Waffe.

Die Tornister-PPK wiegt 50 kg. Der Waldo wiegt 5 kg.

Preis: 7000 C-Noten

Reichweite: 1-15/16-35/36-55

Energieverbrauch: 6 pro Schuß, 60 pro Feuerstoß

Schaden: 5W6 + 9

Schaden in BattleTech: 1

Aufladezeit: 1 Runde

Bedienungsmannschaft: 1, mit Stativ 2

Fertigkeit: Lt. Artillerie

Halbmobiler Partikelprojektorkanone (3/B)

Die halbmobiler PPK ist die schwerste Infanterieeinheiten zur Verfügung stehende unterstützende Waffe. Wie die Tornister-PPK wurde auch die HM-PPK aus dem Fahrzeuggeschütz entwickelt. Im Gegensatz zur T-PPK wird die halbmobiler PPK nicht getragen, sondern von einem Fahrzeug gezogen.

Die HM-PPK wird hauptsächlich in befestigten Geschützstellungen wie Gräben oder Bunkern, gelegentlich jedoch auch direkt auf dem Schlachtfeld eingesetzt. Unglücklicherweise wird sie wegen ihrer Gefährlichkeit für Gefechtsseinheiten im allgemeinen als eine der ersten Einheiten konzentriert angegriffen. In Verbindung mit ihrem hohen Preis verbietet dies im Normalfall den Einsatz einer halbmobiler PPK außerhalb einer befestigten Stellung.

Die HM-PPK kann einen automatischen Feuerstoß ähnlich dem einer Maschinenpistole abgeben. Der Wirkungsbereich deckt dabei sieben Waben ab. Alle Ziele im Wirkungsbereich erleiden vollen Schaden. **BattleTech**-Ziele werden nur einmal beschädigt.

Um den enormen Energiebedarf der halbmobiler PPK zu decken, wurde eine besonders große Batterie entwickelt, die entweder im Zugfahrzeug untergebracht wird oder von zwei zusätzlichen Mitgliedern der Bedienungsmannschaft getragen wird. Die Batterie enthält 2000 Energieeinheiten und kostet 300 C-Noten.

Das halbmobiler PPK wiegt 200 kg, seine Batterie wiegt 20 kg.

Preis: 45.000 C-Noten

Reichweite: 1-30/31-70/71-100

Energieverbrauch: 10 pro Schuß, 100 pro Feuerstoß

Schaden: 10W6 + 8

Schaden in BattleTech: 2

Aufladezeit: 3 Runden

Bedienungsmannschaft: 10

Fertigkeit: Lt. Artillerie

LASER (3/A)

Bevor Laser auf Fahrzeugen montiert wurden, wurden sie bereits als Stellungsgeschütze zum Schutz wertvoller oder strategisch wichtiger Positionen eingesetzt. Mit fortschreitender Entwicklung der Waffentechnologie wurden die Laser dann auf Gefechtsfahrzeuge und schließlich auf Mechs montiert. Die meisten Armeen der Nachfolgekriege benutzen jedoch noch immer halbmobiler Laser zum Aufbau von Defensivlinien auf dem Schlachtfeld. Wie die halbmobiler PPK werden sie hauptsächlich in befestigten Stellungen eingesetzt und sind häufig eines der ersten Infanterieziele eines Angriffs.

Beide halbmobiler Laser benutzen entweder serienmäßige militärische Energietornister (mit entsprechender Leistungseinschränkung) oder die Superbatterie einer HM-PPK.

Der HM-Laser wiegt 40 kg, der SHM-Laser 70 kg.

Halbmobiler Laser

Preis: 5000 C-Noten

Reichweite: 1-20/21-60/61-120

Energieverbrauch: 7

Schaden: 7W6 + 12

Schaden in BattleTech: 1

Aufladezeit: 2 Runden

Bedienungsmannschaft: 2

Fertigkeit: Lt. Artillerie

Schwerer halbmobiler Laser

Preis: 10.000 C-Noten

Reichweite: 1-30/31-80/81-140

Energieverbrauch: 10

Schaden: 10W6 + 12

Schaden in BattleTech: 2

Aufladezeit: 2 Runden

Bedienungsmannschaft: 3

Fertigkeit: Lt. Artillerie

SPRITZPISTOLE

(Abb. siehe Seite 154)

Die Spritzpistole ist ein häufig als Waffe eingesetztes Werkzeug, das inzwischen von Techs der gesamten Inneren Sphäre getragen wird. Die Spritzpistole versprüht unter Druck stehende Chemikalien. Die beliebtesten Ladungen sind ein isothermisches (kühlendes) Gas, Thermochemikalien (heiß) und Säure.

Das isothermische Gas fügt einem getroffenen Charakter ungeachtet seiner Schutzkleidung 2W6 Punkte Schaden zu. Die Thermochemikalien richten 3W6 Punkte Schaden an, die Säure verursacht drei Kampfrunden lang je 2W6 Punkte Schaden.

Preis: 50 C-Noten

Reichweite: k.A./0/1

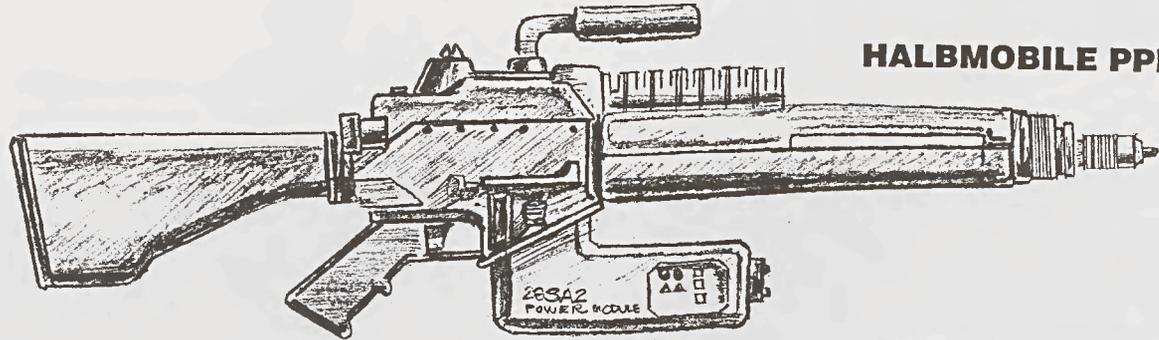
Schuß: 1

Munition: 5 C-Noten

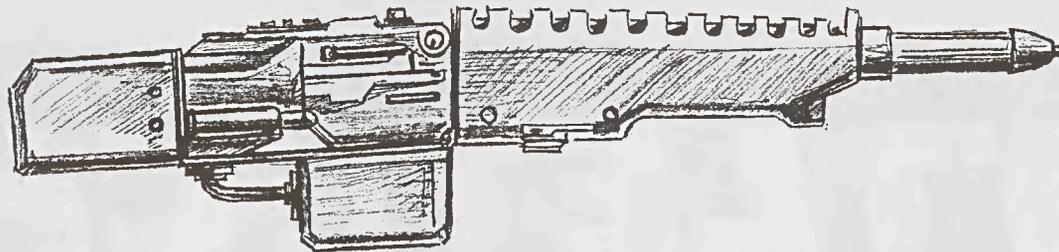
Schaden: siehe oben

Ladezeit: 1 Runde

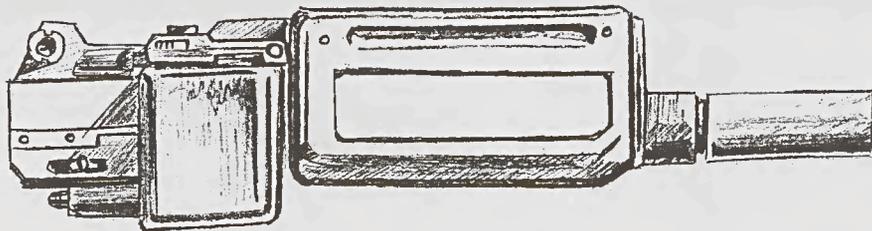
Fertigkeit: Handfeuerwaffen



HALBMOBILE PPK



TORNISTER PPK



SCHWERER HALBMOBILER LASER



HALBMOBILER LASER

A handwritten signature in the bottom right corner of the page. The signature is stylized and appears to be a name, possibly 'G. K.' or similar, written in a cursive style.

BATTLETECH

SCHAUTAFELN



**VERSCHIEDENE
SCHLEICH- UND TARNANZÜGE**



GRÖSSE HT-241
MULTISENSORISCHER
INERTIALFÜHRUNGSTEHR-
KOPFVENTENNEURHELM

GRÖSSE HY-241 HELM-
KRAGEN MIT STICKSTOFF-
KÜHLUNG UND COMPUTER-
KUPPLUNG

STANDARD
MEDOSENSOR
MK. 28

KÜHLMANSCHETTEN

WESTENNOTLÖSUNGS-
MECHANISMUS

FANRIBBUNGSTRIEBENG
STICKSTOFFKÜHLWESTE
TYP 133 MOD. 8
(OFFEN)

STANDARD
MEDOSENSOR MK. 28

AKTIVKÜHLENDE THERMO-
REFLEKTIERENDE
NOMEX 94-ALLZWECK-
STIEFEL

HITZEBESTÄNDIGE,
FEUERFESTE NOMEX 22-
SHORTS

STANDARD
MEDOSENSOR
MK. 28

HANSCO-STAHL
SN 762-VIBROKLINGE

SCHWELZUG-
WADENSCHIED

MECHKRIEGERIN

MECHKRIEGER

JEFFERSON SYSTEMS 198M
MULTISENSORISCHER
INERTIALFÜHRUNGSTEHR-
KOPFVENTENNEURHELM

JEFFERSON SYSTEMS 198M
HY-146 HELMKRAGEN MIT
STICKSTOFFKÜHLUNG UND
COMPUTERKUPPLUNG

STANDARD
MEDOSENSOR
MK. 28

KÜHLMANSCHETTEN

STANDARD
MEDOSENSOR
MK. 28

KÜHLMANSCHETTEN

TYP V- GESCHIRRNOT-
OFFENUNGSMECHANISMUS
AUF DEM RÜCKEN

KRAGEN AKZEPTIERT
TYP 133 MOD 8- KÜHL-
WESTE
(NICHT ABGEBILDET)

STANDARD
MEDOSENSOR MK. 28

AKTIVKÜHLENDE THERMO-
REFLEKTIERENDE
NOMEX 94-ALLZWECK-
STIEFEL

HITZEBESTÄNDIGE,
FEUERFESTE
NOMEX 22-SHORTS

STANDARD
MEDOSENSOR
MK. 28

AUSSTIEGSSPORNEN
(AN BEIDEN STIEFELN)

MAXWELL-JENKINS MK. 26 MOD 1
NITROGENKÜHLUNGSGEKOPPEL-
TER SELTENVHELMKRAGEN

MK 16 PQ-AUSSTIEGSGESCHIRR
IN ANZUGRÜCKEN INTEGRIERT

MERSCH MX-23
SCHOCKLANZE

BÜCHSEN FÜR STICKSTOFF-
KÜHLUNGS-VERSORGUNGS-
LEITUNG UND LADEKABEL

STICKSTOFFGEKÜHLTE
NOMEX 22-WENDEJACKE
MIT INTEGRIERTEN
MEDOSENSOREN

STICKSTOFFGEKÜHLTE
NOMEX 22-WENDEHOSE
MIT INTEGRIERTEN
MEDOSENSOREN

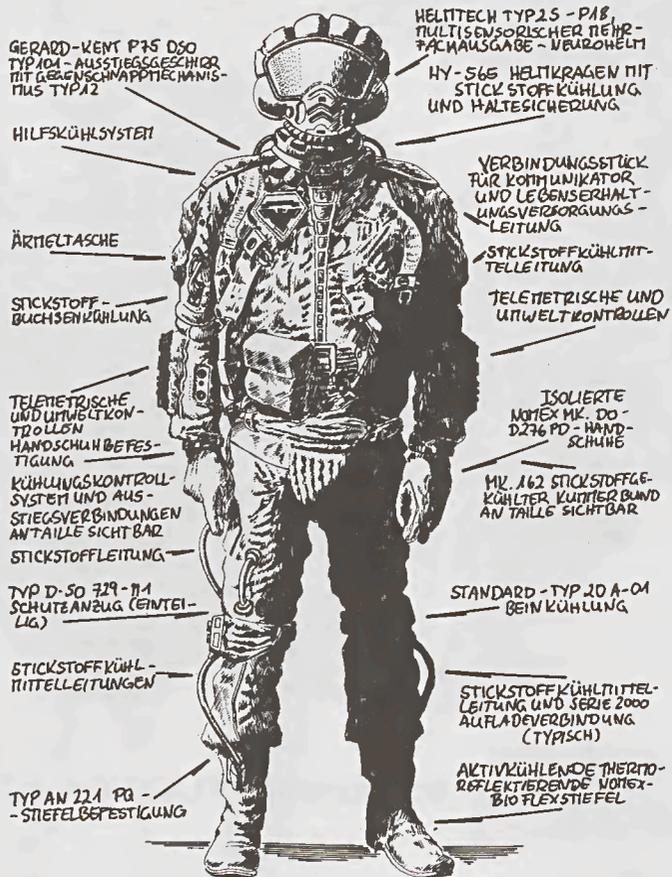
AN-PS KNIERSIEGEL-
UNGSSET #22702A

STICKSTOFFGEKÜHLTE
KNIHOSE ALLZWECKDASS-
FORT-BIOFLEXSTIEFEL

GESCHIRRNOT-
OFFENUNGSMECHANIS-
MUS IN TAILLEN-
MITTE

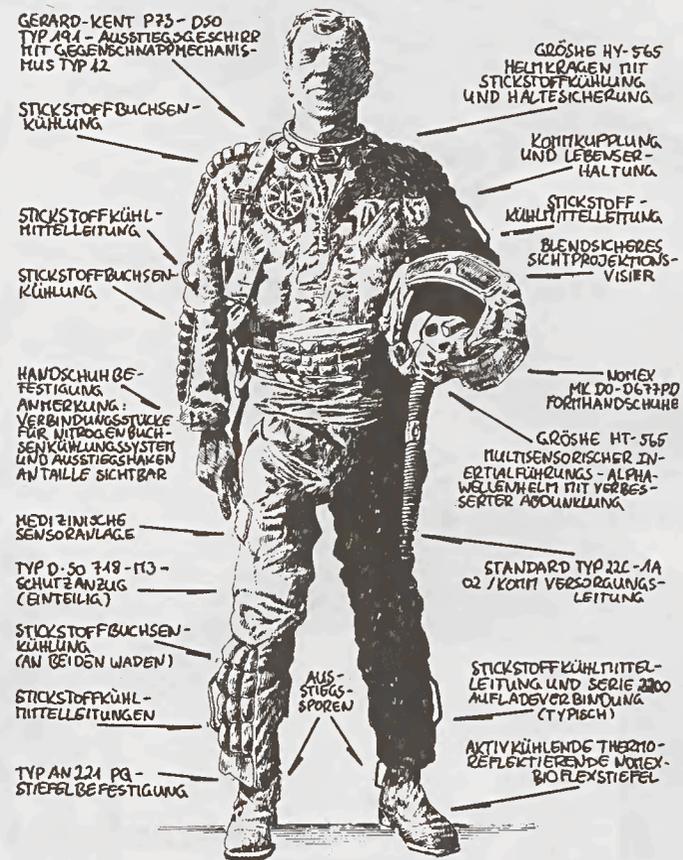
HAKENHALTE-
BUNG AN
HUFTEN

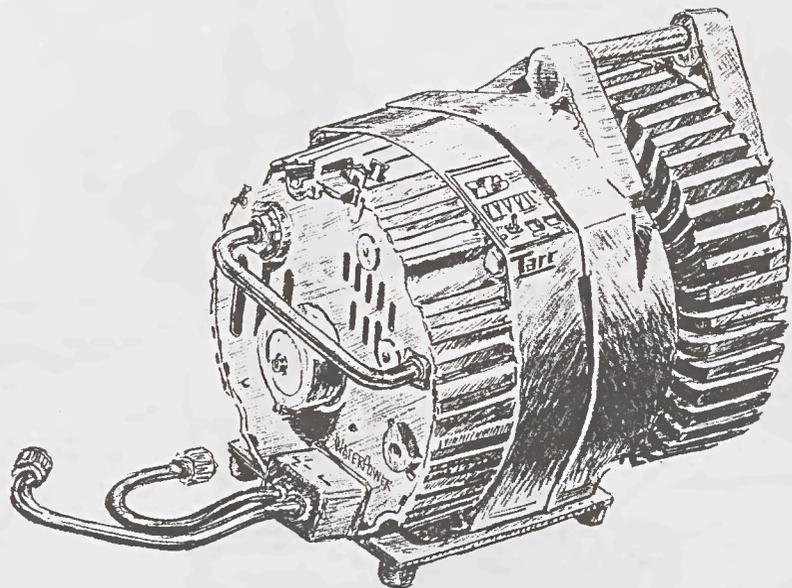
SENKRECHTSTARTER- PILOTIN



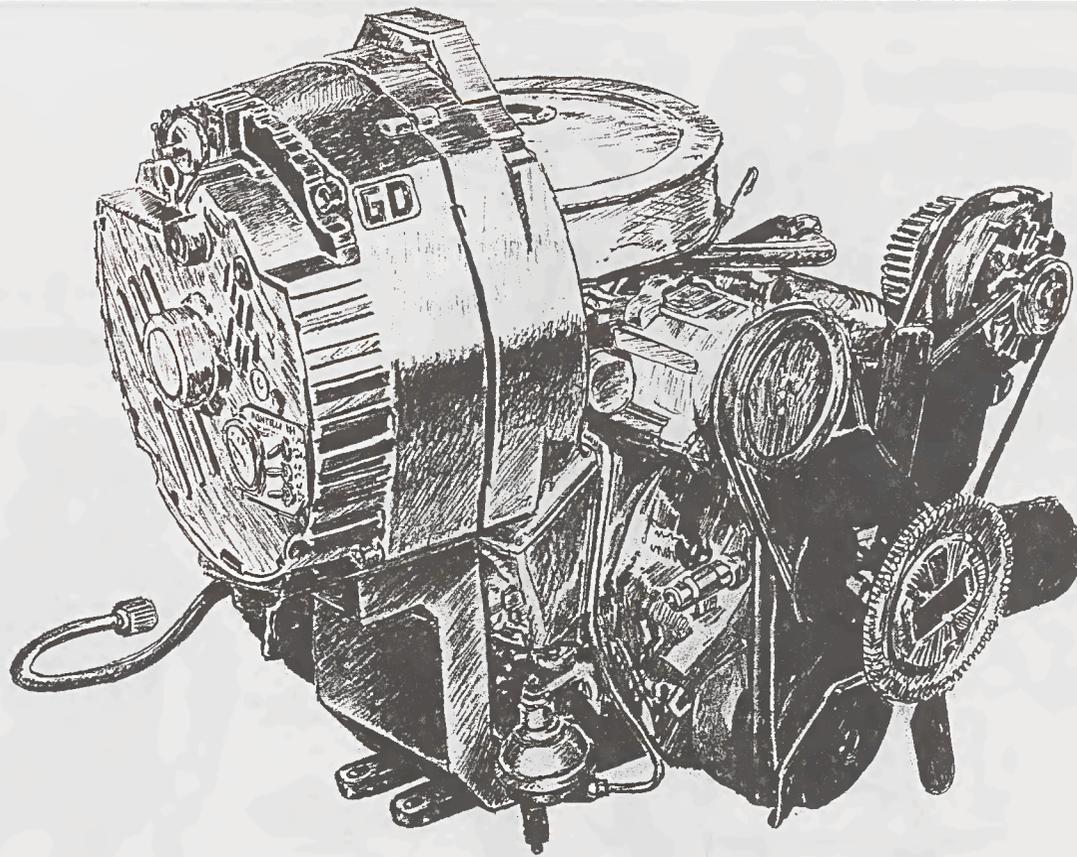
**ZERSTÖRER TYP I-
KOMMANDEUR**

**KONVENTIONELLER
JÄGERPILOT**

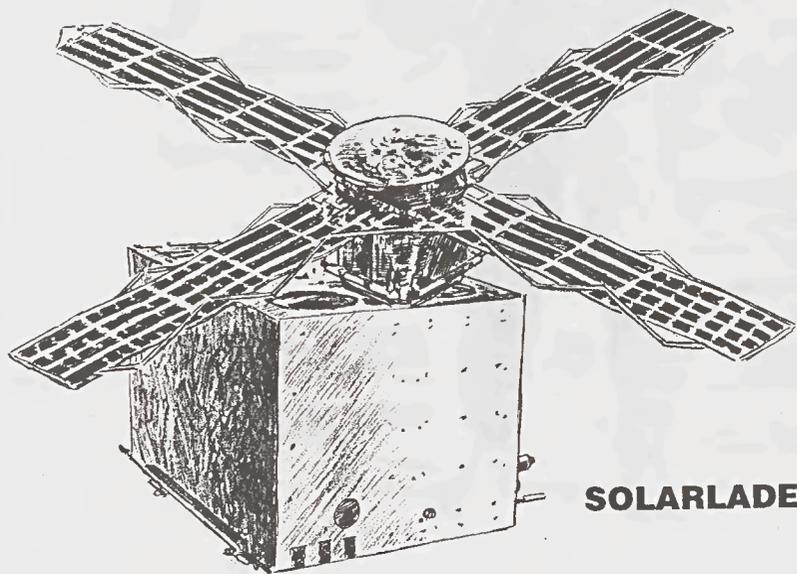




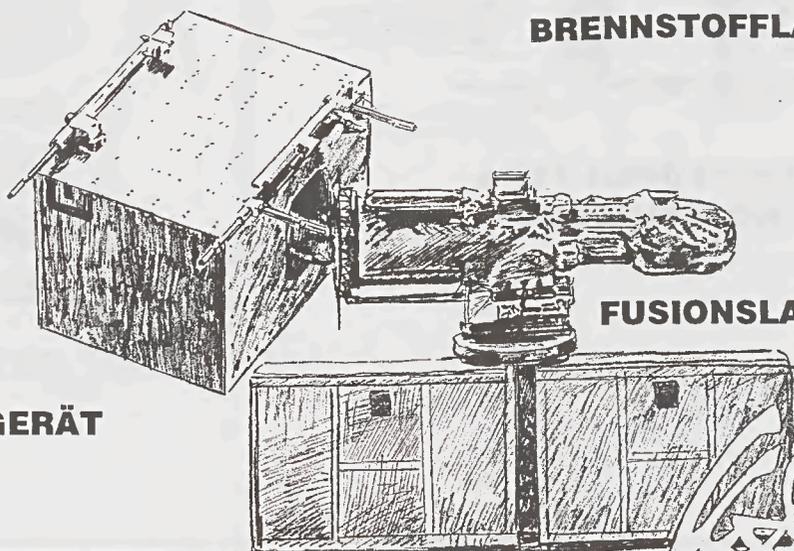
KINETISCHES LADEGERÄT



BRENNSTOFFLADEGERÄT

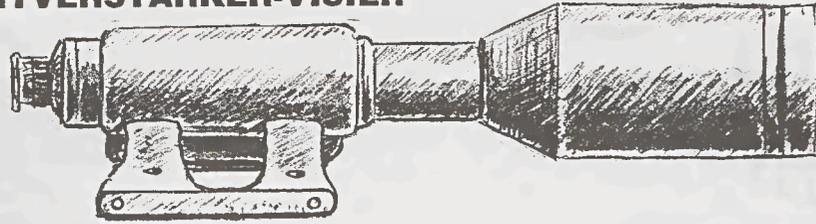


SOLARLADEGERÄT

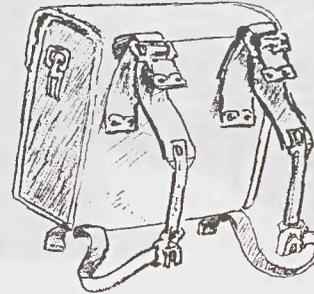


FUSIONS LADEGERÄT

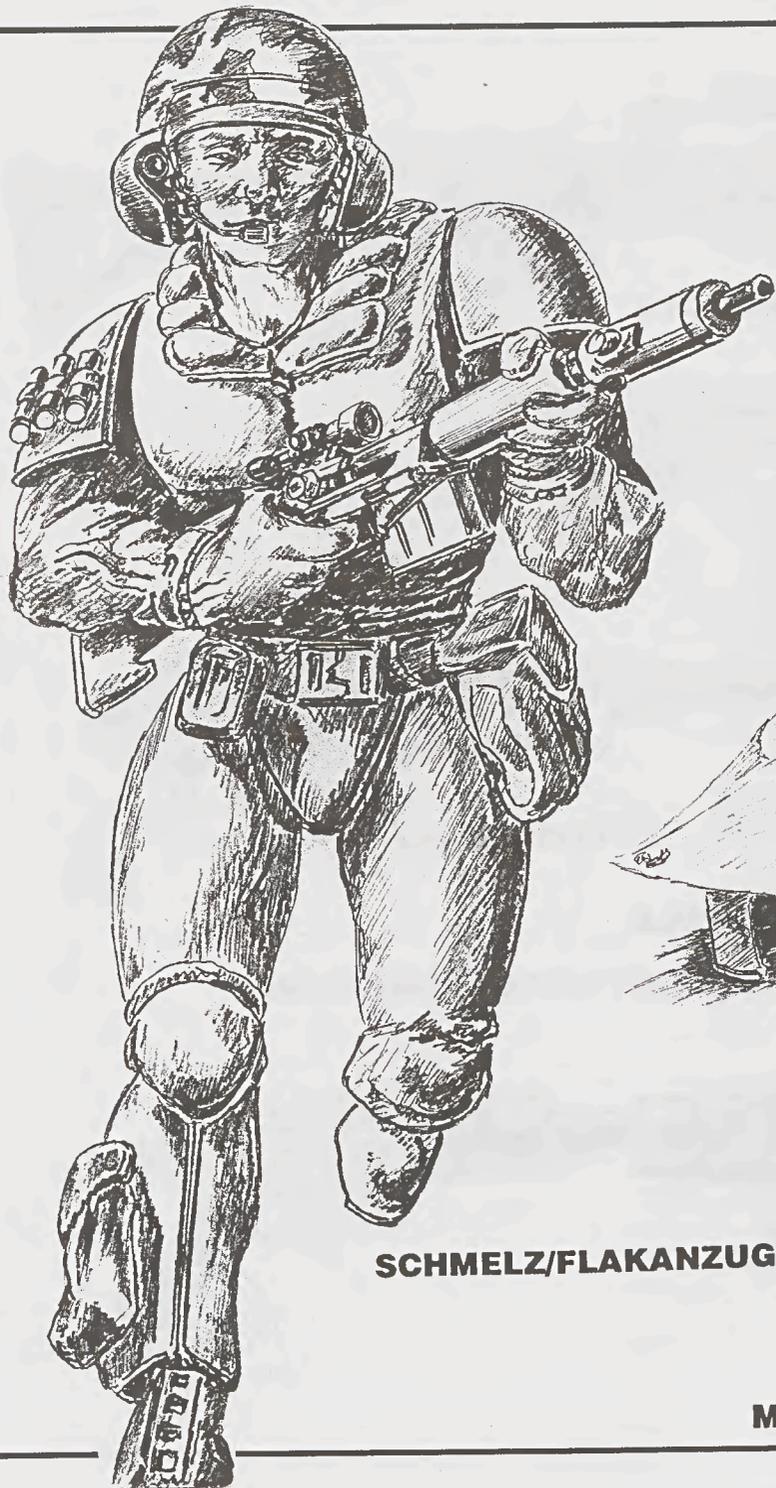
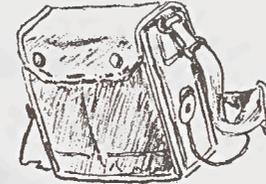
LICHTVERSTÄRKER-VISIER



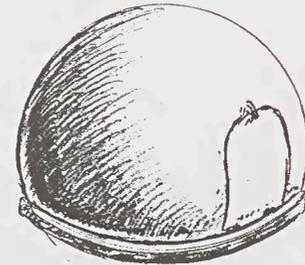
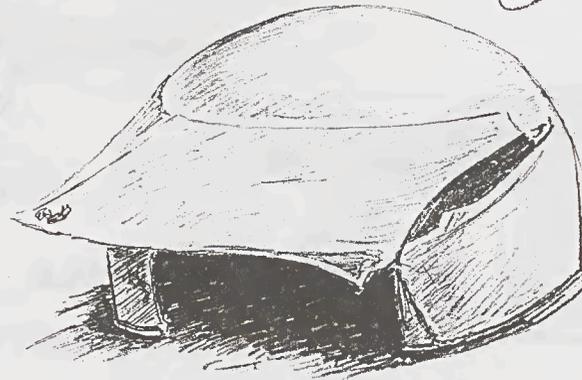
DELUXE-FELDAUSRÜSTUNG



FELD-GRUNDAUSRÜSTUNG



ZELT



UMWELTKUPPEL

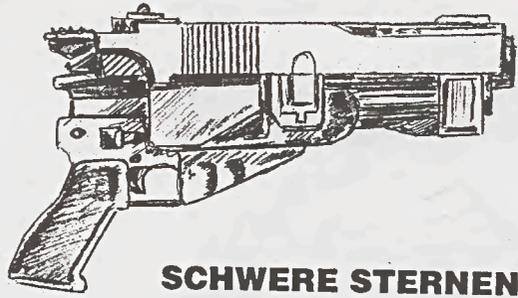
SCHMELZ/FLAKANZUG



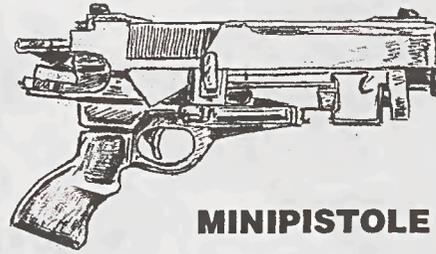
MEDPACK



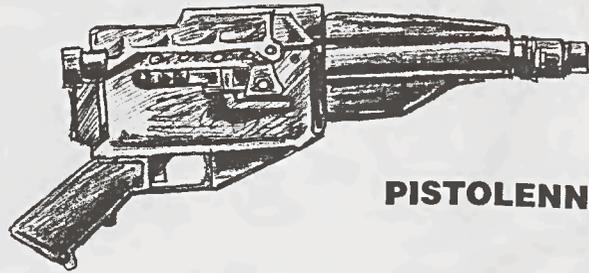
UMWELTBIWAK



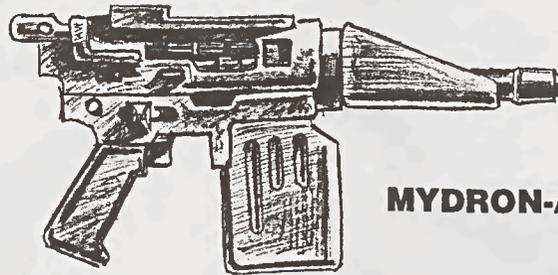
SCHWERE STERNENNACHT-PISTOLE



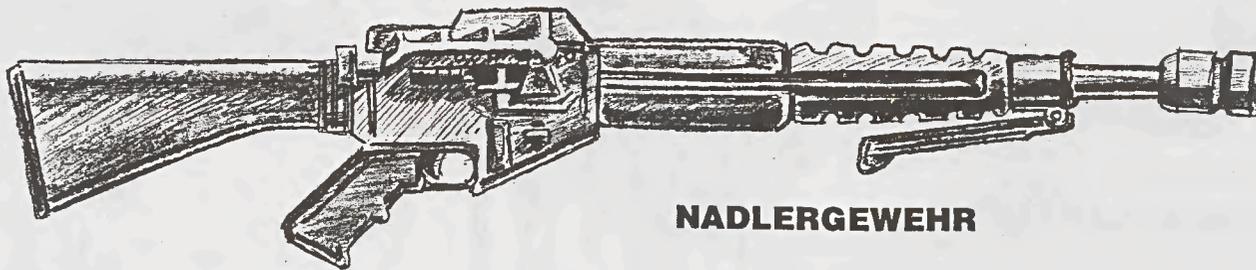
MINIPISTOLE



PISTOLENNADLER



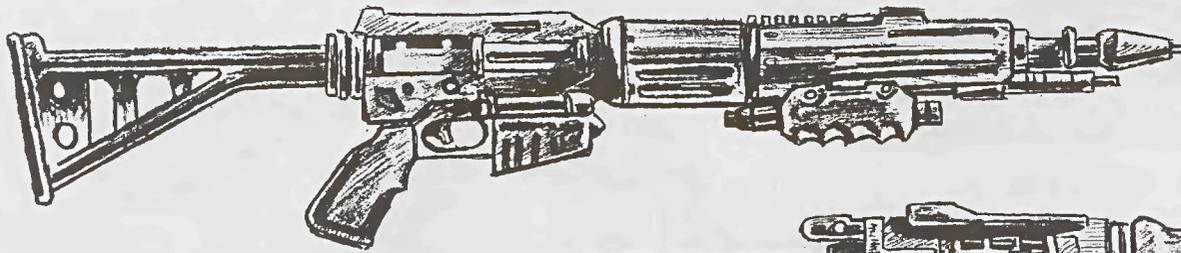
MYDRON-AUTOPISTOLE



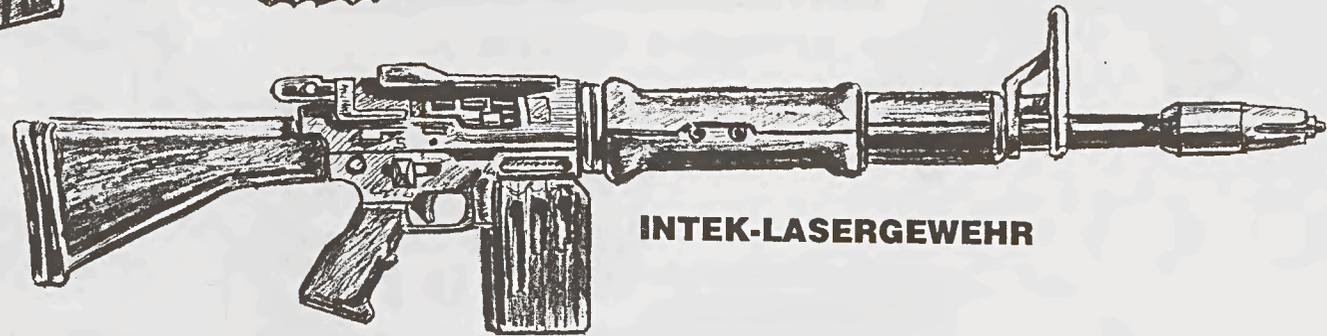
NADLERGEWEHR



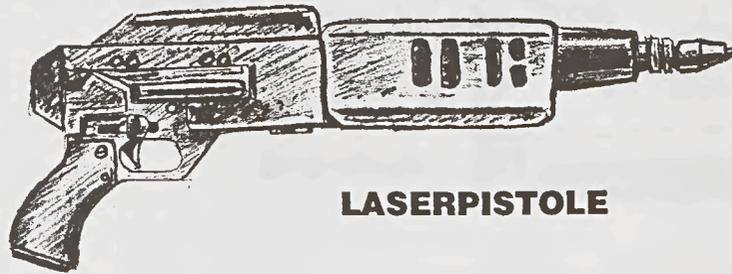
BLASTER



INTEK-LASERGEWEHR



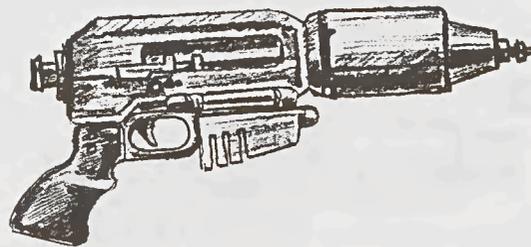
LASERPISTOLE



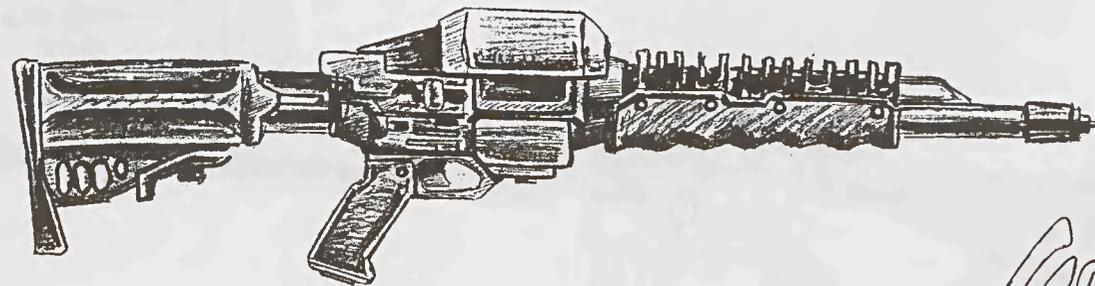
NAKAJIMA-LASERPISTOLE



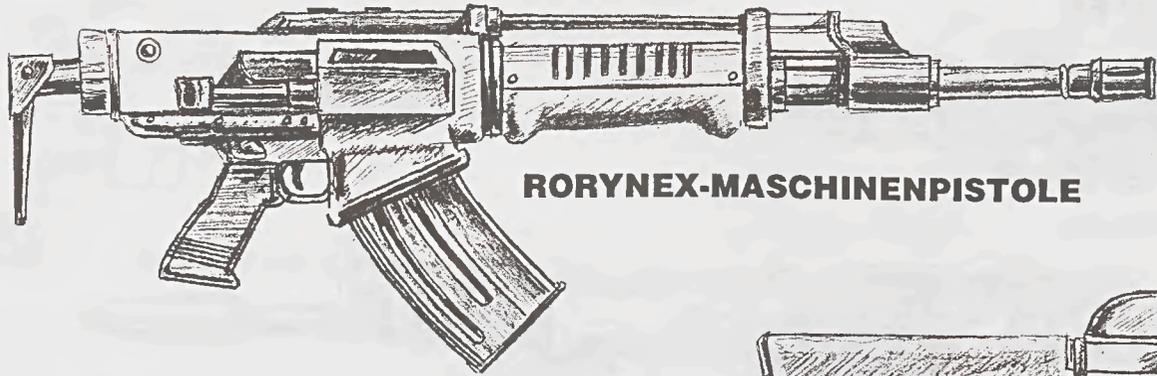
SUNBEAM-LASERPISTOLE



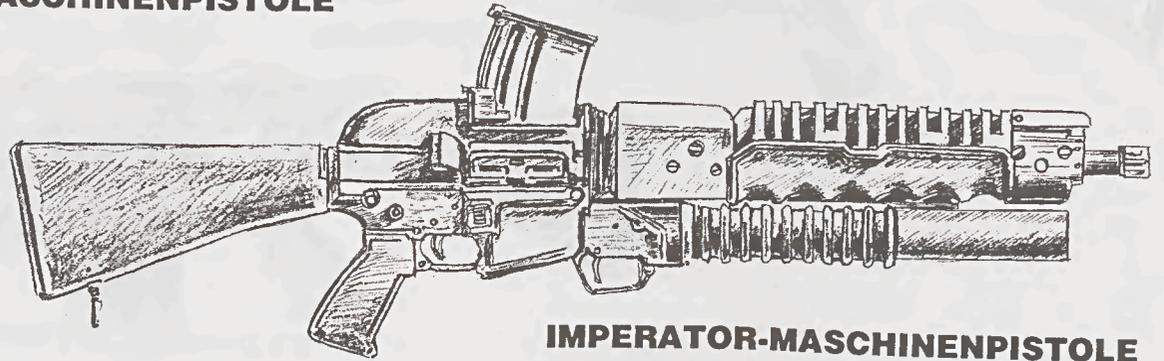
LASERGEWEHR



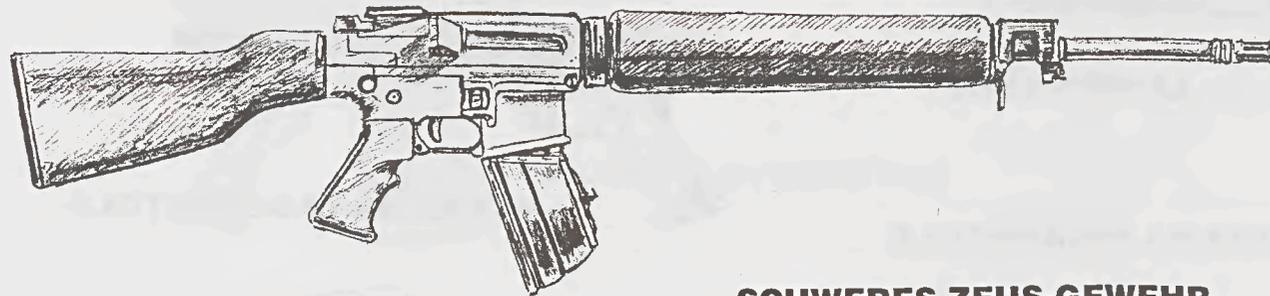
A stylized, handwritten signature or logo in the bottom right corner of the page.



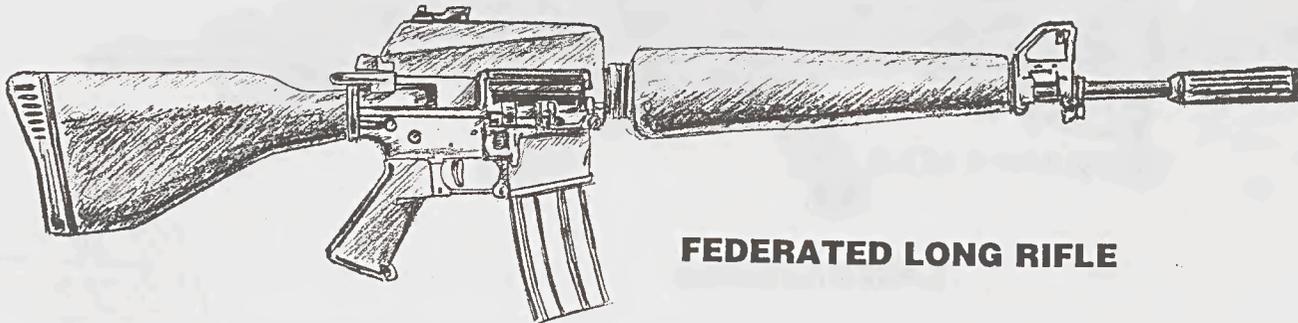
RORYNEX-MASCHINENPISTOLE



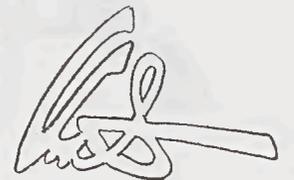
**IMPERATOR-MASCHINENPISTOLE
MIT GRANATWERFER**

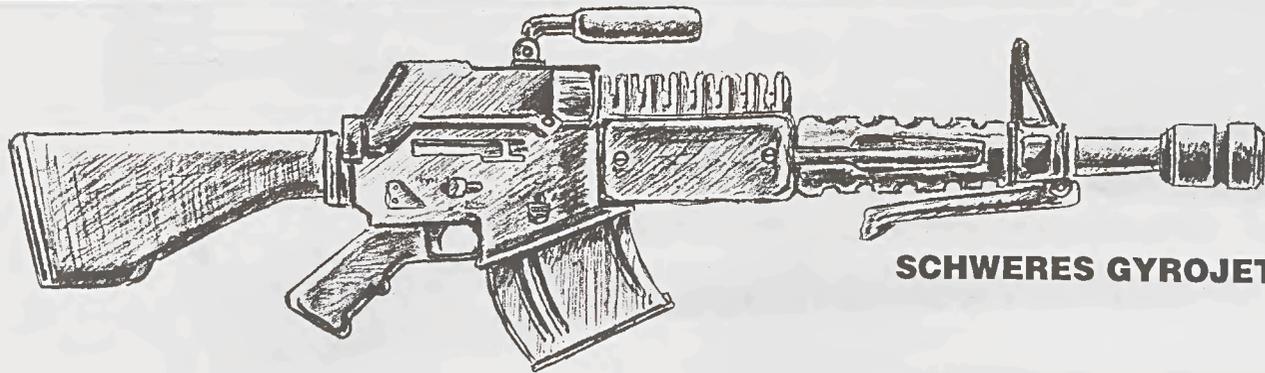


SCHWERES ZEUS-GEWEHR

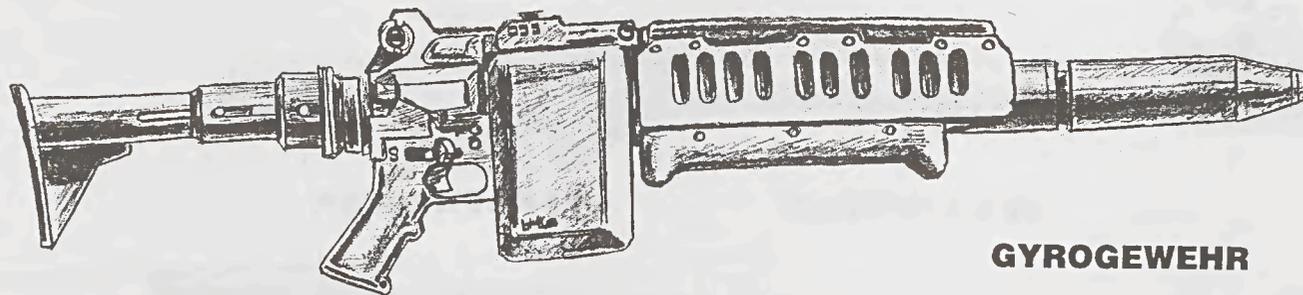


FEDERATED LONG RIFLE

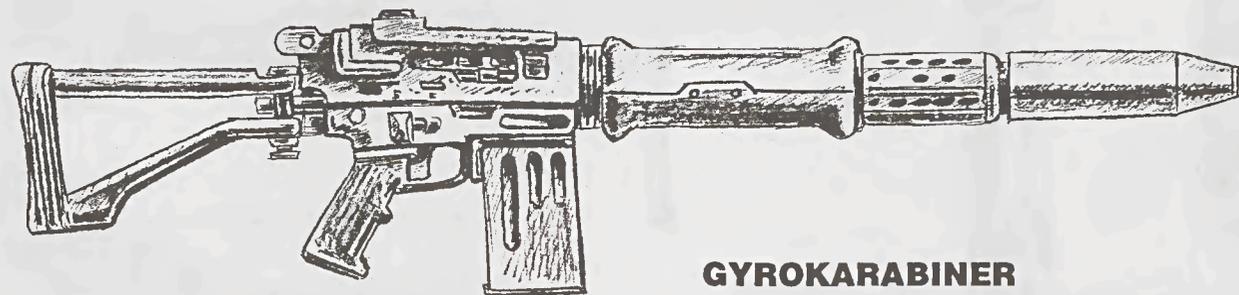




SCHWERES GYROJETGEWEHR



GYROGEWEHR

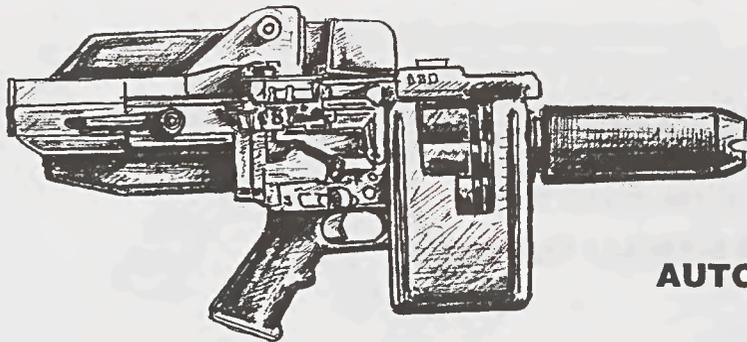


GYROKARABINER

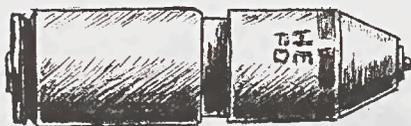


GYROJETMINIPISTOLE

A stylized, handwritten signature or logo in the bottom right corner of the page.



AUTOMATIKGRANATWERFER



GRANATWERFER



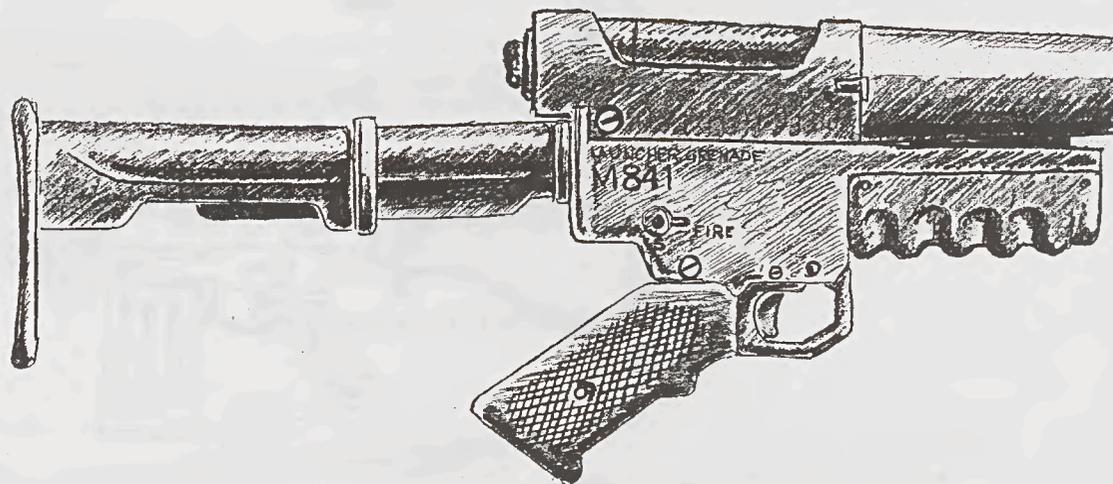
MAXI

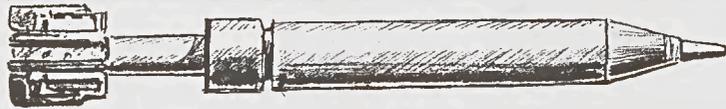


MIKRO

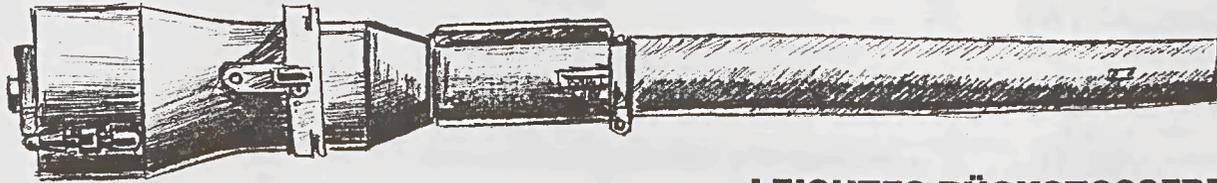


MINI

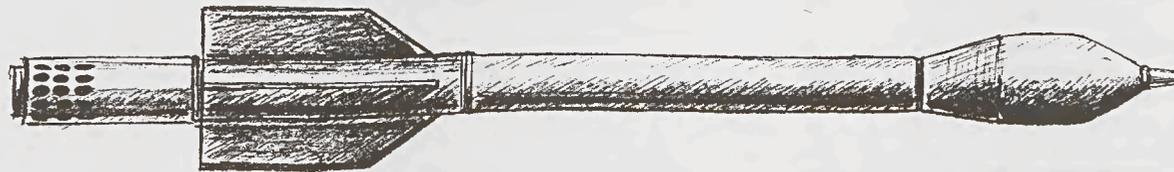




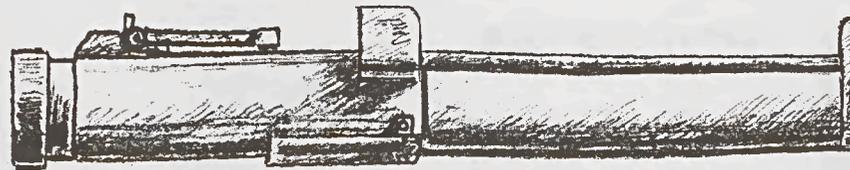
LEICHTE KSR



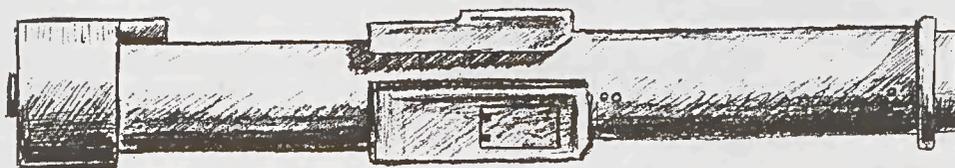
LEICHTES RÜCKSTOSSFREIES GEWEHR



SCHWERE KSR



LEICHTE RAKFAUST



RAKFAUST



PFEILPISTOLE

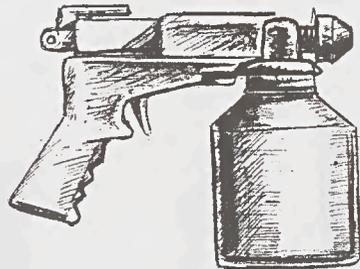




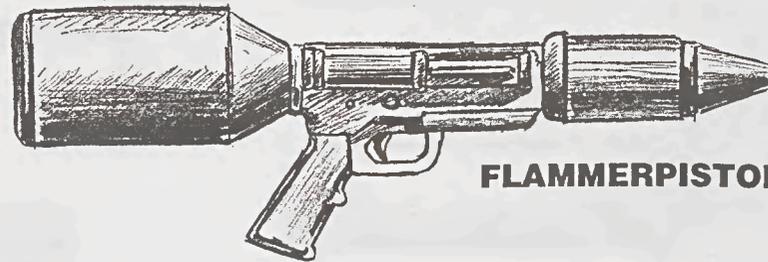
SCHOCKSTAB



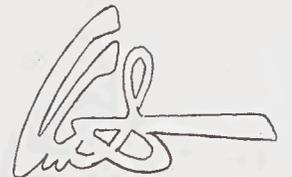
VIBRODOLCH



SPRITZPISTOLE



FLAMMERPISTOLE



INDEX

Automatikgranatwerfer (Abb.)	152	Kommunikatoren	120	Saladin	30
Bandit	40	Kommset (Abb.)	121	Saracen	32
Behemoth	62	Kondor	44	Savannah Master	104
Beschützer	80	Kröte	18	Schreck	74
Blaster (abb.)	149	Künstliche Gliedmaßen	130	Scimitar	34
Brennstoffladegerät (Abb.)	146	Landhecht	72	Scorpio	22
Bulldog	48	Laser	138	Schmelz/Flakanzug (Abb.)	147
Cataphract	12	Lasergewehr (Abb.)	149	Schockstab (Abb.)	154
Dachs	110	Laserpistole (Abb.)	149	Schukow	52
Deluxe-Feldausrüstung (Abb.)	147	Leichte Artillerie (Abb.)	153	Schwerer Flammer	134
Drillson	42	Leichte KSR (Abb.)	153	Schwerer halbmobiler Laser	138
Erweitertes Feldkommunikatorset (Abb.)	121	Leichte Rakfaust (Abb.)	153	Schwerer Mörser	136
Exoskelette	126	Leichter Mörser	136	Schweres Gyrojetgewehr (Abb.)	151
Exoskelett-Kommunikations- und Sensorausrüstung	126	Leichtes Exoskelett	126	Schweres industrielles Exoskelett	126
Fahrbarer LSR/KSR-Werfer	68	Leichtes rückstoßfreies Gewehr (Abb.)	153	Schwere KSR (Abb.)	153
Federated Long Rifle (Abb.)	150	Lichtverstärker-Visier (Abb.)	147	Schweres rückstoßfreies Gewehr	134
Feld-Grundausrüstung (Abb.)	147	Longbow	14	Schweres Zeus-Gewehr (Abb.)	150
Flammer	134	LSR/KSR-Werfer	70	Sea Skimmer	96
Flammerpistole (Abb.)	154	Mantikor	50	Seismischer Detektor	124
Floh	6	Maschinengewehre	136	Sensoren	122
Frettchen	78	Maxim	114	Solarladegerät (Abb.)	146
Fusionsladegerät	146	Mechkiller	90	Spritzpistole (Abb.)	154
Gefechtsmonturen	144	Medpack (Abb.)	147	Sternennacht-Pistole (Abb.)	148
Goblin	38	Minipistole (Abb.)	153	Striker	36
Granaten (Abb.)	152	Mikrofunkgerät (Abb.)	121	Stufe I-Kommunikatorset	120
Granatwerfer (Abb.)	152	Mittelschweres rückstoßfreies Gewehr (Abb.)	135	SturmFeuer	58
Gyrogewehr (Abb.)	151	Mobiles Maschinengewehr	136	Sunbeam-Laserpistole (Abb.)	149
Gyrojetminipistole (Abb.)	151	Monitor	98	Tornister-PPK	138
Gyrokabine (Abb.)	151	Mörser	136	Tragbarer Bewegungsdetektor	122
Halbmobil Partikelprojektoranone (Abb.)	139	Mydron-Autopistole (Abb.)	148	Tragbarer Radardetektor	122
Halbmobil Laser (Abb.)	139	Nadlergewehr (Abb.)	148	Tragbarer Stolperdraht-Detektor	124
Halbmobil Maschinengewehr (Abb.)	137	Nakajima-Laserpistole (Abb.)	149	Tragbarer Wärmedetektor	124
Harasser	66	Neptun	100	Truppentransporter	106
Hetzer	68	Null-g-Exoskelett	128	Turmfalke	84
Hi-Scout	116	Ontos	60	Umweltbiwak (Abb.)	147
Hunter	24	Partisan	56	Umweltkuppel (Abb.)	147
Imperator-Maschinenpistole (Abb.)	150	Pegasus	26	Umweltversiegelung	128
Industrielles Exoskelett	126	Pionierfahrzeug	112	Unterstützendes Maschinengewehr	136
Intek-Lasergewehr (Abb.)	149	Pistolennadler (Abb.)	148	Vedette	46
J. Edgar	20	Plainsman	28	Vibrodolch (Abb.)	154
Karnow	86	Planetlifter	92	Wanderfalke	88
Kinetisches Ladegerät	146	Projektorpartikelkanonen	138	Warrior H-7	82
		Rabe	8	Wolfshund	10
		Rakfaust (Abb.)	153	Zelt (Abb.)	1147
		Rorynex-Maschinenpistole (Abb.)	150	Zerstörer	54
		Rückstoßfreie Gewehre	134		

BATTLETECH: HARDWARE HANDBUCH 3031



*"Die vollständigste Sammlung
von Gefechtsfahrzeugen
und Infanteriewaffen
der Inneren Sphäre..."*

*New Avalon Herald
vom 8. Oktober 3031*

MECHS+++FAHRZEUGE+++VTOL+++SCHIFFE+++AUSRÜSTUNG

Dieses Kompendium beschreibt die gebräuchlichsten und einige der weniger gebräuchlichen Waffensysteme und Ausrüstungen der Nachfolgerstaaten des Jahres 3031, ihre Eigenschaften und ihre Entwicklungsgeschichte.

Im Mittelpunkt stehen Panzer und Hilfsfahrzeuge, aber auch BattleMechs, Senkrechtstarter, konventionelle Jagdmaschinen, Artillerie und Wasserfahrzeuge kommen nicht zu kurz. Abgerundet wird der Band durch eine Vorstellung wichtiger Infanteriewaffen.

Insgesamt bietet dieser Band Beschreibungen und Illustrationen von 5 Mechs, 23 Panzern, 5 Artilleriefahrzeugen, 7 Flugzeugen, 3 Schiffen, 6 Hilfsfahrzeugen, 11 leichten Artilleriegeschützen und zahlreichen persönlichen Ausrüstungsgegenständen. Ein Muß für den Militärhistoriker und Krieger!

US46304PDF