

BATTLETECH

HARDWARE
HANDBUCH



3

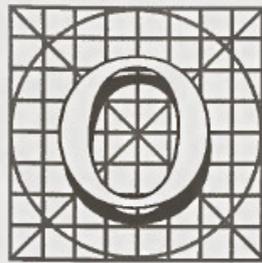
0

5

5

BATTLETECH

HARDWARE HANDBUCH



ULISSES SPIELE

INHALT

EINLEITUNG	4	Apollo	46	Berserker	88
PROTOTYPEN DER INNEREN SPHÄRE	6	Grimmer Schnitter	48	Großtitan	90
LEICHTE MECHS	8	Spuk	50	CLAN-BATTLEMECHS	92
Feuerball	10	SCHWERE MECHS	52	BATTLEMECHS DER	
Pfeil	12	Amboß	54	GARNISONSKLASSE	94
Tarantel	14	Sturm	56	Pavian	96
Kampffalke	16	Daikyu	58	Füchsin	98
Hammer	18	Gallowglas	60	Jenner	100
Heckenschütze	20	Herkules	62	Frostfalke	102
Schakal	22	Donner	64	Höllenhund	104
Skarabäus	24	Bandersnatch	66	Habicht	106
Holländer	26	Falkner	68	Galahad	108
Giftzahn	28	Lichtbringer	70	Kobra	110
MITTELSCHWERE MECHS	30	Rakshasa	72	Koloss	112
Daimyo	32	Kampfhund	74	Krake	114
Wachmann	34	ÜBERSCHWERE MECHS	76	OMNIMECHS	116
Komodo	36	Salamander	78	Phantom	118
Schlange	38	Kanonenboot	80	Springteufel	120
Schleicher	40	Albatros	82	Schwergewicht	122
Hurone	42	Cerberus	84	Naga	124
Nachtschatten	44	Naginata	86	INDEX	126

Design

RealTime Associates:

Mike Bently, Dave Coriveau,
Brent Carter, Eric Garvis,
Christine Mackay, Laurie Mair,
Gene Marcil, Staphané Matis,
Mike Pellicciotti

Jerry Stenson, Bryan Nystul,
Blaine Pardoe, Bob Charette,
Chris Hartford, Ashley Watkins

Entwicklung

Mike Nystul

Lektorat FASA

Donna Ippolito, Sharon Turner Mulvihill

Herstellung FASA

Art Director & Projektmanager

Jeff Laubenstein

Cover Art

Steve Venters, Kazuhiko Miyake

Cover Design

Jeff Laubenstein

Farbtafeln

Dana Knutson, Nobuyuki Ikigame,

Atsushi Takeuchi

Illustrationen

Dana Knutson, Mike Nielsen, Joel Biske

Layout

Tara Gallagher

Keyline & Pasteup

Ernie Hernandez



Übersetzung aus dem Amerikanischen

Dr. Marion Vrbicky

Lektorat

Doris Heinzmann

Redaktion Deutschland

Reinhold H. Mai

Satz & Layout

Frank Bohnsack

Grafik der dt. Ausgabe

Frank Bohnsack

Cover

Ralf Berszuck

© 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.



n der Zeit nach der Invasion der Inneren Sphäre durch die Clans bemühten sich beide Seiten darum, ihre Stellung zu stärken und sich auf jenes Ereignis vorzubereiten, welches heute von vielen das Ende des Waffenstillstandes genannt wird.

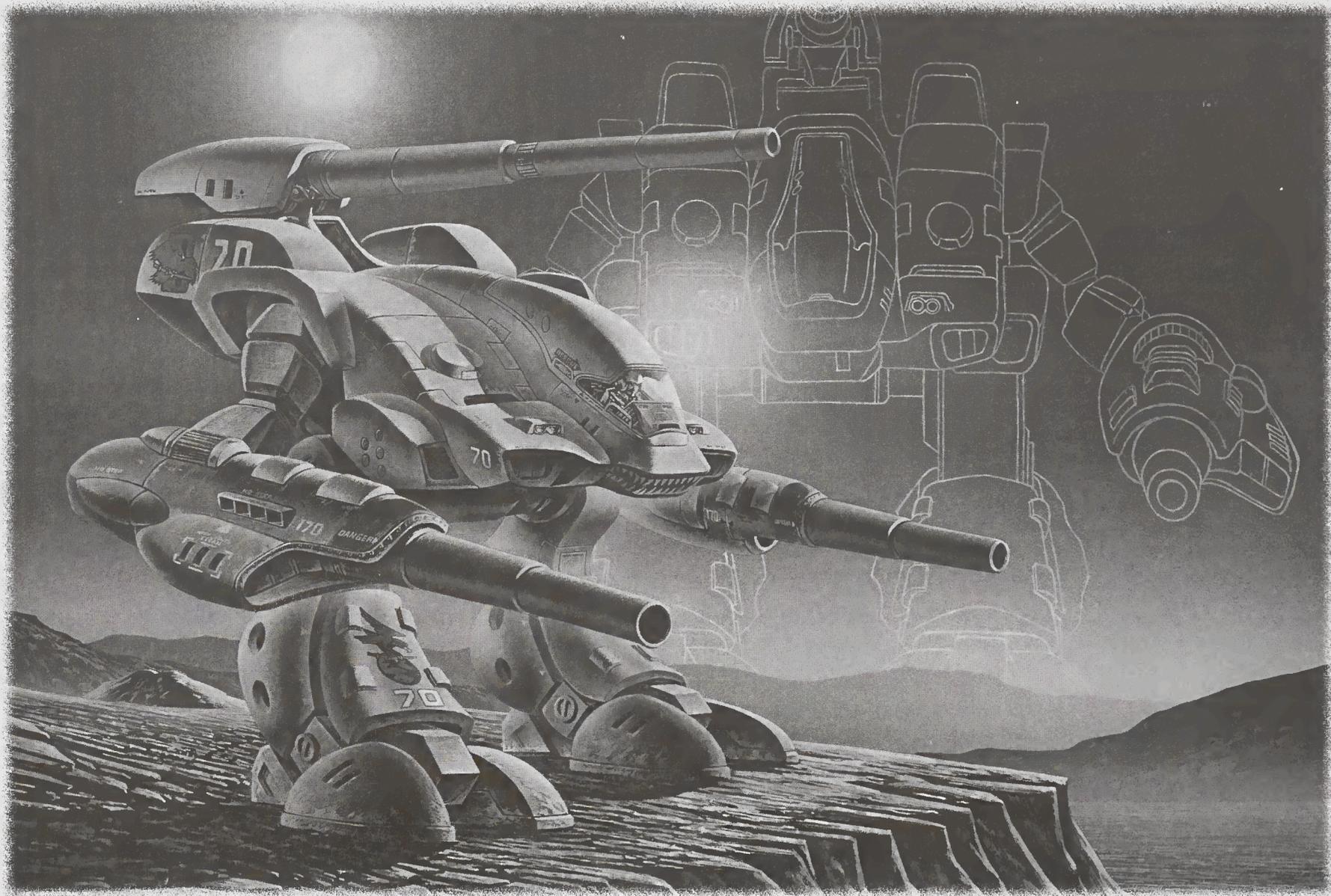
Sowohl die Einheiten der Inneren Sphäre als auch die Clans verfügen über neue BattleMechs. Technologische Neuerungen, die 3050 noch in den Kinderschuhen steckten, wurden weiterentwickelt und werden heute in gewagten neuen Modellen eingesetzt. Unser Gesegneter Orden hat mir die Aufgabe zugewiesen, dieses Handbuch vorzubereiten, um damit unsere Mitglieder über die neuesten, umwälzenden Änderungen bei jenen Waffen zu informieren, die für jenen Tag entwickelt werden, an dem die Innere Sphäre und die Clans erneut aufeinander treffen. Wie jeder weiß, bedeutet der Frieden von Tukayyid nur eine kurze Atempause. Weder werden die Clans ihren Traum von der Eroberung Terras ruhen lassen, noch wird unsere Bereitschaft, die Heimatwelt der Menschheit zu verteidigen, geringer werden.

Dieses Dokument enthält den Stand unseres Wissens über diese neuen Technologien. Der erste Teil dieses Buches beschreibt 37 BattleMechs, welche die Herrscherhäuser der Inneren Sphäre als Antwort auf die scheinbar unaufhaltsame Macht der Militärmaschinerie der Clans geschaffen haben. Der zweite Teil beschreibt jene neuen BattleMechs der Clans, die wir identifizieren konnten. Dabei handelt es sich unter anderem um vier neue OmniMechs des Wolfsclans und 10 BattleMechs aus der Garnisonsklasse.

Mein Stab und ich danken Präsentor Martialum Anastasius Focht für seine Unterstützung, da ohne seine unmittelbare Kenntnis der Clans dieses Buch nicht zustande gekommen wäre. Es war mir eine große Ehre, mit ihm fast eine Dekade lang zusammenzuarbeiten, und ich begrüße seinen Aufstieg vom Commander der ComGuards zum Retter der Inneren Sphäre.

Er ist uns allen ein Vorbild.

— Merle Jimmus
Adept XXI-sigma
ComStar Archive, Terra
15. Juli 3055



PROTOTYPEN DER INNEREN SPHÄRE

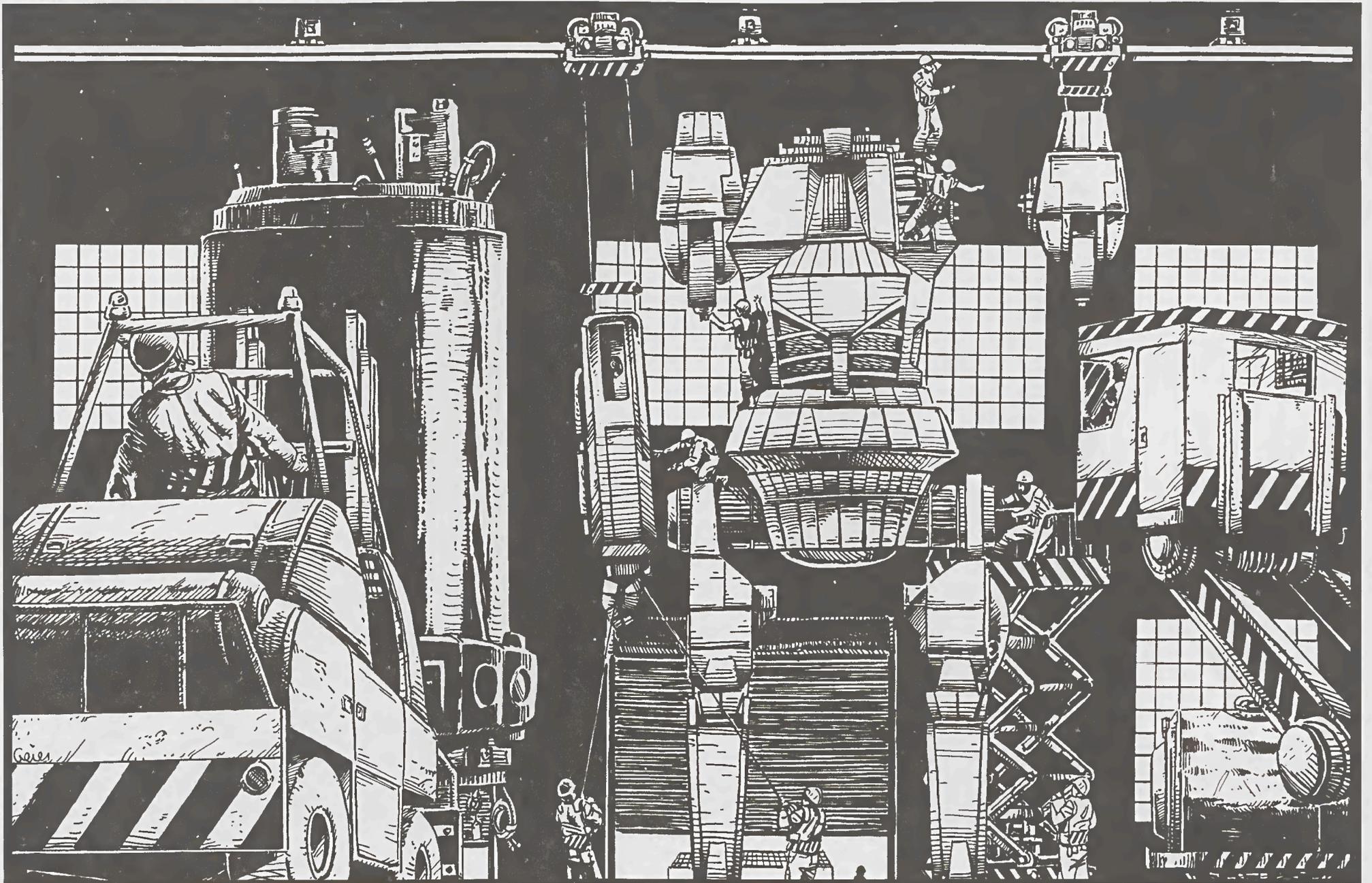
ie Innere Sphäre wurde von der ersten Angriffswelle der Clans überrascht. Die Regierenden der Herrscherhäuser waren auf die überlegene Technologie und das große Können der Invasionsstreitmacht nicht vorbereitet. Glücklicherweise waren Anführer wie Theodore Kurita und Hanse Davion in der Lage, sich darauf einzustellen und das Schlachtenglück zu wenden. Die heroischen Anstrengungen der ComGuards und die Brillanz unseres Präsentor Martialum brachten die Invasion auf Tukayid zum Stehen, aber wir dürfen uns nicht weiterhin auf das Glück verlassen.

Während der Invasion wurden den Streitkräften der Inneren Sphäre viele neue BattleMechs zur Verfügung gestellt, wie ich in meinem Bericht aus dem Jahr 3050 gezeigt habe. Die meisten dieser Modelle waren nachträglich aufgerüstete Standardmechs oder Prototypen, die in panischer Reaktion auf die Bedrohung durch die Clans in Produktion gingen. Die ComGuards haben der Inneren Sphäre eine fünfzehnjährige Feuerpause im Krieg mit den Clans verschafft, daher können jetzt neue Modelle ausreichend getestet werden, bevor ihre Produktion beginnt.

Die meisten Herrscherhäuser haben erkannt, daß der technologische Vorsprung der Clans aufgeholt werden muß, und daher der Entwicklung von fortgeschrittenen Modellen absolute Priorität eingeräumt. Die „NeoTech“-Produktionsrate von 3050 kann die große Nachfrage jedoch noch nicht erfüllen, und daher können viele dieser neuen BattleMechs noch einige Zeit nicht in genügender Zahl eingesetzt werden.

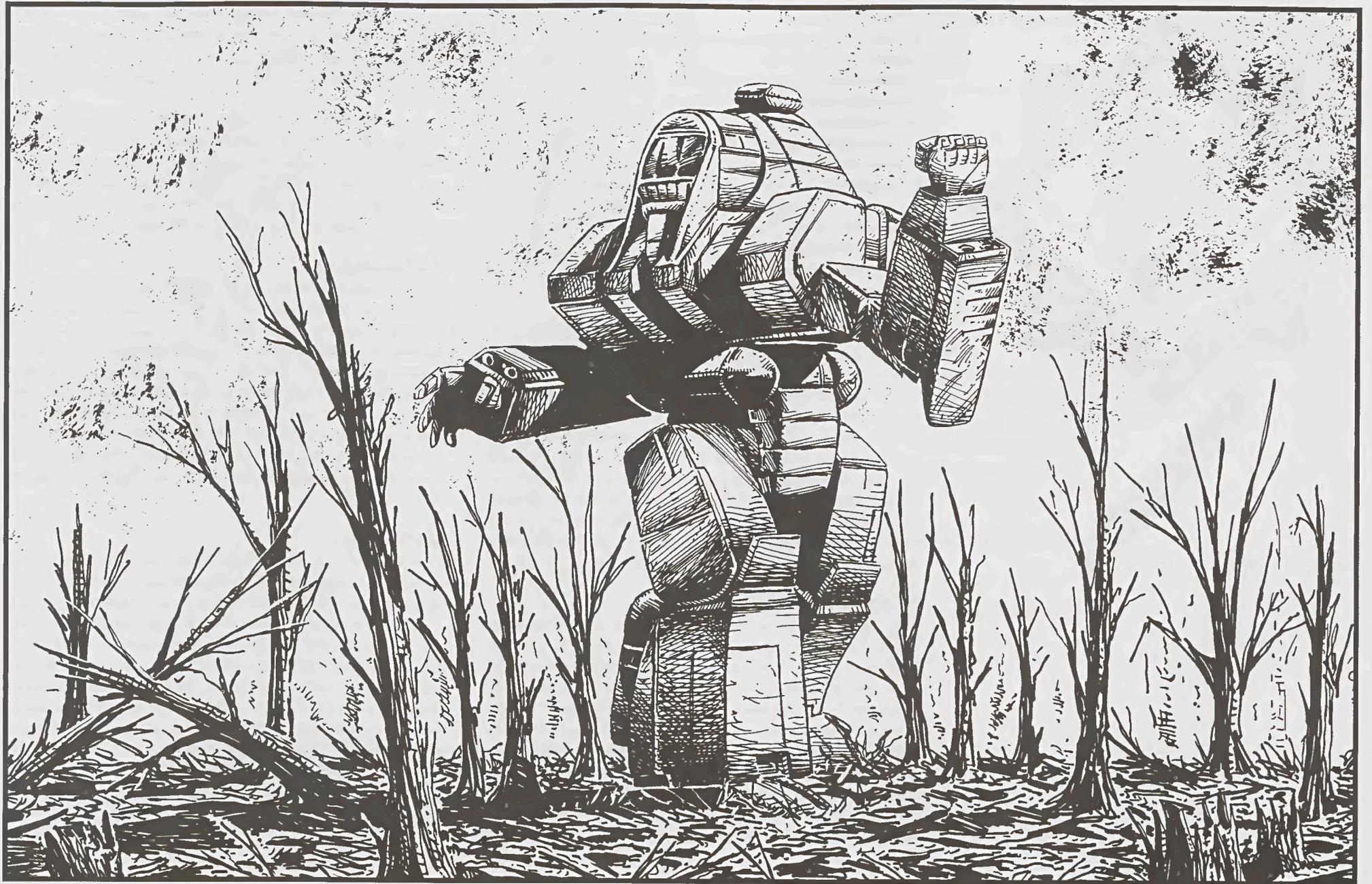
Zu Beginn waren die Elementare die erschreckendsten Clan-Einheiten. Viele Mechkrieger sahen in ihnen lebendig gewordene Alpträume. Einige Anti-Elementar-Mechmodelle, wie der *Komodo* des Draconis-Kombinats, wurden sofort in Produktion gegeben, aber als die Mechkrieger sich an die „Kröten“ gewöhnten und entdeckten, wie man sie am effektivsten bekämpft, wurden den meisten der BattleMechs, welche eigentlich als „Elementar-Jäger“ Dienst hätten tun sollen, andere Aufgaben zugewiesen.

Diese Modelle wurden zum ersten Mal Ende 3054 und Anfang 3055 im Kampf eingesetzt. Wahrscheinlich werden die Herrscherhäuser die Feuerpause dazu benutzen, weitere Modellneuentwicklungen vorerst einzustellen, und statt dessen die Effektivität der neuen Mechs zu testen und die Integration der fortgeschrittenen Technologie zu verbessern. Im Augenblick sind die Anführer der Inneren Sphäre weit mehr damit beschäftigt, den technologischen Vorsprung der Clans durch neue Strategien wettzumachen.



LEICHTE MECHS







Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Corean Modell 334AA Endostahl
Reaktor: Dav 220-XL
Reisegeschwindigkeit: 120 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Nova
Bewaffnung: 1 Hovertec Blitz-KSR-2er-Lafette
1 Lindblad-Maschinengewehr
Hersteller: Corean Enterprises
Hauptherstellungsort: New Avalon
Funksystem: Lynx-shur
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean B-Tech

Übersicht:

Während des Versuchs, gegen den Ansturm der Clans eine wirksame Strategie zu finden, führten die Führer des Vereinigten Commonwealth mehrere Gespräche mit Konstrukteuren des New Avalon-Instituts für Wissenschaften. Das Ergebnis dieser Diskussion war die Entscheidung, einen leichten Mech zu bauen, der schwerere Einheiten unterstützen konnte, wenn sie in Kämpfe mit Clan-Elementaren verwickelt wurden. Das Vereinigte Commonwealth genehmigte den *FBL-7D Feuerball* bald nach diesen Gesprächen, und einige der Fertigungsstraßen der Corean Enterprises auf New Avalon wurden auf diesen Typ umgestellt.

Möglichkeiten:

Von den dem Untersuchungsausschuß des Vereinigten Commonwealth vorgelegten Modellen war der 7D das vielversprechendste. Wegen der großen Anzahl von Clan-Elementaren auf dem Schlachtfeld mußte das neue Modell ein schnelles Fahrzeug sein, das über einen längeren Kampfzeitraum hohe Feuerkraft besaß. Der Mech wurde mit einer Hovertec Blitz-KSR-2er-Lafette und einem Lindblad-Maschinengewehr, beide mit ausreichend Munition versehen, bewaffnet. Beide Waffen schienen für den Kampf gegen Elementare bestens geeignet, aber besonders beeindruckte den Ausschuß seine Geschwindigkeit.

Der *FBL-7D* kann selbst ohne die gefährliche MASC-Ausrüstung bis zu 184 km/h erreichen. Wenn ein guter Schütze den Mech steuerte, konnte die Maschine über das Schlachtfeld rasen und so mehrere schwere Einheiten unterstützen.

Um diesen speziellen Gefechtsbedingungen gerecht zu werden, integrieren die Konstrukteure das Corean B-Tech-Ortungs- und Zielerfassungssystem, das in den letzten Jahren seine Zuverlässigkeit wiederholt unter Beweis gestellt hatte. Außerdem war eine größere Anzahl dieser Systeme auf New Avalon vorrätig, so daß Lieferzeiten entfielen.

Aufstellung:

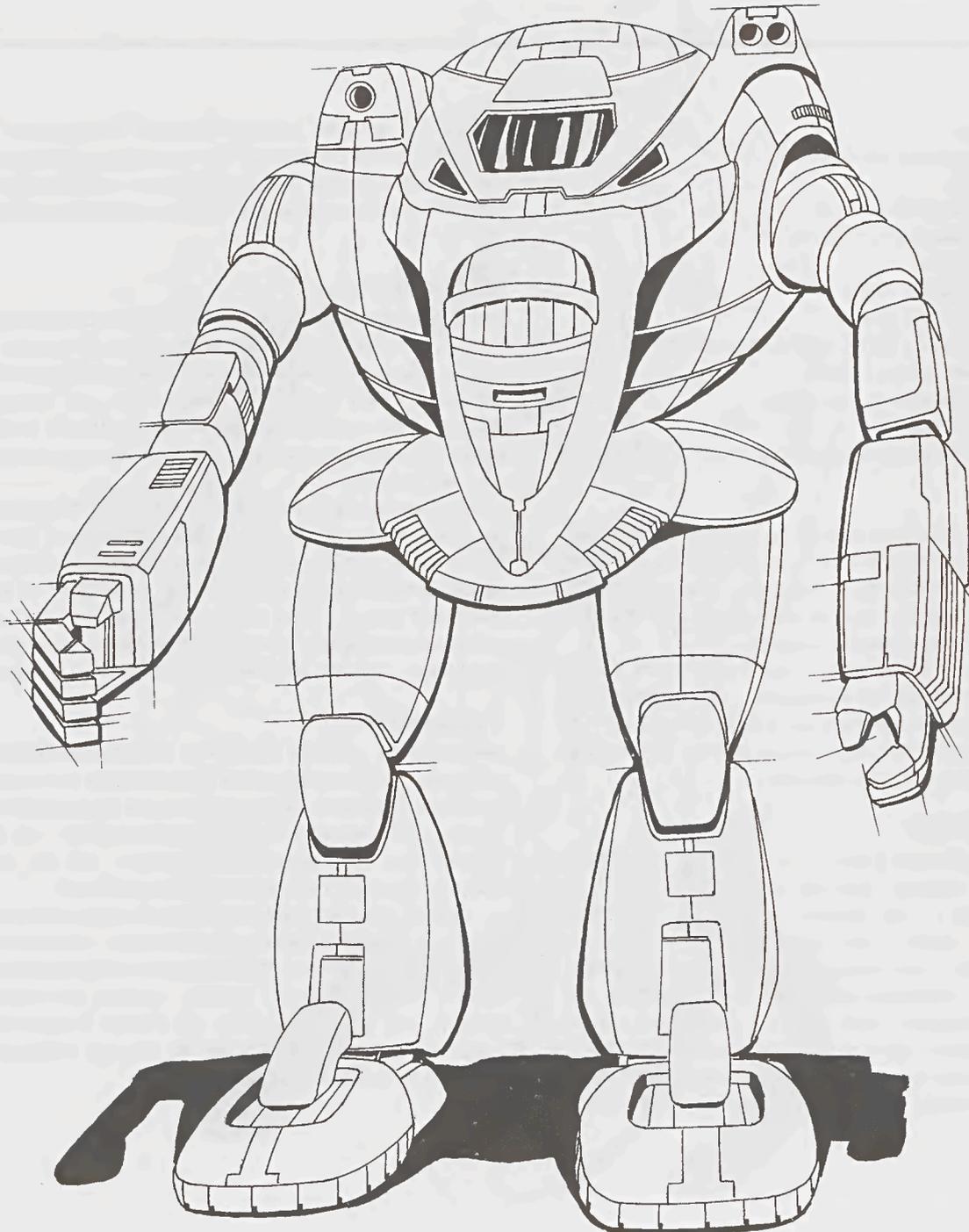
Das Vereinigte Commonwealth plant, die Effektivität des *FBL-7D* in Frontkampfsituationen zu testen, wo Veteraneneinheiten ihre Erfahrung gegen die Clans einsetzen. Das neue Modell wird höchstwahrscheinlich mutigen jungen Mechpiloten zugewiesen werden, weil die Fähigkeiten des *Feuerball* dem Individualismus vieler neuer Mechkrieger entsprechen. Das Oberkommando des Vereinigten Commonwealth hofft, daß das Steuern eines *Feuerball* den Neulingen schneller Erfahrung verschafft, als dies in einem schwereren Mech möglich wäre, der in einer mehr koordinierten Kampftaktik eingesetzt wird.

Varianten:

Seit der Einführung des *Feuerball* bei den Streitkräften des Vereinigten Commonwealth haben erfolgreiche Veränderungen während des Kampfeinsatzes zu zwei Varianten geführt.

Beide Male handelt es sich um Bewaffnungsänderungen. Bei der ersten wird die Blitz-KSR-2er-Lafette und ihre Munition im linken Torso durch zwei mittlere Laser ersetzt. Ein anderer Tech derselben Kompanie, die auch die erste Variante geschaffen hatte, ersetzte das beschädigte Maschinengewehr und die Munition im linken Torso eines *Feuerball* durch einen mittleren Laser und zusätzliche Rüstung. Beide Varianten haben sich bis jetzt gut bewährt.

FBL-7D FEUERBALL

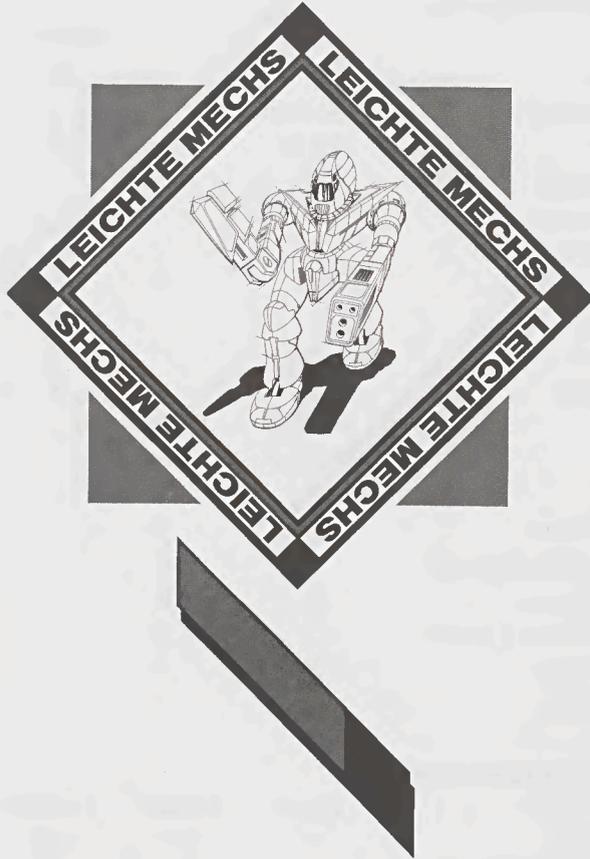


Typ: FBL-7D Feuerball

			Tonnen
Tonnage:			20
Interne Struktur:	Endostahl		1
Reaktor:	220 XL		5
BP Gehen:	11		
BP Laufen:	17		
BP Sprung:	0		
Wärmetauscher:	10		0
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:	64		4
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>	
Kopf	3	9	
Torso Mitte	6	9	
Torso Mitte (hinten)		2	
Lk/Rt Torso	5	8	
Lk/Rt Torso (hinten)		2	
Lk/Rt Arm	3	5	
Lk/Rt Bein	4	7	

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Munition (Blitz-KSR) 50	LT	1	1
Maschinengewehr	RT	1	0,5
Munition (MG) 200	RT	1	1



Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Coventry Metal Works Modell D-3
Reaktor: Vox 225
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Lexington Limited
Bewaffnung: 3 Magna 200-P leichte Impulslaser
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Funksystem: Cyclops 14
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops Multi-Tasker 10

Übersicht:

Nachdem *Kommando* und *Valkyrie* im Vereinigten Commonwealth zu Standardmechs ihrer Gewichtsklasse bestimmt wurden, haben verschiedene Kampfberichte angedeutet, daß die große Menge Munition an Bord dieser Mechs ihre Effektivität in Nahkampfeinsätzen mindert.

Coventry Metal Works haben, offensichtlich als Werbemaßnahme, dem Militär des Vereinigten Commonwealth ein neues Modell unterbreitet. Sehr zur Überraschung von Coventry nahm das Beschaffungssamt sofort ihren Vorschlag an und befahl umgehend die Konstruktion.

Möglichkeiten:

Der *Pfeil* ist ein schneller Mech und mit drei leichten Magna-Impulslasern bewaffnet. Bedingt durch die Vorliebe für Blitzaktionen, die in den oberen Rängen des Vereinigten Commonwealth herrscht, wird dieses Modell hauptsächlich bei Überfällen auf Clan-Depots und zum Stören der Versorgungslinien von ClanMechs im Fronteinsatz verwendet werden. Sobald genügend *Pfeile* gebaut worden sind, werden sie auch bei Aufklärungsmissionen zum Einsatz kommen.

Die drei leichten Impulslaser wurden wegen ihrer Treffsicherheit im Nahkampf ausgewählt. Die 3,5 Tonnen schwere

Panzerung des *Pfeil* bietet genügend Schutz gegen leichte ClanMechs und Elementare. Dieser Mech verfügt auch über die bemerkenswerte Geschwindigkeit von 151 km/h und ist damit schneller als jede vorhandene Variante des *Kommando*.

Aufstellung:

Vor der Invasion der Clans war die Standardprozedur für Einsatztests, neue Modelle Einheiten an der Peripherie zuzuweisen, die dort zum Schutz vor Piratenangriffen stationiert wurden. In dem vorläufigen Frieden, der auf Tukayyid erkämpft wurde, werden die meisten neuen Mechs auf Grenzweilen im Einsatz gegen den Feind, für den sie geschaffen wurden, getestet.

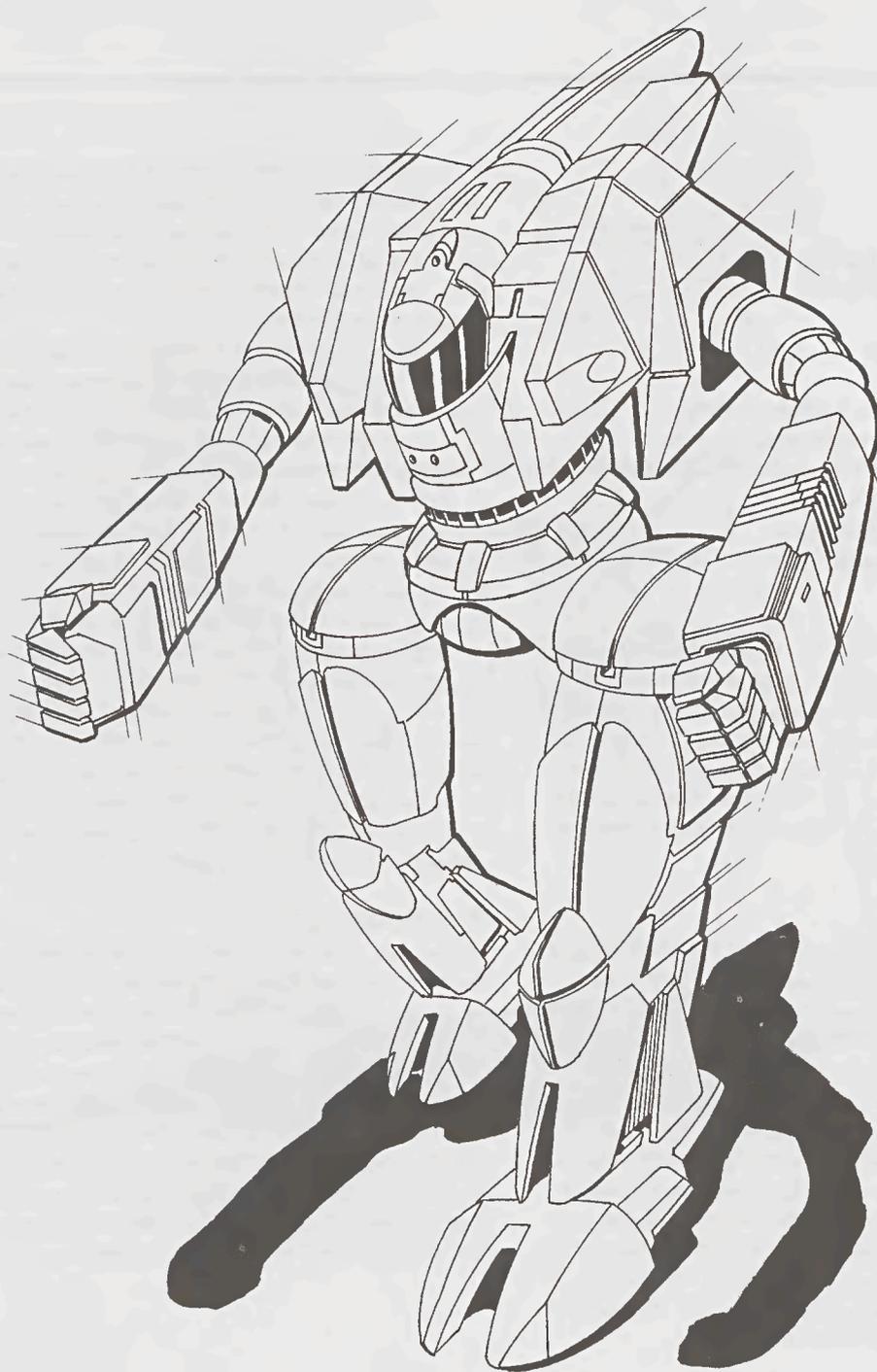
Das Vereinigte Commonwealth hat diese Praxis geändert und entschieden, einige der neueren Modelle auf jenen Welten zu testen, die von der Peripherie übriggeblieben sind, um so die Geheimhaltung dieser Modelle zu sichern, bis sie perfektioniert sind. Der *Pfeil* ist verschiedenen leichten und mittelschweren Mecheinheiten des Vereinigten Commonwealth zugewiesen worden, und die Berichte sind vielversprechend.

Varianten:

Die häufigste Variante im Einsatz ersetzt beschädigte Impulslaser durch mittelschwere Standardlaser aus vorhandenen Ersatzteillagern. Das vermindert die Zielgenauigkeit der Waffen und beansprucht die Wärmetauscher des *Pfeiles* stärker, aber viele Mechpiloten meinen, daß die größere Reichweite und Zerstörungskraft dies wert sind.

Obwohl der *Pfeil* von Coventry als Erfolg betrachtet wird, bezeichnen doch Einheiten, die den Mech im Kampfeinsatz testen, seine schwache Panzerung als kritischen Fehler. Angeblich arbeitet Coventry an einer Variante, die stärker gepanzert und deswegen nicht mit Lasern ausgerüstet ist. Wenn diese Variante erfolgreich ist, soll das Originalmodell vielleicht nicht mehr produziert werden.

PFL-3S PFEIL



Typ: PFL-3S Pfeil

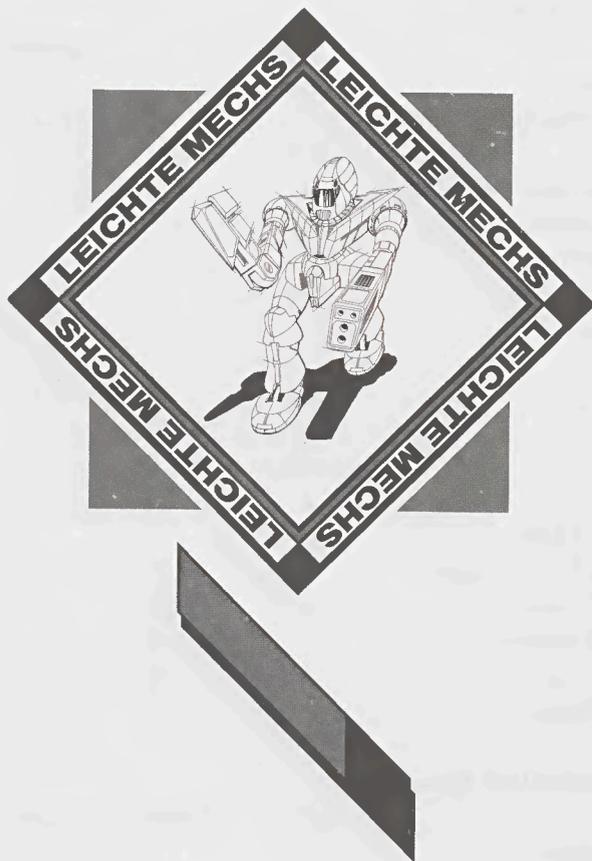
		Tonnen
Tonnage:		25
Interne Struktur:		2,5
Reaktor:	225	10
BP Gehen:	9	
BP Laufen:	14	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	56	3,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf	3	6
Torso Mitte	6	7
Torso Mitte (hinten)		3
Lk/Rt Torso	6	7
Lk/Rt Torso (hinten)		3
Lk/Rt Arm	4	5
Lk/Rt Bein	6	5

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
L-Impulslaser	K	1	1
L-Impulslaser	TM	1	1
L-Impulslaser	TM	1	1

TRL-1L TARANTEL



Masse: 25 Tonnen
Rumpf: Corean IX
Reaktor: Hermes 200 XL
Reisegeschwindigkeit: 86,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 75
Sprungreichweite: 240 m
Panzerung: Starlab/2
Bewaffnung: 1 Hovertec Blitz-KSR-2er-Lafette
2 Magna MkII mittelschwere Laser
Hersteller: Corean Enterprises MacAdams-Suharno
Hauptherstellungsort: Stewart
Funksystem: Garret T10BCyclops 14
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Corean CalcMaster

Übersicht:

Die kürzlichen Erfolge des *GOL-3M Goliath* haben Corean Enterprises dazu veranlaßt, wieder über vierbeinige Mechmodelle nachzudenken. Beim Versuch, die Fehler des nicht gut aufgenommenen *Skorpion* zu vermeiden, entschied die Entwicklungsabteilung sich für einen völlig neuen Verwendungszweck des vierbeinigen Gestells. Die *Tarantel* soll als leichter AufklärungsMech dienen und ist das erste vierbeinige Modell mit Sprungdüsen.

Möglichkeiten:

Die Entwickler bei Corean entschieden sich, die Stabilität und Manövrierfähigkeit eines vierbeinigen Gehäuses dazu einzusetzen, einen extrem beweglichen AufklärungsMech zu bauen. Das Ergebnis kombiniert den gedrungenen Anblick des vierbeinigen *Skorpion* mit den schlanken Linien des *Mercur*.

Größtes Problem war, die Bequemlichkeit für den Mechpiloten zu verbessern, da vierbeinige Modelle dafür berüchtigt sind, daß ihre Mechkrieger sehr unruhige Fahrten durchmachen. Das Cockpit wurde vergrößert, und ein Spezialsitz soll die Erschütterungen auffangen, die entstehen, sobald die *Tarantel* einen Hügel überwindet. Die Beine des Mech sind mit ausgereiften Stoßdämpfern ausgerüstet, die nicht nur die Fahrt glatter verlaufen lassen, sondern auch die enorme Belastung eines Sprunges über 240 m dämpfen.

Die Panzerung der *Tarantel* ist für einen Mech dieser Gewichtsklasse sehr gut und auch besser auf Vorder- und Rückenteil verteilt, als dies normalerweise der Fall ist. Zusätzlich sind auch noch die Beine des Mech schwer gepanzert, um Zerstörungen während eines Kampfes oder beim Sprung zu verhindern.

Die Hauptwaffen der *Tarantel* sind zwei Magna MkII mittelschwere Laser, angebracht in erhöhten Modulen auf der Oberfläche des rechten und linken Torsos. Im mittleren Torso verfügt die *Tarantel* auch über eine Hovertec Blitz-KSR-Lafette, direkt unter dem Cockpit angebracht.

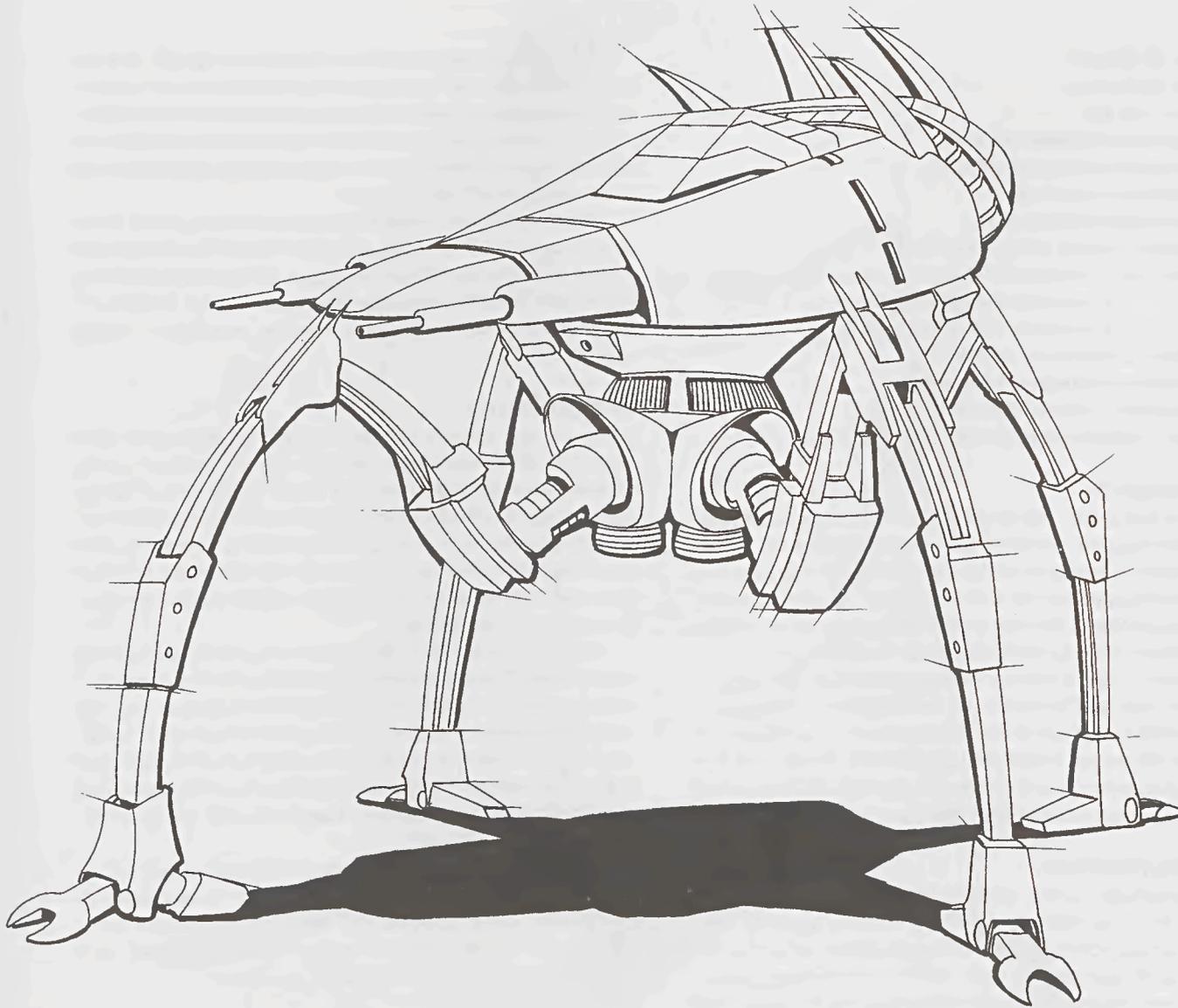
Alle Testpiloten haben die bemerkenswert bequeme Fahrt und die verbesserte Stabilität und Steuerung gelobt. Tatsache ist, sobald sich ein Mechpilot an die vier Beine gewöhnt hat, ist die *Tarantel* jedem zweibeinigen Mech ähnlicher Ausführung, wie zum Beispiel der *Spinne*, deutlich überlegen.

Natürlich gibt es immer noch Zweifler, die bestreiten, daß ein vierbeiniger Mech den gewohnten Mechs je Konkurrenz machen könnte. Alte Gewohnheiten halten sich, und für die meisten Mechkrieger ist es schwer, die Vorurteile, die vom alten *Skorpion*-Modell verursacht wurden, abzulegen. Jene, die es versuchen, entdecken einen Mech von unübertroffener Stabilität und geringer Größe, der besonders gut für Aufklärung und Überwachung geeignet ist.

Aufstellung:

Wegen der ungewöhnlichen Art dieses Mech würden viele Mechpiloten eine Zuweisung einfach nicht akzeptieren und es vorziehen, statt dessen Entrechtete zu werden. Darum wird die *Tarantel* nur an Freiwillige vergeben. Sie wird Kommandanten angeboten, welche unter ihren Leuten nach Freiwilligen fragen. Die Werbeabteilung von Corean arbeitet eifrig an einem Werbehologovideo, das bei geeigneten Einheiten verteilt werden soll und aktuelle Kampfberichte und Aussagen von Mechkriegern enthält. Es kann noch lange dauern, aber Corean hofft, irgendwann den *Skorpion* vergessen zu machen und durch die *Tarantel* zu ersetzen.

TRL-1L TARANTEL



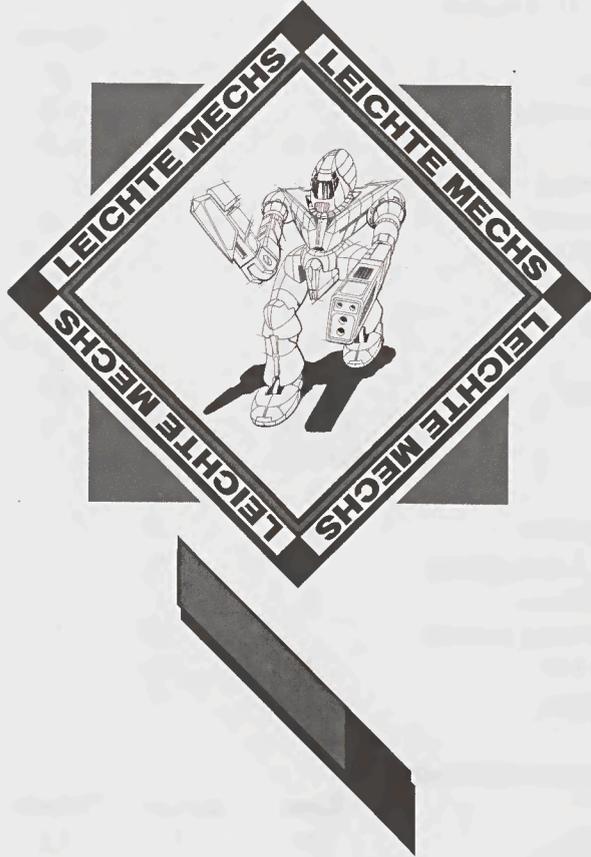
Typ: **TRL-1L Tarantel**

		Tonnen
Tonnage:		25
Interne Struktur:		2,5
Reaktor:	200 XL	4,25
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Sprung:	8	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	72	4,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf	3	6
Torso Mitte	8	10
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	6	7
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	4	7
Lk/Rt Bein	6	7

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-2	TM	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	TM	1	1
M-Laser	RT	1	1
M-Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	RA	2	1
Sprungdüsen	LA	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1

KM-K305 KAMPFFALKE



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Maltex 40
Reaktor: 150 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Luxor 2/Q
Sprungreichweite: 150 m
Panzerung: Paulina Heavy Ferrofibril
Bewaffnung: 3 Defiance P5M mittelschwere Impuls laser
1 Hovertec Blitz-KSR-2er-Lafette
1 McArthur-Raketenabwehr
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Funksystem: TharHes Thalia HM-22
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-5B

Übersicht:

Defiance Industries, die lange Zeit als das erste Konstruktions- und Bauunternehmen der Inneren Sphäre für Battle-Mechs galten, wurden in letzter Zeit ständig von der Liga Freier Welten übertroffen. In einem mutigen Schachzug haben Defiance die Fabrik auf Hesperus II aufgerüstet und eine neue Produktionsstraße für den *Kampffalke* hinzugefügt.

Wenn man den schweren Schlag betrachtet, den die Invasion der Clans der Ökonomie des Vereinigten Commonwealth versetzt hat, grenzt das große Risiko einer solchen Aktion beinahe an Wahnsinn. Wegen der großen Eile, mit der die Produktion begonnen wurde, bezweifeln viele Konstrukteure und Mechkrieger auch die Qualität des *Kampffalke*.

Möglichkeiten:

Der *Kampffalke* wurde ursprünglich als relativ langsamer leichter Mech für Kämpfe in mittlerer Entfernung entwickelt. Die Verbindung der kürzlich wiederentdeckten McArthur-Raketenabwehr aus der Sternenbundzeit mit dem Impuls laser system von Defiance galt als unaufhaltbar. Bei Testversuchen mit Scheinzielen zeigte sich der kompakte *Kampffalke* als leicht steuerbar und tödlich.

Das Entwicklungsteam nahm Rücksicht darauf, daß die meisten Mechs des Vereinigten Commonwealth zu schwache Panzerungen besaßen, um lange Kämpfe mit Clan-Streitkräften zu überstehen, und bemühte sich, den *Kampffalke* mit so viel Panzerung auszustatten, daß seine beachtliche Feuerkraft auch genutzt werden kann.

Ein interessantes Detail des *Kampffalke* ist, daß alle seine Waffen an den Armen angebracht sind. Wie beim *Tomahawk* ist der gesamte Kopf des *Kampffalke* ein Schleudersitz-System, was den Mech bei Mechkriegern, denen Einsätze in feindlichem Gebiet zugewiesen werden, besonders beliebt macht.

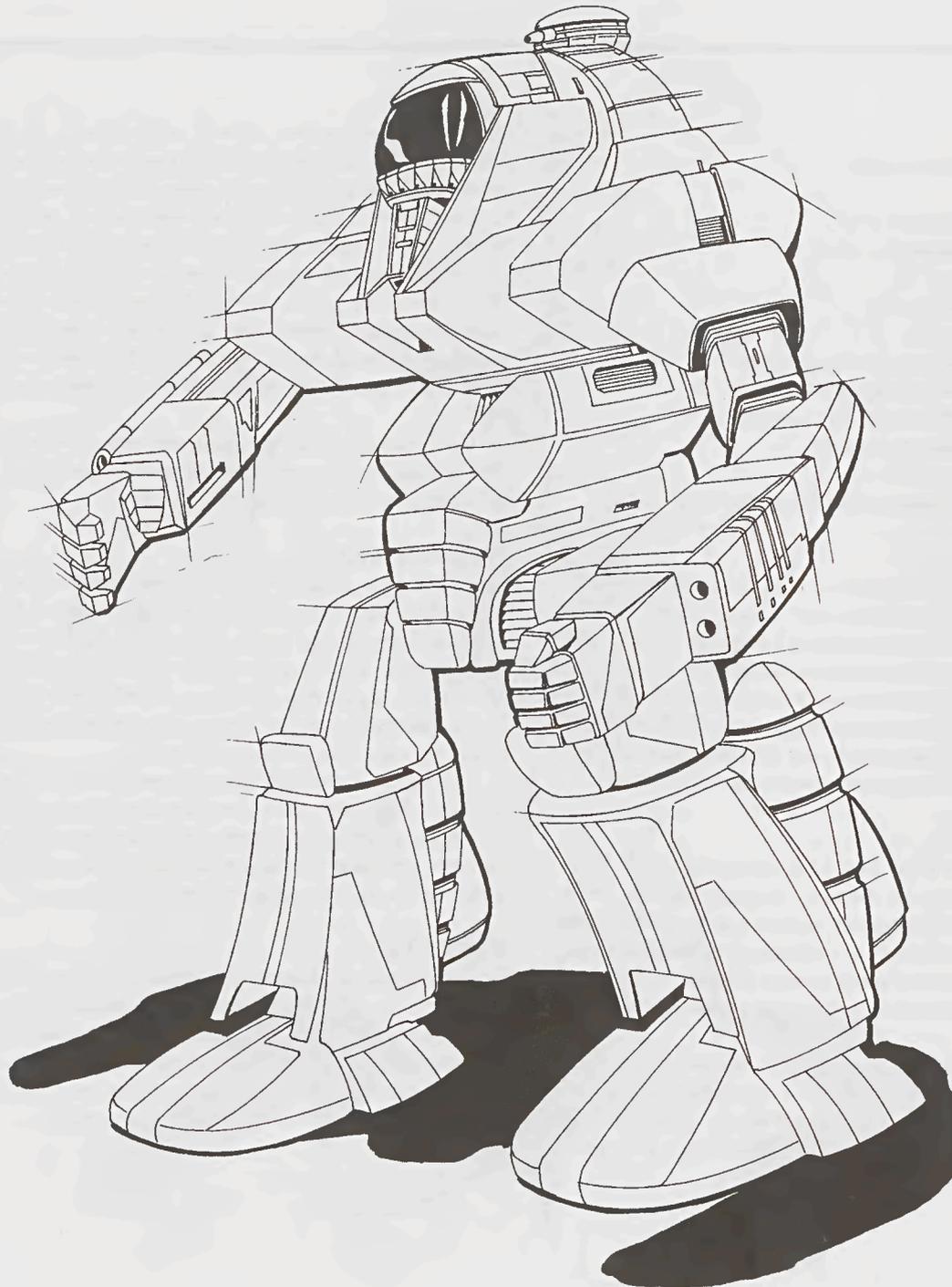
Aufstellung:

Eifrig um den Beweis bemüht, daß ihr neues System eine neue Zeit für das Vereinigte Commonwealth bedeuten würde, setzten Defiance Industries das Militär unter Druck, einige Lanzen des noch nicht ausgetesteten Mech in einer Kampfsituation einzusetzen. Zwei Lanzen von *Kampffalken* wurden dem kürzlich wieder aufgestellten Ersten Robinson RCT zugewiesen, um so an einem Überfall in der von den Clans besetzten Zone mitzuwirken.

Die Verluste der *Kampffalken* waren minimal, und fast alle Mechkrieger, die sie steuerten, berichteten von ausgezeichnetem Verhalten der Mechs. Unglücklicherweise war die schlecht geführte Mission ein Desaster und endete in heilloser Flucht. General Nowack, der verhindern wollte, daß man die Schuld seinen Truppen gab, verkündete öffentlich, daß der Einsatz der „ungetesteten“ *Kampffalken* für die Niederlage mitverantwortlich sei.

Die Werbeabteilung von Defiance startete vergeblich einen Versuch, die Stimmung nach diesem Zwischenfall zu verbessern. Jene *Kampffalken*, die vom Vereinigten Commonwealth bereits bestellt worden waren, wurden jetzt schlecht bemannten Garnisonen zugewiesen.

KM-K305 KAMPFFALKE



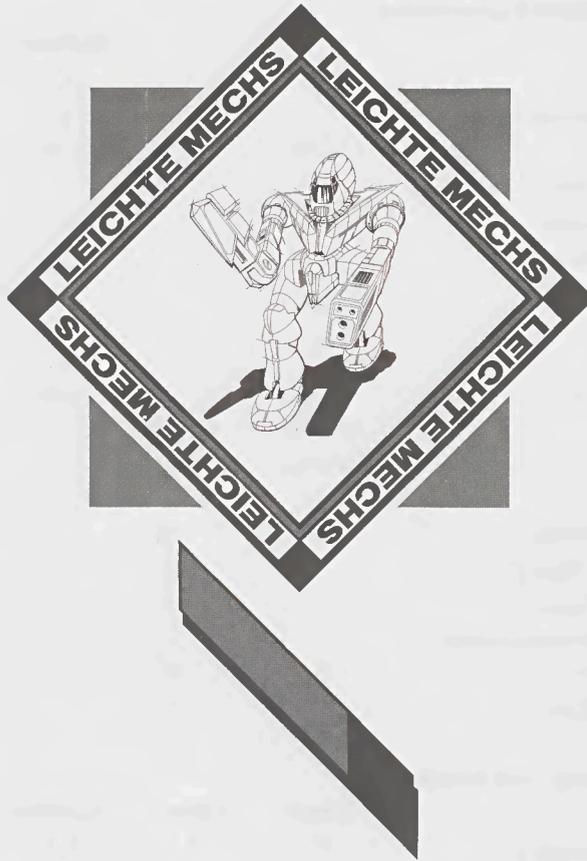
Typ: **KM-K305 Kampffalke**

		Tonnen
Tonnage:		30
Interne Struktur:		3
Reaktor:	150 XL	2,75
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	99	5,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	16
Torso Mitte (hinten)		4
Lk/Rt Torso	7	11
Lk/Rt Torso (hinten)		3
Lk/Rt Arm	5	9
Lk/Rt Bein	7	12

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Raketenabwehr	K	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	TM	1	1
Blitz-KSR-2	LA	1	1,5
Munition (Blitz-KSR-2) 50	LA	1	1
M-Impulslaser	RA	1	2
M-Impulslaser	RA	1	2
M-Impulslaser	RA	1	2
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	TM	1	0,5

HMR-3M HAMMER



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Duralyte 299 Endostahl
Reaktor: GM 150
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 81 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Jolassa 325
Bewaffnung: 2 Coventry LSR-5er-Lafetten
3 Martell mittelschwere Laser
Hersteller: Freie Welten Defense Industries
Hauptherstellungsort: Gibson
Funksystem: Datacom 50
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 1122

Übersicht:

Die Anführer und hohen Militärs der Liga Freier Welten haben jenen Tag erwartet, an dem die Mächte der Inneren Sphäre nicht mehr gegen den gemeinsamen Feind, die Clans, sondern wieder untereinander zu kämpfen beginnen würden. Um darauf vorbereitet zu sein, hat das LFW-Militär die Freie Welten Defense Industries damit beauftragt, einen BattleMech zu konstruieren und zu produzieren, der ein Gegengewicht zur *Valkyrie* des Vereinigten Commonwealth darstellen kann.

Möglichkeiten:

Der *Hammer* verfügt über zwei LSR-5er-Lafetten mit Artemis-Feuerleitsystemen für bessere Zielgenauigkeit. Jede Raketenwaffe ist mit genügend Munition ausgestattet, um im Kampf 24 Salven abfeuern zu können. Drei mittelschwere Laser im verlässlichen und in der ganzen Inneren Sphäre bekannten Martell-Design unterstützen die Langstreckenraketen.

Die Höchstgeschwindigkeit des *Hammer* von 81 km/h ist gleich wie bei der *Valkyrie*. Weil dieser Mech speziell als Gegenmittel gegen die *Valkyrie* entwickelt wurde, war dies auch notwendig. Die Idee eines Ausgleiches für eine geringere

Geschwindigkeit wurde schnell aufgegeben, als die Entwickler den *Hammer* mit Sprungdüsen testeten und herausfanden, daß der Rumpf der Belastung nicht gewachsen war.

Nach diesen Testversuchen entschieden die Konstrukteure sich für Endostahl als Baumaterial. Was dadurch an Gewicht eingespart werden konnte, wurde für stärkere Panzerung über den empfindlichen Waffensystemen des Mech verwendet. Das Funksystem gehört ebenfalls zu den bekanntesten: Datacom 50, welches in der gesamten Inneren Sphäre und besonders in der Liga Freier Welten verwendet wird.

Der *Hammer* bildet ein Team mit einem anderen Mech, dem *Amboß*, und gemeinsam werden sie derzeit auf Gibson in Kampfsimulationen getestet.

Aufstellung:

Das Herzogtum Andurien hatte immer wieder unter rebellischen Beamten, Piratenüberfällen und Angriffen durch benachbarte Staaten zu leiden. Sobald die Liga Freier Welten ihre Kontrolle über das Herzogtum gefestigt hatte, fiel die Entscheidung, den neuen Mech in diesem Gebiet zu testen.

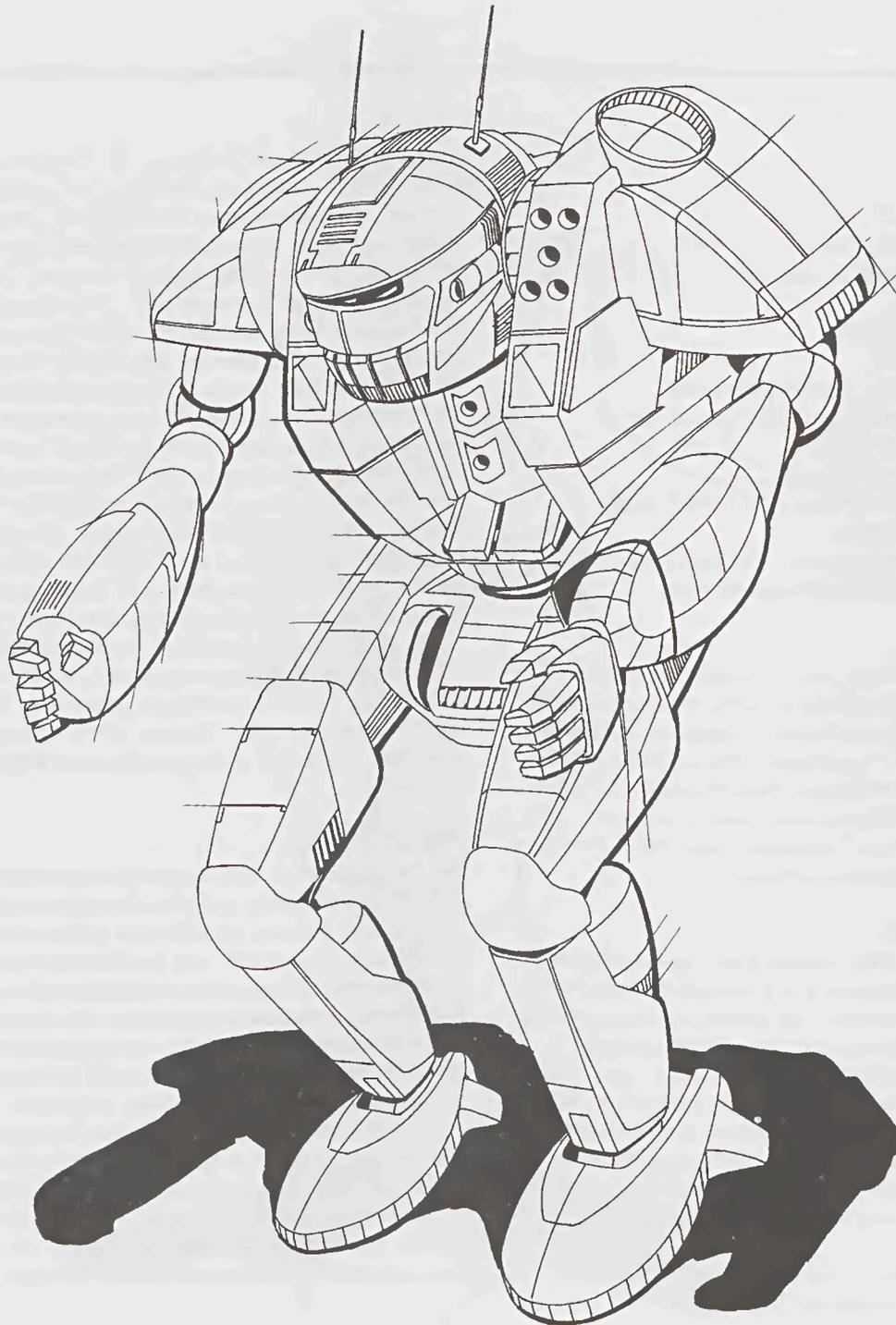
Allen Einheiten an den Grenzen der Freien Welten wurden einige der neuen Modelle zugewiesen.

Der *Hammer* hat sich beim Feuerschutz für Kompanien von leichteren Mechs, die normalerweise über keine Raketen zur Deckung verfügen, als sehr effektiv erwiesen. Obwohl der *Hammer* nicht über die Feuerkraft des *Schützen* verfügt, kann er den Feind doch in große Bedrängnis bringen.

Varianten:

Die am häufigsten eingesetzte Variante hat den Spitznamen „Knaller“. Die mittelschweren Laser werden entfernt und statt dessen doppelt soviel Raketenmunition eingebaut. Der *Knaller* wird für längere Operationen hinter den feindlichen Linien eingesetzt. Nachdem der Umbau sehr viel Zeit und Personal braucht, ist diese Variante eher selten.

HMR-3M HAMMER



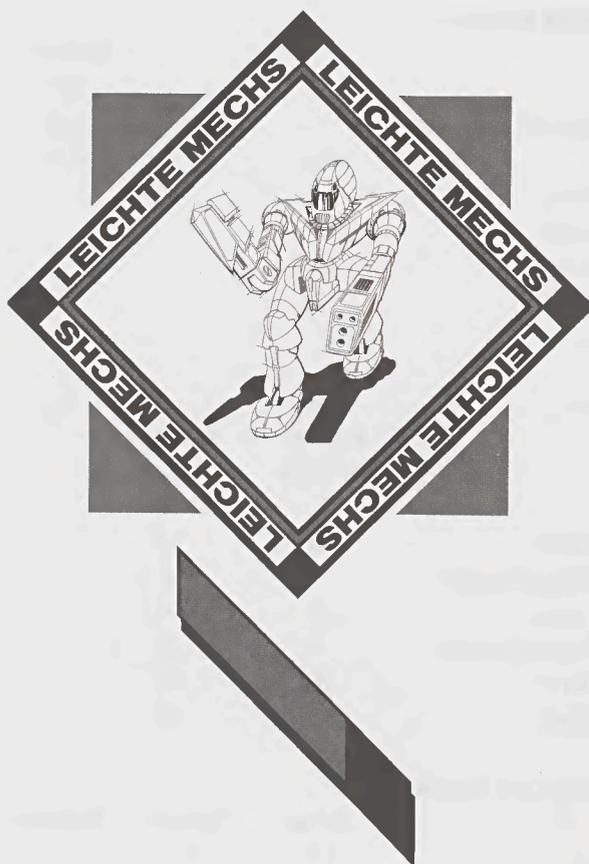
Typ: HMR-3M Hammer

		Tonnen
Tonnage:		30
Interne Struktur: Endostahl		1,5
Reaktor:	150	5,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	96	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	14
Torso Mitte (hinten)		5
Lk/Rt Torso	7	11
Lk/Rt Torso (hinten)		3
Lk/Rt Arm	5	10
Lk/Rt Bein	7	10

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Artemis IV FLS	LT	1	1
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
Artemis IV FLS	RT	1	1
M-Laser	K	1	1
M-Laser	TM	1	1
M-Laser	TM	1	1

HS-1 HECKENSCHÜTZE



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Chariot Typ 1
Reaktor: Kagushima 210 XL
Reisegeschwindigkeit: 75 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h, mit MASC 151 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Starshield A
Bewaffnung: 3 Argra 3L mittelschwere Laser
1 Donnerschlag-L LSR-5er-Lafette
Hersteller: Diplan Mechyards
Hauptherstellungsort: Ozawa
Funksystem: Sipher CommCon SCU 4 mit Wächter
ECM-System
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Katzaug 5 mit
Forward-1 und Artemis IV-F Feuerleitsystem

Übersicht:

Mit der Ankunft der Clans standen die ausgezeichneten Armeen des Draconis-Kombinats und des Vereinigten Commonwealth einem überlegenen Gegner gegenüber. Regiment um Regiment ging verloren, und die Anführer der beiden Reiche erkannten die Notwendigkeit, der technologischen Überlegenheit der Clans mit einer neuen Taktik zu begegnen. Dies führte unter anderem zur Entwicklung des *HS-1 Heckenschütze* durch das Draconis-Kombinat.

Möglichkeiten:

Der *Heckenschütze* ist ein besonders schneller und beweglicher leichter Mech mit bis zu 118,8 km/h Höchstgeschwindigkeit. Er verfügt auch über das MASC-System, welches kurzzeitig Geschwindigkeiten von über 150 km/h erlaubt.

Um den Hauptzweck des *Heckenschütze*, sich unbedenkt feindlichen Einheiten zu nähern, zu erleichtern, wurde ein Wächter ECM-Wachsystem eingebaut. Weil im Kombinat hochelektronische Bauteile nur begrenzt hergestellt werden können, mußte das Haus Kurita einen Hersteller aus der Liga Freier Welten mit der Lieferung dieser wichtigen Komponente beauftragen.

Sobald der *Heckenschütze* in Reichweite eines Feindes ist, kann die Beagle-Sonde des Mech Klasse und Typ des

Gegners identifizieren. Die Beagle-Sonde warnt den *Heckenschütze* auch vor Hinterhalten, die ihm gefährlich werden könnten. Wird der *Heckenschütze* gestellt, kann er sich zumeist durch seine hohe Geschwindigkeit retten. Mit diesem Mech kann der Mechpilot immer entkommen und aus einer besseren Position weiterkämpfen. Die wichtigste Aufgabe des *Heckenschütze* wird durch das Zielerfassungssystem erfüllt, das einen Hagel genauer und tödlicher Schüsse auslöst. Da die Daten direkt an das Feuerleitsystem übermittelt werden, sind menschliche Fehler so gut wie ausgeschlossen.

Sobald der *Heckenschütze* auf einen Gegner trifft, übernimmt das Zielerfassungssystem und steuert die Arrow IV-Raketen ins Ziel. Dieser Methode verdankt der Mech seinen Namen. Um die Überlebenschancen bei Feindberührung zu vergrößern, hat der Mech auch noch drei mittelschwere Laser und eine LSR-5er-Lafette. Die Genauigkeit der LSR-5 wird durch ein Artemis-F Feuerleitsystem noch erhöht.

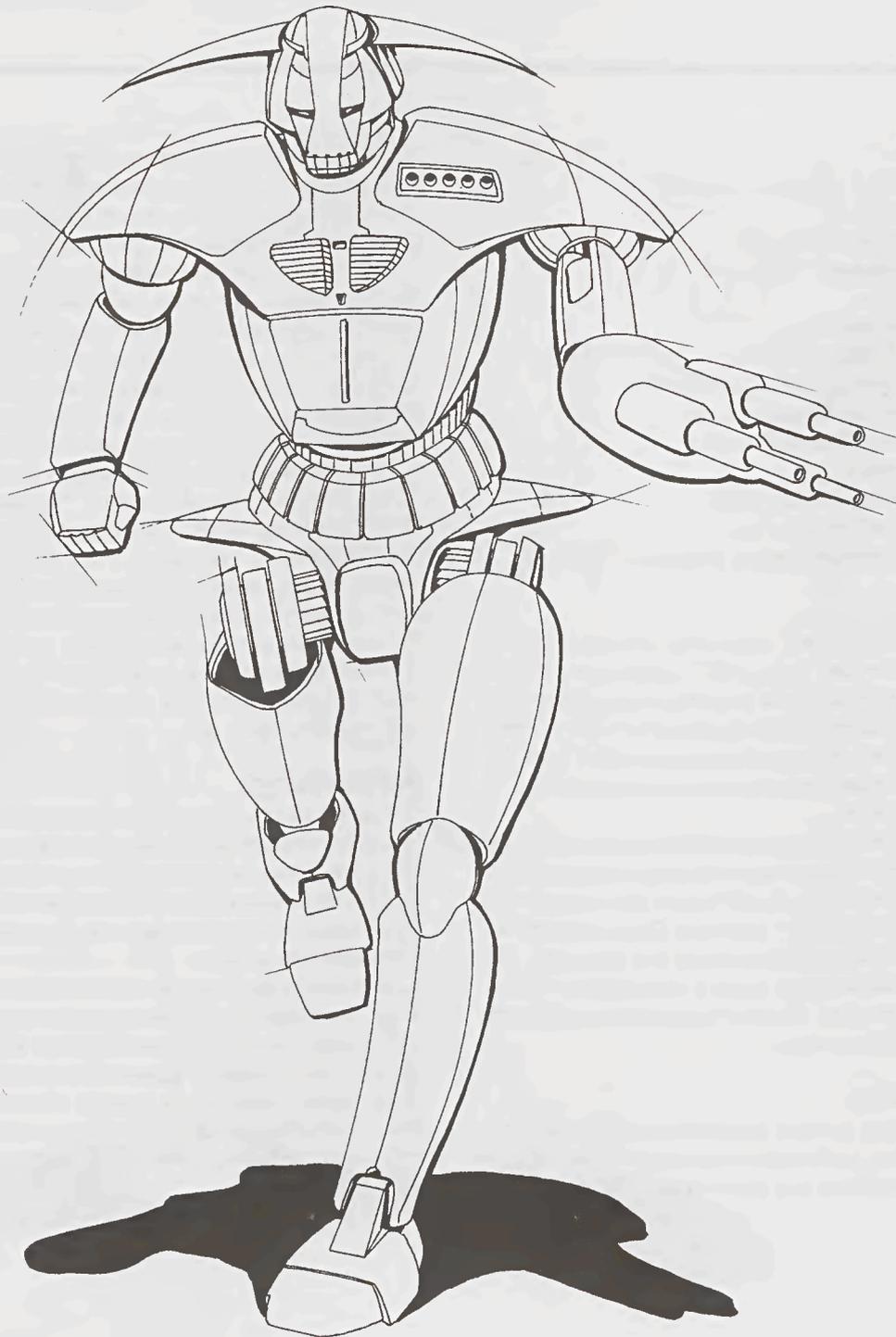
Es wurde darüber spekuliert, ob der *Heckenschütze* eine veränderte Kopie des capellanischen *Raben* ist, weil beide Mechs sehr viel Hochelektronik verwenden. Sein Äußeres gleicht aber eher dem *Panther* des Draconis-Kombinats oder dem *Wolfshund* und der *Valkyrie* des Vereinigten Commonwealth.

Aufstellung:

Der *Heckenschütze* wird derzeit noch auf dem Gelände der Sun Zhang-Akademie auf New Samarkand getestet. Über ein Dutzend Mechs dieser Klasse haben an militärischen Großübungen von VSDK- und Sun Zhang-Akademie-Piloten teilgenommen. Einheiten von Bataillonsstärke traten in den Ruinen und Landgebieten gegeneinander an und testeten alle Verwendungsmöglichkeiten der neuen Ausrüstung. Sowohl übliche als auch neu entwickelte Manöver wurden gegen jene, die die Clans verwenden, eingesetzt.

Experten des Nachrichtendienstes sagen vorher, daß der *Heckenschütze* dann aufgestellt werden wird, wenn mehr mit Arrow IV-Raketen ausgestattete Mechs oder Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Die auf Wolcott, also tief im besetzten Gebiet, stationierten Einheiten werden sicher als erste den *Heckenschütze* und seine „Kanonen“ erhalten.

HS-1 HECKENSCHÜTZE



Typ: HS-1 Heckenschütze

Tonnage:

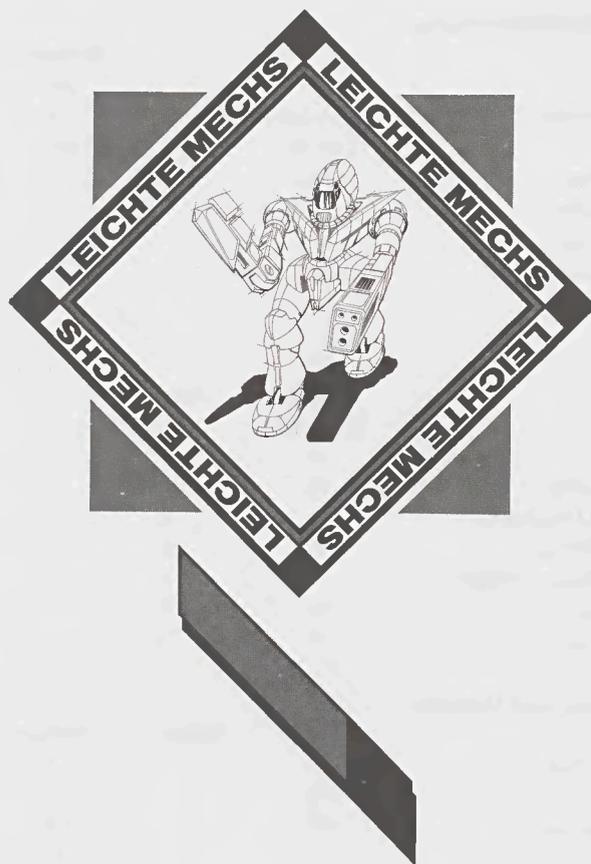
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	30
Reaktor:	210 XL	1,5
		4,5
BP Gehen:	7 (14)	
BP Laufen:	11 (14)	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	80	5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf	3	8
Torso Mitte	10	10
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	7	8
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	5	7
Lk/Rt Bein	7	9

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Wächter ECM	LT	2	1,5
MASC	RB	2	2
Beagle-Sonde	RT	2	1,5
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
Artemis IV FLS	LT	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
ZES	K	-	1

SH-KL-1532 SCHAKAL



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Hollis Mark VI – Alpha (Endostahl)
Reaktor: Hermes 210 XL
Reisegeschwindigkeit: 75,6 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118,8 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: York Industries CTC-0
Bewaffnung: 1 Aberdovey Mk XXX ER-PPK
1 Burrow-Raketenabwehr
1 Holly Blitz-KSR-Lafette
Hersteller: Earthwerks
Hauptherstellungsort: Keystone
Funksystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Hartford S2000A

Übersicht:

Der *Schakal* wurde von dem inzwischen berühmten Vining Engineering and Salvage Team (VEST) gemeinsam mit der Erdwerk BattleMech-Fabrik des Hauses Marik auf Keystone entwickelt. VEST begann auf Solaris VII als Fünf-Mann-Team, das BattleMechs barg. In sieben Monaten ist VEST zum modernsten Entwicklungsteam für Kampftechnologien in der Inneren Sphäre geworden.

Der Schlüssel des Erfolges von VEST liegt darin, daß die Techniker Kampfbedingungen studieren und analysieren und die Modelle dann nach den Bedürfnissen der Mechkrieger entwickeln. Beim Studium der Taktik der Clans während der ersten Angriffe auf Carse und Nox stellte das Team fest, daß Mechs mit der Fähigkeit, auf längere Reichweite schwere Schäden zu verursachen, den Kommandanten der Inneren Sphäre am nützlichsten wären.

Möglichkeiten:

Für das Gehäuse des *Schakal* verwendete VEST einen Prototyp des Hollis Mark VI- Endostahlrahmens als Basis. Durch ihre Kenntnisse der Clans aus erster Hand, die sie bei Ber-

gungsoperationen gewonnen hatten, konnten sie das Problem angehen, einen kampfstarken BattleMech mit der nötigen Panzerung und Abwehrkraft für längere Kämpfe gegen überlegene Clan-Feuerkraft zu schaffen.

Um den Entwurf zu verkaufen, bot VEST ihn einem vielversprechenden Arenastall auf Solaris VII an. Der *Schakal* nahm an mehreren Kämpfen teil und erwies sich als tödlicher JägerMech. Geschwindigkeit und Feuerkraft sind gleichwertig, daher kann er den Gegner in harte Bedrängnis bringen, ohne selbst allzu gefährdet zu sein. Earthwerks war vom Verhalten des Mech so begeistert, daß sie ihn sofort kauften.

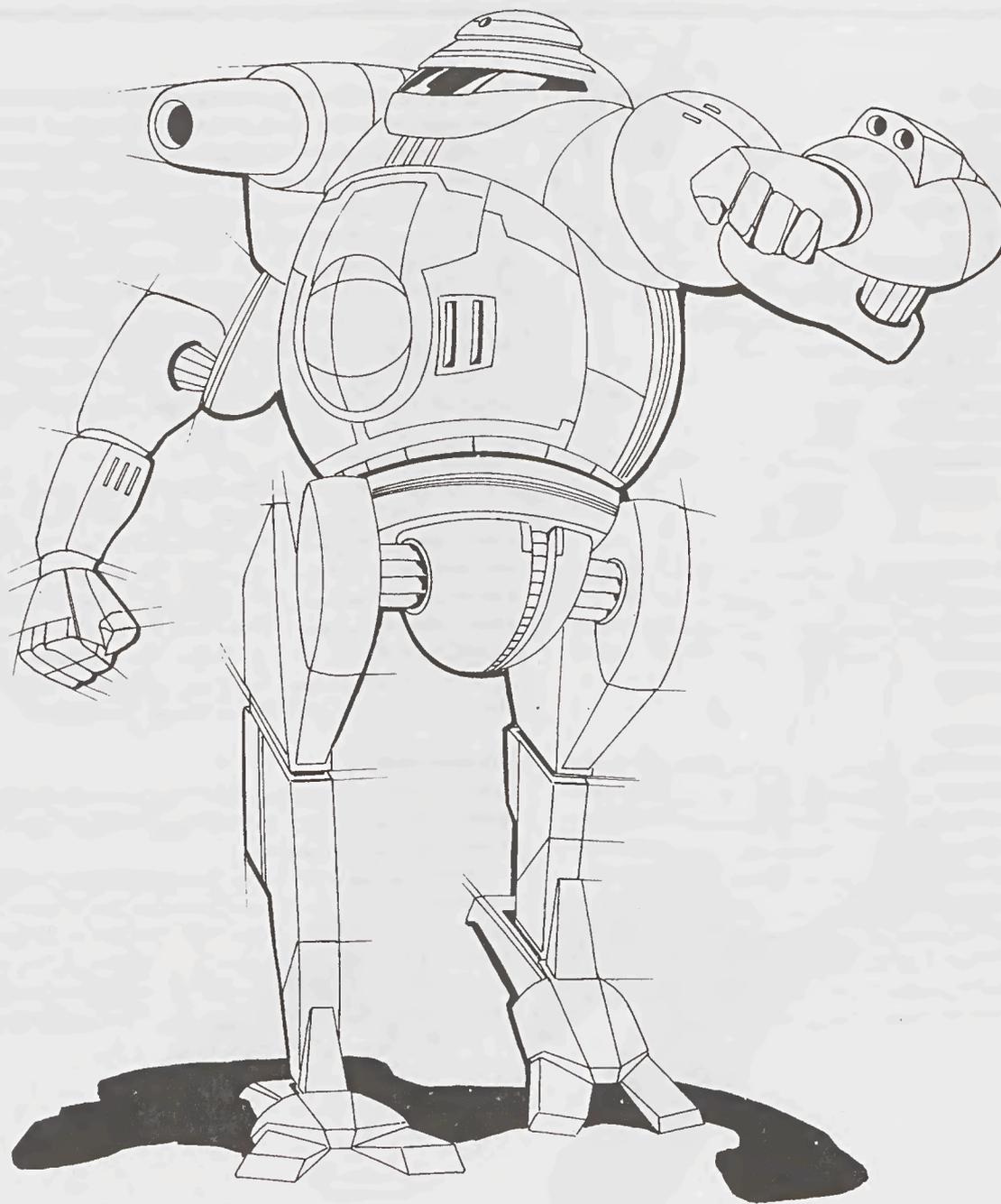
Das Herzstück der Feuerkraft des *Schakal* ist die Aberdovey Mk XXX-Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone. Oben an der rechten Schulter des Mech angebracht, ist sie leicht zugänglich. Um keinen Platz für Entladungsleiter zu verschwenden, ließen die Erbauer des *Schakal* die Entladung einfach nach hinten erfolgen. Wenn der *Schakal* seine PPK abfeuert, leuchtet blaue Statik auf der Rückseite des Mech auf. Dies ist nicht gefährlich, sieht aber, vor allem bei Nachtgefechten, wenn der Umriß des *Schakal* sichtbar wird, sehr beeindruckend aus.

Aufstellung:

Eine ganze Menge dieser neuen BattleMechs wurden an das Haus Liao verkauft und an dessen Peripheriegrenze mit dem Magistrat Canopus aufgestellt. In den in diesem Sektor äußerst begrenzten Zwischenfällen hat sich der *Schakal* als wirkungsvolle Abwehr gegen die typischen Piraten- und Grenzüberfälle erwiesen.

Das Vereinigte Commonwealth hat ebenfalls Interesse an einer Schiffsladung *Schakale* gezeigt, aber die Lieferung wurde durch die berüchtigte Bürokratie der Liga Freier Welten bis jetzt verzögert. Agenten des MGUO glauben, daß hinter dieser Verzögerung Absicht und nicht Zufall steckt. Nach nicht offiziellen Quellen sollte der *Schakal* nur den Häusern Liao und Marik zur Verfügung stehen.

SH-KL-1532 SCHAKAL



Typ: SH-KL-1532 Schakal

Tonnage:

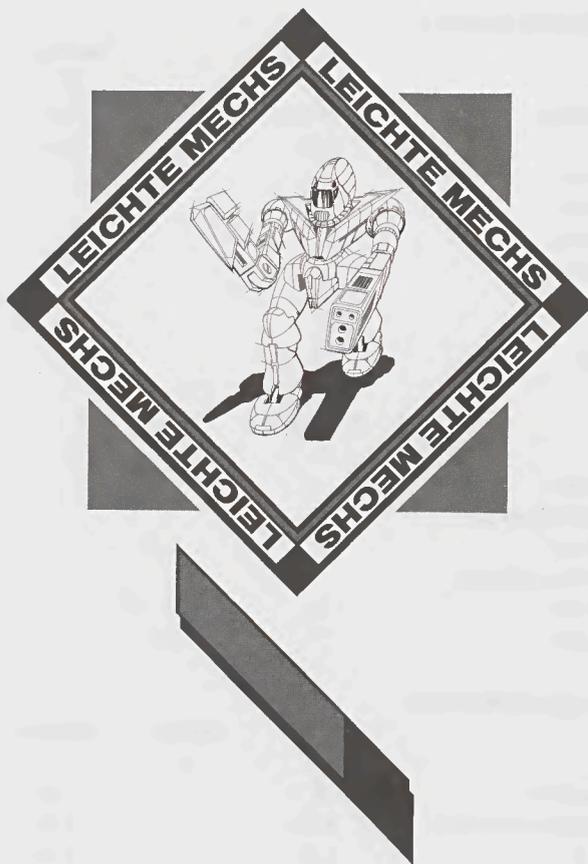
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	30
Reaktor:	210 XL	1,5
BP Gehen:	7	4,5
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	96	6

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	8
Torso Mitte	10	15
Torso Mitte (hinten)		5
Lk/Rt Torso	7	10
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	5	8
Lk/Rt Bein	7	12

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RT	3	7
Raketenabwehr	K	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	TM	2	1,5
Blitz-KSR-2	LA	1	1,5
Munition (KSR-2) 50	LT	1	1

SKB-9A SKARABÄUS



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Small Bug-B
Reaktor: General Mechanics 300 Extralight
Reisegeschwindigkeit: 119 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 154 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Valiant Gauntlet-Ferrofibril
Bewaffnung: 2 Defiance B3M mittelschwere Laser
2 Defiance B3S leichte Laser
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Funksystem: Winston Silicon Siren
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Winston CoralSnake mit
CherrySeed Bullseye ZES

Übersicht:

Da der *SKB-9A Skarabäus* als Aufklärungs- und ÜberwachungsMech gedacht ist, ist er ein Schaustück der Technologie und des Wissens des Vereinigten Commonwealth, welches wiederentdeckte Technologien mit einigen neuen Erfindungen verbindet.

Möglichkeiten:

Die Anforderungen an den *Skarabäus* verlangten nach einem Entwurf, der schneller und stärker als ein *Heuschreck* sein sollte, was ohne Sternenbund-Technologie fast unmöglich gewesen wäre. Anders als der *Kommando*, der die Basis für den neuen Entwurf lieferte, sollte der *Skarabäus* längere Einsätze hinter den feindlichen Linien heil überstehen.

Wegen der Anforderungen von länger dauernden Einzeloperationen an einen AufklärungsMech und der Gefahr, die Waffen mit konventioneller Munition darstellen, wurde der *Skarabäus* nur mit Strahlwaffen ausgerüstet.

Die symmetrisch angeordneten Lasermodule von den Armen des *Kommando* wurden beim *Skarabäus* auf den linken Arm versetzt. Unglücklicherweise wird die komplizierte Kraftversorgung der sogenannten „Vierbein-Module“ unterbrochen, wenn ihr Gehäuse starken Erschütterungen ausgesetzt ist. Techniker im Feld haben dieses Problem gelöst, indem sie die Kraftversorgung starr verbinden, was Reparaturen schwieriger macht, aber die Stabilität der Einheit vergrößert.

Der Entwurf wurde durch ein Beil auf dem rechten Arm für den Nahkampf und ein Wächter ECM-System ergänzt. Das Beil war auch ein Kompromiß, um den Entwurf auf dem lukrativen Markt von Solaris VII leichter verkaufen zu können.

Aufstellung:

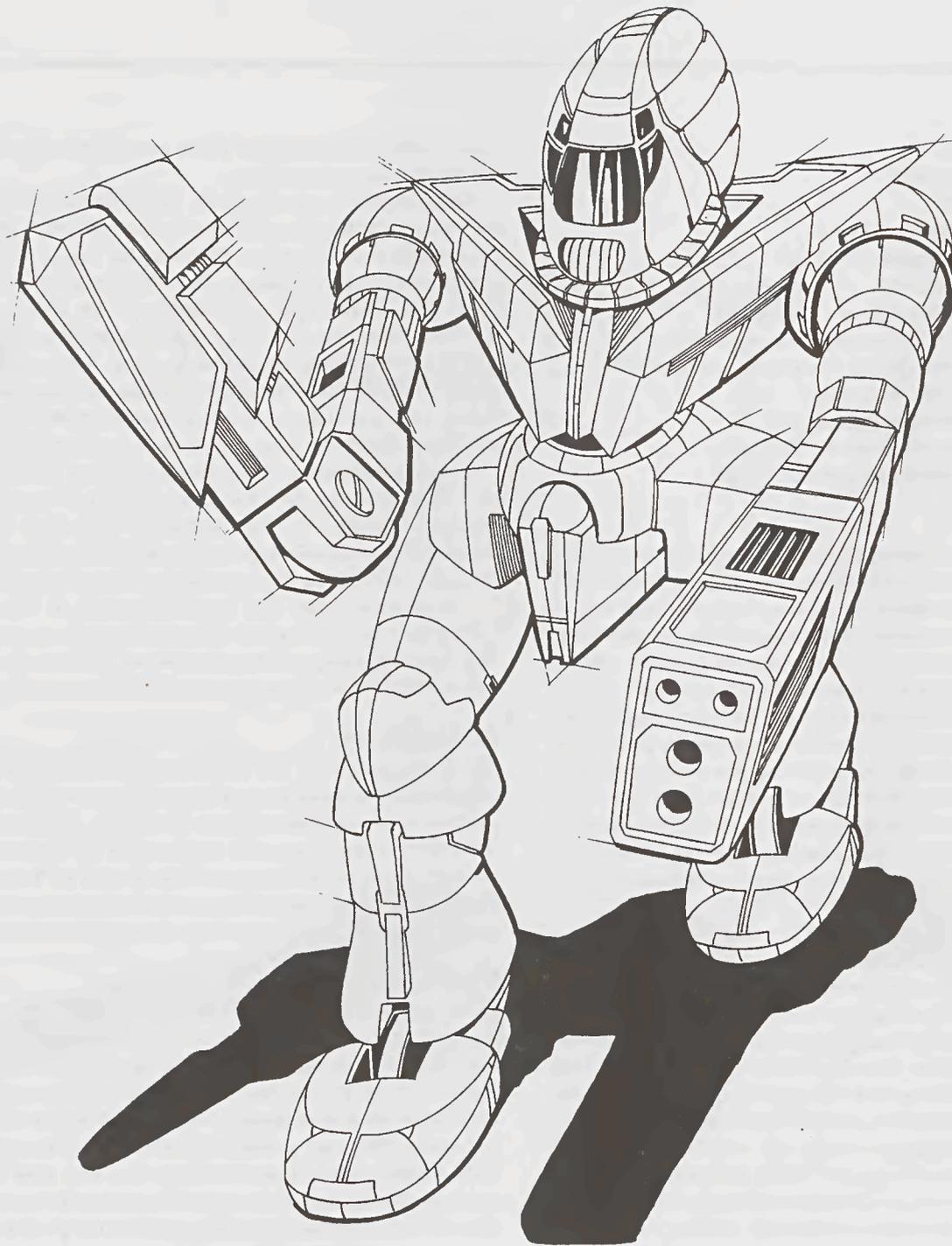
Die *Skarabäus*-Mechs, welche gerade produziert werden, wurden wegen der gespannten Lage an der Grenze zu den Clans bereits Verteidigungs-Schlüsselwelten zugewiesen und werden so schnell aufgestellt, wie sie gebaut werden können. Man nimmt an, daß der Clan Jedefalke Strafaktionen gegen leicht erreichbare Welten wie Barcelona, Kikuyu und Pasig unternehmen wird. Einheiten, die an diesen „Brennpunkten“ stationiert sind, brauchen dringendst Aufklärungs-Mechs und fordern entschieden dieses neue Modell.

Varianten:

Viele Gerüchte behaupten, daß das Vereinigte Commonwealth viele der *Skarabäus*-Mechs auf dreifach stärkere Myomertechnik umgerüstet hat.

Die Planer bei VEST haben dem *Skarabäus* das Beil hinzugefügt, um ihre hohen Investitionen bei den Spielen auf Solaris hereinzubringen. Als die solarische Mode, Klängen und Klauen an Mechs anzubringen, zum großen Erfolg wurde, wurden verschiedene Varianten mit verschiedensten Nahkampfwaffen, meist von zweifelhaftem Wert, ausgerüstet.

SKB-9A SKARABÄUS



Typ: SKB-9A Skarabäus

Tonnage:

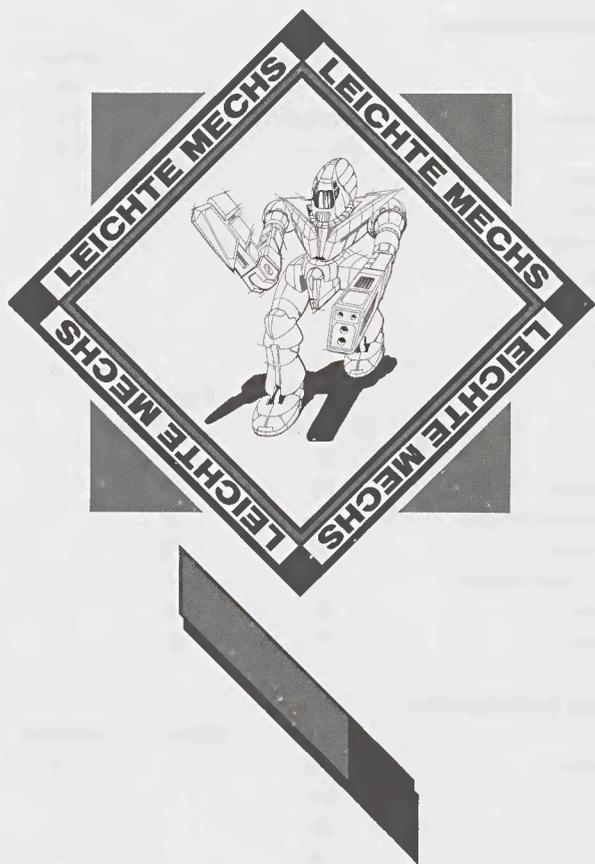
Interne Struktur:	Endostahl	30
Reaktor:	300 XL	1,5
BP Gehen:	10	9,5
BP Laufen:	15	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	99	5,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	12
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	7	10
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	5	9
Lk/Rt Bein	7	13

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Wächter ECM	TM	2	1,5
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
L-Laser	LA	1	0,5
L-Laser	LA	1	0,5
Beil	RA	2	2
ZES	K	1	1

HOL-N3 HOLLÄNDER



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Coventry BZK III
Reaktor: Omni 175
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Lexington Ltd. High Grade-Ferrofibrat
Bewaffnung: 1 Poland Main Model A Gauss-Geschütz
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Funksystem: TharHes Muse 54-58K
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cyclops 9

Übersicht:

Als Antwort auf die überlegene Reichweite und Feuerkraft der Clan-Invasoren wollten die Militärs des Hauses Steiner einen leichten, schnellen Mech mit starker Feuerkraft bei langer Reichweite. Verschiedene Konstrukteure boten Entwürfe an, die mit LSR-Lafetten und PPK-Systemen bestückt waren, aber der Vertrag ging an Coventry Metal Works. Ihr Entwurf, genannt *HOL-N3 Holländer*, löste das Hitzestauprobem der PPKs und die Gefahr von Munitionsexplosionen, welche bei LSRs immer vorhanden ist, indem sie das massive Poland Main Model A Gauss-Geschütz im rechten Torso des Mech montierten. Dieser ungewöhnliche Entwurf bot nie dagewesene Feuerkraft bei einem leichten Mech, genug, um damit einen anderen leichten Mech mit einem Schuß auszuschalten.

Möglichkeiten:

Da der *Holländer* dazu gedacht ist, leichte und mittlere Mechs auf große Entfernung anzugreifen und schnell auszuschalten, hat er nur ein einziges Gauss-Geschütz, um das herum der Mech aufgebaut ist. Es bietet große Feuerkraft und Reichweite, hat aber ein paar inhärente Konstruktionsgrenzen. Das Geschütz ist so schwer, daß die Konstrukteure die Größe des ursprünglichen Reaktors verkleinern mußten, um dies auszugleichen. Das endgültige Modell hat eine Geschwindigkeit von nur 86 km/h, weswegen der Mech andere leichte Mechs kaum verfolgen kann und was einen Rückzug vor einer Übermacht oder um Munition nachzuladen sehr schwer macht. Platzprobleme lassen nur 16 Schuß Munition für das Geschütz zu, und Gewichtsbeschränkungen zwangen die Er-

bauer, einen mittelschweren Laser zu entfernen. Daher hat der Mech keine zweite Waffe.

Ursprünglich sollte der Mech sechs Tonnen Ferrofibratpanzerung erhalten, wodurch er, verglichen mit dem Gewicht, einen guten Schutz gehabt hätte. Als das Gauss-Geschütz angebracht wurde, mußten die Techniker feststellen, daß der Mech sich kaum bewegen konnte und die Zielerfassung Schwierigkeiten machte. Die Konstrukteure gingen zurück ans Reißbrett und mußten die Panzerung an Torso und Armen leichter machen, damit das Gauss-Geschütz richtig arbeitete. Das Ergebnis ist das eigenwillige Aussehen des *Holländer*, das Gauss-Geschütz wirkt größer als der gesamte Rumpf.

Selbst mit all diesen Fehlschlägen bleibt der *Holländer* als Entwurf ein Wunder. Sein Rumpf verbindet Endostahl in der internen Struktur mit Ferrofibratpanzerung, was besten Schutz bei kleinstem Gewicht bedeutet. Die Beine des Mechs sind extrem verstärkt, damit das Gauss-Geschütz eine stabile Feuerplattform hat. Das Geschütz selbst ist mit Rückschlag-Kompensatoren und Stützhydrauliken ausgestattet. Das Ergebnis ist eigentlich eine laufende Kanone, die selbst bei Höchstgeschwindigkeit genaueste Treffer erzielen kann.

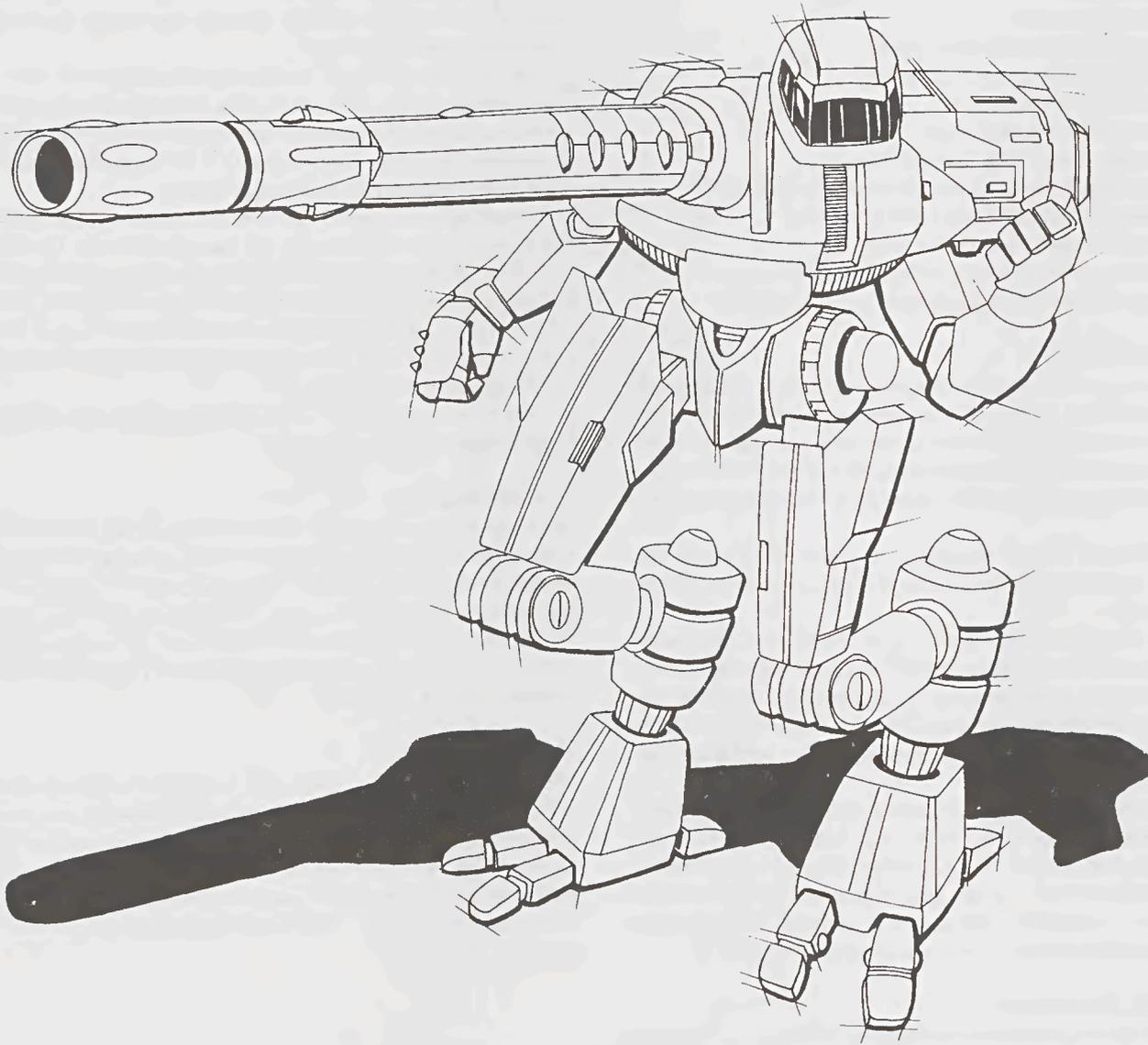
Aufstellung:

Alle *Holländer*, die zur Zeit von Coventry Metal Works hergestellt werden, werden in das Pasig-Operationsgebiet an der Grenze zum Jedefalke-Clan geschickt. Einheiten, die *Holländer* erhalten, sind unter anderem die 17. Skye Rangers auf Barcelona und die 1. Kearney Highlanders auf Mogyorod. Die Kommandanten des Commonwealth sind überzeugt, daß der *Holländer* dem *Uller* des Clans Jedefalke gewachsen ist.

Varianten:

Viele Mechpiloten waren mit dem Fehlen einer zweiten Waffe und der schlechten Panzerung des *Holländer* unzufrieden. Die Konstrukteure bei Coventry arbeiten derzeit an einer Variante *HOL-G1*, bei der das Gauss-Geschütz durch eine Mydron Excel LB 10-X-Autokanone ersetzt wird. Das bietet genug freien Platz und weniger Gewicht, so daß ein Defiance B3M mittelschwerer Laser in jedem Arm und zwei Tonnen Ferrofibratpanzerung mehr angebracht werden können. Dieser schwierige Umbau wird aber noch für einige Zeit nur als Prototyp vorhanden sein.

HOL-N3 HOLLÄNDER



Typ: **HOL-N3 Holländer**

Tonnage:

Interne Struktur:	Endostahl	Tonnen
Reaktor: 175		35
		1,75
		7

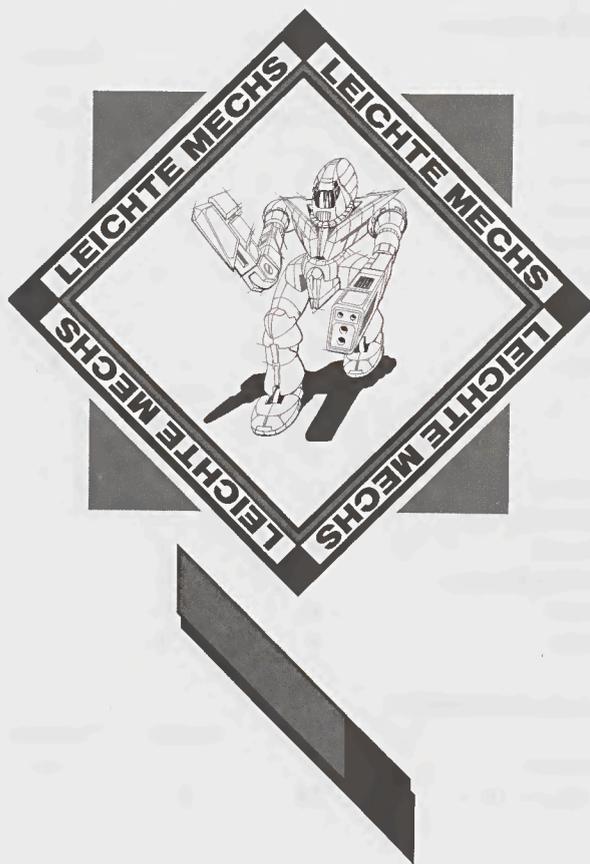
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	72	4

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	8
Torso Mitte	11	10
Torso Mitte (hinten)		4
Lk/Rt Torso	8	8
Lk/Rt Torso (hinten)		3
Lk/Rt Arm	6	6
Lk/Rt Bein	8	8

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Gauss-Geschütz	RT	7	15
Munition (Gauss) 16	TM	2	2

GFT-9K GIFTZAHN



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Crucis-II, Newhart-Nachrüstung
Reaktor: Vox 280 KL
Reisegeschwindigkeit: 86,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 75
Sprungreichweite: 240 m
Panzerung: Kallon FWL Spezial-Ferrofibrat
Bewaffnung: 4 Tronel XII mittelschwere Impulslaser
Hersteller: Nimakachi Fusion Products Ltd.
Hauptherstellungsort: Tematagi
Funksystem: O-micron 4002 Networking Channel
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TRSS Eagle Eye

Übersicht:

Während der Invasion des Raumes im Draconis-Kombinat durch die Clans wurden viele Mechs des Kombinats zerstört und konnten nicht zur Wiederverwertung geborgen werden. Deswegen befahl Koordinator Takashi Kurita starke Produktionssteigerungen, um die ausgefallenen Einheiten zu ersetzen.

Nimakachi Fusion Products Ltd., ein kleiner Hersteller, der nur *Spinnen* gebaut hatte, mußte diesem direkten Befehl gehorchen.

Die Eigentümer der Firma sahen, daß eine einfache Erweiterung der Produktionsstraßen von *Spinnen* keine Garantie für weitere Aufträge beim Nachlassen der Kämpfe bot. Um aus der Situation Gewinn ziehen zu können, beschlossen sie trotz ihrer begrenzten Möglichkeiten ein neues Modell zu bauen.

Um auch später das Unternehmen weiter auszubauen, integrierte Nimakachi so viele neue und wiederentdeckte Technologien, wie im Draconis-Kombinat zu haben waren. Der *Giftzahn* war geboren. Das Kombinat war mit diesem Entwurf so zufrieden, daß sofort ein Auftrag über die Herstellung einer großen Anzahl von *Giftzähnen* folgte.

Möglichkeiten:

Der *Giftzahn* ist eine schwerere Version der *Spinne*, wie sie auf Tematagi hergestellt wurde. Er wiegt 35 Tonnen und verwendet spezielle Kallon FWL-Ferrofibratpanzerung. Das neue Mo-

dell hat auch einen besonders leichten Reaktor, den VOX 280 XL, um genügend Platz für verstärkte Feuerkraft zu lassen. Die verwendeten Waffen sind vier der neuen Tronel XII mittelschweren Impulslaser.

Der *Giftzahn* kann sich genauso gut bewegen wie die ursprüngliche *Spinne*. Weil die große Sprungreichweite und die ausgezeichnete Kontrolle, die der Mechpilot bei einem Sprung behielt, beim Originalentwurf unübertroffen waren, wäre jede Änderung ein Nachteil gewesen.

Zwei Nachteile gibt es, die nicht verbessert werden konnten. Erstens ist die Panzerung des Mech sehr leicht. Die Pläner hoffen, daß das Modell beweglich genug ist, um das auszugleichen. Der zweite Nachteil, der durch den ersten noch verstärkt wird, ist der besonders leichte Reaktor. Jeder Einschuß im rechten oder linken Torso könnte die Abschirmung des Reaktors durchbrechen.

Wie seine Vorgängerin ist der *Giftzahn* nur wegen seiner Manövrierfähigkeit erfolgreich.

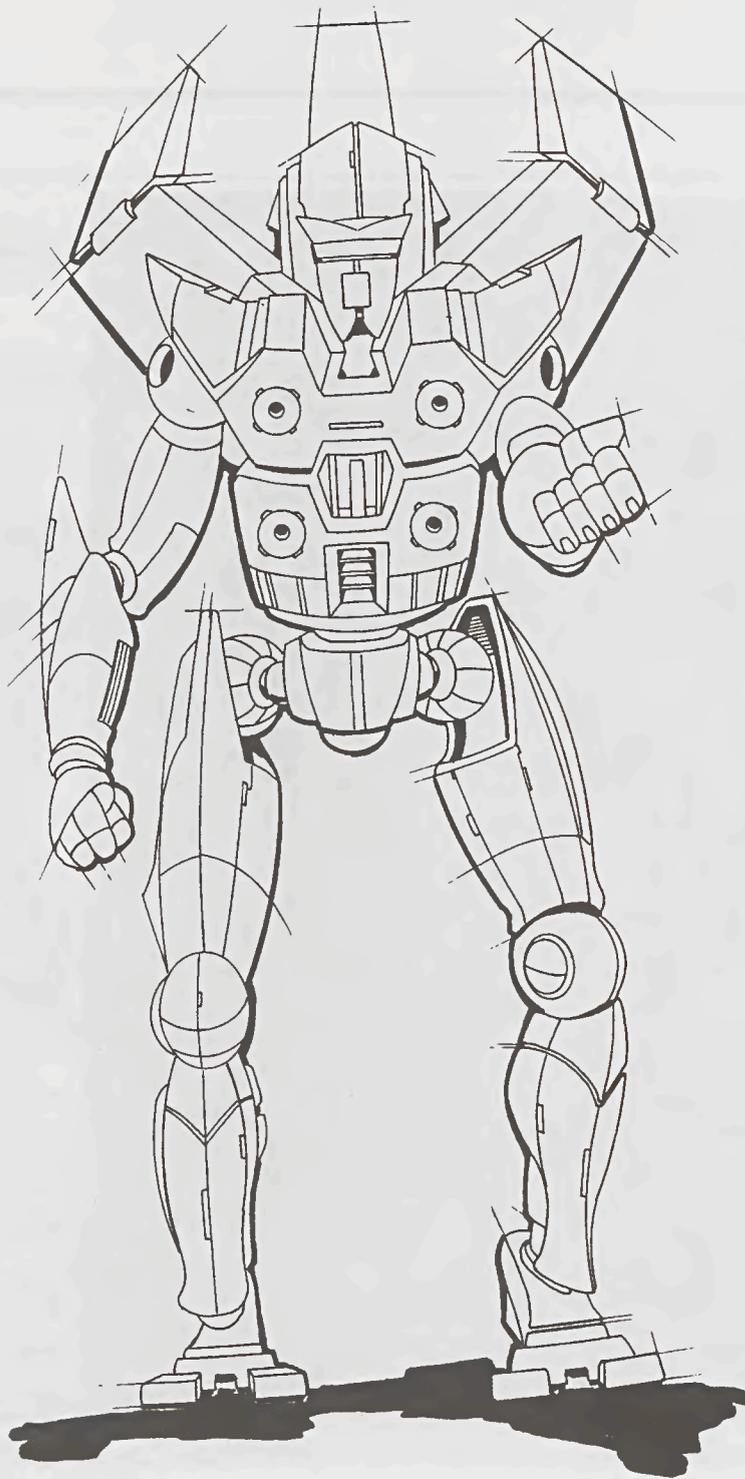
Aufstellung:

Der erste *Giftzahn* kam im Jänner 3050 aus der Produktion und wurde bis jetzt beschränkt im Feld getestet. Theodore Kurita hat veranlaßt, daß alle neuen Modelle in Gebiete nahe der Peripherie entsandt werden, zum Schutz der Grenze vor Banditen und für mögliche Strafaktionen. Es wurden aber auch schon neue Modelle auf den Welten in Dieron, nahe der Grenze zu Terra, gesehen.

Varianten:

Mehrere Feldvarianten sind vom Hersteller vorgeschlagen worden. Die erste tauscht einen mittelschweren Impulslaser gegen mehr Panzerung. Die zweite Variante ist etwas komplizierter. Zwei der Sprungdüsen und ein mittelschwerer Impulslaser sollen gegen ein Maschinengewehr samt Munition, einen Wärmetauscher und zusätzliche Panzerung getauscht werden.

GFT-9K GIFTZAHN



Typ: **GFT-9K Giftzahn**

		Tonnen
Tonnage:		35
Interne Struktur:		3,5
Reaktor:	280 XL	8
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	12	
BP Sprung:	8	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	63	3,5

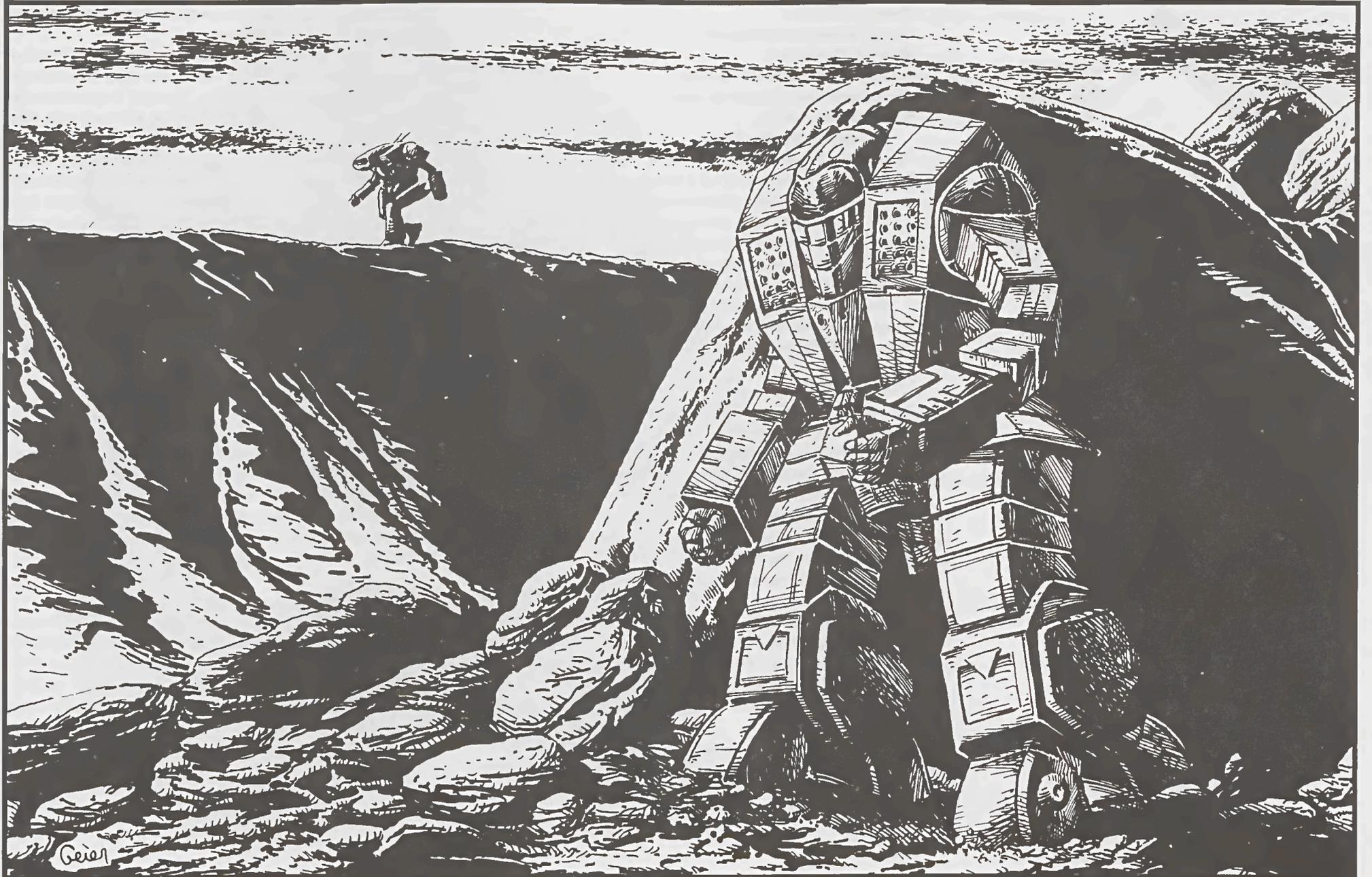
	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf	3	8
Torso Mitte	11	7
Torso Mitte (hinten)		4
Lk/Rt Torso	8	7
Lk/Rt Torso (hinten)		3
Lk/Rt Arm	6	6
Lk/Rt Bein	8	8

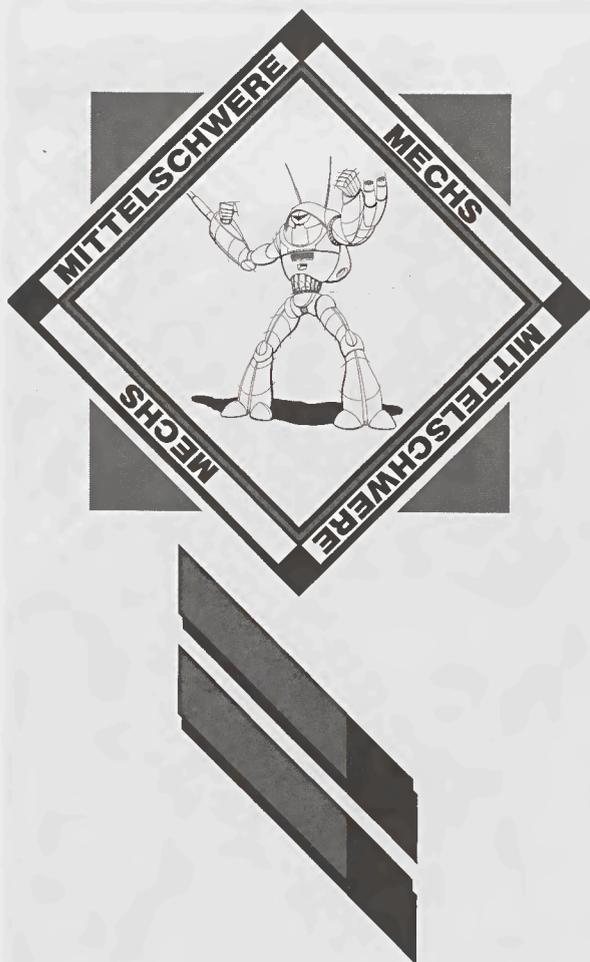
Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	RT	1	2
M-Impulslaser	RT	1	2
Sprungdüsen	LT	4	2
Sprungdüsen	RT	4	2

MITTELSCHWERE MECHS







Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Alshain Type 59-40M
Reaktor: Nissan 200
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 81 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Starshield mit Ferrofibril
Bewaffnung: 1 Lord's Light-2 Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone
1 Shannon SH-60 Kurzreichweite 60mm Raketensystem
2 Victory 23R mittelschwere Laser
Hersteller: Luthien-Rüstungswerke
Hauptherstellungsort: Luthien
Funksystem: Sipher CommSys 4
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye SY10-10

Übersicht:

Die Fabrik der Luthien-Rüstungswerke wurde während der Invasion schwer beschädigt. Für das Überleben des Draconis-Kombinats war die Reparatur des Werks unbedingt notwendig. Gleichzeitig mit dem Wiederaufbau der Gebäude wurden Mechs unter Einsatz neuer Technologien und der Erkenntnis aus dem schrecklichen Kampf, den die Streitkräfte des Hauses Kurita gerade durchgestanden hatten, entworfen. Der *Daimyo* hat die Ehre, der erste Mech zu sein, der in den wiederaufgebauten Luthien-Werken produziert wurde.

Möglichkeiten:

Die Bewaffnung des *Daimyo* ist eine Mischung für alle Reichweiten. Diese breiten Möglichkeiten ermutigen die Mechpiloten zu verschiedensten Kampfstilen. Ältere Mechkrieger, die konventionellere Taktiken bevorzugen, halten dies für einen Fehler.

Der *Daimyo* hat im linken Arm eine Extremreichweiten-Partikelprojektorkanone und im rechten zwei mittlere Laser.

Eine KSR-6er-Lafette wurde im rechten Torso zusammen mit einer Tonne Munition eingebaut.

Die Luthien-Rüstungswerke haben doppelte Wärmetauscher statt der gewöhnlichen verwendet, aber Mechkrieger, die den *Daimyo* steuern, müssen trotzdem auf Hitzestau im Cockpit achten, denn das gleichzeitige Abfeuern aller Waffen könnte sehr gefährlich sein.

Die Geschwindigkeit des *Daimyo* ist gleich oder besser wie die anderer 40-Tonnen-Mechs der Inneren Sphäre, aber nur, weil die ursprünglich vorgesehenen Sprungdüsen nicht eingebaut wurden. Die Starshield-Ferrofibrilpanzerung läßt den Mech für seine Größe unglaublich viel gegnerisches Feuer aushalten.

Ergebnisse aus Simulationen wurden direkt an den Gunji no Kanrei zur Ansicht übersandt. Es sieht so aus, als ob der einzige größere Fehler des *Daimyo* wäre, für einen mittelschweren Mech zu viele Dinge gleichzeitig tun zu können.

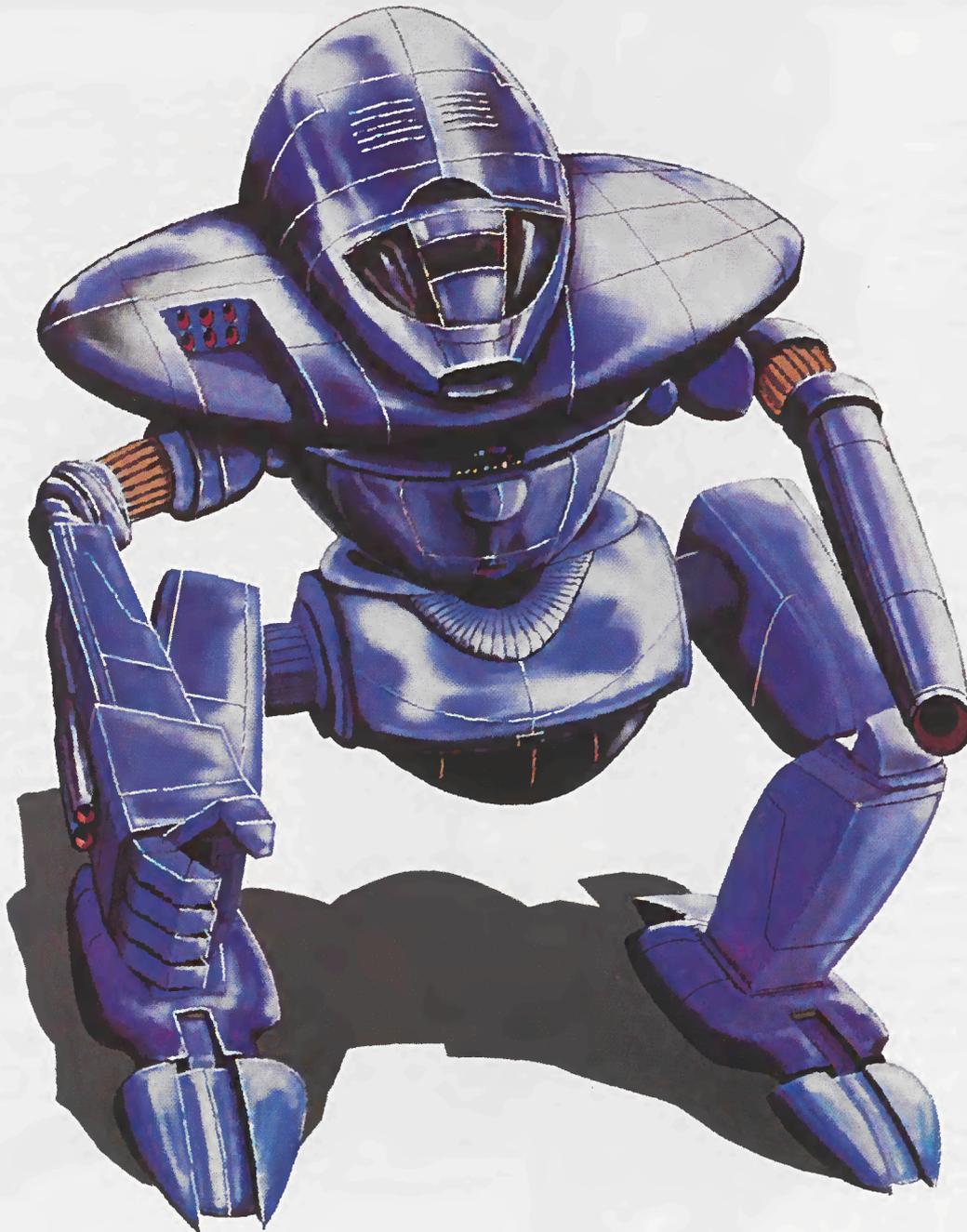
Aufstellung:

Der *Daimyo* wurde zuerst im Februar 3053 produziert. Auf Luthien wurde der Mech öffentlich vorgestellt, um dem Volk die Hartnäckigkeit des Drachen zu zeigen. Nach dem Studium der ersten Testergebnisse befahl Theodore Kurita, die erste Gruppe von *Daimyos* in Gebiete nahe der Außenweltallianz zu weiteren Feldtests zu senden. Das Modell muß erst im tatsächlichen Einsatz erprobt werden, aber die Erwartungen sind groß.

Varianten:

Verschiedenste Varianten wurden für die zukünftige Produktion der *Daimyos* vorgeschlagen, zum Beispiel der Austausch der ER-PPK gegen eine Standard-PPK oder gegen einen großen Laser und weitere Wärmetauscher, oder der Austausch der KSR-6 gegen einen mittelschweren Laser, oder weniger Panzerung und statt dessen zusätzliche Wärmetauscher anzubringen.

DMO-1K DAIMYO



Typ: **DMO-1K Daimyo**

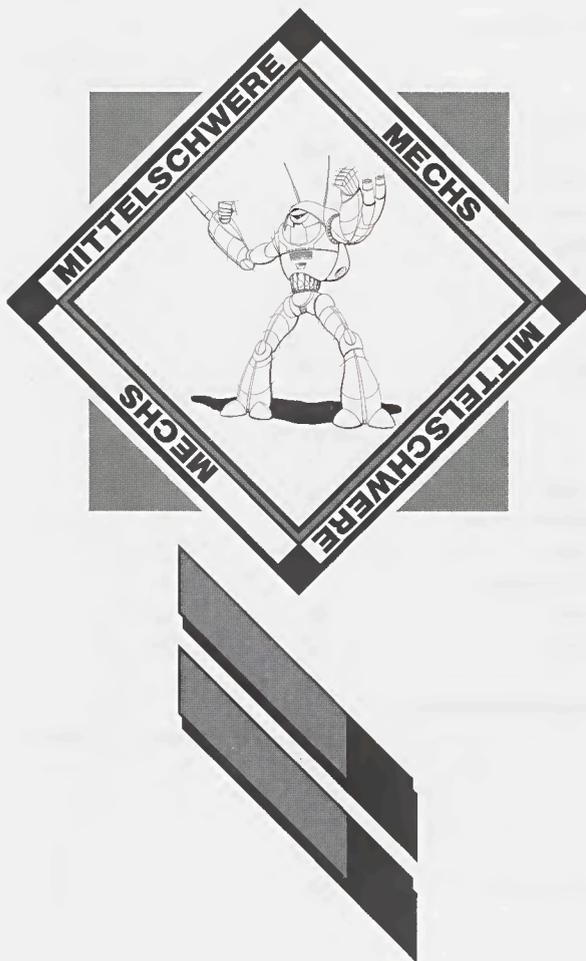
		Tonnen
Tonnage:		40
Interne Struktur:		4
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	134	7,5

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf	3	9
Torso Mitte	12	16
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	10	15
Lk/Rt Torso (hinten)		5
Lk/Rt Arm	6	12
Lk/Rt Bein	10	19

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	RA	1	1
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2

WHC-4M WACHMANN



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Dorwinion Standard
Reaktor: Nissan 200
Reisegeschwindigkeit: 54,7 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 87,1 km/h
Sprungdüsen: Hildco Modell 12
Sprungreichweite: 150 m
Panzerung: Starshield A
Bewaffnung: 2 ChisComp 39 mittelschwere Laser
1 ChisComp 43 überschwerer Laser
2 SperryBrowning-Maschinengewehre
Hersteller: Robinson Standard Battle Works
Hauptherstellungsort: Robinson
Funksystem: Archernar Electronics HICS-11
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Federated Hunter

Übersicht:

Während der Invasion sahen viele Kommandanten der Inneren Sphäre keinen anderen Weg, als den Fronttruppen die neueste Ausrüstung zu geben und sie den Clans entgegenzustellen.

Diese Methode wurde sowohl vom Vereinigten Commonwealth als auch vom Draconis-Kombinat angewandt und sorgte für beträchtliche Aufregung bei den örtlichen Regierungen, da viele Grenzen dadurch unterbesetzt und schlecht ausgerüstet waren. Der lauteste Protest kam von Herzog Aaron Sandoval, dem Herrn der Mark Draconis. Prinz Davion war nicht in der Lage und nicht willens, Einheiten aus dem Fronteinsatz abzuziehen, und beruhigte den alten Herzog, indem er ihm ältere Ausrüstung und Trainingseinheiten schickte. Hanse Davion lud den Herzog auch ein, sich an den Umstellungskosten für eine Fabrik zu beteiligen, die den *Wachmann*, einen billigeren, zur Verteidigung und zum Training geeigneten BattleMech, herstellen sollte.

Möglichkeiten:

Hanse Davion verlangte, daß der Entwurf für diesen Mech auf einem schon existierenden Modell beruhen müßte, um die Kosten zu senken. Schnell wurde der alte *Vollstrecker*

ausgewählt. Weil die meisten Werke, die *Vollstrecker* bauten, bereits mit neuen Technologien aufgerüstet worden waren, gab es riesige Mengen von älteren Bauteilen.

Der Entwurf für den *Wachmann* verwarf die Autokanone aus Gründen des Gewichts und des Munitionsbedarfs im Training. Weil der Mech dadurch zu leicht bewaffnet war, wurden zwei ChisComp 39 mittelschwere Laser eingebaut, die sonst hauptsächlich bei den früheren *Derwischen* zu finden waren. Die beiden SperryBrowning-Maschinengewehre wurden nachträglich hinzugefügt, als zu den Anforderungen auch noch Anti-Infanterie-Aufgaben kamen.

Die Cockpit-Instrumente wurden vereinfacht, um die Ausbildung unerfahrener Mechkrieger zu erleichtern. Die Panzerung des *Vollstrecker* wurde durch Starshield A-Panzerung mit CASE ersetzt, und die alten McCloud-Spezialsprungdüsen wurden gegen die beliebteren und weniger teuren Hilco Modell 12er, die Sprünge bis zu 150 Metern erlauben, ausgetauscht. Diese Änderungen senkten das Gewicht des Mech auf 40 Tonnen.

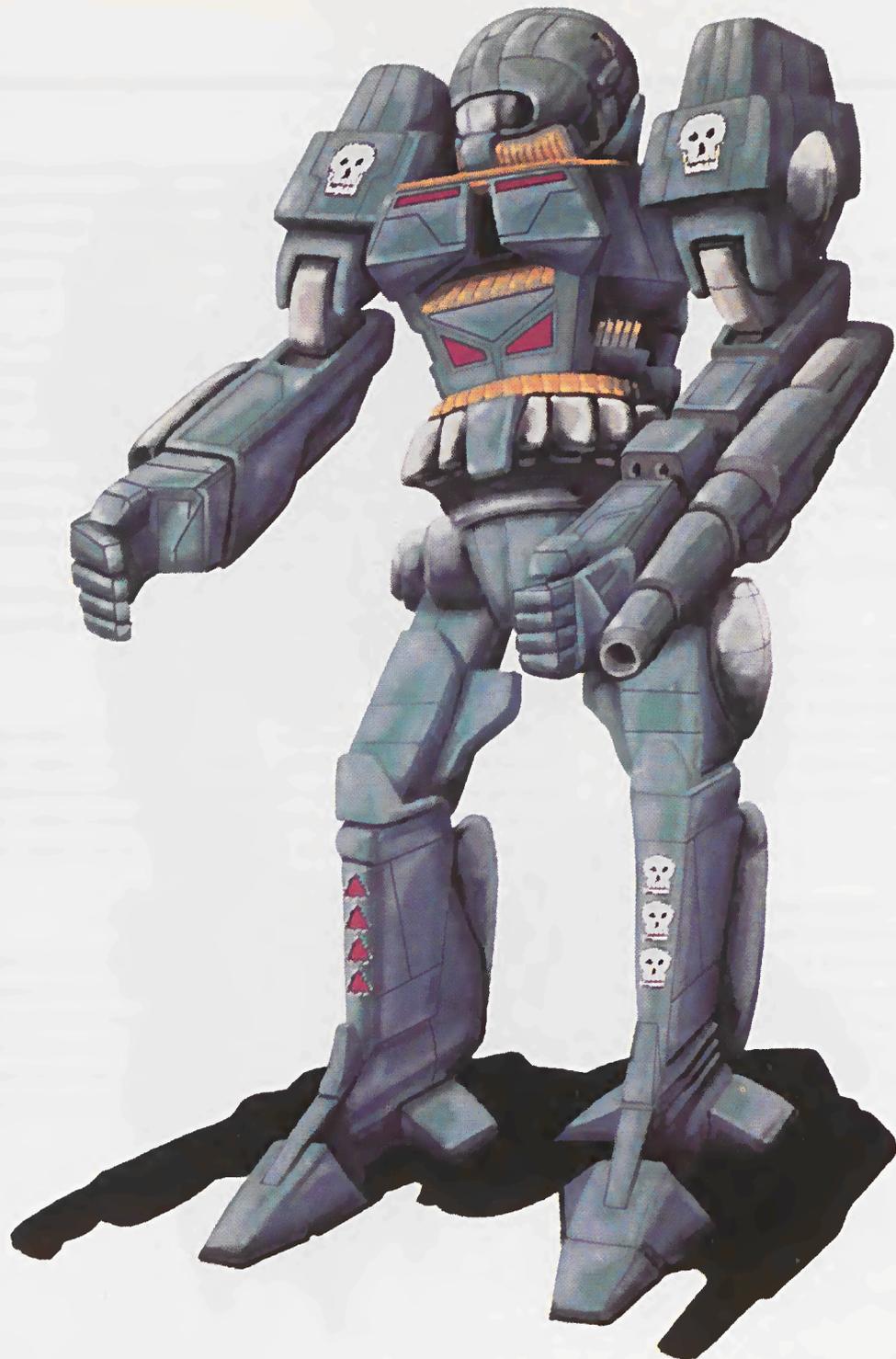
Der *Wachmann* zeigte sein ganzes Können, als er mit leichten Mechs wie der *Wespe* und der *Hornisse*, die in allen Einheiten zu finden sind, verglichen wurde. Er war mehr als doppelt so gut gepanzert wie eine *Wespe* und konnte bei Feldtests mit der *Valkyrie* mithalten. Der Einsatz von älteren zusätzlichen Strahlwaffen garantiert dem *Wachmann* ein langes Leben in Garnisonen und bei Trainingseinheiten.

Aufstellung:

Die erste Lieferung von *Wachmännern* ging an die Zweiten Robinson Rangers auf Phact. Obwohl es immer noch wenige gibt, könnte dieser Mech zum Rückgrat des Milizsystems im Vereinigten Commonwealth werden, auch wenn der alte Herzog lieber alle selbst behalten würde.

Seit der Einführung des *Wachmann* steigen die Rekrutenzahlen sowohl in der Mark Crucis als auch in der Mark Draconis. Weder das Lyranische Commonwealth-Kommando noch die Mark Capella interessieren sich für den *Wachmann*, wohl weil sie mit ihren Mechs und der Ausrüstung, die sie haben, zufrieden sind

WHC-4M WACHMANN



Typ: WHC-4M Wachmann

Tonnage:

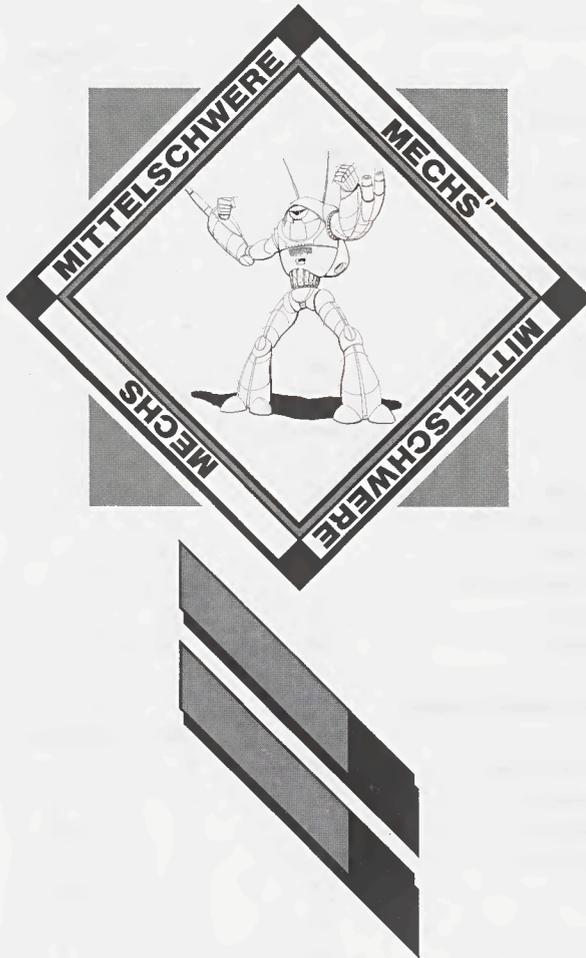
		Tonnen
Interne Struktur:		40
Reaktor:	200	4
BP Gehen:	5	8,5
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	12	2
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	136	8,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	8
Torso Mitte	12	16
Torso Mitte (hinten)		8
Lk/Rt Torso	10	14
Lk/Rt Torso (hinten)		6
Lk/Rt Arm	6	12
Lk/Rt Bein	10	20

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Überschwerer Laser	LA	2	5
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Maschinengewehr	LA	1	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	TM	1	0,5

KMO-2 KOMODO



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Alshain Type Chi
Reaktor: Icarus 225 XL
Reisegeschwindigkeit: 54,7 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 87,1 km/h
Sprungdüsen: Icarus 81
Sprungreichweite: 150 m
Panzerung: Valiant Lamellor
Bewaffnung: 10 Victory 23R mittelschwere Laser
2 Yori Flyswatter-Raketenabwehrsysteme
Hersteller: Luthien-Rüstungswerke
Hauptherstellungsort: New Samarkand
Funksystem: Sipher Security Plus mit Wächter
ECM-System
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Eagle Eye 410XX mit ZES

Übersicht:

Für die meisten Krieger der Inneren Sphäre sind die Clan-Elementare die gefürchtetsten Gegner. Nachdem das Draconis-Kombinat einige dieser Kampfeinheiten erobert hatte, begann man damit, an einem Mech zu arbeiten, dessen einziger Zweck die Jagd auf Elementare sein sollte. Die Techniker des Kombinats nannten das Modell *Komodo*, nach dem letzten irdischen Drachen.

Möglichkeiten:

Während die meisten Mechs für verschiedene Aufgaben gebaut werden, ist der *Komodo* ein mittelschwerer Mech mit nur einem Zweck. Entwickelt wurde er spät im Jahr 3051, gleich nachdem die Tests an den eroberten Clan-Kampfpanzern abgeschlossen waren. Das Modell wird von Luthien Metallwerke auf Luthien hergestellt. Weil Luthien so nahe an der Front liegt, überlegt das Haus Kurita den Bau eines Werkes tiefer im Raum des Kombinats.

Der *Komodo* kann durch den extrem leichten Icarus 255-Reaktor bis zu 87,1 km/h erreichen und bis zu 150 Meter weit springen. Das macht ihn zum idealen Kämpfer gegen Elementare. Die 7,5 Tonnen Valiant Lamellor-Panzerung sichern sein Überleben auch im Kampf gegen Sterne von Elementaren.

Man könnte die zehn Victory 23R mittelschweren Laser für etwas übertrieben für einen mittelschweren Mech halten, aber um seine Aufgabe, einen Strahl von Elementaren mit einer Salve zu zerstören, zu erfüllen, braucht der *Komodo* diese Waffen. Um dem extremen Hitzestau dieser Waffen entgegenzuwirken, wurden dem *Komodo* 14 doppelt starke Wärmetauscher eingebaut. Ein Paar Yori Flyswatter-Raketenabwehrsysteme schützt den *Komodo* vor der einen KSR-Salve, die ein Strahl Elementare abfeuern kann.

Sein größter Mangel ist das Fehlen von Langreichweiten-Waffen. Auf einem Schlachtfeld ohne Elementare ist der *Komodo* nur eine Zielscheibe.

Aufstellung:

Eine große Anzahl *Komodos* werden von den Luthien-Rüstungswerken nach Wolcott gebracht. Es wird gesagt, daß diese *Komodos* für einen Überfall oder Überfälle auf von den Clans kontrollierte Systeme eingesetzt werden sollen. Zur Zeit gilt der Planet Albiero, der vom Clan Nebelparder besetzt ist, als wahrscheinlichstes Ziel.

Varianten:

Die einzige bekannte Variante des *Komodo* ist der *KOM-2A*, bei dem die mittelschweren Laser im linken Arm durch einen Victory Nickel-Extremreichweiten-Laser ersetzt werden, um größere Feuerreichweite zu erzielen. Ungefähr einer von fünf *Komodos* ist ein *KOM-2A*. Normalerweise dient diese Variante den gewöhnlichen *Komodos* als Feuerschutz für lange Reichweiten

KMO-2 KOMODO



Typ: **KMO-2 Komodo**

		Tonnen
Tonnage:		45
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	225 XL	5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	14 (28)	4
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	120	7,5

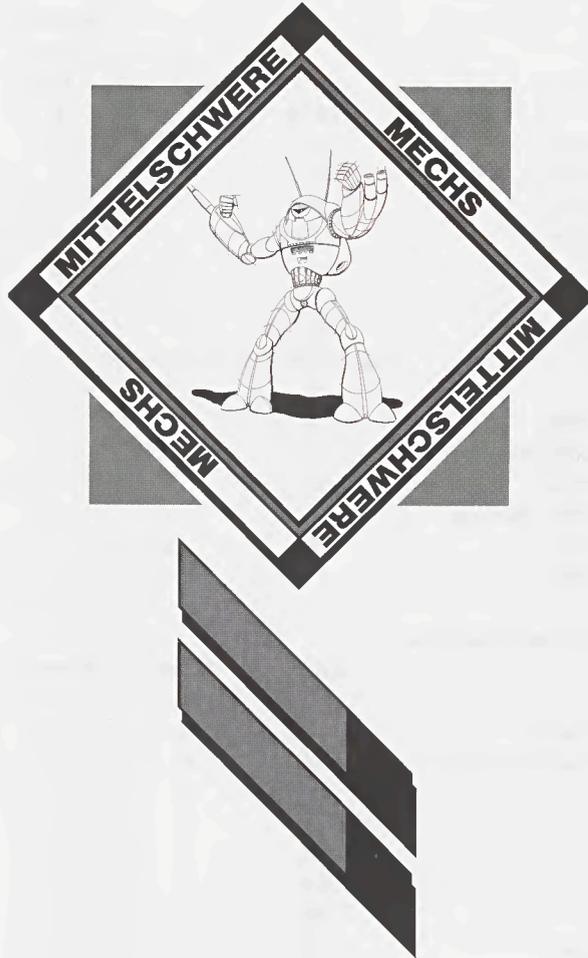
Interne Struktur Panzerwert

Kopf	3	9
Torso Mitte	14	13
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	11	12
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	7	14
Lk/Rt Bein	11	16

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ZES	K	1	1
Raketenabwehr	RA	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
Raketenabwehr	LA	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
Wächter ECM-System	RT	2	1,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	TM	1	0,5

SCL-1E SCHLANGE



Masse: 45 Tonnen
Rumpf: Ceresplex IV
Reaktor: Vox 225 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Anderson Propulsion 30
Sprungreichweite: 150 m
Panzerung: Starshield mit CASE
Bewaffnung: 3 Hovertec Blitz-KSR-2er-Lafetten
1 Mydron Excel LB-10X-Autokanone
Hersteller: Ceres Metal Industries
Hauptherstellungsort: Capella
Funksystem: CeresCom Modell 21-Rs
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dwyerson Mark XII

Übersicht:

Obwohl die meisten Herrscherhäuser der Inneren Sphäre an Projekten für eigene Gefechtspanzer arbeiten, müssen dennoch das Training und die Taktik, welche für diese Art des Kampfes gebraucht werden, von Grund auf neu entwickelt werden. Daher haben sich viele Mechkonstruktoren dazu entschlossen, der Herausforderung durch die Elementare zu begegnen, indem sie BattleMechs produzieren, die deren Vorteile wettmachen können. Ein solcher Mech ist die *SCL-1E Schlange* von Ceres Metal, welche auf dem Ceresplex 4-Rumpf des *Verteidiger* basiert.

Möglichkeiten:

Die Leute von Ceres Metal diskutierten monatelang, welche Mischung von Waffen und Beweglichkeit den furchtbaren Elementaren am ehesten gewachsen sein könnte. Einige wollten zahlreiche Laser einsetzen, wie dies beim *KMO-2 Komodo* des Hauses Kurita geschehen ist. Andere sagten, daß Raketen mit langer Reichweite die Gefechtspanzer ausschalten würden, bevor sie nahe genug heran wären, um zurückzuschlagen. Der Entwurf der *Schlange* löste dieses Problem mit zwei sehr unterschiedlichen Waffensystemen, die beide dieses Problem berücksichtigen.

Die Hauptwaffe der *Schlange* sollte die Mydron Excel LB-10X-Autokanone sein, die aus einer Reihe von Gründen gut geeignet war. Erstens konnte sie ganz leicht auf dem

rechten Arm angebracht werden, wo beim *Verteidiger* die PPK sitzt. Zweitens war ihre Reichweite groß genug, um einige Salven zu gestatten, bevor die Elementare zu nahe kamen. Drittens, und das war wahrscheinlich das wichtigste, kann die LB-10X-Autokanone mit spezieller Munition geladen werden, die ähnlich einer Schrotflinte eine große Fläche bestreicht, anstatt einen einzelnen Projektilstoß abzugeben. Damit ist der große Vorteil der Elementare, ihre auseinandergezogene Linie, ausgeschaltet, und der Angriff trifft den ganzen Strahl.

Die zweite Waffe ist eine der erprobten Hovertec Blitz-KSR-2er-Lafetten. Die *Schlange* hat drei dieser Lafetten im linken Torso, wo beim *Verteidiger* die LSR-5er-Lafette sitzt.

Die Höchstgeschwindigkeit der *Schlange* wurde sorgfältig berechnet. Die Konstrukteure wollten sie schnell genug machen, um den „Kröten“ entkommen zu können, aber keinen zu großen Reaktor verwenden, um genug Platz für die Waffen zu lassen. Sie entschieden sich für 86 km/h und Sprungdüsen, die für das Einsatzprofil der *Schlange* unbedingt nötig waren.

Zumindest in der Simulation arbeitet die *Schlange* zufriedenstellend. Die einzige Reservewaffe der *Schlange*, ein mittelschwerer Laser, fiel den Gewichtslimits zum Opfer. Diese Abhängigkeit von Munition erscheint zunächst als ernstes Problem, erhöht aber in Wahrheit die Überlebenschancen der *Schlange*, weil ihre Mechpiloten sich zurückziehen müssen, wenn ihre Munition ausgeht, anstatt mit einer einzelnen kleinen Waffe weiterzukämpfen.

Aufstellung:

Die *Schlange* wird derzeit in geringer Stückzahl auf Capella hergestellt. Die meisten bereits produzierten Modelle befinden sich auch noch dort. Eine Lanze *Schlangen* ist in die Liga Freier Welten überstellt worden und der 30sten Marik-Miliz auf Wing zugeteilt. Es wird derzeit über den Verkauf des Entwurfs an die VSDK verhandelt, was die *Schlange* in direkten Wettbewerb mit dem *Komodo* bringt. Wird eine Einigung erzielt, kann die Produktion leicht verdrei- oder -vierfacht werden, da wie beim *Verteidiger* fast alle Bestandteile auf Capella hergestellt werden.

SCL-1E SCHLANGE



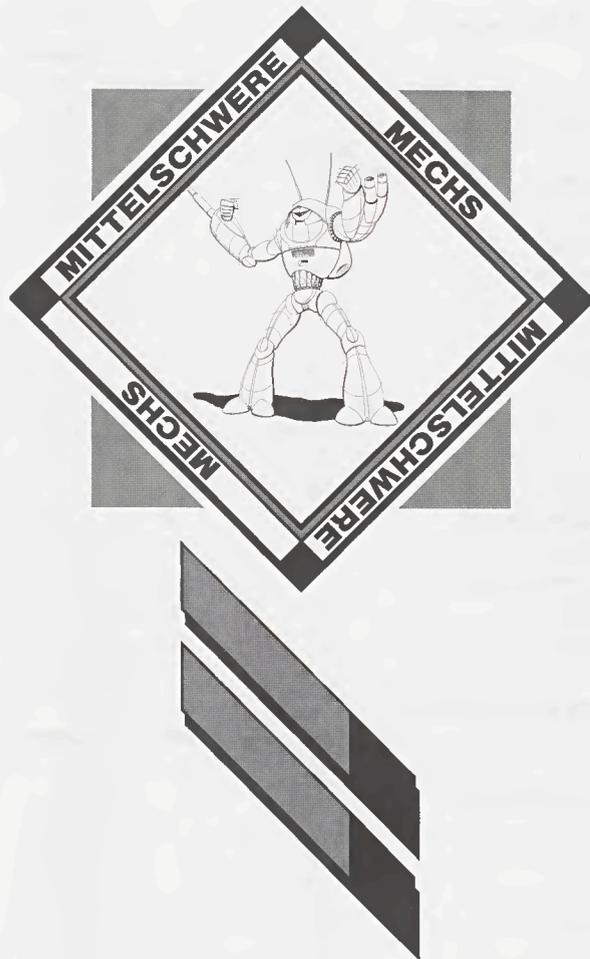
Typ: SCL-1E Schlange

		Tonnen
Tonnage:		45
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	225 XL	5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	112	7
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	8
Torso Mitte	14	16
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	11	11
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	7	10
Lk/Rt Bein	11	16

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-10X	RA	6	11
Munition (LB-10X) 20	RT	2	2
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Munition (KSR-2) 50	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
Sprungdüsen	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1

SLC-1D SCHLEICHER



Masse: 45 Tonnen

Rumpf: GM Schleicher-Endostahl

Reaktor: GM 315 XL

Reisegeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: 100AFVTA

Sprungreichweite: 210 m

Panzerung: Durallex Medium

Bewaffnung: 2 Diplan M3 mittelschwere Laser
1 Federated SuperStreak Dual KSR-Lafette
1 Shannon SH-60 Kurzreichweiten
60mm Raketensystem

Hersteller: General Motors

Hauptherstellungsort: Kathil

Funksystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez

Übersicht:

Als von offiziellen Stellen des Vereinigten Commonwealth Pläne für einen neuen AufklärungsMech verlangt wurden, der mehr Treffer vertragen konnte als vorhandene Modelle, antwortete General Motors auf Kathil mit dem *Schleicher*.

Der *Schleicher* ist ein 45-Tonnen-Mech und der neueste in einer langen Reihe von Mechs, die GM für das Lyranische Commonwealth und die Vereinigten Sonnen produziert hat. Wahrscheinlich ist der *Schleicher* der schwerste Mech, den die VC-Streitkräfte zur Aufklärung einsetzen.

Durch seine fortgeschrittene Aufklärungstechnik und verbesserte Überlebenskapazität wird der *Schleicher* vielleicht eine zentrale Rolle in der Rückeroberung der Planeten des Vereinigten Commonwealth von den Clans spielen.

Möglichkeiten:

Für einen mittelschweren Mech ist der *Schleicher* sehr wenig. Er bewegt sich mit 76 km/h und kann 119 km/h erreichen, bevor MASC eingeschaltet wird. Mit MASC kann sich der 45-Tonnen-Mech 152 km/h schnell bewegen.

Der *Schleicher* hat eine KSR-6 im linken und eine Blitz-KSR-2 im rechten Torso. Beide Lafetten verfügen über je eine Tonne Munition. Er trägt auch mittelschwere Standardlaser und eine Beagle-Sonde. Die Begeisterung bei GM war groß, weil ihre Techniker in der Lage waren, einen Mech mit MASC und einer Beagle-Sonde herzustellen. Die Tests verliefen sehr vielversprechend.

Der *Schleicher* verwendet Endostahl im Rahmen und ist auch sprunghaft, bis zu 210 Meter pro Sprung. Er ist auch mit doppelten Wärmetauschern und viel Panzerung ausgerüstet. Der Reaktor ist ein GM 315 XL und wird ebenfalls auf Kathil hergestellt.

Der *Schleicher* ist genauestens getestet worden, sowohl auf Ausdauer als auch in Härte-Tests für einzelne Bestandteile. Der ungewöhnlichste Test war ein Höhentest. Ein voll gepanzerter *Schleicher*-Rumpf wurde absichtlich aus 100 Metern Höhe fallen gelassen. Die Techniker wollten dabei seine strukturelle Integrität durch den Aufprall, das Gewicht und seine Sprunghaftigkeit prüfen. Das Team behauptet, daß der Test ein Erfolg war.

Einige Kritiker bemängeln, daß der Mech zu wenig Feuerkraft hat, andere denken, daß der ausschließliche Einsatz eines so schweren BattleMechs zur Aufklärung ein unverantwortlicher Fehler ist. Erst die Zeit wird es zeigen, aber das Vereinigte Commonwealth setzt auf den *Schleicher*.

Aufstellung:

Der *Schleicher* ist auf Kathil erst vor kurzem fertiggestellt worden. Die wenigen existierenden Einheiten wurden auf die gesamten Streitkräfte des Vereinigten Commonwealth verteilt, um zerstörte Scouteinheiten zu ersetzen. Ursprünglich ist dieser Mech den Kommandanten von Scoutlanzen zugewiesen worden.

Gerüchte besagen, daß das Militär des VC ein besonderes Elite-Kommandoteam zusammenstellt. Vielleicht sind das reine Hirngespinnste, aber angeblich soll der *Schleicher* dabei eine Schlüsselrolle spielen. Die Produktionszahlen auf Kathil passen aber nicht zu diesen Spekulationen.



SLC-1D SCHLEICHER

Typ: **SLC-1D Schleicher**

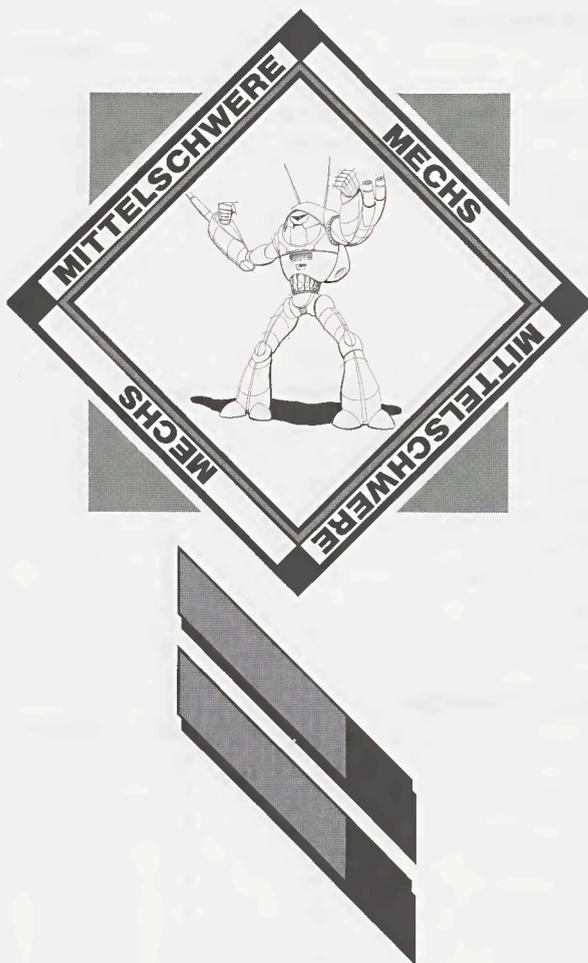
		Tonnen
Tonnage:		45
Interne Struktur:	Endostahl	2,25
Reaktor:	315 XL	10,75
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	7	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	152	9,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	14	22
Torso Mitte (hinten)		5
Lk/Rt Torso	11	17
Lk/Rt Torso (hinten)		5
Lk/Rt Arm	7	14
Lk/Rt Bein	11	22

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
Blitz-KSR-2	RT	1	1,5
Munition (KSR-2) 50	RT	1	1
M-Laser	LT	1	1
M-Laser	RT	1	1
MASC	LT	2	2
Beagle-Sonde	RT	2	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	TM	1	0,5

HUR-O4L HURONE



Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Geometric 590 Endo Class HC (Hard Core)

Reaktor: Magna 250 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Valiant Lamellor

Bewaffnung: 1 Grizzard Gauss-Geschütz

(veränderte Version 210)

1 Martell mittelschwerer Impulslaser

1 Martell schwerer Extremreichweitenlaser

Hersteller: Hollis Incorporated

Hauptherstellungsort: Corey

Funksystem: O/P COM 500

Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P ScanOptics Modell 5

Übersicht:

Wie die Liga Freier Welten profitierte auch die Capella-Konföderation wirtschaftlich von der Invasion der Clans. Hollis Industries, auf einigen wichtigen Welten Capellas vertreten, verwendete die neue Technologie, um ihre Modelle nachzurüsten. Der *Hurone* ist das Ergebnis einer solchen Nachrüstung.

Die Angaben aus dem Jahr 3051 sprachen von einem langsameren Mech, der mit zwei LSR-15er-Lafetten und vier mittelschweren Lasern ausgestattet war. Mit Zugang zu der wiederentdeckten Sternenbund-Technologie und eroberten Clan-Technologie änderten die Techniker von Hollis das alte Modell drastisch. Neue Waffen, der stärkere und leichtere Geometric 590 HC-Endostahlrumpf und der wirksamere Magna 250 XL-Reaktor machten den *Hurone* viel bedrohlicher.

Den Namen erhielt er nach seinem Aussehen und weil die Anordnung der Sensoren auf seinem Kopf einer alten indianischen Kriegsfrisur von Terra ähnlich sieht. Der führende Techniker, Daniel Peterson Longfeather, ist ein Nachkomme des Huronenstammes aus Nordamerika. Er schlug Änderungen an der Außenseite des Mech vor, die ihn noch mehr wie einen indianischen Krieger aussehen ließen.

Möglichkeiten:

Der *Hurone* sollte das Gegenstück zum *Schwarzfalke*, einem Clan-OmniMech, sein. Obwohl es schwierig ist, mit dem technischen Können des Gegners mitzuhalten, hat der *Hurone* eine schwere Panzerung und kann tödlich zuschlagen, vor allem durch ein Grizzard Gauss-Geschütz.

Das Grizzard des *Hurone* ist eine stark veränderte Version des Modells 210. Es ist viel länger, aber seine schlanken Linien lassen es in den beschränkten Platz im rechten Arm des *Huronen* passen. Die neu entworfenen Martell-Impuls- und Extremreichweitenlaser ergänzen das Gauss-Geschütz.

Die ersten Tests beeindruckten sowohl die Leute von Hollis als auch die Mechkrieger, welche den *Huronen* steuerten. Der Mech ist stark genug gepanzert, um ein längeres Gefecht durchzustehen, und die große Reichweite der neuen Waffen war eine echte Herausforderung für schon bestehende BattleMechs der gleichen Klasse.

Aufstellung:

McCarrons Armored Cavalry ist zur Zeit die einzige Einheit mit einer Anzahl *Huronen*, aber sie konnten ausschließlich von Erfolgen bei ihren Aktionen berichten. Die zweiten Sirianischen Lanciers des Hauses Marik haben ebenfalls einige *Huronen* bestellt, um ältere Mechs zu ersetzen. Gerüchteweise sollen auch einige *Huronen* an Blakes-Wort-Einheiten in der Liga Freier Welten verkauft worden sein.

Varianten:

Die einzige bekannte Variante ist der *HUR-O4M*, der von Haus Marik in der Liga Freier Welten getestet wird. In dieser Version wird der mittelschwere Impulslaser durch zwei Tonnen zusätzlicher Valiant Lamellor-Panzerung ersetzt, hauptsächlich am Torso und den Beinen des Mech, wodurch die Panzerung der Rückseite deutlich verstärkt wird. Diese Änderung ist ein Versuch, besseren Schutz gegen Attacken von Clan-Elementaren zu bieten, obwohl die Streitkräfte des Hauses Marik dieser besonderen Bedrohung erst begegnen müssen.

HUR-04L HURONE



Typ: HUR-04L Hurone

Tonnage:

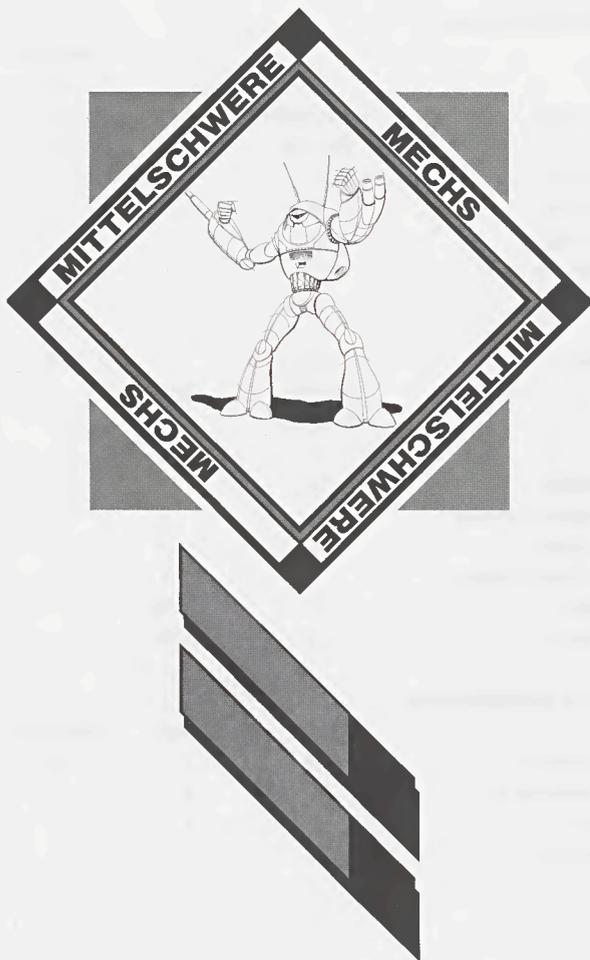
	Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:		50
Reaktor:	250 XL	2,5
BP Gehen:	5	6,5
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	160	10

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	16	22
Torso Mitte (hinten)		9
Lk/Rt Torso	12	17
Lk/Rt Torso (hinten)		7
Lk/Rt Arm	8	16
Lk/Rt Bein	12	20

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Gauss-Geschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
ER-S-Laser	LA	2	5
M-Impulslaser	LT	2	2

NTS-4S NACHTSCHATTEN



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Dorwinion Standards
Reaktor: Vlar 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 64,8 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97,2 km/h
Sprungdüsen: Hildco Modell 13
Sprungreichweite: 180 m
Panzerung: Kallon Royalstar
Bewaffnung: 1 Sutel Precision Line schwerer Impuls laser
2 Sutel Precision Line mittelschwere Impuls laser
1 Sutel Precision Line leichter Impuls laser
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Funksystem: TharHes Calliope Hm 10
Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares 8a

Übersicht:

Einer der ganz wenigen Vorteile, die die Streitkräfte des Vereinigten Commonwealth gegenüber den Clans besaßen, war ganz einfach – das Beil. Das erste Beil trug der *Tomahawk* der Vereinigten Sonnen, und es wurde auch dem jüngeren Modell *Kriegsbeil* angefügt. Wegen der Erfolge des *Tomahawk* und des *Kriegsbeil* gegen ClanMechs befahl das Militär des VC den Bau des *Nachtschatten*, eines neuen beiltragenden Mechs, großemäßig zwischen dem *Tomahawk* und dem *Kriegsbeil* liegend.

Möglichkeiten:

Der *Nachtschatten* wird auf Hesperus II hergestellt und gleicht im Entwurf der beiden anderen BeilMechs. Weil er nur fünf Tonnen schwerer ist als der *Tomahawk*, hofft man, daß feindliche Mechpiloten den Unterschied nicht bemerken, was einen deutlichen Vorteil im Kampf brächte.

Zusätzlich zum Beil am rechten Arm trägt der *Nachtschatten* einen schweren Impuls laser im linken Arm. Rechter und linker Torso enthalten einen mittelschweren Impuls laser, der Kopf einen leichten Impuls laser. Jede dieser Waffen hat so viel Gewicht, daß sie auf verschiedene Teile des Mech verteilt wurden.

Sechs Sprungdüsen lassen den Mech bis zu 180 Meter springen. Der *Nachtschatten* hat doppelte Wärmetauscher und einen Vlar 300 XL-Reaktor, der eine Geschwindigkeit bis zu 100 km/h zuläßt. Funk-, Ortungs- und Zielsystem kommen von TharHes Industries und sind auf Hesperus II leicht erhältlich.

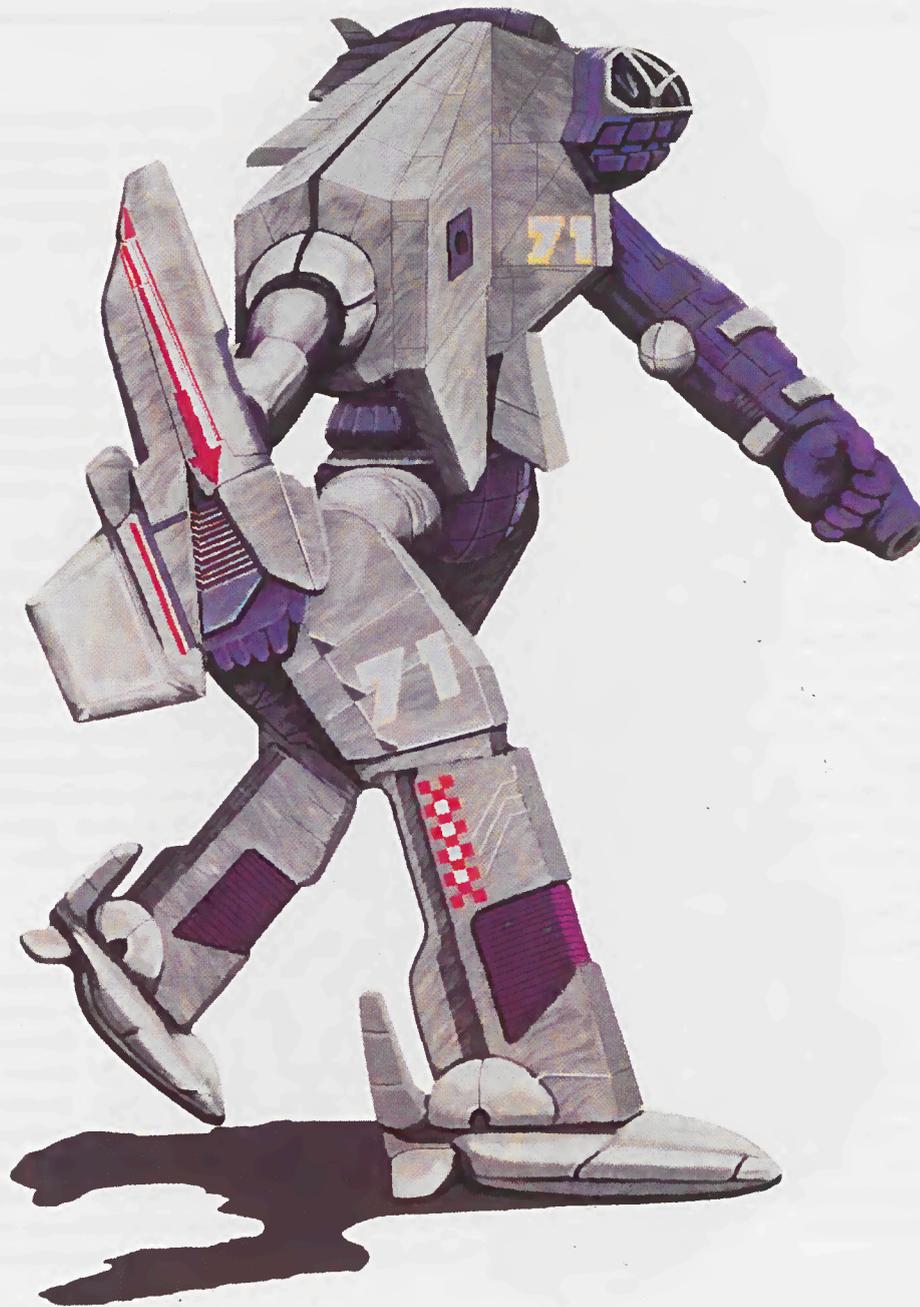
Aufstellung:

Defiance Industries auf Hesperus II übergab den *Nachtschatten* im März 3053 an das Vereinigte Commonwealth. Seit dieser Zeit sind zwei vollständige Produktionen erzeugt worden und überall im Commonwealth stationiert oder unterwegs. Der *Nachtschatten* soll während der Invasion zerstörte Mechs ersetzen. Erste Priorität haben frühere *Tomahawk*- und *Kriegsbeil*-Mechpiloten. Das neue Modell wurde gut aufgenommen.

Varianten:

Alle Varianten belassen das Beil am rechten Arm, obwohl das Beil links eine Möglichkeit für linkshändige Mechpiloten wäre. Es wurde vorgeschlagen, die schweren Impuls waffen durch leichtere Waffen oder eine Raketenabwehr zu ersetzen oder statt der Sprungdüsen zusätzliche Wärmetauscher einzubauen. Und weil der *Nachtschatten* keine Langreichweiten-Waffen hat, könnte eine ER-PPK statt des schweren Impuls lasers und Teilen der Panzerung eine Verbesserung darstellen.

NTS-4S NACHTSCHATTEN



Typ: NTS-4S Nachtschatten

Tonnage:

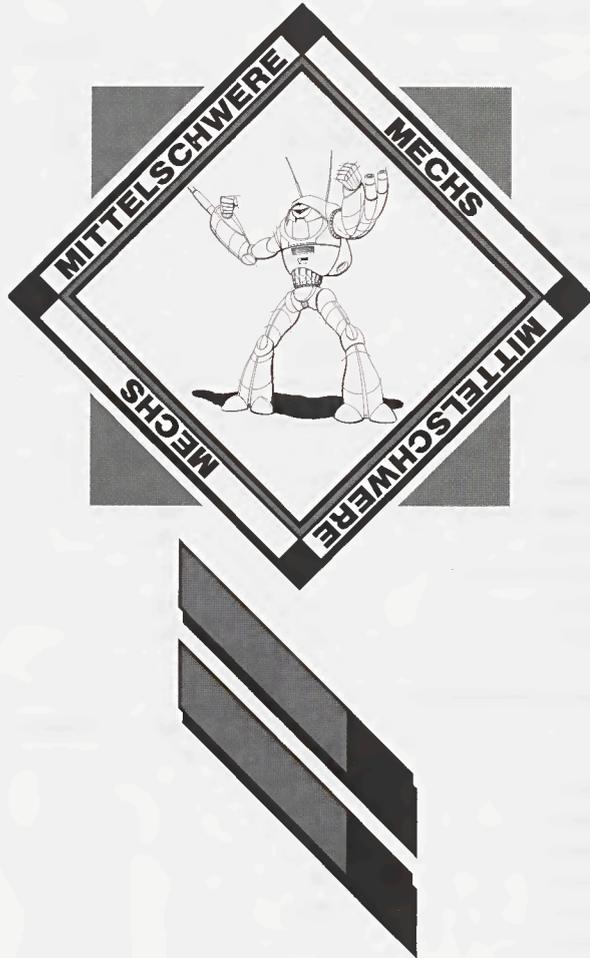
Interne Struktur:		5	Tonnen
Reaktor:	300 XL		9,5
BP Gehen:	6		
BP Laufen:	9		
BP Sprung:	6		
Wärmetauscher:	11 (22)		1
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:	152		9,5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	16	23
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	12	18
Lk/Rt Torso (hinten)		5
Lk/Rt Arm	8	14
Lk/Rt Bein	12	20

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Beil	RA	4	4
S-Impulslaser	LA	2	7
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	RT	1	2
L-Impulslaser	K	1	1
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1

APL-1M APOLLO



Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Erdwerk APL I
Reaktor: Dav 220
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Maximilian 44
Bewaffnung: 2 Sunglow PrismaOptic leichte Impulslaser
2 Zeus LSR-15er-Lafetten mit Artemis IV FLS
Hersteller: Erdwerk-LFW AG
Hauptherstellungsort: Keystone
Funksystem: Neil 6000
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garrett A6

Übersicht:

Die Erdwerk AG auf Keystone begann mit der Produktion des *Apollo*, als das Militär der Liga Freier Welten nach einem neuen Entwurf für einen mittelschweren Mech für Deckungsfeuer verlangte. Erdwerk erwartet eine lange und stetige Produktion dieser Mechs und plant, die Werke auf Keystone für diesen einen Entwurf zu vergrößern.

Das Draconis-Kombinat interessiert sich für diesen Mech, und man erwartet einen baldigen Auftrag. Gerüchte besagen, daß auch das Vereinigte Commonwealth einen ähnlichen Mech entwickeln will, sobald die Rohmaterialien zugänglich werden. Andere Erdwerk-Fabriken könnten diesen Mech auch herstellen, sollte es genügend Aufträge geben.

Möglichkeiten:

Dem *Apollo* wurde von seinen Entwicklern der Spitzname „kleiner Schütze“ verliehen, weil sie den erprobten *Schützen* als Modell für einen Mech verwendeten, der Deckungsfeuer geben konnte. Der neue Entwurf verwendet zwei LSR-15er-Lafetten mit Artemis-F Feuerleitsystemen und zwei leichte Impulslaser für Nahkampfunterstützung.

Der *Apollo* ist um 15 Tonnen leichter als der *Schütze*, daher sind die Lafetten kleiner, und er ist weniger gepanzert. Kritiker haben den neuen Mech mit der *Ballista* verglichen und behaupten, der *Apollo* sei nur eine billigere Version von Earthwerks, aber diese Anschuldigungen wurden scharf zurückgewiesen.

Aufstellung:

Weil so viele Aufträge vorliegen, produziert Erdwerk nie dagewesene Mengen. Es wird erwartet, daß der *Apollo* auch an das Draconis-Kombinat vergeben wird. Erdwerk-LFW wurde aber befohlen, jeden Auftrag aus dem Vereinigten Commonwealth, aus Rasalhaag und dem St. Ivis-Kompakt abzulehnen.

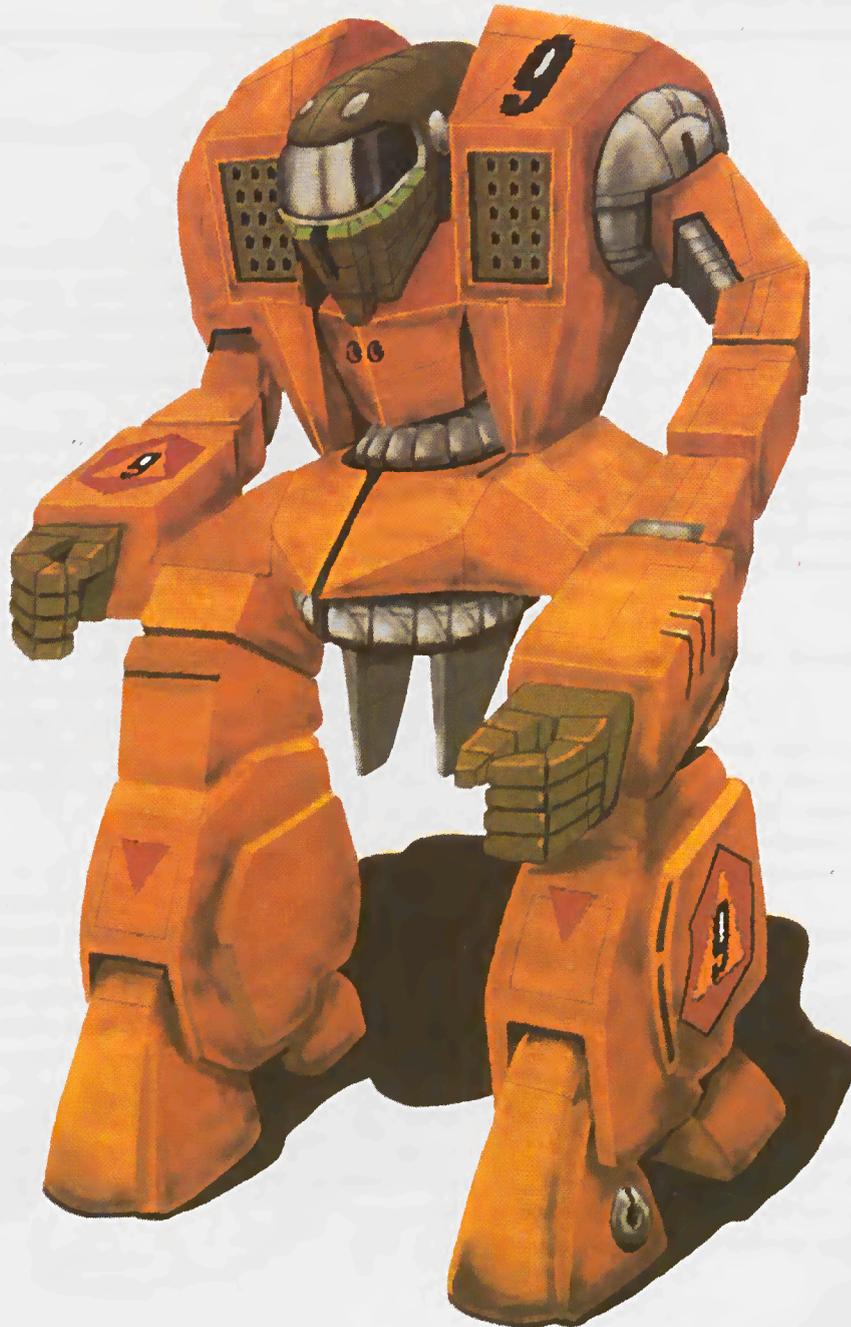
*Apollo*s sind bei verschiedenen Einheiten entlang der Grenze zum VC, entlang der ehemaligen Iyanischen Grenze und in den übernommenen capellanischen Gebieten aufgetaucht. Der Zweck dieser Stationierung ist der Ersatz altersschwacher Mechs in Unterstützungsstellungen. Die Marik-Garde nahe Terra hat den *Apollo* als erste Einheit erhalten.

*Apollo*s sind gemeinsam mit dem alten *Kampfschützen* erfolgreich in Kampfpflanzen eingesetzt worden. Feldtests haben bemerkenswert gute Zusammenarbeit zwischen Mechs mit Autokanonen als Hauptwaffe ergeben. *Vulkane*, *Krabben* und gelegentlich JägerMechs sind ebenfalls in denselben Lanzen wie *Apollo*s beobachtet worden.

Varianten:

Weil der *Apollo* so neu ist, will Erdwerk am Entwurf eigentlich nichts ändern. Eine Reihe von Vorschlägen wurde angenommen, aber nicht ausgeführt. Einer dieser Vorschläge war angeblich, das Artemis-FLS gegen mehr Munition einzutauschen. Ein anderer schlug weniger Panzerung, dafür zusätzliche Wärmetauscher und mittelschwere statt der leichten Impulslaser vor. Ein dritter soll empfohlen haben, leichtere Lafetten, zusätzliche Munition und Mittelstreckenwaffen zu verwenden. Keine der Varianten wird derzeit hergestellt, und auch in nächster Zeit sind keine Veränderungen geplant.

APL-1M APOLLO



Typ: **APL-1M Apollo**

Tonnage:

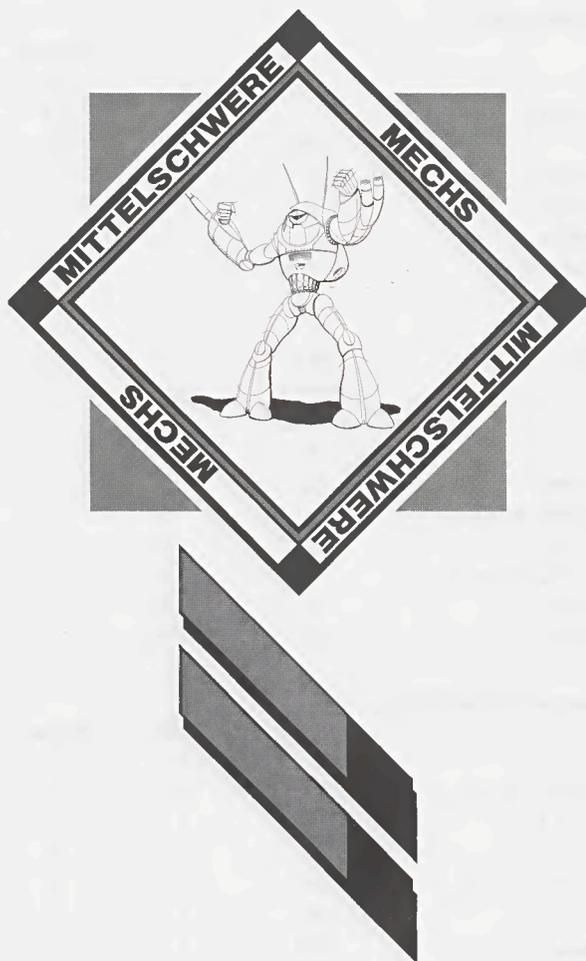
Interne Struktur:		Tonnen
Reaktor:	220	55
BP Gehen:	4	5,5
BP Laufen:	6	10
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	184	11,5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	28
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	13	20
Lk/Rt Torso (hinten)		6
Lk/Rt Arm	9	18
Lk/Rt Bein	13	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 16	LT	2	2
Artemis IV FLS	LT	1	1
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 16	RT	2	2
Artemis IV FLS	RT	1	1
L-Impuls laser	TM	1	1
L-Impuls laser	TM	1	1

GRM-S-TR29 GRIMMER SCHNITTER



Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Gigi 200

Reaktor: Core Tek 275 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard 3056-Ferrofibril

Bewaffnung: 1 Blankenburg schwerer

Extremreichweitenlaser

1 Blankenburg mittelschwerer Impuls laser

1 Holly LSR-20er-Lafette

1 Holly LSR-6er-Lafette

1 McArthur II-Raketenabwehr

Hersteller: Blankenburg Technologies

Hauptherstellungsort: Terra

Funksystem: Neil 6000

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garrett A6

Übersicht:

Die Streitkräfte von ComStar mußten nie eine Vollproduktion von BattleMechs in Angriff nehmen, da sie nie merkbare Verluste erlitten. Notwendiger Ersatz konnte leicht aus ComStars riesigen Sternenbundbeständen an Mechs aufgefüllt werden. Dann kam die Clan-Invasion und der Schrecken von Tukayyid.

ComStar mußte mit ansehen, wie die ComGuards schreckliche Verluste erlitten, nicht nur auf dem Schlachtfeld, sondern auch durch jene Deserteure die zu den Blakes Wort-Streitkräften in der Liga Freier Welten überliefen. Danach begann ComStar mit einem massiven Bauprogramm für Fabriken, um eine neue Generation von BattleMechs als Ersatz für die Verluste zu schaffen.

Die Blankenburg Technologies-Fabrik auf Terra war die erste, die für volle Produktion bereit war. Anstatt die uralten Sternenbundentwürfe nachzubauen, sollte dieses Werk eine ganz neue Art von ComStar-BattleMechs hervorbringen,

angeführt von der Klasse mittelschwerer Mechs wie dem *Grimmen Schnitter*.

Möglichkeiten:

Das Herz der Langreichweiten-Waffen des *Grimmen Schnitter* ist eine Holly LSR-20er-Lafette, zusammen mit einem Blankenburg-Extremreichweitenlaser. Das Ziel dieser Kombination ist es, den Gegner schon über große Reichweite zu treffen und bei Bedarf unterstützendes Feuer über lange Reichweite liefern zu können.

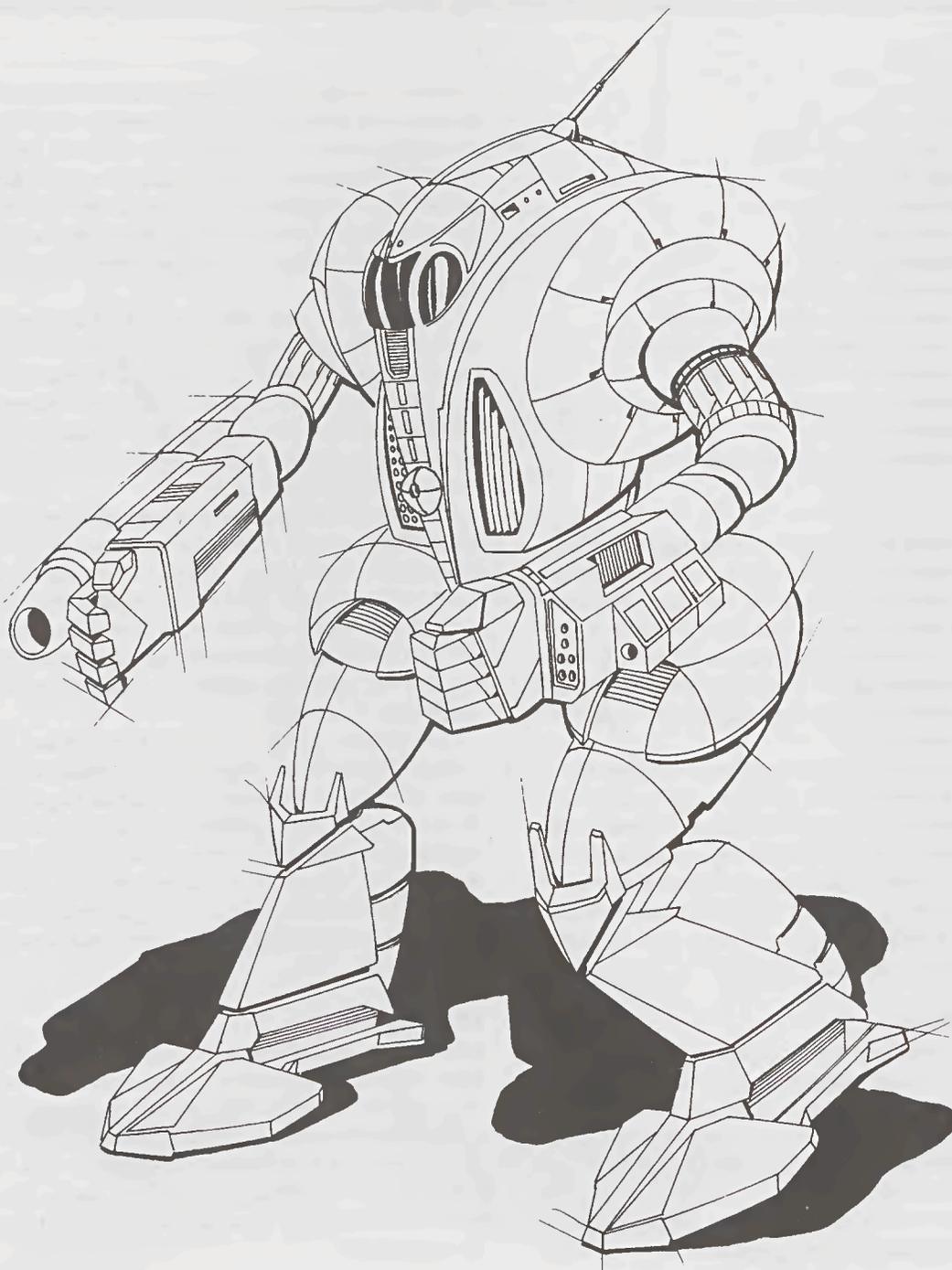
Über kurze Reichweite ist der *Grimme Schnitter* noch bedrohlicher. Am linken Arm trägt er die erprobten Holly KSR-6-Raketen, deren Abschußöffnungen einen mittelschweren Impuls laser umringen. Die Raketenmunition wird im linken Torso gelagert, aber sowohl der Torso als auch der Arm verfügen über CASE, um bei Munitionsexplosionen den Schaden an der internen Struktur möglichst gering zu halten.

Zu seinem Schutz trägt der *Grimme Schnitter* eine starke Schale aus StarGuard 3056-Ferrofibrilpanzerung, die im Homer-Werk nahe der Blankenburg-Fabrik gefertigt wird. Eine McArthur II-Raketenabwehr, eine verbesserte Version der Standard-Raketenabwehr des Sternenbunds, ist in der Gernickzone des Mech eingebaut.

Aufstellung:

Die Produktion der *Grimmen Schnitter* begann nur fünf Monate nach der Schlacht von Tukayyid. Die neuen Mechs wurden sofort verschifft. Zur Überraschung aller hat ComStar einige *Grimme Schnitter* an das Draconis-Kombinat verkauft. Die meisten von ihnen wurden dem Ersten und Zweiten Schwert des Lichts zugewiesen, um deren Verluste zu ersetzen. Viele *Grimme Schnitter* befinden sich in der Freien Republik Rasalhaag, wo die ComGuards mit der Errichtung von starken Stellungen begonnen haben, um sich auf den zu erwartenden Vorstoß der Clans in Richtung Terra vorzubereiten

GRM-S-TR29 GRIMMER SCHNITTER



Typ: GRM-S-TR29 Grimmer Schnitter

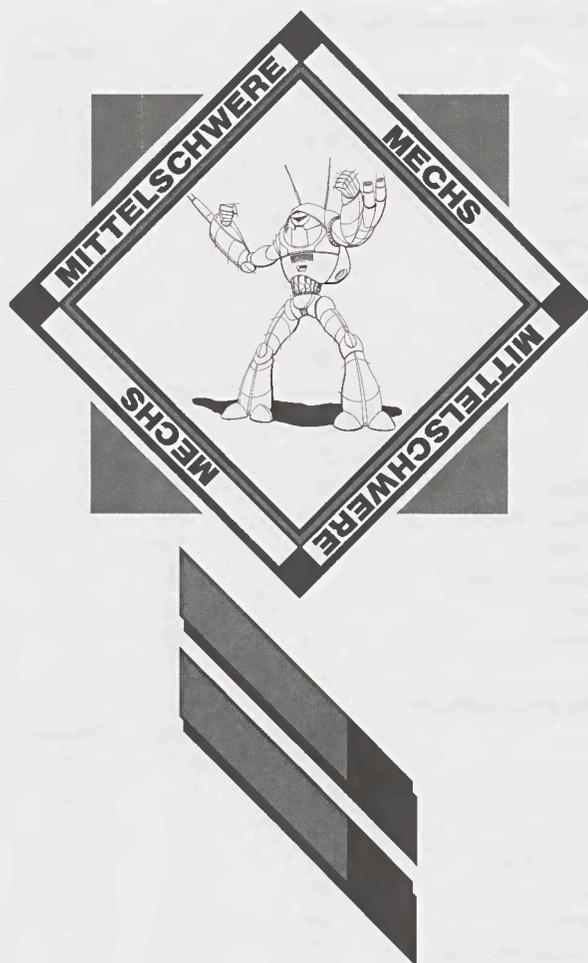
Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:		55
Reaktor:	275 XL	5,5
BP Gehen:	5	7,75
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	185	10,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	26
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	13	18
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	9	18
Lk/Rt Bein	13	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 12	RT	2	2
KSR-6	LA	2	3
Munition (LSR-6) 16	LT	1	1
ER-S-Laser	RA	2	5
Raketenabwehr	TM	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	TM	1	1
M-Impuls laser	LA	1	2
CASE	LT	1	0,5



Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Curtiss Spuk
Reaktor: LTV 385 Extra-Light
Reisegeschwindigkeit: 75,6 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118,8 km/h
Sprungdüsen: CurtissJet 55
Sprungreichweite: 210 m
Panzerung: Kallon LFW Spezial-Ferrofibril
Bewaffnung: 1 Tronel XIII schwerer Impuls laser
2 Tronel XII mittelschwere Impuls laser
Hersteller: Curtiss Militech
Hauptherstellungsort: Paradise
Funksystem: CurtissComm Mk I
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 2780

Übersicht:

Curtiss Hydrosysteme sind schon lange ein bekanntes Unternehmen in der Liga Freier Welten, da sie fast alle Wasseraufbereitungsanlagen in diesem Reich erzeugen. Während die vor kurzem wiederentdeckte Technologie auf dem Gebiet der Rüstung große Bedeutung hat, ist sie für friedliche Zwecke fast bedeutungslos. Die Kosten der Herstellung und Erhaltung von Wasseraufbereitungsanlagen steigen weiter, und es ist kein Ende in Sicht.

Weil neue und fortgeschrittene Militärtechnik gebraucht wird und Curtiss irgendwo Profit machen muß, wurde Curtiss Militech gegründet, ein neues Tochterunternehmen, das sich nur dem Entwurf und der Herstellung von BattleMechs widmet. Es wollte in kurzer Zeit einen revolutionären neuen Mech unter Verwendung neuester Materialien und Bauteile erzeugen, der das Militär aufhorchen ließe. Das Ergebnis war der hypermoderne Mech *SP-1 Spuk*.

Möglichkeiten:

Wichtigste Ziele waren Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit, alles andere war zweitrangig. Dafür wurde ein massiver LTV 385-Extraleicht-Reaktor eingebaut, der den Mech mehr als 115 km/h laufen läßt. Zusammen mit der Sprungfähigkeit von 210 Metern ist der *Spuk* für einen Mech mit 55 Tonnen unübertroffen wendig.

Die kompakten CurtissJets, die in der gleichen Anlage wie der Mech hergestellt werden, sind sehr leistungsfähig

und leicht, da sie nahe am Reaktor eingebaut sind. Die Waffen des *Spuk* sind ebenfalls fortschrittlich, ein schwerer Tronel XIII-Impuls laser im rechten Arm und zwei mittelschwere Tronel XII-Impuls laser links. Diese Waffen sind äußerst zielgenau, sie haben zwar keine extreme Reichweite, aber sie richten großen Schaden an. Die Reichweite ist jedoch kein Problem, weil der *Spuk* schnell genug ist, um an jeden Feind heranzukommen.

Die interne Struktur des Rumpfes ist aus Endostahl und von neun Tonnen Ferrofibrilpanzerung geschützt. Um ihn vor der extremen Hitze beim Springen und Abfeuern der Waffen zu schützen, hat der *Spuk* zehn doppelte Wärmetauscher. Dennoch werden Mechpiloten davor gewarnt, gleichzeitig über die volle Distanz zu springen und zu feuern, damit der Hitzestau nicht zu groß wird.

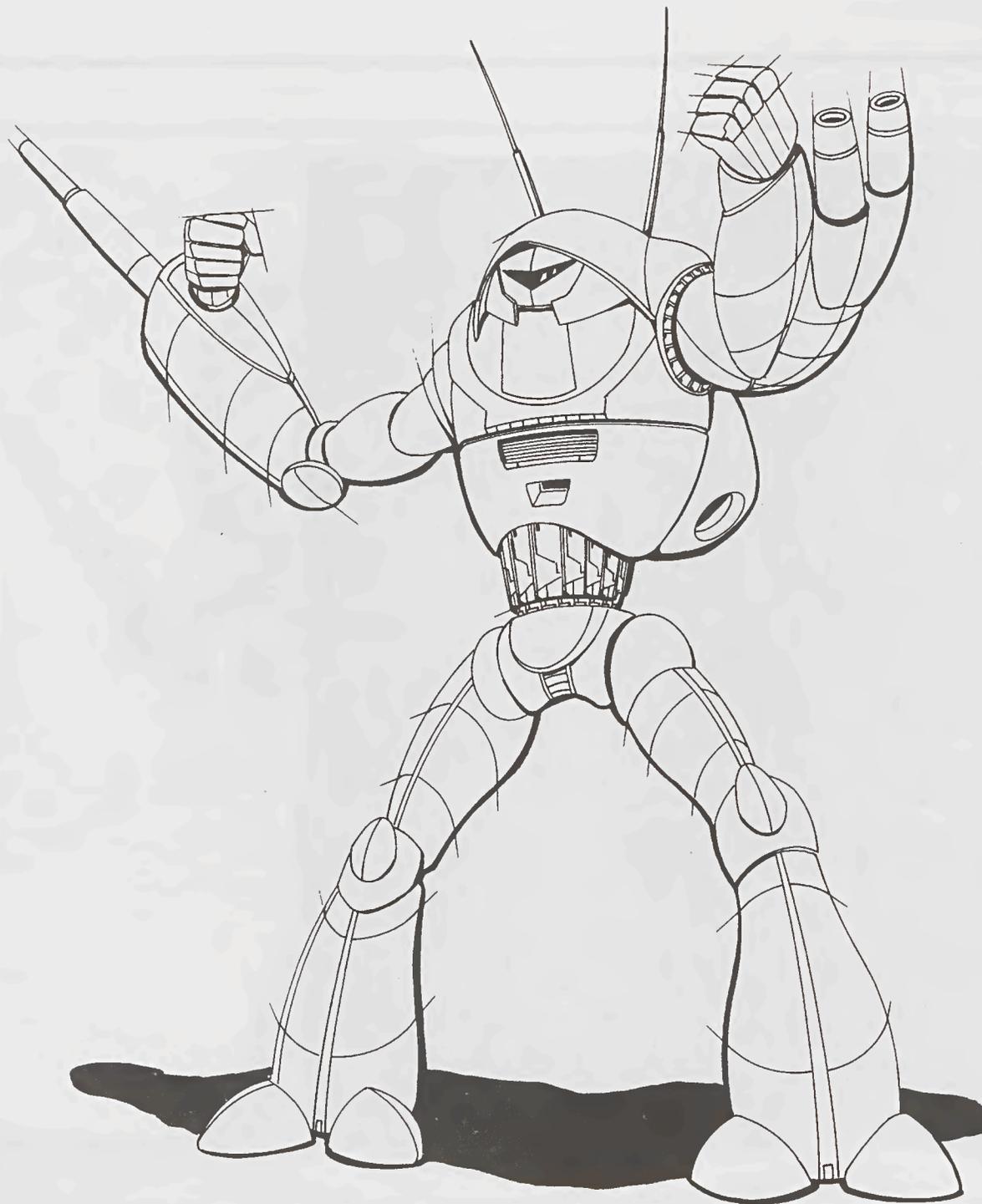
All diese Dinge haben einen sehr fortschrittlichen Mech geschaffen, der für schwierige Aufklärungsmissionen gut geeignet ist. Seine Konstrukteure hoffen, daß er sich durch seine Größe gegen Clan-ErkundungsMechs durchsetzen kann, die meistens die Panzerung zugunsten von Schnelligkeit und Feuerkraft vernachlässigen. Der *Spuk* hält wesentlich mehr aus als leichte AufklärungsMechs und verfügt über zielgenaue Laserfeuer.

Wie es beim *STR-1-R1 Streitroß* der Fall war, behaupten Kritiker, daß der *Spuk* wegen seines einmaligen Aufbaus im Feld fast nicht zu reparieren sei. Curtiss begegnet solchen Argumenten mit einer großzügigen Garantie und produziert bereits große Mengen an Ersatzteilen, die mit jeder Einheit automatisch mitgeschickt werden. Wenige nur bestreiten die offensichtliche technische Ausgereiftheit des *Spuk*. Er ist ein vielversprechender Zuwachs für das Arsenal der Liga Freier Welten.

Aufstellung:

Eine Kompanie *Spuks* ist auf Paradise stationiert, wobei unbekannt ist, ob sie dort die Curtiss-Fabrik bewachen oder ihren Verkauf erwarten. Die meisten *Spuks* der ersten Produktionsreihe wurden zu verschiedenen Freien Welten entlang der Grenze zum Haus Steiner gesandt. Die Produktion geht trotz der vorhandenen Bestände weiter, anscheinend erwartet Curtiss, den *Spuk* bald an das Haus Kurita verkaufen zu können

SP-1 SPUK



Typ: SP-1 Spuk

Tonnage:

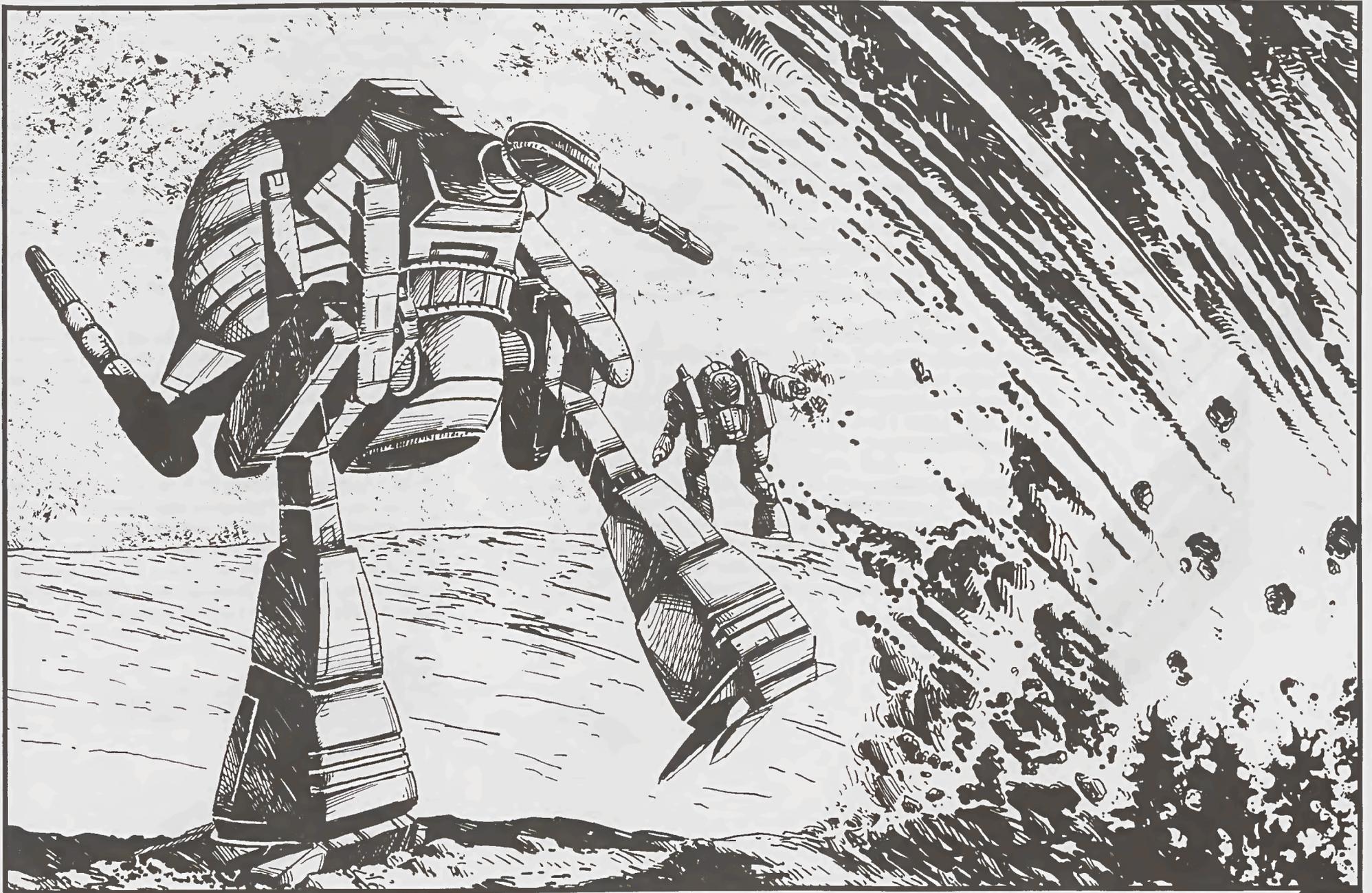
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	55
Reaktor:	385 XL	3
		22
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	7	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	152	8,5

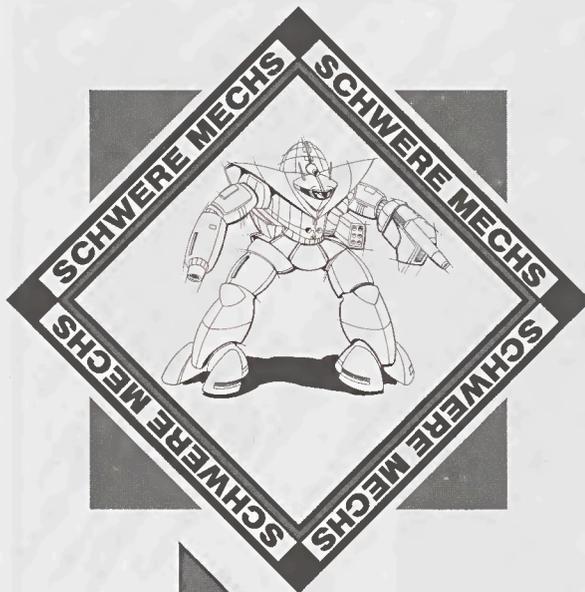
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	8
Torso Mitte	18	23
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	13	18
Lk/Rt Torso (hinten)		5
Lk/Rt Arm	9	14
Lk/Rt Bein	13	20

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	RA	2	7
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	LA	1	2
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5







Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Duralyte 314-Endostahl
Reaktor: Vlar 300
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 81 km/h
Sprungdüsen: Chilton 365
Sprungreichweite: 90 m
Panzerung: Jolassa-325
Bewaffnung: 2 Martell mittelschwere Impulslaser
1 Sutel schwerer Precision Line-Impulslaser
Hersteller: Free Worlds Defense Industries
Hauptherstellungsort: Gibson
Funksystem: Datacom 50 mit Wächter ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dynatec 1122

Übersicht:

Während der Produktion des *Hammer* fiel einem Techniker auf, daß der neue Mech gut zu einem anderen Entwurf, der gerade hergestellt wurde, dem *Stachelrochen*, paßte. Die Liga Freier Welten nahm die Analyse des Technikers an und benannte den Mech in *Amboß* um.

Geht der *Amboß* gemeinsam mit dem *Hammer* in den Kampf, sind sie ein leistungsfähiges Paar mit verschiedensten Waffenreichweiten und mobil genug, um sich im Kampfgebiet schnell zu bewegen. Erst „hämmer“ der *Hammer* mit seinen Langreichweiten-Waffen auf den Gegner ein, und im Nahkampf steht dieser dann den tödlich genauen schweren Impulslasern des *Amboß* gegenüber.

Viele Planer des Militärs in der Liga Freier Welten hoffen, daß gegnerische Mechkrieger *Hammer* und *Amboß* in den nächsten Jahren fürchten lernen.

Möglichkeiten:

Der *Amboß* verwendet einiges von der neuen Technologie, die in den letzten Jahren zugänglich geworden ist, z. B. Endostahl für die interne Struktur, doppelte Wärmetauscher und ein Wächter ECM-System. Seine Hauptwaffen sind ein Paar schwerer Impulslaser auf jeder Seite des Torsos. Zwei Martell mittelschwere Laser unterstützen die großen Waffen. Der Mech hat eine begrenzte Sprungfähigkeit, um im Nahkampf beweglicher zu sein.

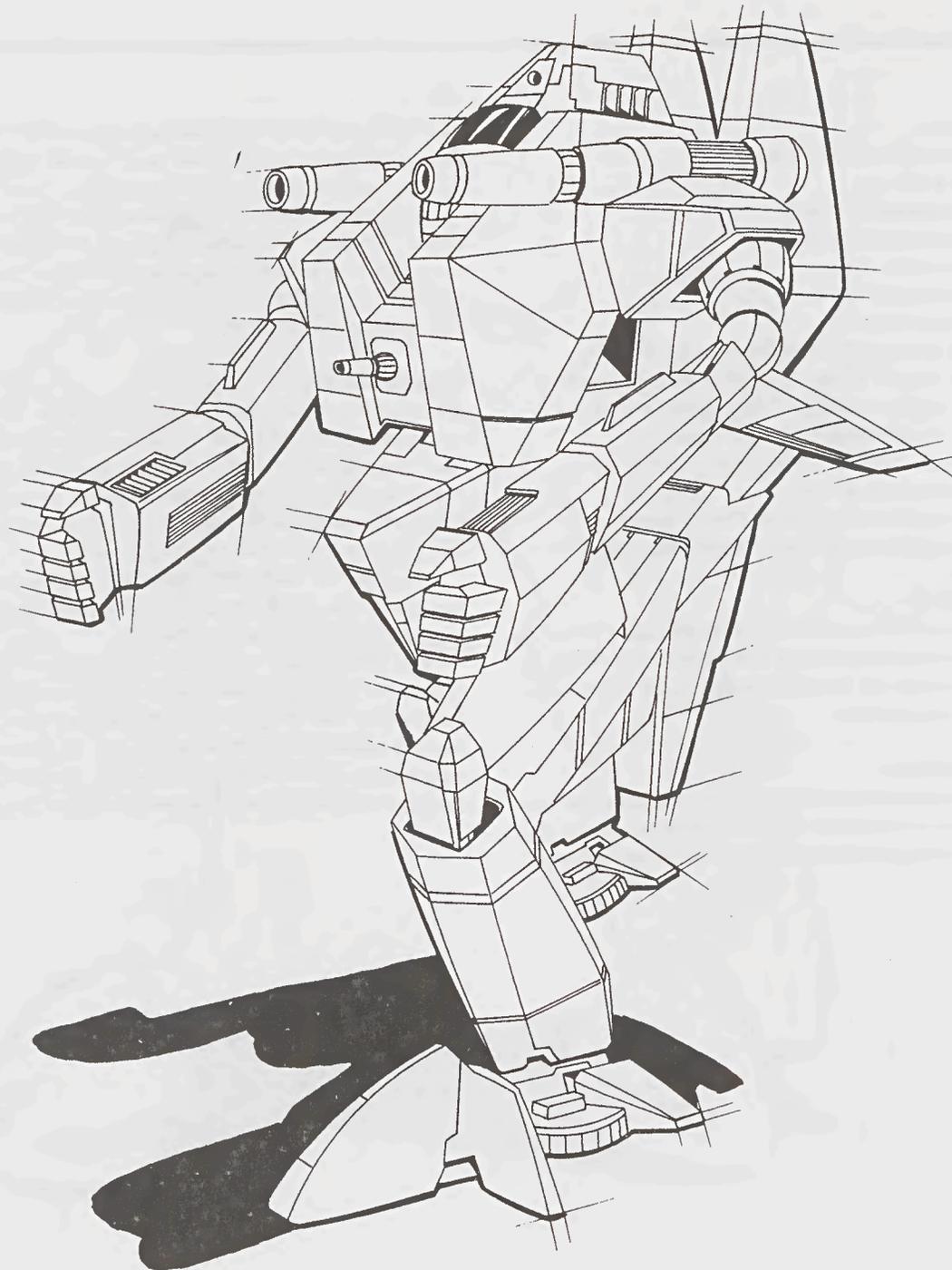
Aufstellung:

Hammer und *Amboß* sind immer zusammen, seit Mechpiloten ihre Fähigkeiten als Team erkannt haben. Wie der *Hammer* wurde auch der *Amboß* bei verschiedensten Kompanien im Gebiet der Liga Freier Welten gesehen, vor allem im Herzogtum Andurien.

Varianten:

Es gibt nur wenige Vorschläge für Änderungen, zum Beispiel den Austausch der Sprungdüsen gegen mehr Panzerung. Eine weitere Variante wären normale Laser anstatt der schweren, wobei man das eingesparte Gewicht für weitere Waffen oder Sprungdüsen verwenden könnte. Auch das Entfernen des Wächter ECM wurde vorgeschlagen, aber das würde den Wert des Mech drastisch verringern.

AMB-3M AMBOSS



Typ: AMB-3M Amboß

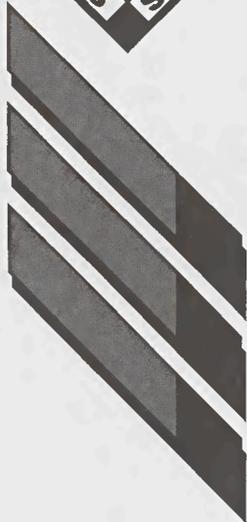
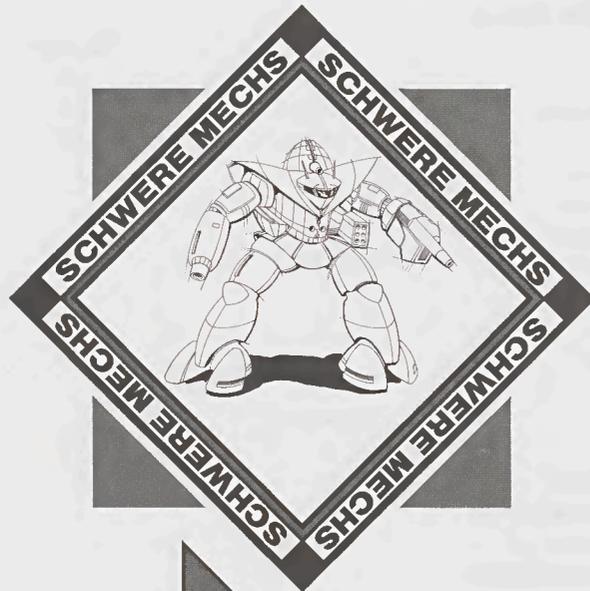
Tonnage:

	Tonnen	
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	152	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	20	24
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	14	19
Lk/Rt Torso (hinten)		7
Lk/Rt Arm	10	15
Lk/Rt Bein	14	15

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	LT	2	7
S-Impulslaser	RT	2	7
M-Impulslaser	K	1	1
M-Impulslaser	TM	1	1
Wächter ECM	RT	2	1,5
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	1	1
Sprungdüsen	TM	1	1

STR-3M STURM



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Technicon Type H-Endostahl
Reaktor: Magna 260 XL
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Chilton 465
Sprungreichweite: 120 m
Panzerung: Maximilian 100
Bewaffnung: 3 Diplan M3 mittelschwere Laser
1 SRM-6 60mm KSR-6 der Irian-Waffenwerke
1 Sutel Precision Line schwerer Impulslaser
1 Zeus Slingshot Gauss-Geschütz
Hersteller: Irian BattleMechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Irian
Funksystem: Irian Technologies HMR-35s
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Wasat Watchdog W 100

Übersicht:

Der *Sturm* wurde schon vor der Invasion der Clans in die Innere Sphäre entworfen. Zu dieser Zeit hatte er zwei PPKs als Hauptwaffen. Wegen der Entwicklung der neuen Waffen wurde der Entwurf überarbeitet.

Möglichkeiten:

Die PPKs des *Sturm* wurden durch ein Zeus Slingshot Gauss-Geschütz und einen schweren Sutel-Impulslaser ersetzt. Der *Sturm* hat auch noch drei mittelschwere Diplan M3-Laser und

eine KSR-6 60-Millimeter-Lafette der Irian-Waffenwerke. Das Gauss-Geschütz verfügt über zwei Tonnen Munition für 16 Salven, die KSR-6 über eine Tonne für 15 Salven.

Die Konstrukteure auf Irian haben auch den neuen Magna 260 XL-Reaktor verwendet, doppelte Wärmetauscher und Technicon Type H-Endostahl. Der *Sturm* kann bis zu 120 Meter weit springen, dadurch kann er mit den leichteren Mechs im Kampfgebiet mithalten.

Aufstellung:

Die Militärstrategen der Freien Welten planen Einheiten aufzustellen, die nur aus dem *Sturm* und dem *DKF-5M* bestehen. Ihre vielseitige Verwendbarkeit macht sie für verschiedene Missionen geeignet. Simulationen zeigen eine hohe Erfolgsrate dieses Duos, aber es gibt noch nicht genug *Stürme*, um dies in der Praxis zu überprüfen.

Auf Irian, wo auch die Fabrik steht, wurde der *Sturm* intensiven Tests unterzogen, auch unter planetaren Bedingungen von arktisch bis extrem heiß.

Kommandanten, deren Einheiten *Stürme* erhalten haben, haben den Auftrag, die Mechs im ersten Monat nach ihrer Ankunft so oft wie möglich der Öffentlichkeit vorzuführen. Die Befehle lassen ahnen, daß die Loyalität der lokalen Bevölkerung verstärkt und der Eindruck erzeugt werden soll, daß die Feinde des Staates diesen neuen Mech fürchten werden.

STR-3M STURM

Typ: **STR-3M Sturm**

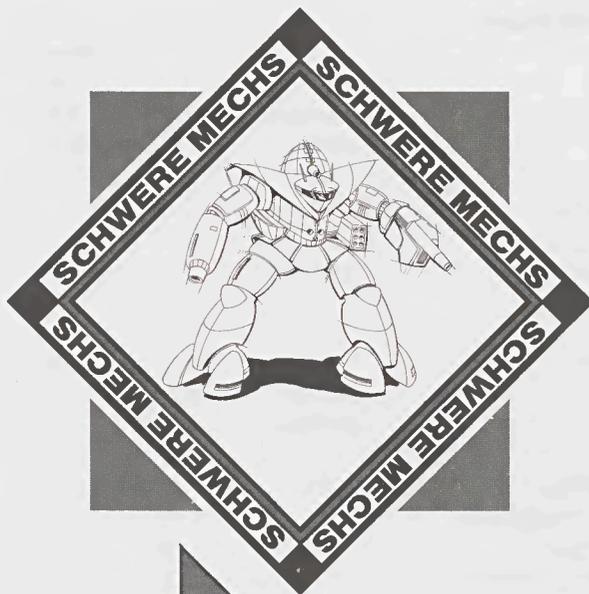
Tonnage:

		Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:			65
Reaktor:		260 XL	3,25
BP Gehen:		4	6,75
BP Laufen:		6	
BP Sprung:		4	
Wärmetauscher:		11 (22)	1
Gyroskop:			3
Cockpit:			3
Panzerwert:		208	13

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	21	34
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	15	24
Lk/Rt Torso (hinten)		6
Lk/Rt Arm	10	19
Lk/Rt Bein	15	30

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Gauss-Geschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RA	2	2
S-Impulslaser	LA	2	7
M-Impulslaser	K	1	1
M-Impulslaser	TM	1	1
M-Impulslaser	TM	1	1
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 15	LT	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Luthien DAI
Reaktor: Hermes 350 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Starshield A mit CASE
Bewaffnung: 1 Diverse Optics Type 20
mittelschwerer Laser
2 Imperator Ultra-5-Autokanonen
1 Lord's Light 2 ER-PPK
1 LongFire V LSR-Lafette
Hersteller: Luthien-Rüstungswerke
Hauptherstellungsort: Luthien
Funksystem: Sipher Security Plus
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

Übersicht:

Während der Invasion standen die VSDK einem Feind gegenüber, der ihnen an Feuerkraft und auch in der Hitzeableitungstechnik überlegen war. Pläne wurden gemacht, einen neuen wendigeren Mech für Deckungsfeuer zu bauen, der den alt gewordenen *Schützen* und andere Mechs dieser Art ablösen oder ersetzen konnte.

Die Luthien-Rüstungswerke schlugen einen brandneuen Entwurf unter Einbeziehung der neuen Ultra-Autokanone vor. Anstatt auf nicht ganz zuverlässige Langstreckenraketen-systeme mit indirektem Feuer zu vertrauen, verwendete Luthien die neueste, direkt feuernde Waffentechnik, eingeschlossen die Lord's Light 2 ER-PPK. Der Mech wurde *Daikyu* genannt, nach dem alten japanischen Langbogen, der zu Pferde benutzt werden konnte. Der *Daikyu* wird seinem Namen gerecht und bietet den Streitkräften des Hauses Kurita mobile Unterstützung.

Möglichkeiten:

Der *Daikyu* soll für mittelschwere Mecheinheiten Deckungsfeuer von großer Reichweite bringen. Er ist mit einem Hermes 350 XL-Reaktor ausgestattet, daher ist der Mech wen-

diger als andere seiner Klasse. Diese Beweglichkeit sollte dem *Daikyu* ermöglichen, mit ClanMechs fertig zu werden.

An den Armen des *Daikyu* ist je eine Imperator Ultra-S-Autokanone montiert. Wenn sie bei hoher Geschwindigkeit gemeinsam abgefeuert werden, erzeugen sie vernichtende Feuerschläge von langer Reichweite bei sehr wenig Hitze. Einziger Nachteil dieses Systems ist, daß es seine Munition sehr schnell verbraucht. Mechpiloten, die an Standard-Autokanonen gewöhnt sind, glauben, daß zwei Tonnen Munition mehr als genug sind, aber schon nach zwei Minuten Kampf ist die Munition verschossen! Der rechte Torso ist mit CASE ausgestattet, um den Mechpiloten vor Munitionsexplosionen zu schützen.

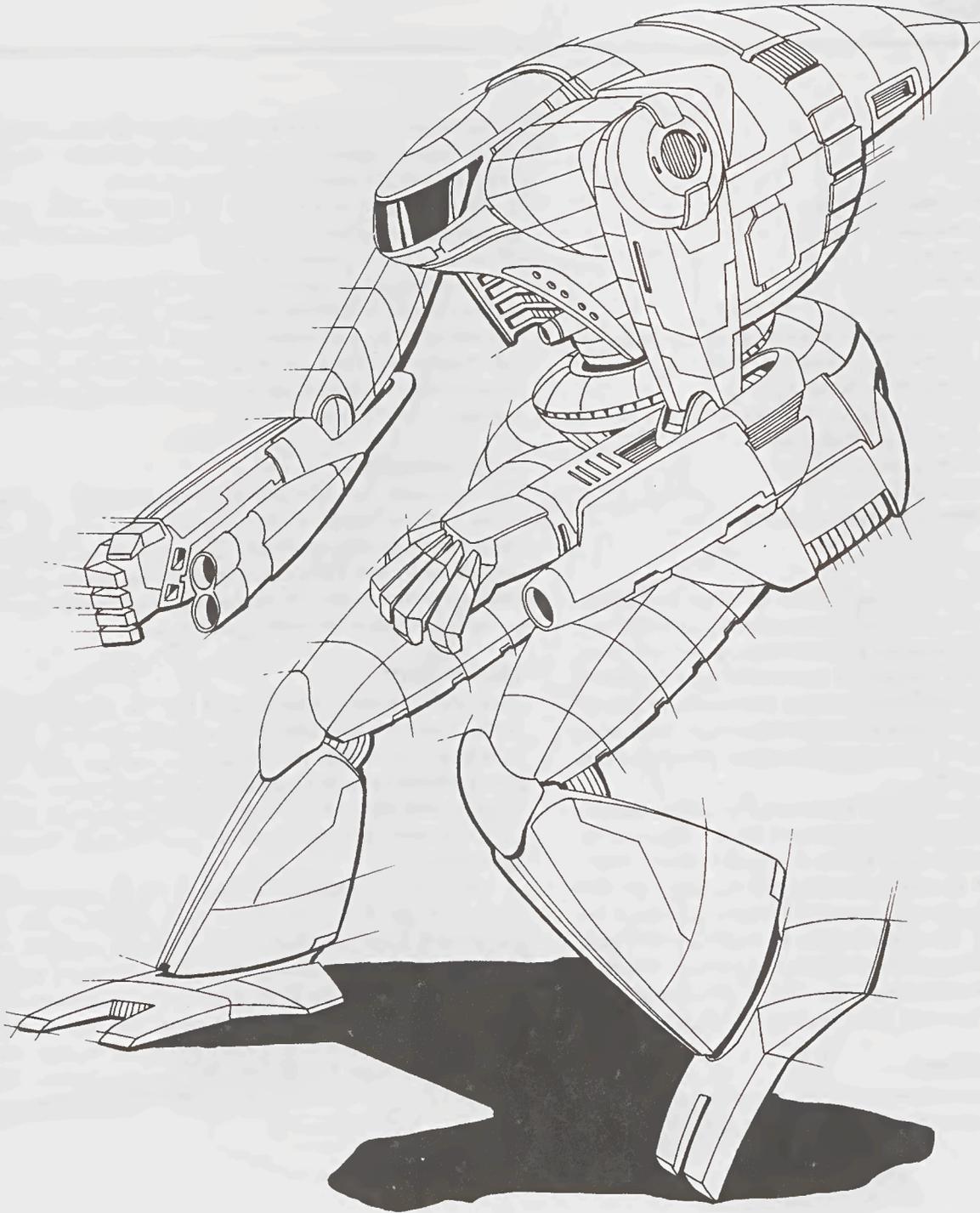
Als Ergänzung zu den Autokanonen hat der *Daikyu* im linken Arm eine Lord's Light 2 ER-PPK. Diese ist sehr zuverlässig, wie jeder Mechpilot eines *PNT-9R Panther* bestätigen wird. Mechkrieger, die den *Daikyu* steuern, werden vor der großen Hitzeentwicklung der PPK gewarnt. Sie ist nur als Reservewaffe gedacht, falls die Autokanonen ausfallen oder die Munition ausgeht.

Als weitere Waffensysteme hat der *Daikyu* eine LongFire V LSR-Lafette und einen mittelschweren Laser Typ 20 von Diverse Optics. Kommandanten müssen diesen Mech gezielt einsetzen. Er besitzt keine Waffen für den Nahkampf, und leichtsinnige Mechpiloten riskieren Überhitzung, wenn sie die PPK zu oft abfeuern, oder haben schnell keine Munition mehr, wenn sie sich nur auf die Autokanone verlassen. Ein kluger und geschickter Mechkrieger wird den *Daikyu* so einsetzen, wie er gedacht war, und seine Lanzenkameraden aus der Entfernung unterstützen.

Aufstellung:

Man hofft, daß dieser, so wie andere Mechs, die VSDK aus ihrer Abhängigkeit von den ComStarMechs befreien, die sie seit dem Vierten Nachfolgekrieg belastet. Alle zur Zeit existierenden *Daikyus* sind auf Luthien, zumeist bei der Ersten Genyosha oder dem Siebten Schwert des Lichts eingesetzt. Alle Einheiten auf Luthien haben zumindest einen *Daikyu* unter ihren Unterstützungsmechs.

DAI-01 DAIKYU



Typ: **DAI-01 Daikyu**

Tonnage:

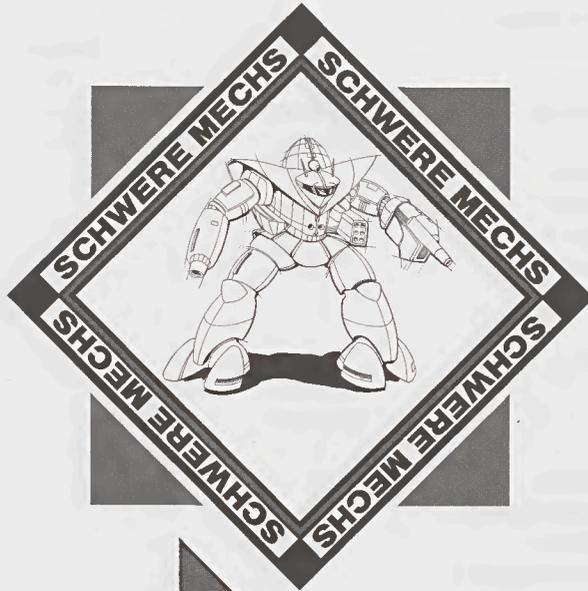
		Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:			70
Reaktor:		350 XL	3,5
BP Gehen:		5	14,75
BP Laufen:		8	
BP Sprung:		0	
Wärmetauscher:		11 (22)	1
Gyroskop:			4
Cockpit:			3
Panzerwert:		192	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	22	27
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	15	20
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	11	19
Lk/Rt Bein	15	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
AK/5 Ultra	RA	5	9
AK/5 Ultra	RA	5	9
Munition (AK/5 Ultra) 40	RT	2	2
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
M-Laser	RT	1	1

GAL-1GLS GALLOWGLAS



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: BLKWL-52gls
Reaktor: Vox 280
Reisegeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Geotec 300
Sprungreichweite: 90 m
Panzerung: Valiant Lamellor
Bewaffnung: 2 Magna Quasar mittelschwere Impulslaser
1 Magna Starglow leichter Laser
2 Sunglow schwere Laser
1 Tiegart Magnum ER-PPK
Hersteller: Blackwell Heavy Industries
Hauptherstellungsort: Outreach
Funksystem: Dalban Micronics
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Dalban HiRez II

Übersicht:

Der *Gallowglas* ist ein neuer Entwurf für einen BattleMech von Blackwell Heavy Industries. Der Hersteller nennt ihn eine gelungene Verbindung von erprobten und neuen Techniken. Das könnte auch stimmen. Die Anordnung der Energiewaffen machen den *Gallowglas* auf lange Reichweiten zu einem gefährlichen Feind. Seine Leistung steigert sich auf kürzere Entfernungen noch, was bei der Bedrohung durch die Clans lebensnotwendig ist.

Man glaubt, daß der von Blackwell angebotene *Gallowglas* eine Variante des *Gallowglas* von Wolfs Dragonern ist, den diese Truppe in einer kleinen Stückzahl besitzt. Wahrscheinlich ist es so, daß Blackwell Wolfs Dragoner mit dem *Gallowglas* versorgt und eventuelle Änderungen darauf zurückgehen, daß die Dragoner ihre technischen Errungenschaften nicht mit der Inneren Sphäre teilen wollen. Trotzdem ist selbst ein weniger ausgefeilter *Gallowglas* eine willkommene Ergänzung für das Waffenarsenal der Inneren Sphäre.

Möglichkeiten:

Der Rumpf des *Gallowglas* ist aus Endostahlteilen aufgebaut und mit einer mehrschichtigen Panzerung aus Valiant-Cera-

metallplatten versehen. Er hat die typische Geschwindigkeit seiner Klasse, hat aber durch die Geotec 300-Sprungdüsen eine Mobilität, die schweren Mechs sonst fehlt.

Hauptwaffe ist eine ER-PPK, die kürzlich wieder eingeführte Tiegart Magnum, die durch ein beeindruckendes Angebot von Lasern unterstützt wird.

Die Aufzeichnungen von elektrischen Emissionen und die äußeren Geräte zeigen, daß Blackwell den *Gallowglas* mit viel Hochtechnologie ausgestattet hat. Das Funksystem kommt von Dalban Micronics, es ist ein ausgezeichnetes und erprobtes System, das sich sehr leicht an K3-Computerschnittstellen anschließen läßt.

Aufstellung:

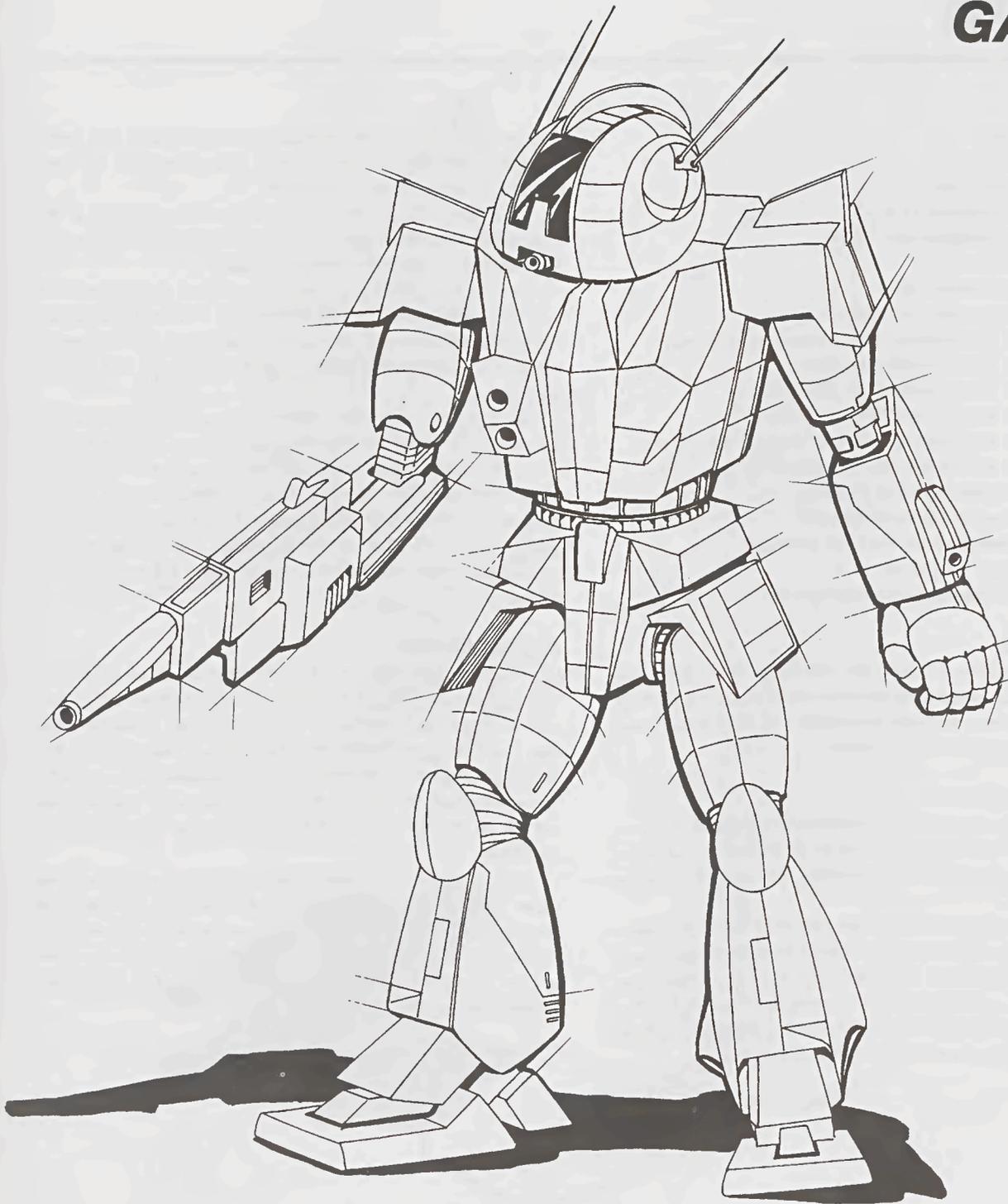
Daß die ersten Aufträge vom Haus Kurita und vom Lyranischen Commonwealth kamen, beweist, daß jene, die den Clans direkt gegenüberstehen, diesen Mech zu schätzen wissen. Veränderte Produktionszeitpläne deuten an, daß der Mech so großen Absatz findet, daß Blackwell möglicherweise nicht genügend Einheiten herstellen kann.

Varianten:

Nach allen Berichten unterscheidet sich der *Gallowglas* bei Wolfs Dragonern vom allgemein erhältlichen Modell. Wahrscheinlich hat er drei Wärmetauscher weniger und dafür zwei mittelschwere ER-Laser und leichte Impulslaser, deren Technik dem Stand der Clantechnologie entspricht. Er ist auch schneller, Berichte sprechen von 54 km/h Reisegeschwindigkeit.

Verkäufer von Blackwell nehmen auch Bestellungen für einen GAL-2GLS an. Bei dieser Mark 2-Version soll die Hauptwaffe durch ein Blackwell Fury Gauss-Geschütz mit zwei Tonnen Munition, die in CASE gelagert werden, ersetzt werden. Der Wegfall der PPK, eines der mittelschweren Impulslaser und des leichten Lasers senkt den Hitzeausstoß dramatisch, alle zusätzlichen Wärmetauscher werden weggelassen. Der Mark 2 ist eindeutig nur eine Anti-Mech-Einheit.

GAL-1GLS GALLOWGLAS



Typ: GAL-1GLS Gallowglas

Tonnage:

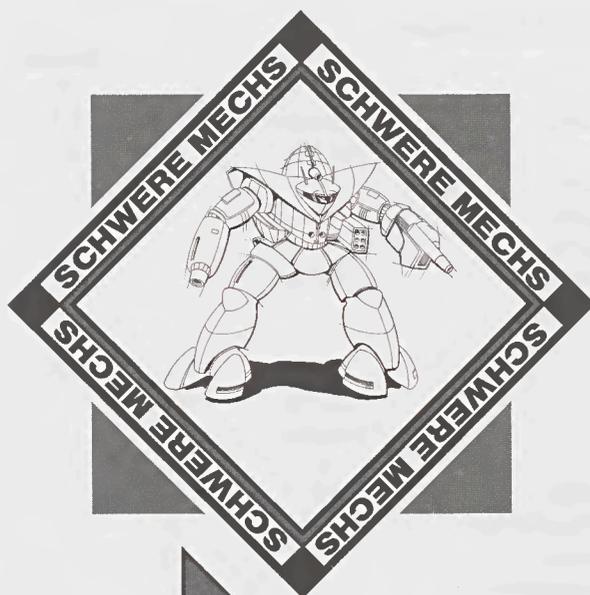
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	70
Reaktor:	Vox 280	3,5
BP Gehen:	4	16
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	18 (36)	8
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	192	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	22	30
Torso Mitte (hinten)		9
Lk/Rt Torso	15	23
Lk/Rt Torso (hinten)		7
Lk/Rt Arm	11	20
Lk/Rt Bein	15	22

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	3	7
S-Laser	RT	2	5
S-Laser	RT	2	5
M-Impuls laser	LA	1	2
M-Laser	LA	1	2
L-Laser	K	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1
Sprungdüse	TM	1	1

HRK-LS-9000 HERKULES



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Northrup-502
Reaktor: Magna 350 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Aldis Heavy-Ferrofibril

Bewaffnung: 1 Aberdovey mittelschwerer Impuls laser
1 Burrow-Raketenabwehr
1 Fusigon Model IX ER-PPK
1 Holly Blitz-KSR-2er-Lafette
1 Imperator Code Red LB 10-X-Autokanone
2 Martell leichte Impuls laser

Hersteller: Kaliyama/Alphard Trading Corp.,
Kaliyama Weapons Industries

Hauptherstellungsort: Kendall, Kalidasa

Funksystem: Irian Orator-5K

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Irian 511

Übersicht:

Haus Marik wollte durch den *Herkules* einen Mech erzeugen lassen, der über gleich viel Mobilität wie Feuerkraft verfügt. Das Ziel war, einem vielfach verwendbaren BattleMech eine breite Auswahl an Waffen zu geben.

Möglichkeiten:

Der *Herkules* war als mobile Feuerplattform geplant. Mit dem neuen Magna 350 XL-Reaktor ist er 54 km/h schnell, einer der wenigen in dieser Gewichtsklasse, die diese Geschwindigkeit erreichen.

Die Verteidigungsfähigkeit des Mech ist ebenfalls beeindruckend. Ausgestattet mit elf Tonnen Ferrofibrilpanzerung, übersteht der *Herkules* fast alle gegnerischen Salven von ClanMechs oder von Mechs der Inneren Sphäre. Mit der Burrow-Raketenabwehr, die in der Torsomitte untergebracht ist, kann er auch angreifenden Raketen entgehen.

Seine Feuerkraft ist genauso beeindruckend wie seine Verteidigungsmechanismen. Seine Hauptwaffe ist die verlässliche Fusigon Model IX ER-PPK.

Als zweite Waffe hat er eine Imperator Code Red LB 10-X-Autokanone. Dazu kommen noch eine Blitz-KSR-2er-Lafette und ein mittelschwerer Impuls laser.

Die einzige Änderung gegenüber dem Originalentwurf sind die beiden am Rücken montierten Martell-Impuls laser. Sie wurden entwickelt, um ausschwärmende Elementare zu vernichten, und ihretwegen verkauft sich dieser Mech auch sehr gut.

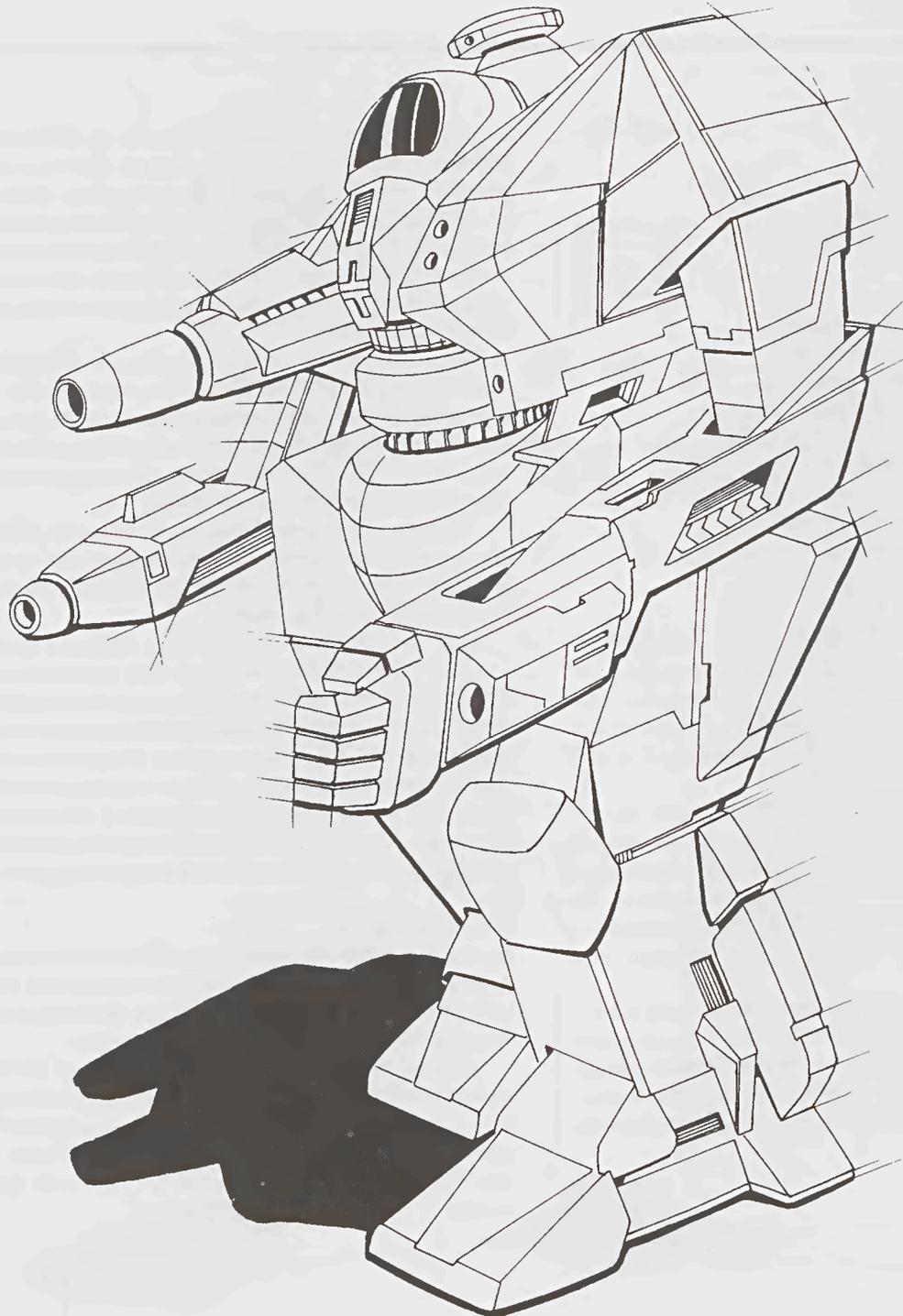
Trotz seiner Feuerkraft und Verteidigungsfähigkeit wurde der *Herkules* von kleineren Problemen geplagt. Die elektrischen Systeme scheinen zu überladen, wenn sie vom Strahl einer PPK getroffen werden. Zwar wurden mehrere Dämpfungsschaltkreise hinzugefügt, aber einige Mechpiloten klagen immer noch über dieses Problem. Die Kaliyama-Konstrukteure behaupten jedoch, das Problem bereits gelöst zu haben.

Aufstellung:

Die Außenweltallianz hat für ihr Arsenal zwei *Herkules*-Mechs gekauft. Das ist für einen Peripheriestaat eine ziemlich einzigartige Erwerbung, wenn man den höheren Preis des *Herkules* verglichen mit dem älterer Technologie bedenkt, die diesen Regierungen normalerweise verkauft wird. Experten glauben, daß die Allianz die Mechs nur gekauft hat, um sie zu zerlegen und die fortgeschrittene Technologie zu studieren.

Wahrscheinlich das beste Testgebiet für diesen Mech war seine Teilnahme an den Spielen auf Solaris VII. Die Vertreter der Kaliyama-Waffenwerke haben zumindest zwei Arenaställe oder Kooperativen überredet, den *Herkules* zu verwenden. In allen Kämpfen, an denen er teilgenommen hat, hat er sich tapfer geschlagen.

HRK-LS-9000 HERKULES

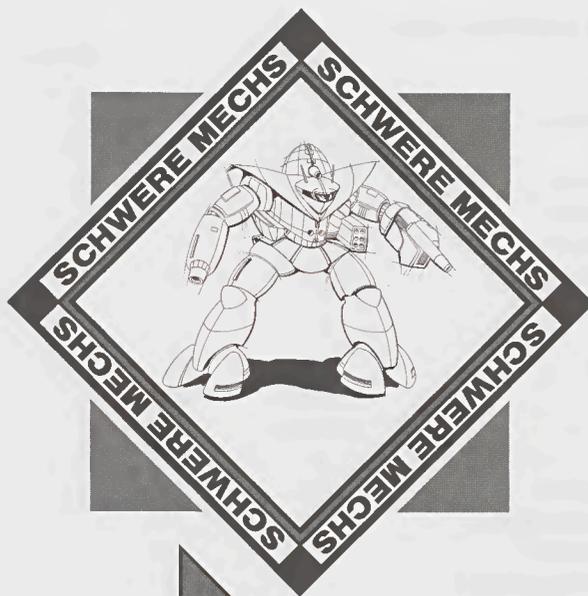


Typ: HRK-LS-9000 Herkules

		Tonnen
Tonnage:		70
Interne Struktur:		7
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	197	11
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	22	34
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	15	22
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	11	18
Lk/Rt Bein	15	24

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RT	3	7
LB 10-X AK	RA	6	11
Munition (LB 10-X AK) 20	RT	2	2
Blitz-KSR-2	LT	1	1,5
Raketenabwehr	TM	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	LT	1	1
L-Impulslaser (R)	RT	1	1
L-Impulslaser (R)	LT	1	1
M-Impulslaser	LA	1	2



Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Hollis Mk II
Reaktor: Magna 350 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 81 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Heavy mit CASE
Bewaffnung: 3 Ceres Arms Model W
mittelschwere Impulslaser
1 Kali Yama Big Bore-Autokanone
1 Sian/Ceres Jaguar LSR-5er-Lafette
Hersteller: Ceres Metal Industries
Hauptherstellungsort: Capella
Funksystem: CeresCom Model 21-Rs
Ortungs-/Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

Übersicht:

Nach dem Vierten Nachfolgekrieg befand sich die capellanische Konföderation in einer ganz besonders schlechten Lage, weil die Streitkräfte des Hauses Davion in diesem Krieg so viele Mechfabriken erobert hatten. Ceres Metal Industries war eines der wenigen Unternehmen, das Capellas Militär verblieben war.

Nachdem Ceres etliche Mechs produziert hatte, um die Verluste der existierenden Einheiten zu ergänzen, konnten sie ihr Werk vergrößern. Es war für die Konföderation lebensnotwendig, sich einige der neuen Technologien anzueignen, die nach der Clan-Invasion zur Verfügung standen. Meistens erhielten die Capellaner ihre Informationen von der Liga Freier Welten.

Der erste neue Mech, der mit neuer Technologie produziert wurde, war der *Donner*. Die Konstrukteure wollten einen kampfstarken Mech, der dennoch über ausreichend Beweglichkeit verfügte. Romano Liao verlieh den Technikern einen Orden, als der Mech die Fabrik verließ und in Dienst gestellt wurde.

Möglichkeiten:

Der *Donner* ist ein Mech mit 70 Tonnen. Er ist der erste Mech, der im capellanischen Raum nach der Invasion der Clans produziert wurde.

Die Kaliyama Big Bore-Autokanone ist die Hauptwaffe des Mech, mit drei Tonnen Munition für 15 Salven. Ergänzt wird sie durch eine LSR-5er-Lafette im linken Torso. Diese ist mit einer Tonne Munition versorgt und kann 24 Salven abfeuern. Der *Donner* hat auch drei mittelschwere Ceres Arms Model W-Impulslaser zur Unterstützung im Nahkampf. Sowohl die Autokanone als auch die Raketenmunition werden von CASE geschützt.

Der *Donner* hat eine Höchstgeschwindigkeit von 81 km/h, kann aber nicht springen. Der Magna 350 XL-Reaktor erzeugt genauso viel Energie wie der normale 350er, wiegt aber nur die Hälfte. Der Mech hat auch elf doppelte Wärmetauscher, um die Hitze abzuleiten, die beim Abfeuern der Waffen und in der Bewegung entsteht.

Für einen 70-Tonnen-Mech ist der *Donner* schwer gepanzert, aber die Capellaner setzen darauf, daß der *Donner* im Kampf auch gegen Mechs mit dem Eineinhalbfachen seines Gewichts bestehen kann.

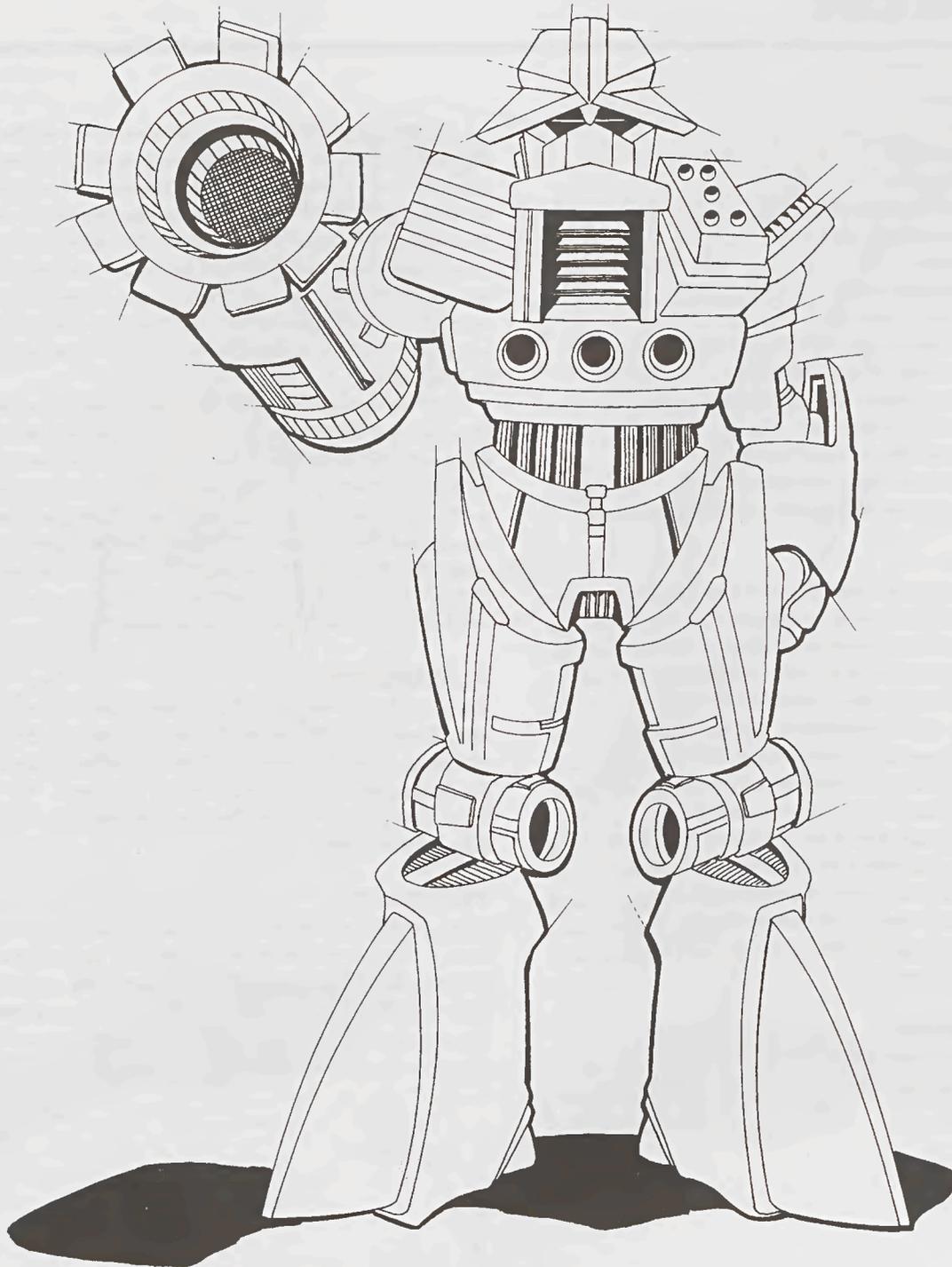
Weil der capellanische Hof unter Paranoia leidet, beschlossen die Konstrukteure, nur Teile zu verwenden, die auch in der Konföderation hergestellt werden. Neue und wiedergefundene Techniken kamen beim *Donner* zur Anwendung, aber den Technikern standen bei weitem nicht alle Neuerungen zur Verfügung. Andere Mechs, die in Zukunft hergestellt werden, sollten noch weitere Verbesserungen aufweisen. Jüngste Verhandlungen mit der Liga Freier Welten könnten gerade auf diesem Gebiet sehr fruchtbar sein.

Aufstellung:

Bis zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Handbuchs wurden nur drei *Donner* gesehen. Es ist nicht bekannt, wie viele bis jetzt produziert worden sind und ob die drei entdeckten Mechs absichtlich zur Schau gestellt wurden.

Bis jetzt sind auch keine Kämpfe mit dem *Donner* gemeldet worden. Die drei Mechs wurden auf Planeten gesehen, auf denen eine Konfrontation unwahrscheinlich ist. Es wird angenommen, daß die Capellaner den *Donner* als Ersatz für Mechs aus den Einheiten an der Front einsetzen werden.

DON-1L DONNER



Typ: **DON-1L Donner**

Tonnage:

Interne Struktur:

Reaktor: 350 XL

BP Gehen: 5

BP Laufen: 8

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 11 (22)

Gyroskop: 4

Cockpit: 3

Panzerwert: 216

Tonnen

70

7

14,75

1

4

3

13,5

*Interne
Struktur*

*Panzer-
wert*

Kopf 3 9

Torso Mitte 22 34

Torso Mitte (hinten) 9

Lk/Rt Torso 15 23

Lk/Rt Torso (hinten) 7

Lk/Rt Arm 11 22

Lk/Rt Bein 15 30

Bewaffnung und Munition:

Art

Zone

Zeilen

Tonnen

AK 20 RT/RA 8/2 14

Munition (AK 20) 15 LT 3 3

CASE LT 1 0,5

LSR-5 LT 1 2

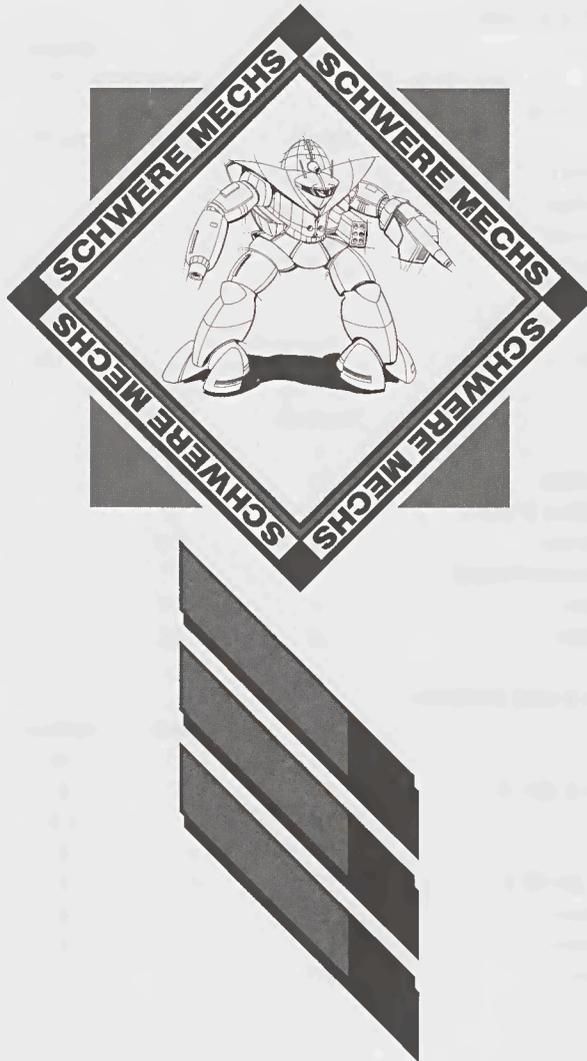
Munition (LSR-5) 24 LT 1 1

M-Impulslaser TM 1 2

M-Impulslaser LT 1 2

M-Impulslaser RT 1 2

BNDR-01A BANDERSNATCH



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Bander Custom 1
Reaktor: Hermes 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,23 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Valiant Chainmail
Bewaffnung: 2 Armstrong Class-B Cluster-Kanonen
3 Holly LSR-5er-Lafetten
6 Magna Mk II mittelschwere Laser
Hersteller: Bander BattleMechs
Hauptherstellungsort: Terra Firma
Funksystem: Winston Mega Boozee MK IX
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Winston Sidewinder

Übersicht:

Felifious Bander war der ChefTech der ehemaligen Zwölften Sternengarde. Ihm schien es unmöglich, die Clans mit der Technologie des Jahres 3025 zu bekämpfen, daher wechselte er den Beruf. Er gründete Bander BattleMechs und wurde Präsident und Leitender Techniker der Firma, die sich mit der Neuausstattung von BattleMechs beschäftigte. Sein beachtlicher Ruf überzeugte viele frühere SöldnerTechs, sich der Firma anzuschließen. Bald hatte sie sich als erstklassiges und preiswertes Unternehmen etabliert.

Der erste originale Mech der Firma ist eine Schöpfung von Felifious Bander selbst. Er hatte die Clans im Kampf erlebt und sich die häufigsten Ausstattungswünsche seiner Kunden angesehen. Danach erkannte Bander, daß er genau wußte, was wirklich gebraucht wurde. So wurde der *BNDR-01A Bandersnatch* geboren.

Möglichkeiten:

Bander hielt den Rumpf des *Marodeur* für den besten von allen und entwarf und baute einen Mech mit ähnlichem Aussehen und Können.

Das Planungsteam stattete den Mech mit dem Besten aus der wiedergefundenen Technologie aus, so zum Beispiel mit zwei Armstrong Class-B Cluster-Kanonen, die perfekte Kopien der Lubalin LB 10-X-Autokanone des Sternenbundes sind. Eine Holly LSR-15er-Lafette verleiht dem Mech noch zusätzliche Feuerkraft bei langer Reichweite. Weil der Mech sehr viel Munition braucht, um den Einsatz der schweren Kanonen möglich zu machen, wurden die Munitionsdepots im Torso mit CASE-Technik ausgestattet, um seine Lebensdauer zu verlängern.

Um sicherzugehen, daß der Mech nicht unterbewaffnet ist, wenn er all seine Munition verschossen hat, wurden auch noch sechs mittelschwere Magna Mk II-Laser montiert: zwei an jedem Arm und ein Paar auf der Rückseite. Während der ersten Tests schmolzen die beiden rückwärtigen Laser ganz unerwartet ihre Hitzeumhüllungen. Bander war nicht in der Lage, den Fehler zu finden, so ließ er die Laser einen halben Meter höher anbringen. Feldtechniker sollten trotzdem die Hitzeumhüllungen genau im Auge behalten.

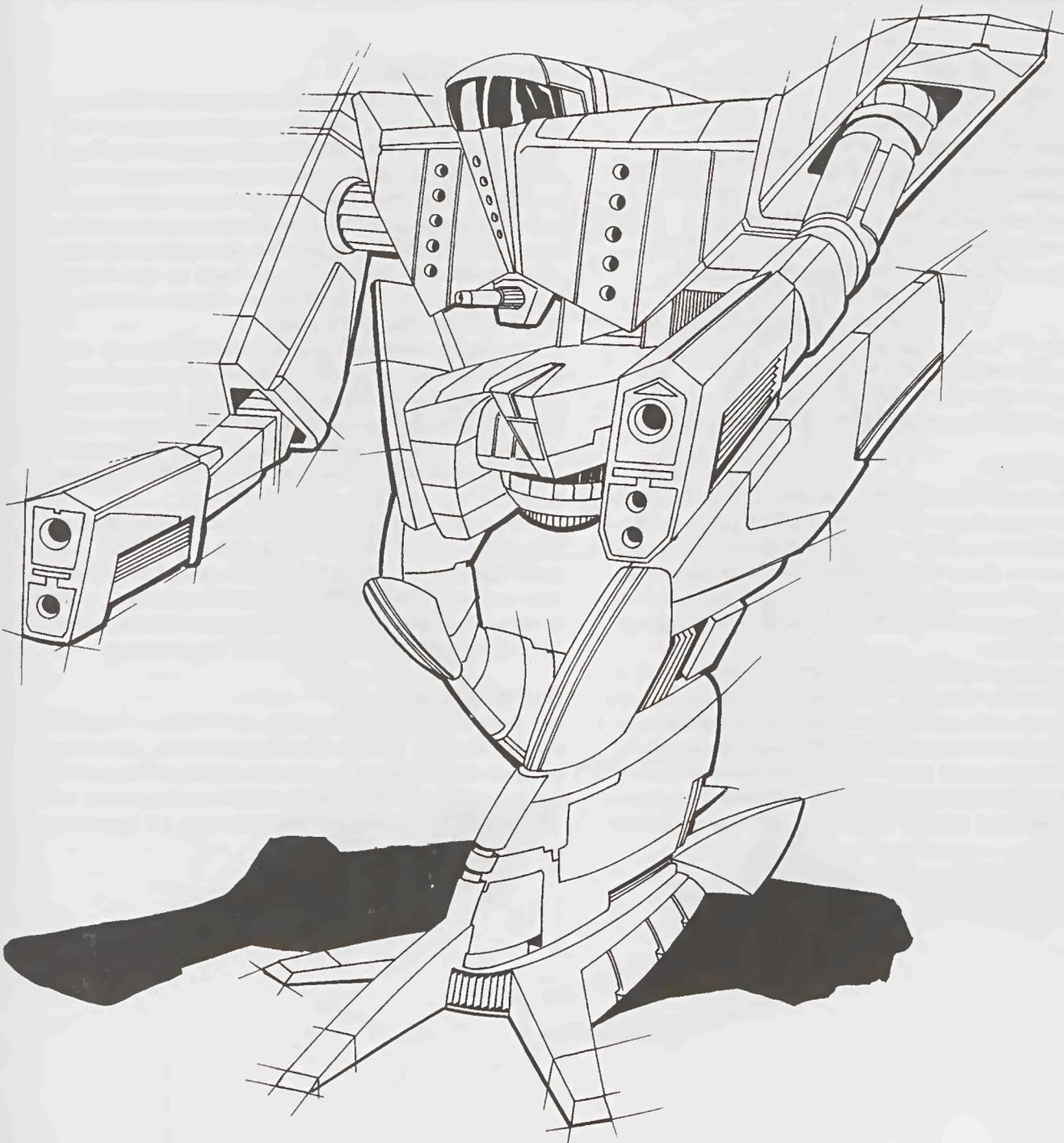
Aufstellung:

Bis jetzt gibt es vielleicht ein halbes Dutzend dieser Mechs, aber Bander BattleMechs behauptet, daß ihr Entwurf der vielseitigste in der Inneren Sphäre ist, und sagt vorher, daß er für Spezialeinsätze äußerst beliebt sein wird. Nur die Zeit kann sagen, ob Felifious Banders Antwort auf die Clans erfolgreich sein wird.

Varianten:

Bis ein größeres Unternehmen die Produktion des *Bandersnatch* übernimmt, wird jedes einzelne bei Bander BattleMechs produzierte Stück eine Variation des ursprünglichen Entwurfs sein. Die Firma behauptet, sie könne einen einzelnen *Bandersnatch* in ungefähr zehn Monaten bauen, abhängig davon, welche Veränderungen gewünscht werden.

BNDR-01A BANDERSNATCH



Typ: BNDR-01A Bandersnatch

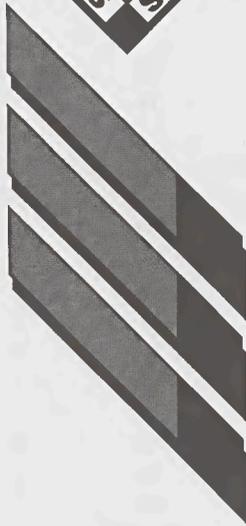
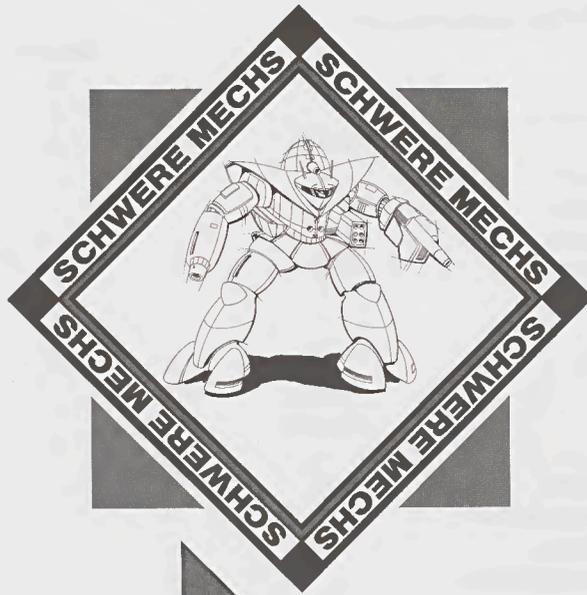
		Tonnen
Tonnage:		75
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	176	11

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	23
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	16	2
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	12	18
Lk/Rt Bein	16	18

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
M-Laser	LA	1	1
M-Laser	LA	1	1
LB 10-X AK	LA	6	11
Munition (LB 10-X AK) 20	LT	2	2
CASE	LT	1	0,5
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	RA	1	1
LB 10-X AK	RA	6	11
Munition (LB 10-X AK) 20	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
M-Laser	TM (R)	1	1
M-Laser	TM (R)	1	1
LSR-5	RT	1	2
Munition (LSR-5) 24	RT	1	1
LSR-5	LT	1	2
Munition (LSR-5) 24	LT	1	1
LSR-5	LT	1	2

FKN-8R FALKNER



Masse: 75 Tonnen

Rumpf: McLaren 75-B

Reaktor: General Motors 375 Extralight

Reisegeschwindigkeit: 57,1 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h

Sprungdüsen: Devil A7

Sprungreichweite: 150 m

Panzerung: Valiant Chainmail

Bewaffnung: 4 Defiance B3M mittelschwere Laser

1 Defiance 1001 ER-PPK

1 Poland Main Model A Gauss-Geschütz

Hersteller: TharHes Industries

Hauptherstellungsort: Tharkad

Funksystem: TharHes Calliope ZE-2

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-7i

Übersicht:

Trotz der Vernichtung der Falken-Garde durch Kai Allard-Liao auf Twycross schlug der Clan Jedefalke die Truppen des Vereinigten Commonwealth schwer. Zu Beginn der Invasion fegten die Falken alles beiseite, was sich ihnen entgegenstellte. Frustrierte VC-Kommandanten suchten vergeblich nach einem Mittel gegen sie. Ein Vorschlag kam vom Prinzen der Vereinigten Sonnen.

Hanse Davion wollte kurz vor seinem tragischen Tod im Jahr 3052 die Falken mit ihren eigenen Waffen schlagen, also verlangte er nach einem Entwurf, der „die Falken zähmen“ würde. Man weiß nicht genau, ob der Name *Falkner* scherzhaft gemeint war, aber er ist dem Mech geblieben. Ironischerweise werden auch die Ausbilder der Jedefalken Falkner genannt, was aber damals niemand in der Inneren Sphäre wußte.

Möglichkeiten:

Als TharHes den Auftrag für diesen besonderen Mech annahm, waren sie sich der Schwierigkeiten wohl bewußt. Die Anforderungen verlangten einen Mech, der Clan-Omni-Mechs im direkten Kampf besiegen konnte. Obwohl die Firma keinen OmniMech produzieren konnte, entschied sie sich dafür, einen bekannten Clan-Entwurf zu kopieren. Das Team von TharHes wählte den *Thor*, einen Mech, der beim Clan Jedefalke oft vertreten war, als Basis für den *Falkner*. Der geräumige Rumpf des *Orion* aus Endostahl wurde für das Skelett des Mech ausgesucht.

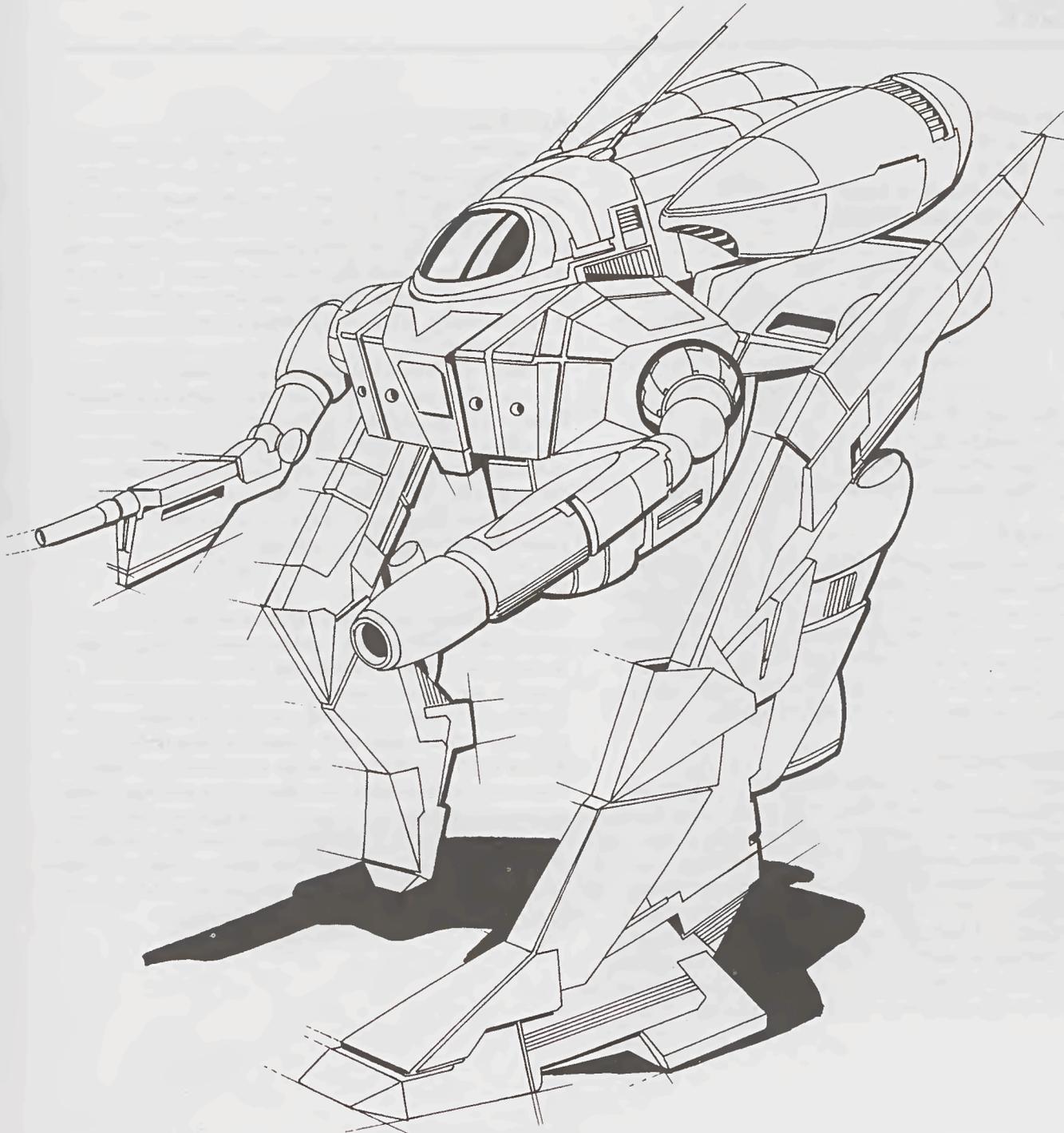
Die wiederentdeckte Sternenbund-Technologie wird beim *Falkner* bestens genutzt. Der GM 375 XL-Reaktor bringt eine Höchstgeschwindigkeit von 86,4 km/h. Zusammen mit der Sprungfähigkeit macht das den *Falkner* zu einem der wenigsten schweren BattleMechs in der Inneren Sphäre. Die Valiant Chainmail-Panzerung gibt der Maschine guten Schutz.

Das Poland Main Model Gauss-Geschütz und die Defiance 1001 ER-PPK bieten tödlich genaue Feuerkraft über lange Reichweite. Für den Nahkampf verfügt der *Falkner* über vier zuverlässige mittelschwere Defiance-Laser. Zehn doppelte Wärmetauscher leiten die von den Waffen produzierte Hitze ab, aber sie genügen nicht für Dauerfeuer.

Aufstellung:

Die erste Produktionslinie wurde den Schweren Davion-Garden zugeteilt. Das ist keine Überraschung, wenn man bedenkt, daß die Garde sich an den Jedefalken rächen will. Man erwartet, daß die Garde den Planeten Black Earth angreifen wird, in einem verzweifelten Versuch, ihn vom Feind zurückzuerobern.

FKN-8R FALKNER



Typ: FKN-8R Falkner

Tonnage:

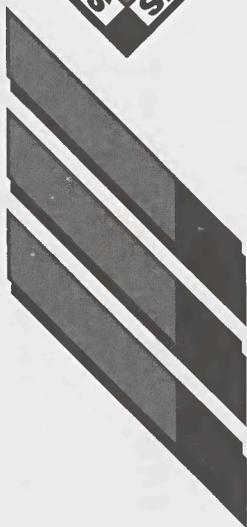
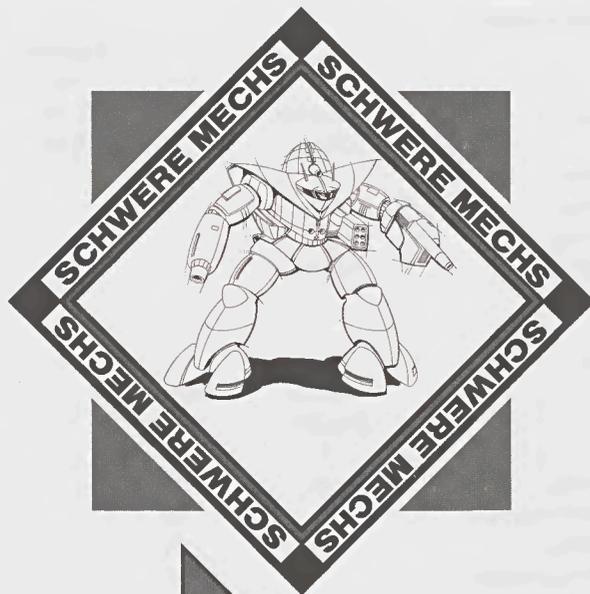
		Endostahl	Tonnen
Interne Struktur:			75
Reaktor:		375 XL	3,75
BP Gehen:		5	19,25
BP Laufen:		8	
BP Sprung:		5	
Wärmetauscher:		10 (20)	0
Gyroskop:			4
Cockpit:			3
Panzerwert:		192	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	31
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	16	21
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	12	20
Lk/Rt Bein	16	22

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
M-Laser	LT	1	1
M-Laser	LT	1	1
Gauss-Geschütz	RA	7	15
Munition (Gauss-Geschütz) 16	RT	2	2
M-Laser	RT	1	1
M-Laser	RT	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüse	TM	1	1

LTB-4D LICHTBRINGER



Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Crucis G

Reaktor: Vlar 300

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Anderson 398

Sprungreichweite: 120 m

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung: 2 Diverse Optics Sunbeam schwere ER-Laser

6 Sutel Precision Line

mittelschwere Impulslaser

1 Yori Flyswatter-Raketenabwehr

Hersteller: Kallon Industries

Hauptherstellungsort: Talon

Funksystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Matabushi Sentinel

Übersicht:

Einer der am meisten gefürchteten Mechs, dem das Vereinigte Commonwealth während der Invasion gegenüberstand, war der *Schwarzfalte* oder *Nova*, der an allen Fronten vernichtend zuschlug. Kallon Industries auf Talon entwickelten den *Lichtbringer* auf Grund ihrer Erfahrungen und Analysen der Kämpfe. Der *Lichtbringer* verwendet sehr viel vom *Nova*-Modell, vor allem in seinem ersten Entwurf.

Möglichkeiten:

Der *Lichtbringer* ist ein schwerer Mech, der entworfen wurde, um ClanMechs an reiner Feuerkraft im Nahkampf etwas Gleichwertiges entgegensetzen zu können. Dazu verfügt er über sechs mittelschwere Sutel Precision Line-Impulslaser. Zwei schwere Diverse Optics ER-Laser wurden zur Verteidigung und zum Angriff über lange Reichweiten hinzugefügt. In der Torsomitte befindet sich auch eine Raketenabwehr. Die Höchstgeschwindigkeit des Mech liegt bei 65 km/h, und er kann bis zu 120 Meter weit springen. So ist er schnell genug, um mit anderen schweren Mechs mithalten.

Aufstellung:

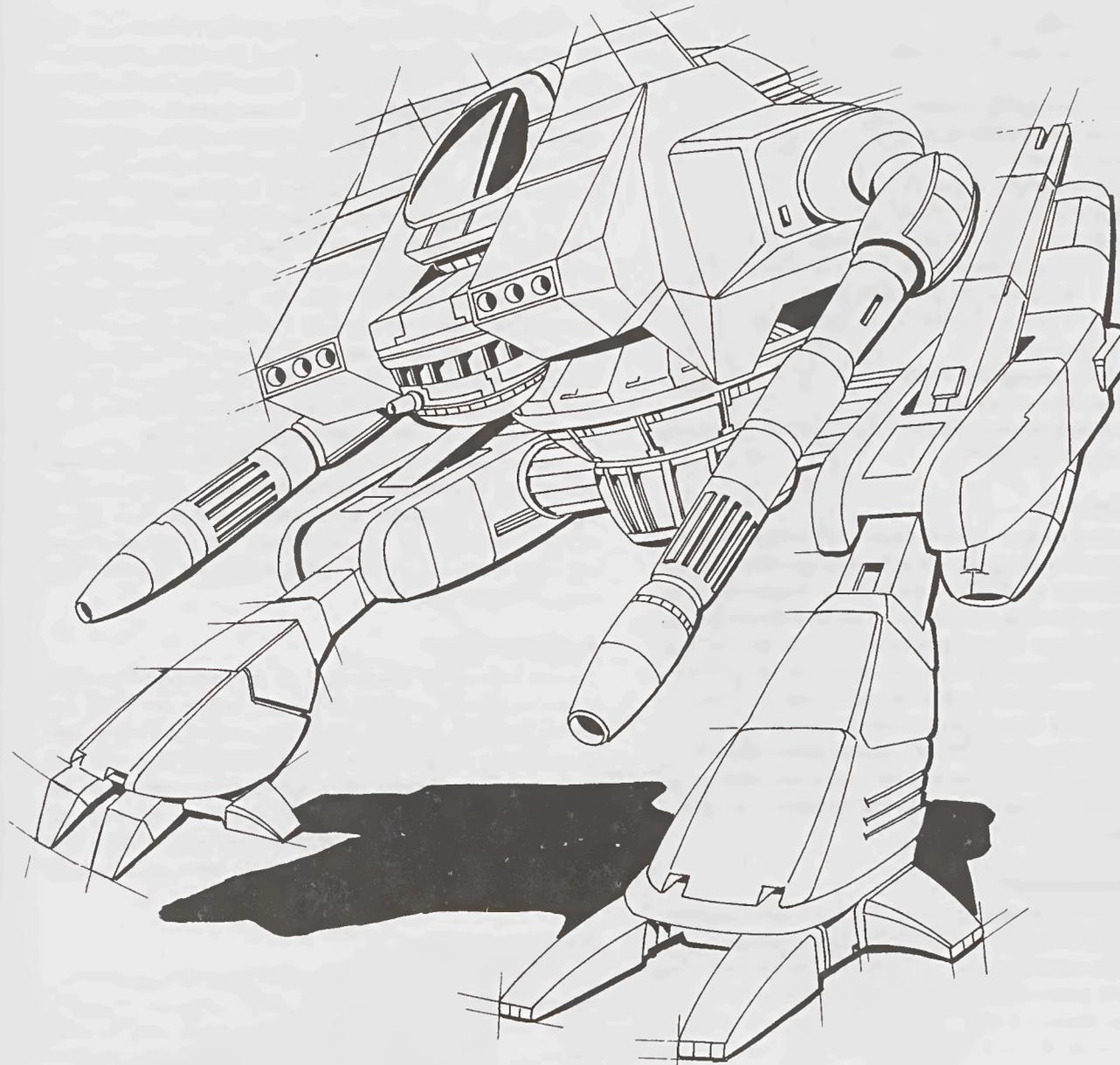
Die militärischen Experten des Vereinigten Commonwealth hielten den *Lichtbringer* für ein Risiko. Trotz der Erwartung, daß er der *Nova* im Eins-zu-eins-Kampf gleichwertig sei, ist es nicht wahrscheinlich, daß ein Mech seiner Größe gegen die überlegene Technik der Clans bestehen kann. Daher wurde der *Lichtbringer* den härtesten und genauesten Tests unterzogen, die nur möglich waren. Fast alle Kampfsituationen wurden simuliert, und der *Lichtbringer* konnte in allen wie erwartet punkten.

Kallon Industries hat zugestimmt, dieses 75-Tonnen-Monster nur an das Vereinigte Commonwealth zu verkaufen. Kallon erhielt das Recht, die erste Bestellung zu produzieren, und die Abnahme zweier weiterer zukünftiger Produktionsläufe wurde garantiert. Der erste *Lichtbringer* wurde im Juli 3053 verschifft. Seit dieser Zeit wurden die übrigen Mechs der ersten Reihe fertiggestellt und verschiedensten Einheiten im Vereinigten Commonwealth zugeteilt.

Varianten:

Die Abhängigkeit von Energiewaffen zwang zum Einbau zahlreicher Wärmetauscher. Es wurde vorgeschlagen, die Strahlwaffen durch kühlere ballistische oder Raketenwaffen zu ersetzen, um einige Wärmetauscher abzubauen. Beide Laserarten dürfen nicht zusammen verwendet werden, weil der Hitzestau sonst zu groß wird, daher wäre eine andere Möglichkeit, noch mehr Wärmetauscher einzubauen und dafür die Panzerung zu reduzieren oder einen oder zwei der mittelschweren Impulslaser auszubauen. Es könnte auch Panzerung entfernt werden, um statt ihrer Verteidigungssysteme hinzuzufügen, wie zum Beispiel ein Wächter-ECM oder eine Beagle-Sonde, aber dieser Umbau ist sehr schwierig, und es ist nicht zu empfehlen, ihn im Feld durchzuführen.

LTB-4D LICHTBRINGER



Typ: LTB-4D Lichtbringer

Tonnage:

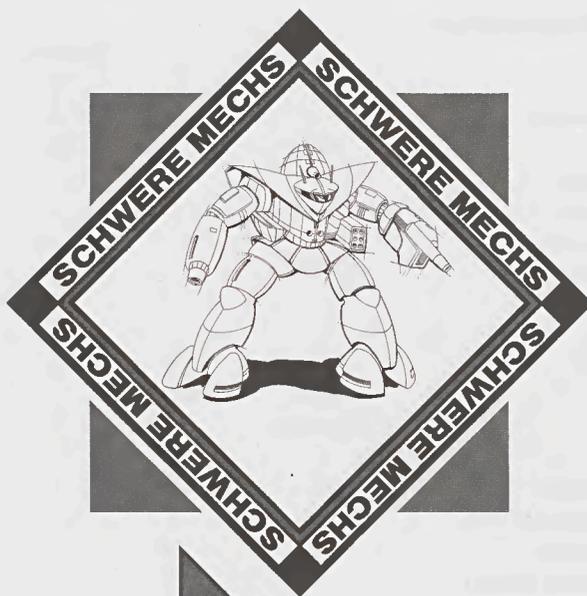
		Tonnen
Interne Struktur:		75
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	208	13

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	34
Torso Mitte (hinten)		9
Lk/Rt Torso	16	24
Lk/Rt Torso (hinten)		7
Lk/Rt Arm	12	21
Lk/Rt Bein	16	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
M-Impuls laser	LT	1	2
M-Impuls laser	LT	1	2
M-Impuls laser	LT	1	2
M-Impuls laser	RT	1	2
M-Impuls laser	RT	1	2
M-Impuls laser	RT	1	2
Raketenabwehr	TM	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	TM	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2

RAK-1A RAKSHASA



Masse: 75 Tonnen

Rumpf: GM Marodeur Spezial MD

Reaktor: GM 375 XL

Reisegeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarGuard-Ferrofibrat

Bewaffnung: 2 ExoStar schwere ER-Laser

2 Federated 10-Shot LRS-Lafetten

2 Martell mittelschwere Laser

1 Martell mittelschwerer Impuls laser

Hersteller: General Motors

Hauptherstellungsort: Kathil

Funksystem: Dalban Micronics

Ortungs-/Zielerfassungssystem: SyncTracker (39-42071)
mit Artemis IV FLS

Übersicht:

Seit die Innere Sphäre auf The Rock 3049 das erste Mal einem OmniMech begegnete, staunten die Techniker über den ausgezeichneten Entwurf des *Katamaran*. Wenige nur konnten glauben, daß man die Feuerkraft des *Marodeur* und des *Katapults* in einem Rumpf verbinden konnte, der sich dennoch um 33 Prozent schneller bewegen konnte. Techniker und Studenten der NAIW haben sich fünf Jahre lang bemüht, den Entwurf des *Katamaran* nachzubauen. Ein vor kurzem erfolgter Durchbruch hat einen meisterlichen Entwurf geschaffen, den *Rakshasa*, nach jenem mythischen Dämon benannt, der das Aussehen und die Fähigkeiten seiner Feinde nachahmen konnte.

Möglichkeiten:

Entweder trotz oder gerade wegen der strengen Sicherheitsvorkehrungen rund um den *Rakshasa* geht das Gerücht um, daß der Durchbruch durch die Analyse eines gefangengenommenen *Katamaran* zustande gekommen sei. Wie auch immer, der *Rakshasa* ist ein erstaunliches Produkt jahrelanger Forschung. Er baut auf einem stark modifizierten *Marodeur*-Rumpf auf, und es wurde Endostahl verwendet, um das Skelett leichter und stärker zu machen.

Nach langen Diskussionen beschlossen die Erbauer, daß Feuerkraft wichtiger sei als Sicherheit. Statt eines CASE wurde ein Artemis IV FLS eingebaut. Dessen Sensoren verleihen den beiden Federated 10-Shot-Raketenlafetten unübertroffene Genauigkeit und lassen die Treffer nahe beieinander liegen. Man hofft, daß diese Genauigkeit die kleineren Lafetten ausgleicht, denn Clan-LSR-Lafetten sind wesentlich leichter.

Der „Biß“ des *Rakshasa* kommt von zwei auf den Armen montierten schweren ExoStar ER-Lasern, die jeder von einem mittelschweren Martell-Laser für zusätzliche Feuerkraft über kurze Reichweite unterstützt werden. Die Mündungen dieser Waffen sind in die Arme versenkt, damit der Mech auch in den Nahkampf gehen kann, ohne die Optiken und Abstrahler der Laser zu beschädigen. Ein einzelner mittelschwerer Martell-Impuls laser rundet die Waffenanordnung des *Rakshasa* ab. Er ist damit ein genaues Doppel des Originalmodells.

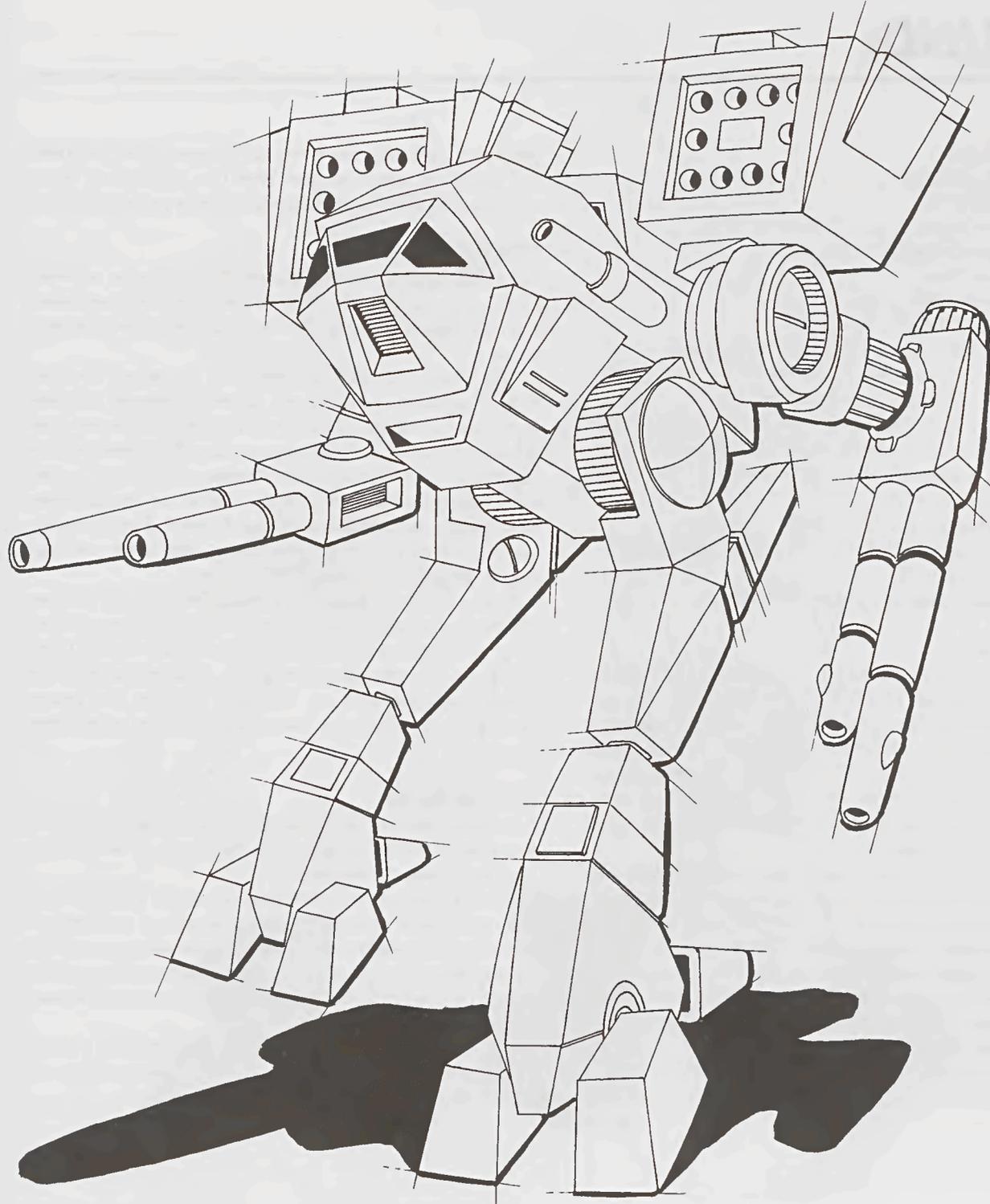
Tests im Feld und Simulationen haben gezeigt, daß Feuerkraft und Reichweite des *Rakshasa* dem Clanmodell klar unterlegen sind, obwohl er für dieselben Aufgaben gebaut wurde. Trotzdem ist der *Rakshasa* ein ausgezeichneter schwerer Mech mit großer Treffergenauigkeit, Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit.

Aufstellung:

General Motors hat gerade erst mit der Produktion des *Rakshasa* begonnen und hofft, Ende des Jahres vier Stück und sechs Stück im nächsten Jahr fertigzustellen. Die erste Lieferung soll zur 10. Lyranischen Garde RKG auf Ft. Loudon gehen. Weil diese Einheit nicht nur in einer strategisch besonders bedeutsamen Stellung ist, sondern auch noch von Victor Steiner-Davion selbst kommandiert wird, wird der *Rakshasa* sicher genug zu tun bekommen, wenn er erst eingetroffen ist.

Varianten:

Einer der wenigen Nachteile dieses ansonsten ausgezeichneten Modells ist die große Hitzeentwicklung der beiden ER-Laser. Dieses Problem kann durch den Einsatz von Standardlasern ganz leicht gelöst werden. Dies ist eine Modifikation, die auch im Feld leicht ausgeführt werden kann.



RAK-1A RAKSHASA

Typ: RAK-1A Rakshasa

Tonnage:

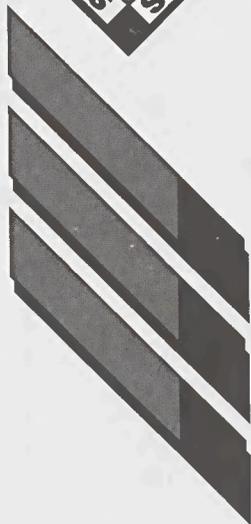
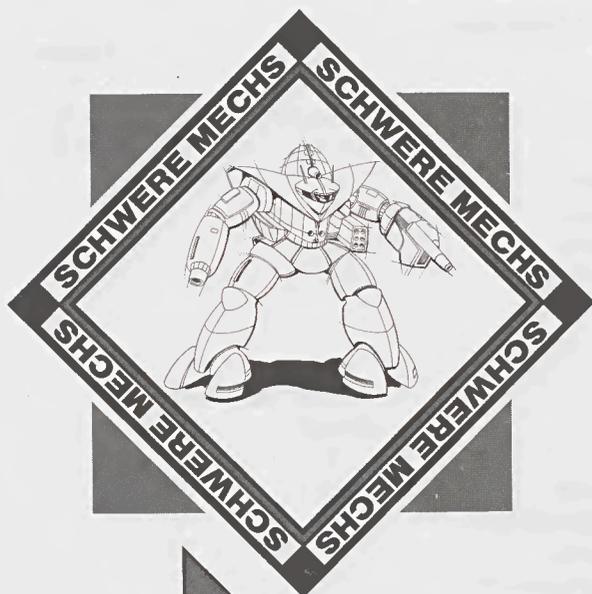
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	75
Reaktor:	375 XL	3,75
		19,25
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	15 (30)	5
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	215	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	33
Torso Mitte (hinten)		9
Lk/Rt Torso	16	23
Lk/Rt Torso (hinten)		7
Lk/Rt Arm	12	22
Lk/Rt Bein	16	30

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 10	RT	2	5
Artemis IV FLS	RT	1	1
Munition (LSR 10) 12	RT	1	1
LSR 10	LT	2	5
Artemis IV FLS	LT	1	1
Munition (LSR 10) 12	LT	1	1
Schwerer ER-Laser	RA	2	5
Schwerer ER-Laser	LA	2	5
M-Laser	RA	1	1
M-Laser	LA	1	1
M-Impulslaser	LT	1	2

KP-HD-02FC KAMPFHUND



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Arc Royal KH/9
Reaktor: Vlar 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: StarSlab 511-Ferrofibril

Bewaffnung: 1 Blankenburg schwerer Impulslaser
1 Burrow-Raketenabwehr
1 Grizzard Gauss-Geschütz
2 Holly Blitz-KSR-2-Ein-Schuß-Lafetten
2 Martell mittelschwere Impulslaser
1 Martell leichter Impulslaser

Hersteller: Blackwell Corporation

Hauptherstellungsort: Outreach

Funksystem: Garret T12-A, Garret/Guardian Interface
Model 2B

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Garret O2j

Übersicht:

Es hat fast 300 Jahre gedauert, den *Kampfhund* zu bauen. Ursprünglich von den Streitkräften des Sternenbundes entworfen, wurden die Pläne und der Prototyp kurz vor dem Fall des Sternenbundes von Terra weggebracht. Bis 3052 konnte man nur einige flüchtige Skizzen dieses Entwurfs. Dann fand Snords Wilder Haufen, eine Söldnereinheit des Vereinigten Commonwealth, eine lang verschollen gewesene Basis der SBVK im Dunklen Nebel.

Die Camelot Command genannte Basis wurde neu ausgestattet und umgerüstet und diente dem Vereinigten Commonwealth als Ausgangsbasis für Überfälle, trotz einiger heftiger Attacken des Clans Jedefalke. Während der Umrüstung entdeckte Snords Wilder Haufen einige Rümpfe und einen vollständigen Satz Baupläne. Sie wurden mit einem Versorgungsflug ins Vereinigte Commonwealth geschmuggelt, und die Produktion begann sofort.

Die Kommandantin der Einheit, Ronda Snord, ließ die Pläne der Blackwell Corporation übergeben, der von Wolfs

Dragonern unterstützten Firma auf Outreach. Die Techniker von Blackwell erkannten den Wert des *Kampfhund* sofort und begannen den Produktionslauf für eine große Stückzahl.

Möglichkeiten:

Der Schlüssel zum Erfolg dieses Mech ist seine schwere Panzerung. Mit mehr als zwölf Tonnen Fiberstrahlpanzerung hält der Mech auch die starke Feuerkraft der Clan-Streitkräfte aus.

Die Feuerkraft des Mech beruht auf einem Grizzard Gauss-Geschütz, welches von einem schweren Blankenburg-Laser unterstützt wird. Der Mech hat auch zwei mittelschwere Impulslaser für Deckungsfeuer. Ein kleiner Impulslaser ist auf der Rückseite des Kopfes angebracht, speziell zur Vernichtung von Elementaren. Dies ist die einzige Änderung gegenüber dem Sternenbund-Entwurf. Zwei Notreservewaffen sind in den oberen Beinen des Mech untergebracht: einschüssige Blitz-KSR-Lafetten.

Die auffälligste Eigenheit dieses Mech ist die stärkere Panzerung auf dem rechten Arm. Das Ungleichgewicht verlangt vom Mechpiloten ziemliches Geschick mit dem Gyroskop, schützt aber gleichzeitig das Gauss-Geschütz des *Kampfhund* besonders gut. Trotzdem sieht der dick gepanzerte Waffenarm beinahe genauso aus wie der schwächere linke Arm.

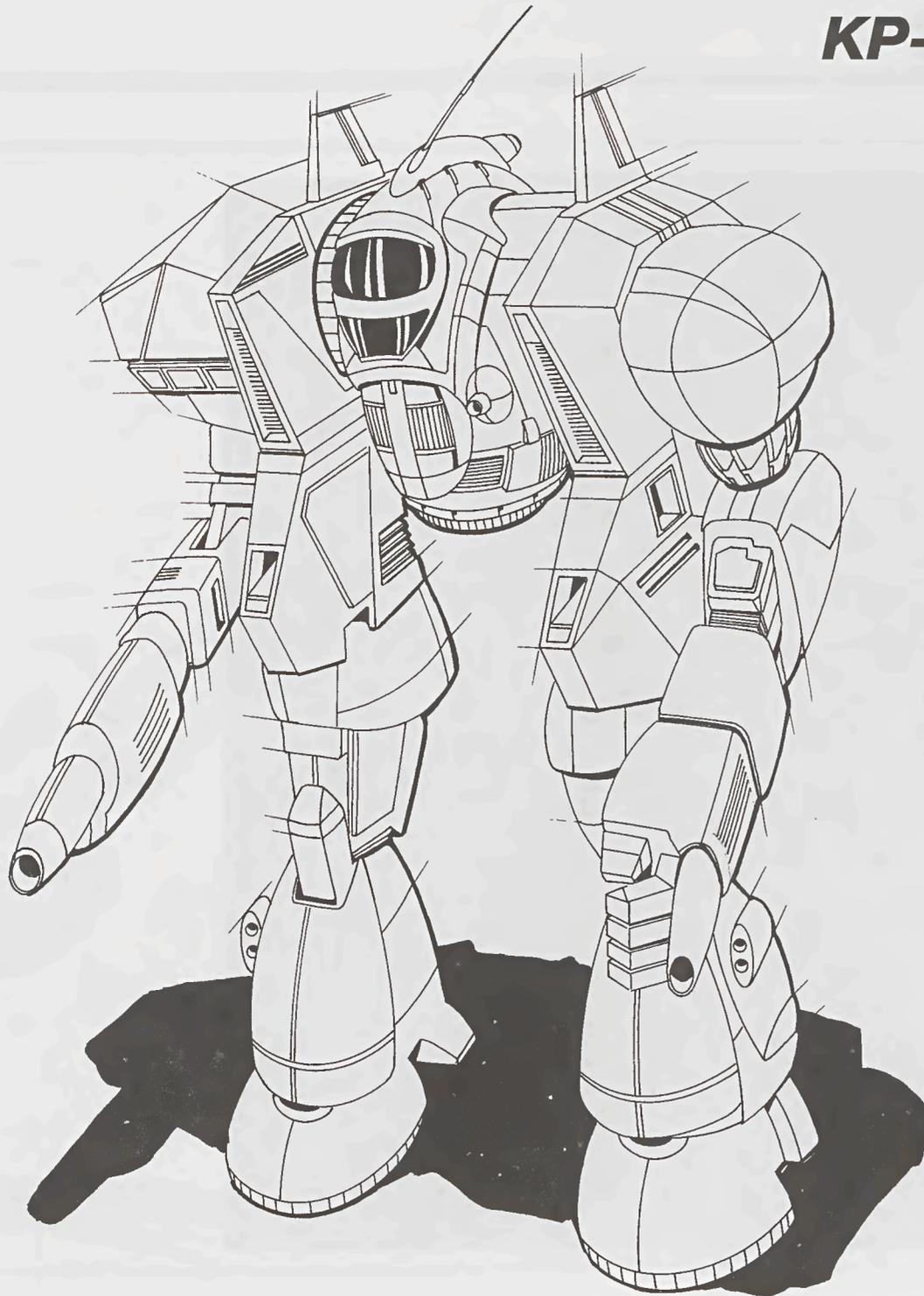
Aufstellung:

Auf Solaris VII gibt es schon einige der bedrohlichen und leicht erkennbaren *Kampfhunde*. Ihr Name ist den Anhängern der Spiele gut bekannt.

Jedes größere Herrscherhaus und einige Söldnereinheiten der Inneren Sphäre haben bei Blackwell *Kampfhunde* geordert. Über die meisten dieser Mechs verfügt das Vereinigte Commonwealth, welches die *Kampfhunde* hauptsächlich an die Grenze zu den von den Clans besetzten Gebieten entsandt hat.

Blakes Wort hat zwei Lanzen *Kampfhunde* bestellt. Wahrscheinlich benötigt man sie zum Wiederaufbau der Streitkräfte als Ersatz für zerstörte Mechs.

KP-HD-02FC KAMPFHUND



Typ: KP-HD-02FC Kampfhund

		Tonnen
Tonnage:		75
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	300 XL	14,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	215	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	36
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	16	23
Lk/Rt Torso (hinten)		9
Lk/Rt Arm	12	16/24*
Lk/Rt Bein	16	22

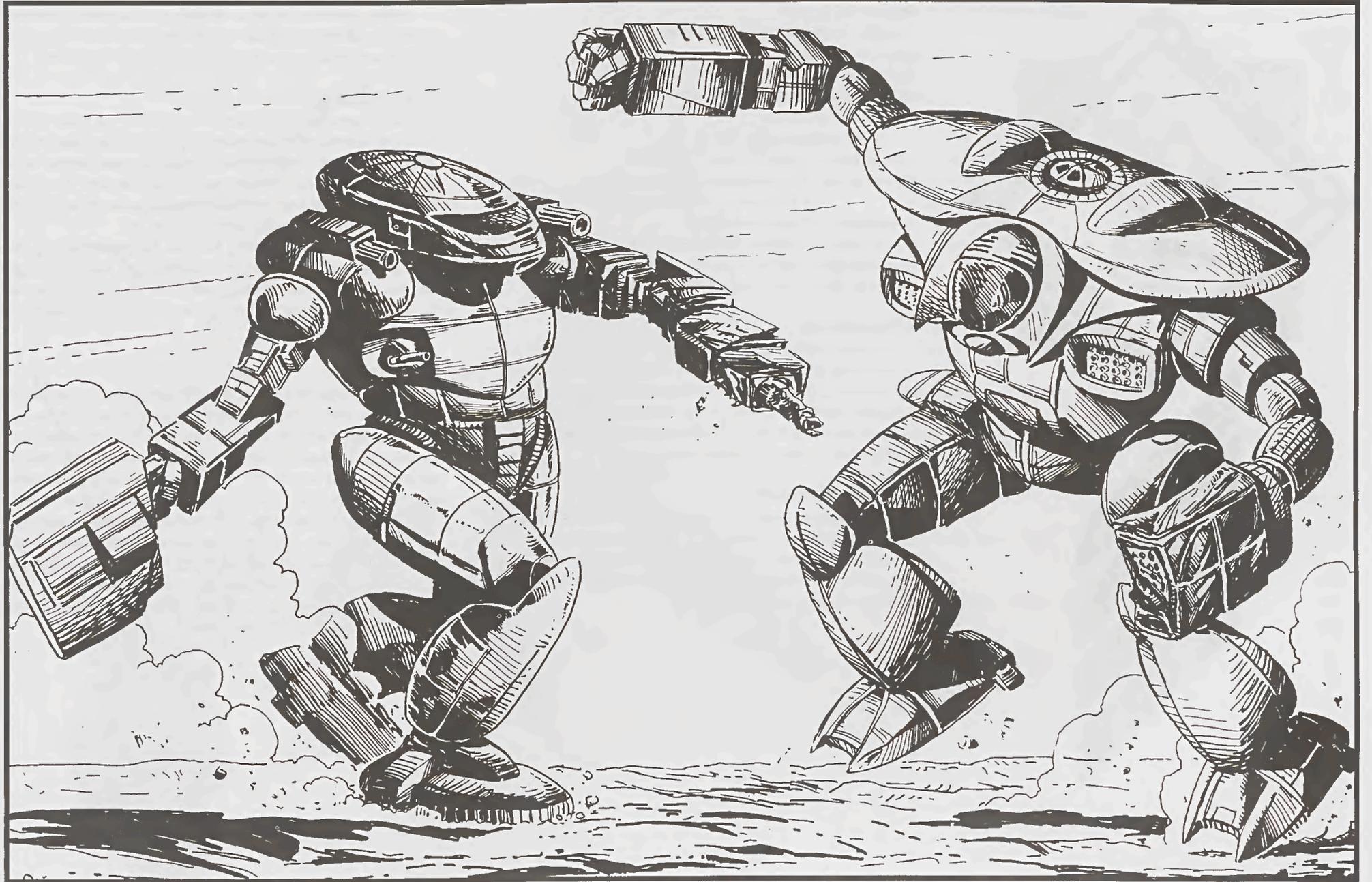
*Rechter Arm hat 24 Punkte, linker Arm hat 16 Punkte.

Bewaffnung und Munition:

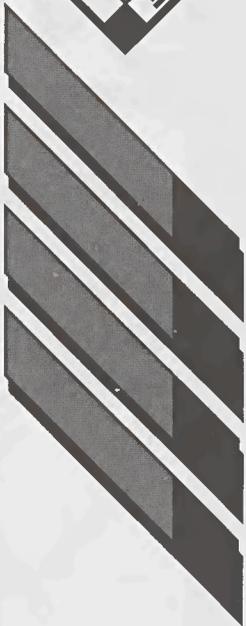
Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Gauss-Geschütz	RA	7	15
Munition (Gauss-Geschütz) 16	RT	2	2
Blitz-KSR-2 (Weg)	RB	1	1,5
Blitz-KSR-2 (Weg)	LB	1	1,5
S-Impuls laser	LA	2	7
Wächter ECM	TM	2	1,5
M-Impuls laser	LT	1	2
M-Laser	RA	1	2
L-Impuls laser	K	1	1
Raketenabwehr	RT	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	RT	1	1

ÜBERSCHWERE MECHS





SLM-5S SALAMANDER



Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Chariot Type IV mit Endostahl

Reaktor: Pitban 320 XL

Reisegeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Glasgow Limited mit CASE

Bewaffnung: 2 Defiance mittelschwere Laser
3 Doombud LSR-20er-Lafetten

Hersteller: Defiance Industries

Hauptherstellungsort: Hesperus II

Funksystem: TharHes Hm-10

Ortungs-/Zielerfassungssystem: TharHes Ares-7

Übersicht:

„Gute Entwürfe für schlechte Zeiten“ steht auf dem Spruchband über dem Produktionslaufband des *SLM-5S Salamander* im Werk von Defiance Industries auf Hesperus II. Die Aktivoren wurden aus dem linken Arm des Mech entfernt und statt dessen eine dritte LSR-20er-Lafette eingebaut. Die Maschine sieht dadurch seltsam bucklig aus.

Möglichkeiten:

Der *Salamander* wiegt 80 Tonnen und ist so schnell wie andere Mechs seiner Klasse. Er erreicht eine Höchstgeschwindigkeit von 65 km/h, kann aber nicht springen. Wegen der Art seines Einsatzes im Kampf ist seine Beweglichkeit aber nicht so wichtig.

Der ungewöhnliche Torso enthält zwei der drei LSR-20er-Lafetten, die einen Gegner völlig vernichten können. Jede Lafette verfügt über drei Tonnen Munition für 18 Salven.

Aufstellung:

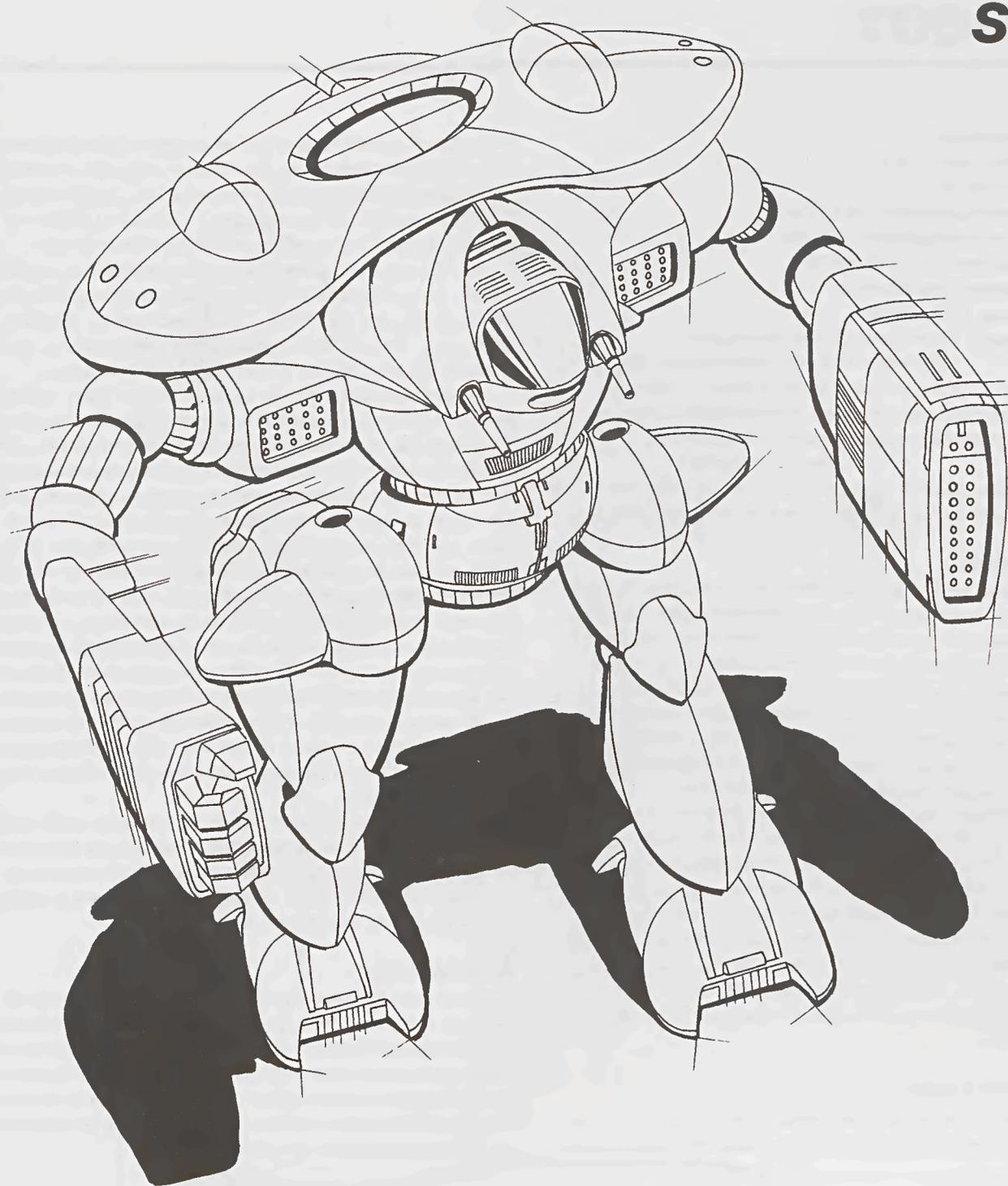
Bis jetzt wurden von Defiance Industries nur neun überschwere *Salamander*-Mechs erzeugt. In den nächsten sechs Monaten soll der erste Produktionslauf abgeschlossen sein. Die Herstellung der seltsam gestalteten Maschine verläuft langsamer als die anderer Maschinen, was vor allem auf die ungewöhnliche Struktur zurückzuführen ist.

Die neun fertigen Mechs wurden hauptsächlich an die Grenze des Vereinigten Commonwealth zum Besatzungsgebiet des Clans Jadalafilke abgestellt. Dies ist offensichtlich eine Vorsichtsmaßnahme, falls es dort in Zukunft wieder zu Kämpfen kommt.

Varianten:

Wie man sich denken kann, wurden einige Varianten dieses ungewöhnlichen Entwurfs vorgeschlagen. Die logischste Änderung wäre, die LSR-Lafette im linken Arm durch eine KSR-Lafette zur Nahkampfunterstützung zu ersetzen. Das freiwerdende Gewicht könnte für Wärmetauscher und zusätzliche Munition für die anderen Lafetten genutzt werden. Andere Ideen beinhalten, die LSRs zu entfernen und statt dessen aus den gewöhnlichen mittelschweren Lasern Impulslaser zu machen, die Geschwindigkeit durch den Einbau eines leistungsfähigeren Reaktors zu steigern oder die mittelschweren Laser gegen einen schweren Impulslaser zu tauschen. Keine dieser Varianten wurde bis jetzt verwirklicht.

SLM-5S SALAMANDER



Typ: **SLM-5S Salamander**

Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	80
Reaktor:	320 XL	4
BP Gehen:	4	11,25
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	247	15,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	25	42
Torso Mitte (hinten)		8
Lk/Rt Torso	17	28
Lk/Rt Torso (hinten)		6
Lk/Rt Arm	13	26
Lk/Rt Bein	17	34

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-20	LT	5	10
Munition (LSR-20) 18	LT	3	3
CASE	LT	1	0,5
LSR-20	RT	5	10
Munition (LSR-20) 18	RT	3	3
CASE	RT	1	0,5
LSR-20	LA	5	10
Munition (LSR-20) 18	LA	3	3
M-Laser	TM	1	1
M-Laser	TM	1	1

KNB-100T KANONENBOOT



Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Sternenbund XT
Reaktor: 255 XL
Reisegeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Hildco Model 12
Sprungreichweite: 60 m
Panzerung: Kevlar 5000
Bewaffnung: 4 Defiance mittelschwere Laser
2 Defiance P5M mittelschwere Impulslaser
2 Poland Main Model A Gauss-Geschütze
Hersteller: Defiance Industries, Independence Weaponry
Hauptherstellungsort: Hesperus II (Defiance),
Quentin (Independence)
Funksystem: Nashan Quartet ComSy mit Wächter ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Nashan Diana Mk II ZES

Übersicht:

Die Invasion der Clans schuf seltsame Bettgenossen. Der gegenseitige Nichtangriffs- und Informationspakt zwischen dem Vereinigten Commonwealth und dem Draconis-Kombinat entwickelte sich schnell zu einer Quasi-Union zwischen den beiden Herrscherhäusern. Im Sinne dieser Zusammenarbeit halfen Technikerteams aus beiden Staaten bei der Verlegung der einzigen Mechfabrik der Freien Republik Rasalhaag. Diese Teams hatten schon früher zusammengearbeitet und ein freundschaftliches Arbeitsklima geschaffen.

Der Entwurf des *Kanonboot* war eigentlich noch nicht geplant, als sich die Gespräche am runden Tisch um die Clans und die Waffen drehten, die man benötigte, um sie zu schlagen. Zwei Gruppen brachten zur Übung ihre Ansichten vor und erklärten sie. Nach einigen solchen informellen Gesprächen erkannten die Techniker, daß sie zur Auswahl der Waffen sehr viel beizutragen hatten. Das *Kanonboot* war als bewegliche Angriffsplattform gedacht, fähig, einen Clan-Mech in jener Extremreichweite zu erledigen, in der die Omnis kämpfen können.

Möglichkeiten:

Die Konstrukteure des *Kanonboot* vermieden es, dem Mech eine bestimmte Waffenkonfiguration fest zuzuordnen,

und gaben ihm statt dessen die allgemeinen Eigenschaften seiner Waffenkategorie, um den Entwurf möglichst vielseitig zu belassen. Dadurch konnten sie große Teile der Elektronik, der Waffenbasen und Formteile am Ort zukaufen und vermeiden die Abhängigkeit von bestimmten Ausrüstungsteilen.

Als Hauptwaffe nahmen sie ein zweifaches Gauss-Geschütz, die einzige Waffe, welche an Reichweite und Schadenspotential den Waffen der Clans gleichkommt. Die Delegation des Hauses Kurita sprach mit Bewunderung vom *Crockett (Katana)* und der 85-Tonnen-Gewichtsklasse.

Als die Diskussion auf die weiteren Waffen kam, wollten die Kurita-Techniker wegen ihrer leistungsfähigen Bauweise unbedingt die alten mittelschweren Laser verwenden. Ein Techniker aus dem VC überredete alle, mittelschwere Impulslaser einzubauen, um den Rücken des Mech zu schützen, und ging sogar so weit, sie in die Füße des Kanonenbootes zu verlegen. Die Waffenauswahl glich der des *Kampftitanen*, eines Mech, den alle Anwesenden schätzten. Die Geschwindigkeit des *Kanonbootes* wurde absichtlich auf 32 km/h begrenzt. Um seine Beweglichkeit im Gelände zu verbessern, wurden massive Sprungdüsen für die Beine eingeplant. Die Sprungweite würde zwar nur 60 Meter betragen, aber ausreichen, um den Mech gefährliche Geländestellen überwinden zu lassen.

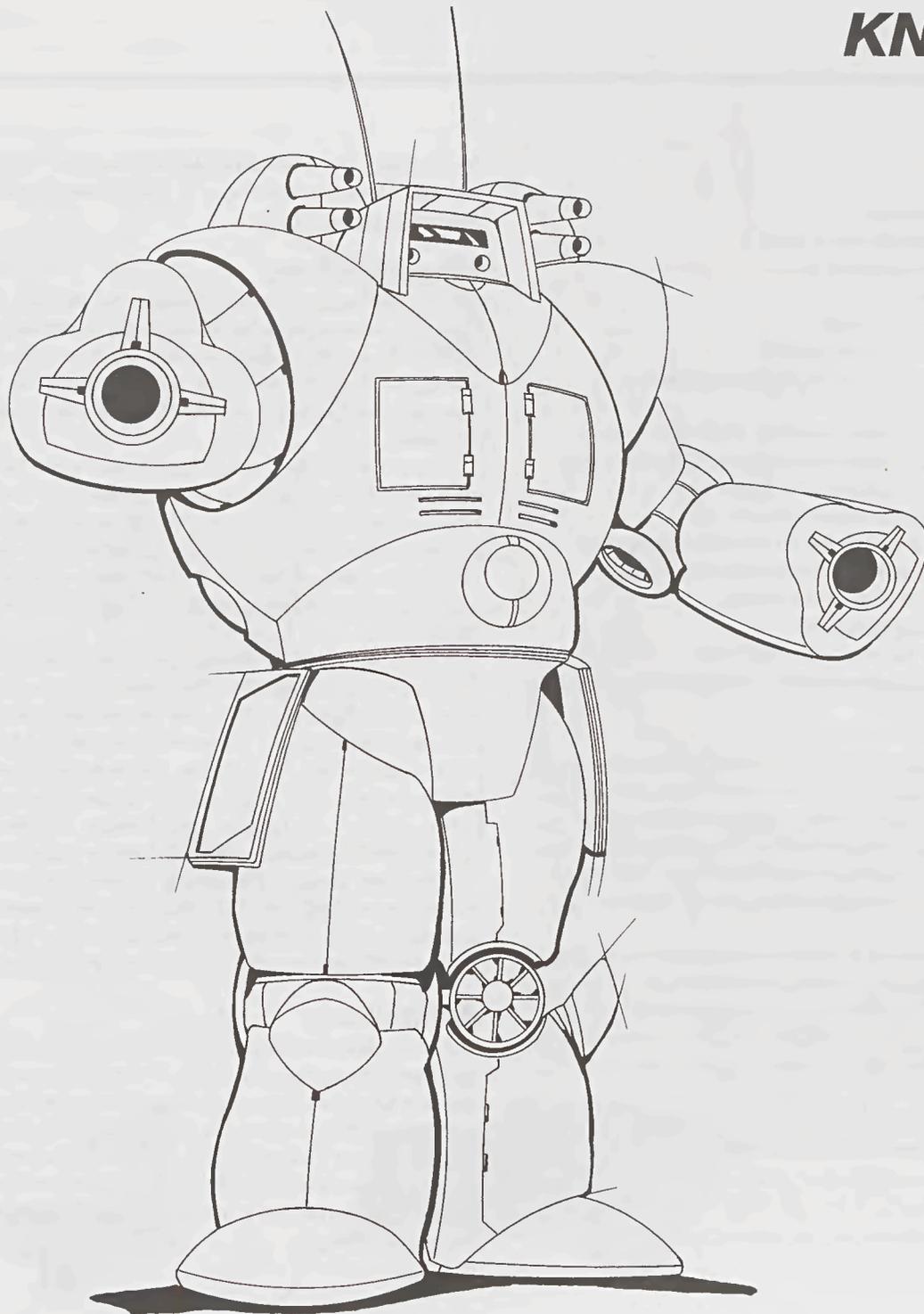
Zu seinem Schutz wurde der Mech bis zum Limit gepanzert. Selbst mit 15,5 Tonnen Panzerung wirkte er immer noch zerbrechlich, als er in Kampfsimulationen gegen Claneinheiten getestet wurde.

Der endgültige Entwurf wurde vervielfacht, und jede Gruppe erhielt vor ihrer Abreise eine Kopie. Es war ein trauriger Abschied, weil die Nachricht vom Angriff auf Luthien gekommen war. Jedes Team versprach, so bald wie möglich mit der Erstellung von Plänen zu beginnen.

Aufstellung:

Das erste *Kanonboot* des Vereinigten Commonwealth verließ am 5. Dezember 3053 die BattleMech-Produktionsstraße im Ostflügel des Defiance Industries-Werks auf Hesperus II. Das Draconis-Kombinat hatte gehofft, seinen Mech ungefähr zur gleichen Zeit aus der Fabrik in Quentin kommen zu sehen, aber Schwierigkeiten mit dem Gauss-Geschütz verzögerten die endgültige Freigabe des Mech.

KNB-100T KANONENBOOT



Typ: KNB-100T Kanonenboot

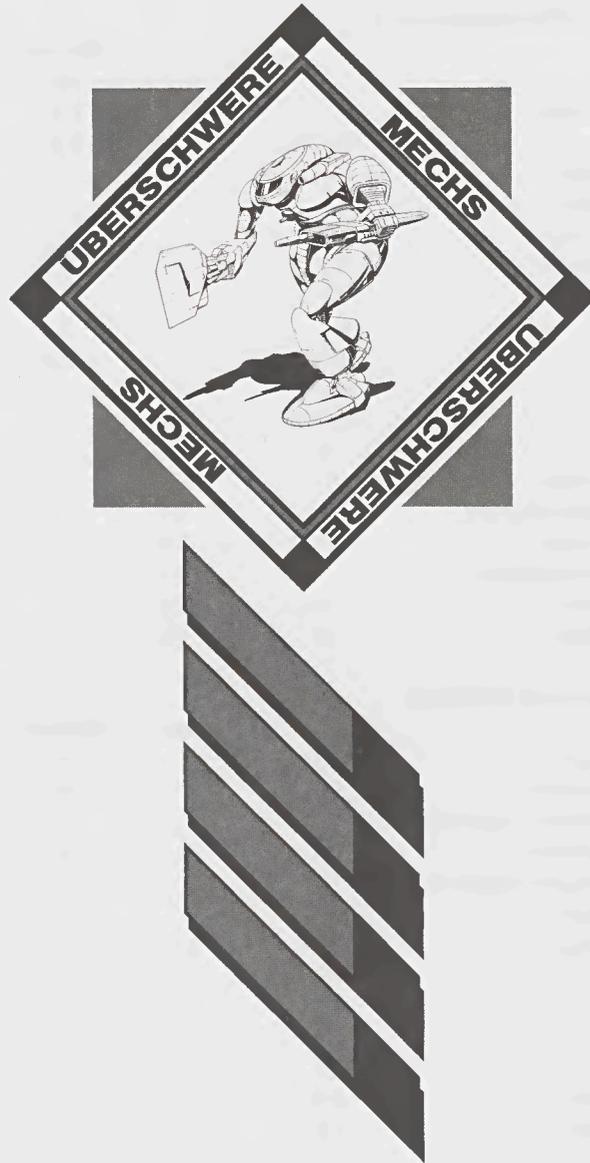
Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:		85
Reaktor:	255 XL	8,5
BP Gehen:	3	6,5
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	2	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	248	15,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	27	34
Torso Mitte (hinten)		19
Lk/Rt Torso	18	25
Lk/Rt Torso (hinten)		11
Lk/Rt Arm	14	25
Lk/Rt Bein	18	32

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Wächter ECM	RT	2	1,5
Gauss-Geschütz	RA	7	15
Munition (Gauss-Geschütz) 24	RT	3	3
Gauss-Geschütz	LA	7	15
Munition (Gauss-Geschütz) 16	LT	2	2
M-Impulslaser	RB (R)	1	2
M-Impulslaser	LB (R)	1	2
M-Laser	RT	1	1
M-Laser	RT	1	1
M-Laser	LT	1	1
M-Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	RB	1	1
Sprungdüsen	LB	1	1



- Masse:** 95 Tonnen
Rumpf: Albat-50
Reaktor: Hermes 380 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,23 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: StarSlab/3 mit CASE
Bewaffnung: 1 Diverse Optics Sunbeam schwerer ER-Laser
1 Irian Waffenwerke V7 LSR-15er-Lafette
1 Irian Waffenwerke 60mm KSR-6er-Lafette
2 Irian Waffenwerke Super 6 mittelschwere Laser
1 Oriente Modell O LB 10-X-Autokanone
1 Tronel PPL-20 schwerer Impulslaser
- Hersteller:** Irian Battle Mechs Unlimited
Hauptherstellungsort: Irian
Funksystem: Irian Technologies HMR-35s
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Omicron TrackerKeeper

Übersicht:

Die Blitzinvasion der Clans in die Innere Sphäre hat, wenn schon nichts anderes, viele militärische Experten aller Herrscherhäuser zum Nachdenken gebracht. Viele hatten gedacht, daß die Menschheit bereits unbezwingbar geworden sei, aber die Clans haben sowohl in technologischer als auch in militärischer Hinsicht bewiesen, daß dieser Gedanke falsch ist.

Haus Marik hatte das einmalige Glück, sich zurücklehnen zu können und zuzusehen, wie seine Feinde von den Invasoren vernichtet wurden, während es noch gut daran verdiente, die anderen in Kämpfe verwickelten Häuser mit dem Material zu versorgen, das sie brauchten, um ihre Feinde zu bekämpfen.

Strategen der Liga glaubten, daß die Invasoren sich dem Haus Marik zuwenden würden, nachdem sie das Vereinigte Commonwealth besiegt hatten. Deswegen ließ das Oberkommando der Liga spät im Jahr 3052 Projekt Omega anlaufen. Ziel des Projektes war es, einen überschweren Mech

zu schaffen, der Clan-OmniMechs besiegen konnte. Nach nur fünf Monaten Planung und Tests lieferte das Omega-Team den ersten *Albatros*.

Möglichkeiten:

Irian BattleMechs Unlimited bekam den Auftrag, das neue Modell zu entwerfen, während noch die Ersatzteilproduktion für das Vereinigte Commonwealth lief. Durch die Materialwünsche seiner Kunden und einzelne Berichte über den Kampfstil der Clans gut informiert, machte sich das Werk an die Arbeit.

Mit seinen 95 Tonnen ist der *Albatros* einer der schwersten Mechs, die Haus Marik jemals produzieren ließ. Mit seinem Hermes 380 XL-Reaktor erreicht er bis zu 64 km/h. Die Entwicklungsabteilung hielt es für besser, ihn weder mit einem Endostahlrumpf noch mit Stahlfaserpanzerung zu belasten, damit dem Mech genügend Platz für die Waffenanlagen blieb.

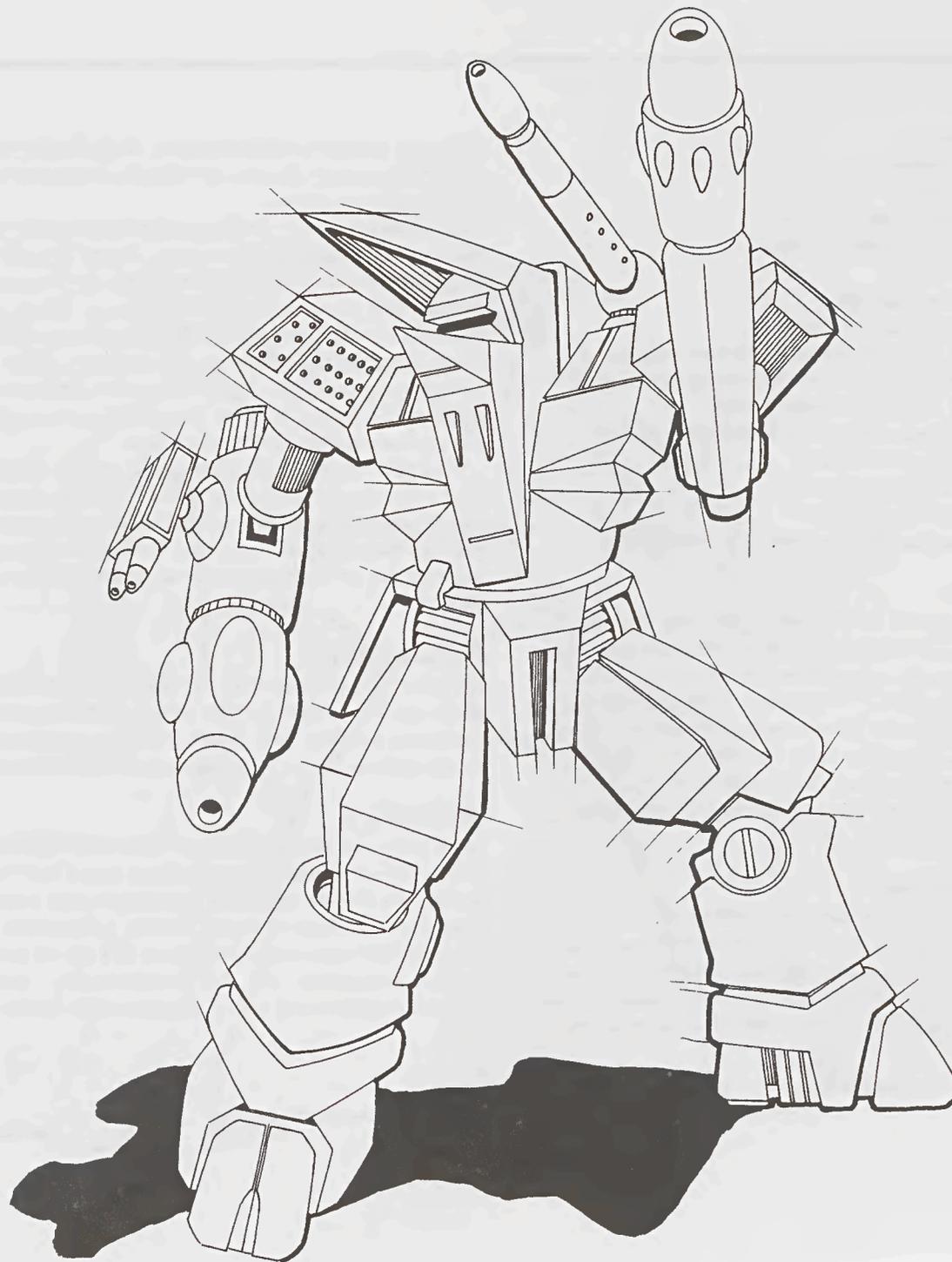
Die eindrucksvolle Bewaffnung des Mech ist für alle Reichweiten geeignet. Die LSR-Lafette und der schwere Diverse Optics Sunbeam ER-Laser geben dem Mech sehr viel Feuerkraft über lange Reichweite. Die Oriente Modell O LB 10-X-Autokanone, der schwere Tronel-Impulslaser und die mittelschweren Irian-Laser geben Feinden ganz schön was zu tun. Kommt ein Gegner dem *Albatros* zu nahe, sieht er sich einer sechsfachen Irian-KSR-Lafette gegenüber.

Dreizehn Tonnen Panzerung lassen den *Albatros* im Kampf lange überleben. Das Hauptproblem dieses Mech ist wahrscheinlich der extreme Hitzestau. Mit nur 14 doppelten Wärmetauschern ist er für Überhitzung äußerst anfällig.

Aufstellung:

Der erste *Albatros* rollte 3053 vom Band, nur zehn Monate nachdem der Auftrag zu seiner Entwicklung gegeben worden war. Doch bis jetzt scheinen sie keiner regulären Einheit zugeteilt worden zu sein. Es ist möglich, daß der Marik sie zurückhält, um sie an den Meistbietenden zu verkaufen, es kann aber auch sein, daß der *Albatros* eines jener neuen Modelle ist, mit denen Marik angeblich eine Eliteeinheit zusammenstellen will.

ALB-3U ALBATROS



Typ: **ALB-3U Albatros**

Tonnage:

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

Kopf

Torso Mitte

Torso Mitte (hinten)

Lk/Rt Torso

Lk/Rt Torso (hinten)

Lk/Rt Arm

Lk/Rt Bein

Bewaffnung und Munition:

Art

LB 10-X

Munition (LB 10-X) 20

CASE

Schwerer ER-Laser

LSR-15

Munition (LSR-15) 16

KSR-6

Munition (KSR-6) 15

CASE

S-Impulslaser

M-Laser

M-Laser

Tonnen

95

9,5

20,5

4

4

3

13

380 XL
208
Interne
Struktur

Panzer-
wert

9

30

20

16

20

208

208

3

37

24

8

21

23

208

208

Zone

Zeilen

Tonnen

LA

6

11

LT

2

2

LT

1

0,5

LT

2

5

RT

3

7

RT

2

2

RT

2

3

RT

1

1

RT

1

0,5

RA

3

7

RA

1

1

RA

1

1

CR-V2 CERBERUS



Masse: 95 Tonnen
Rumpf: ThermoElectron II
Reaktor: GM 380 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Aldis Heavy-Ferrofibril
Bewaffnung: 4 Blankenburg mittelschwere Impulslaser
2 Grizzard Modell 200 Gauss-Geschütze
1 McArthur-Raketenabwehr
2 Sperry Browning-Maschinengewehre
Hersteller: LexaTech Industries
Hauptherstellungsort: Hun Ho
Funksystem: O/P 3000 OSJ
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P PulseTrack III

Übersicht:

Der *Cerberus* gleicht im Aussehen der *Königskrabbe* des Sternenbundes und ist das Ergebnis von mehr als einem Jahr Entwicklungsarbeit der Techniker von LexaTech. Weil er so flach ist, ist er verglichen mit anderen überschweren Mechs äußerst schwer zu treffen. Die Beine und der untere Torso des *Cerberus* erinnern an den *Geier* und bieten eine starke und stabile Feuerplattform. Seine Feuerkraft hat ihn zu einem gefährlichen Feind sowohl von ClanMechs als auch Mechs der Inneren Sphäre gemacht.

Möglichkeiten:

Seine Feuerkraft ist das Geheimnis seines Erfolges an der Front. Für Angriffe über lange und mittlere Reichweite ist er mit zwei Grizzard Gauss-Geschützen ausgestattet. Obwohl es von diesen teuren Waffen in der Liga Freier Welten nur wenige gibt, sind sie im Kampf doch deutlich überlegen. Mit ei-

nigen gut gezielten Schüssen über lange Reichweite kann der *Cerberus* einen Gegner verkrüppeln, ohne selbst größeren Schaden zu nehmen.

Unterstützt werden die Gauss-Geschütze durch vier mittelschwere Impulslaser, die auf dem oberen Torso des Mech unter Feuerklappen montiert sind. Steht der Mech nicht im Kampf, sind sie unsichtbar. Kämpft er, so öffnen sich die Klappen, und die Laser schieben sich nach oben heraus, um einen besseren Schußwinkel zu erreichen. Beim ersten Kampf gegen den Clan Novakatzte wurden diese Laser nicht eingesetzt, bis der Feind auf Schußweite herangekommen war und davon völlig überrascht wurde.

Für den Einsatz gegen Elementare verfügt der *Cerberus* über zwei nach hinten feuernde Maschinengewehre. Mit elf Tonnen Stahlfaserpanzerung und der McArthur-Raketenabwehr kann der *Cerberus* auf dem Schlachtfeld lange genug durchhalten, um dem Gegner erheblichen Schaden zuzufügen.

Aufstellung:

Die erste Produktionseinheit von *Cerberus*-Mechs ist bereits in der ganzen Inneren Sphäre verteilt worden, und es sind noch mehr auf dem Weg. Dieses mächtige neue Modell wird an der Front sicher zu den bevorzugten Mechs gehören.

Varianten:

Haus Marik und Blakes Wort verwenden derzeit eine Variante, bei der ein Gauss-Geschütz durch eine ER-PPK ersetzt wurde. Sie verfügt zusätzlich auch noch über zwei mittelschwere Impulslaser und drei Tonnen zusätzlicher Panzerung. Bekannt unter der Bezeichnung *MR-5M*, ist sie bei Einheiten unmittelbar an der Grenze des Vereinigten Commonwealth in den letzten Monaten sehr beliebt geworden.

CR-V2 CERBERUS

Typ: **CR-V2 Cerberus**

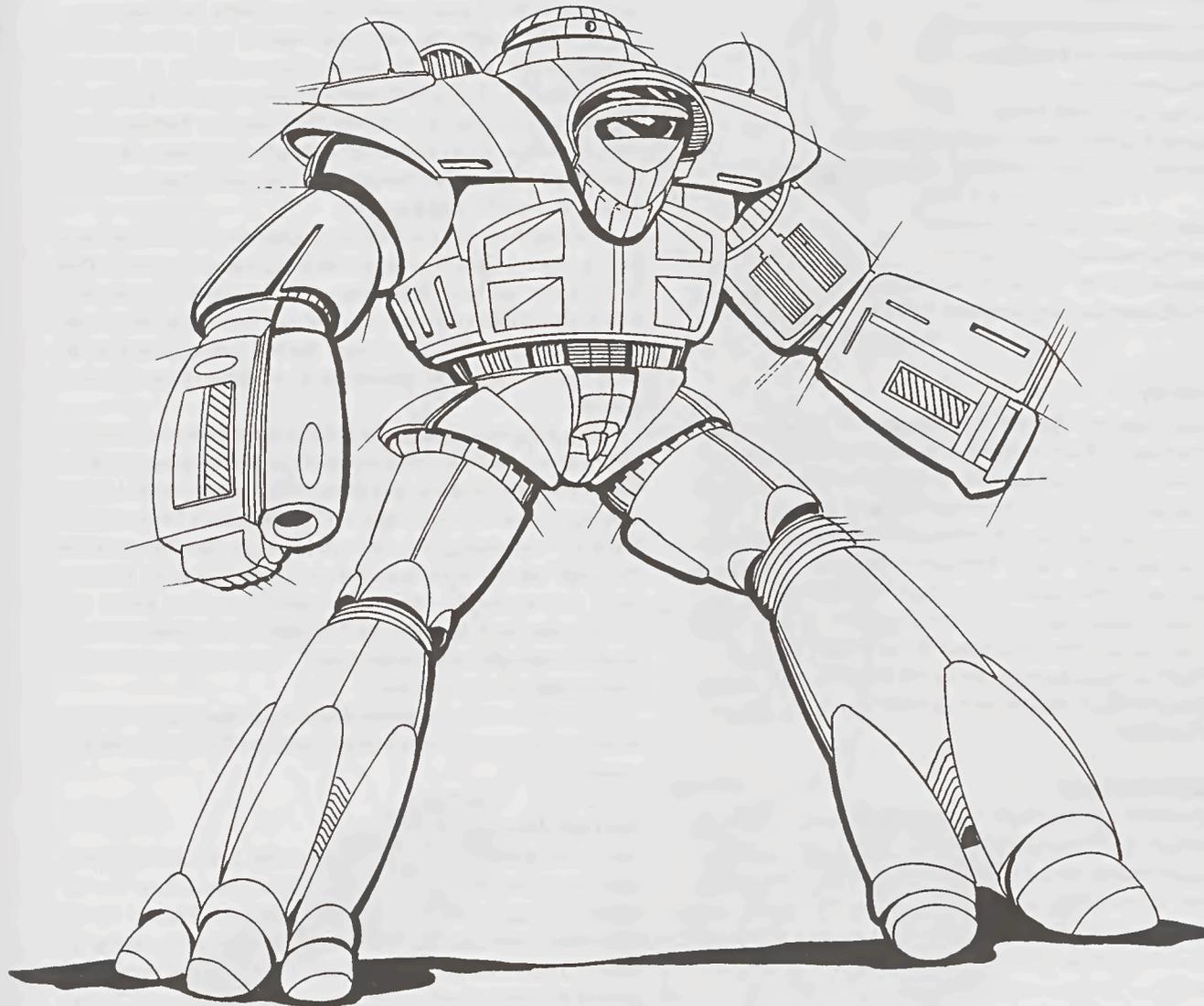
Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:		95
Reaktor:	380 XL	9,5
BP Gehen:	4	20,5
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	197	11

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	30	35
Torso Mitte (hinten)		15
Lk/Rt Torso	20	21
Lk/Rt Torso (hinten)		10
Lk/Rt Arm	16	19
Lk/Rt Bein	20	19

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Gauss-Geschütz	RA	7	15
Munition (Gauss-Geschütz) 16	RA	2	2
Gauss-Geschütz	LA	7	15
Munition (Gauss-Geschütz) 16	LA	2	2
M-Impulslaser	RT	1	2
M-Impulslaser	RT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
M-Impulslaser	LT	1	2
Raketenabwehr	K	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	K	1	1
Maschinengewehr	LT (R)	1	0,5
Maschinengewehr	LT (R)	1	0,5
Munition (MG) 100	K	1	0,5



NG-C3A NAGINATA



Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Alshain Class 101a
Reaktor: Pitban 285
Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Heavy Spezial mit CASE
Bewaffnung: 3 Coventry StarFire LSR-15er-Lafetten
1 Lord's Light ER-PPK
Hersteller: Independence Weaponry
Hauptherstellungsort: Quentin
Funksystem: Garret T19-G mit K3-Computer
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5 mit
Artemis IV FLS

Übersicht:

Mechs des Draconis-Kombinats haben ein Wunder der modernen Technik zu ihrer Verfügung, das unübertroffene Koordination von Mechs und Lanzen, größere Treffergenauigkeit und eingebaute ZES möglich macht. Nach unserem Wissensstand haben die Clans so etwas entweder nicht oder sie verwenden es nicht mehr. Erstaunlicherweise verwenden auch die Streitkräfte Haus Kuritas diese Möglichkeit nur selten, und wenn sie es doch tun, dann ungeschickt oder nicht richtig, weil sie zu wenig Erfahrung damit haben! Was könnten den Drachen dazu bringen, so einen Vorteil einfach außer acht zu lassen? Die Antwort ist so einfach wie überraschend: es ist unpraktisch.

Möglichkeiten:

Das Herzstück der *Naginata* ist das Kommando/Kontroll/Kommunikations-Computersystem (K3), das seit fast fünf Jahren ausgetestet ist und den VSDK zur Verfügung steht. Häufigerer Verwendung entgegen steht die Größe und das Gewicht, welche eine Nachrüstung langwierig und schwierig machen, weil wichtige Waffen, Teile der Panzerung oder andere benötigte Systeme entfernt werden müßten.

Kurita-Techniker bei Independence Weaponry schlugen einen Mech vor, bei dem das K3-System von Anfang an eingebaut sein sollte und eine teure und lange Nachrüstung unnötig wurde. Sie entschlossen sich für einen 95-Tonnen-

Mech als Feuerplattform, der auch eine Kommando- und Feuerunterstützungseinheit sein sollte. Benannt wurde er nach der antiken japanischen Stangenwaffe, der *Naginata*.

Die Hauptwaffe der *Naginata* besteht aus drei Coventry Star Fire LSR-Lafetten mit einem Artemis IV FLS für größere Treffsicherheit. Man entschied sich deswegen für LSRs, damit die *Naginata* das K3-System zur besseren Treffsicherheit voll ausnutzen kann und ihren Lanzenkameraden die Möglichkeit gibt, Ziele für direkten und indirekten Beschuß über lange Reichweite auszuwählen.

Die *Naginata* hat noch eine Langreichweiten-Waffe, eine Lord's Light 2 ER-PPK, als zuverlässige Reservewaffe. Das Waffenlager auf dem linken Arm wird von zwei doppelt starken Kühleinheiten flankiert, um den großen Hitzeausstoß der PPK besser ableiten zu können. Dieses Arrangement ist so lang und massig, daß am linken Arm keine Hand montiert wurde.

Der derzeitige Einsatz der *Naginata* als KommandoMech einer Lanze oder Kompanie entspricht den Plänen des Entwurfs. Ihre drei Lanzenkameraden sind mittelschwere Mechs oder auch zwei mittelschwere und ein schwerer Mech, die alle mit K3-Untersystemen nachgerüstet wurden. Sie sind alle schneller als die *Naginata* und vorzugsweise auch sprungfähig. Sie sollen so nahe wie möglich an den Feind herankommen und dadurch der *Naginata* und anderen mit K3 ausgerüsteten Mechs ermöglichen, mit stark verbesserter Zielgenauigkeit zu schießen.

Erst wenn mehr *Naginata*-Mechs zur Verfügung stehen, wird es möglich sein, ihre Wirkung gegen Clanstreitkräfte abzuschätzen.

Aufstellung:

Das VSDK sind sich bewußt, wie wichtig eine rasche Verteilung dieses Mechs ist. Von Independence Weaponry wird erwartet, pro Jahr zehn dieser überschweren Mechs an die Front gegen die Clans zu senden. Zur Zeit sind *Naginat*s bei den 12. Dieron Regiment auf Kiesen, dem 11. Benjamin-Regiment auf Meilen und dem 7. Galedon-Regiment auf Chandler stationiert. Es ist sehr wahrscheinlich, daß auch die sogenannten „Geisterregimenter“ an der Nebelparder-Front *Naginat*s zur Verfügung haben.

NG-C3A NAGINATA



Typ: NG-C3A Naginata

		Tonnen
Tonnage:		95
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	285	16,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	15 (30)	5
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	240	15
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	30	35
Torso Mitte (hinten)		14
Lk/Rt Torso	20	26
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	16	25
Lk/Rt Bein	20	32

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
K3-Computer	LT	5	5
LSR-15	RT	3	7
Munition (LSR-15) 32	RT	4	4
Artemis IV FLS	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR-15	LT	3	7
Munition (LSR-15) 32	LT	4	4
Artemis IV FLS	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
ER-PPK	LA	3	7
LSR-15	RA	3	7
Artemis IV FLS	RA	1	1

BRZ-A3 BERSERKER



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Defiance Berserker
Reaktor: Pitban 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h, mit MASC 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Heavy Spezial
Bewaffnung: 1 Defiance 1001 ER-PPK
1 MainFire Point Defense-Raketenabwehr
2 Sutel Precision Line schwere Impulslaser
1 Zippo-Flammer
Hersteller: Defiance Industries
Hauptherstellungsort: Hesperus II
Funksystem: Neil 9000 mit Wächter ECM
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Angst Clear View 2A

Übersicht:

Der *Berserker* wurde in der Tradition des *Atlas*, eines erprobten, guten überschweren BattleMechs entworfen. Die Ingenieure bei Defiance Industries konzentrierten sich auf das Aussehen genauso wie auf die inneren Strukturen des BattleMech. Sie sparten keine Ausgaben, um ein modernes, erschreckendes Kampfmonster zu schaffen. Das hätte das Projekt beinahe zum Scheitern gebracht, weil es in der Entwicklungsphase die geplanten Kosten weit überstieg.

Möglichkeiten:

Das erschreckende Gesicht des *Berserkers* wurde sorgfältig geplant, um einen beängstigenden Koloß zu schaffen, vor dem der Feind entsetzt fliehen würde. Um diesen Effekt noch zu verstärken, wurden fortgeschrittene Verteidigungssysteme eingebaut: ein Wächter ECM und eine MainFire Point Defense-Raketenabwehr. Mit dieser Ausrüstung und seiner ausgezeichneten Panzerung konnte der *Berserker* mitten unter seine Feinde waten und kämpfen.

Dazu erhielt er auch ein MASC-System und einen massiven Pitban 400 XL-Reaktor und rast mit 86 km/h auf seine Gegner zu. Der Anblick eines beilschwingenden, feuerspeienden 100-Tonnen-Monsters sollte selbst den abgebrühtesten Mechkrieger in die Flucht schlagen.

Feinde, die sich außerhalb der Reichweite seines Beils aufhalten, bekämpft der *Berserker* mit zwei schweren Sutel Precision Line-Impulslasern und einer Defiance 1001 ER-PPK. Werden alle drei Waffen gleichzeitig abgefeuert, wird der Hitzausstoß gefährlich hoch, daher werden Mechpiloten davor gewarnt. Werden sie geschickt angewandt, können diese Waffen entfernte Gegner schnell ausschalten. Zusätzlich kann der *Berserker* auch noch längere Zeit weit weg von den Versorgungslinien operieren, da seine Hauptwaffen keine Munition benötigen.

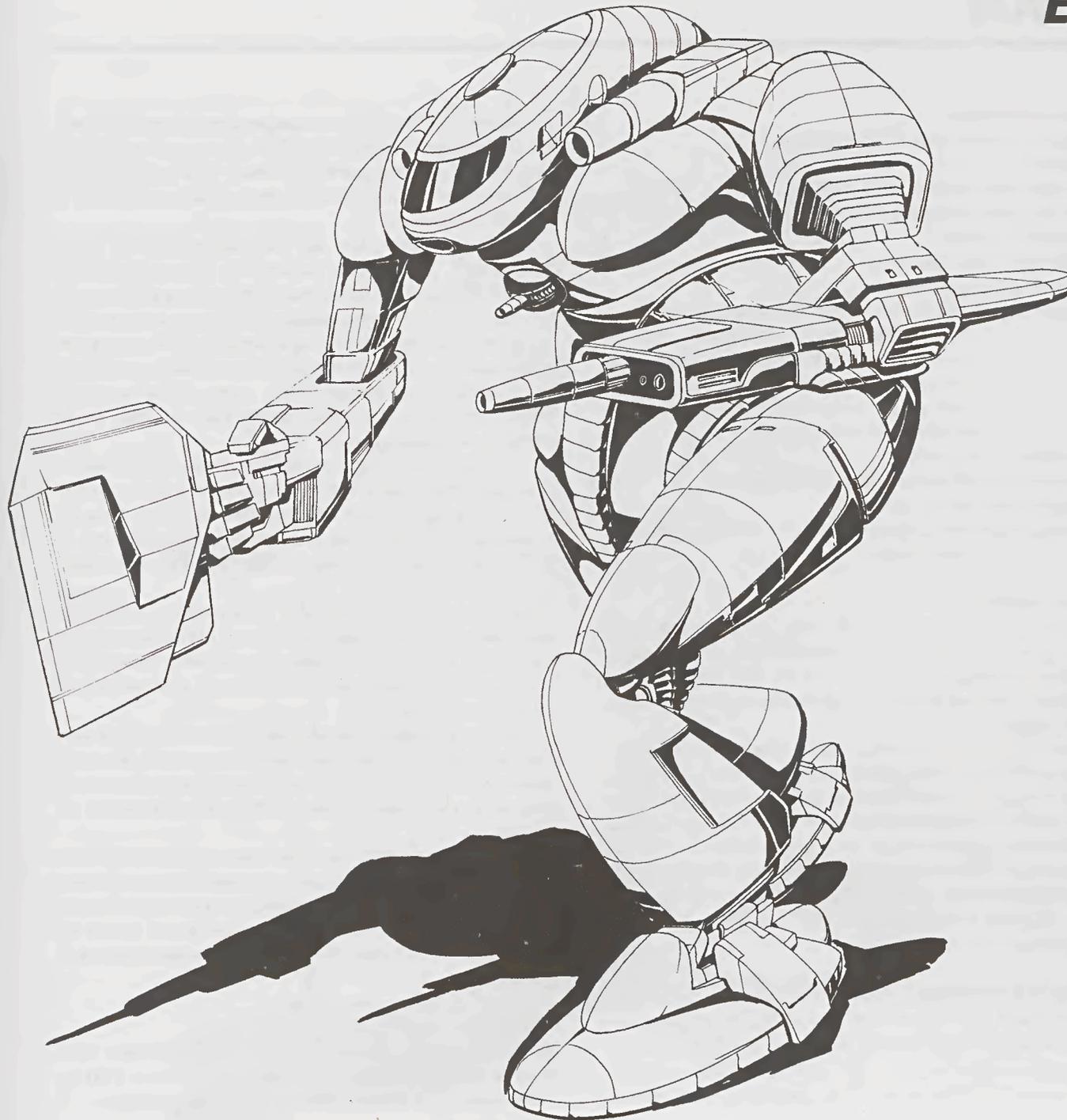
Aufstellung:

Weil ihn immer noch kleinere Probleme plagten, wird der *Berserker* auf Hesperus II intensiv getestet. Er muß zwar seinen ersten Kampf gegen die Clans noch bestehen, aber er ist wahrscheinlich der am besten ausgetestete Mech der Inneren Sphäre. Kampfübungen gegen alle möglichen Gegner haben einige Schwächen in der ansonsten undurchdringlichen Abwehr des *Berserkers* gezeigt. Es ist nicht bekannt, welche Schwächen das waren, aber Defiance behauptet, sie alle korrigiert zu haben.

Varianten:

Es sind bis jetzt keine besonderen Varianten vorgeschlagen worden, obwohl darüber gesprochen wurde, dem *Berserker* Feuerkraft über lange Reichweite zu verleihen. Eine logische Überlegung wäre, die Impulsstrahler durch LSR-Lafetten zu ersetzen.

BRZ-A3 BERSERKER



Typ: **BRZ-A3 Berserker**

Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	100
Reaktor:	400 XL	5
		26,25
BP Gehen:	4 (8)	
BP Laufen:	6 (8)	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	16 (32)	6
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	296	18,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	31	46
Torso Mitte (hinten)		15
Lk/Rt Torso	21	31
Lk/Rt Torso (hinten)		10
Lk/Rt Arm	17	34
Lk/Rt Bein	21	38

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Beil	K	7	7
ER-PPK	LA	3	7
Flammer	K	1	1
S-Impuls laser	RT	2	7
S-Impuls laser	LT	2	7
Raketenabwehr	TM	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	TM	1	1
Wächter ECM	RT	2	1,5
MASC	LT	5	5

T-IT-N10M GROSSTITAN



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Corean Modell 101BLP-Endostahl
Reaktor: LTV 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h, mit MASC 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Durallex Heavy
Bewaffnung: 2 Diverse Optics mittelschwere Impuls laser
2 Diverse Optics leichte Impuls laser
2 Diverse Optics Type 20 schwere Impuls laser
2 Holly SRM-6er-Lafetten
2 Holly einschüssige Blitz-KSR-2er-Lafetten
1 McArthur-Raketenabwehr

Hersteller: Erdwerk AG
Hauptherstellungsort: Keystone Werk Nr. 3
Funksystem: Hartford JEA-1
Ortungs-/Zielerfassungssystem: O/P FiberFeed 201 mit Artemis FLS-Schnittstelle

Übersicht:

Vining Engineering and Salvage Team (VEST) entwarf und baute den *Titan* (*GroßTitan* im Vereinigten Commonwealth). Gestärkt durch den Erfolg, den VEST mit dem *Schakal* hatte, sollte der *Titan* den Einstieg in die Klasse der überschweren Mechs bilden.

Ihre Angaben beschrieben einen überschweren Mech, der sich mit den besten Mechs der Clans und der Inneren Sphäre messen konnte. Während der ersten Tests bezüglich Feuerkraft und Durchhaltevermögen des Prototyps forderte der *Titan* einen *Atlas* heraus. Der Kampf dauerte zehn Minuten, und vom *Atlas* blieb nur eine verbrannte Hülle über. Die denkwürdige Szene, als der *Titan* auf dem Kopf seines gefallenen Gegners herumtrampelte, wird immer noch als Werbung für den *Titan* benutzt.

Möglichkeiten:

Überschwere Mechs sind nicht für ihre Geschwindigkeit bekannt, aber der *Titan* ist mobil genug, um schnell ins Kampfgeschehen eingreifen zu können, und hat trotzdem noch genug Feuerkraft, um seine Feinde zu beschädigen und/oder zu

vernichten. Das Geheimnis dieser bemerkenswerten Schnelligkeit ist ein modifizierter LTV 400 XL-Fusionsreaktor. Zu Anfang der Entwicklung gab es mit diesem Typ große Schwierigkeiten, aber nachdem diese Probleme gelöst wurden, ist er jetzt sehr zuverlässig.

Die Abwehrfähigkeiten des *Titan* beginnen schon in seinem Inneren. Sein Skelett besteht aus Corean-Endostahl. Mehr als 18 Tonnen Durallex Heavy-Panzerung schützen die Mechanismen im Inneren, genug, um selbst dem schweren Feuer der Clan-OmniMechs zu widerstehen. Die Leute von VEST bauten auch ein McArthur-Raketenabwehrsystem ein, um dem *Titan* zusätzlichen Schutz gegen LSRs zu geben. Wegen der doppelten Wärmetauscher kann der *Titan* länger kämpfen als seine Vorgänger.

Die Angriffsmöglichkeiten des *Titan* lassen selbst den erfahrensten Mechkrieger erschrecken. Beide Seiten am rechten Arm des Mech tragen schwere Diverse Optics Type 20-Impuls laser, die noch von einer Holly LSR-Lafette mit 15 Abschußöffnungen und einem Artemis IV FLS unterstützt werden.

Über kurze Reichweite ist der *Titan* genauso bedrohlich. Zwei Holly KSR-6er-Lafetten mit Artemis IV FLS sitzen im linken und im rechten Torso. Zwei mittelschwere Diverse Optics-Impuls laser verstärken die Feuerkraft über kurze und mittlere Reichweite.

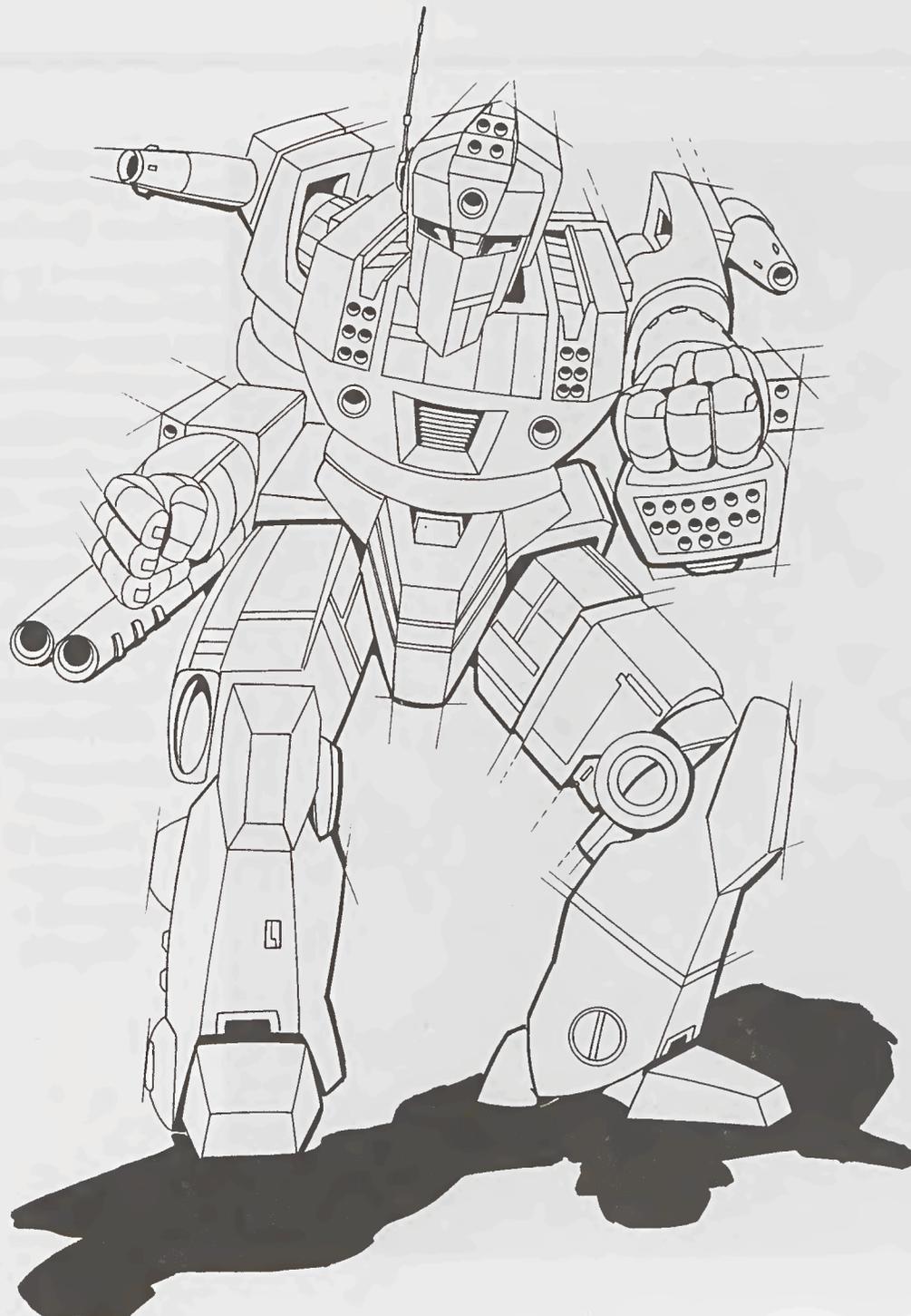
Und als allerletzte Reservewaffe verfügt der *Titan* über zwei einschüssige Holly Blitz-KSR-2er-Lafetten, die oben auf den Schultern in der Nähe des „Halses“ angebracht sind. Mechpiloten verwenden diese Waffen oft für kürzeste Distanzen.

Der führende VEST-Techniker dieses Projektes, David Courtney Vining, montierte auch rückwärtsfeuernde Waffen als Antwort auf die neue Bedrohung durch die Clan-Elementare, zwei Diverse Optics-Impuls laser links und rechts auf der Rückseite des Torsos. Sie sollen Nahkampfangreifer entmutigen.

Aufstellung:

Der Markt war reif für den *Titan*, und alle größeren Herrscherhäuser kauften den neuen Mech von Erdwerk. Die Liga Freier Welten des Hauses Marik übernahm die meisten.

T-IT-N10M GROSSTITAN



Typ: T-IT-N10M Großtitan

		Tonnen
Tonnage:		100
Interne Struktur:		5
Reaktor:	400 XL	27
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	288	18

Interne Struktur Panzerwert

Kopf	3	9
Torso Mitte	31	42
Torso Mitte (hinten)		20
Lk/Rt Torso	21	34
Lk/Rt Torso (hinten)		13
Lk/Rt Arm	17	24
Lk/Rt Bein	21	38

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	RA	2	7
S-Impulslaser	RA	2	7
LSR-15	LA	3	8
Munition (LSR-15) 24	LT	3	3
Artemis IV FLS	LT	1	1
KSR-6	RT	2	3
Munition (KSR-6) 30	RT	2	2
Artemis IV FLS	RT	1	1
KSR-6	LT	2	3
Munition (KSR-6) 30	LT	2	2
Artemis IV FLS	LT	1	1
Blitz-KSR-2 (Weg)	RA	1	1,5
Blitz-KSR-2 (Weg)	LA	1	1,5
M-Impulslaser	RA	1	2
M-Impulslaser	LA	1	2
L-Impulslaser (R)	RT	1	1
L-Impulslaser (R)	LT	1	1
Raketenabwehr	K	1	0,5
Munition (Rakabwehr) 12	TM	1	1

CLAN-BATTLEMECHS





Die Speerspitze der Invasionsstreitkräfte der Clans an der Front waren die OmniMechs, und sie waren selbst dem Besten, was die Innere Sphäre aufzubieten hatte, überlegen. Inzwischen kennen wir auch die BattleMechs der zweiten Linie. Dieser Teil des Berichtes beschreibt vier OmniMechs des Wolfclans und 10 BattleMechs, die in Garnisonen der Clans gesehen wurden.

Wie es auch in der Inneren Sphäre üblich ist, stellen die Clans ihre BattleMechs der zweiten Linie bei Garnisonstruppen auf. Der Garnisonsdienst bietet den Clankriegern viel weniger Gelegenheit, Ehre zu gewinnen, als der Dienst an der Front, daher gelten solche BattleMechs als zweitrangig, selbst wenn sie an der Front eingesetzt werden. Zumeist steuern junge oder zu alte Mechkrieger, denen man keinen der kostbaren OmniMechs mehr anvertrauen will, die Mechs, die in diesem Teil beschrieben werden.

Diese BattleMechs verwenden dieselben fortschrittlichen Bestandteile wie die OmniMechs, sind aber nicht modular ausgerüstet und verwenden keine Bauteilzellen. Wie bei den OmniMechs gehört mit CASE ausgerüstete Panzerung zum Standard. Weil diesen Mechs die Vielseitigkeit der OmniMechs fehlt, halten die Clans diese Maschinen für überaltert. Kommandanten aus der Inneren Sphäre sollten jedoch Truppen, die mit diesen BattleMechs ausgerüstet sind, auf keinen Fall unterschätzen. Die Clans halten sie vielleicht für unterlegen, aber sie sind trotzdem außergewöhnlich gefährlich.

In diesem Teil des Berichtes werden die BattleMechs der Garnisonsklasse mit jenen Namen bezeichnet, die sie von uns beim ersten Aufeinandertreffen erhalten haben. Seit damals sind uns auch die Namen bekannt geworden, welche die Clans verwenden, und daher sind sie in der Tabelle weiter unten aufgelistet. Interessanterweise benennen die Clans jene BattleMechs, die noch aus der Zeit des Sternenbundes stammen, wie den Jenner, mit ihren Sternenbundsbezeichnungen.

Freie Innere Sphäre

- Pavian
- Füchsin
- Frostfalke
- Höllenhund
- Habicht

Clan

- Heuler
- Incubus
- Uhu
- Magicker
- Dunstadler

Freie Innere Sphäre

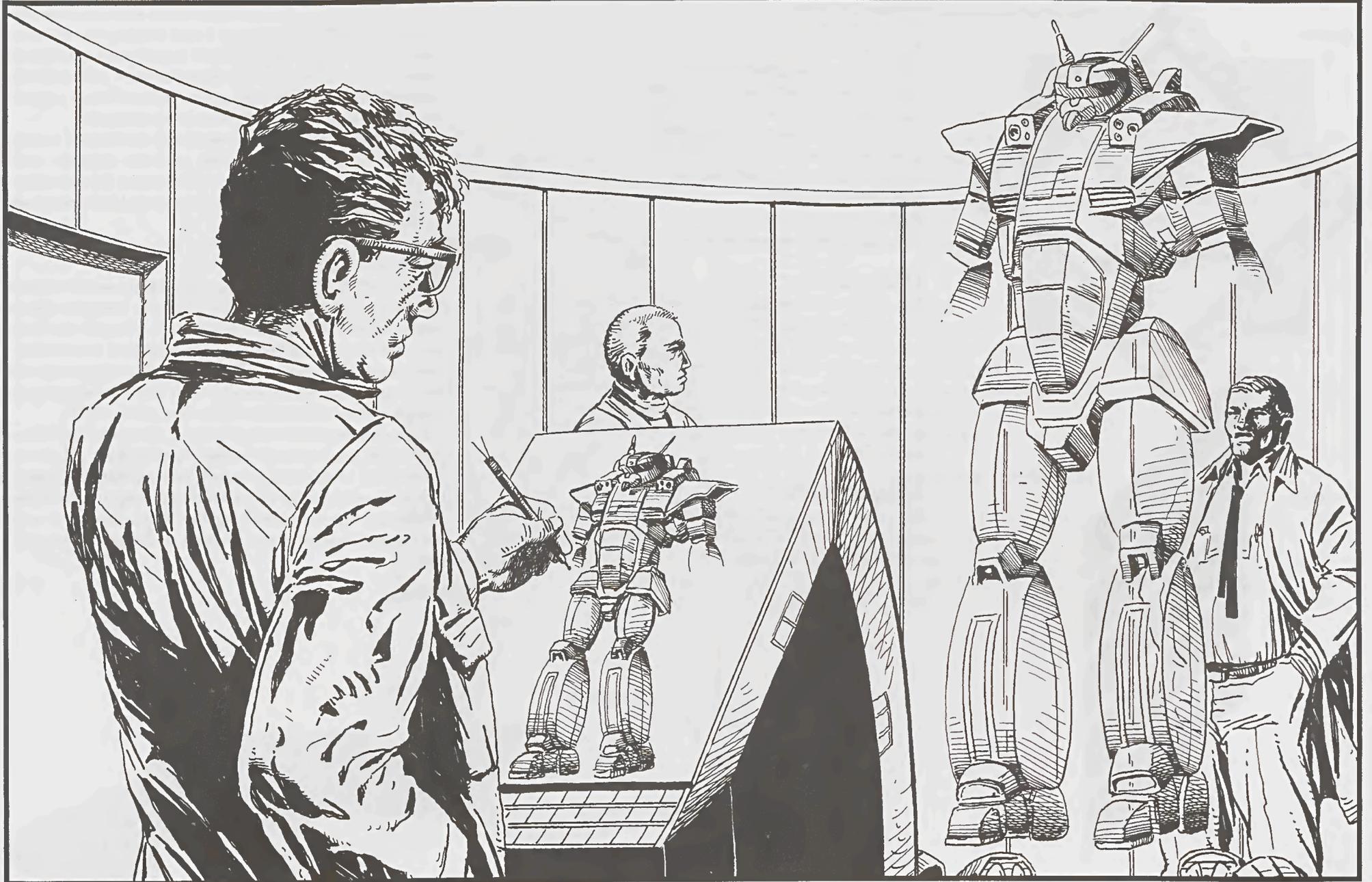
- Galahad
- Kobra
- Koloß
- Krake
- Jenner IIC

Clan

- Glasspinne
- Schwarzpython
- Felsrhinzeros
- Ruin
- Jenner (IIC)

BATTLEMECHS DER GARNISONSKLASSE





PAVIAN (HEULER)



Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 140 Standard
Reisegeschwindigkeit: 75,6 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 118,8 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 3 LSR-5er-Lafetten
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der *Pavian* ist ein leichter BattleMech, der nur auf jenen Welten gesehen wurde, die Clan Jedefalke besetzt hält. Bei keinem anderen Clan wurde ein *Pavian* gefunden, und wir nehmen an, daß nur die Falken dieses Modell besitzen.

Andere Clans besetzen ihre neuerobernten Gebiete mit Varianten der alten Sternenbund-Modelle, die Jedefalken hingegen stellen einen großen Prozentsatz neuer Mechs in die zweite Linie.

Möglichkeiten:

Die langen Arme des *Pavian* lassen ihn unbeholfen aussehen, aber durch seine Geschwindigkeit ist er ein ausgezeichneter Mech für Erkundungsaufgaben.

Die Mechpiloten der meisten leichten Mechs müssen ihre Maschine ganz nahe an den Feind bringen, um zuschlagen zu können. Der Mechpilot des *Pavian* kann auf Distanz bleiben, weil der Mech mit ausgezeichneten LSR-Lafetten ausgestattet ist, welche über einen flexiblen, in der Inneren Sphäre bisher unerreichten Feuerbereich verfügen.

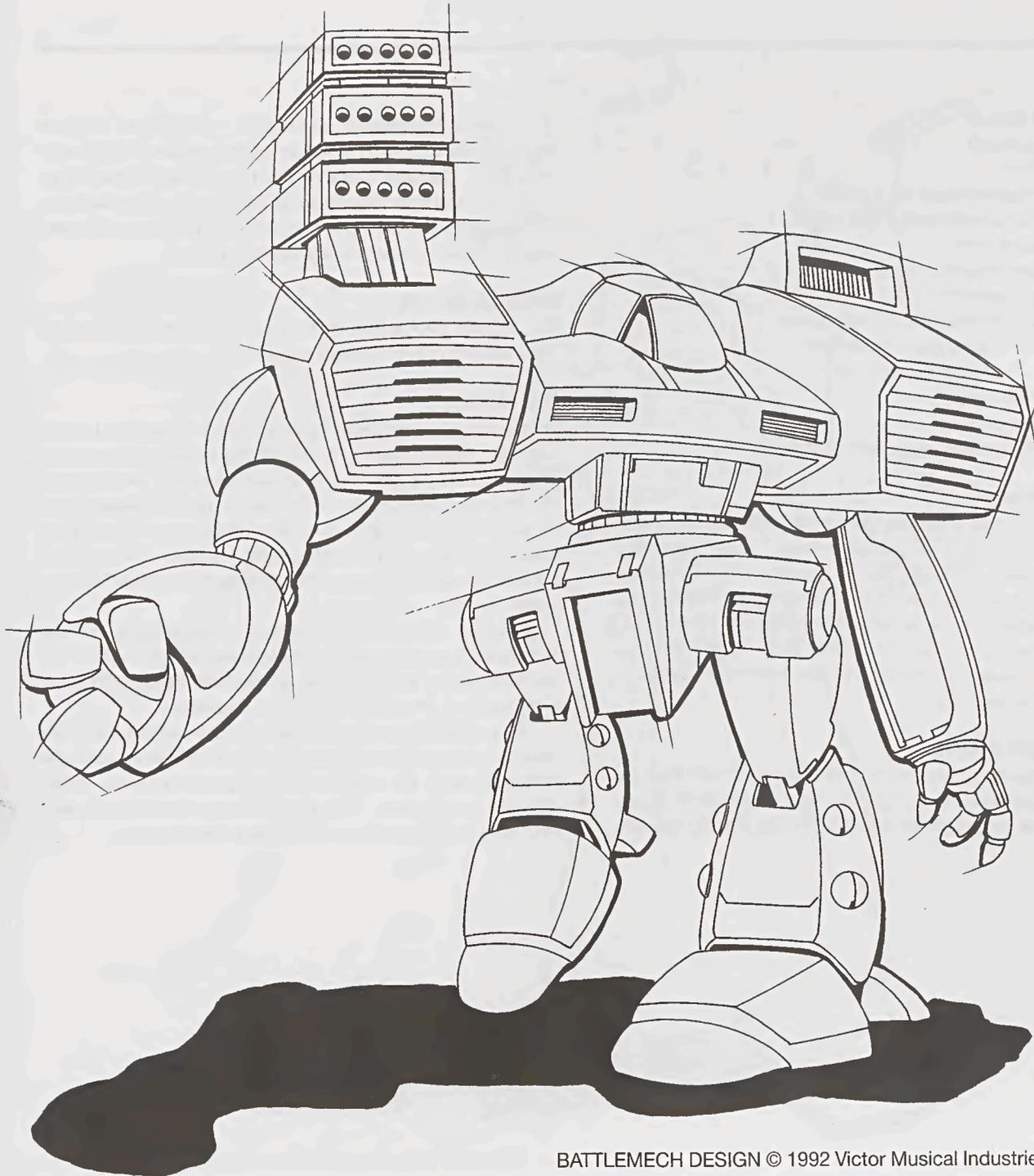
Ein Suchscheinwerfersystem verleiht dem *Pavian* ausgezeichnete Nachtkampffähigkeiten, und sein flexibler Torso erlaubt es ihm, sich zusammenzukauern und auf diese Weise seinen sichtbaren Umriß bei verdeckten Missionen stark zu verkleinern.

Aufstellung:

Leichte Mechs, die zur Erkundung eingesetzt werden, haben oft nur ein geringes Kampfpotential. Ihrer geringen Größe wegen können sie nicht so viel Panzerung tragen, wie nötig wäre, um längere Zeit mitten in einem Gefecht auszuhalten. Ein Kommandant, der schnelle leichte Mechs verwendet, um in die Formation seines Gegners einzubrechen, merkt sehr schnell, wie die Angriffskraft seiner Truppe nachläßt.

Wie dem auch sei, es sieht so aus, als würde Clan Jedefalke diese ausdauernden Mechs zurückhalten, um sie als Verstärkung einsetzen zu können. Unsere Analytiker erwarten, daß der *Pavian* der Freien Inneren Sphäre in zukünftigen Schlachten Schwierigkeiten machen wird, indem er scheinbar sichere Siege im letzten Moment in Niederlagen verwandelt.

PAVIAN (HEULER)



Typ: **Pavian** (clanintern: Heuler)

Tonnage:

	Tonnen	
Interne Struktur:	Endostahl	85
Reaktor:		1
BP Gehen:	140	5
BP Laufen:	7	
BP Sprung:	11	
Wärmetauscher:	0	
Gyroskop:	10 (20)	0
Cockpit:		2
Panzerwert:	58	3
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	7
Torso Mitte	6	9
Torso Mitte (hinten)		2
Lk/Rt Torso	5	7
Lk/Rt Torso (hinten)		2
Lk/Rt Arm	3	5
Lk/Rt Bein	4	6

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-5	RT	1	1
LSR-5	RT	1	1
LSR-5	RT	1	1
Munition (LSR) 72	RT	3	3
CASE	RT	0	0

FÜCHSIN (INCUBUS)



Masse: 30 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 270 XL
Reisegeschwindigkeit: 97,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 138,6 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 2 mittelschwere ER-Laser
1 schwerer Impulslaser
4 Maschinengewehre
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Die *Füchsinn* ist das leichteste der fünf Modelle, die man bisher noch nicht bei den Clans gesehen hatte. Diese neuen Entwürfe sind keine OmniMechs, sie weisen keine der Besonderheiten auf, welche Clan-BattleMechs an der Front normalerweise haben. Ob sie einen bestimmten Zweck im Kampf erfüllen sollen, ist immer noch unklar. Eine kleine Anzahl von *Füchsinnen* wurde in Garnisonen der Jaded Falken gesehen, sonst aber nirgendwo.

Möglichkeiten:

Dieser leichte Mech ist sehr beeindruckend, er wirkt trotz seines geringen Gewichtes aggressiv, was ein eindeutiger psychologischer Vorteil für den Mechpiloten ist. Die Hauptwaffe,

ein schwerer Impulslaser, ist am Arm montiert und wird von zwei über die Schultern ragenden mittelschweren ER-Lasern unterstützt. Dadurch ist die *Füchsinn* über jede Reichweite eine Gefahr. Mehrere Maschinengewehre und außergewöhnliche Manövrierbarkeit machen aus ihr auch einen zum Einsatz gegen Infanterie besonders geeigneten Mech.

Aufstellung:

Bis jetzt war die *Füchsinn* noch nicht in Kampfhandlungen mit Truppen der Inneren Sphäre verwickelt.

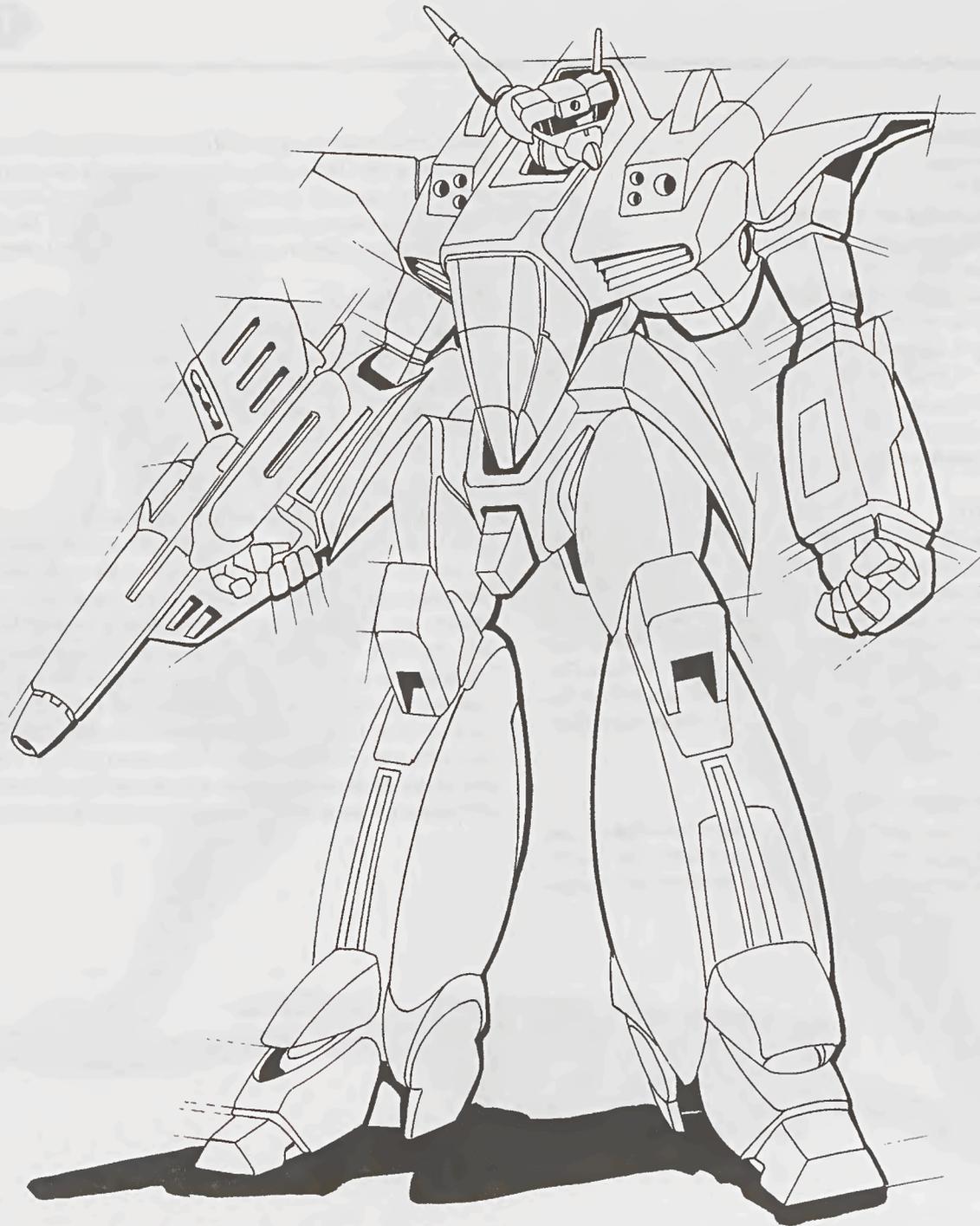
Varianten:

Die Hauptwaffe der *Füchsinn* wird am Arm befestigt und ist daher halb-modular. Techs können Waffen schnell und ohne viel Material austauschen, was unkomplizierte und zweckdienliche Änderungen im Feld möglich macht. Diese Fähigkeit wurde schon lange als eine der größten Stärken von Mech der Inneren Sphäre wie dem *Kampftitan* und dem *Steppenwolf* erkannt und hat zu zahllosen, nicht dokumentierten Feldvarianten geführt.

Eine der Varianten der *Füchsinn* macht einfach aus der Hauptwaffe, dem schweren Impulslaser, eine ER-PPK. Der Nachteil dieser Konfiguration ist, daß der Mech sich überhitzt, wenn er alle Waffen gleichzeitig abfeuert.

Eine weitere wichtige Variante besitzt eine Blitz-KSR-6er-Lafette. Diese leichtere Waffe ermöglicht den Austausch der mittelschweren ER-Laser im Torso gegen mehrere mittelschwere Impulslaser. Diese Anordnung schafft eine sehr mächtige Waffenplattform für mittlere Reichweite.

FÜCHSIN (INCUBUS)



Typ: **Fuchsin** (clanintern: Incubus)

		Tonnen
Tonnage:		30
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	270 XL	7,5
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	14	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	105	5,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	10	15
Torso Mitte (hinten)		5
Lk/Rt Torso	7	10
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	5	10
Lk/Rt Bein	7	14

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	RA	2	6
ER-M-Laser	LT	1	1
Maschinengewehr	LT	1	0,25
Maschinengewehr	LT	1	0,25
ER-M-Laser	RT	1	1
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 100	RT	3	3
CASE	RT	0	0



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 315 XL
Reisegeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Sprungdüsen: 8
Sprungreichweite: 240 m
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 4 schwere ER-Impulslaser
 1 Blitz-KSR-4er-Lafette
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der *Jenner* der Clans ist für die Analytiker der Sphäre ein Rätsel. Anderen Umrüstungen beruhen auf Modellen von Sternenbund-BattleMechs und sind das Ergebnis jahrhundertelanger Entwicklungsarbeit. Nur in diesem einen Fall nahmen die Clans einen Entwurf aus der Zeit nach dem Exodus und verbesserten ihn. Möglicherweise ist der Grund die hohe Geschwindigkeit des *Jenner*, welche die Clans ausgenutzt haben, um einen der schnellsten und manövrierfähigsten BattleMechs zu schaffen.

Möglichkeiten:

Zusätzlich zu der bemerkenswerten Geschwindigkeit des *Jenner*, welche der des *Hermes* aus dem Jahr 3050 gleichkommt, ist er auch noch mit kraftvollen Sprungdüsen ausge-

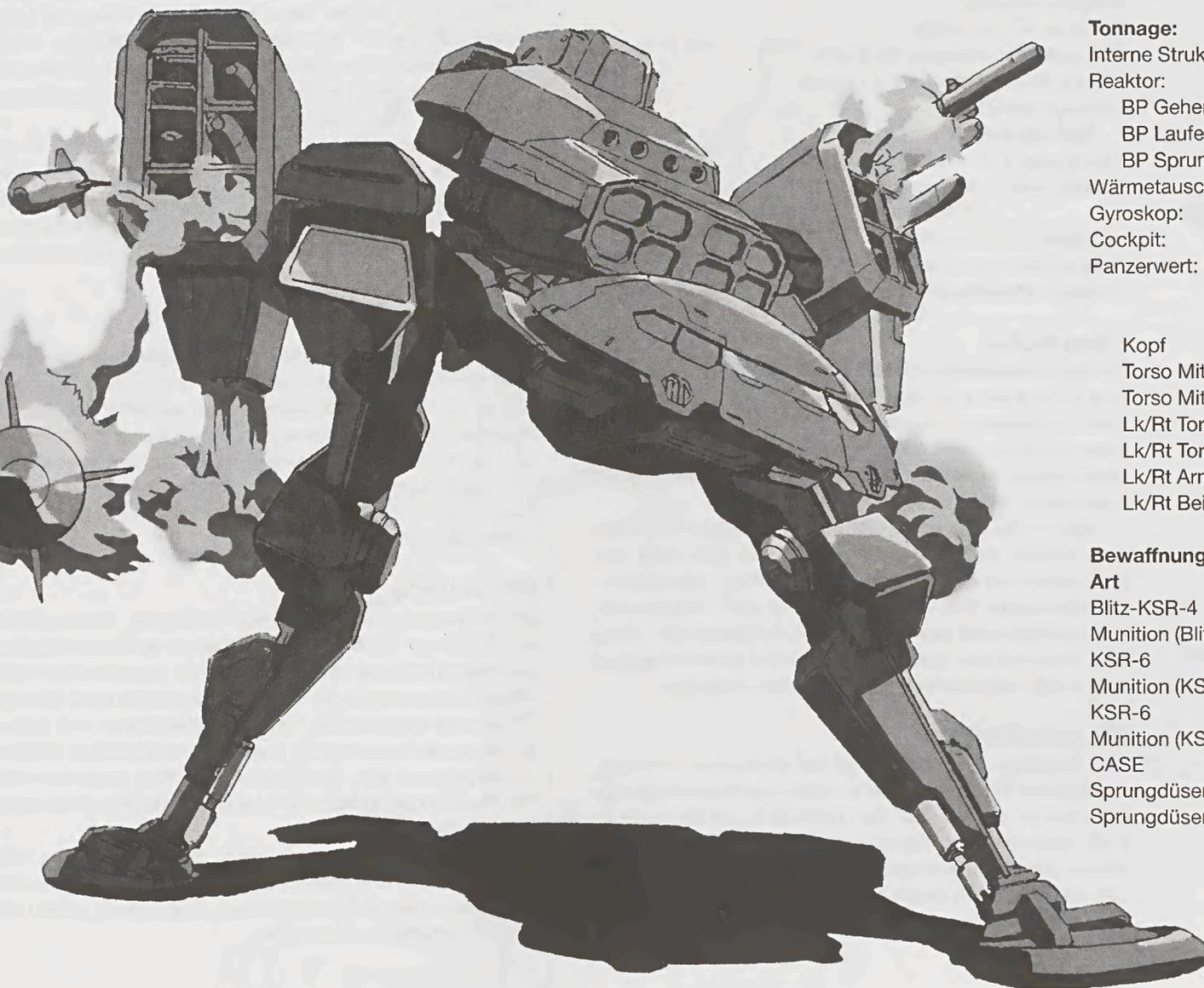
stattet, mit denen er bis zu 240 Meter weit springen kann. Die Panzerung der Torsomitte und der Beine ist von den Clantechnikern verstärkt worden, um ihm bessere Überlebenschancen zu geben. Ausgestattet haben sie ihr Modell mit zwei KSR-6er-Lafetten und einer Blitz-KSR-4er-Lafette.

Aufstellung:

Der *Jenner IIC* tauchte bei allen Clans, die an der Invasion der Inneren Sphäre teilnahmen, auf. Clan Novakatzte verwendet ihn am häufigsten, was darauf hinweist, daß der Entwurf von ihm entwickelt und an die anderen Clans weitergegeben wurde.

Varianten:

Anscheinend verwenden nur die Novakatzten Varianten des ursprünglichen Modells, was die Theorie unterstützt, daß der *Jenner IIC* von ihnen entwickelt wurde. Die erste der beiden Varianten, welche während der Invasion identifiziert wurden, ersetzt die Blitz-KSR-4er-Lafetten durch eine NARC-Boje und die KSR-6er-Lafetten durch leichte Impulslaser. Diese Variante wurde sehr oft als Späher eingesetzt. Die andere, weit weniger häufige Variante tauscht die Blitz-KSRs gegen eine LSR-5er-Lafette und ersetzt die KSR-Lafetten durch einen schweren ER-Impulslaser durch einen leichten Impulslaser. Diese Waffenkombination des *Jenner IIC V2* macht aus ihm einen für seine Größe besonders harten Burschen.



Typ: Jenner IIC

Tonnage:

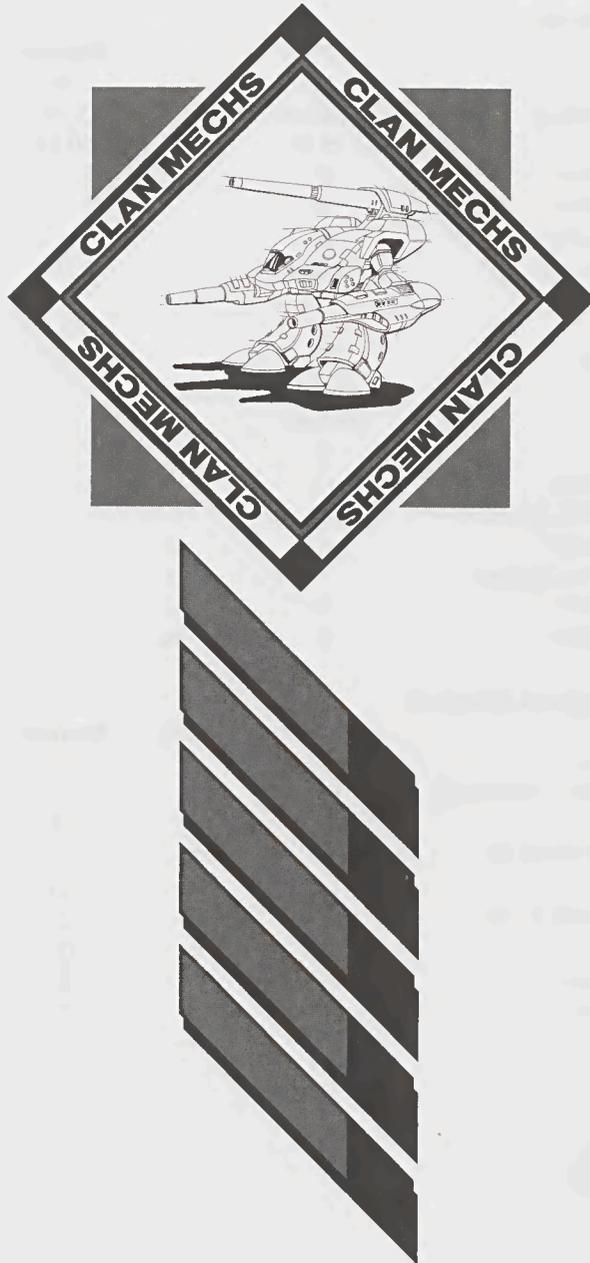
		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	35
Reaktor:	315 XL	1,75
BP Gehen:	9	10,75
BP Laufen:	14	
BP Sprung:	8	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	77	4

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	7
Torso Mitte	11	13
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	8	8
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	6	4
Lk/Rt Bein	8	9

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-4	TM	1	2
Munition (Blitz-KSR-4) 25	RT	1	1
KSR-6	RA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	RT	1	1
KSR-6	LA	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
CASE	RT	0	0
Sprungdüsen	LB	4	2
Sprungdüsen	RB	4	2

FROSTFALKE (UHU)



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 210 Standard
Reisegeschwindigkeit: 60,9 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97,2 km/h
Sprungdüsen: 6
Sprungreichweite: 180 m
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 1 schwerer Impulslaser
2 mittelschwere Impulslaser
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Die Clans verwenden Entwürfe für BattleMechs, die für die Innere Sphäre neu sind, aber offensichtlich älter als die OmniMechs. Der Entwurf und die Reaktorkonfiguration des *Frostfalken* lassen die Vermutung zu, daß er der ersten Generation neuer Mechs angehört, die nach dem Exodus der Sternbundarmee gebaut wurden.

Wir können dies mit einiger Sicherheit sagen, weil starke Ähnlichkeiten zwischen diesem Mech und dem *Greif*, dem *Dunkelfalke* und dem *Steppenwolf* existieren. Alle werden in den Händen der ClanTechs leichter, und der *Frostfalken* könnte das Endprodukt dieser Gewichtsreduzierung sein. Selbst sein Name hat noch gewisse thematische Verbindungen mit seinen drei „klassischen“ mittelschweren Vorgängern.

Möglichkeiten:

Der Oberkörper des *Frostfalken* ist eine Sackgasse in der technologischen Entwicklung der Clans. Seine gekrümmte Form läßt sich nur schwer aus dem Ferrofibril, das dieser Mech trägt, herstellen. Es bringt einige Vorteile, wenn Panzerung in eine rundere Form gebracht wird, aber die verlängerte Wartezeit, wenn Kampfschäden repariert werden müssen, macht diese Vorteile zunichte.

Die Impulslaser sind in stromlinienförmigen Bauteilzellen untergebracht, welche kleine Abdeckungen über die Mündungen der Waffen schieben. Der offensichtlichste Vorteil dieser Bauweise ist es, dem Mech ein ungefährliches Aussehen zu geben, was ihn für Wachdienste in zivilen Gebieten gut geeignet machen würde.

Eine andere interessante Möglichkeit ist, daß der *Frostfalken* zuerst für den Einsatz unter Wasser entworfen wurde. Leider ist das reine Spekulation, obwohl der Mehraufwand bei der Produktion gerundeter Panzerung für Operationen unter Wasser gerechtfertigt wäre, weil es die Gefahr des Berstens der Außenhülle verringert.

Aufstellung:

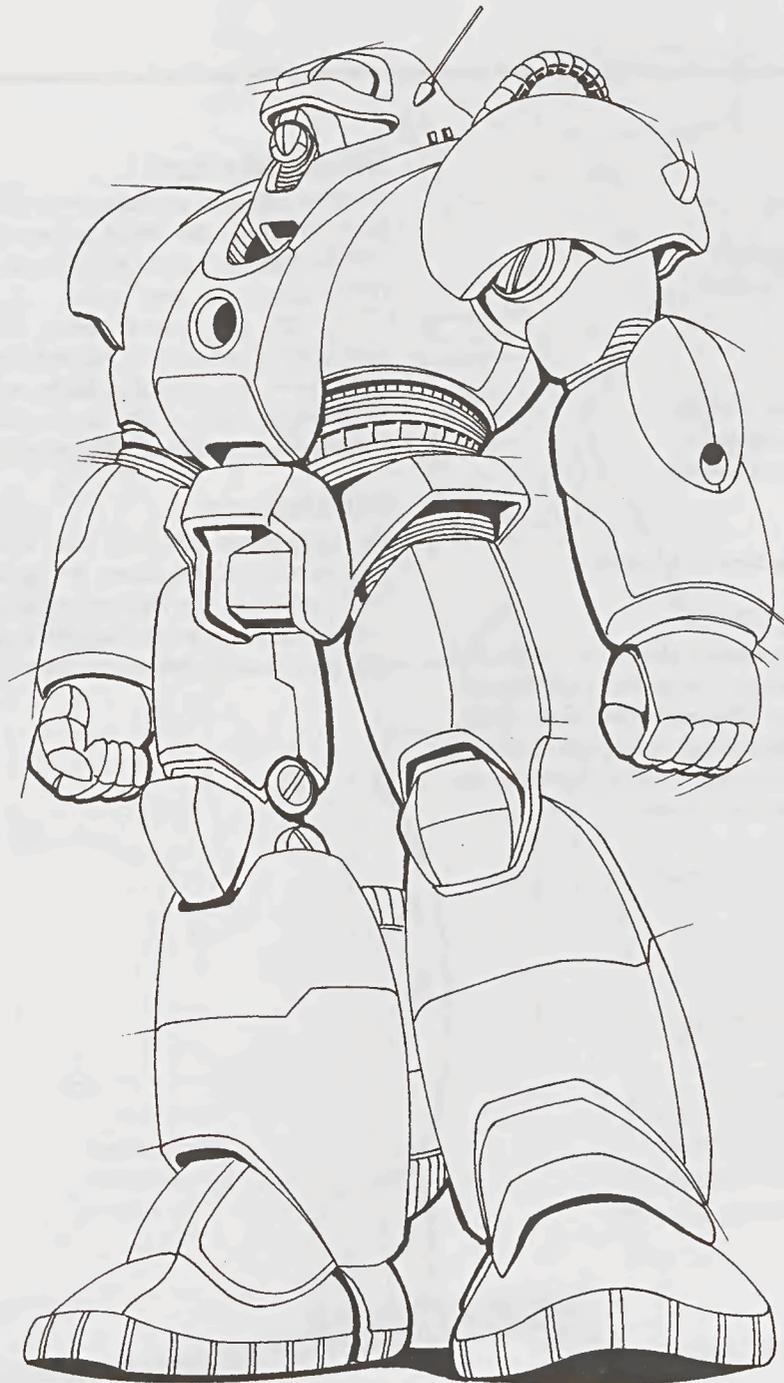
Der *Frostfalken* wurde zuerst bei den Geisterbären gesehen. Sein stromlinienförmiges Aussehen und sein scheinbarer Mangel an Waffen täuschen über sein tatsächliches Kampfpotential hinweg. Auf den ersten Blick mag es scheinen, als sei dieser Mech das Clan-Gegenstück zu den spezialisierten, leichtgewichtigen SicherheitsMechs, die in der Inneren Sphäre erhältlich sind, aber der *Frostfalken* ist doch eher eine militärische Einheit.

Varianten:

Die Nebelparder verwenden eine radikalere, durch die auf den Schultern montierten Waffenmodule leicht vom Original zu unterscheidende Variante. Sie behält zwar das Zielerfassungssystem für größere Treffergenauigkeit, tauscht aber die Impulslaser gegen sechs LSR-5er-Lafetten aus, von denen je drei auf jeder Torsoseite in deutlich erkennbaren Gehäusen angebracht sind. Jede Torsoseite enthält auch zwei Tonnen Munition für 16 Schuß pro Lafette, genug für die meisten Kampfaufgaben.

Die Nebelparder setzen meist gemischte Sterne von *Frostfalken* ein, drei Standardmodelle und zwei raketentragende Varianten zur Unterstützung. Gemeinsam stellen sie eine erschreckende Einheit dar.

FROSTFALKE (UHU)



Typ: **Frostfalken** (clanintern: Uhu)

		Tonnen
Tonnage:		35
Interne Struktur:	Endostahl	1,75
Reaktor:	210	9
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	96	5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	11	13
Torso Mitte (hinten)		6
Lk/Rt Torso	8	10
Lk/Rt Torso (hinten)		4
Lk/Rt Arm	6	9
Lk/Rt Bein	8	11

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	TM	2	6
M-Impulslaser	LA	1	2
M-Impulslaser	RA	1	2
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5

HÖLLENHUND (MAGICKER)



Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Endostahl

Reaktor: 300 Standard

Reisegeschwindigkeit: 60,9 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97,2 km/h

Sprungdüsen: 6

Sprungreichweite: 180 m

Panzerung: Ferrofibril

Bewaffnung: 2 mittelschwere ER-Laser

1 schwerer Impulslaser

2 Blitz-KSR-2er-Lafetten

Hersteller: Unbekannt

Funksystem: Unbekannt

Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der *Höllenhund* wurde als schneller Mech, der besonders viel aushalten konnte, entworfen und konnte eigentlich vor jedem Mech davonlaufen, der stärkere Waffen als er besaß. Am Anfang wurde er für nur mittelmäßig erfolgreich gehalten, aber der *Höllenhund* erkämpfte sich den Ruf, einer der besten vorhandenen mittleren Mechs zu sein.

Möglichkeiten:

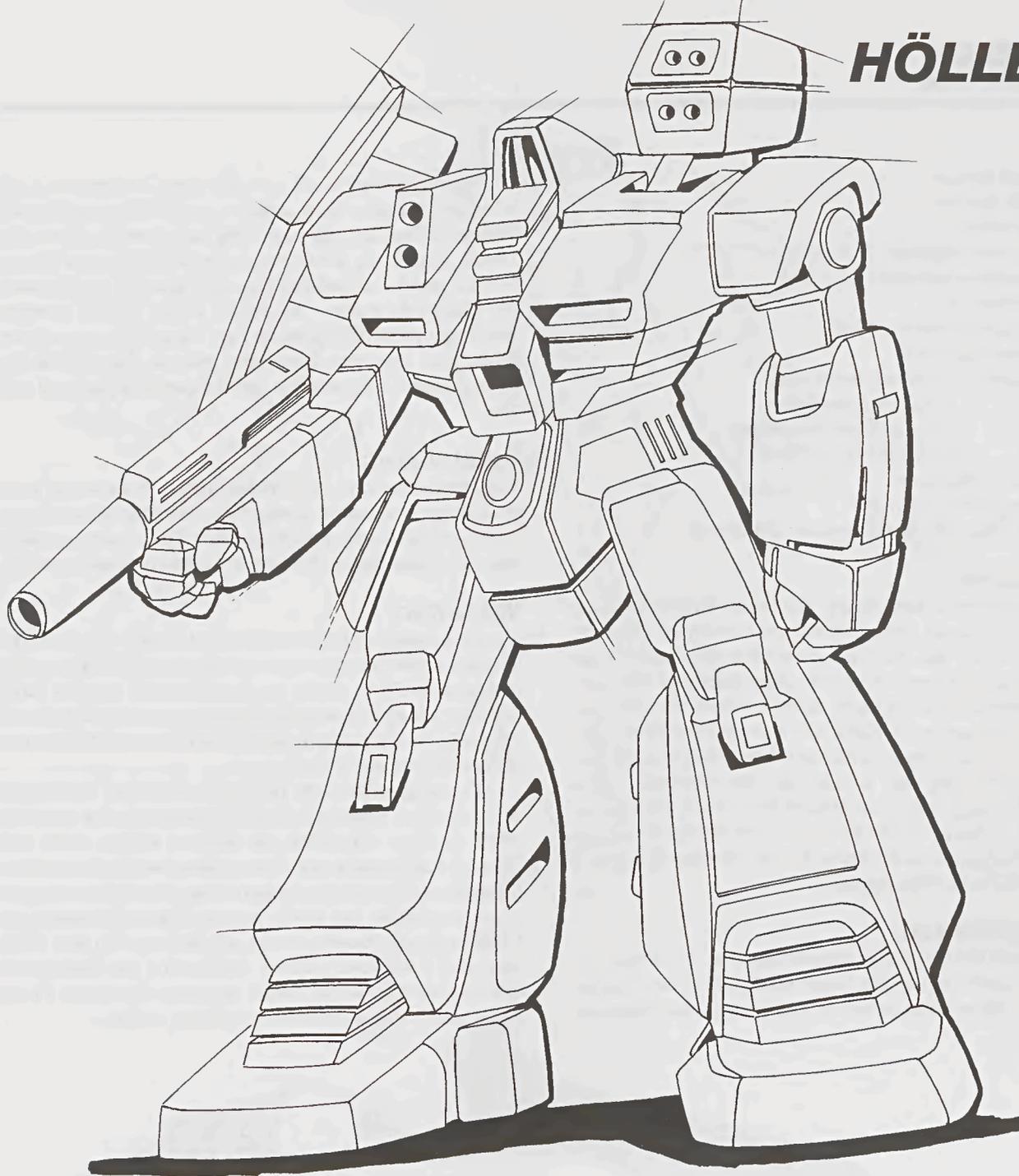
Hauptwaffen sind ein schwerer Impulslaser und ein auf der Schulter montiertes Raketensystem zur Unterstützung. An Zweitwaffen verfügt der *Höllenhund* über zwei mittelschwere ER-Laser im rechten Torso.

Die bis zur Grenze seiner Gewichtsklasse gehende Sprungfähigkeit von 180 Metern bringt ihm einen zusätzlichen Vorteil im Kampf. ClanTechs haben die fortgeschrittene Technologie benutzt, um eine perfekte Mischung von Geschwindigkeit und Durchschlagskraft zu schaffen.

Aufstellung:

Der *Höllenhund* wird vom Clan Jedefalke verwendet, und sein Anblick ist besonders im Vereinigten Commonwealth sehr gefürchtet. Der *Höllenhund* stellt seine taktische Flexibilität in allen ihm zugewiesenen Aufgaben unter Beweis, in letzter Zeit besonders bei der Zerstörung leichter Mechjäger.

HÖLLENHUND (MAGICKER)



Typ: Höllenhund (clanintern: Magicker)

		Tonnen
Tonnage:		50
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	163	8,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	16	23
Torso Mitte (hinten)		7
Lk/Rt Torso	12	19
Lk/Rt Torso (hinten)		5
Lk/Rt Arm	8	14
Lk/Rt Bein	12	24

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	RA	2	6
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-M-Laser	RT	1	1
Blitz-KSR-2	LT	1	1
Blitz-KSR-2	LT	1	1
Munition (Blitz-KSR) 50	LT	1	1
CASE	LT	0	0
Sprungdüsen	TM	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüsen	RT	2	1

HABICHT (DUNSTADLER)



Masse: 55 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 330 XL
Reisegeschwindigkeit: 60,9 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97,2 km/h
Sprungdüsen: 6
Sprungreichweite: 180 m
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 1 schwerer Impuls laser
4 Maschinengewehre
3 mittelschwere Impuls laser
2 Blitz-KSR-2er-Lafetten
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der *Habicht* ist ein weiterer der fünf neuen BattleMechs, die der Clan Stahlvipere eingeführt hat und welche wir „Serie 2“ genannt haben. Wie die *Füchsin* vertritt er eine neue Art der Entwicklung des Mech-Entwurfs. Jede Maschine hat deutlich erkennbare Vorrichtungen, deren Funktion für uns immer noch ein Geheimnis ist. Sieht man sich die Operationsparameter an, ist der wahrscheinlichste Verwendungszweck dieser neuen Mechs der Einsatz als Arenakämpfer. Diese Schlußfolgerung mag zwar absurd erscheinen, aber sie erklärt den ungewöhnlichen Entwurf dieser Mechs am besten und könnte auch eine Erklärung für die manches Mal bizarre Waffenzusammenstellung sein.

Möglichkeiten:

Der *Habicht* hat die großen Ablenkplatten an den Armen, die wir vom *Greif* kennen, sie haben bei ihm aber eine andere Funktion. Beim *Greif* sollen sie Energieschüsse abwehren,

der *Habicht* verwendet sie beim Springen. Die meisten Konstrukteure stimmen darin überein, daß die Sprungfähigkeit der Mechs ein Sieg roher Kraft über Aerodynamik ist, weil die meisten Mechs die aerodynamische Stabilität eines Ziegelsteines haben. Der *Habicht* versucht, dies mit stabilisierenden Flügeln zu ändern. Die kleinen Flügel an sich schaffen selbst kaum Auftrieb, daher wird ein Teil des Schubs aus den Torsodüsen über ihre Oberfläche geleitet. Dadurch ist der Sprung besser kontrollierbar und die Landung glatt und präzise.

Aufstellung:

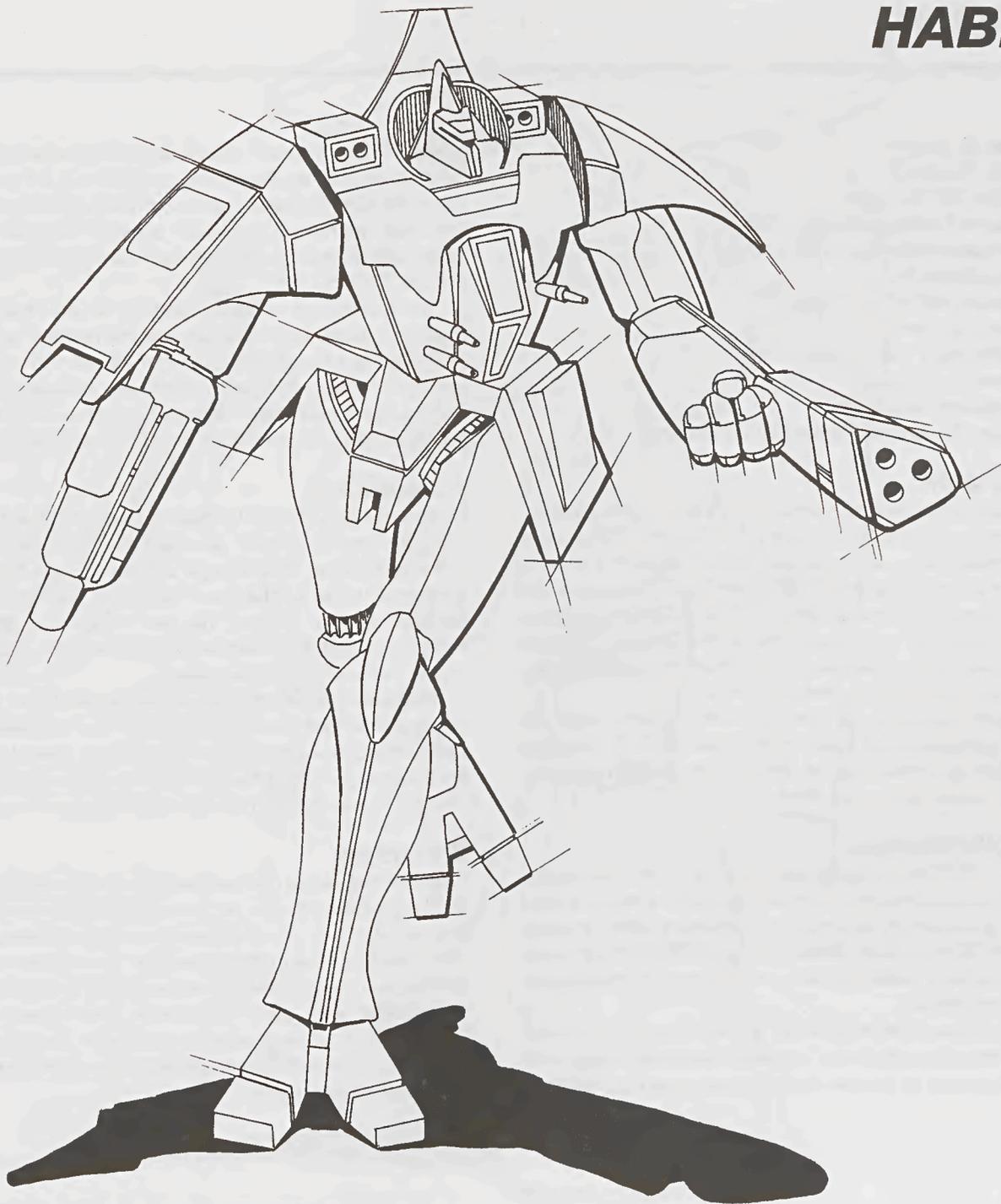
Diese Mechs wurden nie im Kampf gegen Truppen der Inneren Sphäre eingesetzt, sondern nur während Erkundungsmissionen bei Garnisonseinheiten der Stahlvipere entdeckt, was ihren eigentlichen Zweck noch geheimnisvoller macht.

Varianten:

Obwohl der *Habicht* kein OmniMech ist, scheint es von ihm eine große Anzahl verschiedener Waffenkonfigurationen zu geben, was natürlich wieder zu Spekulationen darüber führt, welchem genauen Zweck diese Maschinen in der Organisation des Stahlvipere-Clans dienen. Die Hauptvariante des *Habicht* wird hier beschrieben.

Die häufigste Variante hat einen doppelten Wärmetauscher weniger, behält die Maschinengewehre und den Feuerleitcomputer und ersetzt die anderen Waffen durch eine Ultra-10-Autokanone und einen mittelschweren Impuls laser. Diese Autokanone wird im linken Torso montiert, ähnlich wie beim *Dunkelfalke* der Freien Inneren Sphäre, während der Laser in einem Blasengehäuse auf dem rechten Arm montiert wird. Die zwanzig Schuß Munition für die Autokanone sind eindeutig zu wenig für die doppelte Schußrate, für die diese Ultra-Kanone eigentlich entworfen wurde.

HABICHT (DUNSTADLER)



Typ: **Habicht** (clanintern: Dunstadler)

Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	55 2,75
Reaktor:	300	12,25
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	182	9,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	18	30
Torso Mitte (hinten)		5
Lk/Rt Torso	13	20
Lk/Rt Torso (hinten)		5
Lk/Rt Arm	9	18
Lk/Rt Bein	13	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impuls laser	RA	2	6
M-Impuls laser	LT	1	2
Blitz-KSR-2	LT	1	1
Munition (Blitz-KSR) 50	LT	1	1
CASE	LT	0	0
M-Impuls laser	RT	1	2
M-Impuls laser	RT	1	2
ZES	RT	3	3
Blitz-KSR-2	LT	1	1
Maschinengewehr	LT	1	0,25
Maschinengewehre (3)	LA	3	0,75
Munition (MG) 100	LA	1	0,5
CASE	LA	0	0
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5

GALAHAD (GLASSPINNE)



Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 240 Standard
Reisegeschwindigkeit: 43,2 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 2 Gauss-Geschütze
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der *Galahad* tauchte zum ersten Mal zu Beginn des 26. Jahrhunderts auf den Schlachtfeldern auf. Der erste Entwurf war ein mittelschwerer Mech für Unterstützungsfeuer. Probleme mit der Überhitzung erzwangen eine Umarbeitung und daraus folgend ein höheres Gewicht. Der veränderte *Galahad* erfüllte aber die Hoffnungen seines Planungsteams immer noch nicht, und es dauerte zwei Jahrhunderte, bis diese Version auf einem Schlachtfeld auftauchte.

Nach allem, was wir über die Clans wissen, haben wir damit gerechnet, daß unter ihren Mechs auch der *Galahad* zu finden ist. Tatsächlich verwenden ihre Truppen zwei Versionen dieses bekannten Mech.

Möglichkeiten:

Dieser 60-Tonnen-BattleMech ist mit zwei Gauss-Geschützen bewaffnet, hat aber nicht genug Panzerung, um das Feuer auszuhalten, welches ein schwererer Mech ertragen könnte. Daher wird der *Galahad* fast ausschließlich zur Feuerunterstützung, außerhalb des unmittelbaren Kampfgeschehens, eingesetzt.

Das Gauss-Geschütz ist der größte Vorteil des *Galahad*, vor allem seine gefürchtete Fähigkeit, die Waffen einfach umzudrehen und, so wie der *Kampfschütze*, nach rückwärts zu

schießen. Die meisten Mechkrieger unterschätzen diese Möglichkeit, weil die Panzerung des *Galahad* auf der Rückseite sehr dünn ist. Das ist auch noch bei der Clanversion der Fall, aber die Kritiker vergessen zumeist, daß sein Hauptzweck die Feuerunterstützung, vor allem gegen Ziele in der Luft, ist.

Der *Galahad* ist ein gutes Beispiel für die Übereinstimmung von Absicht und Entwurf, und die rotierenden Waffen gestatten dem Mechpiloten, ein Ziel schnell und effizient zu verfolgen. Echten Kriegern mißfällt die Zuweisung dieses Mech äußerst, aber bei Ehrenduellen, bei denen ein Mech gegen einen Jäger antreten muß, ist er durchaus beliebt.

Aufstellung:

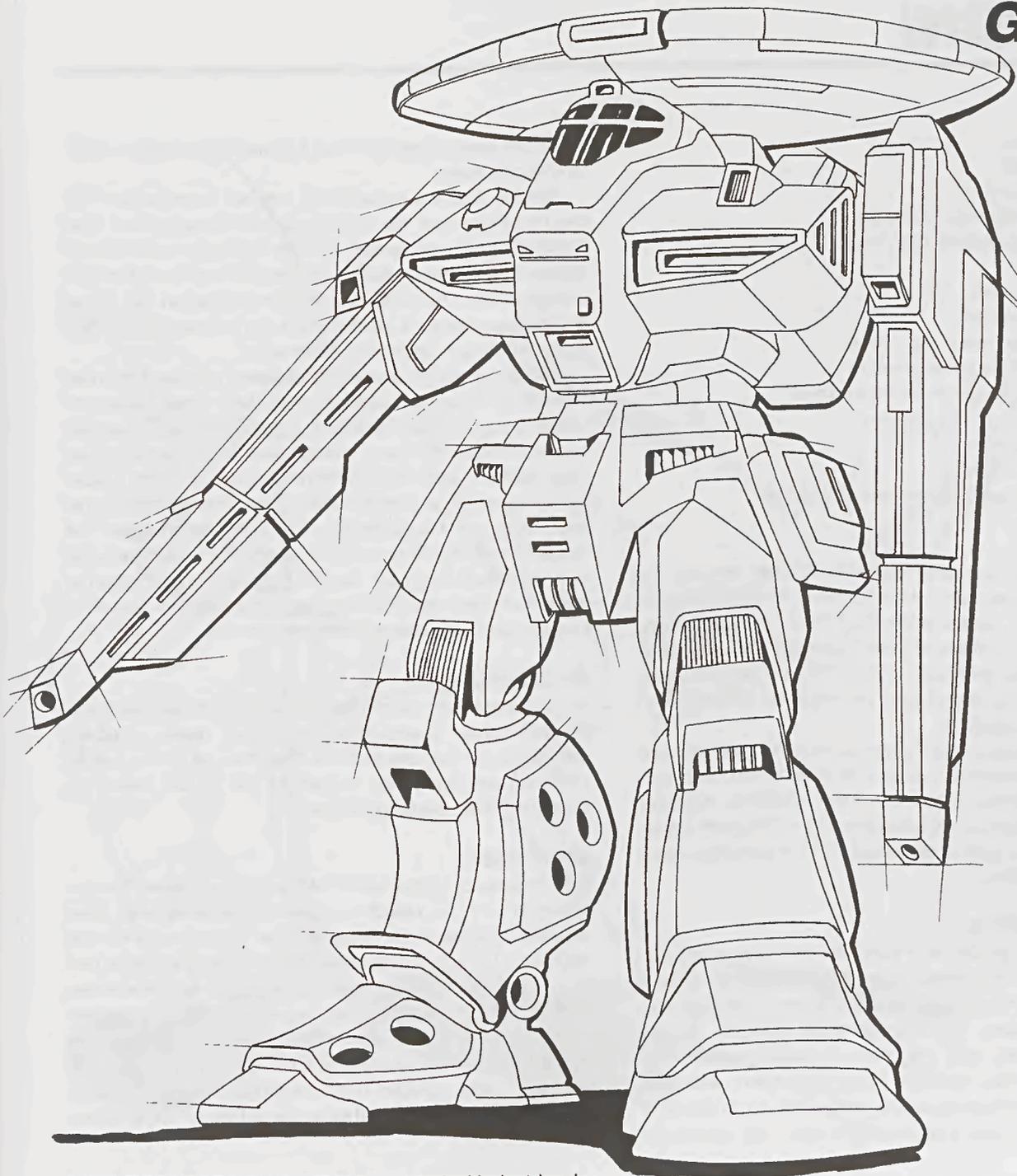
Für Sturmtruppen ist der *Galahad* ein gewohnter Anblick, da er in Garnisonen meistens die erste Verteidigungslinie gegen Luftangriffe bildet. Mechkrieger aus der Inneren Sphäre respektieren dieses Modell ganz besonders, weil sie am eigenen Leib erleben mußten, daß ein Angreifer nicht immer schnell genug an den *Galahad* herankommt, um seine relativ leichte Panzerung zu überwinden.

Die Varianten mit den Gauss-Geschützen findet man am häufigsten bei den Besatzungstruppen des Wolfsclans. Obwohl Unterstützungsmissionen nicht gerade beliebt sind, hat der *Galahad* genügend Feuerkraft, um es zu ermöglichen, einen feindlichen Mech zu töten und Ehre zu gewinnen.

Varianten:

Clan Wolf hat einige der *Galahads* umkonfiguriert, indem er die Gauss-Geschütze in den Armen durch schwere Impulslaser ersetzt und den freigewordenen Munitionsraum mit zwei mittelschweren Impulslasern im linken Torso und mit drei leichten Impulslasern im rechten Torso gefüllt hat. Diese Variante hat auch sechs zusätzliche Wärmetauscher und fünf Tonnen an Zielcomputerausrüstung in der Torsomitte, was sie zu einer noch zielgenaueren Waffenplattform für Feuerunterstützung macht.

GALAHAD (GLASSPINNE)



Typ: **Galahad** (clanintern: Glasspinne)

		Tonnen
Tonnage:		60
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	201	10,5
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	20	30
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	14	20
Lk/Rt Torso (hinten)		8
Lk/Rt Arm	10	20
Lk/Rt Bein	14	28

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Gauss-Geschütz	LA	6	12
Munition (Gauss-Geschütz) 16	LA	2	2
CASE	LA	0	0
Gauss-Geschütz	RA	6	12
Munition (Gauss-Geschütz) 16	RA	2	2
CASE	RA	0	0
Munition (Gauss-Geschütz) 8	TM	2	2

KOBRA (SCHWARZPYTHON)



Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 375 Standard
Reisegeschwindigkeit: 54,0 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: 5
 Sprungreichweite: 150 m
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 2 schwere Impulslaser
 2 Maschinengewehre
 2 mittelschwere Impulslaser
 4 leichte Impulslaser
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortung-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Die *Kobra* ist ein schwerer BattleMech, über den nur die Stahlvipern verfügen. Ein zweiter schwerer Mech der Stahlvipern, der *Matador*, ist eine großartige Maschine, aber die Waffenkombination der *Kobra* ist besser gewählt. Sie hat die gleiche Feuerkraft wie der *Kriegshammer* oder der *Marodeur* der Freien Inneren Sphäre und kann genauso viel Schaden verursachen wie der *Kampftitan*.

Diese Kombination aus Panzerstärke und Feuerkraft wird durch die außerordentlich hohe Geschwindigkeit noch verbessert, was diesen Mech zu einem tödlichen Kämpfer macht. Zur Zeit kann diese Maschine alle wichtigeren mittelschweren Mechs, welche die Innere Sphäre aufstellen kann, stellen und zerstören.

Möglichkeiten:

Die *Kobra* ist ein großer, sehr schneller schwerer Mech. Die Standardbewaffnung besteht aus Paaren von schweren und mittelschweren Impulslasern in jedem Torso, unterstützt von leichten Impulslasern auf jeder Seite der vorderen Verkleidung. Alle Waffen sind mit einem Feuerleitcomputer im schwer gepanzerten mittleren Torso verbunden, was dem Mech tödliche Treffergenauigkeit verschafft. Am linken Arm sitzen zusätzlich zwei Maschinengewehre, mit denen der

Mechpilot wenigstens minimale Unterstützung gegen Infanterie geben kann.

Der Mech ist voll sprunghfähig, und wie beim *Habicht* und beim *Matador* wird der Schub aus den Sprungdüsen über Kontrolloberflächen geleitet, um den Sprung zu stabilisieren. Abgewinkelte Panzerplatten, die den Schaden von Energieschüssen vom Auftreffpunkt ableiten, verleihen der *Kobra* ein überraschendes Aussehen, an welchem man sie auf dem Schlachtfeld sehr leicht erkennen kann.

Die Kombination von vier Impulslasern gibt der *Kobra* das Ausmaß an Feuerkraft, welches jeder Mech dieser Gewichtsklasse braucht. Diese Feuerkraft, ausgerichtet vom Zielerfassungscomputer der Clans, schafft eine Waffenplattform von unerreichter Stärke. Wie Schlachtenanalytiker immer wieder gerne sagen, ist die größte Waffe auf dem Schlachtfeld nichts wert, wenn der Mechpilot sein Ziel nicht treffen kann. Das Waffensystem der *Kobra* ist nicht das größte erhältliche, aber seine Wahrscheinlichkeit, das Ziel zu treffen, grenzt schon an Sicherheit. Die *Kobra* verlangt von ihren Feinden gesunden Respekt und sollte ihn auch erhalten.

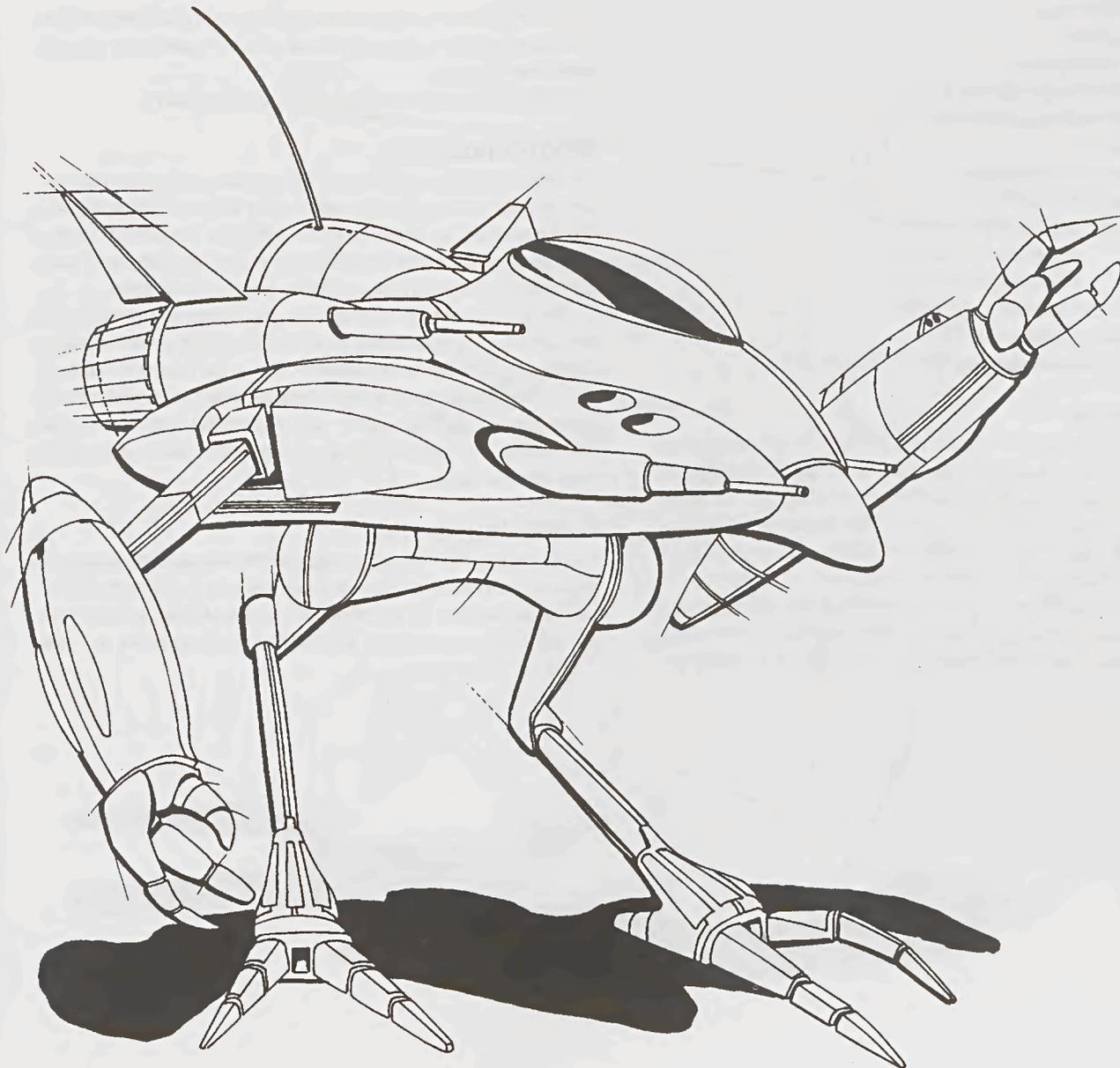
Aufstellung:

Von keinem neuen Mech der Stahlvipern gibt es gesicherte Kampfberichte. Computerberechnungen haben ergeben, daß dieses Modell eine tödliche Maschine ist. Ohne Zweifel wird dies von den ersten Angreifern, die mit der *Kobra* zusammentreffen, bestätigt werden.

Varianten:

Eine Variante der *Kobra* hat alle Waffen bis auf die leichten Impulslaser und das Maschinengewehr ausgewechselt. Statt der Zwillingslaser in den Torsosektionen trägt sie eine Kombination aus Ultra-2-Autokanone mit zwei Tonnen Munition und einem schweren ER-Laser. Ein zweiter leichter Impulslaser wird am Kopf montiert, und ein eine Tonne leichter Zielerfassungscomputer wird an die Schaltkreise angeschlossen. Die *Kobra* verliert in dieser Version auch einen Wärmetauscher, was aber nicht schaden dürfte, solange der Mechpilot abwechselnd die leichten und einen der schweren Laser abfeuert.

KOBRA (SCHWARZPYTHON)



Typ: **Kobra** (clanintern: Schwarzpython)

		Tonnen
Tonnage:		75
Interne Struktur:	Endostahl	3,75
Reaktor:	375 XL	19,25
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	13 (26)	3
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	211	11
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	23	30
Torso Mitte (hinten)		12
Lk/Rt Torso	16	22
Lk/Rt Torso (hinten)		10
Lk/Rt Arm	12	22
Lk/Rt Bein	16	26

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	LT	2	6
M-Impulslaser	LT	1	2
L-Impulslaser	LT	1	1
L-Impulslaser	LT	1	1
S-Impulslaser	RT	2	6
M-Impulslaser	RT	1	2
L-Impulslaser	RT	1	1
L-Impulslaser	RT	1	1
ZES	RT	5	5
Maschinengewehre (2)	LA	2	0,5
Munition (MG) 200	LA	1	1
CASE	LA	0	0
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüsen	LT	2	2
Sprungdüsen	RT	2	2

KOLOSS (FELSRHINO)



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 300 Standard
Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54,0 km/h
Sprungdüsen: 3
Sprungreichweite: 90 m
Panzerung: Standard
Bewaffnung: 2 Gauss-Geschütze
2 schwere Impulslaser
1 leichter Impulslaser
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Von all den Dingen, mit denen die Clans uns überrascht haben, ist der *Koloß* das bemerkenswerteste. Der ursprüngliche Entwurf wurde für einen großen Fehler gehalten und ist Historikern als „Amaris' Irrsinn“ bekannt. Der *Koloß* war der erste BattleMech, der mit dem Ziel entworfen wurde, einem Angriff einer ganzen Standard-BattleMech-Lanze zu widerstehen. Diese Maschinen hatten in Massenproduktion erzeugt werden und General Kerensky von der Rückeroberung Terras abhalten sollen. Der Prototyp wird als taumelndes Monster be-

schrieben, dessen Beinaktivatoren sich während des ersten Tests abschalteten, woraufhin das ganze Projekt sehr schnell gestrichen wurde.

Offensichtlich haben sich die Historiker geirrt.

Möglichkeiten:

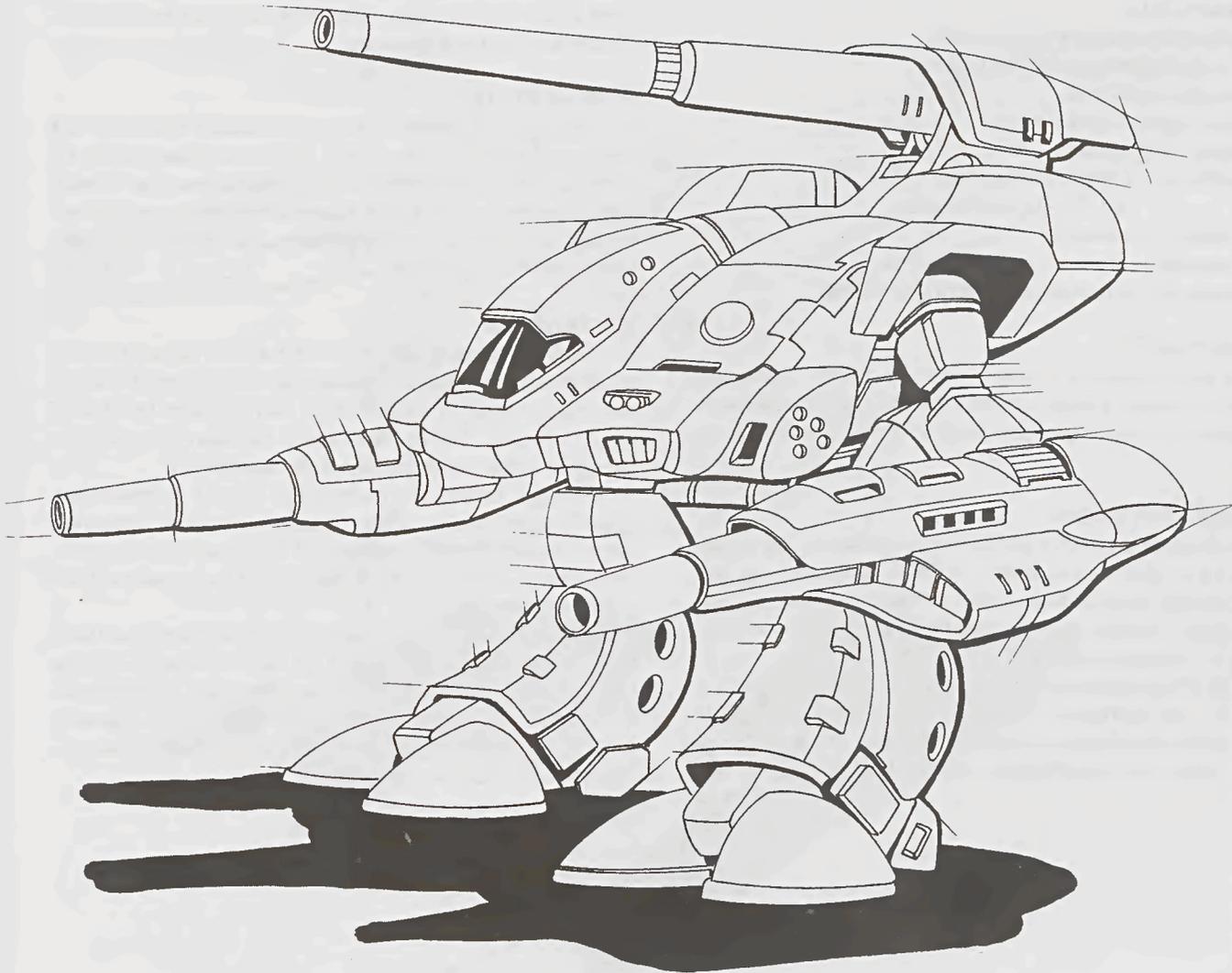
Mit seinen 100 Tonnen Gewicht ist der Mech vergleichbar mit den größten Mechs, die je produziert wurden. Obwohl solche Maschinen im Feld über schreckliche Feuerkraft verfügen, können sie nicht effektiv eingesetzt werden, weil kein Kommandant es sich leisten kann, einen zu verlieren.

Der Koloß verfügt über ein Gauss-Zwillingsgeschütz, einen schweren Impulslaser in jedem Arm und einen beinahe überflüssigen kleinen Impulslaser. Die in den Armen montierten Waffen haben einziehbare Schockreflektoren, welche die Läufe bedecken. So kann der Mechpilot die Arme wie Rammböcke einsetzen, ohne die zerbrechlichen Lasergeräte zu beschädigen.

Aufstellung:

Einige dieser Mechs sind bei den Nebelpardern gesehen worden. Kein anderer Clan scheint welche im Einsatz zu haben, aber weil es so ein altherwürdiges Modell ist, nehmen wir an, daß die wenigen existierenden Exemplare auf alle Clans verteilt wurden.

KOLOß (FELSRHINO)



Typ: **Koloß** (clanintern: Felsrhino)

Tonnage:

		Tonnen
Interne Struktur:		100
Reaktor:		10
BP Gehen:	300	19
BP Laufen:	3	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	3	
Gyroskop:	10 (20)	0
Cockpit:		3
Panzerwert:	288	18

	Interne Struktur	Panzer- wert
Kopf	3	9
Torso Mitte	31	46
Torso Mitte (hinten)		15
Lk/Rt Torso	21	27
Lk/Rt Torso (hinten)		14
Lk/Rt Arm	17	32
Lk/Rt Bein	21	36

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
S-Impulslaser	LA	2	6
S-Impulslaser	RA	2	6
Gauss-Geschütz	LT	6	12
Munition (Gauss-Geschütz) 16	LT	1	2
CASE	LT	0	0
Gauss-Geschütz	RT	6	12
Munition (Gauss-Geschütz) 16	RT	1	2
CASE	RT	0	0
L-Impulslaser	RT	1	1
Sprungdüse	RB	1	2
Sprungdüse	LB	1	2
Sprungdüse	TM	1	2

KRAKE (RUIN)



Masse: 100 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 300 XL
Reisegeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54,0 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Standard
Bewaffnung: 4 Maschinengewehre
10 Ultra-2-Autokanonen
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Er ist der schwerste Entwurf unter den neuen ClanMechs und scheint eine Zwischenstufe zwischen den alten SternbundMechs und der jetzigen Generation von OmniMechs zu sein.

Möglichkeiten:

Die Hauptwaffen sind in den Armen angebracht, die Munition wird im rechten und linken mit CASE ausgestatteten Torso gelagert. Weil der Mech einen extraleichten Fusionsreaktor hat, könnte eine Munitionsexplosion in einer Torsosektion großen Schaden anrichten.

Der Planungsstab versuchte, die beim gleichzeitigen Abfeuern von mehreren Autokanonen entstehenden Rückstoßeffekte zu mildern, indem ein kompliziertes System von Ablenkern und Gegendrucksystemen eingebaut wurde, wel-

ches Abgase so in jeden Arm ableitet, daß die Stabilität des Mech beim Feuern noch erhöht wird. Mit diesem genialen System an Armverbindungen löste sich auch das Problem des Drucks auf den Hauptrahmen.

Aufstellung:

Bis jetzt ist dieser Mech nur in einer kleinen Stückzahl auf Welten aufgetaucht, die von den Jaded Falken besetzt sind. Es gibt aber so viele Varianten, daß wir annehmen, es handelt sich entweder um nicht ganz ausgereifte Prototypen oder sie werden aus Gründen zurückgehalten, die nur den Khan der Stahlvipern bekannt sind.

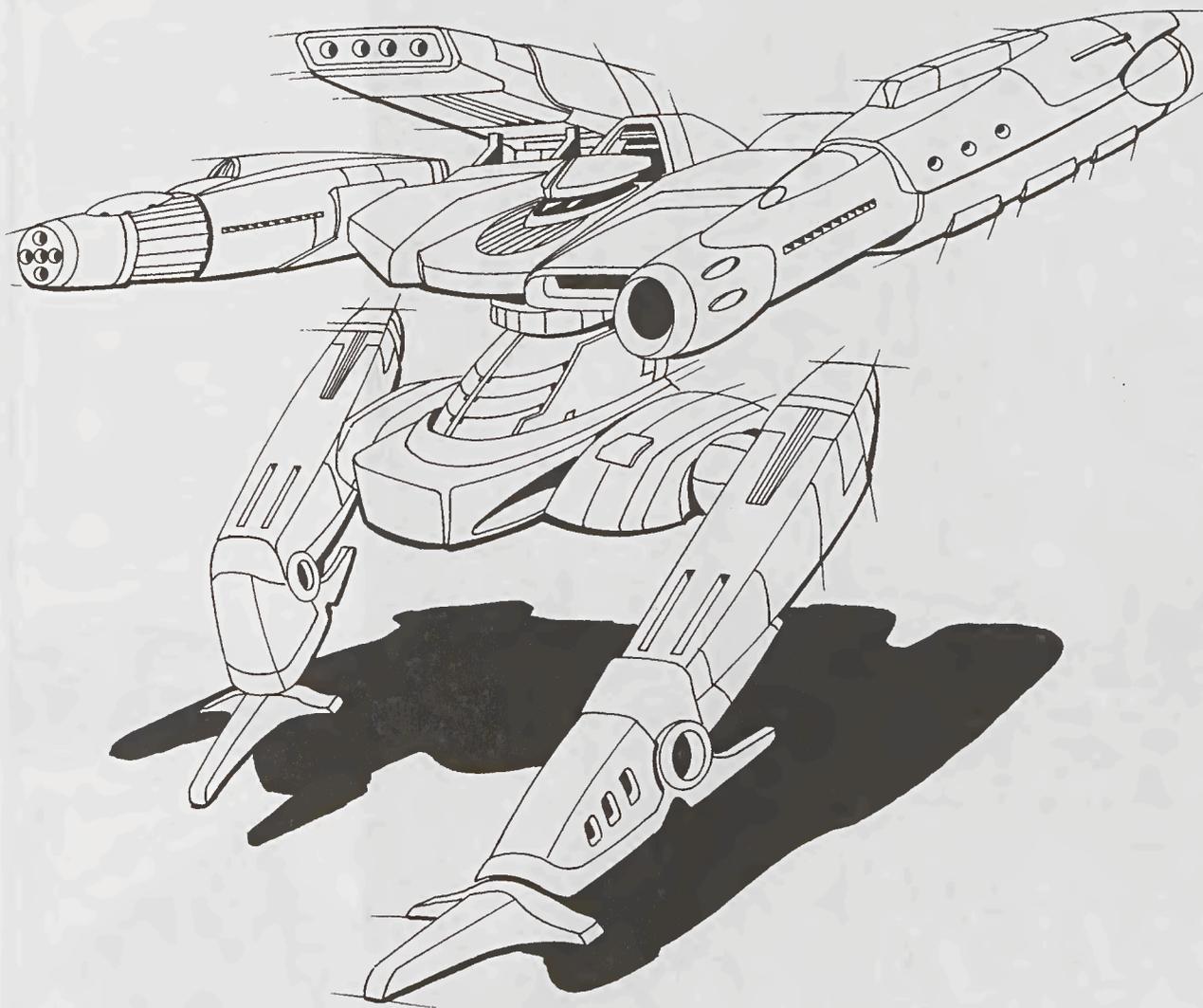
Varianten:

Die häufigste Variante des *Krake* ist mit mehrfachen Ultra-2-Autokanonen in jedem Arm bewaffnet. Ein Mechpilot, der mit dieser Konfiguration angreift, kann den Schaden leicht über alle schwachen Punkte eines Zieles verteilen. Zwei andere Varianten stehen noch im Dienst der Jaded Falken.

Die erste ersetzt die mehrfachen Ultra-2-Autokanonen durch Ultra-10-Autokanonen in jedem Arm. Erschreckende sieben Tonnen Munition reichen für 70 Schuß pro Kanonenpaar, eine beeindruckende Anzahl, selbst bei doppelter Feuergeschwindigkeit.

Die zweite Variante des *Krake*, ein raketentragender Mech für Unterstützungsfeuer, ersetzt die Autokanonen durch vier LSR-15er-Lafetten in jedem Arm und hat noch zehn Wärmetauscher mehr. Acht Tonnen Munition reichen für insgesamt 64 Schuß jedes Raketensystems, mehr als genug für die meisten Unterstützungsmissionen.

KRAKE (RUIN)



Typ: **Krake** (clanintern: Ruin)

Tonnage:

Interne Struktur:

Reaktor: 300 XL

BP Gehen: 3

BP Laufen: 5

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 10 (20)

Gyroskop: 3

Cockpit: 3

Panzerwert: 304 19

Interne Struktur Panzerwert

Kopf 3 9

Torso Mitte 31 46

Torso Mitte (hinten) 13

Lk/Rt Torso 21 32

Lk/Rt Torso (hinten) 10

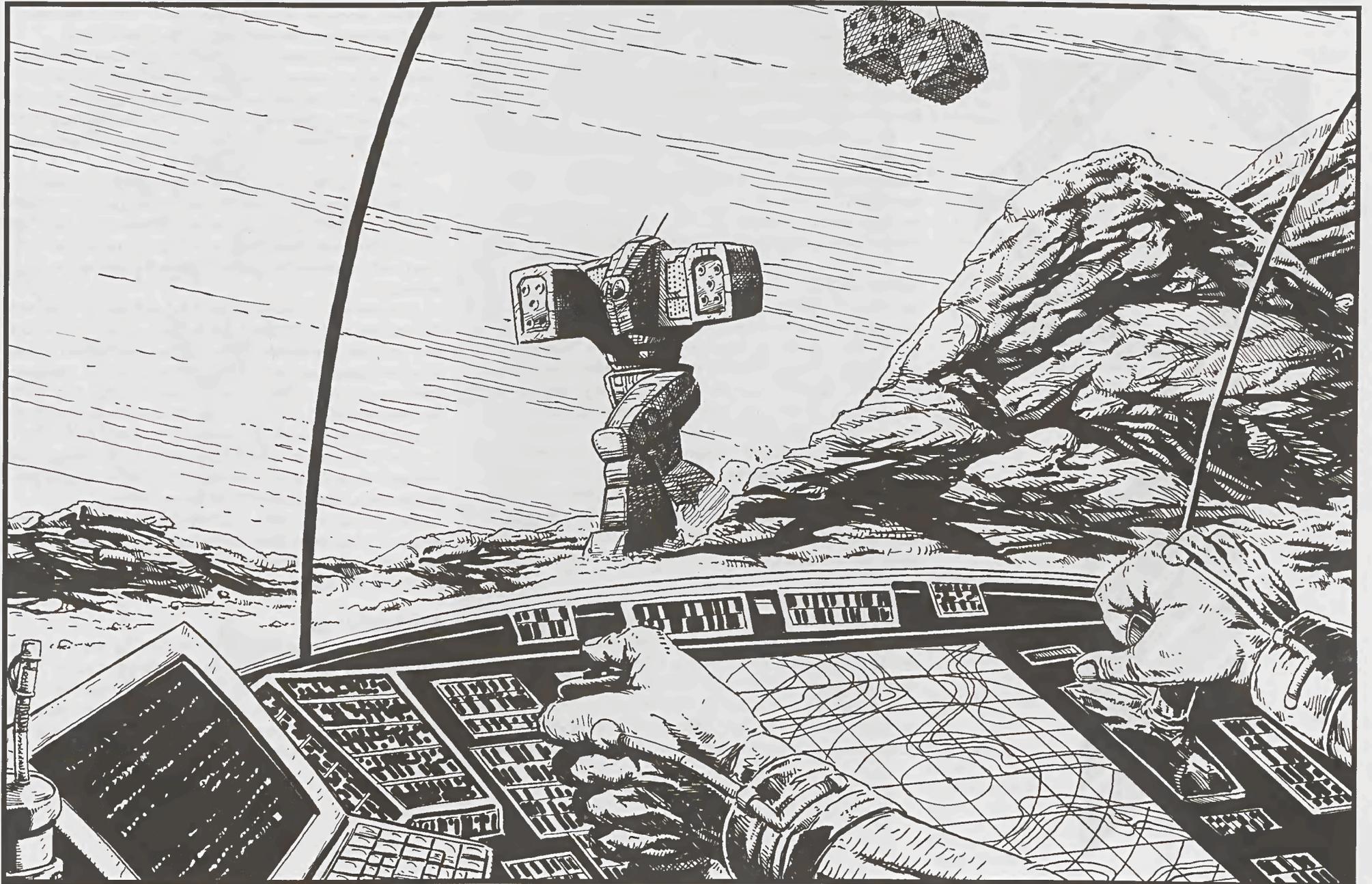
Lk/Rt Arm 17 34

Lk/Rt Bein 21 42

Bewaffnung und Munition:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/2 Ultra	LA	2	5
AK/2 Ultra	LA	2	5
AK/2 Ultra	LA	2	5
AK/2 Ultra	LA	2	5
AK/2 Ultra	LA	2	5
Munition (AK) 90	LT	1	2
CASE	LT	0	0
AK/2 Ultra	RA	2	5
AK/2 Ultra	RA	2	5
AK/2 Ultra	RA	2	5
AK/2 Ultra	RA	2	5
AK/2 Ultra	RA	2	5
Munition (AK) 90	RT	1	2
CASE	RT	0	0
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Munition (MG) 100	RT	1	0,5
CASE	RT	0	0







Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 360 XL
Reisegeschwindigkeit: 97,8 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 138,2 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine (in der Standardkonfiguration)
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 6,5 Tonnen Modulraum verfügbar
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der *Phantom* ist das Ergebnis eines Versuchs des Wolfsclans, den Entwurf eines schnellen mittelschweren OmniMech bis an die Grenzen der Machbarkeit auszuführen. Viele technische Details des *Phantom* entsprechen denen des *Ferri* (*Eismarder*), aber Teile der Waffen und der Panzerung wurden zugunsten einer höheren Geschwindigkeit weggelassen. Die Planer hoffen, daß dadurch der *Phantom* noch schwerer zu stellen sein wird als sein erfolgreicher Bruder. Dieser OmniMech hat typische gewölbte Linien. Sein äußerer Überzug besteht aus speziellen polarisierten Kristallen, die ihn auf jedem Sensorschirm undeutlich und verwaschen erscheinen lassen. Trotz seines einmaligen Aussehens fällt ein Vergleich mit dem *Ferri* schlecht aus, weil ihm dessen Waffen fehlen.

Möglichkeiten:

In der Standardkonfiguration ist der *Phantom* mit genügend Elektronik ausgestattet, um sich selbst abzuschirmen und den Feind zu entdecken. Findet er seine Beute, ruft er seine Sternkameraden herbei, die ihn mit einem Hagel von Artilleriefeuer decken. Um Platz für die Elektronik zu schaffen, verringerten seine Planer die Waffen auf ein Minimum. Die Geschwindigkeit des *Phantom* und das Geschick seines Piloten

sind alles, worauf er sich verlassen kann, sollte er einmal alleine einem entschlossenen Feind gegenüberstehen.

Alternativkonfiguration A wurde in Angriffseinheiten eingesetzt, wenn andere OmniMechs die Aufklärung übernommen hatten. Die Zusammenstellung von LSRs und Lasern ist gut ausgewählt, aber verglichen mit der Durchschlagskraft des *Ferri* läßt diese Konfiguration viele Mechkrieger unbeeindruckt.

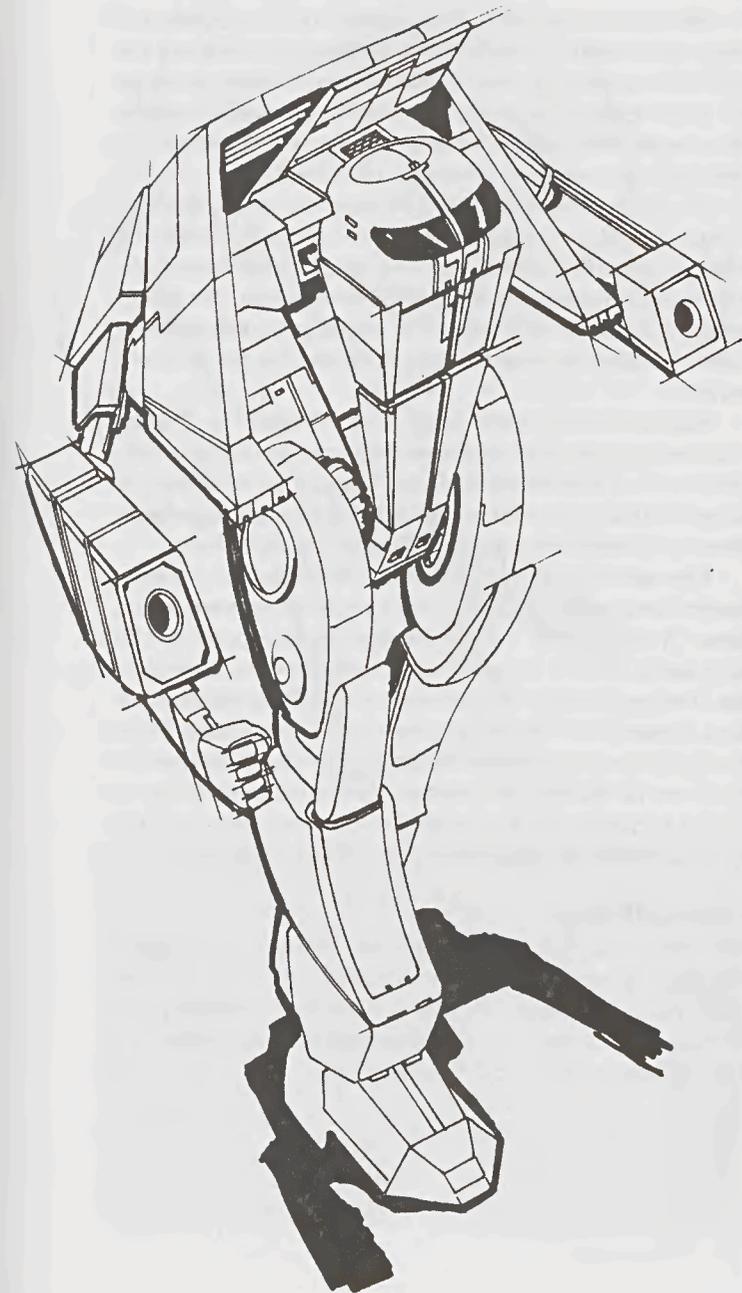
Alternativkonfiguration B ist eine Aufklärungsvariante zum Standardmodell. Zwei KSR-Lafetten und ein mittelschwerer Laser sind den Mechpiloten offensichtlich lieber als die viele Elektronik. Diese Version verfügt auch über mehr Munition, weil sie alle elektronischen Teile außer der Beagle-Sonde wegläßt.

Alternativkonfiguration C ist neu und wurde von den Mechpiloten des Wolfsclans gut aufgenommen. Sie verfügt über noch nie dagewesene neun leichte Laser, einen mittelschweren Laser und einen Feuerleitcomputer zur besseren Treffergenauigkeit. Obwohl diese Version über fast keine Reichweite verfügt, kann auf kurze Reichweite der Dauerbeschuß durch die Laser jeden anderen OmniMech zerstückeln. Ein Mechpilot aus der Freien Inneren Sphäre sagte nach einem verlorenen Gefecht mit einem *Phantom*, es sei, als würde man an hundert kleinen Schnitten verbluten.

Der *Phantom D* wird wahrscheinlich genauso beliebt werden. Er hat drei mittelschwere Laser für Feuer über mittlere Reichweite und einen leichten Laser und eine Blitz-KSR-Lafette für den Nahkampf.

Aufstellung:

Jeder Kommandant in der Freien Inneren Sphäre würde einen *Phantom* mit offenen Armen aufnehmen, aber im Wolfsclan hat er eine zweifelhafte Zukunft. Nur einige Sternhaufen verwenden ihn hin und wieder. Außer, er kann sich aus dem Schatten des *Ferri* befreien, wird er sicher nie ein wichtiger Teil des Arsenal der Clans werden.



Alternativkonfiguration A

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-L-Laser	RA	1	0,5
ER-L-Laser	RA	1	0,5
LSR-5	RT	1	1
Munition (LSR) 24	RT	1	1
CASE	RT	0	0
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-L-Laser	LA	1	0,5
LSR-5	LT	1	1
ER-L-Laser	LT (R)	1	0,5
ER-M-Laser	TM	1	1

Alternativkonfiguration B

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
KSR-4	RA	1	1
Munition (KSR) 25	RA	1	1
CASE	RA	0	0
ER-L-Laser	RT (R)	1	0,5
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR) 25	LA	1	1
CASE	LA	0	0
Beagle-Sonde	LT	1	1
ER-M-Laser	TM	1	1

Alternativkonfiguration C

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-L-Laser	RA	1	0,5
ER-L-Laser	RA	1	0,5
ER-L-Laser	RA	1	0,5
ER-L-Laser	RA	1	0,5
Flammer	RT (R)	1	0,5
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-M-Laser	LT	1	1
ZES	TM	1	1

Alternativkonfiguration D

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-4	RA	1	2
Munition (Blitz-KSR) 25	RA	1	1
CASE	RA	0	0
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	TM	1	1

Typ: Phantom

Tonnage:		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	40
Reaktor:	360 XL	2
BP Gehen:	9	6,5
BP Laufen:	14	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	115	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte	12	12
Torso Mitte (hinten)		8
Lk/Rt Torso	10	11
Lk/Rt Torso (hinten)		7
Lk/Rt Arm	6	12
Lk/Rt Bein	10	13

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	1 Ferrofibril	0
Torso Mitte	1 Endostahl	1
Rt. Torso	1 Ferrofibril	8
	1 Endostahl	
	2 Reaktoren	
Lk. Torso	1 Ferrofibril	8
	1 Endostahl	
	2 Reaktoren	
Rt. Arm	1 Ferrofibril	6
	1 Endostahl	
Lk. Arm	1 Ferrofibril	6
	1 Endostahl	
Rt. Bein	1 Ferrofibril	0
	1 Endostahl	
Lk. Bein	1 Ferrofibril	0
	1 Endostahl	

Bewaffnung und Munition/Primäre Konfiguration:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	RA	1	1
Wächter ECM	RT	1	1
LSR-5	LA	1	1
Munition (LSR) 24	LA	1	1
CASE	LA	0	0
ZES	LT	1	1
ER-L-Laser	LT	1	0,5
Beagle-Sonde	TM	1	1



Masse: 40 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 210 XL
Reisegeschwindigkeit: 65,1 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 96,9 km/h
Sprungdüsen: Unbekannt
Sprungreichweite: 150 m (in der Standardkonfiguration)
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 15,5 Tonnen Modulraum verfügbar
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortung-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Der Wolfsclan hatte viele Jahre lang eine Abneigung gegen sprungfähige OmniMechs, was aus ihren OmniMech-Entwürfen klar hervorgeht.

Die vielen sprungfähigen Mechs der Inneren Sphäre und ihre in der Steuerung geübten Mechkrieger haben die Wölfe gezwungen, diese Vorurteile zu überdenken. Bei einigen Gelegenheiten, vor allem im Kampf gegen die Kell Hounds, waren Clankrieger taktisch unterlegen, weil die Krieger der Inneren Sphäre die Sprungfähigkeit ihrer Mechs nutzten. Die Khans des Wolfsclans reagierten darauf, indem sie befahlen, ihren Kriegern eine alte Testmaschine, die *Springteufel* genannt wurde, und andere sprungfähige Maschinen zuzuweisen. Sie machten diese Tests, weil sie feststellen wollten, ob sprungfähige Mechs in größerer Anzahl produziert werden sollten, um der Taktik der Inneren Sphäre zu begegnen.

Möglichkeiten:

Weil der *Springteufel* in Wahrheit nur eine größere Variante des *Puma* ist, sieht er nicht nur so aus wie dieser, sondern übernimmt auch dessen Standardkonfiguration. Die hinzugekommene Sprungfähigkeit macht ihn zu einem gefürchteten Gegner von leichten und mittelschweren Mechs aus der Inneren Sphäre.

Alternativkonfiguration A verwandelt den *Springteufel* in einen effizienten OmniMech für Unterstützungsfuer. Die LSR-15er-Lafetten in den Armen richten schwere Schäden auf große Entfernungen an, und Mechs, die dieser Variante dummerweise zu nahe kommen, geraten in ein Gewitter von Schüssen aus vier mittelschweren ER-Lasern.

Alternativkonfiguration B ist ebenfalls ein Unterstützungs-OmniMech mit einer LSR-10er-Lafette im Torso und zwei schweren ER-Lasern in den Armen. Zum Nahkampf verfügt diese Variante über zwei KSR-4er-Lafetten. Ein immer wieder auftretender mechanischer Fehler im Ladesystem der Lafetten macht diese Version des *Springteufels* zur unbeliebtesten.

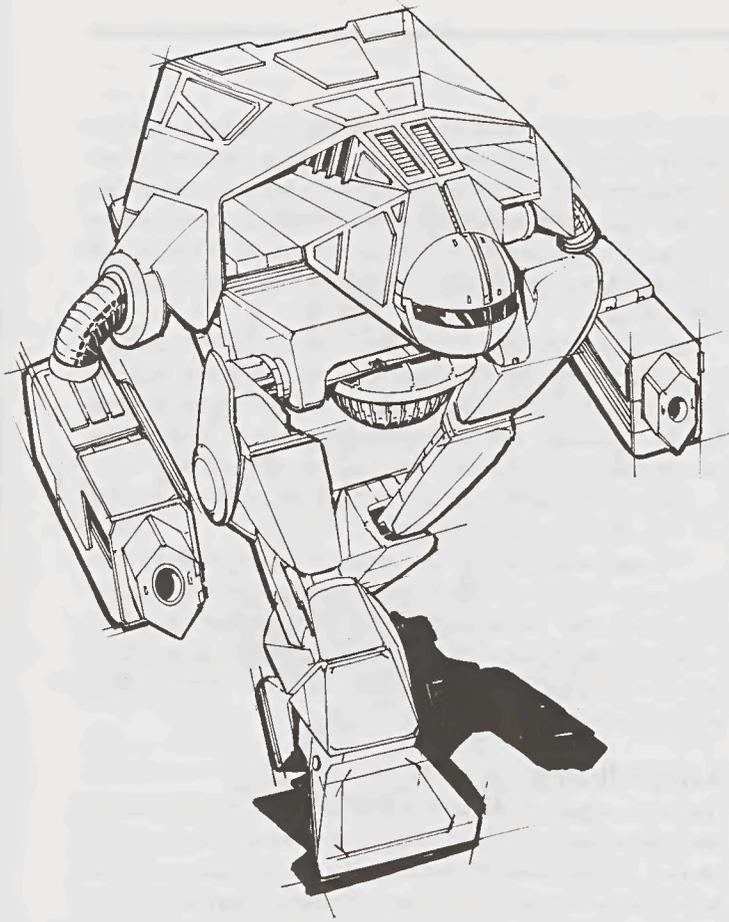
Alternativkonfiguration C ist eine interessante Zusammenstellung von einer schweren Autokanone und einer Anordnung von Strahlwaffen. Diese Version ist höchstwahrscheinlich dazu gedacht, als Teil eines Teams zu fungieren, in dem ihre Strahlkameraden ihre Nachteile ausgleichen.

Alternativkonfiguration D konfrontiert Angreifer mit einer vernichtenden Anordnung von sechs mittelschweren Lasern, deren Treffsicherheit von einem Feuerleitcomputer erhöht wird. Jene, die sich dennoch der Laserfeuer des *Springteufels* D entgegenstellen, finden sich auch noch zwei Blitz-KSR-6er-Lafetten, einer tödlich genauen Waffe, gegenüber. Diese Konfiguration ist verständlicherweise ein Favorit der Mechpiloten des Wolfsclans, die glauben, daß es größeren Erfolg im Kampf bedeutet, nahe an einen Feind heranzukommen, um so die Waffen und Zielgenauigkeit optimal einzusetzen.

Aufstellung:

Bis jetzt wurde der *Springteufel* nur beim Neunten Garde-Sternhaufen versuchsweise eingesetzt. Wenn der *Springteufel* bei den Einheiten der Wölfe in naher Zukunft reguläre Verwendung findet, wird er so manchen Mechpiloten der Freien Inneren Sphäre das Fürchten lehren.

SPRINGTEUFEL



Alternativkonfiguration A

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR-15	RA	2	3,5
Munition (LSR) 16	RA	2	2
CASE	RA	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-L-Laser	RT (R)	1	0,5
LSR-15	LA	2	3,5
Munition (LSR) 16	LA	2	2
CASE	LA	0	0
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1

Alternativkonfiguration B

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	RA	1	4
KSR-4	RA	1	1
Munition (KSR) 25	RA	1	1
CASE	RA	0	0
LSR-10	RT	1	2,5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
CASE	RT	0	0
ER-S-Laser	LA	1	4
KSR-4	LA	1	1
Munition (KSR) 25	LA	1	1
CASE	LA	0	0

Alternativkonfiguration C

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/10 Ultra (keine Arm- oder Handaktivatoren)	RA	4	10
Munition (AK) 20	RT	2	2
CASE	RT	0	0
ER-L-Laser	RT	1	0,5
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-L-Laser	LA	1	0,5
ER-L-Laser	LT	1	0,5

Alternativkonfiguration D

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
Blitz-KSR-6	RT	2	3
Munition (Blitz-KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
Feuerleitcomputer	LT	2	2
Blitz-KSR-6	LT	2	3
CASE	LT	0	0
ER-L-Laser	LT (R)	1	0,5

Typ: Springteufel

Tonnage:	Tonnen	
Interne Struktur:	Endostahl	40
Reaktor:	210 XL	2
BP Gehen:	6	6
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Sprungdüsen:		2,5
Panzerwert:	115	6
	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzerwert</i>
Kopf	3	9
Torso Mitte/Hinten	12/0	12/8
Lk/Rt Torso/Hinten	10/0	11/7
Lk/Rt Arm	6	12
Lk/Rt Bein	10	13

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	1 Ferrofibril	0
Torso Mitte	1 Endostahl	0
Rt. Torso	1 Sprungdüse 2 Ferrofibril	3
	1 Endostahl 2 Reaktor Doppelter Wärmetauscher	
Lk. Torso	2 Sprungdüsen 2 Ferrofibril	5
	1 Endostahl 2 Reaktor 1 Sprungdüse	
Rt. Arm	1 Ferrofibril	5
Lk. Arm	Doppelter Wärmetauscher	5
	1 Ferrofibril Doppelter Wärmetauscher	
Rt. Bein	2 Endostahl	0
Lk. Bein	2 Endostahl	0

Bewaffnung und Munition/Primäre Konfiguration:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2	6
Feuerleitcomputer	RT	3	3
ER-PPK	LA	2	6
ER-L-Laser	LT	1	0,5
(keine Arm- oder Handaktivatoren)			



Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 66 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 99,5 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine (in der Standardkonfiguration)
Panzerung: Ferrofibril
Bewaffnung: 17,5 Tonnen Modulraum verfügbar
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Die Unfähigkeit des *Katamaran*, während einer Verfolgungsschlacht mit seinen Sternkameraden Schritt zu halten, bereitete den Führern des Wolfsclans solche Sorgen, daß sie ihren Techs befahlen, einen neuen Entwurf vorzulegen, der den *Katamaran* ergänzen und schließlich ersetzen sollte. Das *Schwergewicht*, so genannt wegen seines ungewöhnlichen vornübergebeugten Torsos, erinnert an die wuchtigen Spieler des alten nordamerikanischen Football und war das Ergebnis ihrer Bemühungen.

Möglichkeiten:

Die erhöhte Geschwindigkeit des *Schwergewichts* bedeutet, daß er weniger Waffen trägt, aber die Waffen, welche der OmniMech noch hat, machen ihn zusammen mit der größeren Schnelligkeit zu einem ernstzunehmenden Gegner im Kampf.

In der Standardkonfiguration vernichtet das *Schwergewicht* seine Feinde aus der Entfernung. Um Gegner, die unter seinen Strahlwaffen nicht zusammenbrechen oder vor seinem Geschobhagel davonlaufen, kümmern sich seine schwereren Kameraden. Alternativkonfiguration A ist für Kämpfe auf große Entfernungen gedacht, verläßt sich aber mehr auf Raketenwaffen.

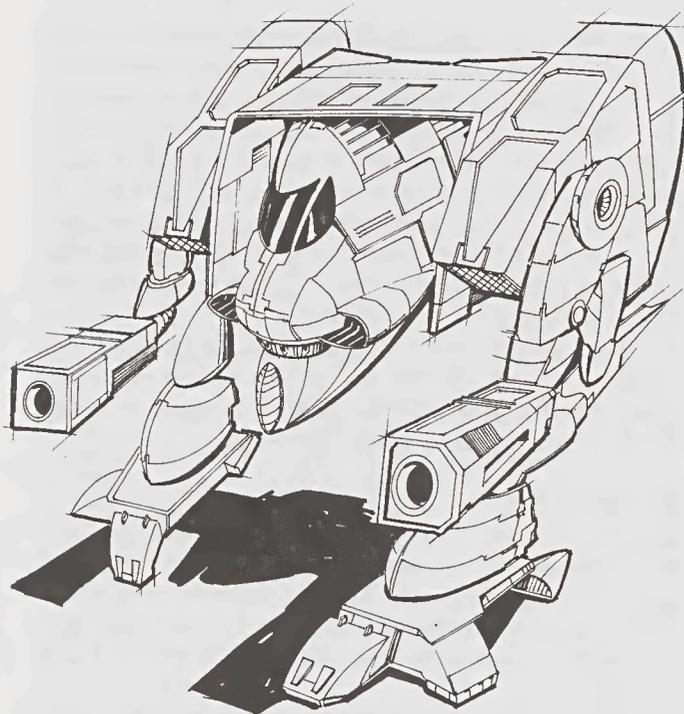
Die ungewöhnliche Anordnung des Gauss-Geschützes im rechten Torso der Alternativkonfiguration B hat sich als böse Überraschung für Mechkrieger aus der Freien Inneren Sphäre erwiesen, die daran gewöhnt waren, daß OmniMechs ihre Gauss-Geschütze in den Armen tragen.

Bei Alternativkonfiguration C liegt das *Schwergewicht* auf rückwärtsfeuernden Waffen.

Alternativkonfiguration D wurde als Nahkampfversion des *Schwergewicht* mit vielen KSRs und mittelschweren Lasern entwickelt, aber sie scheint bei den Clankriegern nicht sehr beliebt zu sein, da nach ihrer Meinung das Fehlen einer durchschlagenden Waffe den OmniMech zu lange dem gegnerischen Feuer aussetzt.

Aufstellung:

Das *Schwergewicht* ist bei den Kriegern der Gamma-Galaxis des Wolfsclans im Einsatz. Sobald die letzten Testergebnisse des *Schwergewicht* gesammelt und ausgewertet sind, kann man annehmen, daß er zum schweren Standard-OmniMech der Clans wird. Was danach mit den vielen im Dienst befindlichen *Katamaranen* passiert, bleibt offen.



Alternativkonfiguration A

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	RA	1	4
ER-M-Laser	RT	1	1
LSR-5	RT	1	1
Munition (LSR) 24	RT	1	1
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-S-Laser	LA	1	4
LSR-15	LT	2	3,5
Munition (LSR) 16	LT	2	2
CASE	LT	0	0

Alternativkonfiguration B

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	RA	1	1
Gauss-Geschütz	RT	6	12
Munition (Gauss-Geschütz) 16	RT	2	2
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-S-Laser	LT	1	0,5

Alternativkonfiguration C

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/5 Ultra (keine Arm- oder Handaktivatoren)	RA	3	7
Munition (AK) 20	RA	1	1
CASE	RT	0	0
Maschinengewehr	RT	1	0,25
Maschinengewehr	RT (R)	1	0,25
Munition (MG) 100	RT	0	0
CASE	RT	0	0
Flammer	RT (R)	0,5	0,5
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-S-Laser	LA	1	4
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	LT (R)	1	1

Alternativkonfiguration D

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR-6	RA	2	3
Blitz-KSR-6	RA	2	3
Munition (Blitz-KSR) 15	RA	1	1
CASE	RA	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
Blitz-KSR-6	LA	2	3
Blitz-KSR-6	LA	2	3
Munition (Blitz-KSR) 15	LA	1	1
CASE	LA	0	0
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-S-Laser	LT (R)	1	0,5

Typ: Schwergewicht

Tonnage:		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	65
Reaktor:	400 XL	3,5
BP Gehen:	6	23
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 (28)	4
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	192	10

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	21	25
Torso Mitte (hinten)		8
Lk/Rt Torso	15	22
Lk/Rt Torso (hinten)		9
Lk/Rt Arm	10	20
Lk/Rt Bein	15	24

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	1 Ferrofibril	0
Torso Mitte	1 Endostahl	1
Rt. Torso	1 Ferrofibril	8
	1 Endostahl	
	2 Reaktor	
Lk. Torso	1 Ferrofibril	8
	1 Endostahl	
	2 Reaktor	
Rt. Arm	1 Ferrofibril	6
	1 Endostahl	
Lk. Arm	1 Ferrofibril	7
	1 Endostahl	
Rt. Bein	1 Ferrofibril	0
	1 Endostahl	
Lk. Bein	1 Ferrofibril	0
	1 Endostahl	

Bewaffnung und Munition/Primäre Konfiguration:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RA	2	6
Blitz-KSR-4	RT	1	2
Munition (Blitz-KSR) 25	RT	1	1
CASE	RT	0	0
LSR-5	LT	1	1
Munition (LSR) 24	LT	1	1
CASE	LT	0	0
ER-L-Laser (keine Arm- oder Handaktivatoren)	RT (R)	1	0,5



Masse: 80 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 400 XL
Reisegeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86,4 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine (in der Standardkonfiguration)
Panzerung: Standard
Bewaffnung: 2 Arrow IV-Raketenartilleriesysteme
17,5 Tonnen Modulraum verfügbar
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Ortungs-/Zielerfassungssystem: Unbekannt

Übersicht:

Das Militär des Wolfsclans besitzt einen der wenigen Omni-Mechs, die nur dafür entworfen wurden, das Arrow IV-Raketenartilleriesystem zu verwenden. Vor über 100 Jahren wurde die *Naga* aus dem *Holzfäller*, dem Vorläufer der heutigen *Galeere*, entwickelt. Der Torso des *Holzfäller* wurde vergrößert, um Platz für zwei Arrow IV-RAS zu schaffen. Die weit ausschwingende Biegung des neuen Torsos erinnerte die Mechkrieger so stark an den Kopf einer Kobra, daß sie den neuen OmniMech *Naga* nannten, nach einer besonders giftigen Schlange aus der alten Mythologie.

Möglichkeiten:

Die *Naga* wurde entwickelt, um Artillerie-Dauerfeuer zu schießen. Die Standardkonfiguration erfüllt diese Aufgabe am besten, weil sie sechs Tonnen an Raketen mit sich führt. Damit kann sie ihre Sternhaufenkameraden auch in einem langen Kampf unterstützen. So ist die Primärkonfiguration der *Naga* aber im Nahkampf fast schutzlos, weil sie gegen einen Feind, dem es gelingt, nahe heranzukommen, nur drei leichte Laser einsetzen kann.

Alle Alternativkonfigurationen bieten dem Mechpiloten im Nahkampf mehr Schutz. A opfert eine Tonne Raketen, um dafür zwei mittelschwere und einen leichten Laser zu bekommen. Alternativkonfiguration B hat nur vier Tonnen Raketen, dafür aber einen leichten und drei mittelschwere Laser. Alternativkonfiguration C verwendet eine Sechseranordnung von KSRs als Hauptwaffe gegen schnell herankommende Gegner. Alternativkonfiguration D gleicht C, hat aber nur eine KSR-4er-Lafette und fügt zu ihrem leichten Laser einen mittelschweren hinzu.

Alternativkonfiguration B ist bei den Mechkriegern am beliebtesten, weil sie sich von ihr am besten geschützt fühlen. Es ist aber so, daß die meisten Mechpiloten in der Schlacht nur die Standard-*Naga* steuern dürfen.

Aufstellung:

Nagas gibt es fast ausschließlich bei Artilleriesternen von Wolf-Galaxien, und sie werden wegen der Bietprozedur nur selten im Kampf eingesetzt. Einzelne *Nagas* können Omni-Mechs jedoch an die Front begleiten, und ein paar kämpften während der Invasion der Freien Republik Rasalhaag durch Clan Wolf.

Weil die *Nagas* hauptsächlich zur Unterstützung eingesetzt werden, überlassen die meisten Mechkrieger sie lieber altgewordenen oder freigebohrenen Kriegern. Diese Gering-schätzung ist auch der Grund, warum *Naga*-Piloten ihre OmniMechs nicht so ausrüsten dürfen, wie sie es wollen, und gezwungen sind, die beinahe schutzlose Primärkonfiguration zu steuern. Eine *Naga* bringt ihrem Mechpiloten keine Ehre, und das Umkonfigurieren einer ehrlosen Waffe wäre Zeit- und Materialverschwendung. Einige Berichte sagen aus, daß Krieger des Wolfsclans die sie begleitenden *Nagas* oft absichtlich ungeschützt und allein gegen Mechs der Inneren Sphäre antreten ließen. Es ist ein Beweis für die Geschicklichkeit jener Mechpiloten, die diese *Nagas* steuern, daß sie die meisten dieser Zusammentreffen überlebt haben.

Alternativkonfiguration A

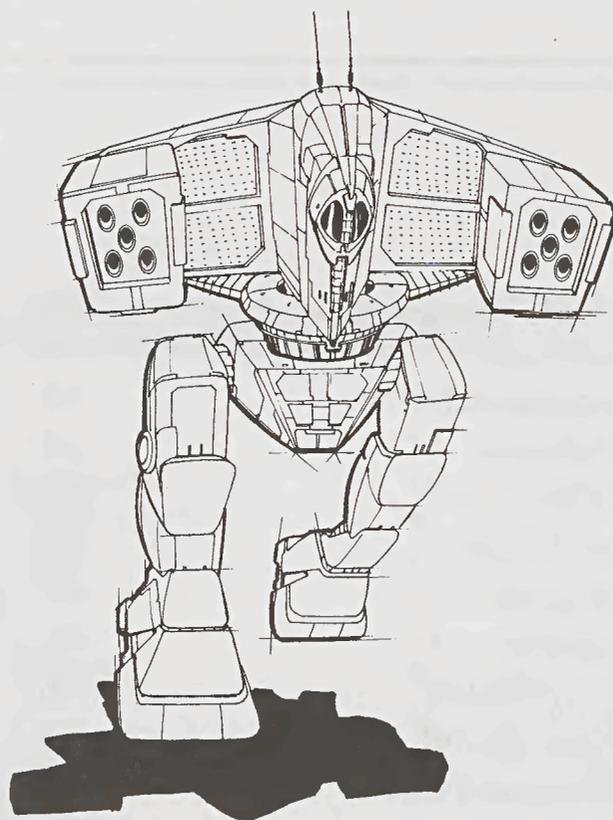
Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Arrow IV	RA/RT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	RT	3	3
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
Arrow IV	LA/LT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
CASE	LT	0	0
ER-L-Laser	LT	1	0,5
ER-M-Laser	TM	1	1

Alternativkonfiguration B

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Arrow IV	RA/RT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	RT	3	3
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-L-Laser	RT	1	0,5
Arrow IV	LA/LT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
CASE	LT	0	0
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	TM	1	1

Alternativkonfiguration C

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Arrow IV	RA/RT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	RT	3	3
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-L-Laser	RT	1	0,5
Arrow IV	LA/LT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
CASE	LT	0	0
KSR-6	LT	1	1,5
Munition (KSR-6) 15	LT	1	1
ER-L-Laser	TM	1	0,5



Alternativkonfiguration D

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Arrow IV	RA/RT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	RT	3	3
CASE	RT	0	0
ER-M-Laser	RT	1	1
Arrow IV	LA/LT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
CASE	LT	0	0
KSR-4	LT	1	1
Munition (KSR-4) 25	LT	1	1
CASE	LT	0	0
ER-L-Laser	TM	1	0,5

Typ: Naga

Tonnage:		Tonnen
Interne Struktur:	Endostahl	80
Reaktor:	400 XL	4
BP Gehen:	5	26,5
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	144	9
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf	3	9
Torso Mitte	25	17
Torso Mitte (hinten)		10
Lk/Rt Torso	17	15
Lk/Rt Torso (hinten)		9
Lk/Rt Arm	13	14
Lk/Rt Bein	17	16

Gewichts- und Platzverteilung

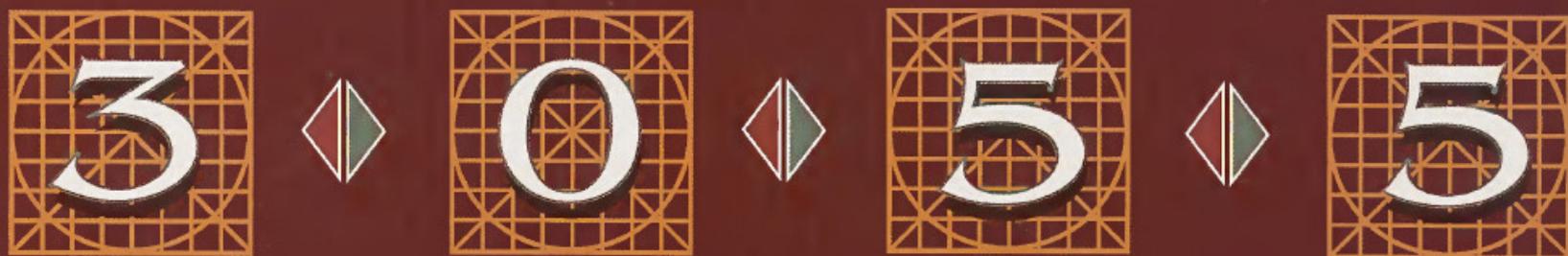
Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	1	0
Torso Mitte	1 Endostahl	1
Rt. Torso	1 Endostahl	9
	2 Reaktoren	
Lk. Torso	1 Endostahl	9
	2 Reaktoren	
Rt. Arm	- 3	11
Lk. Arm	- 3	11
Rt. Bein	2 Endostahl	0
Lk. Bein	2 Endostahl	0
	(keine Arm- oder Handaktivatoren)	

Bewaffnung und Munition/Primäre Konfiguration:

Art	Zone	Zeilen	Tonnen
Arrow IV	RA/RT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	RT	3	3
CASE	RT	0	0
ER-L-Laser	RT	1	0,5
Arrow IV	LA/LT	12	12
Munition (Arrow IV) 15	LT	3	3
CASE	LT	0	0

Albatros	82	Habicht	106	Naginata	86
Amboß	54	Hammer	18	Pavian	96
Apollo	46	Heckenschütze	20	Pfeil	12
Bandersnatch	66	Herkules	62	Phantom	118
Berserker	88	Höllenhund	104	Rakshasa	72
Cerberus	84	Holländer	26	Tarantel	14
Daikyu	58	Hurone	42	Salamander	78
Daimyo	32	Jenner	100	Schakal	22
Donner	64	Kampffalke	16	Schlange	38
Falkner	68	Kampfhund	74	Schleicher	40
Feuerball	10	Kanonenboot	80	Schwergewicht	122
Frostfalke	102	Kobra	110	Skarabäus	24
Füchsin	98	Koloss	112	Springteufel	120
Galahad	108	Komodo	36	Spuk	50
Gallowglas	60	Krake	114	Sturm	56
Giftzahn	28	Lichtbringer	70	Wachmann	34
Grimmer Schnitter	48	Nachtschatten	44		
Großtitan	90	Naga	124		

BATTLETECH



Im Jahr 3049 stürzen sich die Erben Kerenskys ohne Vorwarnung auf die Innere Sphäre. In einer Großoffensive nie gekanntes Ausmaßes treiben sie die Verteidiger unaufhaltsam vor sich her. Erst auf Tukayyid gelingt es den ComGuards, die Invasion zum Stehen zu bringen. Der Überfall endet ebenso abrupt, wie er begann, und ein zweifelhafter Waffenstillstand tritt an seine Stelle.

Beide Seiten haben Gelegenheit, die Stärken und Schwächen des Gegners zu analysieren. 3055 rollen die ersten BattleMechs einer neuen Generation von den Bändern der Freien Inneren Sphäre: Maschinen, die speziell für den Einsatz gegen die überlegene Technologie der Clans entwickelt wurden. Die Zeit wird weisen, ob diese neuen Konstruktionen ausreichen, das Kriegsgeschick zu wenden, wenn der Kampf von neuem ausbricht.

Das BattleTech-Hardware-Handbuch 3055 enthält Illustrationen, Beschreibungen und Daten für neue BattleMechs der Freien Inneren Sphäre ebenso wie für OmniMechs und Garnisonsklasse-BattleMechs der Clan-Invasoren.

