

BATTLETECH

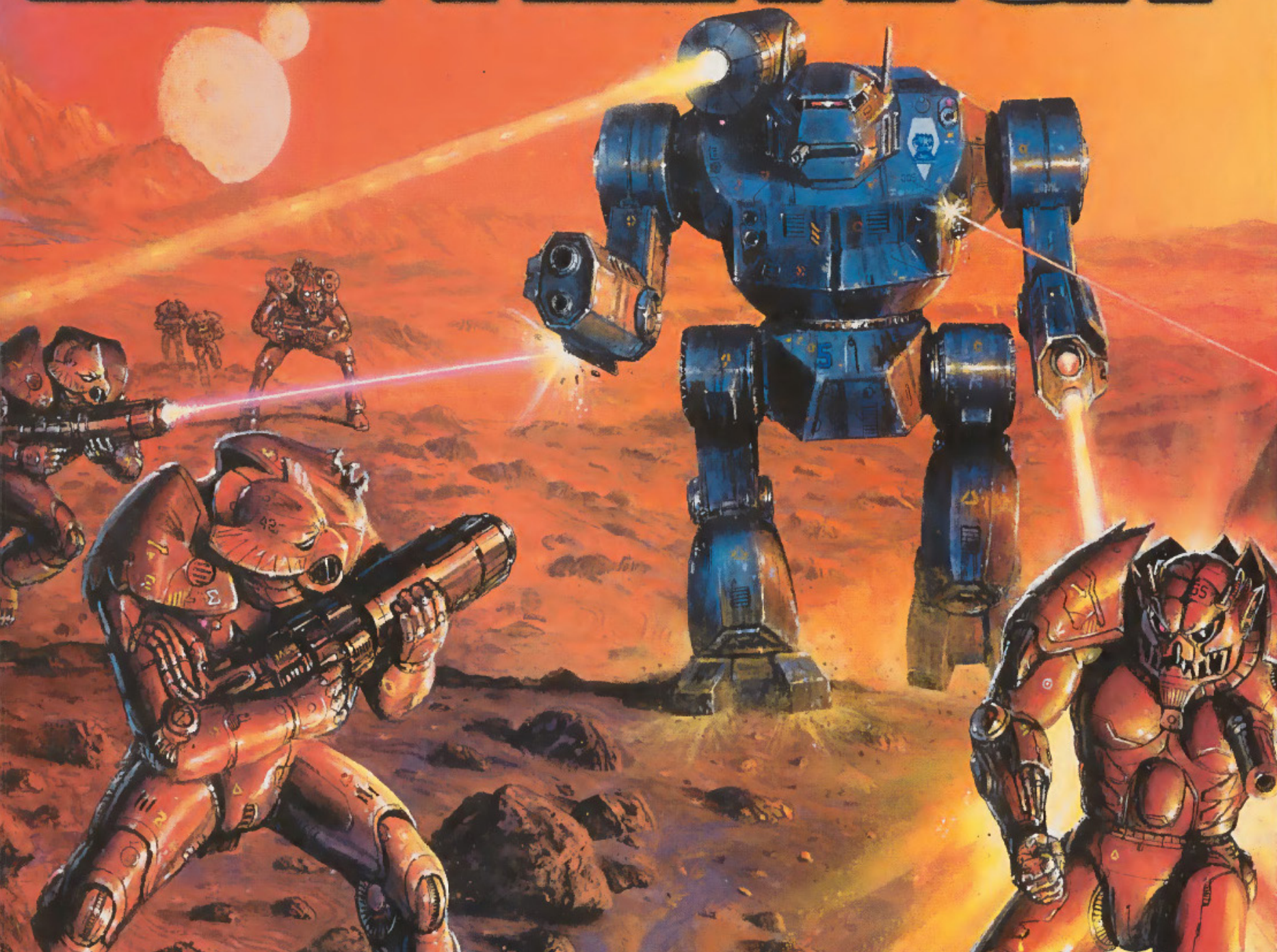
HARDWARE
HANDBUCH

3

0

6

0



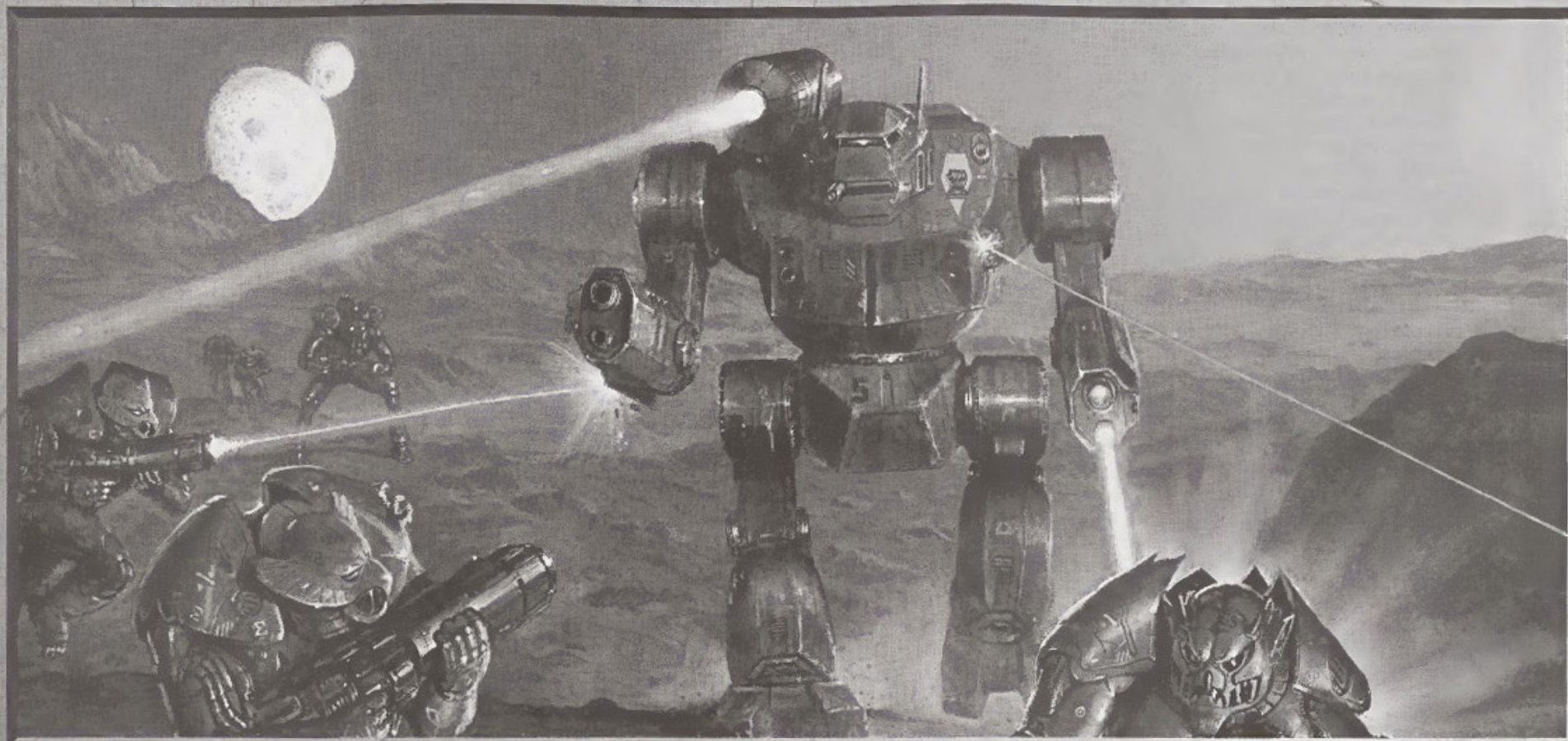
HARDWARE HANDBUCH

3

0

6

0



ULISSES SPIELE

EINLEITUNG	4	BATTLEMECHS DER INNEREN SPHÄRE	70	Commando IIC	136
FAHRZEUGE DER INNEREN SPHÄRE	6	Cossack	72	Icestorm	138
Nutzfahrzeuge	8	Kabuto	74	Mandrill	140
Leichter Kampfhubschrauber Mantis	10	Duan Gung	76	Pack Hunter	142
Schwere Transportpanzer	12	Eagle	78	UrbanMech IIC	144
Geschützträger Hawk Moth	14	Arctic Fox	80	Cougar	146
Kampfhubschrauber Pinto	16	Garm	82	Arctic Wolf	148
Leichter Panzer Chevalier	18	Initiate	84	Clint IIC	150
Mittelschwerer Luftkissenpanzer Gladius	20	Sentry	86	Corvis	152
Leichte KSR-Selbstfahrlafette	22	Beowulf	88	Great Wurm	154
Mittelschwerer Panzer Myrmidon	24	Bishamon	90	Wyvern IIC	156
Schwere LSR-Selbstfahrlafette	26	Cobra	92	Stalking Spider	158
Schiltron	28	Blitzkrieg	94	Ursus	160
Schwerer Panzer Demolisher II	30	Enforcer III	96	Stooping Hawk	162
FAHRZEUGE DER CLANS	32	Buccaneer	98	Matador	164
Erkundungsfahrzeug Shamash	34	Marshal	100	Predator	166
Artilleriebeobachter Asshur	36	Men Shen	102	Fire Scorpion	168
Spähpanzer Odin	38	Helios	104	Ha Otoko	170
Kampfhubschrauber Donar	40	Ti Ts'ang	106	Guillotine IIC	172
Leichter Panzer Mithras	42	Yeoman	108	Nova Cat	174
Transporter Anhur	44	JägerMech III	110	Orion IIC	176
Infanterietransporter Indra	46	Jinggau	112	Canis	178
Schützenpanzer Svantovit	48	Barghest	114	Thunder Stallion	180
Leichter Panzer Zorya	50	Shugenja	116	Blood Asp	182
Mittelschwerer Panzer Ares	52	Toyama	118	Highlander IIC	184
Jagdpanzer Epona	54	Black Watch	120	PROTOMECHS	186
Kampfpanzer Hachiman	56	Tai-sho	122	Harpy	196
Panzerkampfwagen Ku	58	Viking	124	Siren	197
Schwerer Panzer Oro	60	Yu Huang	126	Satyr	198
Schwerer Kampfpanzer Ishtar	62	Hauptmann	128	Centaur	200
Kampffahrzeug Athena	64	Sirocco	130	Hydra	201
Sturmpanzer Huitzilopochtli	66	BATTLEMECHS DER CLANS	132	Roc	202
Angriffsfahrzeug Mars	68	Snow Fox	134	Gorgon	202
				Minotaur	203

CREDITS

Design

Randall N. Bills
Dan "Flake" Grendell
Chris Hartford
Bryan Nystul

Texte

Herbert Beas
Randall N. Bills
Hugh Browne
Loren L. Coleman
Dan "Flake" Grendell
Chris Hartford
Christopher Hussey
Patrick Kirkland
Bryan Nystul
Christoffer "Bones" Trossen

Entwicklung

Randall N. Bills
Bryan Nystul

Lektorat USA

Tara Gallagher
Sharon Turner Mulvihill
Diane Pieron-Gelman

BattleTech-Entwicklungsleiter

Bryan Nystul

Redaktion USA

Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman
Robert Boyle
Tara Gallagher

PRODUKTION FASA

Art Director

Jim Nelson

Coverillustration

Doug Chaffee

Graphik Design

Jim Nelson und John Bridegroom

Illustrationen

Doug Chaffee

Kevin Long

Mathew Plog

Brian Snoddy

Franz Vohwinkel

Originalentwurf Nova Cat

Lex Story

PRODUKTION FANPRO

Übersetzung aus dem Amerikanischen

Hartwig Nieder-Gassel

Redaktion

Frank Werschke

Hartwig Nieder-Gassel

Satz, Layout, Covergestaltung

Frank Werschke

Lektorat

Florian Schauen

Frank Werschke

Thomas Römer

Hartwig Nieder-Gassel

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

LAUFENDE
ÜBERTRAGUNG

ABSCHICKEN

SPEICHERN

ABBRECHEN

LÖSCHEN

Es ist nicht ohne Ironie, daß die Innere Sphäre durch das rückhaltlose Bestreben der Clans, uns zu erobern und einen neuen Sternenbund zu schmieden, dazu gezwungen wurde, den einzigen Weg zu beschreiten, der uns zu retten vermochte: selbst einen neuen Sternenbund zu gründen. Mit einem bloßen Federstrich erreichten die Herrscher der großen Häuser, was sie durch rohe Waffengewalt nicht hatten erlangen konnten. Vereinigt unter dem Banner des Sternenbundes fuhr die gebündelte Macht der Inneren Sphäre wie ein Wirbelsturm durch die Nebelparder-Besatzungszone und trieb die Parder-Streitkräfte nur so vor sich her. In nur vier Monaten gelang es ihr, sich das zurückzuholen, was viele schon für immer verloren geglaubt hatten: 44 von den Clans besetzte Welten. In der Hoffnung, den bereits waidwunden Pardern auch noch den Todesstoß versetzen zu können, führte Archon-Prinz Victor Steiner-Davion dann zusammen mit Präsentor Martialum Anastasius Focht und vielen anderen eine multinationale Streitmacht zu einem weit gezielten Schlag gegen Huntress, der Heimatwelt des Clans Nebelparder.

Seit ihrer Abreise ist mehr als ein Jahr vergangen, doch laut meinen Berechnungen sollte sich die Einsatzgruppe jetzt bereits auf ihrem Rückweg in die Innere Sphäre befinden. Ein anderer Ausgang als ihre Rückkehr ist für mich nicht vorstellbar.

In ihrer Abwesenheit ist es jedoch alles andere als ruhig geblieben. Die Innere Sphäre hatte sich vereinigt, um einen ganzen Clan zu vernichten, doch die Allianz des Sternenbundes ist nicht gerade stabil. Der Erste Lord Sun-Tzu Liao nutzt seine Position, um sein Reich auszudehnen. Die sich verschärfenden Spannungen zwischen dem Vereinigten Commonwealth und der Lyranschen Allianz drohen scheinbar unaufhaltsam in einen ausgewachsenen Krieg zwischen zwei der mächtigsten Häuser der Inneren Sphäre zu münden. Außerdem befinden sich noch über 150 Welten im Besitz von insgesamt vier Clans. All diese Umstände haben die Rüstungskonstrukteure und -hersteller aus der Inneren Sphäre zu neuen Spitzenleistungen angetrieben. In meinem 3058er Report hatte ich darauf hingewiesen, daß das Draconis-Kombinat mit der Aufstellung eigener OmniMechs begonnen hat. Anhand dieses neuesten Berichts werden Sie jetzt feststellen können, daß inzwischen sämtliche Häuser OmniMechs bauen und einsetzen, wobei lediglich das Vereinigte Commonwealth eine Ausnahme bildet. (Der mangelnde Fortschritt des Hauses Davion auf diesem Gebiet läßt sich auf Prinz Victors Beschäftigung mit den Clans und seine jetzige Abwesenheit zurückführen.) Vielleicht noch erstaunlicher ist das Auftauchen zahlreicher neuer Waffensysteme bei den Mechs und Fahrzeugen aus der Inneren Sphäre. Obwohl es sich bei einem Großteil dieser Technologien um Nachbauten erbeuteter Clan-Technik handelt, gibt es doch auch einige Eigenentwicklungen der Inneren Sphäre, was von der Leistungsbereitschaft und dem Erfindungsreichtum der Wissenschaftler der Inneren Sphäre zeugt.

Viele behaupten schon, daß der neu errichtete Sternenbund den Reichtum und Frieden längst vergangener Tage zurückbringen wird; ich habe da allerdings meine Zweifel. Nachdem die Innere Sphäre (und auch die Clans) immer mehr Mechs herstellen und immer rascher neue Militärtechnologien einführen, kann ich nur zu dem Schluß gelangen, daß am Ende eine Fortsetzung des Krieges wartet.

Wie immer möchte ich den Legionen von ComStar-Mitarbeitern danken, deren Beobachtungen und intensive Nachforschungen diesen Report ausmachen. Ohne ihre Hilfe wären all unsere Bemühungen umsonst gewesen. Des weiteren bete ich um eine rasche Rückkehr unserer Streitkräfte. Mir bleibt nun nichts weiter zu tun, als diesen Report unserem Explorer Corps anzuvertrauen, verbunden mit der Hoffnung, daß seine HPG-Übermittlung meinen guten Freund Pascal und unseren Präsentor Martialum bei guter Gesundheit und auf ihrem Weg nach Hause erreichen möge.

— Merle Jimmus
Demi-Präsentor VII-Sigma
ComStar-Archiv, Terra
1. November 3060

LAUFENDE
ÜBERTRAGUNG

ABSCHICKEN

SPEICHERN

ABBRECHEN

LÖSCHEN

Auf Anweisung des Präsentor Martialum habe ich diesen Bericht über die neueste militärische Hardware zusammengestellt, die sowohl den Clans als auch der Inneren Sphäre seit unserem letzten Report neu zur Verfügung steht.

Mein Team und ich haben unzählige Stunden damit zugebracht, einen Wust von militärischen Datenfiles der Nebelparder zu entschlüsseln, die erbeutet werden konnten. Obwohl viele dieser Files beschädigt waren, konnte wir erfolgreich einen ersten Überblick über Militärdokumentationen der Clans zusammenstellen. Produktionsanlagen, Bauteilbeschreibungen, Waffenserien – all dies ist uns letztendlich in die Hände gefallen. Abgesehen davon besitzen wir nun Informationen über zahlreiche weitere Mechs der Garnisonsklasse und Clan-Fahrzeuge, die noch nicht in der Inneren Sphäre aufgetaucht sind. Außerdem haben wir in mühsamer Kleinarbeit so viele Informationen wie nur möglich über die neuen ProtoMechs zusammengetragen, die von den Nebelpardern gegen Einsatzgruppe Schlange eingesetzt worden sind. Ich persönlich glaube nicht daran, daß die Innere Sphäre jemals eigene ProtoMechs zum Einsatz bringen wird. Zum einen läßt sich die Technologie der Erweiterten Informationsübermittlung (EI), die zur Steuerung der ProtoMechs eingesetzt wird, nur extrem schwer kopieren. Zum anderen fallen die psychologischen Voraussetzungen für ProtoMechs vielleicht sogar noch schwerer ins Gewicht: chirurgische Eingriffe wegen der EI-Implantate, verbunden mit einer kompletten Ausschaltung aller Sinne und einer totalen Unterwerfung der Persönlichkeit bei der Steuerung von ProtoMechs. Clansleuten, die ja bereits als Krieger geboren und aufgezogen werden, mag die Anpassung an solch extreme Voraussetzungen ja leicht fallen. Krieger aus der Inneren Sphäre würden sich solch einem Trauma hingegen wohl gar nicht erst unterwerfen oder daran zugrunde gehen. Das errungene Wissen behält jedoch seine Wert; auch wenn die Nebelparder ausgelöscht wurden, werden die anderen Clans sich höchstwahrscheinlich schon in diesem Augenblick mit Besitztests um diese neue Technologie befassen, und die ProtoMechs werden ganz sicher schon bald in ihren Toumanen auftauchen.

Ich erhielt kürzlich einen Report von Demi-Präsentor Merle Jimmus – er wurde unserem Konvoi via HPG-System durch das Explorer Corps übermittelt –, der sich mit den gegenwärtigen Zuständen in der Inneren Sphäre befaßt und der von mir in diesen Bericht eingearbeitet wurde. Ich war schon immer der Meinung, daß Jimmus eine auffällige Begabung besitzt, wenn es darum geht, die momentanen Geschehnisse in der Inneren Sphäre zu deuten und zu extrapolieren; wir täten also gut daran, seine Warnungen ernst zu nehmen, um bei unserer Rückkehr nicht vom Stand der Dinge dort überrascht zu werden.

Schließlich muß ich noch dem Präsentor Martialum in aller Demut für seine Unterstützung und Hilfe danken. Es erfüllt mich mit großer Befriedigung, daß mein Arbeit von einigem Nutzen für unsere Streitkräfte und die unserer Verbündeten aus der Inneren Sphäre sein konnte. Abgesehen davon bedanke ich mich ergebenst beim Präsentor Martialum dafür, daß er mich für würdig erachtet hat, zum Rang eines Präsentors befördert zu werden. Ich bete darum, daß dieser Report meiner neuen Stellung gerecht werden möge.

– Jared Pascal
Präsentor I-Omega
Äußere Peripherie
7. Dezember 3060

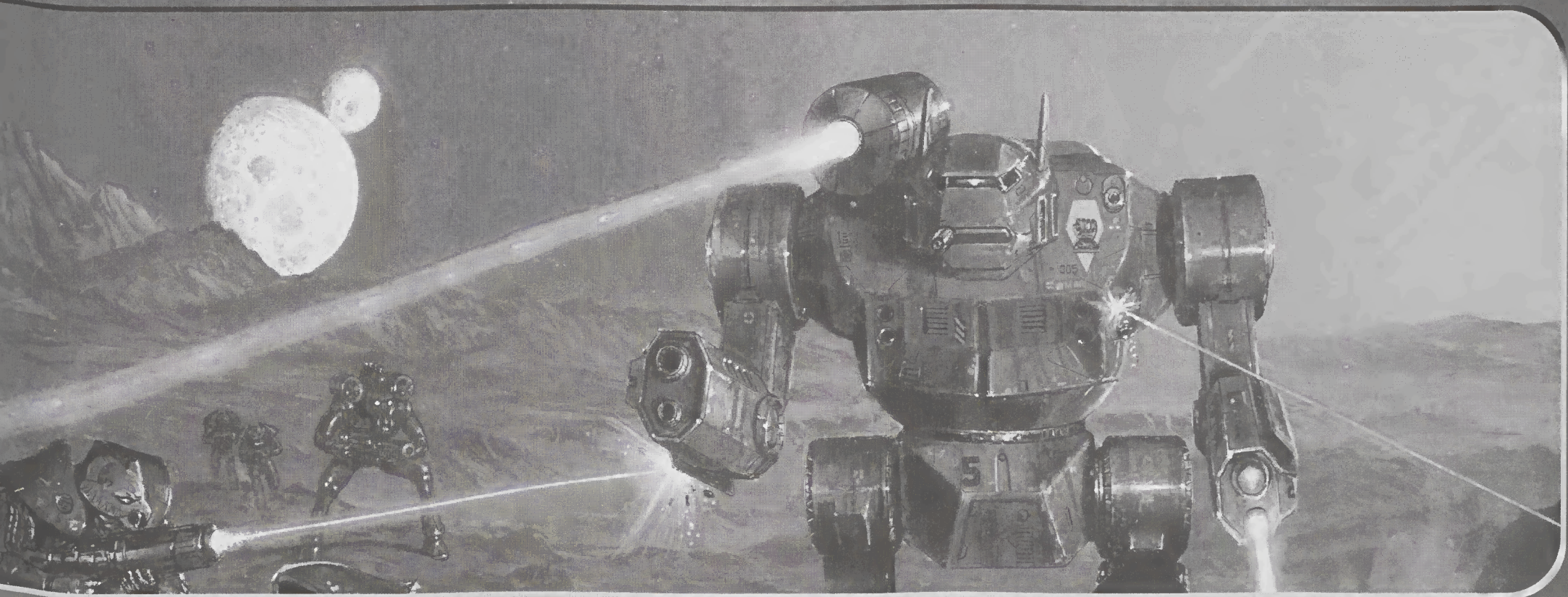
FAHRZEUGE DER INNEREN SPHÄRE

In den letzten drei Jahrzehnten hat die Innere Sphäre einen Renaissance neuer Technologien erlebt. Seit dem Ende des 4. Nachfolgekrieges und nach den Krieg von 3039 wurden Battle-Mechs überall in der Inneren Sphäre mit Technologien ausgestattet, die man hier schon seit Jahrhunderten nicht mehr gesehen hatte. Weil der BattleMech in den meisten Nachfolgekriegen das Schlachtfeld beherrscht hatte, wurde allerdings wenig Wert auf die Entwicklung neuer Fahrzeugtechnologien gelegt.

Als die Clans ihre Invasion begannen, enthielten ihre Frontverbände keine konventionellen Fahrzeuge. Die logische Reaktion der Hersteller aus der Inneren Sphäre bestand darin, ihre Forschungen weiterhin auf die Verbesserung der BattleMech-Technologie zu konzentrieren, womit sich Entwicklungen im Fahrzeugbereich noch weiter verlangsamten. Als dann jedoch deutlich wurde, daß der effiziente Einsatz von kombinierten Verbänden unterschiedlicher Waffengattungen sehr wohl Wirkung gegen die Invasionstreitmacht zeigte, was durch den Sieg ComStars über die Clans auf Tukayyid eindrucksvoll demonstriert worden war, kam es zu einem regelrechten Rüstungswettlauf bei der Fahrzeugentwicklung. Überall in der Inneren Sphäre begannen Streitkräfte ihre vorhandenen Modelle nachzurüsten und neue zu konstruieren. Im meiner 3058er Dokumentation hatte ich berichtet, daß es noch zu früh wäre, um mit Sicherheit sagen zu können, ob diese verbesserten Fahrzeuge eine gewichtigere Rolle bei der Abwehr der Clan-Invasion spielen würden. Heute kann ich bestätigen, daß Fahrzeuge bei dem kürzlichen Untergang der Nebelparder eine bedeutende Rolle gespielt haben. Beim Einfall der multinationalen Sternenbund-Streitmacht in die Nebelparder-Besatzungszone kamen achtzig BattleMech-Linienregimenter zusammen mit zweihundert konventionellen Regimentern zum Einsatz. Die sorgfältig geplante Einbeziehung von Taktiken mit kombinierten Waffengattungen hat maßgeblich zu dem raschen Sieg über die Parder beigetragen. Es ist allerdings auch wahr, daß die Verbände aus verbundenen Waffengattungen größtenteils nur deshalb gegen die Clans bestehen konnten, weil diese selbst generell keinen Gebrauch von dieser Strategie machen.

Obwohl die Innere Sphäre eine Vielzahl neuer Fahrzeugmodelle gebaut und gegen die Nebelparder zum Einsatz gebracht hat, haben die angestregten Entwicklungsbemühungen im gleichen Maße nachgelassen, in dem die Bedrohung durch die Clans geschwunden ist. Sie werden beim Lesen dieses Reports feststellen, daß trotz der Tatsache, daß beim Bau konventioneller Fahrzeuge verbesserte Herstellungsverfahren und neue Technologien eingesetzt werden – seit neuem werden Fahrzeuge sogar mit Omni-Technologie ausgestattet –, immer weniger neue Modelle von den Montagebändern der Inneren Sphäre rollen. Ob wir es in den nächsten Jahren mit einem erneuten Niedergang der Fahrzeugnutzung zu tun bekommen, bleibt vorerst Spekulationen überlassen. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt haben konventionelle Fahrzeuge sich allerdings auf jeden Fall einen festen Platz auf dem Schlachtfeld erkämpft.

–Igarashi Miya
Präzenter VIII-Lambda/Omega
ComStar-Archiv, Terra
18. Oktober 3060



Typ: Lastkraftwagen

Gewicht: 10 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: 30 Handelsüblicher
Verbrennungsmotor

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: Leichte
Stahlplatten

Bewaffnung:
Standardgemäß keine

Funksystem: Unterschiedlich

Zielerfassungssystem:

Standardgemäß keines



ÜBERSICHT

Dieser handelsübliche Lastkraftwagen wird auf Planeten in der gesamten Inneren Sphäre für kleinere Frachttransporte benutzt. Die geräumige und gepanzerte Zugmaschine bietet genügend Platz für den Fahrer und sechs Tonnen Fracht, während die offene Ladefläche Raum für weitere 10 Tonnen ungeschützte Ladung hat. Eine volle Belastung dieser Ladefläche führt zu einer beträchtlichen Verringerung der Geschwindigkeit des Fahrzeugs.

VARIANTEN

Obwohl das Standardmodell des Lkws unbewaffnet ist, führen einige Lastkraftwagen in Kriegsgebieten wie den Chaosmarken oder an der Clan-Front eine Defensivbewaffnung mit sich. Die einfachste und am weitesten verbreitete Version opfert dabei ein Viertel der internen Traglastkapazität zugunsten eines nach vorne feuernden KSR 2-Werfers mit 50 Salven. Bei anderen Varianten wird versucht, die schwache Panzerung der Zugmaschine zu verstärken; solche Bemühungen sind aber nur selten von Erfolg gekrönt, weil die Rahmenkonstruktion des Trucks einfach nicht für die Ausstattung mit einer solch schweren Panzerung ausgelegt ist.

Typ: BattleMech-Bergungsfahrzeug

Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: 280 Handelsüblicher Verbrennungsmotor

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Panzerung: Leichte Stahlplatten

Bewaffnung: Keine

Funksystem: Unterschiedlich

Zielerfassungssystem: Keines

ÜBERSICHT

Das BattleMech-Bergungsfahrzeug wird von allen Streitkräften der Inneren Sphäre für Beute- und Bergungsoperationen auf dem Schlachtfeld eingesetzt. Seine einzelne Trommelwinde arbeitet mit einem 2 cm durchmessenden, geflochtenem Diamant-Monofilamentkabel und erzeugt dabei genug Kraft, um BattleMechs mit einem Gewicht von bis 60 Tonnen auf die offene Ladefläche des Fahrzeugs zu ziehen. 18 große Räder sorgen dabei für eine gleichmäßige Gewichtsverteilung über die ganze Länge des Vehikels. Der massige Verbrennungsmotor entwickelt eine Leistung, die selbst einem voll beladenem Bergungsfahrzeug noch eine Geschwindigkeit von 54 km/h erlaubt.

Typ: Schweres BattleMech-Bergungsfahrzeug

Gewicht: 70 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: 260 Handelsüblicher Verbrennungsmotor

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: Unterschiedlich

Bewaffnung: Keine

Funksystem: Unterschiedlich

Zielerfassungssystem: Keines

ÜBERSICHT

Obwohl es weniger oft anzutreffen ist als das Standardfahrzeug für BattleMech-Bergungen, verfügen sämtliche Streitkräfte der Inneren Sphäre auch über das schwere BattleMech-Bergungsfahrzeug. Die schwere Version ist bedeutend größer als das Standardmodell und kann mit bis zu 100 Tonnen beladen werden, womit es in der Lage ist, jeden BattleMech zu befördern, der momentan gebaut wird.

Nachdem es schon von seiner Konstruktion her für ein langsames Fortkommen ausgelegt wurde, kriecht das schwere BattleMech-Bergungsfahrzeug mit bloßen 32 km/h geradezu dahin, sobald es mit einem Mech beladen ist, der mehr als 30 Tonnen wiegt. Um diesen Nachteil im Felde wieder wettzumachen und die Fahrzeugbesatzung zu schützen, wurde es aber auch mit erheblich mehr Panzerung als das Standardmodell für BattleMech-Bergungen ausgestattet.

LUFTKISSEN

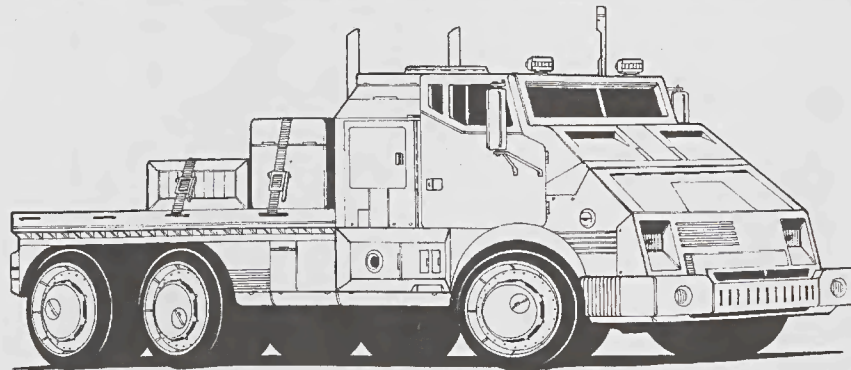
KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

NUTZFAHRZEUGE



Typ: Lastkraftwagen
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 10
Gefechtsstärke: 9

Ausstattung	Gewicht (t)	
Interne Struktur:	1	
Antrieb:	30	2
Typ: Verbrennungsmotor		
Einsatzgeschwindigkeit:	5	
Höchstgeschwindigkeit:	8	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		0,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	8	0,5

	Panzerpunkte
Front:	2
Lk./Rt. Seite :	2/2
Heck:	2

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
Fracht	Rumpf	6

BATTLEFORCE 2			
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5w	-/-/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/1	0.5	tran6	

Typ: BattleMech-Bergungsfahrzeug
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 50
Gefechtsstärke: 16

Ausstattung	Gewicht (t)	
Interne Struktur:	5	
Antrieb:	280	32
Typ: Verbrennungsmotor		
Einsatzgeschwindigkeit:	6	
Höchstgeschwindigkeit:	9	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	8	0,5

	Panzerpunkte
Front:	2
Lk./Rt. Seite :	2/2
Heck:	2

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
Fracht	Rumpf	10

BATTLEFORCE 2			
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6w	-/-/-	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/1	0.5	tran10	

Typ: Schweres BattleMech-Bergungsfahrzeug
Technologie: Innere Sphäre
Bewegungsart: Rad
Tonnage: 70
Gefechtsstärke: 45

Ausstattung	Gewicht (t)	
Interne Struktur:		7
Antrieb:	260	27
Typ: Verbrennungsmotor		
Einsatzgeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		3,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	40	2,5

	Panzerpunkte
Front:	10
Lk./Rt. Seite :	10/10
Heck:	10

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
Fracht	Rumpf	30

BATTLEFORCE 2			
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4w	-/-/-	-	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/2	0.5	tran30	

LEICHTER KAMPFHUBSCHRAUBER MANTIS

Gewicht: 15 Tonnen

Bewegungsart: Rotor

Antrieb: Galas 115 Micro-Fusion

Einsatzgeschwindigkeit: 119 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 184 km/h

Panzerung: Star Slab/3

Bewaffnung:

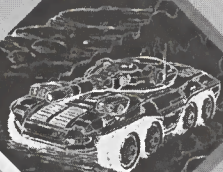
5 Diverse Optics Leichte Sunbeam-
Extremreichweitenlaser

Hersteller: Michaelson Heavy Industries

Hauptherstellungsort: Ruchbah

Funksystem: Garret Supremesound

Zielerfassungssystem: Garret D2j



ÜBERSICHT

Der Bau des leichten Kampfhubschraubers *Mantis*, der im Augenblick auf dem Testgelände von Michaelson Heavy Industries auf Ruchbah noch letzten Felderprobungen unter Einsatzbedingungen unterzogen wird, ist eine direkte Folge des erfolgreichen Liefervertrags zwischen Michaelson und Imperator Automatic Weaponry auf Atreus. Die Leichtigkeit, mit der Michaelson die Erlaubnis der Liga Freier Welten zum Kauf der leichten Gaussgeschütze für seinen *Hawk Moth*-Geschützträger erlangen konnte, ermutigte den Konzern wiederum, sich im Gegenzug auch um die neuen Extremreichweitenlaser von Diverse Optics zu bemühen. Genau wie Imperator fand sich Diverse Optics nur allzugern bereit, seine neuen Waffensysteme an den Konzern zu liefern – wenn auch unter der Bedingung, daß die erste Produktionsserie (mit einem beträchtlichen Preisnachlaß) an die Liga Freier Welten gehen würde – und schon war der *Mantis* geboren.

EIGENSCHAFTEN

Die Konstruktionsvorgaben für den *Mantis* sahen einen Hubschrauber mit überlegener Geschwindigkeit vor, der einen wahren Hagel aus Laserfeuer abgeben und zugleich beträchtliche Schäden aus boden- und luftgestütztem Abwehrfeuer ertragen kann. Der *Mantis* kommt diesen beiden Forderungen mit eleganter Leichtigkeit nach.

Mit seiner Höchstgeschwindigkeit von fast 185 km/h kann der *Mantis* die meisten anderen Fahrzeuge und BattleMechs auf dem Schlachtfeld ausstechen. Seine Wendigkeit und Schnelligkeit erlauben es ihm, blitzschnell zum Angriff anzusetzen, um sich gleich darauf rasch wieder in Sicherheit zu bringen, wobei ihm seine fünf leichten Diverse Optics-Extremreichweitenlaser eine für ein Gerät seiner Größe vernichtende Schlagkraft verleihen – fast das Doppelte an Feuerkraft, das die meisten Helikopter mit dem Zweifachen seines Gewichtes aufzuweisen haben.

Schließlich vermag der *Mantis*, genau wie auch die meisten anderen Hubschrauber von Michaelson Heavy Industries, einen direkten Bugtreffer aus einer Extremreichweiten-PPK der Clans zu verkraften – eine Eigenschaft, die selbst von vielen Bodenfahrzeugen nicht vorgewiesen werden kann.

EINSATZ

Der leichte Kampfhubschrauber *Mantis* befindet sich noch im Prototypen-Stadium, allerdings ruft der beständige Strom von kampfstarken und robusten Hubschraubertypen, die von den Produktionsstraßen Michaelsons abheben – der *Sprint*-Aufklärungshubschrauber, der *Yellow Jacket*-Geschützträger, der *Cavalry*-Kampfhubschrauber und der Geschützträger *Hawk Moth* – schon ganz von selbst ein reges Interesse an diesem neuesten Modell hervor.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

INNERE SPHÄRE

LEICHTER KAMPFHUBSCHRAUBER MANTIS

Typ: **Leichter Kampfhubschrauber Mantis**

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rotor

Tonnage: 15

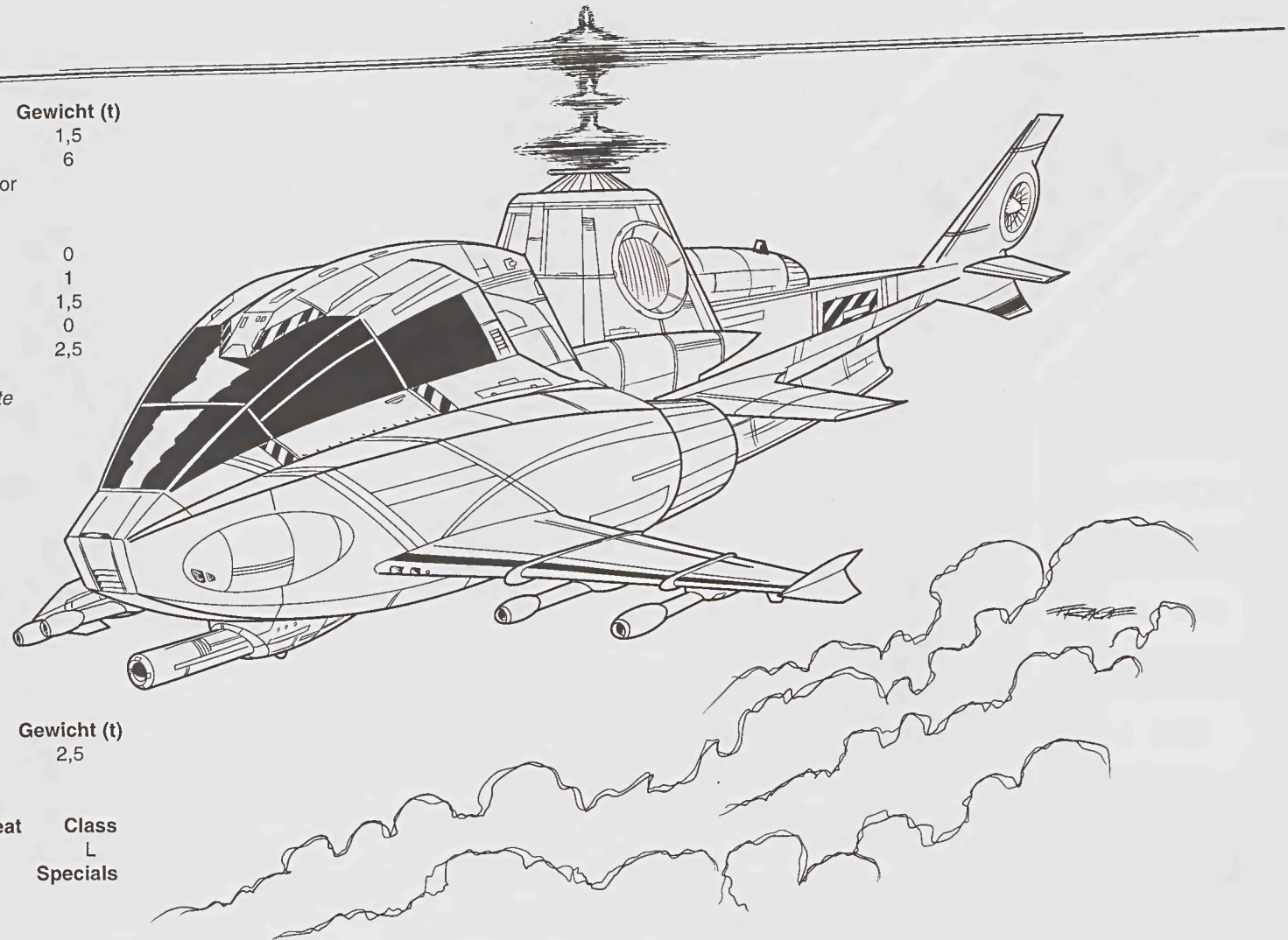
Gefechtsstärke: 460

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		1,5
Antrieb:	115	6
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	11	
Höchstgeschwindigkeit:	17	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		1,5
Kompressor:		0
Panzerwert:	40	2,5

	Panzerpunkte
Front:	14
Lk./Rt. Seite :	8/8
Heck:	8
Rotor:	2

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
5 ER-L-Laser	Front	2,5

BATTLEFORCE 2			
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
11v	2/2/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/2	5		



SCHWERE TRANSPORTPANZER

Gewicht: 20 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen, Kette oder Rad

Antrieb:

Luftkissen: 75er Verbrennungsmotor

Ketten-/Radfahrzeug:

100er Verbrennungsmotor



ÜBERSICHT

Transportpanzer (TPZ) werden schon seit Jahrhunderten von Armeen dazu benutzt, Truppen an die Front zu befördern.

Bei den hier beschriebenen Modellen handelt es sich um die größten ausgewiesenen TPZs der Moderne, die jeweils genügend Raum für zwei Züge mit Standardinfanterie oder einen einzelnen Zug aus motorisierten bzw. mit Sprungtornistern ausgerüsteten Soldaten bieten.

EIGENSCHAFTEN

Die gebräuchlicheren 10-Tonnen-TPZs sind zwar ein Stück weit schneller als diese schweren Modelle, können dabei jedoch immer nur einen einzelnen Infanterietrupp befördern. Um einen ganzen Zug im Zielgebiet absetzen zu können, muß dieser sich auf ein Lance aus vier solcher TPZs verteilen, die dann während ihres Vorrückens eine geschlossene Formation beibehalten müssen.

Die schweren Modelle, die doppelt so groß sind wie Standard-TPZs, eignen sich jeweils für den Transport von zwei ganzen Zügen aus Fußtruppen mitsamt ihrer Ausrüstung. Diese erweiterten Kapazitäten lassen schwere TPZs zusammen mit ihrer verstärkten Panzerung zur ersten Wahl für alle Kommandeure werden, die sie sich leisten können.

Einsatzgeschwindigkeit:

Luftkissen: 86 km/h

Kettenfahrzeug: 54 km/h

Radfahrzeug: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit:

Luftkissen: 130 km/h

Kettenfahrzeug: 86 km/h

Radfahrzeug: 97 km/h

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

2 Maschinengewehre

Hersteller: Unterschiedlich

Funksystem: Unterschiedlich

Zielerfassungssystem: Unterschiedlich

Obwohl die Frontpanzerung dieser Fahrzeuge einen exzellenten Schutz bietet, werden die Transporter durch die Konstruktionsmerkmale ihrer hinteren Entladerampe, die den Soldaten als Ausstieg dient, am Anbringen einer schweren Heckpanzerung gehindert. Weil es den TPZs zudem an einem Turm für ihre vorn angebrachten Maschinengewehre mangelt, erweisen sie sich als besonders anfällig für Flankenangriffe aus dem rückwärtigen Raum. Den meisten TPZs gelingt es allerdings, ihre Truppen abzusetzen, noch bevor sich der Gegner in eine für einen Angriff von hinten günstige Position manövrieren kann.

EINSATZ

Die meisten Armeen der Inneren Sphäre verfügen auch über schwere TPZs. Am häufigsten trifft man sie bei mobilen Einsatzkräften mit großen Infanteriekontingenten an, wie zum Beispiel bei den Regimentskampfgruppen des Vereinigten Commonwealth.

Varianten

Bei den gebräuchlichsten Varianten dieses Fahrzeugs wird ein Teil des Frachtraums für zusätzliche Bewaffnung eingetauscht, bei der es sich normalerweise um einen KSR 4-Werfer oder gar einen einzelnen LSR 5-Werfer handelt. Beim Einsatz in städtisch geprägten Gebieten mit beträchtlichen Infanterie-Konzentrationen werden solche Fahrzeuge auch mit zusätzlichen Maschinengewehren bestückt.

Typ: Schwerer Luftkissen-TPZ

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 70

Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:		2
Antrieb:	75	4
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	8	
Höchstgeschwindigkeit:	12	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		2
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	56	3,5

Panzerpunkte

Front:	20
Lk./Rt. Seite :	13/13
Heck:	10

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanterie	Rumpf	6

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

SCHWERE TRANSPORTPANZER

Typ: **Schwerer Ketten-TPZ**

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 77

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		2
Antrieb:	100	6
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	5	
Höchstgeschwindigkeit:	8	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	56	3,5

Panzerpunkte

Front:	20
Lk./Rt. Seite :	13/13
Heck:	10

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanterie	Rumpf	6

Typ: **Schwerer Rad-TPZ**

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 70

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		2
Antrieb:	100	6
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	6	
Höchstgeschwindigkeit:	9	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	56	3,5

Panzerpunkte

Front:	20
Lk./Rt. Seite :	13/13
Heck:	10

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 Maschinengewehre	Front	1
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
Infanterie	Rumpf	6

BATTLEFORCE 2

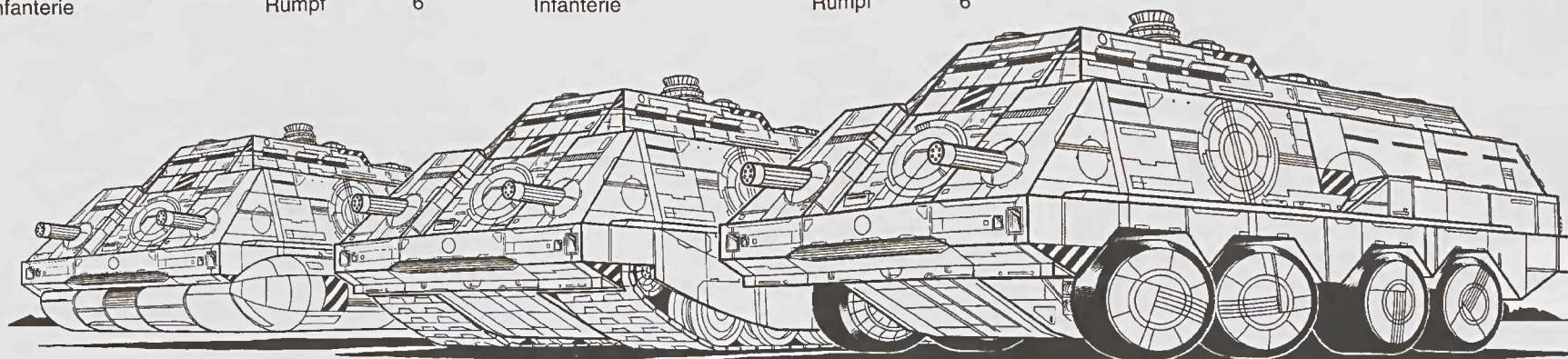
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
8h	-/-/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/2	1	tran6	

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5t	-/-/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/3	1	tran6	

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6w	-/-/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/3	1	tran6	



GESCHÜTZTRÄGER *HAWK MOTH*

Gewicht: 25 Tonnen

Bewegungsart: Rotor

Antrieb: Michaelson 60 Internal Combustion

Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Panzerung: StarSlab 5 Ferrofibril

Bewaffnung:

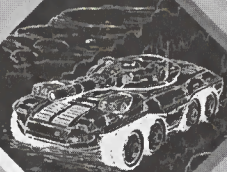
1 Imperator Leichtes Gaussgeschütz

Hersteller: Michaelson Heavy Industries

Hauptherstellungsort: Ruchbah

Funksystem: Garret Supremesound

Zielerfassungssystem: Garret D2j



ÜBERSICHT

Im Jahr 3058 enthüllte Michaelson Heavy Industries ein revolutionäres neues Konzept für Senkrechtstarter: den *Yellow Jacket*-Geschützträger. Im Widerspruch zu der landläufigen Auffassung, nach der ein Senkrechtstarter mit möglichst vielen kleinkalibrigen Waffen versehen werden sollte, war der *Yellow Jacket* lediglich mit einer einzigen ausgestattet – einem massigen Gaussgeschütz. Die hinter diesem Fluggerät stehende Philosophie war, daß die unglaubliche Feuerkraft und große Reichweite des Gaussgeschützes im Kombination mit der natürlichen Wendigkeit eines Hubschraubers eine tödliche Waffenplattform abgeben würden. Die spektakulären Erfolge des *Yellow Jacket*, die er im Rahmen von Operation "Bulldogge" gegen Clan Nebelparder erzielen konnte, erwiesen die Richtigkeit dieses Konzepts und ließen ihn zu einem der begehrtesten Senkrechtstarter auf den Schlachtfeldern von heute werden.

Nachdem ihre Anstrengungen von einem solchen Erfolg gekrönt worden waren, scheint es nur logisch, daß das Entwicklungsteam von Michaelson Heavy Industries die Gelegenheit nutzen würde, um mit dem neuen leichten Gaussgeschütz zu experimentieren, das von Imperator Automatic Weaponry auf Atreus in der Liga Freier Welten gebaut wurde. Imperator erwies sich als durchaus willens, die neue Waffe an Michaelson zu veräußern, und ihre einzige Bedingung für den Ver-

kauf bestand aus einer Vereinbarung, nach der die ersten aus der Produktion kommenden *Hawk Moths* an die Liga Freier Welten geliefert werden. Weil der neue und leichtere Geschützträger auf einem bereits erprobten Modell beruht, konnte sich das Michaelson-Team bei seiner Konstruktion zahlreiche Design-Elemente einfach übernehmen, und aus diesem Grund ist die Herstellung auch bereits angelaufen.

EIGENSCHAFTEN

Genau wie der *Yellow Jacket*-Geschützträger wurde der *Hawk Moth* um eine einzelne Waffe herum konstruiert – das neue leichte Gaussgeschütz. Es besitzt zwar eine deutlich geringere Feuerkraft als das Standard-Gauss, seine größere Reichweite, mit der es selbst auf 750 Metern noch Treffer erzielen kann, macht es jedoch zu einer der weitreichendsten Waffen sowohl bei den Clans als auch in der Inneren Sphäre. Abgesehen davon kann das leichte Gauss im Vergleich mit dem Standardgeschütz unter Beibehaltung des gleichen Gewichts das Doppelte an Munition mitführen – ein wichtiges Verkaufsargument, gerade in Hinblick auf eine der ersten *Yellow Jacket*-Varianten, bei der zugunsten von mehr Munition auf ein ganze Tonne Panzerung verzichtet wurde. Das Grundmodell verfügt über zwei Tonnen Munition für das leichte Gauss, womit das Fluggerät über eine unvergleichliche Verweildauer auf dem Schlachtfeld verfügt.

Ein weiteres augenfälliges Merkmal des *Hawk Moth* ist seine Höchstgeschwindigkeit von 130 km/h, bei der es sich, verglichen mit den maximal 97 km/h des *Yellow Jacket*, um einen beträchtlichen Sprung nach vorne handelt. Wie sich bei der Felderprobung herausgestellt hat, sind die Überlebenschancen des *Hawk Moth* durch dieses Mehr an Geschwindigkeit und Wendigkeit beträchtlich gewachsen.

Die Gegner der Konstruktion streichen ihre mangelnde Panzerung als wesentlichen Nachteil heraus, besonders im Hinblick auf den *Yellow Jacket* oder gar den *Cavalry*-Kampfhubschrauber, die beide in der Lage sind, direkte Treffer durch eine Partikelprojektorkanone der Clans zu überstehen.

EINSATZ

Die erste Produktionsserie des *Hawk Moth* wurde gemäß des Vertrags zwischen Imperator und Michaelson komplett an die Liga Freier Welten geliefert, wo sie an diverse Regimenter der Freie Welten-Legionäre überstellt wurden. Sehr zur Freude von Michaelson haben mittlerweile allerdings schon sämtliche Armeen der Inneren Sphäre das neue Modell geordert.

VARIANTEN

Die einzige *Hawk Moth*-Variante, die sich momentan noch in der Erprobung befindet, verzichtet zugunsten von mehr Panzerung auf eine Tonne Munition, womit sich der Panzerungsschutz des Hubschraubers um fast 80 Prozent erhöht.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

INNERE SPHÄRE

GESCHÜTZTRÄGER *HAWK MOTH*

Typ: Geschützträger *Hawk Moth*

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rotor

Tonnage: 25

Gefechtsstärke: 734

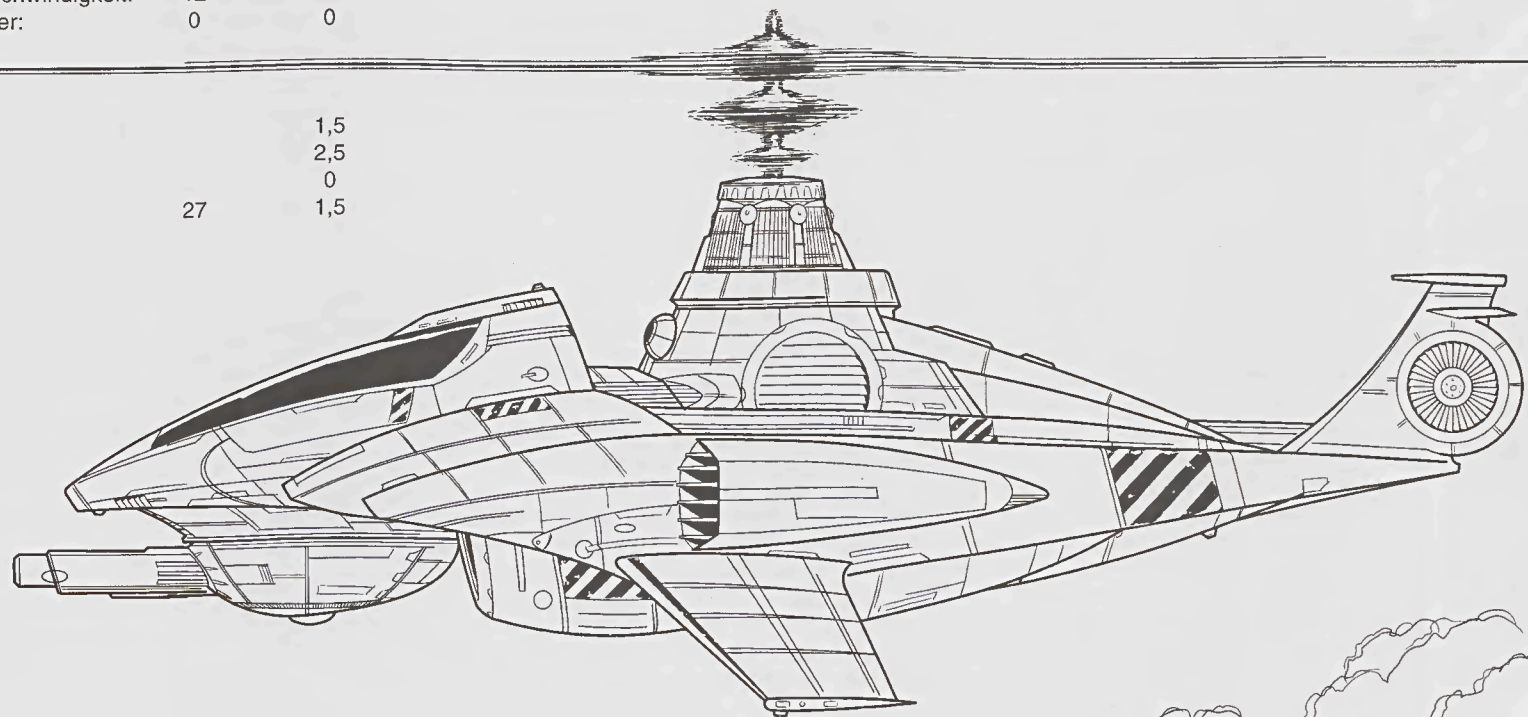
	Panzerpunkte
Front:	9
Lk./Rt. Seite :	6/6
Heck:	4
Rotor:	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
8v	1/1/1	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-1	7		

Ausstattung		Gewicht (t)	Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
Interne Struktur:		2,5	L-Gaussgeschütz	Front	12
Antrieb:	60	3	Munition (L-Gauss) 32	Rumpf	2
Typ:	Verbrennungsmotor				
Einsatzgeschwindigkeit:	8				
Höchstgeschwindigkeit:	12				
Wärmetauscher:	0	0			

Kontrollen:	1,5
Hubsystem:	2,5
Kompressor:	0
Panzerwert:	27
	1,5



KAMPFHUBSCHRAUBER *PINTO*

Gewicht: 30 Tonnen

Bewegungsart: Rotor

Antrieb: Robinson 160 Fuse-Pack

Einsatzgeschwindigkeit: 108 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h

Panzerung: Krupp Draco-100
Ferrofibril

Bewaffnung:

3 Blankenburg Technologies Mittelschwere Laser

1 Magna Longbow-5 Langstreckenraketenwerfer
mit Artemis IV-FLS

Hersteller: Krupp-Rüstungsbetriebe

Hauptherstellungsort: Bochum, Terra

Funksystem: Marshall Long-Talk

Zielerfassungssystem: GPT Multi-Track



ÜBERSICHT

Der von den Krupp-Rüstungsbetrieben hergestellte *Pinto* wurde 3055 erstmals in Dienst gestellt. Im Augenblick wird der schnelle und gut gepanzerte Senkrechstarter sowohl von den ComGuards als auch dem Explorer Corps als Kampfhubschrauber eingesetzt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Pinto* wird von einem Robinson 160 Fuse-Pak-Reaktor angetrieben und besitzt eine Armierung aus dem neuartigen Draco-100 Ferrofibril der Krupp-Rüstungsbetriebe. Seine Feuerkraft stammt von drei Mittelschweren Blankenburg Technologies-Lasern, die in einer Kinnlafette unmittelbar vor dem Cockpit untergebracht sind, und einem vorwärts feuernenden Magna-LSR 5-System mit Artemis-Unterstützung in einer untergeschlungenen Halterung. Die Laser verleihen dem *Pinto* ausgezeichnete Nahkampfqualitäten, während ihm seine Raketen Angriffe auf andere Einheiten erlauben, ohne sich auf nahe und mittlere Entfernungen deren Abwehrfeuer aussetzen zu müssen.

Unmittelbar hinter dem Cockpit befindet sich ein kleiner Frachtraum mit einem Fassungsvermögen von 1 Tonne. Viele *Pintos* benutzen diesen Laderaum, um einzelne Trupps konventioneller Infanterie oder zusätzliche Elektronik mitzunehmen.

Ein *Pinto* läßt sich zudem problemlos verstauen und transportieren. Die Rotorblätter des Senkrechstarters lassen sich in weniger als 5 Minuten abmontieren, womit das Fluggerät sowohl in konventionellen Fahrzeugen und Frachträumen als auch in ausgewiesenen Flughangars, wie andere Hubschrauber sie benötigen, verstaut werden kann.

EINSATZ

Pintos werden von etlichen ComGuard-Divisionen eingesetzt, in erster Linie von der 388. (White Banshees) und der 82. (Web Cutters). Auch die 201. Division auf Terra hat über eine Reihe von *Pintos* verfügt, diese Maschinen wurden dann allerdings zusammen mit dem Rest der 201. im Rahmen von Operation "Odysseus" beim Fall Terras im Jahr 3058 zerstört. Das Explorer Corps macht ausgiebig Gebrauch vom *Pinto* und setzt ihn sowohl für Kampfaufträge als auch für Nutzlasttransporte ein.

Trotz der Versuche der ComGuards, Krupps Bochumer Werk zu sabotieren, gehen die Analysten des Nachrichtendienstes davon aus, daß Blakes Wort diese Anlage zum Bau von *Pintos* für den Eigengebrauch verwendet; eine Annahme, die durch die Tatsache gestützt wird, daß mehrere *Pintos* bei der 4. Division von Blakes Wort (Blake's Boldest) gesichtet wurden.

Typ: **Kampfhubschrauber *Pinto***

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rotor

Tonnage: 30

Gefechtsstärke: 980

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Panzerwert:

Gewicht (t)

3

9

Fusionsreaktor

10

15

10

0

1,5

3

0

4

Panzerpunkte

20

18/18

14

2

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

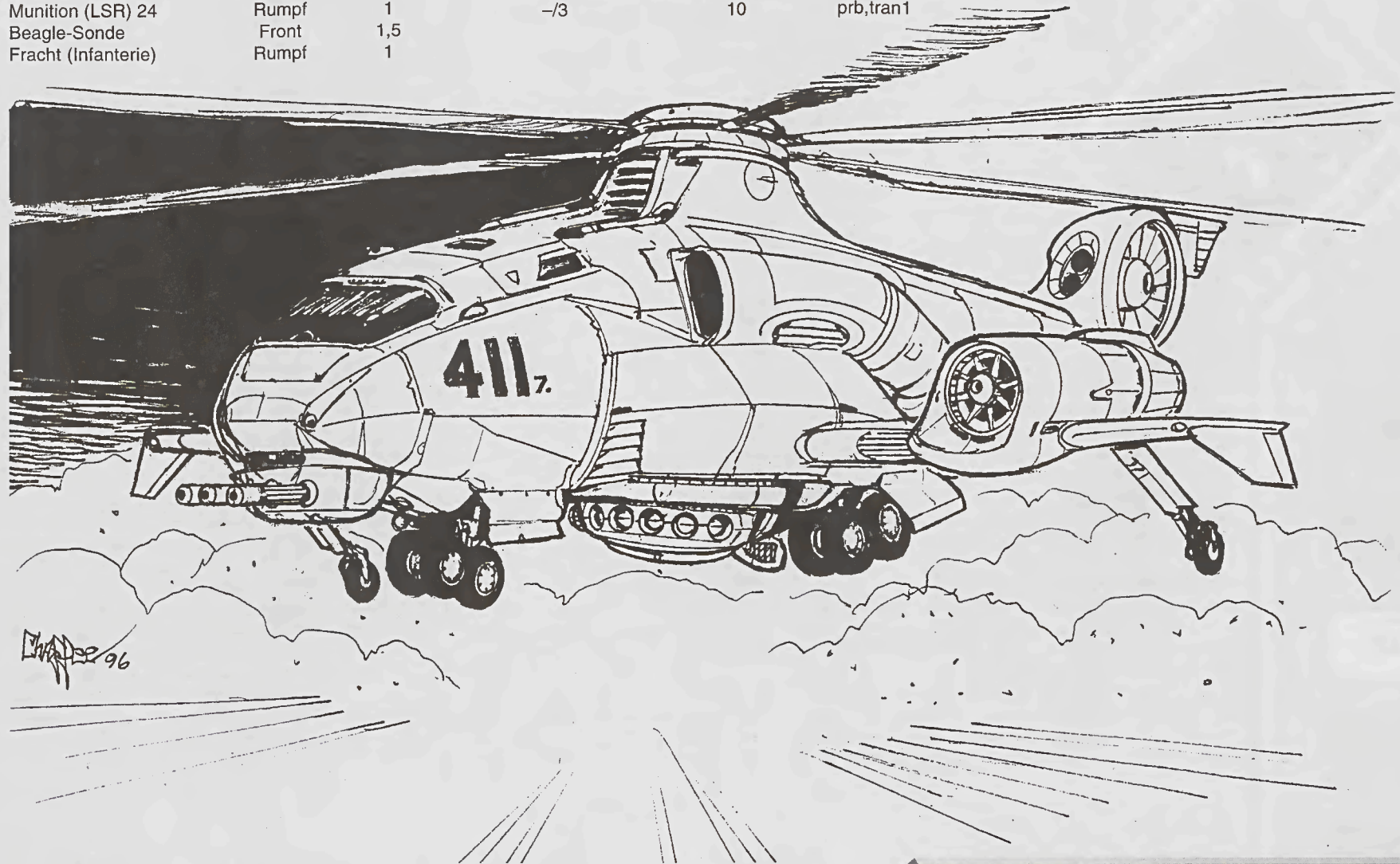
ROTOR

OMNI

INNERE SPHÄRE

KAMPFHUBSCHRAUBER PINTO

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)	BATTLEFORCE 2			Class
3 Mittelschwere Laser	Front	3	MP	Damage PB/M/L	Overheat	L
LSR 5	Front	2	10v	2/2/-	-	
Artemis IV-FLS	Front	1	Armor/Structure	-/3	Point Value 10	Specials prb,tran1
Munition (LSR) 24	Rumpf	1				
Beagle-Sonde	Front	1,5				
Fracht (Infanterie)	Rumpf	1				



LEICHTER PANZER CHEVALIER

Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: RT 190

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Panzerung: Chobham Max-Tec



Bewaffnung:

1 Blankenburg Schwerer Extremreichweitenlaser

2 Zone-Tone Blitz-KSR 2-Werfer

Hersteller: Millennium Industries

Hauptherstellungsort: Azania, Terra

Funksystem: Dec-10 Whisperer

Zielerfassungssystem: Blankenburg Trooper

ÜBERSICHT

Weil sie mit Vorliebe wegen ihrer hochentwickelten Waffensysteme ausgeschlachtet wurden, nahm die Zahl der noch aus der Zeit des Sternbundes stammenden *Chevaliers* während der Nachfolgekriege beständig ab. Tatsächlich befanden sich zum Zeitpunkt der Invasion durch die Clans nur noch weniger als ein Dutzend bei den Streitkräften aller Nachfolgerstaaten im Einsatz.

Nur ein einziger Hersteller – Millennium Industries auf Terra – baute den *Chevalier* auch weiterhin entsprechend den Originalvorgaben. Obwohl auch die Armeen des Draconis-Kombinats und Vereinigten Commonwealth noch über ein paar Radpanzer dieses Typs verfügen, wurde ein Großteil der Produktion Millenniums von den ComGuards abgenommen, bevor es zur Invasion Terras durch Blakes Wort kam.

EIGENSCHAFTEN

Beim *Chevalier* handelt es sich um ein gut durchkonstruiertes, vielseitig einsetzbares Panzerfahrzeug, das zwischen seinen Wartungs- und Versorgungspausen für lange Zeit im Einsatz bleiben kann.

Die sechseinhalb Tonnen Chobham Max-Tec-Panzerung versehen den *Chevalier* mit einem für leichte Panzer vergleichsweise bemerkenswerten Schutz. Ein turmgestützter, Schwerer Extremreichweitenlaser stellt

die Hauptbewaffnung des Panzers dar, während zwei nach vorn ausgerichtete Blitz-KSR 2-Werfer für zusätzliche Feuerkraft bis zu einer Entfernung von maximal 300 Metern sorgen. Obwohl der *Chevalier* mit diesem Waffenmix über weniger Feuerkraft verfügt als andere zeitgenössische leichte Panzerkonstruktionen, ermöglicht es ihm der schwere Laser immerhin, über längere Zeiträume hinweg zu operieren, ohne zum Fassen neuer Munition zwischendurch anhalten zu müssen.

Der Laser und das Achtrad-Antriebssystem des *Chevalier* werden von einem bulligen RT 190-Fusionsreaktor gespeist, der ein Drittel des Fahrzeuggewichts ausmacht. Mit dem RT 190 kann er eine Höchstgeschwindigkeit von 97 km/h erreichen – somit ist er zwar beträchtlich langsamer als ein Hovercraft von vergleichbarer Tonnage, für ein Rad- oder Kettenfahrzeug stellt dies jedoch eine beachtliche Geschwindigkeit dar.

Die größte Konstruktionsschwäche des *Chevalier* ist sein beengter Innenraum. Der Fahrgastkabine bietet kaum genug Platz für die drei Besatzungsmitglieder des Fahrzeugs, geschweige denn für Nahrungsmittel und andere Versorgungsgüter.

EINSATZ

Nachdem er ursprünglich als schneller Panzerspähwagen konstruiert worden war, ist der *Chevalier* in dieser Funktion längst von einer ganzen Reihe neuerer

Fahrzeuge überflügelt worden, die mit hochentwickelter Elektronik ausgestattet sind. Die ComGuards unterhalten allerdings immer noch eine eindrucksvolle Zahl von *Chevaliers*, die für Erkundungsaufträge und Abschirmungsaufgaben eingesetzt werden; viele versehen zudem auch noch die unterschiedlichsten Aufgaben für Einheiten in der Etappe. Trotz der bauartbedingten Einschränkungen, die der Radantrieb dieses Panzers mit sich bringt, werden *Chevaliers* der ComGuards außerdem auch noch vom Explorer Corps als planetare Patrouillenfahrzeuge seiner Garnisonstreitkräfte eingesetzt.

VARIANTEN

Die ComGuards und das Explorer Corps verwenden auch eine Reihe von *Chevalier*-Varianten. Die meisten dieser Umbauten verzichten zugunsten einer höheren Geschwindigkeit oder stärkeren Bewaffnung auf einen Teil ihrer Panzerung. Eine Variante, die bei der 31. ComGuard-Division (The Lost Boys) eingesetzt wird, besitzt lediglich viereinhalb Tonnen Panzerung und einen einzigen Blitz-Werfer, verfügt dafür aber über eine Höchstgeschwindigkeit von 119 Stundenkilometern. Eine andere Version, die von vielen Einheiten innerhalb des Explorer Corps benutzt wird, besitzt vier Tonnen Panzerung und eine Beagle-Sonde sowie ein Serry-Browning-Maschinengewehr mit einer halben Tonne Munition.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

INNERE SPHÄRE

LEICHTER PANZER CHEVALIER

Typ: **Leichter Panzer Chevalier**

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 35

Gefechtsstärke: 444

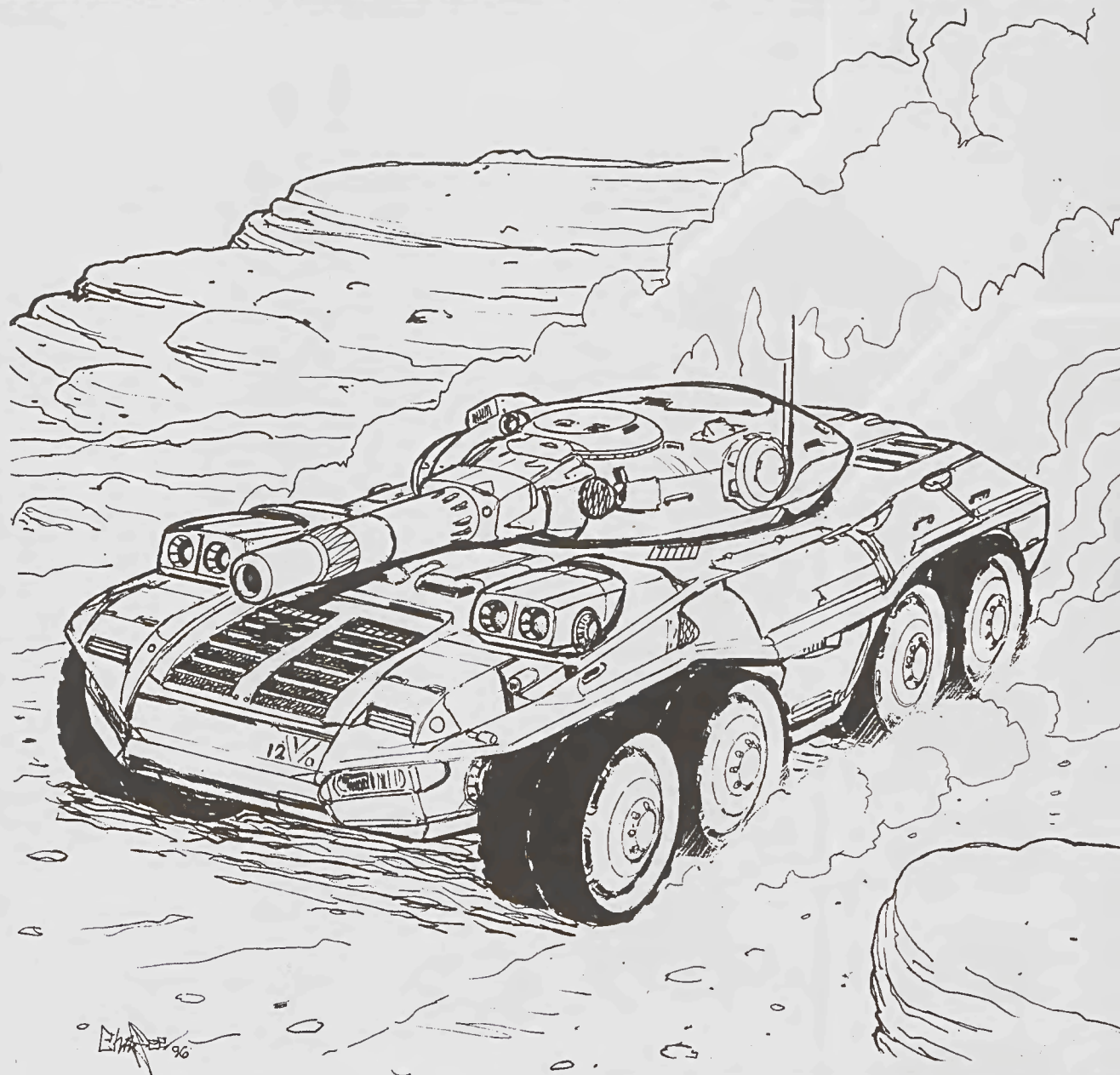
Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	190	11,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	6	
Höchstgeschwindigkeit:	9	
Wärmetauscher:	12	2
Kontrollen:		2
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerwert:	104	6,5

	Panzerpunkte
Front:	26
Lk./Rt. Seite :	20/20
Heck:	16
Turm:	22

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
ER-S-Laser	Turm	5
2 Blitz-KSR 2	Front	3
Munition (Blitz-KSR) 50	Rumpf	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6w	1/1/1	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	4		



MITTELSCHWERER LUFTKISSENPANZER *GLADIUS*

Gewicht: 40 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Omni 145 Verbrennungsmotor

Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Panzerung: Marian Arms Standard

Bewaffnung:

1 Pontiac 50-Autokanone

Hersteller: Marian Arms, Inc.

Hauptherstellungsort: Alphard

Funksystem: Garret T10B

Zielerfassungssystem: O/P 911



ÜBERSICHT

Luftkissenfahrzeuge standen bei Banditenkönigen schon immer hoch im Kurs, weil diese Fahrzeuge sich auszeichnet für Hit-and-Run-Taktiken eignen und zudem auch noch preiswert zu haben sind. Auf der Suche nach einer flexibleren Alternative zum in die Jahre gekommenen *Saladin*-Schwebepanzer gab Imperator Marius O'Reilly aus der in der Peripherie gelegenen Marianischen Hegemonie im Jahr 3042 den *Gladius* in Auftrag. Sämtliche Bestandteile des neuen Luftkissenpanzers wurden auf der marianischen Hauptwelt Alphard hergestellt – bis auf die Bewaffnung. Mit Hilfe eines bahnbrechenden Handelsabkommens brachte sich die Hegemonie in den Besitz eines Vorrats an Pontiac 50-Autokanonen aus dem Tauruskonkordat, das im Gegenzug mit 25 Prozent aller Panzer beliefert wurde, die mit diesen Waffen ausgestattet wurden.

Als Cäsar Sean O'Reilly, Marius' Sohn, die Regierungsgeschäfte der Hegemonie übernahm, waren die marianischen Legionen bereits mit über hundert dieser schnellen und kampfstarken Fahrzeuge ausgestattet. Auch Reichsverweser Thomas Calderon aus dem Tauruskonkordat war mit seiner Hälfte des Handels durchaus zufrieden und stationierte seine *Gladius* in Erwartung eines Angriffs durch das Vereinigte Commonwealth an seiner Grenze zu diesem Reich. Es sollte zwar nie zu solch einem Angriff des Commonwealth

kommen, doch immerhin erwiesen sich *Gladius*-Einheiten bei der Eroberung der Lothischen Liga durch die Hegemonie als äußerst wertvoll.

EIGENSCHAFTEN

Beim *Gladius*, der nach dem Schwert der römischen Legionäre benannt wurde, handelt es sich um eine einfache, aber effektive Konstruktion. Weil er mit leicht beschaffbaren Bauteilen und bewährter Elektronik hergestellt wird, bleibt dieser Panzer nur selten liegen und ist auch leicht zu reparieren. Obwohl der *Gladius* nicht sonderlich schnell ist, kann er ohne weiteres mit hoher Geschwindigkeit Flankenmanöver in schwierigem Gelände oder auf dem Wasser durchführen. Nachdem er im Vergleich zum *Saladin* über das Dreifache an Panzerung verfügt, kann der *Gladius* beträchtliche Schäden wegstecken, insbesondere an seiner Frontseite.

Der einzige deutlich erkennbare Fehler dieser ansonsten ganz ausgezeichneten Fahrzeugkonstruktion ist das Fehlen eines Geschützturms. Ihre Reichweite und Durchschlagskraft machen die Pontiac 50 grundsätzlich zu einer guten Wahl für Panzer mit nur einem einzigen Geschütz, doch ohne Turm vermag die Autokanone nur auf Ziele direkt vor dem Luftkissenpanzer zu schießen. Normalerweise sorgt die große Beweglichkeit des Panzers dafür, daß seine Besatzung trotz dieses Nachteils ohne große Probleme Gegner erfassen kann, doch hat schon mehr als eine *Gladius*-Crew

während eines Rückzugs ihr Leben lassen müssen, weil der Panzer nicht auf seine Verfolger schießen und sie somit auf Distanz halten konnte. Die starr eingebaute Kanone des *Gladius* bringt allerdings auch einige Vorteile mit sich. Weil sie tief im Rumpf des Panzers versenkt ist, genießt sie einigen Schutz vor Kampfschäden, und wegen der Gewichtseinsparungen, die ein turmloses Modell mit sich bringt, kann der *Gladius* ein beträchtliches Ausmaß an schwerer Panzerung tragen.

EINSATZ

Gladius-Einheiten trifft man ausschließlich in der Marianischen Hegemonie und im Tauruskonkordat an. Momentan verfügt die Hegemonie nur über halb so viele Fahrzeuge dieses Typs wie das Konkordat; ein Ungleichgewicht, das sich aus den Verlusten der Hegemonie erklärt, die sie während des lothischen Feldzugs erlitten hat. Nachdem Jeffrey Calderon die Beziehungen zwischen dem Tauruskonkordat und der Hegemonie abgebrochen hat, kam die Produktion des *Gladius* zum Erliegen, und solange kein gleichwertiger Ersatz für die Pontiac 50 gefunden werden kann, ist auch nicht mit dem Bau neuer Einheiten zu rechnen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

MITTELSCHWERER LUFTKISSENPANZER *GLADIUS*

Typ: Mittelschwerer Luftkissenpanzer *Gladius*

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 40

Gefechtsstärke: 378

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		4
Antrieb:	145	10
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	8	
Höchstgeschwindigkeit:	12	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		4
Kompressor:		0
Turm:		0
Panzerwert:	96	6

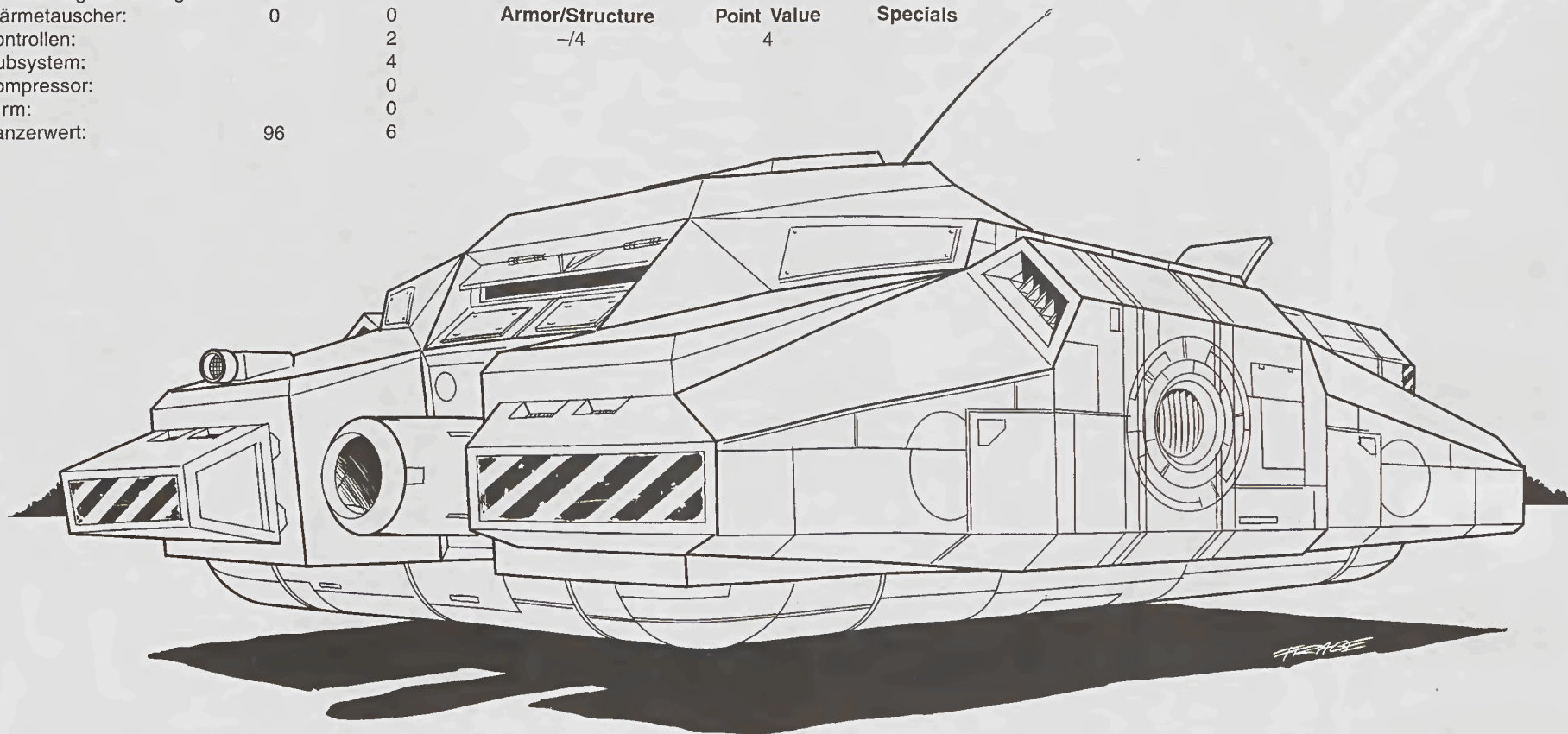
Panzerpunkte

Front:	30
Lk./Rt. Seite :	24/24
Heck:	18

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
Autokanone/10	Front	12
Munition (AK) 20	Rumpf	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
8h	1/1/-	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	4		



LEICHTE KSR-SELBSTFAHRLAFETTE

Gewicht: 40 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: InterComBust 140

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

5 Shannon Six-Shooter KSR-Werfer

Hersteller: Pinard Potectorates Limited

Hauptherstellungsort: Perdition

Funksystem: Communicator

Zielerfassungssystem: FireScan mit IndirecTrack



ÜBERSICHT

Während die Innere Sphäre weiterhin damit beschäftigt ist, Unmengen von neuen Mechs und Fahrzeugen unter Verwendung fortschrittlichster Technologien zu bauen, beschreiten die Peripheriestaaten, denen es generell an moderner Technik mangelt, bei der Erweiterung ihrer Streitkräfte andere Wege. Anstatt große Summen in die Konstruktion und Herstellung gänzlich neuer Fahrzeuge zu investieren, haben sich die Reiche der Peripherie für die Nachrüstung älterer, aber verlässlicher Fahrzeuge entschieden. Die KSR-Selbstfahrlafette gehörte zu den ersten Modellen, die dieser Prozedur unterzogen wurden.

EIGENSCHAFTEN

Die beschränkte Reichweite und Geschwindigkeit der normalen KSR-Selbstfahrlafette führte dazu, daß sich ihr Einsatzgebiet auf Städte, dichte Wälder und andere unübersichtliche Gebiete beschränkte. Abgesehen davon tendierten militärische Befehlshaber ohnehin dazu, diese Einheiten als Einwegwaffen zu betrachten, weil sich die Selbstfahrlafetten mit ihrer dünnen Panzerung dem Gegner förmlich zum Beschuß anboten, während sie sich noch bemühten, selbst eine effektive Schußreichweite zu erreichen – was sie nur selten überstanden.

Der auf Perdition im Tauruskonkordat beheimatete Konzern Pinard Protectorates Limited, bei dem es sich ohnehin um den Hauptlieferanten für die Fahrzeuge des Tauruskonkordats und anderer Peripheriestaaten handelte, versah die verbesserte leichte KSR-Selbstfahrlafette mit einigen neuen Eigenschaften, um diese Nachteile auszugleichen.

Der neue KSR-Träger besitzt einen kleineren, nun mit Rädern versehenen Rumpf. Obwohl die Einheit jetzt wegen der neuen Radkonstruktion auf relativ ebenes Gelände angewiesen ist, gewinnt sie doch 33 Prozent mehr Geschwindigkeit hinzu, so daß die Selbstfahrlafette sich einem Gegner nun wesentlich rascher nähern beziehungsweise sich von ihm zurückziehen kann.

Im Gegensatz zu der Standardlafette, auf der sämtliche Werfer mit einer starren Ausrichtung nach vorne montiert gewesen waren, beherbergt die leichte KSR-Selbstfahrlafette ihre Werfersysteme in einem Geschützturm, womit sich ihre Möglichkeiten zur Erfassung gegnerischer Einheiten beträchtlich verbessern. Der nachgerüstete Träger besitzt auch vergrößerte Munitionskammern, so daß jeder Werfer jetzt noch mehr Salven abfeuern kann. Schließlich verfügt die neue Konstruktion noch über anderthalb Tonnen mehr Panzerung als die KSR-Standardlafette, um der Besatzung dringend benötigten zusätzlichen Schutz zu gewähren.

EINSATZ

Weil die leichte KSR-Selbstfahrlafette mit überall erhältlichen Teilen hergestellt wird, erweist sich ihre Wartung und Reparatur als einfach und preiswert, wodurch sie zu einer perfekten Unterstützungseinheit für planetare Milizen wird. Alle größeren Peripheriestaaten (und auch die meisten kleineren Reiche der Peripherie) haben inzwischen schon große Stückzahlen dieser neuen Konstruktion selbst gebaut oder angeschafft. Die Bereitwilligkeit, mit der das Tauruskonkordat die Konstruktionsunterlagen an jeden interessierten Peripheriestaat verkauft, untermauert auf eindrucksvolle Weise das oft zitierte Statement des Reichsverwesers, nach dem die Peripherie eine gemeinsame Front gegenüber den Häusern aus der Inneren Sphäre bilden muß, wenn sie denn überleben will.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

INNERE SPHÄRE

LEICHTE KSR-SELBSTFAHRLAFETTE

Typ: **Leichte KSR-Selbstfahrlafette**
 Technologie: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Rad
 Tonnage: 40
 Gefechtsstärke: 423

Bewaffnung und Munition
 5 KSR 6
 Munition (KSR) 45

Zone
 Turm
 Rumpf

Gewicht (t)
 15
 3

BATTLEFORCE 2

MP **Damage PB/M/L**

4w 3/3/-

Armor/Structure

-/3

Overheat

-

Class

M

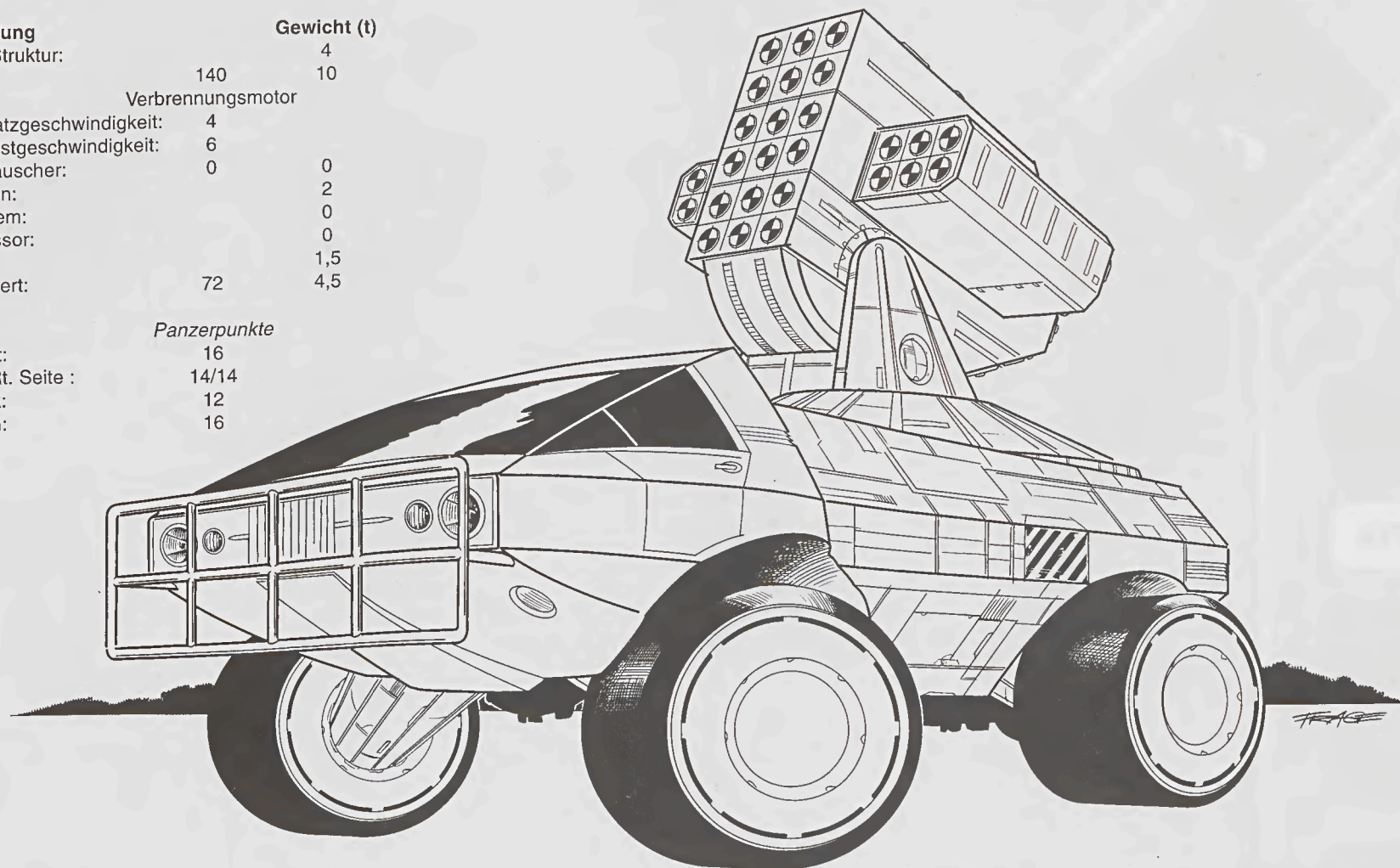
Point Value

4

Specials

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		4
Antrieb:	140	10
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1,5
Panzerwert:	72	4,5

	Panzerpunkte
Front:	16
Lk./Rt. Seite :	14/14
Heck:	12
Turm:	16



MITTELSCHWERER PANZER *MYRMIDON*

Gewicht: 40

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Nissan 200 Fusionsantrieb

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: ArcShield Maxi II

Bewaffnung:

1 Parti-Kill PPK

1 SureShot Mk VI KSR-Werfer

Hersteller: New Earth Handelsgesellschaft

Hauptherstellungsort: New Earth

Funksystem: OP/R Janxliir

Zielerfassungssystem: TargiTrack 717



ÜBERSICHT

Als Reaktion auf die Kriegsanstrengungen der Clans und die zunehmenden Spannungen in der Mark Sarna des Vereinigten Commonwealth hat die New Earth Handelsgesellschaft mit dem Bau des *Myrmidon* begonnen. Dieser neue Panzer, der nach den Verteidigern des alten Troja benannt wurde, besitzt viele Gemeinsamkeiten mit seinem Designvorbild, dem in die Jahre gekommenen *Manticore* von TechniCorp. Durch die Wahl dieses Vorbildes erwies sich die Umstellung der entsprechenden Produktionsstraßen in den NEHG-Werkshallen denn auch als relativ einfach.

Die Entscheidung für eine Umstellung auf den 40 Tonnen schweren *Myrmidon* erfolgte aus rein geschäftspolitischen Gründen, und nicht etwa aufgrund einer bestehenden militärtaktischen Notwendigkeit. Der Krieg gegen die Clans und die sporadisch aufflackernenden Konflikte in den sogenannten Chaosmarken hatten einen großen Absatzmarkt für billige und zuverlässige Panzerfahrzeuge geschaffen. Obwohl der *Myrmidon* recht teuer für einen Panzer ist, erweist er sich im

Vergleich zu einem BattleMech immer noch als relativ kostengünstig. Der Hauptgrund für die Umstellung der Produktion ist, daß der *Myrmidon* wegen seines kleineren 200er Fusionsreaktors wesentlich preiswerter in der Herstellung ist als der *Manticore*, wobei der *Myrmidon* nahezu die gleiche Feuerkraft aufweisen kann wie ein *Manticore* – was ihn insgesamt zu einem besseren Angebot macht.

EIGENSCHAFTEN

Die Feuerkraft des *Myrmidon* beruht im wesentlichen auf seiner turmgestützten PartiKill-Kanone. Diese zuverlässige PPK kann Feindeinheiten aus großer Distanz zerstören, während die Geschwindigkeit des Panzers es ihm erlaubt, sich Gegner auf Armeslänge vom Leibe zu halten. Um in Nahkämpfen bestehen zu können, wurde direkt neben der PPK noch ein KSR 6-Werfer in den Turm des *Myrmidon* eingebaut. Beide Waffen können somit in ein beliebige Richtung feuern, was dem Panzer eine große taktische Flexibilität verleiht. Die eindrucksvollen Fähigkeiten den *Myrmidon* werden zudem noch von seinem ausgezeichneten Panzerungsschutz unterstrichen.

EINSATZ

Die Mehrzahl der bislang gebauten *Myrmidons*, die auf dem Schlachtfeld noch den Status von Neulingen besitzen, wurde an die Lyranische Allianz verkauft, wo sie verwendet wurden, um die Grenze zu den Clans noch weiter abzuriegeln. Der Rest wurde an verschiedene unabhängig operierende Armeen in der Chaosmark veräußert, wo sie sich bei einer Reihe von Scharmützeln mit Liao-Guerillas bereits bewährt haben.

LUFTKRISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

MITTELSCHWERER PANZER MYRMIDON

Typ: Mittelschwerer Panzer *Myrmidon*
 Technologie: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 40
 Gefechtsstärke: 492

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

200

Fusionsreaktor

5

8

10

Gewicht (t)

4

13

0

2

0

Kompressor:

Turm:

Panzerwert:

144

Panzerpunkte

Front:

Lk./Rt. Seite :

Heck:

Turm:

35

25/25

24

35

Bewaffnung und Munition

PPK

KSR 6

Munition (KSR) 15

Zone

Turm

Turm

Rumpf

Gewicht (t)

7

3

1

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

4t 2/2/1

Armor/Structure

-/5

Overheat

-

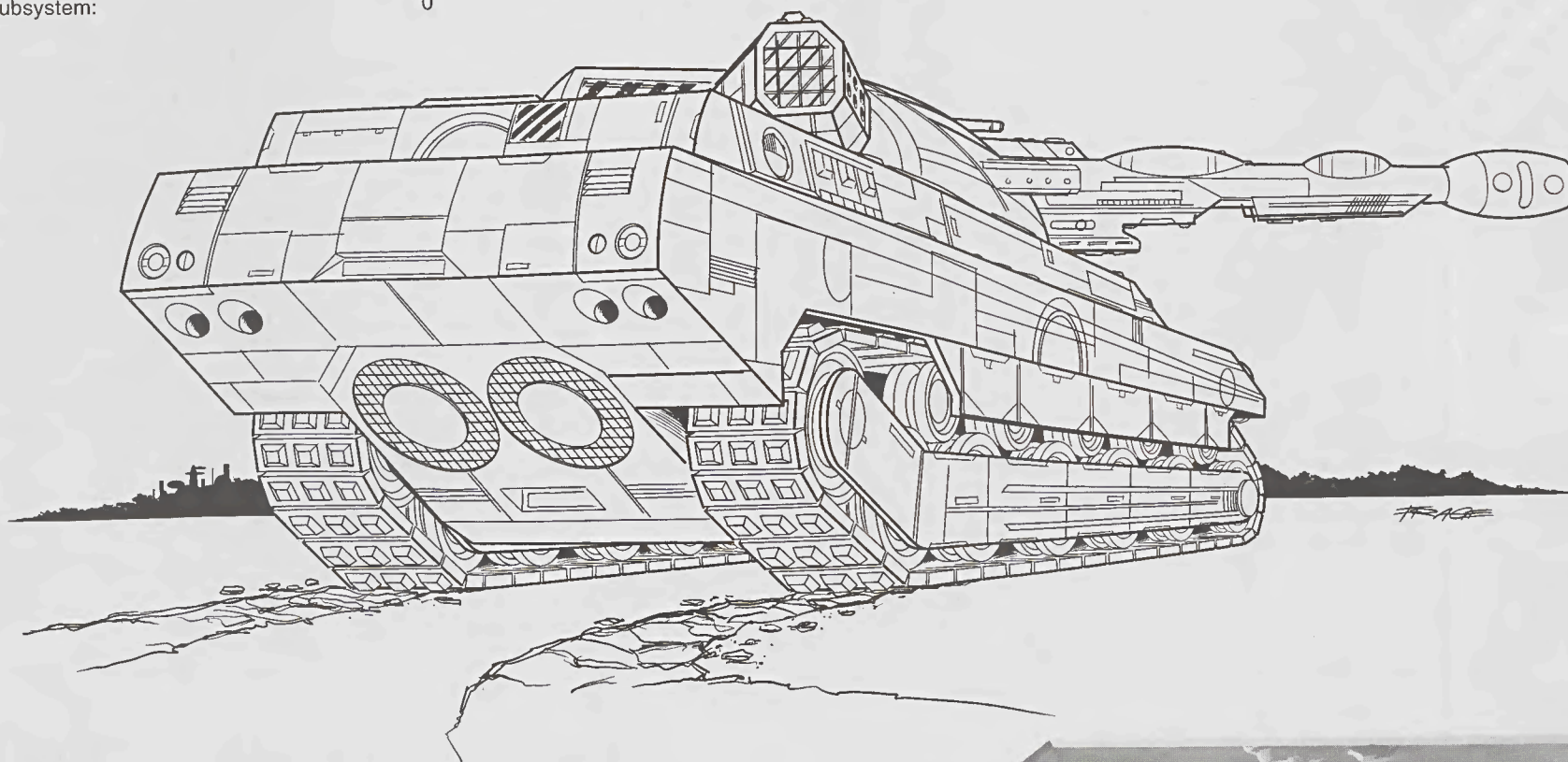
Point Value

5

Class

M

Specials



SCHWERE LSR-SELBSTFAHRLAFETTE

Gewicht: 80 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: InterComBust 160

Einsatzgeschwindigkeit: 22 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

4 Delta Dart LSR 20-Werfer

Hersteller: Majesty Metals and Manufacturing

Hauptherstellungsort: Dunianshire, Canopus IV

Funksystem: Communicator

Zielerfassungssystem: FireScan mit IndirecTrack



ÜBERSICHT

Als Pinard Protectorates Limited aus dem Tauruskonkordat seine Pläne zur Konstruktion einer "leichten" KSR-Selbstfahrlafette bekanntgab, empfahl das Zentralkomitee des Magistrats Canopus der Magestrix Emma Centrella die Einleitung eines ähnlichen Projekts mit der bislang schon so verlässlichen LSR-Selbstfahrlafette. Auf diese Weise würden die Streitkräfte des Magistrats mit einem kampfstarken neuen Fahrzeug ausgestattet, und zudem wäre es ein kluger politischer Schachzug, der die Stärke der Canopier demonstrieren würde – und ihre Bereitschaft, andere Peripheriestaaten zu unterstützen, indem man das neue Fahrzeug an sie verkauft. Magestrix Centrella erkannte die Klugheit einer solchen Vorgehensweise und autorisierte auf der Stelle ein entsprechendes Projekt.

EIGENSCHAFTEN

Um die LSR-Selbstfahrlafette verbessern zu können, entschieden sich die Konstrukteure zuerst einmal dafür, das Modell in eine größere und langsamere "Kriecher"-Konfiguration umzuwandeln. Bei dieser sehr viel schwereren Auslegung wurden 60 Prozent der ursprünglichen Geschwindigkeit des Trägerfahrzeugs

geopfert, im Gegenzug versahen seine Konstrukteure es jedoch mit zusätzlicher Panzerung zum Schutz der Besatzung und mehr Feuerkraft. Erste Felderprobungen haben bewiesen, daß es sich bei diesen Verstärkungen um einen vorteilhaften Tausch handelt.

Der kleinere Verbrennungsmotor schafft nun Platz für einen zusätzlichen LSR 20-Werfer, womit die schwere LSR-Selbstfahrlafette in die Lage versetzt wird, 80 Raketen auf einen Schlag abzufeuern – mehr Raketen, als irgendein Fahrzeug oder Mech aus der Inneren Sphäre mit einer Salve auszustoßen vermag. Das nachgerüstete Modell kann zudem doppelt soviel Munition wie das Original mitführen, was ihm die Durchführung ausgedehnter Bombardements erlaubt.

Genau wie beim leichten KSR-Träger sind sämtliche Waffen der LSR-Selbstfahrlafette in einem Geschützturm untergebracht. Auf diese Weise wird es dem schwerfälligen Fahrzeug möglich, Ziele in verschiedenen Richtungen zu verfolgen und Gegner, die sich ihm nähern oder es passieren, besonders wirkungsvoll zu bekämpfen.

Das Modell weist auch noch einige zusätzliche Panzerplatten an der Fahrzeugfront auf, die jedoch kaum zur Verlängerung der Lebensspanne dieser LSR-Selbstfahrlafette beitragen.

EINSATZ

Die schwere LSR-Selbstfahrlafette lief nur wenige Monate nach dem leichten KSR-Träger vom Band. Dieses gute Timing erlaubte es Majesty Metals and Manufacturing und Pinard Protectorates Limited, mit Billigung sowohl der Magestrix Centrella als auch des Präsidenten Calderon einen Propagandafeldzug zu starten, der beide Fahrzeuge bei der gemeinsamen Verteidigung des neuen Kolonialgebiets gegen Raubzüge der Inneren Sphäre zeigte.

Die Verkaufszahlen für beide Fahrzeugen sind mittlerweile in die Höhe geschossen, was sowohl dem Versprechen ihrer einfachen Reparatur und Wartung als auch der cleveren Werbekampagne zu verdanken ist. Um mit der Nachfrage mithalten zu können, hat Majesty Metals and Manufacturing bereits damit begonnen, sein Werk auf Canopus IV für die Produktion der schweren LSR-Selbstfahrlafette neu einzurichten.

Gegenwärtig verfügen fast sämtliche Milizen in der Peripherie über schwere LSR-Selbstfahrlafetten.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

SCHWERE LSR-SELBSTFAHRLAFETTE

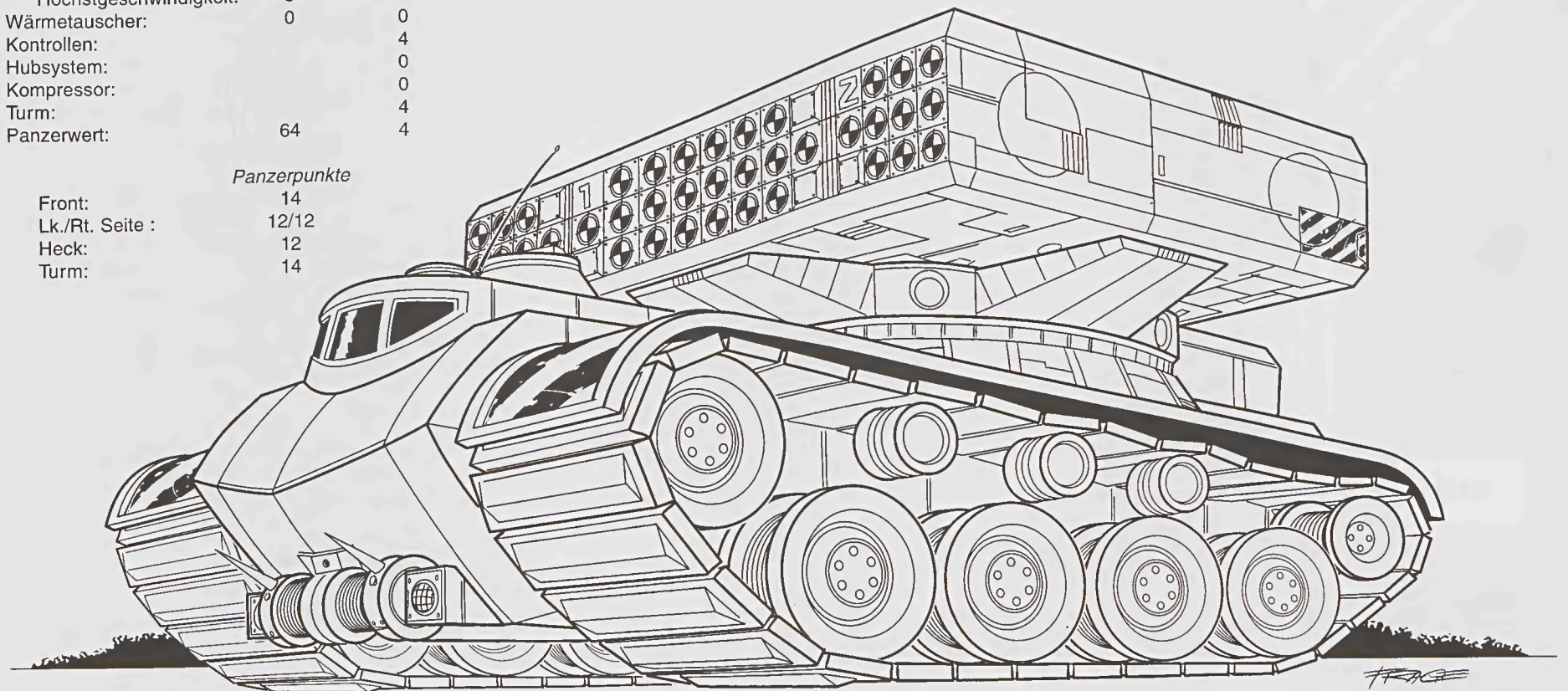
Typ: **Schwere LSR-Selbstfahrlafette**
 Technologie: Innere Sphäre
 Bewegungsart: Ketten
 Tonnage: 80
 Gefechtsstärke: 769

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		8
Antrieb:	160	12
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	2	
Höchstgeschwindigkeit:	3	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		4
Panzerwert:	64	4

	Panzerpunkte
Front:	14
Lk./Rt. Seite :	12/12
Heck:	12
Turm:	14

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
4 LSR 20	Turm	40
Munition (LSR) 48	Rumpf	8

BATTLEFORCE 2				
MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
2t		2/5/5	-	A
Armor/Structure	Point	Value		Specials
-/3		8		if



Gewicht: 80 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: 220 DAV Fusion
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Protec 12 Ferrofibrat



ÜBERSICHT

Nach dem Erfolg des verbesserten schweren *Tokugawa*-Panzers, der gemeinsam von Bulldog Enterprises und Buda-Reichsfahrzeuge hergestellt wurde, verlangte das Oberkommando der VSDK nach einem neuen Fahrzeug, dessen Spezialität die Feuerunterstützung sein sollte.

Zur selben Zeit, als das Kombinat-Oberkommando nach einem neuen Kampffahrzeug Ausschau hielt, befanden sich Bulldog Enterprises in Verhandlungen mit Cosara Weaponries auf Northwind, die eine Erweiterung ihrer Produktpalette und den Einstieg in den Fahrzeugmarkt planten. Die VSDK-Ausschreibung für ein neues Fahrzeug erwies sich dann als ideale Gelegenheit für ein Joint Venture bei der Konstruktion, und nach einigen Monaten des gegenseitigen Austauschs legten Bulldog und Cosara dem Oberkommando der VSDK den *Schiltron* zur Abnahme vor.

Das Oberkommando zeigt sofort Interesse an dem *Schiltron*, und zwar nicht zuletzt auch deshalb, weil es von den Plänen der Northwind Highlanders erfahren hatten, einen Exklusivvertrag mit Cosara Weaponries abzuschließen. Ebenso kam das Oberkommando zu dem Schluß, daß die Highlanders mit ihrer weit zurückreichenden Erfahrung beim wirksamen Einsatz von Fahrzeugen die ideale Einheit wären, um den *Schiltron* unter Gefechtsbedingungen zu testen. Seit dem erfolgreichen Abschluß des Kontrakts zwischen Stirlings Füsiliern und dem Drachen in der Äußeren Peri-

Bewaffnung:
 42 Tonnen Modul-Kapazität
Hersteller: Bulldog Enterprises,
 Cosara Weaponries (in Lizenz)
Hauptherstellungsort: Proserpina, Northwind
Funksystem: Sipher CommSys 1
Zielerfassungssystem: TargiTrack 717

pherie im Jahr 3058 stand das Kombinat glücklicherweise auf gutem Fuß mit den Highlanders. Die Rückeroberung der Nebelparder-Besatzungszone durch Operation Bulldogge verschaffte den Highlanders dann eine ausgezeichnete Gelegenheit, das neue Modell zu erproben.

EIGENSCHAFTEN

Bei dem *Schiltron* handelt es sich um das erste Projekt der VSDK für eine Fahrzeug in Modulbauweise, das Gebrauch von der Omni-Technologie macht. Nach der erfolgreichen Konstruktion – und dem noch viel erfolgreicheren Schlachtfeld-Debut – von insgesamt acht OmniMechs fühlte sich das Oberkommando sicher genug, um mit modular aufgebauten Fahrzeugen experimentieren zu können. Vorher hatten schon Wolfs Dragoner die Nützlichkeit solcher Fahrzeuge mit ihrem *Bandit*-Hovercraft und *Badger*-Transportpanzer bewiesen. Im Gegensatz zu diesen beiden Modellen, die dem Transport von Infanterie dienten, wünschte sich das Oberkommando allerdings ein modulares Fahrzeug, das als mobile Waffenplattform zur Feuerunterstützung verwendet werden konnte. In dieser Hinsicht paßte der *Schiltron* wie die Faust aufs Auge.

Abgesehen davon gefiel es dem Oberkommando, daß jede Konfiguration des Fahrzeugs über ein K3-System verfügt, da viele Kommandeure aus dem Kombinat schon lange den Wunsch geäußert hatten, diese wertvolle Ausrüstung vermehrt auf den Schlachtfeldern zum Einsatz kommen zu lassen. Die Einbeziehung des

K3-Systems erwies sich denn auch als der entscheidende Faktor bei der Vergabe des Auftrags an Bulldog Enterprises und Cosara Weaponries.

Mit über 40 Tonnen Modul-Kapazität kann der *Schiltron* potentiell genauso viele Waffen tragen wie der schwerste OmniMech aus der Inneren Sphäre. Und auch die Clans gerieten selbst mit ihrer weit überlegenen Technologie in Schwierigkeiten, wenn sie mit dem schiereren Ausmaß an Feuerkraft, das der *Schiltron* entwickeln kann, gleichziehen wollten.

Kritiker der ungewöhnlichen Konstruktion (die sich im übrigen auch verächtlich über den Umstand äußern, daß sie von einer "bloßen" Söldnereinheit erprobt wird) haben ihre Forderung nach einer Produktionsbegrenzung für den Radpanzer mit seiner für ein Fahrzeug seines Gewichts unzureichenden Panzerung und den enorm hohen Herstellungskosten begründet.

EINSATZ

Anfänglich wurden einige *Schiltrons* an das 2. und 3. Bataillon von Stirlings Füsiliern sowie an McLeods Regiment überstellt. Nach Berichten von überragenden Erfolgen des *Schiltrons* bei Operation Bulldogge durch Stirlings Füsiliere konnten Cosara Weaponries und Bulldog Enterprises einen beträchtlichen Anstieg der Order für dieses Fahrzeug vermerken, was viele Analysten zu dem Kommentar veranlaßte, daß der *Schiltron* seinen festen Platz am Markt gefunden zu haben scheint.

Typ: *Schiltron*

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 80

Gefechtsstärke: 776

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

200

XL-Fusionsreaktor

3

5

Gewicht (t)

8

7,5

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2
Panzerwert:	179	10

	<i>Panzerpunkte</i>	
Front:	46	
Lk./Rt. Seite :	34/34	
Heck:	25	
Turm:	40	

Feste Ausstattung	Zone	Gewicht (t)
K3-Mastercomputer	Rumpf	5
Wächter-ECM	Rumpf	1,5

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
<i>Primärkonfiguration</i>		
Arrow IV-System	Front	15
Arrow IV-System	Front	15
Munition (Arrow IV) 40	Rumpf	8
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5

<i>Alternativkonfiguration A</i>		
MSR 40	Front	12
MSR 40	Front	12
Munition (MSR 40) 36	Rumpf	6
MSR 10	Front	3
MSR 10	Front	3
Munition (MSR 10) 48	Rumpf	2
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5

Gefechtsstärke: 1.088

<i>Alternativkonfiguration B</i>		
LSR 15	Turm	7
Artemis IV-FLS	Turm	1
LSR 15	Turm	7
Artemis IV-FLS	Turm	1
LSR 15	Front	7
Artemis IV-FLS	Rumpf	1
LSR 15	Front	7
Artemis IV-FLS	Rumpf	1
Munition (LSR) 64	Rumpf	8
Mittelschwerer Laser	Turm	1
Leichter Laser	Turm	0,5
Leichter Laser	Turm	0,5

Gefechtsstärke: 1.177

<i>Alternativkonfiguration C</i>		
Schwerer Laser	Turm	5
Schwerer Laser	Turm	5
Schwerer Laser	Turm	5
Schwerer Laser	Turm	5
22 Wärmetauscher	Rumpf	22

Gefechtsstärke: 714

BATTLEFORCE 2

Typ: Schiltron

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3w	4/3/4	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/7	8	omni, c3m, ecm, artA	

Alternativkonfiguration A

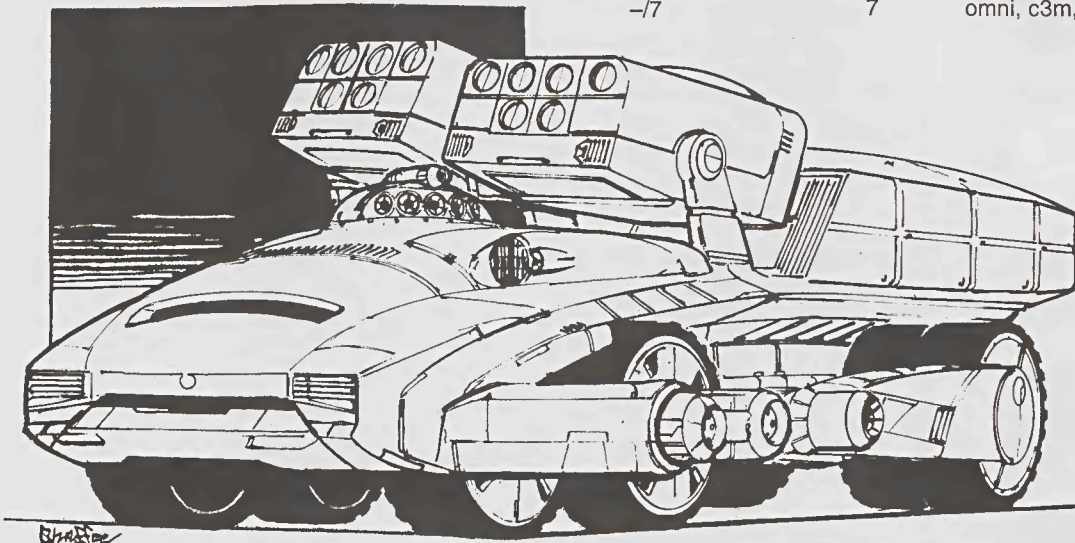
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3w	8/4/—	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/7	10	omni, c3m, ecm	

Alternativkonfiguration B

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3w	4/5/5	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/7	11	omni, c3m, ecm, if	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3w	3/3/—	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/7	7	omni, c3m, ecm	



SCHWERER PANZER *DEMOLISHER II*

Gewicht: 100 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Vlar 300 Fusion

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: StarSlab/6 Ferrofibril
mit CASE

Bewaffnung:

1 Defiance Desintegrator LB-X Autokanone/20

1 Defiance Thunder Autokanone/20-Ultra

2 Coventry Light Autoguns

Hersteller: Defiance Industries auf Hesperus II

Hauptherstellungsort: Hesperus II

Funksystem: Niel 9000

Zielerfassungssystem: Angst Clear View 2A



ÜBERSICHT

Nachdem die Jedefalken während der Clan-Invasion das ursprüngliche *Demolisher*-Werk auf Sudeten eingenommen hatten, begann das Vereinigte Commonwealth Angebote für ein neues Fahrzeug zum Stadtkampf entgegenzunehmen. Die Produktion des Urbanen Panzerkampfwagens *Typhoon* wurde Anfang 3057 eingeleitet, wobei die Mehrzahl der fertiggestellten Fahrzeuge an Einheiten der Davion Guards ausgeliefert wurde. Als Katrina Steiner nach der Marik/Liao-Invasion der Mark Sarna alle lyranischen Truppen zurückbeordnete, verblieben konsequenterweise fast keine *Typhoon*-Panzer in den Händen der Lyranischen Allianz. Die Lyranischen Allianz-Streitkräfte traten daraufhin an Defiance Industries auf Hesperus II mit der Bitte heran, ein neues Kampffahrzeug zu entwickeln, dessen Fähigkeiten die des *Typhoon* noch übertreffen sollten. Der schwere Panzer *Demolisher II* stellt das direkte Ergebnis dieser Bemühungen dar.

EIGENSCHAFTEN

Die Vorzeigestücke des schweren Panzers *Demolisher II* sind die neue Defiance Desintegrator-LB-X Autokanone/20 und die Defiance Thunder-Autokanone/20-Ultra. Mit ihrer traditionellen Vorliebe für großkalibrige

Waffensysteme haben die LAS große Mengen an Zeit und Energie in den Nachbau dieser größten Autokanonen der Clans investiert. Nachdem die Desintegrator-Autokanone schon seit einigen Jahren von der Lyranischen Allianz gebaut wurde, war es den lyranischen Wissenschaftlern allerdings lange Zeit nicht möglich gewesen, die Lücke zwischen diesen beiden Waffentypen zu schließen. Der Durchbruch gelang schließlich erst, nachdem Imperator Weaponries auf Atreus in der Liga Freier Welten mit der Herstellung der Autokanone/10-Ultra begonnen hatte und sie bereitwillig an alle Interessenten verkaufte. Schon kurze Zeit später leitete die Lyranische Allianz die Felderprobung ihrer neuen großkalibrigen Autokanone ein.

Das Originalmodell des *Demolisher* war ursprünglich zu dem Zweck konstruiert worden, die vernichtende Feuerkraft zweier Autokanonen/20 in einem einzigen Fahrzeug miteinander zu kombinieren. Die neuen LB-X- und Ultra-Versionen dieses Waffensystems steigern den Nutzen und das Bedrohungspotential des *Demolisher II* jetzt noch einmal beträchtlich. Wie schon beim *Demolisher* sind beide Waffensysteme in einem Geschützturm untergebracht. Die beiden Maschinengewehre, die zur Infanterieabwehr in die Fahrzeugfront eingebaut wurden, wirken im Gegensatz dazu fast wie ein Anhängsel.

EINSATZ

Die volle Produktion des *Demolisher II* wurde nur wenige Monate nach dem Abschluß von Operation Bulldogge gegen Ende 3059 eingeleitet. Momentan weigert sich Defiance Industries auf Hesperus II auf direkte Anweisung der Lyranischen Allianz hin, Bestellungen für das neue Kampffahrzeug von außerhalb der Allianz entgegenzunehmen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

SCHWERER PANZER DEMOLISHER II

Typ: **Schwerer Panzer Demolisher II**

Technologie: Innere Sphäre

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 100

Gefechtsstärke: 1.039

Panzerpunkte

Front: 40
Lk./Rt. Seite : 39/39
Heck: 30
Turm: 40

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3t	4/4/-	-	A
Armor/Structure	Point Value	Value	Specials
-/10	10		

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb: 300 28,5

Typ: Fusionsreaktor

Einsatzgeschwindigkeit: 3

Höchstgeschwindigkeit: 5

Wärmetauscher: 10 0

Kontrollen: 5

Hubsystem: 0

Kompressor: 0

Turm: 3

Panzerwert: 260 14,5

Bewaffnung und Munition

LB-X AK/20

Munition (LB-X AK) 20

AK/20-Ultra

Munition (AK-Ultra) 20

2 Maschinengewehre

Munition (MG) 100

CASE

Zone

Turm

Rumpf

Turm

Rumpf

Front

Rumpf

Rumpf

Gewicht (t)

14

4

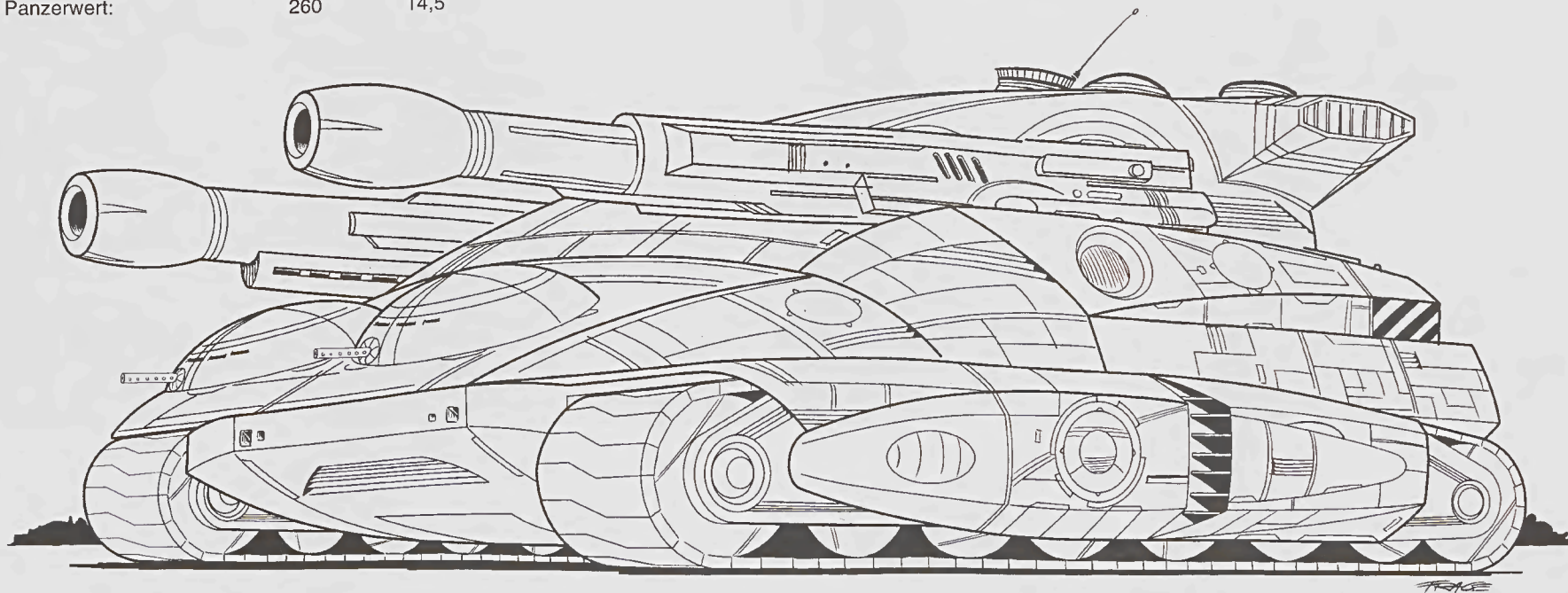
15

4

1

0,5

0,5



FAHRZEUGE DER CLANS

Nicholas Kerenskys Reformation der Gesellschaft, die von seinem Vater Aleksandr aufgebaut worden war, verschaffte BattleMechs und Raumjägern in der neuen sozialen Ordnung, der er die Bezeichnung "die Clans" verlieh, eine Vorrangstellung. Die Rolle von Kampffahrzeugen und anderen Waffengattungen beschränkte sich auf reine Unterstützungsfunktionen wie Sicherungsaufgaben und paramilitärische Polizeimaßnahmen; zudem wurde ihnen auch noch die Teilnahme an der Befreiung der Pentagon-Welten versagt. Die nicht zu den Mechs zählenden Einheiten begannen innerhalb der Kriegerkaste recht bald eine Art Unterschicht zu bilden, und als Kerenskys auf persönliche Ehre abhebende Tradition der Einzelduelle zunehmend an Bedeutung gewann, gerieten die auf Teamarbeit angewiesenen Fahrzeuge nur noch mehr ins Hintertreffen. In den 2830er Jahren waren viele von ihnen bereits außer Dienst gestellt oder auf der Suche nach Ersatzteilen auseinandergenommen worden.

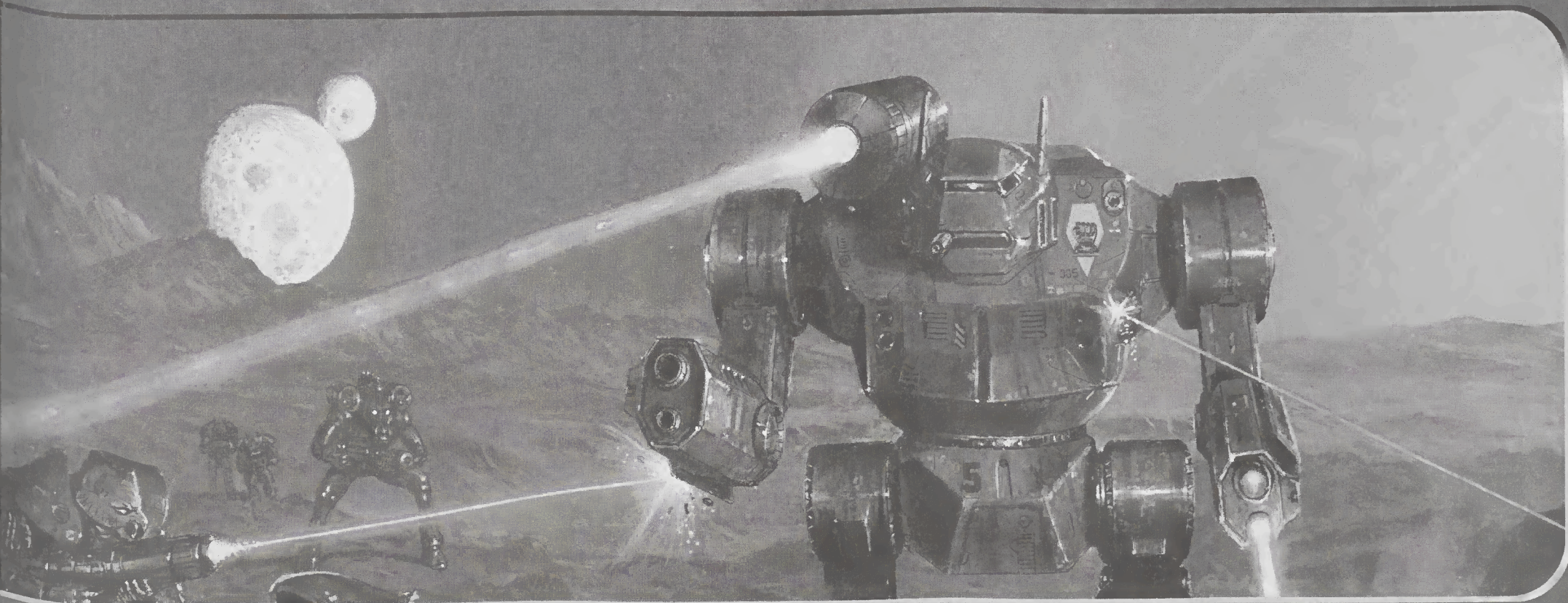
Jerome Winson, der zweite ilKhan der Clans, erkannte die Unsinnigkeit einer solchen Denkweise. Als die Clan-Gesellschaft an der Schwelle ihres sogenannten "Goldenen Jahrhunderts" stand und sich ernsthaft mit der Gründung neuer Kolonien zu beschäftigen begann, wurde rasch deutlich, daß man mehr Truppen zur Sicherung dieser Welten benötigte. Nachdem Mechs nach allgemeiner Auffassung ein Hort der Elite waren, wurden Fahrzeuge zur logischen Alternative für solche Garnisonsaufgaben, wobei die meisten von ihnen sich allerdings in einem traurigen Zustand befanden. Im Jahr 2842 gab ilKhan Winson neue Modelle in Auftrag, die preiswert in der Herstellung waren und mit der neuesten Technik ausgerüstet wurden.

Diese Originalkonstruktionen, die nach den Kriegsgöttern vieler terranischen Kulturen benannt wurden, waren nur wenig besser als diejenigen, die man heutzutage in der Inneren Sphäre antreffen kann. Nachdem die Anführer der Clans allerdings nicht vorhatten, noch einmal den Fehler zu begehen, konventionellen Fahrzeugen keine Beachtung zu schenken, sorgten sie dafür, daß Fahrzeuge, die zur Produktion freigegeben wurden, ständig nachgerüstet und modernisiert wurden. Obwohl jede dieser Verbesserungen Gebrauch von den neuesten Technologien machte, gelten Kampfkraft und kostengünstige Herstellbarkeit bei der Konstruktion der Modelle auch weiterhin als die wesentlichen Vorgaben. Obwohl sie mit normalen Fusionsreaktoren anstelle extraleichter Antriebe ausgestattet sind, werden Clan-Fahrzeuge doch auch mit den leichteren und wirksameren Clan-Waffen und moderner Kompositpanzerung versehen, um auf dem Schlachtfeld im Vorteil zu bleiben.

Obwohl viele Clan-Fahrzeuge über untereinander austauschbare Komponenten verfügen, was ihre Wartung sehr vereinfacht, machen die meisten von ihnen keinen Gebrauch von modular ausgelegten Waffensystemen. Nach Ansicht der Clans eignen sich Fahrzeuge nicht für den direkten Fronteinsatz, und aus diesem Grund sieht man auch keine Veranlassung, die flexible Omni-Bauweise bei der Fahrzeugkonstruktion einzusetzen. Die größte Ausnahme von dieser Denkweise bildet der Clan Höllenroß, der bekannt ist für seine Verwendung von Fahrzeugen. Das *Epona*-Modell, das als Vorlage für einige Fahrzeuge bei Wolfs Dragonern diente (in erster Linie für den *Badger* und den *Bandit*), stellt das einzige echte OmniFahrzeug der Clans dar.

Es wäre nun allerdings grob fahrlässig, die Clan-Fahrzeuge als schwach zu bezeichnen. Das größte, mit der Bezeichnung *Mars*, kann es mit jedem Panzer aus der Inneren Sphäre aufnehmen und die meisten leichten und mittelschweren Mechs besiegen. Obwohl die Fahrzeuge der Clans nicht die gleiche große Überlegenheit gegenüber Innere Sphäre-Fahrzeugen aufweisen können, wie Clan-OmniMechs sie über ihre Gegenstücken aus der IS genießen, stellen sie doch einen durchaus gefährlichen, wenn auch wenig genutzten, Machtfaktor dar.

– Jared Pascal, Adept XVI-Omega
Äußere Peripherie, 25. November 3060



ERKUNDUNGSFAHRZEUG SHAMASH

Gewicht: 11 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Fusion 60

Einsatzgeschwindigkeit: 140 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 216 km/h

Panzerung: Compound JX2 Ferrofibrat

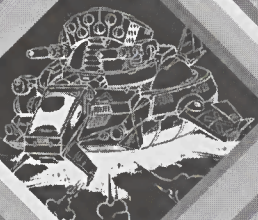
Bewaffnung:

4 Series 1 Leichte Extremreichweitenlaser

Hersteller: York Vehicle Y2-Anlage

Funksystem: Consolidated Type 2M

Zielerfassungssystem: Consolidated Type V TTS



ÜBERSICHT

Nachdem er nach der jahrelangen Fehde gegen Clan Felsengräber militärisch geschwächt und ohne nennenswerte Bodenschätze zurückgeblieben war, litt Clan Blutgeist in der zweiten Hälfte des 29. Jahrhunderts unter einem beträchtlichen Mangel an Rohstoffen. Aufgrund des Verlustes seiner Besitztümer auf Foster durch erneute Überfälle der Felsengräber, die erst vor relativ kurzer Zeit per Kolonialisierung erlangt worden waren, verschlimmerte sich die Situation des Clans nur noch weiter. Clan Blutgeist gelangte zu dem Entschluß, daß man ein schnelleres und preiswertes Fahrzeug benötigte, das den *Asshur*, eines der ursprünglich von ilKhan Jerome Winson in Auftrag gegebenen Fahrzeuge, bei Erkundungsaufgaben ablösen konnte. Nachdem er erfahren hatte, daß Clan Höllenroß erst kürzlich ein neues Fahrzeugmodell entwickelt und eingesetzt hatte, gelangte Khan Boques zu der Entscheidung, daß auch die Blutgeist-Wissenschaftlerkaste mit der Arbeit an einem neuen, schnelleren und kostengünstigen Fahrzeug beginnen sollte, das von den Blutgeistern kurzfristig eingesetzt werden konnte, um die Raubzüge anderer Clans in ihrem Gebiet zu unterbinden. Das Erkundungsfahrzeug *Shamash* ist das Ergebnis dieses Entschlusses.

EIGENSCHAFTEN

Die unvergleichlich Schnelligkeit des *Shamash* ist gleichzeitig der Schlüssel zu seinem Erfolg. Mit seiner Geschwindigkeit von über 200 Stundenkilometern kann der *Shamash* die meisten Kampfeinheiten der Clans oder Inneren Sphäre hinter sich lassen, und in offenem Gelände vermag er sogar mit den meisten Hubschraubern mitzuhalten, die ja für besonders hohe Geschwindigkeiten ausgelegt sind.

Ein anderer Faktor, der zu dem phänomenalen Erfolg dieses Modells beigetragen hat, ist die für ein Fahrzeug dieser Größe einzigartige Kombination aus Panzerung und Feuerkraft. Mit seinen vier leichten Series 1-Extremreichweitenlasern kann der *Shamash* ein vernichtendes Sperrfeuer legen, das beinahe an die Kampfkraft des *Asshur* heranreicht, eines Fahrzeugs also, das fast doppelt so groß ist wie der *Shamash*. Nachdem sich seine Waffen allesamt in einem Geschützturm befinden, verfügt der *Shamash* über ein äußerst flexibles 360-Grad-Schußfeld.

Der letzte Umstand, der nicht unwesentlich zum Erfolg des *Shamash* beigetragen hat, war nicht auf den ersten Blick ersichtlich: Die Entscheidung, die Fahrzeugkonstruktion für nur einen Mann Besatzung ausulegen, wurde ursprünglich gefällt, um die Gesamtkosten zu senken und einen raschen Einsatz zu gewährleisten. Dieser Entschluß sollte dann jedoch einen unerwarteten Langzeiteffekt auf die Fahrzeugführer besitzen, die nach wiederholten Tests einen steilen

Anstieg ihrer generellen Leistungen sowohl im Rahmen normaler Gefechtsübungen als auch bei echten Kämpfen und Besitztests vorweisen konnten. Nach Monaten weiterer Auswertungen sah sich der Clan schließlich gezwungen, eine zutiefst beunruhigende Begründung für diesen Umstand zu akzeptieren. Weil *Shamash*-Fahrer dem Feind allein gegenüberzutreten, und nicht innerhalb eines Teams aus Besatzungsmitgliedern, entwickeln sie rasch das unabhängige, hochmotivierte und loyale Verhaltensmuster von MechKriegern. Wie die meisten Clans betrachten die Blutgeister Fahrzeuge als eine Art notwendiges Übel, das die Widerstandsfähigkeit ihres Clans stärkt, während ihre Besatzungen zugleich mit dem Vorurteil belegt werden, im Vergleich zu Mechpiloten minderwertige Krieger zu sein. Durch die ungewöhnlichen Leistungen der *Shamash*-Fahrer könnte Clan Blutgeist nun allerdings dazu gezwungen werden, diese Einschätzung noch einmal zu überdenken.

EINSATZ

Seitdem der *Shamash* erstmals von den Laufbändern der York Vehicles Y2-Anlage gerollt ist, wird er von Clan Blutgeist eifersüchtig aus allen Besitztests herausgehalten. Unglücklicherweise befinden sich seit dem unseligen Vernichtungskrieg, den Clan Blutgeist gegen die Clans Sternennatter und Felsengräber vom Zaun gebrochen hat, viele dieser Fahrzeuge in den Händen des Clans Sternennatter.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

ERKUNDUNGSFAHRZEUG SHAMASH

Typ: Erkundungsfahrzeug *Shamash*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 11

Gefechtsstärke: 406

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		1,5
Antrieb:	60	2,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	13	
Höchstgeschwindigkeit:	20	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1
Hubsystem:		1,5
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerwert:	38	2

	Panzerpunkte
Front:	9
Lk./Rt. Seite :	7/7
Heck:	7
Turm:	8

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
4 ER-L-Laser	Turm	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
13h	2/2/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/1	4		



ARTILLERIEBEOBACHTER ASSHUR

Gewicht: 20 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Fusion 95

Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h

Panzerung: Compound JX2 Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Series 2b Mittelschwere Extremreichweitenlaser

1 Pattern J6 Blitz-KSR 6-Werfer

1 ICD Type 4 Zielerfassungssystem

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Consolidated Type 2M

Zielerfassungssystem: Consolidated Type V TTS



ÜBERSICHT

Bei dem leichtesten der von Jerome Winson in Auftrag gegebenen Originalmodelle handelt es sich bei dem *Asshur*, der nach dem assyrisch-babylonischen Gott des Krieges benannt wurde, ursprünglich um ein schnelles Erkundungsfahrzeug. Als die Wissenschaftler des Clans Blutgeist dann allerdings den noch leichteren *Shamash* für den selben Aufgabenbereich entwickelten, wurde der *Asshur* sofort zum Kandidaten für eine Außerdienststellung. Anstatt das durchaus taugliche Fahrzeug nun allerdings auszumustern, ersetzten Blutgeist-Techniker die am Rumpf angebrachten Maschinengewehre durch eine ZES-Gerät, wodurch der *Asshur* zu einem idealen Vorwärtsbeobachter für die Artillerie wurde.

EIGENSCHAFTEN

Da der *Asshur* nur mäßig gepanzert ist, dient ihm seine große Schnelligkeit als Hauptverteidigung gegen feindliche Mechs und Panzer. Mit seiner Höchstgeschwindigkeit von über 150 Stundenkilometern kann er fast sämtlichen Bodenfahrzeugen, die zur Zeit eingesetzt werden, entkommen. Abgesehen davon kann er mit seinen beiden turmgestützten mittelschweren Extremreichweitenlasern bis auf eine Entfernung von 450

Metern zielgenau schießen, so daß der *Asshur* jederzeit eine respektable Entfernung zum Ziel beibehalten kann. Die Strahlbewaffnung wird des weiteren noch durch einen hochentwickelten Kurzstreckenraketenwerfer unterstützt, der ebenfalls im Geschützturm untergebracht ist. Obwohl der *Asshur* lediglich Munition für 15 Salven mitführt, garantiert die Blitz-Technologie doch immerhin, daß jeder Schuß ein Treffer wird.

Das ZES-Gerät bildet schließlich die "Hauptbewaffnung" des Fahrzeugs. Erste Versuche, auch dieses System im Turm einzubauen, führten zu Problemen mit dem Schwenkmechanismus, wodurch sowohl das ZES als auch die Verteidigungsmöglichkeiten des *Asshur* in Mitleidenschaft gezogen wurden. Aus diesem Grund wurde das Zielsystem starr nach vorn ausgerichtet angebracht, was sich schließlich als weniger problematisch erwies als anfänglich befürchtet. Obwohl die Besatzung nun gezwungen ist, das gesamte Fahrzeug auf das jeweilige Ziel auszurichten, sorgen seine Geschwindigkeit und Wendigkeit dafür, daß es dabei nur selten in wirksames Abwehrfeuer gerät.

EINSATZ

Obwohl die allermeisten Clans Gebrauch von dem *Asshur* machen, wurde er nur von den Geisterbären und Stahlvipern in der Inneren Sphäre eingesetzt. Dort

nahmen sie an verschiedenen Auseinandersetzungen teil, von denen der Überfall durch die Söldnerkompanie Armstrong's Archer im Jahr 3054 sicherlich zu den bemerkenswertesten gehört. Die Archer standen beim Vereinigten Commonwealth unter Vertrag und führten einen Angriff auf die Stahlvipern auf Graus durch, wobei sie 250 Kilometer nördlich von New Paris Elementen der 38. Phalanx begegneten. Es handelte sich um einen gemischten Stern aus Fahrzeugen und Mechs, der dort gegen die Söldnerkompanie antrat, und der Befehlshaber aus der Inneren Sphäre rechnete eigentlich mit einem leichten Sieg über die Garnisonseinheit.

Weil der Kommandeur allerdings nicht wußte, daß es sich beim *Asshur* um einen Artilleriebeobachter handelt, wurde das Fahrzeug ignoriert, als ein massierter Angriff auf die beiden Mechs des Sterns eingeleitet wurde, die man als die größere Gefahr betrachtete. Dieses Manöver der Söldner befreite die Vipern von den Fesseln des strikten Reglements ihres Ehrenkodex, und so begann der *Asshur* seine Kreise um die Mechs aus der Inneren Sphäre zu ziehen, wobei er immer wieder den ihm am nächsten befindlichen für Arrow IV-Artillerieraketen markierte, die von zwei Panzern, die sich einige Kilometer vom Schlachtfeld entfernt befanden, abgeschossen wurden. Nicht ein Söldner überlebte den Kampf.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

ARTILLERIEBEOBACHTER ASSHUR

Typ: Artilleriebeobachter *Asshur*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 809

Bewaffnung und Munition

2 ER-M-Laser

Blitz-KSR 6

Munition (Blitz-KSR) 15

ZES

Zone

Turm

Turm

Rumpf

Front

Gewicht (t)

2

3

1

1

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

9h 3/3/-

Armor/Structure

-/2

Overheat

-

Point Value

8

Class

L

Specials

tag

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerwert:

Gewicht (t)

2

4,5

Fusionsreaktor

9

14

0

1

2

0

0,5

3

Panzerpunkte

Front:

Lk./Rt. Seite :

Heck:

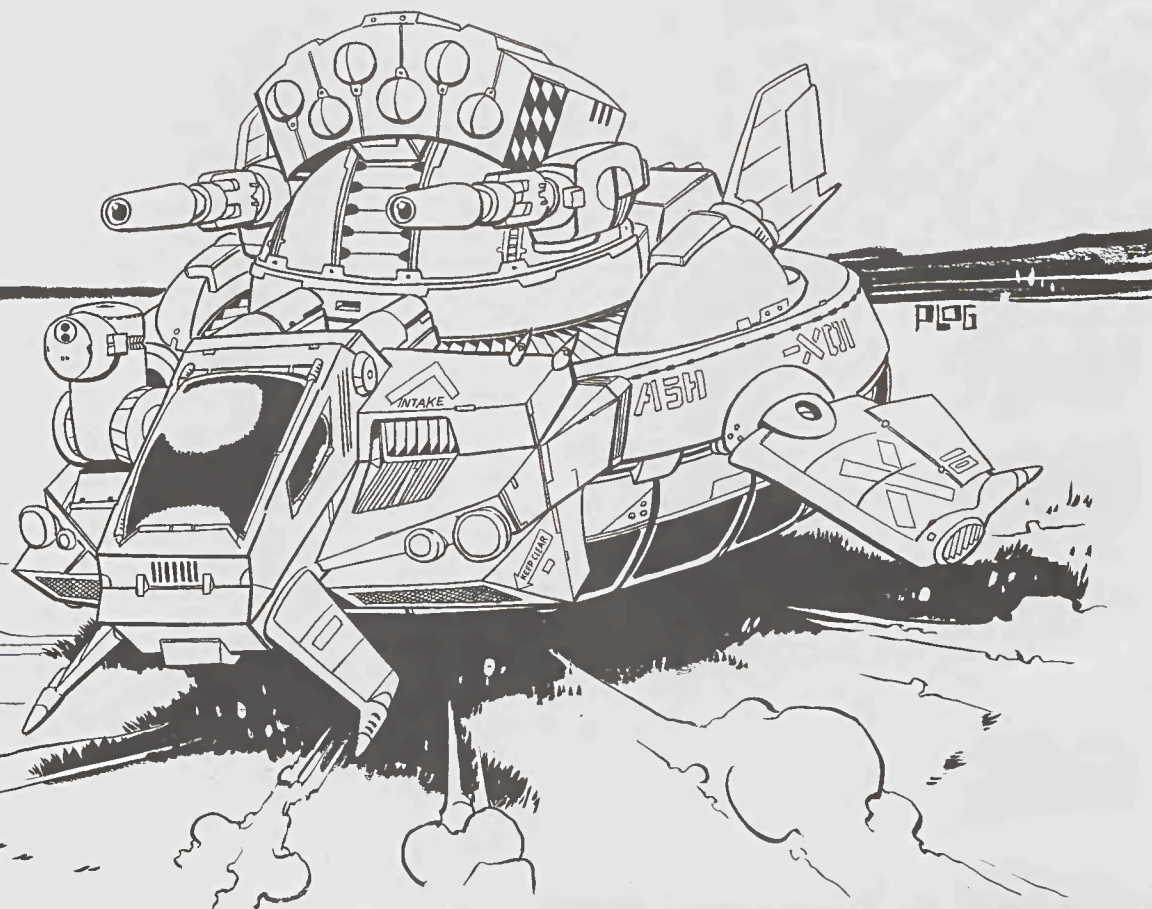
Turm:

13

11/11

10

13



SPÄHPANZER ODIN

Gewicht: 20 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: Fusion 140

Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Panzerung: Compound 2110 Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Kolibri Omega Series Mittelschwere Impulslaser

1 Series 1 Leichter Extremreichweitenlaser

1 Pattern J2 Blitz-KSR 2-Werfer

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Consolidated BMR 6

Zielerfassungssystem: TRTTS Mark II



ÜBERSICHT

Obwohl er langsamer als der *Asshur* und auch als der *Shamash* ist, dient der *Odin* dank seiner hochentwickelten Sensorausstattung niedriger klassifizierten Streitkräften nach wie vor als wertvolle Unterstützung. Mittels Magnetresonanz- IR- und elektromagnetischer Messungen können diese fest in das Funk- und Zielerfassungssystem des Panzers integrierten Sensoren ein genaues Bild des Geländes in einem Umkreis von 150 Metern um ihn herum abbilden, was den *Odin* zu einem idealen Fahrzeug zur Erkundung von unübersichtlichem Terrain und der Entdeckung versteckter Feindeinheiten macht.

EIGENSCHAFTEN

Wie viele andere Spähpanzer auch verzichtete der *Odin* zugunsten einer hohen Geschwindigkeit und guten Ausrüstung auf eine starke Panzerung. Seine 1,5 Tonnen Ferrofibril-Panzerung dienen in erster Linie zum Schutz der Besatzung und Ausrüstung bei Unfällen im freien Gelände und vor den Handfeuerwaffen gegnerischer Infanterie, während sie sich gegen die schweren Waffen von Mechs und anderer Fahrzeuge als wenig wirksam erweist. In solchen Fällen verläßt sich der *Odin* zu seinem Schutz eher auf seine Schnellig-

keit. Das mit einem leichten Fusionsreaktor ausgestattete Fahrzeug kann Geschwindigkeiten von bis zu 130 km/h sowohl auf der Straße als auch im offenen Gelände erreichen, um allerdings Verletzungen der Besatzung und Beschädigungen an der Aufhängung zu vermeiden, fährt es abseits der Straße normalerweise mit weniger als 90 km/h.

Zwei in einem Geschützturm montierte Impulslaser verleihen ihm eine begrenzte Verteidigungskapazität, wobei zugunsten der Feuerkraft auf Reichweite und Gewicht verzichtet wurde, so daß sich die Chancen einer *Odin*-Besatzung, ihr Ziel auch wirklich zu treffen, erhöhen. Zusätzliche Feuerkraft stammt von einem Kurzstreckenraketenwerfer. Durch die Verwendung der Blitz-Technologie besitzt dieses System eine größere Reichweite als die üblichen KSRs, außerdem wird auf diese Weise die Munitionsverschwendung vermieden, die bei ungelenkten ballistischen Waffen normalerweise an der Tagesordnung ist. All diese Waffensysteme werden vom Bordschützen des Panzers bedient, der zugleich als Fahrzeugkommandant fungiert und die Sensorphalanx kontrolliert. Ein in die Fahrzeugfront eingebauter Leichter Laser gestattet es dem Fahrer, Gegner im frontalen Schußfeld zu bekämpfen, während der Bordschütze sich zugleich um etwaige Verfolger kümmern kann.

EINSATZ

Im Gegensatz zu der sonst bei den Clans üblichen Tradition kommt es häufig vor, daß die Zwei-Mann-Besatzung eines *Odin* gemeinsam ausgebildet wird und auch ihre gesamte militärische Laufbahn zusammen absolviert, eine Vorgehensweise, die von dem hohen Maß an Teamwork diktiert wird, das für das Fahren und Kämpfen mit diesem kleinen, aber komplexen Fahrzeug erforderlich ist.

Mangelhafte Zusammenarbeit von *Odin*-Crews und die hierdurch verursachte geringe Qualität ihrer Aufklärungsergebnisse hat beim Clan Jedefalke im Rahmen einiger Auseinandersetzungen mit Clan Geisterbär auf der Bär-Welt Tokasha zu katastrophalen Ergebnissen geführt. Indem sie ihre Lehren aus den dortigen Fehleinschätzungen der Jedefalken zogen, begannen andere Clans daraufhin, ihre Ausbildungs- und Einsatzprozeduren entsprechend zu verändern, um den Erhalt besserer Leistungen sicherzustellen. Die Jedefalken selbst blieben ihrem traditionellen Ruf, nach dem sie auf jede Situation stets auf die extremste Art und Weise reagieren, allerdings einmal mehr treu, indem sie sofort alle Fahrzeuge dieses Typs zu Ausbildungs- und reinen Hilfsaufgaben delegierten.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

SPÄHPANZER ODIN

Typ: Spähpanzer *Odin*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 619

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb: 140 7,5

Typ: Fusionsreaktor

Einsatzgeschwindigkeit: 8

Höchstgeschwindigkeit: 12

Wärmetauscher: 10 0

Kontrollen: 1

Hubsystem: 0

Kompressor: 0

Turm: 0,5

Panzerwert: 29 1,5

Panzerpunkte

Front: 7

Lk./Rt. Seite : 6/6

Heck: 4

Turm: 6

Bewaffnung und Munition

2 M-Impuls laser

Blitz-KSR 2

Munition (Blitz-KSR) 50

ER-L-Laser

Beagle-Sonde

Zone

Turm

Turm

Rumpf

Front

Rumpf

Gewicht (t)

4

1

1

0,5

1

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

8w 2/2/-

Armor/Structure

-/1

Overheat

-

Point Value

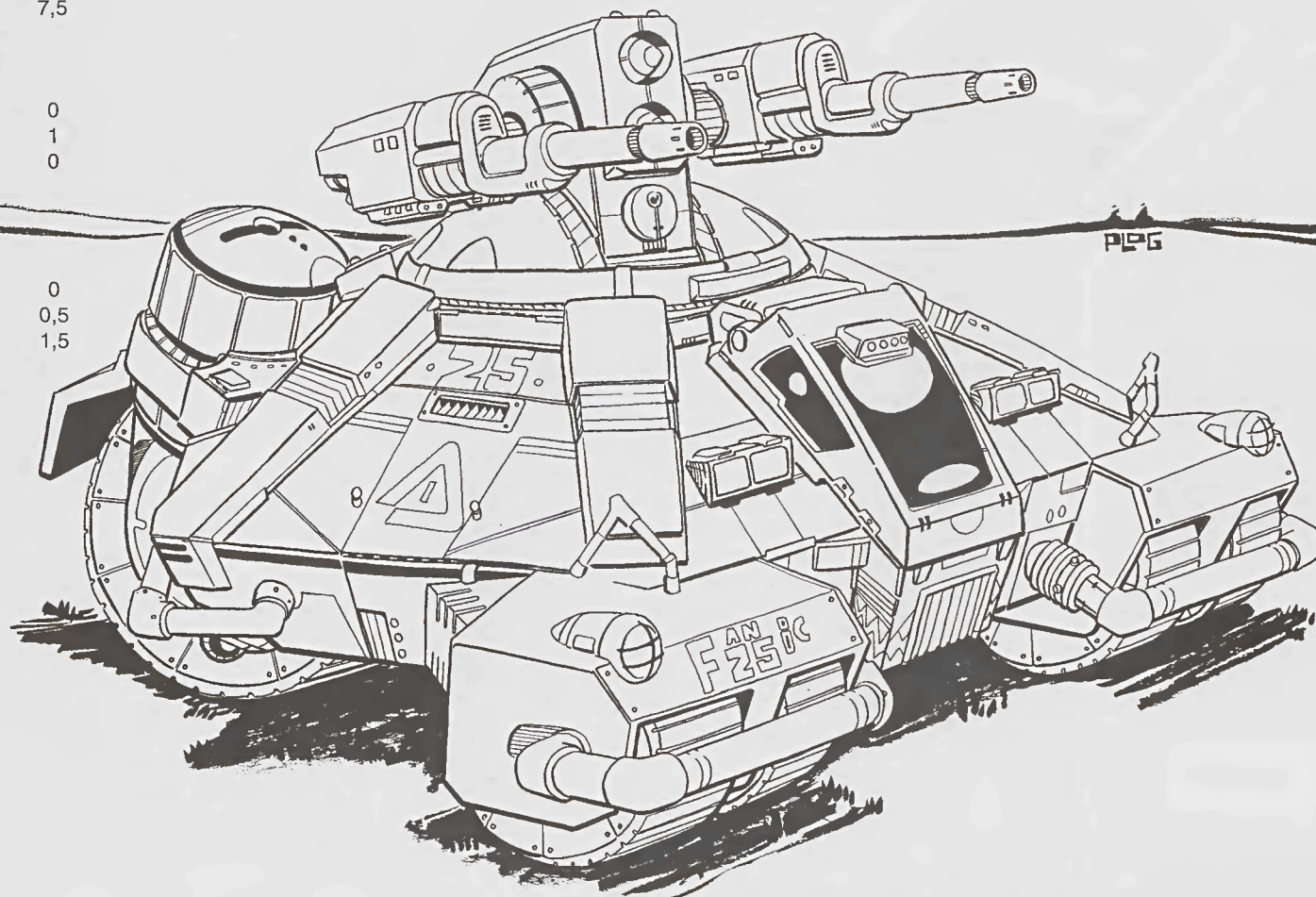
6

Class

L

Specials

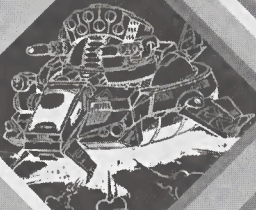
prb



KAMPFHUBSCHRAUBER DONAR

Gewicht: 21 Tonnen
Bewegungsart: Rotor
Antrieb: Fusion 50
Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 151 km/h
Panzerung: Compound A2F Ferrofibrat

Bewaffnung:
1 Series 7J Schwerer Extremreichweitenlaser
2 Pattern J2 Blitz-KSR 2-Werfer
Hersteller: Verschiedene
Funksystem: Unit 2J "Boxer"
Zielerfassungssystem: HT9 TTS



ÜBERSICHT

Der schnelle und tödliche *Donar* gleicht von seiner Auslegung her dem *Warrior*-Kampfhubschrauber aus der Inneren Sphäre. Als eine der neueren Ergänzungen des Clan-Waffenarsenals übernimmt er in den Toumanen die Rolle einer schnellen Angriffseinheit, die Feuerunterstützung über lange Distanzen gewähren kann.

EIGENSCHAFTEN

Das gepanzerte Cockpit des *Donar* bietet Platz für zwei hintereinander sitzende Besatzungsmitglieder, den Piloten und einen Kopiloten/Bordschützen (KPBS). Nachdem diese beiden Sitzplätze an Bord speziell für Raumjagd-Krieger der Clans ausgelegt wurden, erweisen sie sich für andere als eng und unbequem. Beide Positionen weisen eine größtenteils identische Ausstattung auf, so daß jeder der beiden Krieger das Gerät sowohl fliegen als auch seine Waffen bedienen kann. Diese Redundanz deckt jedoch jeweils nur die grundlegendsten Funktionen ab; der vorne sitzende Kopilot/Bordschütze kontrolliert noch einige zusätzliche Waffen- und Zielerfassungsanzeigen sowie Navigationssysteme, während dem hinter ihm sitzenden Piloten noch einige Fluginstrumente mehr zur Verfügung stehen.

Der *Donar* trägt drei Tonnen Ferrofibrat-Panzerung und ist somit schwer gepanzert für einen Hubschrauber, allerdings ist sein Rotor auch nach allergrößten Anstrengungen der Clanwissenschaftler nach wie vor recht schadensanfällig. Die Panzerung dieses Drehflügels schützt ihn zwar vor zufälligen Beschädigungen und gewährleistet seine Einsatzfähigkeit selbst noch nach Waffentreffern des Kalibers 40 mm, Waffen mit größerem Kaliber zerstören jedoch oftmals einen Teil des Rotors und zwingen den *Donar* zu einer Notlandung. Im Falle von Abstürzen aus geringer Höhe und bei niedriger Geschwindigkeit besitzt die Crew dabei wegen vorgenommener Verstärkungen der internen Struktur allerdings recht gute Überlebenschancen.

Die Hauptbewaffnung des *Donar* besteht aus einem untergeschlungenen Schweren Extremreichweitenlaser, der einen treffsicheren Beschuß von Zielen aus einer Entfernung bis zu 750 Metern erlaubt. Zwei in Waffenpylonen montierte Blitz-KSR dienen als Sekundärbewaffnung. Sämtliche Waffen werden über ein intelligentes "Look-Hit"-System gesteuert, das die Augenbewegungen des Schützen mißt und die Blickrichtung dann mit elektronischen Sensordaten vergleicht, um ein Ziel auszuwählen und zu verfolgen. Erfahrene Piloten können Bedrohungen mit Hilfe dieses Systems sehr rasch identifizieren und zerstören, für Piloten-Neulinge ist es allerdings nur sehr schwer zu meistern.

EINSATZ

Die meisten Clans machen Gebrauch von dem *Donar*, allerdings mit beträchtlichen Unterschieden, was sein jeweiliges Aufgabengebiet anbelangt. Clan Höllenroß benutzt ihn beispielsweise als Angriffshubschrauber zur Panzerabwehr und für Feuerunterstützungsaufträge. Clan Stahlviper setzt das Fluggerät bei einigen Garnisonseinheiten als mobile Waffenplattform zur Infanterieunterstützung ein. Die meisten Clans – insbesondere die Goliathskorpione und Gletscherteufel – verwenden den *Donar* jedoch als Aufklärer. Den SBVS sind etliche intakte *Donars* in die Hände gefallen, nachdem sie im Rahmen von Operation Bulldogge Stützpunkte der Nebelparder überrannt hatten.

VARIANTEN

Als eine von insgesamt nur zwei Varianten konventionellen Kriegsgeräts, die überhaupt von den Clans eingesetzt werden, ersetzt die vom Clan Goliathskorpion verwendete Aufklärer-Version des *Donar* seine beiden KSR-Werfer samt Munition durch eine Beagle-Sonde, ein ECM-System und ein ZES-Gerät.

LUFTKISSEN

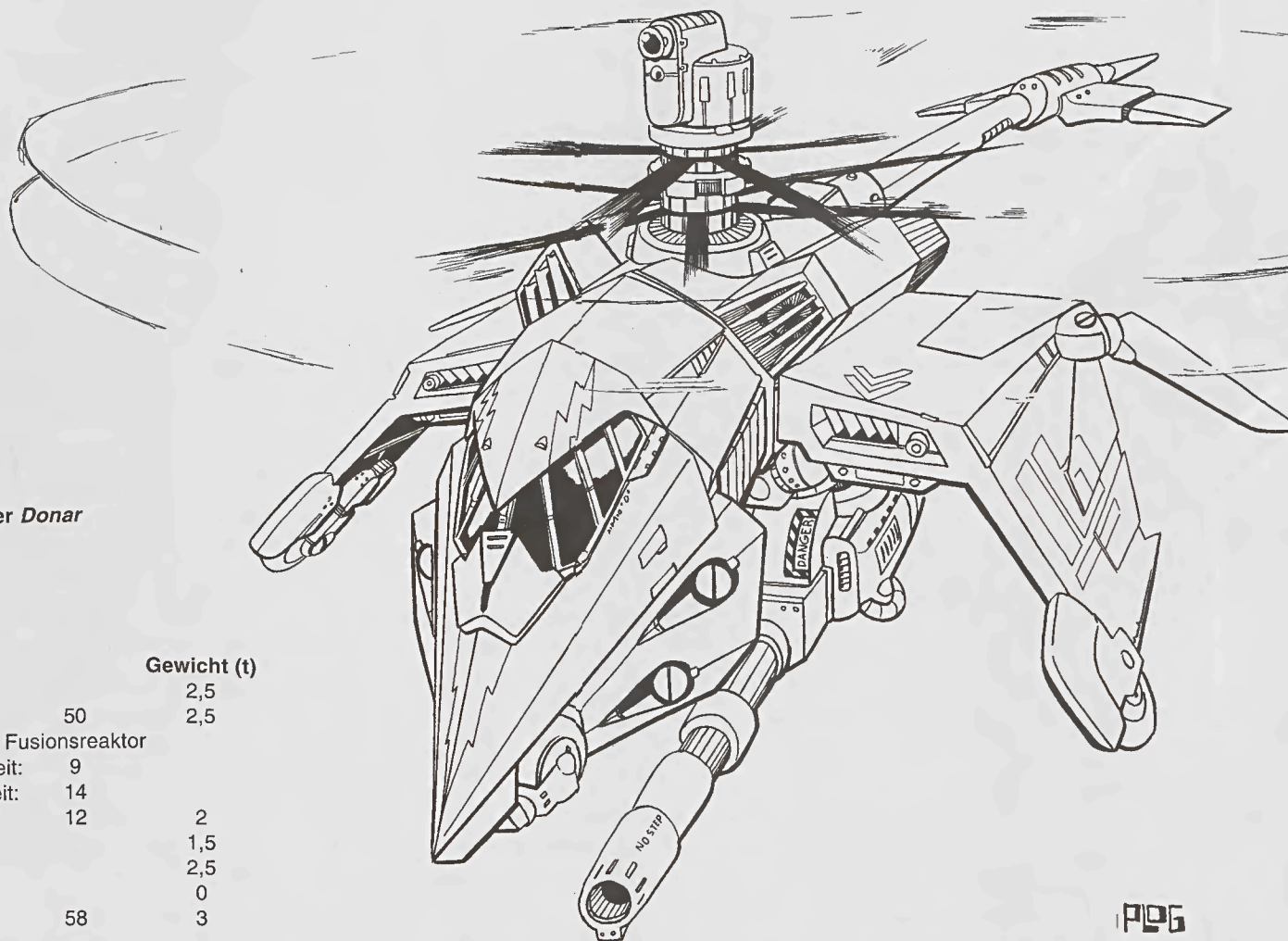
KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

KAMPFHUBSCHRAUBER DONAR



Typ: **Kampfhubschrauber Donar**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Rotor

Tonnage: 21

Gefechtsstärke: 1.435

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Panzerwert:

Gewicht (t)

Fusionsreaktor

9

14

12

1,5

2,5

0

3

Panzerpunkte

Front:

Lk./Rt. Seite :

Heck:

Rotor:

16

14/14

12

2

Bewaffnung und Munition

ER-S-Laser

2 Blitz-KSR 2

Munition (Blitz-KSR) 50

Zone

Front

Front

Rumpf

Gewicht (t)

4

2

1

BATTLEFORCE 2

MP

9v

Armor/Structure

-1/2

Damage PB/M/L

2/2/1

Overheat

-

Point Value

14

Class

L

Specials

LEICHTER PANZER MITHRAS

Gewicht: 25 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Fusion 150

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Panzerung: Compound Alpha Ferrofibril

Bewaffnung:

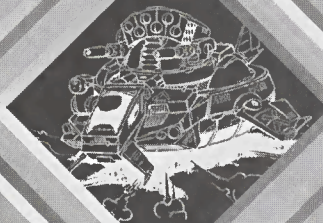
2 Series 2b Mittelschwere Extremreichweitenlaser

1 Type 25 Autokanone/2-Ultra

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Consolidated BMR 6c

Zielerfassungssystem: TRTTS Mark II CWS



ÜBERSICHT

Nachdem er ursprünglich als Aufklärungsfahrzeug konzipiert worden war, das zugleich auch noch die Aufgaben eines leichten Panzers übernehmen konnte, mußte der *Mithras* seine Erkunderrolle letztendlich an die leichteren und schnelleren Hovercrafts abtreten. Durch seine brauchbare Mischung aus Geschwindigkeit, Feuerkraft und Panzerung eignet sich diese Konstruktion jedoch ganz hervorragend zur Unterstützung einer Reihe von anderen Aufträgen. Weil das Fahrzeug sich für beinahe alle Geländetypen eignet, befindet es sich gegenüber leichteren und schnelleren Modellen deutlich im Vorteil. Es wird hauptsächlich zur Unterstützung konventioneller Infanterie und für Störmanöver an den gegnerischen Flanken eingesetzt.

EIGENSCHAFTEN

Die Besatzung des *Mithras* besteht aus zwei Mann. Der Fahrer ist zuständig für den Betrieb der Sensoren und die Steuerung des Fahrzeugs im Einsatz, während der Bordschütze/Kommandant die Waffen und das Funkgerät bedient. Der auf halber Höhe im Turm postierte Schütze zielt und schießt dabei mit Hilfe eines speziellen Feuerleitsystems mit der Bezeichnung Combined Weapon System (CWS). Obwohl ihm damit eine sehr rasche Auffassung und Bekämpfung von Zielen möglich wird, bedeutet das Fehlen eines sekundären

Zielerfassungssystems jedoch zugleich auch, daß die Turmwaffen nicht mehr eingesetzt werden können, sobald die Sensoren des Fahrzeugs erst einmal ausgefallen sind.

Die turmgestützte Series 2b-Autokanone des *Mithras* erlaubt einen genauen und fortgesetzten Beschuß von Zielen über einer Entfernung von bis zu 1.000 Metern hinweg. Der moderne Automatiklader des Systems ermöglicht es dem Bordschützen dabei, zwischen unterschiedlichen Feuergeschwindigkeiten zu wählen, wobei die 50-mm-Autokanone bei größter Feuerrate 12 Schuß pro Minute abgeben kann. Wie bei so vielen Schnelladersystemen neigt der Rückstoßmechanismus allerdings dazu, die Zuführung des Autoladers zu verkanten, wodurch die Waffe letztendlich unbrauchbar wird. Um dem *Mithras* für solch einen Fall mit beschränkten Verteidigungsmöglichkeiten auszustatten und den toten Winkel der Kanone mit zusätzlicher Feuerkraft abdecken zu können, wurde er mit einem mittelschweren Extremreichweitenlaser versehen, der koaxial zum Hauptgeschütz eingebaut wurde. Beide Systeme werden von dem Bordschützen/Kommandanten bedient, wobei noch ein zweiter Laser in der Front des Panzers untergebracht wurde. Obwohl dieser grundsätzlich vom Fahrer bedient wird, kann er mit Hilfe des CWS doch auch vom Schützen kontrolliert werden, so daß der Fahrer sich ganz auf die Bedienung des Fahrzeugs konzentrieren kann.

Der *Mithras* ist mit lediglich drei Tonnen an Panzerung versehen, wegen der Verwendung von Ferrofibril-Verbundstoffen entspricht dies jedoch einem Äquivalent von vier Tonnen normaler Panzerung, so daß das Fahrzeug einem einzelnen Treffer standhält, falls diese nicht gerade von einer der schwersten Waffen stammt. Die einzige Schwachstelle des Panzers ist seine schwache Heckpanzerung, die lediglich einen einzigen Treffer aus einer leichten bis mittelschweren Waffe verkraften kann, bevor sie durchschlagen wird.

EINSATZ

Sämtliche Clans besitzen den *Mithras*, wobei Kindraa Kline von den Feuermannrills über ein auffallend große Zahl dieses Modells verfügt, die von den Gletscherteufeln erbeutet wurden. Clan Gletscherteufel hatte sich in Folge seines Versagens bei der Erringung eines Platzes bei der Invasionsstreitmacht im Rahmen seines "Teufelswut"-Feldzuges zu einer Reihe von schlecht vorbereiteten Angriffen auf seinen Bruder-Clan hinreißen lassen. Der 21. Vorhut-Sternhaufen der Mandrills ist der Auffassung, daß dieses Modell ganz ausgezeichnet zu seiner speziellen Kampfweise bei Verteidigungsaufträgen paßt: Während Mechs und Elementare ihre Position halten und den Gegner zum Stillstand bringen, greifen die leichten Panzer den Feind von der Seite oder von hinten an, so daß dieser sich vor die Wahl gestellt sieht, entweder Truppen für die Abwehr dieser "Nadelstich"-Angriffe abziehen oder das Risiko einer fortschreitenden Zermürbung auf sich zu nehmen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

LEICHTER PANZER MITHRAS

Typ: **Leichter Panzer Mithras**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 25

Gefechtsstärke: 506

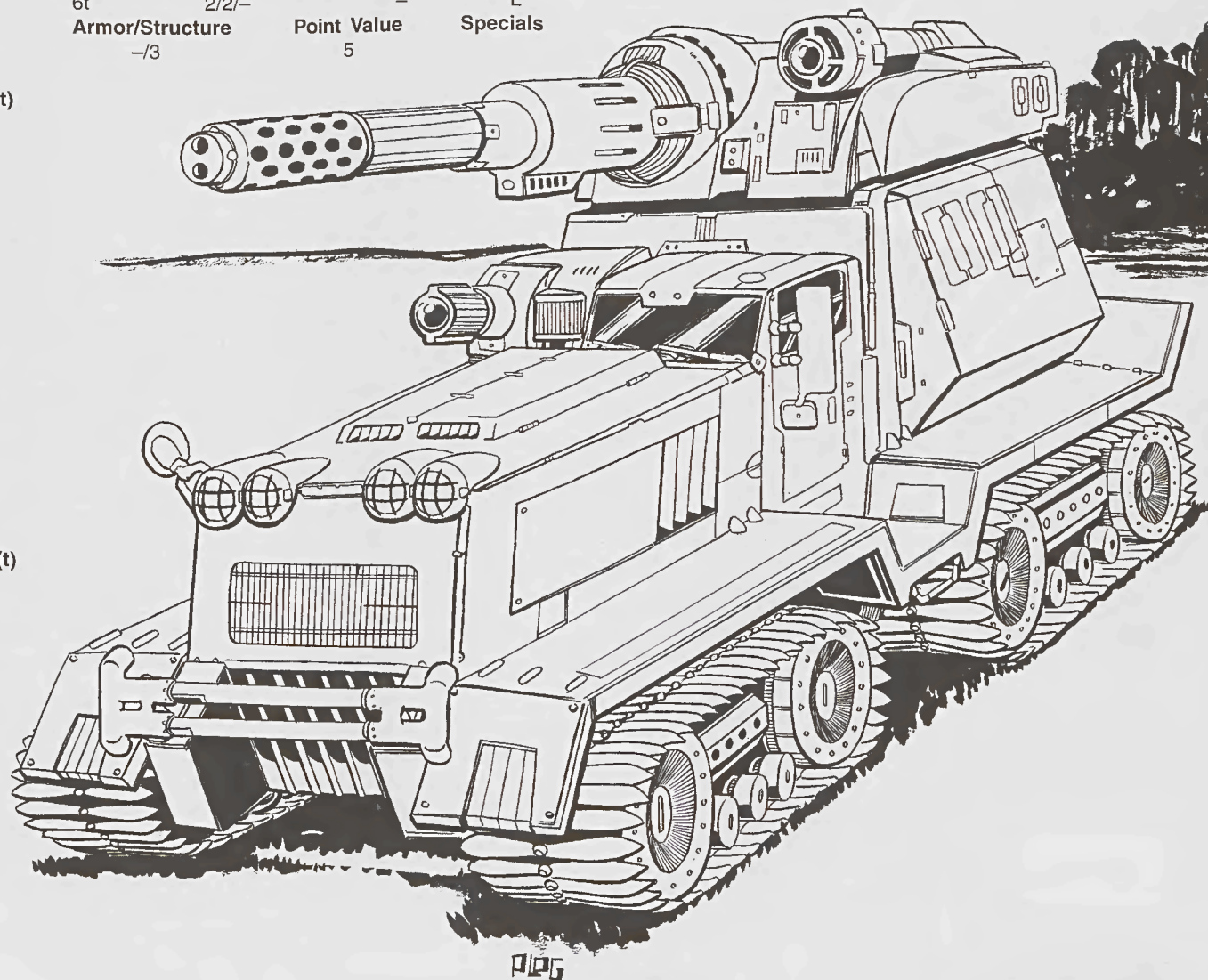
Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		2,5
Antrieb:	150	8,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	6	
Höchstgeschwindigkeit:	9	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1
Panzerwert:	67	3,5

	Panzerpunkte
Front:	16
Lk./Rt. Seite :	14/14
Heck:	9
Turm:	14

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
ER-M-Laser	Turm	1
AK/2-Ultra	Turm	5
Munition (AK-Ultra) 45	Rumpf	1
ER-M-Laser	Front	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6t	2/2/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/3	5		



TRANSPORTER ANHUR

Gewicht: 30 Tonnen

Bewegungsart: Rotor

Antrieb: Fusion 100

Einsatzgeschwindigkeit: 86 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 130 km/h

Panzerung: Airframe Pattern 2841
Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Series 2f Mittelschwerer Extremreichweitenlaser

2 Kolibri Delta Series Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Khan-series (Type 2)

Zielerfassungssystem: Mark 11 IHADS



Übersicht

Wann immer nur möglich, fechten die Clans ihre Auseinandersetzungen in Form von kurzen und zielorientierten Kampfeinsätzen aus, obwohl auch die Aufrechterhaltung eines steten Flusses von Versorgungsgütern und Ausrüstung zum Kampfschauplatz ein ständiger Grund zur Sorge blieb, der bei der Invasion der Inneren Sphäre nur noch deutlicher zu Tage trat. Während Landungsschiffe zwar verwendet werden können, um Nachschub und Material zwischen Planeten hin und her zu befördern, erweisen sie sich für Transportaufgaben auf den Welten selbst als zu kostenintensiv. Aus diesem Grund verwenden die Clans als Alternative dazu Transporter wie den *Anhur*. Als eines der wenigen Modelle, die noch aus der Zeit vor ilKhan Wilsons Neubewertung von Fahrzeugkonstruktionen stammen, basiert der *Anhur* auf der klassischen Sternenbund-Konstruktion des *Cobra*.

EIGENSCHAFTEN

Genau wie das *Karnov UR*-Modell von NEHG/Com-Star, das sich ebenfalls auf den *Cobra* zurückführen läßt, handelt es sich beim *Anhur* um eine Schwenkrotor-Konstruktion, mit der ihm Senkechtstarts und -landungen möglich sind. Somit kann er Einheiten im Feld versorgen, ohne auf den Vorzug einer entsprechend präparierten Landebahn angewiesen zu sein. Einsätze dieser Art garantieren beinahe, daß es dabei auch

zu Begegnungen mit feindlichen Truppen kommt, und aus diesem Grund ist der *Anhur* auch mit einer vorzüglichen Bewaffnung ausgestattet worden.

Im Bug untergebrachte Extremreichweiten- und Impulslaser sorgen dabei für die notwendige Reichweite und schieres Ausmaß an Feuerkraft zugleich, so daß der *Anhur* gegen Bedrohungen aus der Luft und vom Boden her gleichermaßen vorgehen kann. Ein im Heck des Rumpfes untergebrachter Impulslaser schreckt nicht nur Verfolger ab, sondern gibt auch noch Dekung beim Be- und Entladen.

Der großzügig bemessene Frachtraum ist für Lasten bis zu einem Gewicht von sieben Tonnen ausgelegt und kann mit leichten Fahrzeugen oder Fracht bis hin zu einem konventionellen Infanteriezug beladen werden. Drei Tonnen moderner Panzerverbundstoffe gewähren Crew und Fracht einen beträchtlichen Schutz vor gegnerischem Feuer, allerdings verläßt sich der *Anhur* in erster Linie auf seine Geschwindigkeit und Geländedeckung, um gar nicht erst gesehen oder beschossen werden zu können. Die Besatzung des Fluggeräts, die aus einem Piloten, einem Kopiloten und einem Lademeister besteht, hat sich auf Flüge unmittelbar über dem Erdboden spezialisiert. Nachdem sie bereits an das wilde Schaukeln und die Rollbewegungen gewöhnt ist, die mit solch einer Flugweise einhergehen, scheint sie ein perverses Vergnügen angesichts der Unannehmlichkeiten zu empfinden, denen ihre Passagiere ausgesetzt sind.

EINSATZ

Der *Anhur* wird von sämtlichen Clans für logistische Aufgaben eingesetzt, doch nur wenige benutzen ihn auch im Rahmen von Kampfaufträgen. Allein die Clans Blutgeist, Höllenroß und Sternennatter haben das Gerät als Infanterietransporter permanent an Kampfeinheiten angegliedert. Die Clans Feuermanntrill, Goliathskorpion, Eisteufel und Schneerabe verwenden das Modell auf Ad-hoc-Basis bei Kampfeinsätzen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

TRANSPORTER ANHUR

Typ: **Transporter Anhur**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Rotor

Tonnage: 30

Gefechtsstärke: 1.221

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
8v	2/2/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-12	12	tran7	

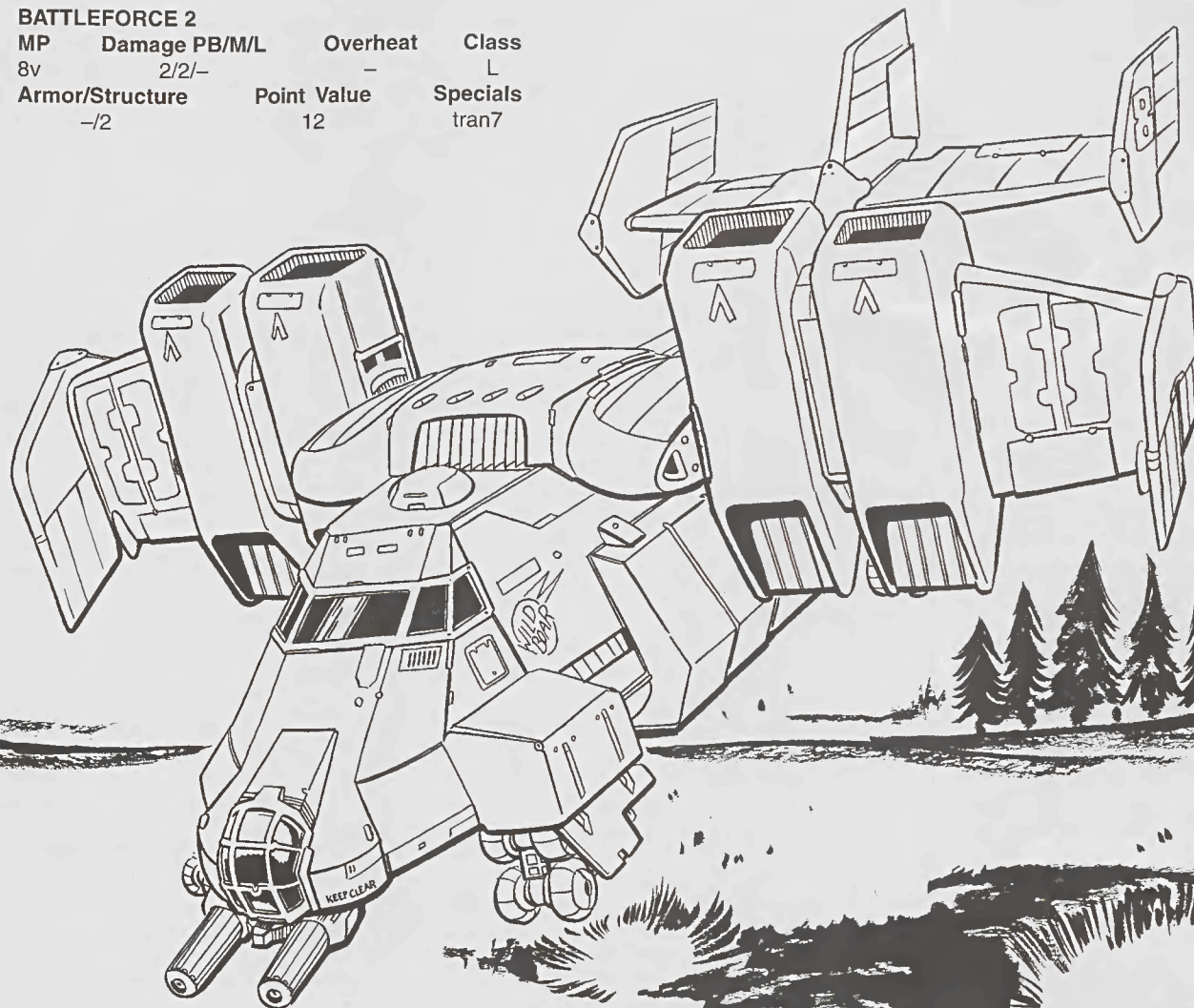
Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:	3	
Antrieb:	100	4,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	8	
Höchstgeschwindigkeit:	12	
Wärmetauscher:	13	3
Kontrollen:		1,5
Hubsystem:		3
Kompressor:		0
Turm		0
Panzerwert:	58	3

Panzerpunkte

Front:	15
Lk./Rt. Seite :	14/14
Heck:	13
Rotor:	2

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
ER-M-Laser	Front	1
M-Impuls-laser	Front	2
M-Impuls-laser	Heck	2
Fracht	Rumpf	7



INFANTERIETRANSPORTER *INDRA*

Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: Fusion 155

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: Compound K4 Ferrofibril

Bewaffnung:

4 Series IX Maschinengewehre

1 Type 22 Extremreichweiten-PPK

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Consolidated Type 21

Zielerfassungssystem: Series VI KITT



ÜBERSICHT

Für ein Fahrzeug seiner Größe und seines Aufgabenbereichs ist der *Indra* schwer bewaffnet und gepanzert. Obwohl sie in ganz unterschiedlichen Rollen eingesetzt werden, existierte eine starke Rivalität zwischen dem *Indra* und dem *Zorya*, der in der Tatsache begründet liegt, daß der Infanterietransporter dem leichten Panzer *Zorya* in fast allen Belangen überlegen ist, obwohl man eigentlich das Gegenteil hätte annehmen sollen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Indra* wurde nach dem brahmanischen Schützensgott benannt, der mit einem Blitzstrahl bewaffnet ist; aus diesem Grund erscheint es besonders passend, daß eine Extremreichweiten-PPK als Hauptbewaffnung des Fahrzeugs gewählt wurde. Die PPK selbst wiegt nur sechs Tonnen, ihr gewaltiger Energieverbrauch und die sich daraus ergebende Abwärme zwangen den Hersteller jedoch dazu, fast noch einmal dasselbe Gewicht in Form von Wärmetauschern zu installieren. Selbst mit diesem zusätzlichen Tauschern kann das mehrmalige Abfeuern des starr nach vorne ausgerichteten Hauptgeschützes dazu führen, daß es im Infanterie-Fahrgastraum unerträglich heiß wird. Ein Umbau, der diesen Fehler eigentlich beheben sollte, sieht die Installation eines kompletten Kühlkreislaufs um den

Frachtraum herum vor, doch selbst diese Zusatzausstattung ändert letzten Endes nichts an dem mißlichen Zustand.

Als Personenabwehrwaffe dient das in einem Miniturm untergebrachte Vierlings-MG mit einem 360-Grad-Schußfeld, das eine rasche Bekämpfung feindlicher Infanterie bei gleichzeitiger Sicherstellung minimaler Verluste auf eigener Seite durch den Einsatz einer "intelligenten Zielerfassung" erlaubt. Diese Turmbewaffnung hat sich auch als äußerst effektiv beim Einsatz gegen Panzer und Flugzeuge erwiesen, weil sie Gleisketten, Geschützturmlager und Leitwerke mit vernichtender Effizienz treffen kann, die weit über das hinausgeht, was man bei solchen Waffen eigentlich an Wirkung gegen gepanzerte Ziele annehmen dürfte.

Um seinen Passagieren die größtmögliche Chance zu bieten, ihr Ziel unverletzt zu erreichen, trägt der *Indra* fünf Tonnen Ferrofibril-Panzerung, wobei seine Front und die beiden Seiten so gut geschützt sind, daß sie einzelne Treffer selbst allerschwerster Waffen verkraften können. Der Turm und das Heck sind weniger gut gepanzert, halten jedoch einem Beschuß aus Handfeuerwaffen und den meisten Panzerabwehrgeschützen stand. Wie bei der überwiegenden Mehrzahl gleichartiger Fahrzeuge auch, erweisen sich allein die Aufhängung und Räder als Schwachstellen, allerdings sind die Reifen des *Indra* mit einem leichten Panzerungsgewebe durchwirkt und machen zudem von dem glei-

chen selbstversiegelnden Gel (Harjel) Gebrauch, daß auch an Bord von Raumschiffen und in Elementargefechtsrüstungen verwendet wird, so daß sie ein einmal erlittenes Leck verschließen und notfalls wieder aufgepumpt werden können. Das System kann Angriffe durch Waffen von einem Kaliber bis zu 50 mm verkraften; die Ein- und Austrittslöcher von schwereren Geschossen sind zu groß, als daß sie von Harjel noch zuverlässig versiegelt werden könnten.

EINSATZ

Zu dem wohl berühmtesten Einsatz des *Indra* in der Inneren Sphäre kam es auf der Welt Turtle Bay. Als es dort in Folge der Besetzung zu Unruhen kam, entsandte Clan Nebelparder eine Reihe von Fahrzeugen, um den Aufruhr unter Kontrolle zu bringen; dabei wurden die *Indras* in der Absicht eingesetzt, die Bevölkerung durch Abschreckung gefügig zu machen. Dieser Plan schlug fehl, und auf dem zentralen Marktplatz von Edo versuchte die Menge sogar, zwei der Fahrzeuge in ihre Gewalt zu bringen, wodurch sich die Besatzung dazu veranlaßt sah, das Feuer zu eröffnen. In knapp einer Minute wurden fast 500 Personen durch die Panzerfahrzeuge getötet, wodurch die Situation dermaßen eskalierte, daß der Kommandeur der Parder die Situation als endgültig unlösbar erklärte und die Stadt aus dem Orbit heraus ausradierte.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

INFANTERIETRANSPORTER *INDRA*

Typ: Infanterietransporter *Indra*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 35

Gefechtsstärke: 689

Bewaffnung und Munition

ER-PPK

4 Maschinengewehre

Munition (MG) 100

Fracht

Zone

Front

Turm

Rumpf

Rumpf

Gewicht (t)

6

1

0,5

3

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerwert:

Gewicht (t)

3,5

8,5

Fusionsreaktor

5

8

15

5

2

0

0

0,5

5

Panzerpunkte

Front:

Lk./Rt. Seite :

Heck:

Turm:

25

20/20

14

17

BATTLEFORCE 2

MP

Damage PB/M/L

Overheat

Class

5w

2/2/2

—

L

Armor/Structure

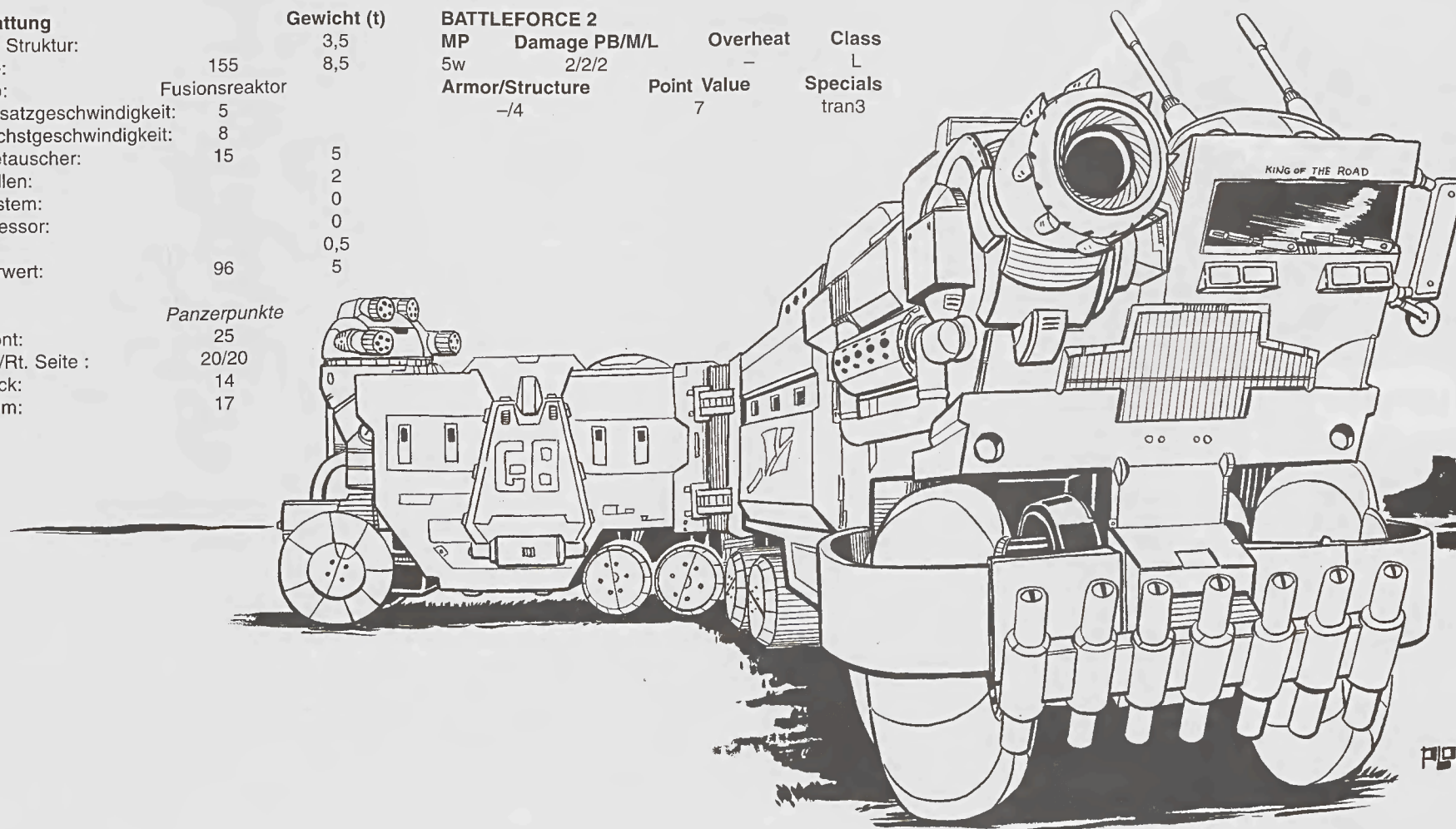
Point Value

Specials

—/4

7

tran3



PIG

SCHÜTZENPANZER SVANTOVIT

Gewicht: 35 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Fusion 175

Einsatzgeschwindigkeit: 108 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h

Panzerung: Compound Alpha Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Series IX Maschinengewehre

2 Type V "Longbow" LSR 5-Werfer

2 Pattern J2 Blitz-KSR 2-Werfer

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Consolidated Type 21

Zielerfassungssystem: Series II GPS



ÜBERSICHT

In Fronteinheiten sorgen an Omni-Mechs angebrachte Haltegriffe dafür, daß sich Soldaten in Gefechtsrüstung rasch über ein Schlachtfeld bewegen können. Mechs der Garnisonsklasse verfügen normalerweise nicht über solche Griffmöglichkeiten, und die Elementare, die diesen Einheiten zugeteilt sind – und auch solche, die zu einer Garnisonseinheit gehören, die ausschließlich über Fahrzeuge verfügt –, müssen sich entweder aus eigener Kraft fortbewegen oder nach einem alternativen Beförderungsmittel Ausschau halten. Der *Svantovit* wurde speziell für den Transport und die Unterstützung eines Strahls solcher Truppen entwickelt.

EIGENSCHAFTEN

Nachdem es sich ursprünglich um einen konventionellen Infanterietransporter handelte, wurde die Originalbewaffnung des *Svantovit* verkleinert, um mehr Platz für den Infanterie-Fahrgastraum zu schaffen. Selbst nach diesem Umbau verfügt das Fahrzeug noch immer über eine exzellente Feuerkraft. Zwei starr nach vorn weisende Langstreckenraketenwerfer bilden die Hauptbewaffnung des *Svantovit*; sie werden in erster Linie zur Feuerunterstützung benutzt, sobald die Infanterie abgestiegen ist und das Fahrzeug sich aus der unmittelbaren Kampfzone zurückziehen kann, um dann seine Werfer zum Einsatz zu bringen. Während des

Absetzens der Truppen sorgen turmgestützte Blitz-KSR-Werfer für den notwendigen Schutz vor Nahkampfangriffen. Die KSR-Werfer können nicht gegen Ziele eingesetzt werden, die sich unmittelbar an der Seite des Fahrzeugs befinden, allerdings werden feindliche Soldaten durch seitlich montierte Maschinengewehre davon abgehalten, diesen toten Winkel zu erreichen. Die sperrige Ausstiegs Luke nimmt das gesamte Heck des Fahrzeugs ein, so daß dort keine zusätzlichen Waffen montiert werden konnten.

Eine ganze Reihe von Elementar-Strahlen hat sich schon an einem Abspringen vom *Svantovit* während der Fahrt versucht, konnte dabei allerdings keine sonderlichen Erfolge verbuchen. Die aussteigenden Soldaten gehen dabei nicht nur ein großes Verletzungsrisiko ein, vielmehr bereitet die plötzliche Gewichtsverminderung dem Fahrer auch erhebliche Probleme bei der Steuerung des Fahrzeugs. Um die Zahl der Unglücksfälle zu verringern, sieht die offizielle Standardprozedur deshalb vor, daß der *Svantovit* vor dem Öffnen der Heckklappe vollständig zum Stillstand gekommen sein muß. Wie nicht anders zu erwarten, haben viele Fahrzeugcrews dann rasch gelernt, wie man eine Vollbremsung durchführt, bei der man innerhalb weniger Sekunden aus der Höchstgeschwindigkeit zum Stillstand kommt; obwohl dieses Manöver für Besatzung und Passagiere eine Zumutung ist, minimiert es doch auch die Verwundbarkeit des Fahrzeugs gegenüber Feindbeschuß.

EINSATZ

Svantovits werden von sämtlichen Clans gebaut und eingesetzt. Weil sie generell den meisten Gebrauch von Fahrzeugen und Infanterie machen, verfügen die Clans Blutgeist und Höllenroß auch über die meisten *Svantovits*, während die Clans Sternennatter und Jadefalke die wenigsten besitzen. Clan Jadefalke nutzt das Fahrzeug ausschließlich zu Ausbildungszwecken.

VARIANTEN

Ein paar wenige Clans setzen den *Svantovit* noch mit seiner ursprünglichen Auslegung ein. Die Frachtkapazität dieser Variante beläuft sich auf lediglich drei Tonnen, was gerade noch für einen Zug konventioneller Infanterie in beengten Verhältnissen ausreicht, jedoch besteht das turmgestützte Werfersystem dabei aus einer Blitz-KSR 4.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

SCHÜTZENPANZER SVANTOVIT

Typ: **Schützenpanzer Svantovit**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 35

Gefechtsstärke: 546

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb: 175

Typ: Fusionsreaktor

Einsatzgeschwindigkeit: 10

Höchstgeschwindigkeit: 15

Wärmetauscher: 10

Kontrollen: 0

Hubsystem: 3,5

Kompressor: 0

Turm: 0,5

Panzerwert: 58

Panzerpunkte

Front: 14

Lk./Rt. Seite : 11/11

Heck: 10

Turm: 12

Bewaffnung und Munition

Maschinengewehr

Maschinengewehr

Munition (MG) 100

2 LSR 5

Munition (LSR) 24

2 Blitz-KSR 2

Munition (Blitz-KSR) 50

Fracht

Zone

Lk. Seite

Rt. Seite

Rumpf

Front

Rumpf

Turm

Rumpf

Rumpf

Gewicht (t)

0,25

0,25

0,5

2

1

2

1

5

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

10h 2/1/1

Armor/Structure

-/3

Overheat

-

Class

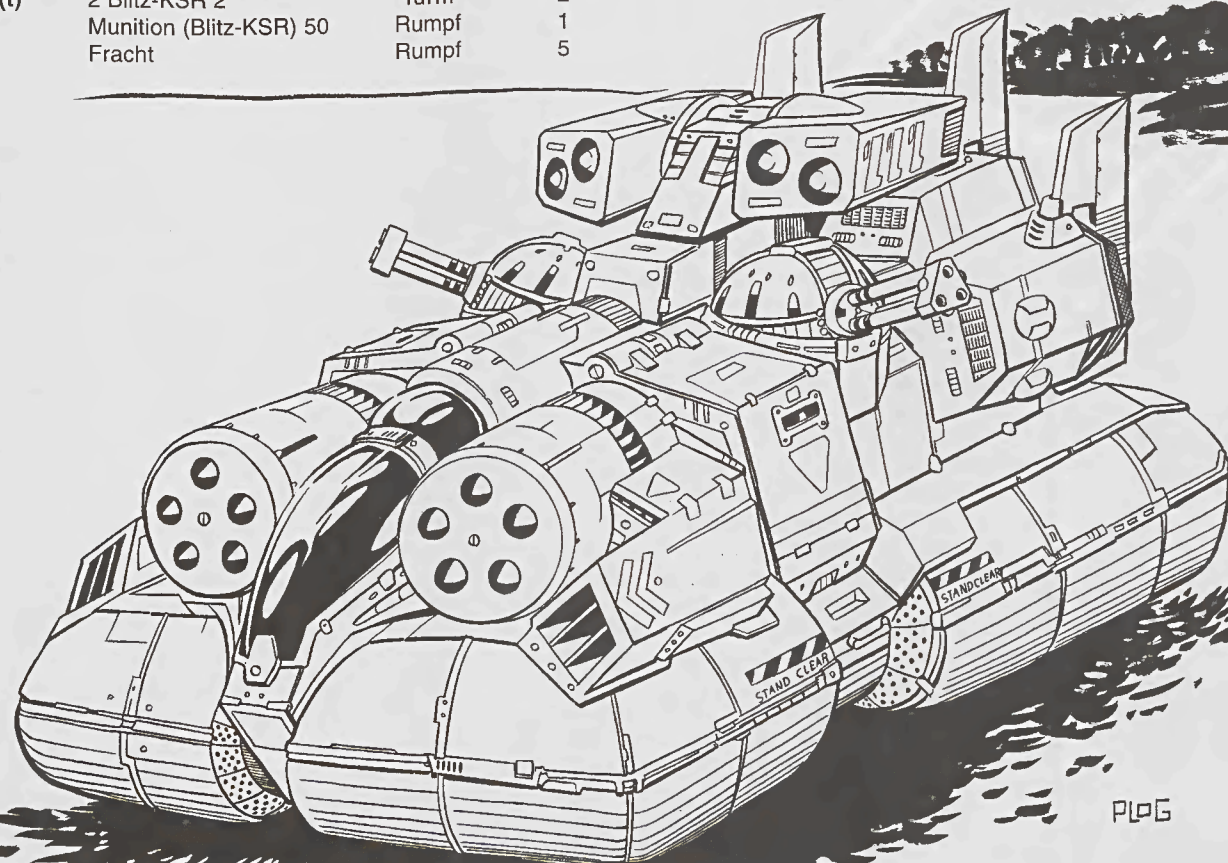
L

Point Value

5

Specials

if, tran5



PLOG

LEICHTER PANZER ZORYA

Gewicht: 35 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Antrieb: ICE 140
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: Forging OTR17b

Bewaffnung:
1 Type OVR-X LB-X Autokanone/5
1 Type X "Short Bow" LSR 10-Werfer
mit Artemis IV-FLS
Hersteller: Verschiedene
Funksystem: Consolidated BMR 6c
Zielerfassungssystem: TRTTS Mark II
mit Artemis IV-FLS



ÜBERSICHT

Beim *Zorya*, der nach einer slawischen Kriegergöttin benannt wurde, handelt es sich um das am häufigsten verwendete Panzerfahrzeug der Clans. Da es aus überall erhältlichen Komponenten gebaut wird, erweist es sich als kostengünstig in der Herstellung und ist zudem so leicht zu bedienen, daß Besatzungen sehr rasch den Umgang mit diesem Fahrzeug erlernen können.

EIGENSCHAFTEN

Als eines der wenigen Clan-Kampffahrzeuge, die mit einem Verbrennungsmotor ausgestattet sind, ist der *Zorya* mit einer Höchstgeschwindigkeit von nur 65 km/h langsamer als die meisten Fahrzeuge seiner Klasse. Da er jedoch vorwiegend für statische Verteidigungsaufgaben eingesetzt wird, was man allein schon an der Anordnung seiner Panzerung erkennen kann, spielt seine Geschwindigkeit selten eine Rolle. Die Fahrzeugfront und der Turm tragen fast doppelt soviel Panzerung wie seine Seiten und das Heck, allerdings handelt es sich dabei um einen konventionellen Panzerungsschutz anstatt um Ferrofibril, womit sie um 20 Prozent weniger effektiv ist, als sie sein könnte. Eine hochentwickelte ECM-Ausstattung wirkt sich hier jedoch als sinnvolle Ergänzung der Panzerung aus, indem sie das Leistungsvermögen gegnerischer Feuerleitsysteme und Sensoren vermindert.

Im Vergleich zu anderen Clan-Fahrzeugen seiner Gewichtsklasse verfügt der *Zorya* über eine recht große Besatzung, die aus einem Fahrer, einem Bordschützen und einem Fahrzeugkommandanten besteht. Die Arbeitsteilung zwischen den einzelnen Crewmitgliedern gestattet es jedoch, daß die meisten Systeme an Bord des Fahrzeugs selbst von Soldaten mit nur rudimentärer Ausbildung bedient werden können. Abgesehen vom Gurtgeschirr und dem schmalen Sichtschlitz unterscheidet sich die Fahrerposition nur geringfügig von der eines normalen Automobils. Der auf einer Position hinter dem Fahrer sitzende Bordschütze bedient den Turm und die Bordwaffen des Fahrzeugs. Anhand eines 360-Grad-Sichtstreifens ordnet der Schütze die Fadenkreuze der einzelnen Waffensysteme einfach einzelnen Zielen zu und muß dann nur noch den Feuerknopf drücken. Der Kommandant, der zugleich als Sensor-, Funk- und Elektronikoffizier fungiert, kann von seiner Konsole aus ebenfalls Ziele für den Bordschützen markieren, die dann auf dem Sichtschirm des Schützen hervorgehoben werden.

Die Hauptbewaffnung des *Zorya* besteht aus einer 40-mm-Autokanone in LB-X-Ausführung. Diese Waffe kann sowohl Standard- als auch Bündelmunition verschießen und besitzt eine vernichtende Wirkung gegen Panzer- und Infanterieeinheiten. Dem *Zorya* stehen 40 Schuß Munition für sein Hauptgeschütz zur Verfügung, die auf zwei Munitionskammern verteilt sind, wobei zumeist ein Mix aus Standard- und Bündelpro-

jektilen mitgeführt wird. Zusätzliche Feuerkraft stammt von einem Langstreckenraketenystem mit 10 Werferrohren, allerdings werden die Ausdauer und der Nutzen dieses Werfers von seinem kleinen Munitionsvorrat eingeschränkt. Ein in den LSR-Werfer integriertes Artemis-Feuerleitsystem sorgt zwar dafür, daß sich die Anzahl der tatsächlich im Ziel einschlagenden Raketen erhöht, doch haben einige Clans diese Ausstattung zugunsten einer zusätzlichen Tonne Munition wieder entfernt.

EINSATZ

Sämtliche Clans machen vom *Zorya* Gebrauch. Die Clans Blutgeist und Wolkenkobra verfügten ursprünglich über die größte Anzahl, doch wurde viele *Zoryas* der Blutgeister zerstört und noch nicht ersetzt, als sich dieser Clan in den Vernichtungstest zwischen den Clans Sternennatter und Felsengräber einmischte. Seit kurzem macht auch Clan Wolf aufgrund seiner einfachen Bedienbarkeit in größerem Umfang Gebrauch vom *Zorya*, um die Ränge seiner Garnisonseinheiten aufzufüllen. Nachdem er sich schließlich gezwungen sah, den geschwächten Zustand seiner Streitkräfte nach der Invasion der Inneren Sphäre einzugestehen, griff Khan Vlad Ward zu der verzweifelten Maßnahme, neue Soldaten per Positionstest aus den Nicht-Kriegerkasten zu rekrutieren, um *Zoryas* und andere Fahrzeuge mit ihnen zu bemannen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

LEICHTER PANZER ZORYA

Typ: **Leichter Panzer Zorya**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 35

Gefechtsstärke: 415

Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:		3,5
Antrieb:	140	10
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Wärmetauscher:	0	0
Kontrollen:		2
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1,5
Panzerwert:	56	3,5

Panzerpunkte

Front:	15
Lk./Rt. Seite :	9/9
Heck:	9
Turm:	14

Bewaffnung und Munition

LB-X AK/5

Munition (LB-X AK) 40

LSR 10

Artemis IV-FLS

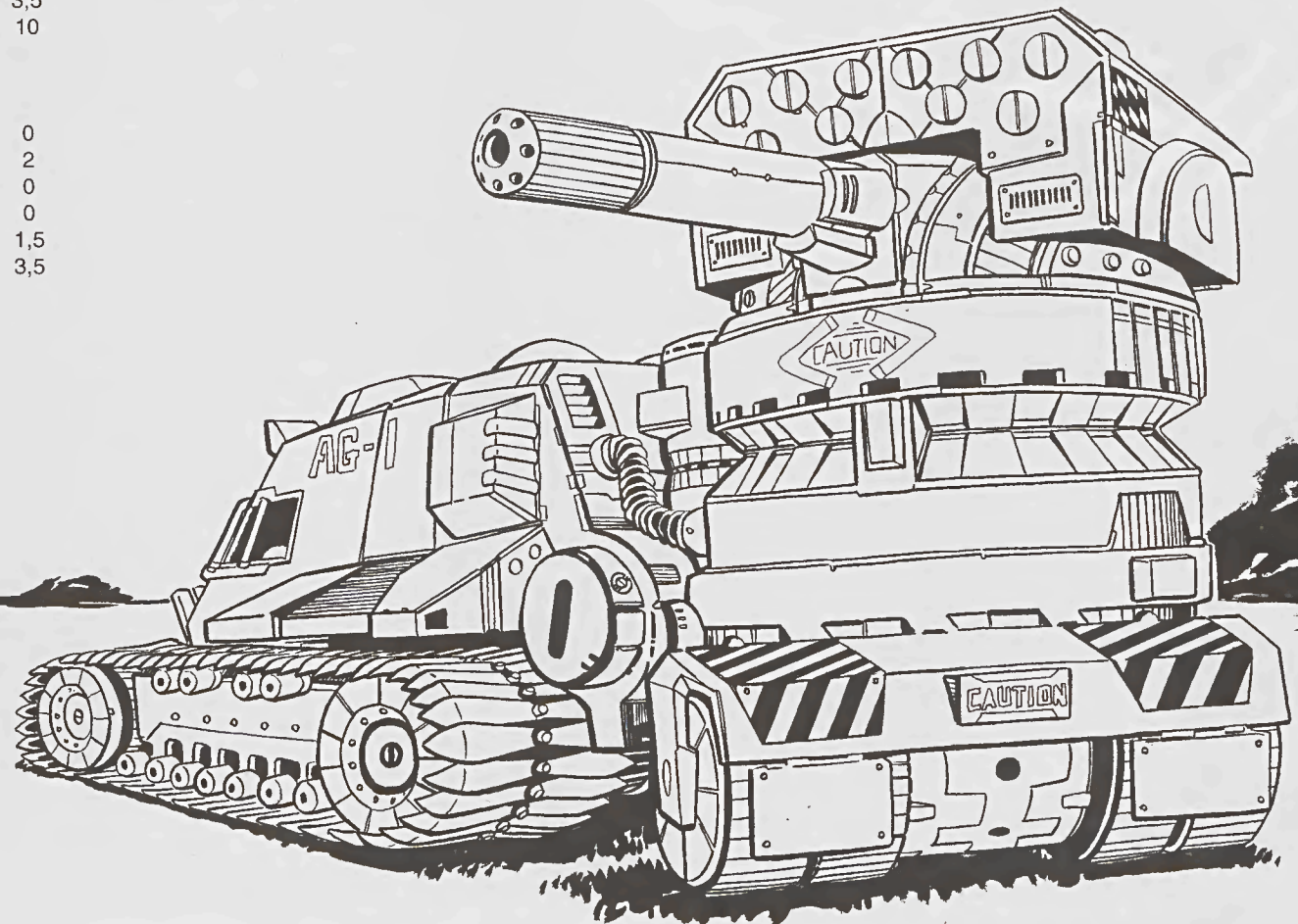
Munition (LSR) 12

Wächter-ECM

Zone	Gewicht (t)
Turm	7
Rumpf	2
Turm	2,5
Turm	1
Rumpf	1
Rumpf	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
4t	1/1/1	—	—	L
Aarmor/Structure	Point	Value	Specials	
—/3	4		if, ecm	



MITTELSCHWERER PANZER ARES

Gewicht: 40 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Fusion 200

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Panzerung: Compound G5 Ferrofibrit

Bewaffnung:

1 Series 7Ja Schwerer Extremreichweitenlaser

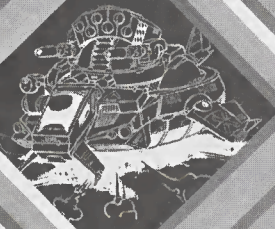
1 Type X "Short Bow" LSR 10-Werfer
mit Artemis IV-FLS

1 Type XV "Crossbow" LSR 15-Werfer
mit Artemis IV-FLS

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: 2SH C3

Zielerfassungssystem: Build 4 JVJ TTS
mit Artemis IV-FLS



ÜBERSICHT

Mit seiner Auslegung sowohl für direkte als auch indirekte Feuerunterstützung kann der Ares-Panzer problemlos ein weites Aufgabengebiet abdecken. Besonders seine Höchstgeschwindigkeit von 86 km/h macht ihn zum idealen Gefährt für das Eskortieren von gepanzerten Truppentransportern und Konvois. Obwohl der Ares nicht speziell als Schützenpanzer ausgewiesen ist, verfügen die meisten Ares-Besatzungen über eine entsprechende Ausbildung, um sowohl mit Gefechtsrüstungen als auch Standardinfanterie zusammenarbeiten zu können.

EIGENSCHAFTEN

Die 3-Mann-Crew eines Ares wird durch viereinhalb Tonnen Ferrofibrit-Panzerung geschützt, die gleichmäßig über alle Seiten des Gefährts verteilt wurde. Im Gegensatz zu den meisten Fahrzeugen ist die Heckpanzerung des Ares nur unwesentlich dünner als seine Front- und Seitenpanzerung, und auch dies nur aus dem einen Grund, weil das Heck mit CASE-Sollbruchpaneelen ausgestattet ist. Das CASE-System wurde so konstruiert, daß die Detonationswucht einer internen Munitionsexplosion von den kritischen Komponenten

ten innerhalb des Fahrzeugs abgelenkt wird, womit die Besatzung eine ansonsten katastrophale Explosion überleben kann, obwohl das Fahrzeug hierdurch kampfunfähig wird. Ein Großteil der mit CASE ausgerüsteten Fahrzeuge kann nach einer Munitionsexplosion wieder repariert und erneut eingesetzt werden; auf jeden Fall können seine einzelnen Systeme ausgeschlachtet werden. Abgesehen von der kugelsicheren Sicht des Fahrers besitzt niemand von der Besatzung eine direkte Sichtverbindung nach draußen. Statt dessen verläßt man sich auf die Übertragungen durch Außenkameras und Periskope; eine Konstruktionsweise, durch die Schwachstellen in der Panzerung vermieden und die Überlebenschancen der Besatzung vergrößert werden.

Ein turmgestützter, Schwerer Extremreichweitenlaser stellt die Hauptbewaffnung des Panzers dar, der auf diese Weise im zielgenauen Direkteinsatz Gegner in einer Entfernung bis zu 750 Metern bekämpft kann. Weil der Lauf dieser Waffe bei wiederholtem Abfeuern zum Verziehen neigt, wird er von einem Feuerkontrollsystem überwacht, das solche wärmebedingten Zielungenauigkeiten automatisch kompensiert.

Sekundäre Direktfeuerkapazitäten stammen von fest im Rumpf montierten Raketenwerfern. Die 10- bzw.

15rohrigen Boxlafetten können auch mit den Zieldaten anderer Fahrzeugen gefüttert werden, um indirektes Feuer auf Gegner zu lenken, die durch Geländehindernisse verborgen sind. Weil der Munitionsvorrat für die Raketenwerfer aufgrund der Traglastkapazität des Fahrzeugs eng begrenzt ist, bevorzugen die meisten Kommandanten den Turmlaser.

EINSATZ

Nachdem er am häufigsten bei den Clans Wolf und Coyote angetroffen werden kann, ist dem Ares seit dem Widerspruchskrieg eine zunehmend wichtigere Rolle bei den Garnisonsstreitkräften der Wolf-Heimatwelten zugekommen. Aufgrund des Personalmangels bei der Invasionsstreitmacht wurden viele Krieger in die Inneren Sphäre versetzt, die danach in einem dramatischen und verzweifelten Schachzug durch Rekruten aus den unteren Kasten ersetzt wurden. Weil die Ausbildung am Fahrzeug weniger anspruchsvoll ist als die für Mecheinsätze, wurden die meisten Soldaten, die durch solche Positionstests der "Garnisonsstufe" angeworben wurden, als Besatzungen für neu gebaute Tanks und TPZs verwendet. Nach dem Zorya erhielt der Ares hierbei das größte Kontingent an neuen Besatzungen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

MITTELSCHWERER PANZER ARES

Typ: Mittelschwerer Panzer Ares

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 40

Gefechtsstärke: 938

Ausstattung

Interne Struktur:		4
Antrieb:	200	13
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	5	
Höchstgeschwindigkeit:	8	
Wärmetauscher:	12	2
Kontrollen:		2
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerwert:	86	4,5

Bewaffnung und Munition

ER-S-Laser
LSR 10
Artemis IV-FLS
Munition (LSR 10) 12
LSR 15

Panzerpunkte

Front:	19
Lk./Rt. Seite :	17/17
Heck:	16
Turm:	17

Zone Gewicht (t)

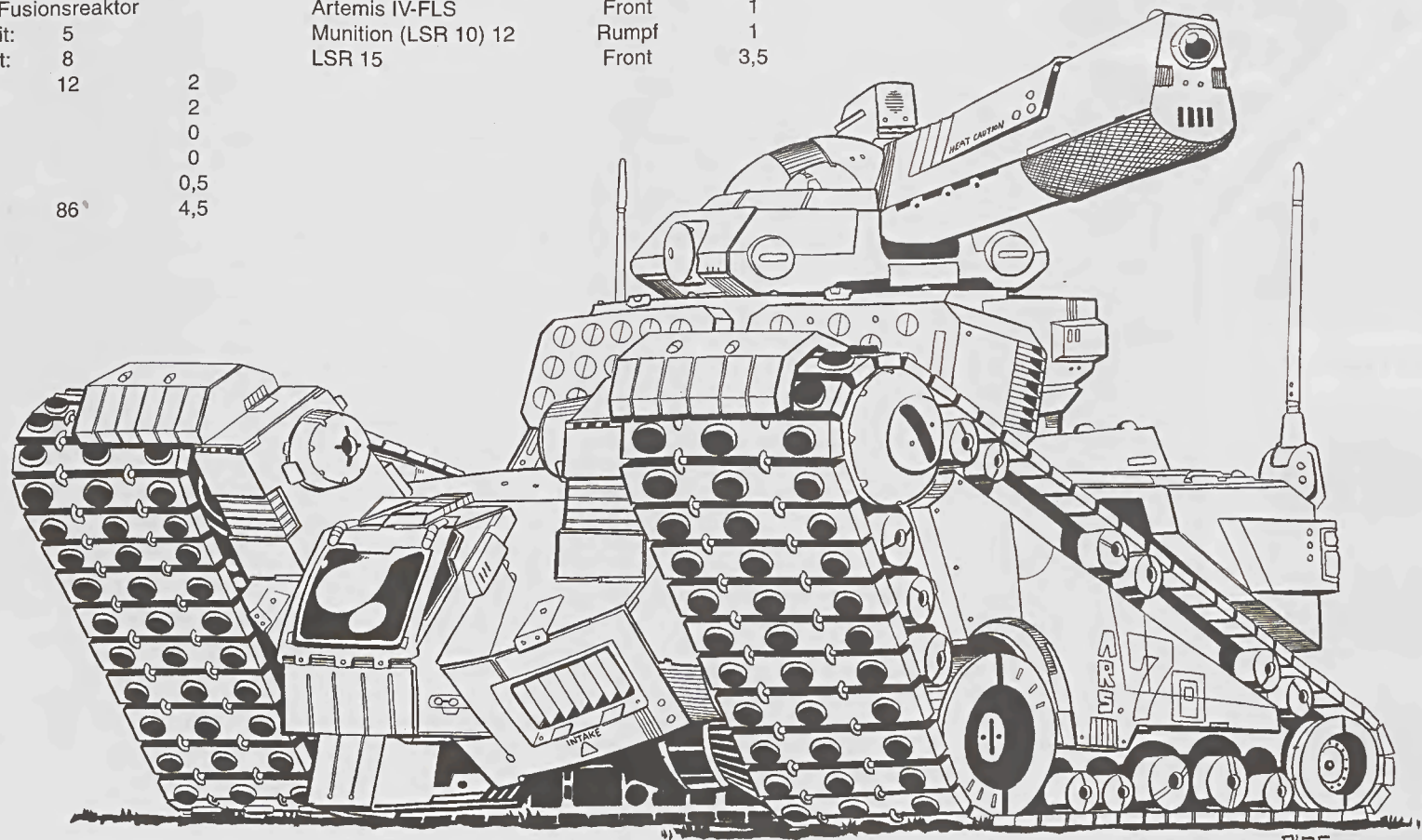
Turm	4
Front	2,5
Front	1
Rumpf	1
Front	3,5

Artemis IV-FLS
Munition (LSR 15) 8

Front 1
Rumpf 1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5t	3/3/3	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	9	if	



PWG

JAGDPANZER EPONA

Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Luftkissen

Antrieb: Fusion 215

Einsatzgeschwindigkeit: 97 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 150 km/h

Panzerung: Compound VM20 Ferrofibril

Bewaffnung:

17 Tonnen Modul-Kapazität

(maximal 10 Tonnen im Turm)

Hersteller: Niles Industriplex Alpha

Funksystem: Build 1700/5 Tacticom

Zielerfassungssystem: Series XL FWS



ÜBERSICHT

Clan Höllenroß besitzt eine hohe Meinung von der Nützlichkeit konventioneller Streitkräfte und ist deshalb auch der einzige Clan, der den *Epona* baut und einsetzt. Andere Clans betrachten die Verwendung der Modulbauweise bei einem einfachen Fahrzeug als Verschwendung, doch die Höllenrösser, die regelmäßig Fahrzeuge auch in vorderster Front einsetzen, genießen die Vorzüge der Flexibilität, die diese Konstruktion auszeichnet, schon seit mehr als 70 Jahren. Obwohl man meinen möchte, daß der Erfolg des *Epona* die Konstruktion und Herstellung weiterer OmniFahrzeuge angeregt hätte, verhindert die Clan-typische Überzeugung von der Überlegenheit des BattleMechs, die selbst bei den Rössern vorherrscht, eine weitere Verbreitung dieses Konzepts. Der *Epona* ist und bleibt das einzige Fahrzeug seiner Art bei den Clans.

EIGENSCHAFTEN

Mit der schwersten verfügbaren Hovercraft-Rumpfkonstruktion als Grundlage, die ein Maximum an Geschwindigkeitspotential und struktureller Stabilität garantieren soll, wurde der *Epona* speziell als Erkundungs- und Jagdpanzer entworfen, der große Ähnlichkeit mit dem *Bandit*-Luftkissenpanzer der Dragoner (dem der *Epona* wahrscheinlich als Vorlage diente) aufweist. Der größte Unterschied zwischen diesen beiden besteht

darin, daß der *Epona* nur über etwa halb soviel Panzerung verfügt wie der *Bandit*, dafür jedoch über mehr als das Doppelte an Modul-Kapazität.

Die Primärkonfiguration des *Epona* spiegelt die bevorzugte Angriffsweise des Clans Höllenroß wieder, indem sie einen wirkungsvollen Mix aus Impulslasern und KSRs verwendet. Die nächsthäufiger anzutreffende Konfiguration zeigt zwei turmgestützte LSR 20, die noch von einem Paar starr nach vorn ausgerichteter Mittelschwerer Extremreichweitenlaser unterstützt werden. Diese Version soll offenbar als schwere Unterstützungseinheit für die Artillerie dienen, weil sie außerdem auch noch über ein Zielerfassungssystem verfügt, mit dem sich ein Ziel für noch schwerere Artillerieeinheiten markieren läßt, nachdem man es zuvor schon mit den eigenen Waffen angekratzt hat.

Die B- und C-Konfigurationen des *Epona* sind für Kampfhandlungen in offenem Gelände gedacht und besitzen eine einzelne schwere Waffe, die jeweils noch durch Kurzstreckenraketen unterstützt wird. Die C-Konfiguration enthält zudem auch noch eine ECM-Ausstattung und ein ZES.

Die Modulbauweise, die einen solchen Variantenreichtum überhaupt erst möglich macht, bringt jedoch einen kleinen Nachteil für die Besatzungen des *Eponas* mit sich. Die Funktionen von Fahrer, Bordschütze und Kommandant, die in anderen Fahrzeugen deutlich voneinander getrennt sind, gehen beim *Epona* eher ineinander über, weil die Aufgabenbereiche der Besat-

zungsmitglieder je nach Art der Waffenbestückung wechseln können. Aus diesem Grund können die Kontrollen an jedem Platz leicht umprogrammiert und dem jeweiligen Aufgabenbereich angepaßt werden, so daß ein Rollenwechsel so einfach wie möglich bewerkstelligt werden kann. Trotzdem müssen neue Crews noch immer wochenlang in der fachgerechten Handhabung des *Eponas* ausgebildet werden, bevor man sie in den Kampf schicken kann.

EINSATZ

Trotz seiner langen Dienstgeschichte wird der *Epona* nur von Clan Höllenroß eingesetzt. Genau wie Omni-Mechs werden *Eponas* von der absoluten Kriegerelite im Frontdienst eingesetzt, wo sie in den Hauptgalaxien des Clans versammelt sind.

Typ: Jagdpanzer *Epona*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Luftkissen

Tonnage: 50

Gefechtsstärke: 1.242

Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:		5
Antrieb:	215	14,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	9	
Höchstgeschwindigkeit:	14	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		5
Kompressor:		0
Turm:		1
Panzerwert:	96	5

Panzerpunkte

Front:	21
Lk./Rt. Seite :	20/20
Heck:	18
Turm:	17

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

JAGDPANZER EPONA

Bewaffnung und Munition Zone Gewicht (t)

Primärkonfiguration

4 M-Impuls laser	Turm	8
Blitz-KSR 4	Turm	2
Munition (Blitz-KSR) 25	Rumpf	1
6 Wärmetauscher	Rumpf	6

Konfiguration A

LSR 20	Turm	5
Munition (LSR) 12	Rumpf	2
LSR 20	Turm	5
Munition (LSR) 12	Rumpf	2
2 ER-M-Laser	Front	2
ZES	Front	1

Gefechtsstärke: 1.741

Konfiguration B

AK/10-Ultra	Turm	10
Munition (AK-Ultra) 20	Rumpf	2
2 Blitz-KSR 4	Front	4
Munition (Blitz-KSR) 25	Rumpf	1

Gefechtsstärke: 1.022

Konfiguration C

ER-PPK	Turm	6
Blitz-KSR 6	Turm	3
Munition (Blitz-KSR) 15	Rumpf	1
5 Wärmetauscher	Rumpf	5
Wächter-ECM	Rumpf	1
ZES	Front	1

Gefechtsstärke: 1.322

BATTLEFORCE 2

Typ: Epona

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
9h	4/4/-	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	12	omni	

Alternativkonfiguration A

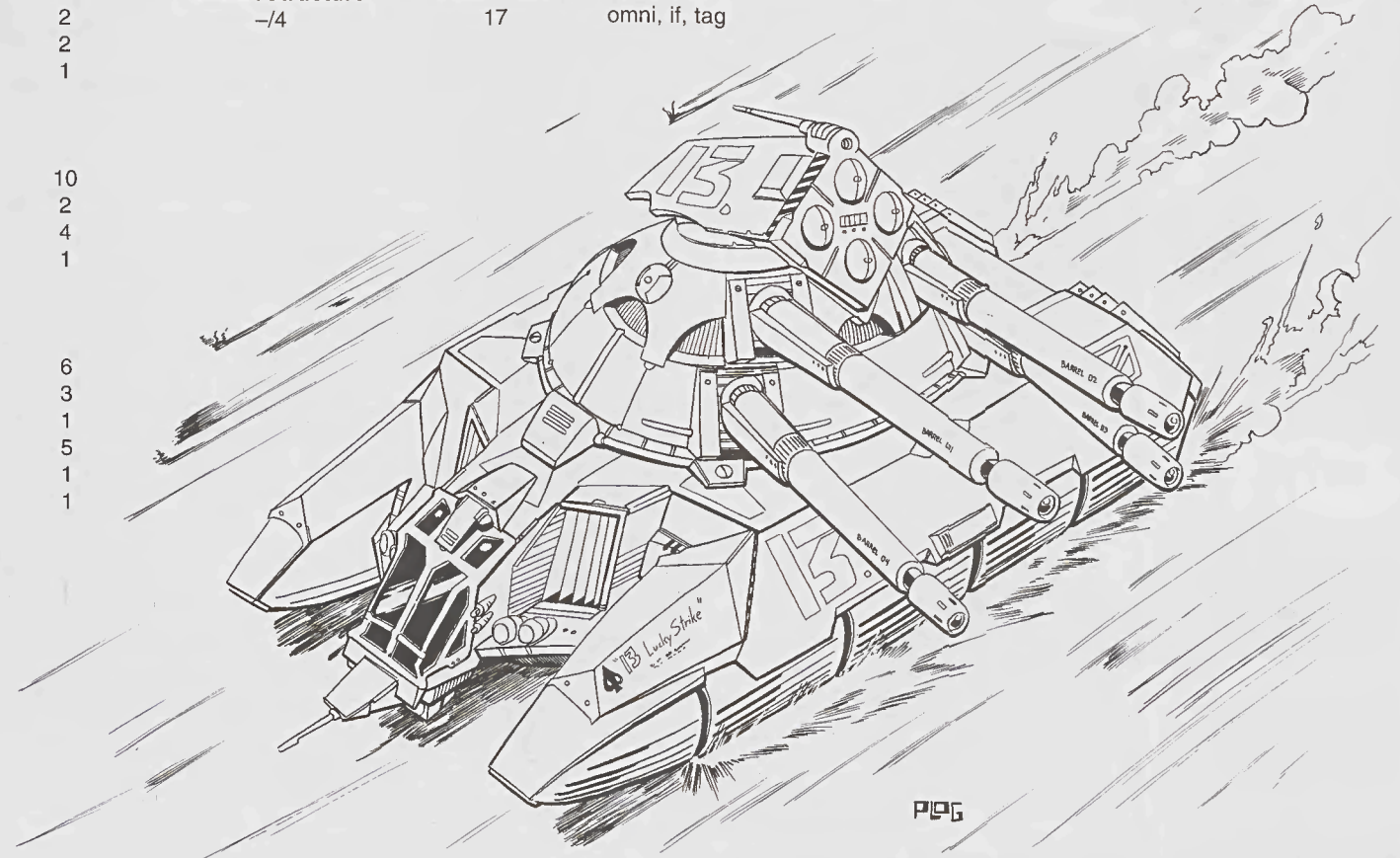
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
9h	4/4/2	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	17	omni, if, tag	

Alternativkonfiguration B

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
9h	3/3/2	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	10	omni	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
9h	3/3/2	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/4	13	omni, ecm, tag	



KAMPFPANZER *HACHIMAN*

Gewicht: 50 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Antrieb: Fusion 200
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Panzerung: Compound G5 Ferrofibril

Bewaffnung:
2 Series 2d Mittelschwere Extremreichweitenlaser
2 Type XX "Great Bow" LSR 20-Werfer
mit Artemis IV-FLS
1 Pattern J6 Blitz-4 KSR-Werfer
Hersteller: Verschiedene

Funksystem: JNE Integrated
Zielerfassungssystem: Build 2 JRD TTS
mit Artemis IV-FLS



ÜBERSICHT

Krieger bringen dem als Waffenplattform zur Feuerunterstützung gebauten *Hachiman* nur wenig Respekt entgegen, obwohl seine Einsatzerfolge dafür sorgen, daß die meisten Clans einige dieser Fahrzeuge in ihre Toumane aufgenommen haben. Mit seiner durchschnittlichen Panzerung und Bewaffnung eignet sich das Fahrzeug für normale Kampfeinsätze und zur Nahkampfunterstützung gleichermaßen, für ausgedehnte Gefechte mangelt es ihm allerdings an Munition.

EIGENSCHAFTEN

Bei der Rahmenkonstruktion und Panzerung des *Hachiman* wurden modernste Verbundstoffe und Herstellungstechniken eingesetzt, um dem Fahrzeug und seiner Crew ein Höchstmaß an Sicherheit zu bieten. Jedes Besatzungsmitglied agiert von einer eigenen, gepanzerten Kabine aus, wobei auch Schlüsselsysteme wie der Reaktor und die Munitionskammern auf ähnliche Weise geschützt werden. Obwohl lebenswichtige Komponenten nach wie vor durch einen Glückstreffer ausgeschaltet werden können, halten die meisten gepanzerten Zonen selbst mehrfachen Treffern stand. Selbst die schwache Heckpanzerung ist noch in der

Lage, Angriffe selbst der großkalibrigsten Autokanone zu verkraften, ohne daß es hierdurch zum Ausfall des Fahrzeugs kommt. Diese verschachtelte Bauweise, deren Ziel es ist, die Auswirkungen durchschlagender Treffer zu minimieren, hat allerdings nur gemischte Erfolge zu verzeichnen.

Zwar wird die Kommunikation zwischen den einzelnen Kabinen der Besatzung durch ein modernes Taktisches Koordinationssystem (TKS) unterstützt, abgesehen von den bestausgebildeten Besatzungen zeigt sich jedoch bei allen Crews ein merklicher Rückgang der besatzungsinternen Gespräche, was sich wiederum negativ auf die Kampfkraft auswirkt. Besatzungen und Kommandanten stehen der Innenraumaufteilung des *Hachiman* zwar ablehnend gegenüber, Studien der Wissenschaftler-Kaste haben jedoch gezeigt, daß der *Hachiman* von allen Clan-Fahrzeugen die größte Überlebensrate für die Crews aufweisen kann, und nebenbei auch noch den größten Anteil an wiederverwertbarem Berggut.

In den meisten Situationen wird ein *Hachiman* es einem Gegner allerdings gar nicht gestatten, so nahe heranzukommen, daß er möglicherweise fatale Schäden anrichten könnte. Die Hauptbewaffnung des *Hachiman* setzt sich aus zwei LSR 20-Werfern zusammen, die ihm eine vernichtende Feuerkraft verleihen.

Nachdem diese Werfer nicht unter der Sicherheitsverzögerung leiden, durch die sich die Systeme aus der Inneren Sphäre auszeichnen, können sie auch Ziele in unmittelbarer Nähe bekämpfen. Auf jeden Fall sorgen die mit den Wernern verkoppelten modernen Feuerleitungssysteme dafür, daß die Raketen einer Salve dicht gruppiert bleiben und somit über ein erhöhtes Schadenspotential verfügen. Weil der *Hachiman* lediglich genug Munition für zwei Minuten Dauerfeuer aus seinen LSRs mit sich führt, wurden auch noch zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser in den Turm eingebaut, die für die notwendige Abwehrkraft sorgen, wenn die Munition aufgebraucht ist. Ein starr nach vorn eingebauter Blitz-KSR-Werfer rundet das Arsenal des *Hachiman* ab.

EINSATZ

Obwohl er vorwiegend in Garnisons-Sternhaufen angetroffen werden kann, wird der *Hachiman* zu den Angriffsfahrzeugen gezählt, und nicht zu den defensiven Waffenplattformen. In dieser Rolle wird er dann auch von einigen der Pro-Fahrzeug-Clans, zu denen die Blutgeister, Höllenrösser und Sternennattern zählen, im Frontdienst eingesetzt. Tatsächlich ist das Modell sowohl im Alpha-, als auch im Omega-Keshik des Clans Höllenroß zu finden.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

KAMPFPANZER HACHIMAN

Typ: Kampfpanzer *Hachiman*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 50

Gefechtsstärke: 1.245

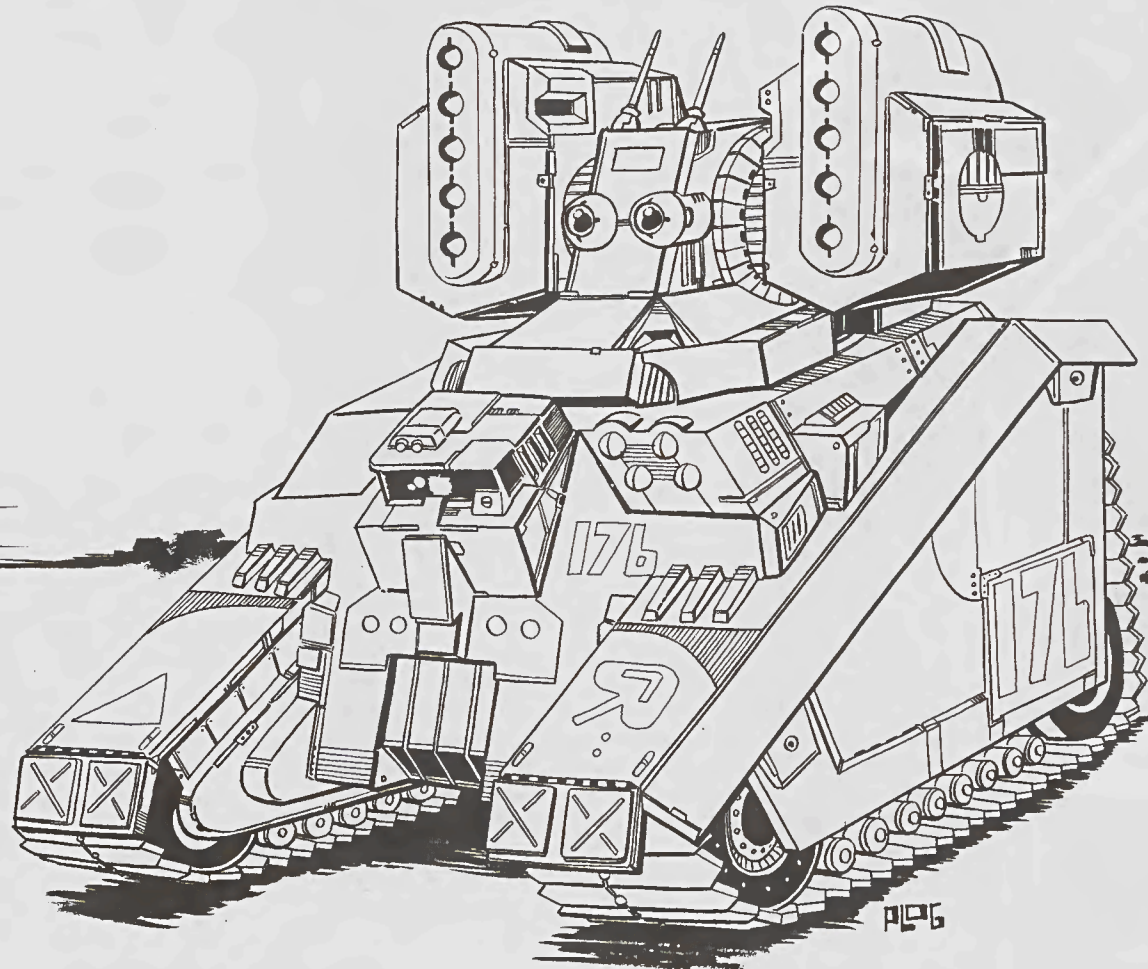
BATTLEFORCE 2

MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
4t	5/5/3		—	M
Armor/Structure	Point	Value	Specials	
—/5	12		if	

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		5
Antrieb:	200	13
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		2,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		1,5
Panzerwert:	134	7

	Panzerpunkte
Front:	30
Lk./Rt. Seite :	29/29
Heck:	19
Turm:	27

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 ER-M-Laser	Turm	2
2 LSR 20	Turm	10
2 Artemis IV-FLS	Turm	2
Munition (LSR) 24	Rumpf	4
Blitz-KSR 4	Front	2
Munition (Blitz-KSR) 25	Rumpf	1



PANZERKAMPFWAGEN *KU*

Gewicht: 50 Tonnen

Bewegungsart: Rad

Antrieb: Fusion 180

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: "Magnum" Ferrofibrat-komposit

Bewaffnung:

1 Series 7J Schwerer Extremreichweitenlaser

1 Series 1 Leichter Extremreichweitenlaser

1 Type 9 Autokanone/10-Ultra

1 Pattern JX Blitz-4 KSR-Werfer

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Build 1685 Tacticom

Zielerfassungssystem: Series VI Integrated TTS



ÜBERSICHT

Der Panzerkampfwagen *Ku*, der von seiner Bauart her auf dem *Turhan*-Modell der SBVS basiert, wurde in Hinsicht auf nur einen einzigen Verwendungszweck entwickelt: dicht mit dem Feind aufzuschließen und sodann den größtmöglichen Schaden anzurichten.

EIGENSCHAFTEN

Der von einem Fusionsreaktor der 180er Klasse angetriebene *Ku* kann Geschwindigkeiten bis zu 65 km/h erreichen. Aufgrund seiner Radkonstruktion kann er dabei optimalen Nutzen aus der Reaktorleistung ziehen, obwohl er hierdurch in Hinblick auf das von ihm befahrbare Gelände auf offene oder städtisch geprägte Gebiete beschränkt bleibt, um Beschädigungen am Fahrgestell zu vermeiden.

Sieben Tonnen an Magnum-Ferrofibrat-Verbundpanzerung gewähren dem Panzer und seiner Besatzung einen beträchtlichen Schutz vor feindlichem Beschuß. Hinzu kommt noch, daß Front und Seiten des Fahrzeugs nur marginal stärker gepanzert sind; dieser Umstand spiegelt die Tatsache wieder, daß es regelmäßig verwendet wird, um feindliche Formationen aufzubrechen, so daß selbst sein Heck in der Lage sein muß, mehrfachen Treffern standzuhalten. Wie bei Pan-

zern allgemein üblich trägt der Geschützturm die geringste Panzerung, seine Position begrenzt jedoch die Möglichkeiten eines feindlichen Beschlusses.

Obwohl sie recht klein ist, enthält die Fahrgastkabine des *Ku* alle notwendigen Einrichtungen, um Fahrer, Bordschütze und Kommandant die Durchführung längerer Einsätze im Feindesland zu ermöglichen. Der Innenraum ist hermetisch abgeschlossen, so daß das Fahrzeug auch im Vakuum oder in toxischer Atmosphäre operieren kann, wobei die Ausstiegsluke des Kommandanten als kompakte, aber voll funktionsfähige Luftscheule dient. Ein fest eingebautes Kochelement erlaubt es der Besatzung, Feldrationen zu erwärmen, und ein Klappbett oberhalb der Bordschützenposition ermöglicht es sogar, daß die Crew schichtweise schlafen kann. Bedauerlicherweise sind den sanitären Einrichtungen enge Grenzen gesetzt, so daß *Ku*-Besatzungen ihre ganz spezielle Methoden entwickelt haben, um im Verlauf ausgedehnter Feldzüge unschöne Auswirkungen auf die Atemluft zu vermeiden.

Die Offensivfeuerkraft entstammt einem schweren Series 7-Extremreichweitenlaser, der coaxial mit einer Type 9 75-mm-Autokanone zusammenarbeitet. Das Magazin-Ladesystem für die Autokanone gestattet dem Bordschützen dabei die Wahl zwischen Feuerstößen mit ein oder zwei Granaten, so daß der Panzer vernichtende Salven abzugeben vermag. Ein auf einer

Schwenklafette montierter Leichter Extremreichweitenlaser stellt zusammen mit einem oberhalb des Fahrers angebrachten Vierfach-Kurzstreckenraketenwerfer die Sekundärbewaffnung dar. Alle Waffensysteme werden vom Bordschützen gesteuert, allerdings erlaubt eine Zweitausführung der Waffenkontrollen an der Position des Kommandanten dem Panzer selbst dann noch eine Fortsetzung des Kampfes, wenn der Schütze ausgefallen sein sollte.

EINSATZ

Zum bekanntesten Einsatz des *Ku* kam es im Jahr 3002 auf Arcadia, als die Clans Geisterbär und Stahlviper dort um den Besitz einer Produktionsanlage kämpften. Die Vipern maßten der Verteidigung der Anlagen keine sonderlich große Priorität bei und wiesen dem Ort lediglich einen Fahrzeug-Trinärstern des 93. Viper-Angriffs-Sternhaufens (The Immortals) zu. Trotz der offensichtlichen Unterlegenheit seiner Streitmacht entschloß sich der Viper-Kommandeur zur Verteidigung seiner Position, und obwohl die Vipern am Ende gezwungen waren, die Kontrolle über die Fabrik aufzugeben, gelang es einem Stern aus *Ku*-Panzen, die gleiche Anzahl an OmniMechs der Geisterbären zu zerstören.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

PANZERKAMPFWAGEN KU

Typ: Panzerkampfwagen Ku

Technologie: Clans

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 50

Gefechtsstärke: 831

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb: 180 10,5

Typ: Fusionsreaktor

Einsatzgeschwindigkeit: 4

Höchstgeschwindigkeit: 6

Wärmetauscher: 14

Kontrollen: 4

Hubsystem: 0

Kompressor: 0

Turm: 1,5

Panzerwert: 134 7

Panzerpunkte

Front: 30

Lk./Rt. Seite : 29/29

Heck: 26

Turm: 20

Bewaffnung und Munition

ER-S-Laser

ER-L-Laser

AK/10-Ultra

Munition (AK-Ultra) 20

Blitz-KSR 4

Munition (Blitz-KSR) 25

Zone

Turm

Turm

Turm

Rumpf

Front

Rumpf

Gewicht (t)

4

0,5

10

2

2

1

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

4w 4/3/3

Armor/Structure

-/5

Overheat

-

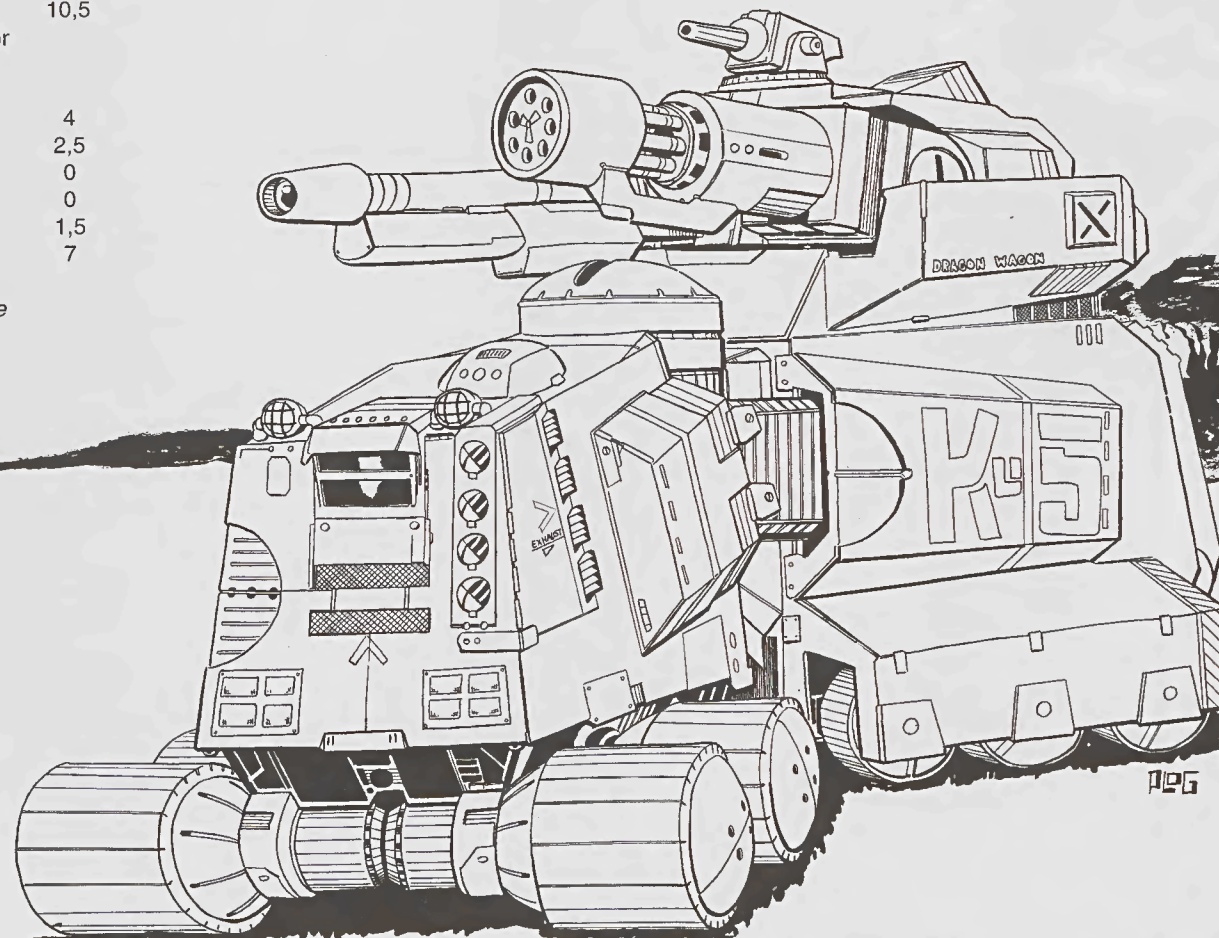
Class

M

Specials

Point Value

8



SCHWERER PANZER ORO

Gewicht: 60 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Fusion 240

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Panzerung: Compound 3092/3
Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Series 2d Mittelschwerer Extremreichweitenlaser

1 Kolibri Delta Series Schwerer Impulslaser

1 Type J LB-20X Autokanone

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Q2 Block 7

Zielerfassungssystem: Build 2 JRD TTS



ÜBERSICHT

Der *Oro*, der speziell für den Einsatz gegen Panzer und Flugzeuge konstruiert wurde, ist auf dem Schlachtfeld ein gefürchteter Gegner. Seine Anwesenheit kann den entscheidenden Vorteil über gegnerische Truppen ausmachen, und aus diesem Grund wird der Panzer nicht nur von seinen Kommandeuren geschätzt, sondern auch stets zum Primärziel von feindlichem Beschuß.

EIGENSCHAFTEN

Der *Oro* wurde um den robusten G6-Fusionsreaktor herum gebaut und kann Geschwindigkeiten bis zu 65 km/h erreichen, obwohl er mehr als 25 Tonnen an Waffen und Panzerung mit sich führt. Das Compound 3092/3-Ferrofibril erlaubt dem Panzer die Hinnahme beträchtlicher Schäden, auch wenn Befehlshaber aus der Inneren Sphäre ihm im Vergleich zu IS-Panzern gleicher Größe, wie dem *Manticore* oder *Po*, einen ungenügenden Panzerungsschutz bescheinigen würden. Für die Clans ist das Ausmaß an Panzerung hingegen lediglich ein Maßstab ihrer Wertschätzung – oder vielmehr dem Mangel daran –, die Fahrzeugbesatzungen bei ihnen genießen.

Obwohl allein schon der turmgestützte schwere Kolibri Delta-Impulslaser eine massive Feuerkraft über

weite Distanzen gewährleistet, stellt die Type J-Autokanone die am meisten gefürchtete Waffe des *Oro* dar. Nachdem sie für die Verwendung sowohl von Standardgranaten als auch Bündelmunition ausgelegt ist, erweist sie sich gegen Mechs, Panzer und Flugzeuge als gleichermaßen wirksam. Die Standardmunition ist in der Lage, selbst stärkste Panzerplatten zu durchbrechen, während Bündelschüsse auf geradezu heimtückische Art und Weise Panzerung und bloßliegende Systemkomponenten abzuschleifen vermögen. Besonders die Bewegungs- und Steuersysteme von Fahrzeugen und Fluggeräten erweisen sich als anfällig gegen diese Angriffsart, so daß normalerweise schon ein oder zwei Treffer ausreichen, um sie dauerhaft aususchalten. Der begrenzte Munitionsvorrat des *Oro*, der nur fünf Schuß jedes Typs bereithält, zwingt die Panzerkommandanten allerdings dazu, sorgfältig mit ihrer Munition hauszuhalten. Ein vorne eingebauter Mittelschwerer Laser dient für den Fall, daß der Geschützturm schwere Schäden erlitten hat, als letztes Verteidigungsmittel.

Der *Oro* verwendet das gleiche Zielerfassungssystem wie der *Hachiman*, obwohl ihm die dort üblichen Anschlußmöglichkeiten für das Artemis-Raketenkontrollsystem fehlen. Genauso verfügt der *Oro* auch über ein vergleichbares Taktisches Kommunikationssystem, obwohl er nicht die Schachtelbauweise des kleineren

Fahrzeugs aufweist. Beim *Oro* ermöglicht das TKS dem Bordschützen und dem Kommandanten, ihre jeweiligen Funktionen miteinander zu tauschen, falls der eine oder andere durch Kampfeinwirkung außer Gefecht gesetzt wurde. Allerdings sind die Chancen, daß überhaupt irgendein Besatzungsmitglied die Schrapnellwirkung eines Innenraumtreffers überlebt, äußerst gering, und aus diesem Grund wird der Sinn hinter dem Einbau eines solch hochentwickelten Systems sowohl von Konstrukteuren als auch von den Besatzungen ernsthaft in Frage gestellt.

EINSATZ

Nachdem der *Oro* ursprünglich für die Ausstattung mit einer konventionellen AK/20 ausgelegt worden war, entwickelte Clan Stahlviper die aktuelle Version, um die Luftüberlegenheit des Clans Schneerabe zu kontern. Die neue Variante bewies ihre vernichtende Wirkung gegen Raumjäger und wurde aus diesem Grund rasch auch von den anderen Clans akzeptiert, zudem sie sich auch in anderen Aufgabenbereichen als äußerst nützlich erwies. Ironischerweise verfügt auch Clan Schneerabe über etliche *Oros*, die zumeist im Rabenkopf-Ausbildungszentrum eingesetzt werden, wo sie Raumjagdpiloten bei der Entwicklung von Taktiken gegen Luftabwehrfeuer auf die Sprünge helfen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

SCHWERER PANZER ORO

Typ: **Schwerer Panzer Oro**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 60

Gefechtsstärke: 873

Wärmetauscher:	15	5
Kontrollen:		3
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2
Panzerwert:	106	5,5

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
ER-M-Laser	Front	1
S-Impuls laser	Turm	6
LB-X AK/20	Turm	12
Munition (LB-X AK) 10	Rumpf	2

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:	240	17,5
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	4	
Höchstgeschwindigkeit:	6	

Gewicht (t)

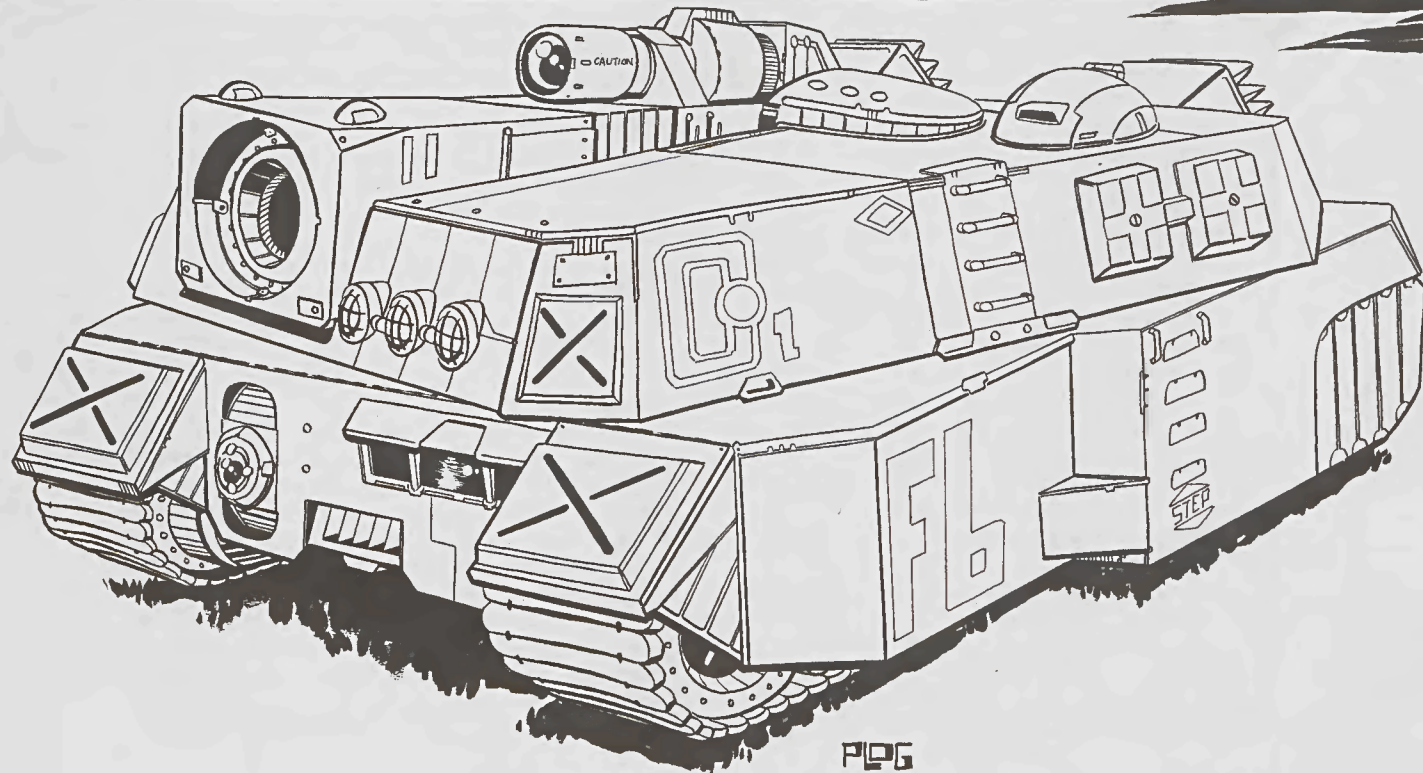
	6
	17,5

Panzerpunkte

Front:	24
Lk./Rt. Seite :	21/21
Heck:	18
Turm:	22

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4t	4/4/1	-	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
-/5	9		



PLOG

SCHWERER KAMPFPANZER ISHTAR

Gewicht: 65 Tonnen
Bewegungsart: Rad
Antrieb: Fusion 110
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Panzerung: Compound E91 Ferrofibril

Bewaffnung:

- 1 "Goalkeeper" Raketenabwehrsystem
- 1 Type KOV LB-10X Autokanone
- 1 Type 9 Autokanone/10-Ultra
- 1 Type XV "Crossbow" LSR 15-Werfer mit Artemis IV-FLS
- 2 Series 2b Mittelschwere Extremreichweitenlaser

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Build 1685/3 Tacticom

Zielerfassungssystem: Series XXVI IWS mit Artemis IV-FLS



ÜBERSICHT

Da Fahrzeugbesatzungen den *Ishtar* als schlichtweg zu schwerfällig empfinden, erreichte dieser Panzer nie die Beliebtheit des leichteren *Hachiman*, der über ein ähnliches Aufgabengebiet verfügt. Jenseits persönlicher Vorlieben macht die vernichtende Bewaffnung des *Ishtar* jedoch einen wesentlichen Bestandteil jeder schweren Panzereinheit aus.

EIGENSCHAFTEN

Das Ursprungsmodell des *Ishtar* konnte Geschwindigkeiten bis zu 65 km/h erreichen; in den Jahrhunderten, nachdem ilKhan Winson sein Entwicklung in Auftrag gegeben hatte, wurde sein Fusionsreaktor jedoch zugunsten einer schwereren Bewaffnung verkleinert. Die gegenwärtige Version besitzt eine Höchstgeschwindigkeit von 54 km/h, und ihre Fahreigenschaften werden von den Besatzungen recht farbig als mit denen eines gestrandeten Wals vergleichbar beschrieben. Um auf dem Schlachtfeld überleben zu können, verläßt sich der *Ishtar* anstatt auf eine große Wendigkeit eher auf seine Panzerung und Defensivsysteme. An vorderster Front steht dabei das direkt im Rumpf eingebaute Goalkeeper-Raketenabwehrsystem, das in der Lage ist, anfliegende Raketen zu erfassen und abzuschießen. Unglücklicherweise befindet sich das System an der Front des Panzers, so daß sich die Seiten und das Heck des Fahrzeugs im toten Winkel dieses wichtigen Verteidigungssystems befinden.

Die Primärbewaffnung des *Ishtar* besteht aus zwei turmgestützten 75-mm-Autokanonen, die von einem hochmodernen Series XXVI-Integralen Waffensystem (IWS) gesteuert werden. Obwohl beide Geschütze 75-mm-Granaten verschießen, sind ihre Lademechanismen und Läufe von grundlegend unterschiedlicher Bauart. Der Lader der glattwandigen KOV-Series-Kanone kann zwischen Standard- und Bündelgranaten wechseln, wobei der Bordschütze seine Entscheidung erst unmittelbar vor dem Schuß treffen muß. Die Type 9 kann zwar nicht unter verschiedenen Munitionsarten wählen, verfügt dafür jedoch über ein magazinbasiertes Ladesystem, das dem Schützen auch die Möglichkeit zu einem Salvenschuß einräumt. Beide Waffensysteme machen von Munitionskammern mit einem Vorrat von jeweils 20 Schuß Gebrauch, die unterschiedliche Ausführung der Läufe verhindert jedoch die wechselseitige Benutzung der Munition.

Ein direkt im Rumpf eingebauter "Crossbow"-Raketwerfer dient als Sekundärbewaffnung und kann mit der Unterstützung eines Vorwärtsbeobachters zur Durchführung eines indirekten Beschlusses verwendet werden. Beim direkten Feereinsatz werden die abgeschossenen Raketen mittels des Niedrigenergie-Infrarotmarkierungslasers eines Artemis-Feuerleitsystems mit Kurskorrekturdaten versorgt, so daß sich die Anzahl der im Ziel einschlagenden Projektile erhöht. Im Normalfall unterstehen diese Raketen dem Panzerkommandanten, mit Hilfe des IWS können sie jedoch auch vom Bordschützen ausgerichtet und abgefeuert wer-

den. Ebenso werden sowohl der Bordschütze als auch der Kommandant durch das IWS in die Lage versetzt, die beiden Laser abzufeuern, die normalerweise von der Fahrerkonsole aus bedient werden, wobei von der Fahrerposition selbst aus ansonsten keine anderen Waffensysteme kontrolliert werden können.

EINSATZ

Der *Ishtar* wird in erster Linie von den Clans Höllenroß und Sternennatter hergestellt und benutzt, obwohl grundsätzlich jeder Clan über einige dieser Fahrzeuge verfügt, und auch über die Möglichkeit, neue zu bauen. Die aktuelle Nachrichtenlage scheint darauf hinzuweisen, daß die Novakatzten ein eng begrenztes Handelsabkommen mit dem Draconis-Kombinat geschlossen hat, das den Tausch militärischer Hardware gegen Güter aus der Inneren Sphäre vorsieht, so daß eine limitierte Stückzahl von Clan-Fahrzeugen in den Reihen der VSDK aufzutreten begonnen hat, bei denen es sich vorwiegend um *Ishtars* handelt. Es deutet jedoch nichts darauf hin, daß die Novakatzten auch Clan-BattleMechs auf diese Weise eintauschen werden.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

SCHWERER KAMPFPANZER ISHTAR

Typ: **Schwerer Kampfpanzer Ishtar**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Rad

Tonnage: 65

Gefechtsstärke: 1.128

Ausstattung

Interne Struktur:

Antrieb:

Typ:

Einsatzgeschwindigkeit:

Höchstgeschwindigkeit:

Wärmetauscher:

Kontrollen:

Hubsystem:

Kompressor:

Turm:

Panzerwert:

110

Fusionsreaktor

3

5

10

3,5

0

0

0

2

144

Gewicht (t)

6,5

10,5

0

3,5

0

0

0

2

7,5

Bewaffnung und Munition

2 ER-M-Laser

Raketenabwehrsystem

Munition (Raketenabwehr)

LB-X AK/10

Zone

Front

Front

Rumpf

Turm

Gewicht (t)

2

0,5

2

10

Panzerpunkte

Front:

32

Lk./Rt. Seite :

30/30

Heck:

24

Turm:

28

Munition (LB-X AK) 20

AK/10-Ultra

Munition (AK-Ultra) 20

LSR 15

Artemis IV-FLS

Munition (LSR) 16

Rumpf

2

Turm

10

Rumpf

2

Front

3,5

Front

1

Rumpf

2

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

3w 5/5/4

Armor/Structure

-/6

Overheat

-

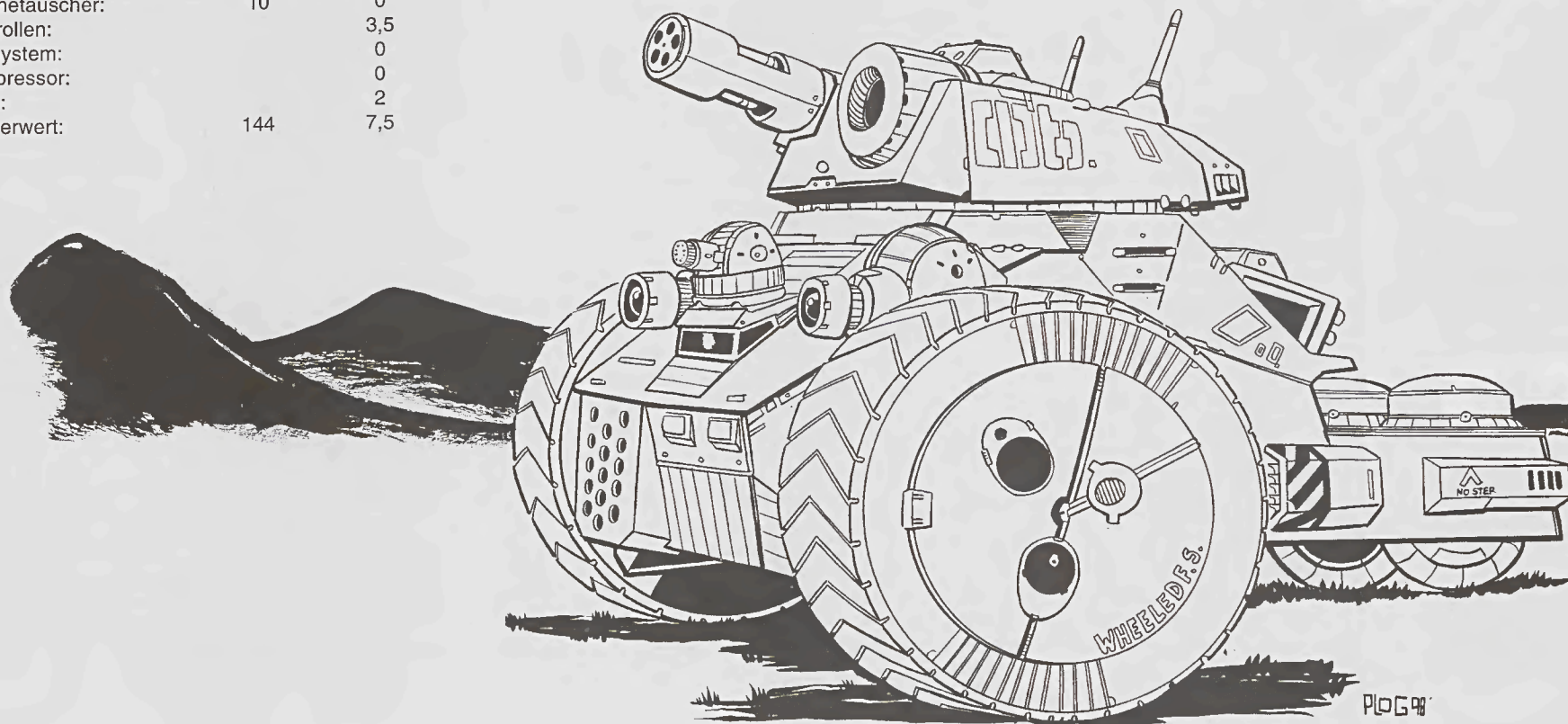
Point Value

11

Class

H

Specials



KAMPFFAHRZEUG ATHENA

Gewicht: 75 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Fusion 225

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Panzerung: Compound VH30 Ferrofibrat

Bewaffnung:

2 Series 2h Mittelschwere Extremreichweitenlaser

2 Type AA4 Gaussgeschütze

2 Type AP40 Maschinengewehre

1 Type Xa LSR 10-Werfer

Hersteller: Niles Industriplex Alpha

Funksystem: Build 1690/2 Tacticom

Zielerfassungssystem: Consolidated Type VII TTC
mit Mark 5 Series Feuerleitcomputer



ÜBERSICHT

Das unorthodoxe *Athena*-Kampffahrzeug ist ein weiteres Beispiel für die sonst so gar nicht zu den Clans passende Vorliebe des Clans Höllenroß für konventionelle Streitkräfte. Wie schon der *Epona*, der sich durch seine Modulbauweise einen entscheidenden Vorteil auf dem Schlachtfeld sichert, ist auch der *Athena* mit einem Vorzug ausgestattet, den die Clans normalerweise ausschließlich für ihre BattleMechs reserviert haben: einem modernen Feuerleitcomputer. Nachdem er sein erhebliches Zerstörungspotential auf diese Weise mit ungewöhnlicher Zielgenauigkeit über weite Distanzen zum Einsatz zu bringen vermag, stellt der *Athena* selbst für die schwersten BattleMechs eine Bedrohung dar.

EIGENSCHAFTEN

Bei dem *Athena* handelt es sich um einen "Scharfschützen"-Panzer, der seinen Gegnern ernsthaften Schaden zufügen kann und dabei doch außerhalb der Reichweite eines Großteils des Abwehrfeuers bleibt. Er ist mit zwei Gaussgeschützen ausgestattet, die aus Gründen der stabilen Lagerung starr im vorderen Teil des Rumpfes eingebaut wurden und noch von einem LSR 10-Werfer unterstützt werden. Mit einem solchen Potential an Feuerkraft vermag der *Athena* leichte bis mittelschwere Mechs mit einer einzigen, wohlplazier-

ten Salve auszuschalten. Um solch einen Angriff zu ermöglichen, griffen die Rösser auf eine ungewöhnliche Maßnahme zurück und rüsteten den *Athena* mit einem hochentwickelten Feuerleitcomputer aus. Dieses System entspricht exakt dem, das auch von den gefährlichsten aller Clan-Mechs benutzt wird. Der Zielcomputer hilft bei der Ausrichtung der Hauptgeschütze des Fahrzeugs auf gegnerische Einheiten und erlaubt es erfahreneren Crews sogar, ihre Geschosse genau dort zu platzieren, wo sie den größten Schaden anrichten.

Während sich der *Athena* wegen seiner Konzentration auf Offensivkapazitäten für Angriffsoperationen mit schweren Verbänden empfiehlt, sind seine Verteidigungsmöglichkeiten schmerzlich mager ausgefallen. Seine Geschwindigkeit und sein Manövriervermögen reichen gerade aus, um mit den schwersten und langsamsten Truppenteilen einer modernen Armee mithalten zu können, und sein Panzerungsschutz ist im Vergleich zu Fahrzeugen der gleichen Gewichtsklasse aus der Inneren Sphäre deutlich geringer ausgefallen. In einem offenbar halbherzigen Versuch, diese Schwächen auszugleichen, ohne dabei Abstriche bei der Hauptbewaffnung und den Erfordernissen des Feuerleitcomputers machen zu müssen, haben die Konstrukteure des *Athena* dann noch einige leichtere Waffen mit geringer Reichweite in einer quasi-autonomen Turmlafette hinzugefügt. Dieser Geschützturm, der zwei

mittelschwere Laser mit computergestützter Zielerfassung und zwei Maschinengewehre für die Nahverteidigung enthält, wird dann von einem zweiten "Defensivbordschützen" bemannt. Trotz der Bedeutung dieses Systems gilt der Defensivbordschütze innerhalb der Besatzung normalerweise als zweitklassiger Krieger, weil seine Beteiligung am Geschehen durch den Hauptauftrag des *Athenas* üblicherweise auf ein Minimum reduziert wird.

Trotz der defensiven Schwächen des *Athenas* setzt Clan Höllenroß dieses Modell seit über 50 Jahren mit Erfolg ein. In der letzten Schlacht um den Niles Industriplex Alpha gegen Clan Geisterbär hat ein Trinärstern aus *Athenas*, die gerade erst aus der Produktion gekommen und augenblicklich an die Alpha-Galaxis angegliedert worden waren, entscheidend zur Abwehr des Vorstoßes der Bären beigetragen, indem er fast zwei komplette BattleMech-Binärsterne ausschaltete.

EINSATZ

Beim Clan Höllenroß können *Athenas* in fast allen schweren und überschweren Fahrzeugsternen seiner Front-Sternhaufen und -Galaxien angetroffen werden. Weil sie von den Befehlshabern der Rösser als zu wertvoll eingestuft werden, als daß man ihren Verlust riskieren dürfte, werden die kampfstarken Fahrzeuge nur selten ohne die Unterstützung durch BattleMechs oder Elementare zum Einsatz gebracht.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

KAMPFFAHRZEUG ATHENA

Typ: Kampffahrzeug *Athena*

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 75

Gefechtsstärke: 1.461

BATTLEFORCE 2

MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
3t	6/5/4	—	—	H
Armor/Structure	Point Value	Specials		
—/6	15			

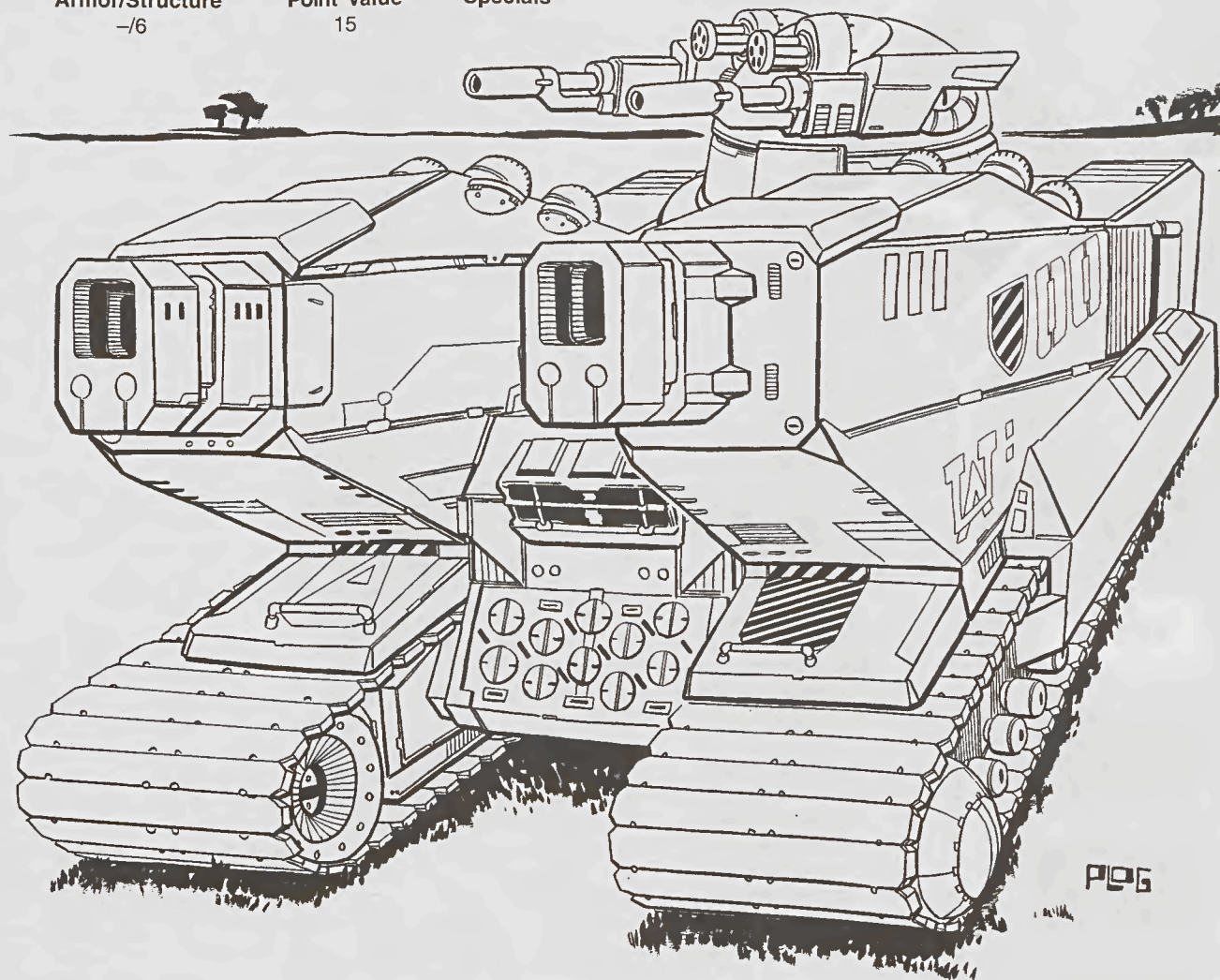
Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:		7,5
Antrieb:	225	15
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	3	
Höchstgeschwindigkeit:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Kontrollen:		4
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		0,5
Panzerwert:	144	7,5

Panzerpunkte

Front:	38
Lk./Rt. Seite :	26/26
Heck:	24
Turm:	30

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)
2 ER-M-Laser	Turm	2
2 Maschinengewehre	Turm	0,5
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
2 Gaussgeschütze	Front	24
Munition (Gauss) 32	Rumpf	4
LSR 10	Front	2,5
Munition (LSR) 12	Rumpf	1
Feuerleitcomputer	Rumpf	6



P06

STURMPANZER HUITZILOPOCHTLI

Gewicht: 85 Tonnen
Bewegungsart: Ketten
Antrieb: ICE 170
Einsatzgeschwindigkeit: 22 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h
Panzerung: Forging ZK11

Bewaffnung:

2 Kolibri Omega Series Mittelschwere Impulslaser
1 Series 1 Leichter Extremreichweitenlaser
1 Type 31 Autokanone/5-Ultra
2 Series IX Maschinengewehre
2 Arrow IV-Werfer

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: TJ6 "Bell" Integrated

Zielerfassungssystem: Series VI TTS



ÜBERSICHT

Der *Huitzilopochtli* (besser bekannt als der "Huey") wurde gebaut, um den Bedarf der Clans an mobiler Artillerie zu decken, und ist ein Nachfolger des Artilleriepanzers *Padilla*. Die Sternenbund-Verteidigungstreitkräfte, die Kerensky in den Exodus gefolgt waren, verfügten in ihren Arsenalen nur über sehr wenige Artilleriegeschütze, von denen die meisten zudem auch noch im Bürgerkrieg zerstört wurden, so daß es den Clans ernsthaft an solchen Waffen zur Feuerunterstützung mangelte. Die Ausstattung von Mechs mit Arrow IV-Werfern erwies sich als teilweise erfolgreich, wurde jedoch allgemein als ein Mißbrauch von Mechs angesehen, und die Versetzung zu solch einer Hybridmaschine erfreute sich keiner sonderlich hohen Wertschätzung. Als Resultat sah sich Nicolas Kerensky schließlich gezwungen, die Notwendigkeit einer auf einem Panzerfahrzeug basierenden Artillerieplattform einzugestehen, und so kam es zur Entwicklung des *Huitzilopochtli*.

EIGENSCHAFTEN

Der *Huitzilopochtli* hat einen Verbrennungsmotor anstelle des extraleichten Fusionsreaktors, der vom *Padilla* des Sternenbundes verwendet wurde, wodurch er erheblich langsamer als dieser ist. Die Clans nehmen diesen Nachteil allerdings in Kauf, weil sie davor zu rückscheuen, eine solche Technologie an ein bloßes Fahrzeug zu verschwenden. Mit seiner Höchstgeschwindigkeit von 32 km/h wird der *Huitzilopochtli* all-

gemein als zu langsam angesehen, um längere Strecken aus eigener Kraft bewältigen zu können; aus diesem Grund werden die Hueys normalerweise von Landungsschiffen in ihrem Operationsgebiet abgesetzt.

Das Vorderteil des Panzers wird von zwei Arrow IV-Werferkästen beherrscht, die beide in der Lage sind, Ziele in einer Entfernung vom mehr als 3 Kilometern zu bekämpfen. Der Huey verfügt für jeden seiner Werfer über 10 Schuß Munition, die üblicherweise zu gleichen Teilen zwischen ZES-Lenkraketen (mit einem gerichteten Sprengkopf zum Einsatz bei Präzisionsschlägen) und Projektilen mit Aufschlagzündern für flächendeckende Wirkung aufgeteilt ist. Eine dritte Munitionsart, die von den Clans entwickelt wurde, erlaubt es dem Arrow-System, ein ganzes Gebiet mit Streuminen (FASCAM = Field Artillery Scatterable Mines) einzudecken.

Die Arrow IV versieht den Huey zwar mit einem vernichtenden Waffensystem, eignet sich jedoch in keiner Weise zur Verteidigung, und aus diesem Grund wurde der Panzer mit einer ganzen Reihe von Sekundärwaffen ausgestattet. Der kompakte Geschützturm enthält zwei mittelschwere Kolibri-Impulslaser, die in der Lage sind, ganze Bereiche mit ihrem Feuer zu sättigen, wodurch sich ihre Trefferchancen erhöhen. Sie dienen in erster Linie zur Infanterieabwehr und haben sich sowohl gegen gepanzerte als auch ungepanzerte Truppen bewährt. Außerdem enthält der Turm auch noch einen leichten ER-Laser, der Ziele in einer Entfernung bis 180 Metern mit seiner Feuerkraft beharken kann. Eine frontal eingebaute 40-mm-Autokanone

kann sowohl gegen gefechtsgerüstete Infanterie als auch gegen Fahrzeuge eingesetzt werden, erweist sich gegenüber regulärer Infanterie jedoch als wenig wirksam. Schließlich wird die Bewaffnung des Hueys noch von seitlich angebrachten Maschinengewehren abgerundet, die ungepanzerte Infanterie mit einem tödlichen Geschößhagel eindecken können.

Die Verteidigungssysteme des Panzers wurden um eine hochentwickelte Breitband-ECM-Einheit herum gruppiert, das in der Lage ist, gegnerische Sensoren und Zielsysteme zu stören. Obwohl es das Leistungsvermögen gegnerischer Bordsysteme doch so ernsthaft zu beeinträchtigen, daß sie den Huey nur unter Schwierigkeiten bekämpfen können. Die Panzerung des Geräts entspricht Low Tech-Standard; weil der Tank als rückwärtig stationierte Einheit betrachtet wird, wurde es mit der üblichen Schmiedepanzerung anstatt Ferrofibril-Verbundstoffen versehen.

EINSATZ

Als eines der wenigen Fahrzeuge, die vom Clan Jade falke nicht nur zur Ausbildung benutzt werden (die Falken klassifizieren sie als Hilfsfahrzeuge und nicht als Kampfeinheiten), wurde der *Huitzilopochtli* während des Feldzugs von 3058 auf Coventry eingesetzt. Als Clan Jade falke dort seine Ehre und seinen Kampfesmut gegen die vereinigte Macht der großen Häuser unter Beweis stellen wollte, bewiesen sie damit zugleich auch den Nutzen des *Huitzilopochtli*.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

STURMPANZER HUITZILOPOCHTLI

Typ: **Sturmpanzer Huitzilopochtli**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 85

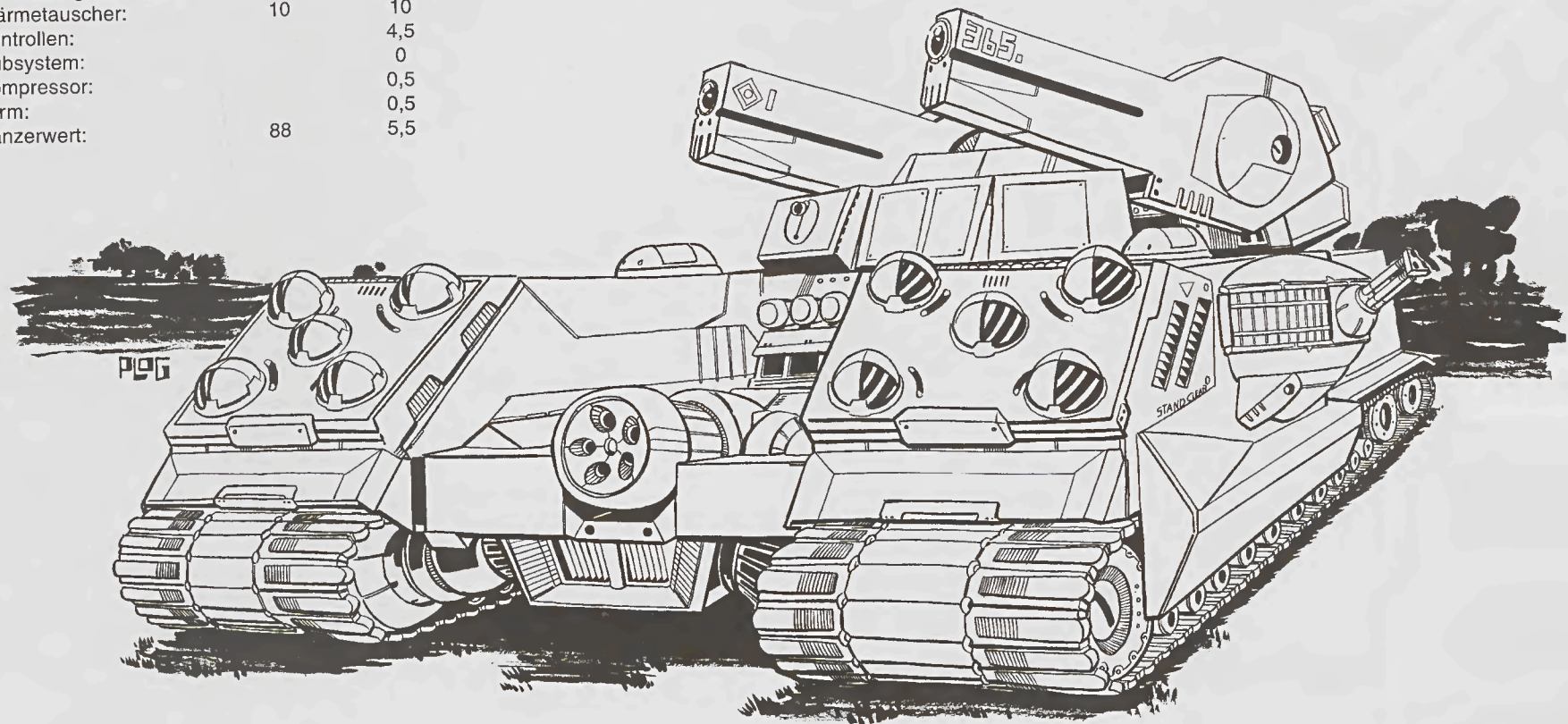
Gefechtsstärke: 769

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		8,5
Antrieb:	170	12
Typ:	Verbrennungsmotor	
Einsatzgeschwindigkeit:	2	
Höchstgeschwindigkeit:	3	
Wärmetauscher:	10	10
Kontrollen:		4,5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0,5
Turm:		0,5
Panzerwert:	88	5,5

	Panzerpunkte			
Front:	20			
Lk./Rt. Seite :	18/18			
Heck:	16			
Turm:	16			
Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (t)		
2 M-Impuls laser	Turm	4		
ER-L-Laser	Turm	0,5		
AK/5-Ultra	Front	7		
Munition (AK-Ultra) 40	Rumpf	2		

Maschinengewehr	Lk. Seite	0,25
Maschinengewehr	Rt. Seite	0,25
Munition (MG) 100	Rumpf	0,5
2 Arrow IV-Systeme	Front	24
Munition (Arrow IV) 20	Rumpf	4
Wächter-ECM	Rumpf	1

BATTLEFORCE 2				
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class	
2t	5/5/5	—	A	
Armor/Structure	Point Value	8	Specials	artA, ecm
—/4				



ANGRIFFSFAHRZEUG MARS

Gewicht: 100 Tonnen

Bewegungsart: Ketten

Antrieb: Fusion 200

Einsatzgeschwindigkeit: 22 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 32 km/h

Panzerung: Compound Zeta Ferrofibril

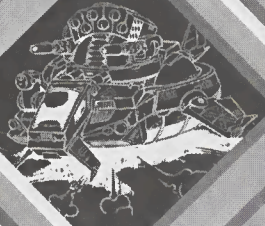
Bewaffnung:

- 1 Series 7N Schwerer Extremreichweitenlaser
- 1 CGR Gaussgeschütz
- 2 Series IX Maschinengewehre
- 1 Type KOV LB-10X Autokanone
- 3 Type XV "Crossbow" LSR 15-Werfer mit Artemis IV-FLS
- 2 Pattern J6c Blitz-6 KSR-Werfer

Hersteller: Verschiedene

Funksystem: Q2 Block 9

Zielerfassungssystem: Series XXXII Multitrack IWS mit Artemis IV-FLS



ÜBERSICHT

Als eines der besten Kampffahrzeuge, die jemals gebaut wurden, widmet der *Mars* mehr als die Hälfte seines Gewichts der Bewaffnung, Munition und den damit verbundenen Systemen. Einer beliebten Legende zufolge soll die Konstruktion des Panzers auf ilKhan Winson selbst zurückgehen, doch selbst wenn dies der Fall sein sollte, ist mittlerweile nur wenig von der ursprünglichen Konfiguration erhalten geblieben, die vor über 200 Jahren entwickelt wurde.

EIGENSCHAFTEN

Mit seinen mehr als 11 Tonnen an verbesserter Kompositpanzerung kann der *Mars* selbst mehrfache Treffer verkraften, ohne einen durchschlagenden Schaden fürchten zu müssen. Eine Vielzahl-ECM-Ausstattung verringert dabei das Leistungsvermögen etlicher der modernen Feuerleitsysteme, die eine gegnerische Streitmacht möglicherweise zum Einsatz bringt, so daß sich die Chancen für einen Wirkungstreffer weiter verringern. Ein solches Ausmaß an Panzerung führt in Verbindung mit dem umfangreichen Waffenarsenal allerdings zu dem unschönen Ergebnis, daß der *Mars* nur quälend langsam vorankommt und sich nicht aus einem Kampf zurückziehen kann.

Ein CRG-Gaussgeschütz dient als Hauptwaffe des Fahrzeugs, während ein koaxial eingesetzter Schwerer Laser es dem *Mars* noch erlaubt, gezielte Schüsse

aus einer Entfernung abzugeben, auf der Gaussprojekte wahrscheinlich verschwendet wären. Eine direkt in den Rumpf eingebaute 150-mm-Autokanonen des LB-X-Typs eignet sich hervorragend zur Panzerbekämpfung; allerdings kann das Geschütz um lediglich 10 Grad aus der Horizontale nach oben geschwenkt werden, so daß es kaum gegen Ziele in der Luft eingesetzt werden kann. Mit seinen drei Artemis-unterstützten Langstreckenraketenwerfern kann der *Mars* ein vernichtendes Sperrfeuer legen; bei nur einer Tonne Munition pro Werfer müssen die LSRs allerdings planvoll zurückgehalten werden, bis ein Kampf in seine kritische Phase eingetreten ist.

Abgesehen davon verfügt der *Mars* auch noch über eine ganze Reihe von Systemen, die zur Verteidigung des Fahrzeugs dienen. Die mit im Turm untergebrachten Maschinengewehre dienen als wirksame Waffen zur Infanterieabwehr, während in die Flanken eingebaute Blitz-KSR-Werfer den Feind daran hindern, Nutzen aus der schwächeren Seiten- und Heckpanzerung des Tanks zu ziehen.

Die Crew arbeitet von zwei autarken Kabinen aus, die durch ein taktisches Koordinationssystem miteinander verbunden sind. Der Fahrer sitzt dabei in einem gepanzerten Cockpit im Bug des Fahrzeugs, wobei er neben einem kugelsicheren Sichtschlitz auch noch über einen hochentwickelten Helm verfügt, der ihm Navigationsdaten mittels eines Head Up Displays (HUD) übermittelt. Bordschütze und Kommandant befinden sich in einer zweiten Kabine unter dem Geschützturm.

EINSATZ

Da er auf dem Schlachtfeld den gleichen Stellenwert genießt wie ein schwerer oder überschwerer Battle-Mech, ist der *Mars* bei aktiven Garnisons-Sternhaufen ein gewohnter Anblick. Während die meisten Clans Fahrzeuge lediglich nach Bedarf herstellen, hält Clan Höllenroß eine nahezu konstante Produktion des *Mars* aufrecht.

VARIANTEN

Clan Höllenroß führt im Moment begrenzte Tests mit einer modifizierten Version des *Mars* durch. Indem sie einmal mehr gegen die bei den Clans üblichen Praktiken verstoßen, haben sie bei zwei Fahrzeugen das Antriebssegment umgebaut und anstelle des üblichen Reaktors einen 300er XL-Reaktor eingesetzt. Im gleichen Zuge wurden die Maschinengewehre samt Munition entfernt und die Panzerung um eine halbe Tonne verringert. Diese Modifikationen steigern die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs auf respektable 54 km/h. Es wird erwartet, daß die Rösser in den nächsten Monaten mit der Einsatzerprobung dieser neuen Variante beginnen.

LUFTKISSEN

KETTE

RAD

ROTOR

OMNI

CLANS

ANGRIFFSFAHRZEUG MARS

Typ: **Angriffsfahrzeug Mars**

Technologie: Clans

Bewegungsart: Ketten

Tonnage: 100

Gefechtsstärke: 1.620

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
2t	9/9/7	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/9	16	ecm	

Ausstattung Gewicht (t)

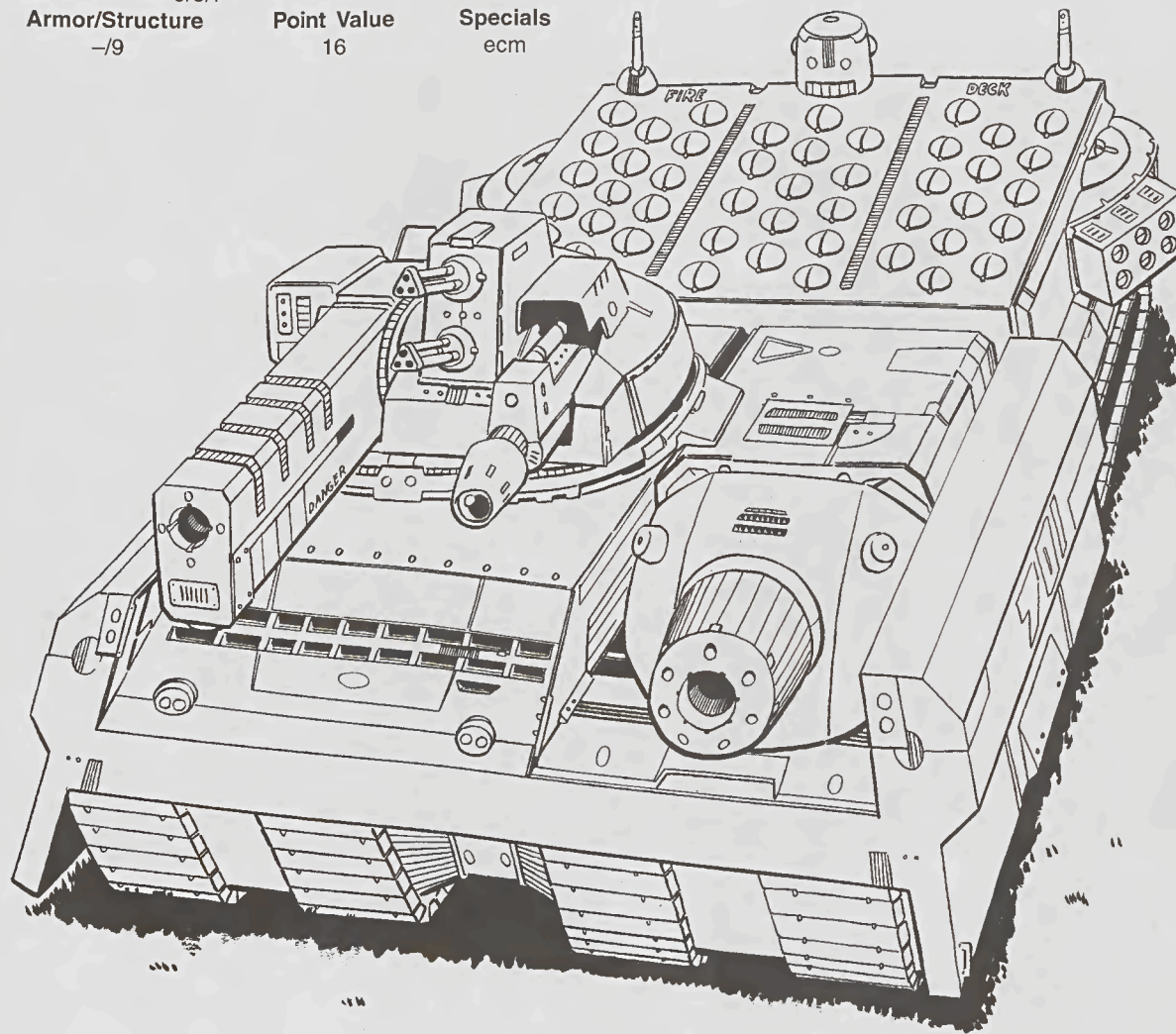
Interne Struktur:		10
Antrieb:	200	13
Typ:	Fusionsreaktor	
Einsatzgeschwindigkeit:	2	
Höchstgeschwindigkeit:	3	
Wärmetauscher:	12	2
Kontrollen:		5
Hubsystem:		0
Kompressor:		0
Turm:		2
Panzerwert:	220	11,5

Panzerpunkte

Front:	50
Lk./Rt. Seite :	43/43
Heck:	37
Turm:	47

Bewaffnung und Munition Zone Gewicht (t)

ER-S-Laser	Turm	4
Gaussgeschütz	Turm	12
Munition (Gauss) 16	Rumpf	2
2 Maschinengewehre	Turm	0,5
Munition (MG) 100	Turm	0,5
LB-X AK/10	Front	10
Munition (LB-X AK) 20	Rumpf	2
3 LSR 15	Front	10,5
3 Artemis IV-FLS	Front	3
Munition (LSR) 24	Rumpf	3
Blitz-KSR 6	Lk. Seite	3
Blitz-KSR 6	Rt. Seite	3
Munition (Blitz-KSR) 30	Rumpf	2
Wächter-ECM	Rumpf	1



PLG

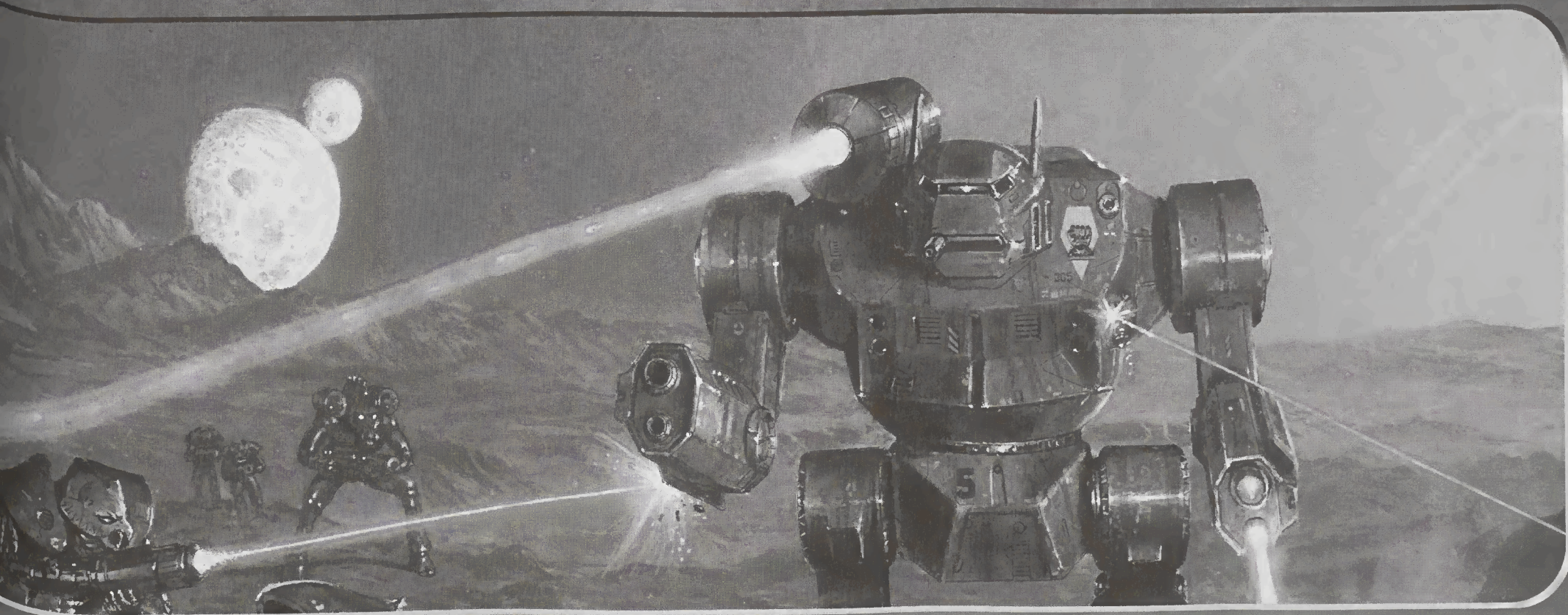
BATTLEMECHS DER INNEREN SPHÄRE

Als sich die Innere Sphäre mit Operation Bulldogge auf den Feldzug gegen die Nebelparder-Besatzungszone vorbereitete, wuchs das Maß an Zusammenarbeit zwischen den großen Häusern der IS. Diese Kooperation wirkte sich förderlich auf die Entwicklung innovativer BattleMechs und OmniMechs aus, so daß in der gesamten Inneren Sphäre beeindruckend kampfstärke Modelle entstanden. Ob diese Zusammenarbeit jetzt, nachdem die Bedrohung durch die Clans nachgelassen hat, im selben Ausmaß weitergeführt wird, bleibt allerdings abzuwarten.

Der Inneren Sphäre ist es sehr schnell gelungen, die technologische Kluft zu den Clans in den Bereichen Waffentechnik und Ausrüstung zu überbrücken. Abgesehen davon haben die Hersteller aus der IS aber auch neue Wege bei der Entwicklung von Mechs beschritten, indem sie Maschinen mit ungewöhnlichem Gewicht, spezialisierten Waffenarsenalen und verschiedenen Geschwindigkeitsklassen bauten. Selbst vierbeinige BattleMech-Konstruktionen, die Jahrhunderte lang einen schlechten Ruf hatten, sind nun zu neuer Blüte gelangt, nachdem seit kurzem wieder einige neue Vierbeiner-Mechs in der Inneren Sphäre eingesetzt werden.

Dieses technische Briefing, das nach den neuesten Erkenntnissen ComStars zusammengestellt wurde, versucht mit dieser schnellen Entwicklung Schritt zu halten.

– Frances Pryce
Adept XII-Omega
ComStar-Archiv, Terra
20. Oktober 3060



C-SK1 COSSACK

Masse: 20 Tonnen
Rumpf: Tajjian Series X Endo
Reaktor: Hermes 120 Extralight
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Pitban LFT-65
Sprungreichweite: 360 Meter



ÜBERSICHT

Nach den Erfolgen, die ihre letzten Mechkonstruktionen verbuchen konnten, waren die führenden Militärs der St.-Ives-Paktstreitkräfte darauf aus, ihr auffällig schweres Arsenal mit neuen und leichteren Modelle aufzustocken. In dem Bestreben, einen Mech zu entwickeln, der bei den Piloten beliebt sein würde, versammelte Caroline Seng, die Befehlshaberin der Paktstreitkräfte, ihre Regimentskommandeure und eine Gruppe aus Ingenieuren, um die grundsätzlichen Eigenschaften der neuen Maschine gemeinsam festzulegen. Eingänglich wünschte sich dieses Entwicklungsteam den schnellsten Erkundungs-Mech, den Ceres-Metall nur produzieren und herstellen konnte. Nach einigem Nachdenken gab man sich dann jedoch auch mit einem einigermaßen schnellen Aufklärer zufrieden, der jedoch zugleich über eine nicht unbeträchtliche Feuerkraft verfügte. Die Beteiligung weiterer Dienststellen und Abteilungen der St.-Ives-Paktstreitkräfte führt noch zu vier weiteren Änderungsvorschlägen bezüglich der Gesamtkonstruktion, und selbst nachdem die Ingenieure bei Ceres schon die Erprobung des Prototyps in die Wege geleitet hatten, trafen noch immer etliche Verbesserungswünsche ein. Seng versuchte diesen Einfluß durch einander widersprechende Forderungen zu unterbinden, indem sie Ceres ganz offiziell für den Bau eines Mechs unter Vertrag nahm, der auf der allerersten Umgestaltung beruhte, der gut bewaffneten Erkundungseinheit. Doch selbst nachdem die ersten Mechs bereits in Dienst gestellt worden waren,

Panzerung: Arcshield VII Mk. 6
Bewaffnung:
1 MilDouglas "Duke" KSR 6-Werfer
1 Kajuka Type 2 "Bright Blossom"
Mittelschwerer Laser
2 Jackson Model 12 Leichte Laser

Hersteller: Ceres-Metall
Hauptherstellungsort: Warlock
Funksystem: Endicott Type 22 Maser
Zielerfassungssystem: Wentland Cyber-Track

gingen noch immer ganze Listen mit neuen Forderungen in der neuen Außenstelle von Ceres auf Warlock ein.

EIGENSCHAFTEN

Der *Cossack* ist ein relativ preiswertes Modell, das in dem wachsenden Truppenaufgebot der St.-Ives-Paktstreitkräfte eine ganze Reihe von Aufgaben übernehmen soll. Selbst mit seinem wertvollen extraleichten Reaktor ist diese Konstruktion noch immer kostengünstig in der Anschaffung. Als Aufklärer entspricht der *Cossack* allerdings lediglich dem Durchschnitt. Zwar kann er schwieriges Gelände mittels seiner Sprungdüsen rasch überqueren, mit seiner Höchstgeschwindigkeit von knapp 100 km/h ist er jedoch zu langsam, um den Vorausabteilungen, auf die er treffen könnte, immer entkommen zu können. Genauso erweist sich auch seine Panzerung als wenig geeignet, um ihm bei einem Rückzug unter Feuer genug Schutz zu gewähren.

In Linienregimentern sollte sich der *Cossack* jedoch eigentlich als hervorragende Einheit für Störaufträge bewähren können. Zusammen mit ähnlich bewaffneten Mechs und/oder Fahrzeugen kann er dort die gegnerische Flanke auf Schwachstellen hin abklopfen oder zur Eliminierung von versprengten Kampfteilnehmern abgestellt werden. Seine relativ schwere Bewaffnung verleiht im dabei genügend Feuerkraft, um solche Aufträge effizient erledigen zu können. Falls der *Cossack* in diesem Rahmen auf schweren Widerstand stößt, sollte er mit seiner durchschnittlichen Geschwindigkeit und Sprungfähigkeit in der Lage sein, fast nach Belieben auszuweichen und wieder anzugreifen.

Die wahre Zukunft des *Cossack* könnte allerdings sehr wohl bei den Heimatwehren liegen, die es überall im St.-Ives-Pakt gibt. Er kostet nur wenig mehr als die meisten anderen leichten Mechs und ist somit die ideale Wahl für die begrenzten Budgets von Milizeinheiten. Während der *Cossack* kaum hoffen darf, es im Kampf allein mit den meisten Mechs aufnehmen zu können, vermag eine ganze Lanze aus *Cossacks* einen regelrechten Feuerhagel zu erzeugen, dem sich wohl nur wenige MechKrieger freiwillig aussetzen würden. Gegenüber anderen Truppengattungen wie Fahrzeugen oder Infanterie wird sich der *Cossack* auf jeden Fall als überlegen erweisen.

EINSATZ

Weil er in Anerkennung der treuen Dienste dieser Söldnereinheit nach Korsakovs Kosaken benannt wurde, werden die ersten *Cossacks* auch als Geschenk an ihre namensgebende Einheit gehen. Weitere Maschinen werden nach und nach an den Trainingskader der Militärakademie St. Ives ausgeliefert. Nachdem die Beziehungen zwischen dem Pakt und der Konföderation Capella zunehmenden Spannungen unterworfen sind, wird eine ganze Reihe dieser neuen Mechs allerdings auch zweifelsohne dazu verwendet werden, um andere leichte Mechs zu ersetzen, die in der Schlacht verlorengegangen sind. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird der *Cossack* seine Feuertaufe wohl wesentlich früher erleben, als seine Erbauer gedacht haben.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

C-SK1 COSSACK

Typ: **Cossack**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 374

Ausstattung

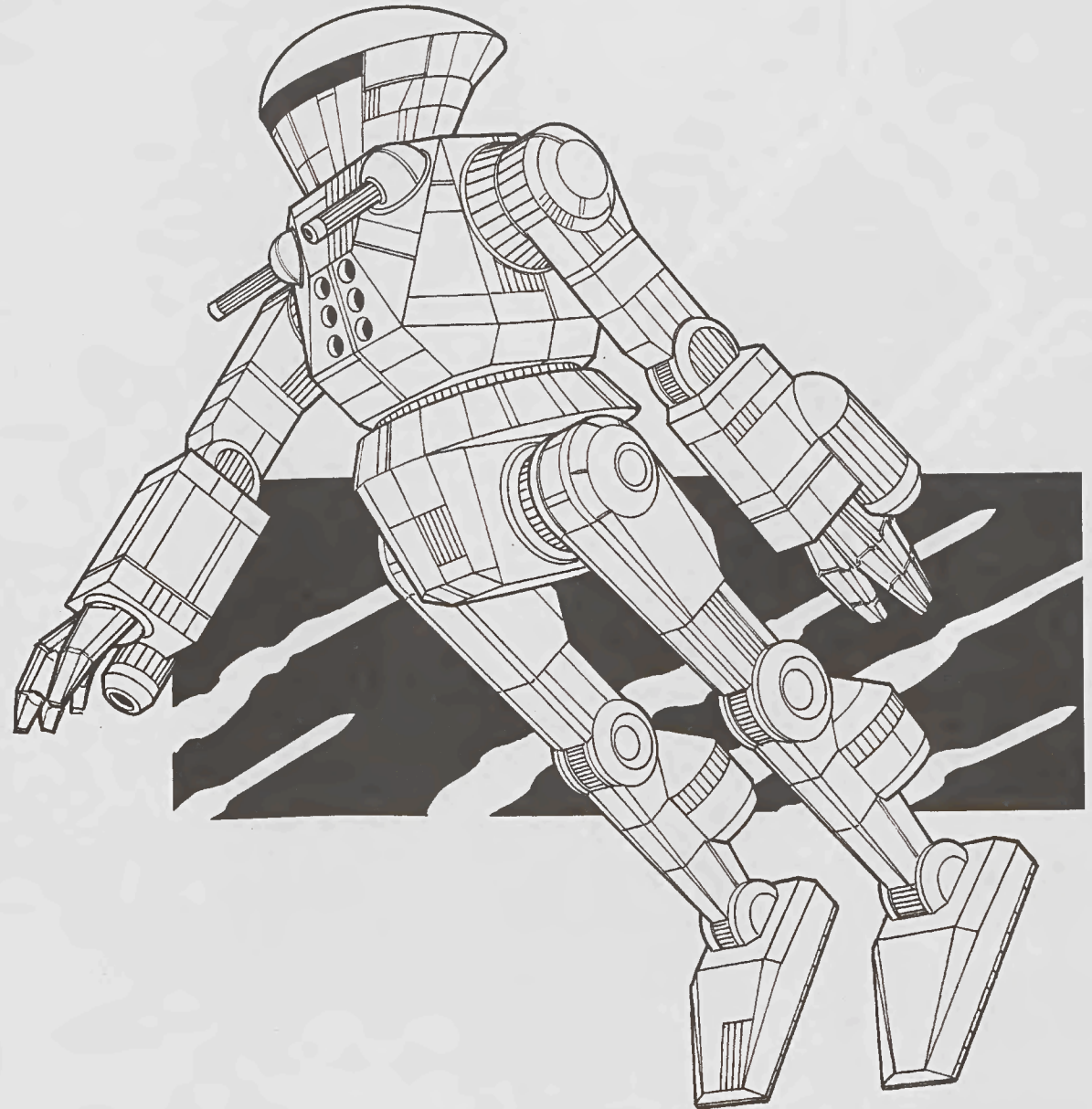
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	120 XL	2
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	48	3

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	7
Torso Mitte:	6	7
Torso Mitte (hinten):		2
Lk/Rt Torso:	5	6
Lk/Rt Torso (hinten):		1
Lk/Rt Arm:	3	4
Lk/Rt Bein:	4	5

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
KSR 6	TM	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
Leichter Laser	RT	1	0,5
Leichter Laser	LT	1	0,5
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6J	2/1/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
1/1	4		



KBO-7A KABUTO

Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Chariot Type 1a

Reaktor: Leenex 140 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield A

Bewaffnung:

2 Guided Technologies 2nd Gen

Blitz-4 KSR-Werfer

Hersteller: Diplan Mechyards

Hauptherstellungsort: Ozawa

Funksystem: Sipher CommCon SCU-4

Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5



ÜBERSICHT

Schon seit Jahrzehnten mangelt es den Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinats an Mechs der 25- und 30-Tonnen-Kategorie. Während dieses Zeitraums wurden Bushido ("Der Weg des Kriegers") und Einzelduelle Mech-gegen-Mech als die einzig ehrenvolle Art zu kämpfen betrachtet. Weil die meisten der leichten Mechs es im Einzelkampf aber nicht gegen schwerere Maschinen aufnehmen konnten, fanden leichte Mechs bei den VSDK auch keinen Platz.

Mit der Ankunft der Clans sollte sich dies grundlegend ändern. Auch bei ihnen handelte es sich um Anhänger des Einzelduell, und mit ihrer überlegenen Ausbildung und Technik brachten die Clans den VSDK in fast jedem einzelnen Fall eine Niederlage bei. Kombinatssoldaten konnten ein Sieg über ihre Clan-Gegner nur dann gelingen, wenn sie die Ehre des Draconis-Kombinats über die Ehre des einzelnen Kriegers stellten und zudem alle verfügbaren militärischen Mittel im Verbund einsetzten. Hierbei verwendete das Kombinat leichte Mechs zur schnellen Aufklärung, für Blitzüberfälle und andere Angriffsaktionen. Neue leichte

Mechs aus dem Kombinat, die vorzüglich auf diese wiederentdeckten Taktiken zugeschnitten waren, fanden dann sehr schnell ihren Weg auf das Schlachtfeld. Der *Kabuto*, so benannt nach dem gepanzerten "Helm", der seine Kopfkonstruktion schützt, stellt dabei die jüngste Neuerscheinung dar.

EIGENSCHAFTEN

Die Konstruktion des *Kabuto* folgt dem Muster des äußerst erfolgreichen *Hitman*-BattleMechs. Der *Hitman* wurde rasch zu einer der Hauptstützen der VSDK, weil er über eine für einen Mech seiner Klasse beeindruckende Feuerkraft verfügt und voller hochspezialisierter Elektronik steckt. Selbst der alles andere als niedrige Kaufpreis des *Hitman* vermochte nicht von seinen Erfolgen auf dem Schlachtfeld abzulenken. Die Entwicklerteams von Diplan Mechyards brannten darauf, diesen Erfolg zu wiederholen, und waren Ende 3059 soweit, daß mit den Feldtests für den *Kabuto* begonnen werden konnte. Die sorgfältigen Erprobungen, die von den MechKrieger-Anwärtern der Sun Zhang-Akademie auf New Samarkand mit dem *Hitman* durchgeführt worden waren, hatten Diplan Mechyards derma-

Ben beeindruckt, daß sie für die Tests mit dem *Kabuto* die gleichen Voraussetzungen arrangierten.

Mit dem Bau des *Kabuto* haben Diplan Mechyards ihr selbst gestecktes Ziel erreicht, einen leichten Mech mit einer außergewöhnlichen Geschwindigkeit, Panzerung und Feuerkraft zu entwickeln, der zudem nicht viel kostet. Mit einer besseren Feuerkraft und Panzerung als alle anderen Mechs seiner Gewichtsklasse und einer Höchstgeschwindigkeit von über 110 km/h ist der *Kabuto* ein Paradebeispiel für das hervorragende Entwicklungs- und Herstellungswesen bei den VSDK. Selbst angesichts eines Kaufpreises von knapp 2,5 Millionen C-Noten ist dieser Mech aufgrund seines Leistungsvermögens auf dem Schlachtfeld noch immer ein echter Gewinn.

EINSATZ

Der Erprobungen des *Kabuto* sind abgeschlossen, allerdings steht ihm seine Bewährung im Kampf noch bevor. Die VSDK haben damit begonnen, den Mech an Einheiten auszuliefern, die im Verlauf von Operation Bulldogge leichte Mechs verloren haben.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

KBO-7A KABUTO

Typ: **Kabuto**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 448

Ausstattung

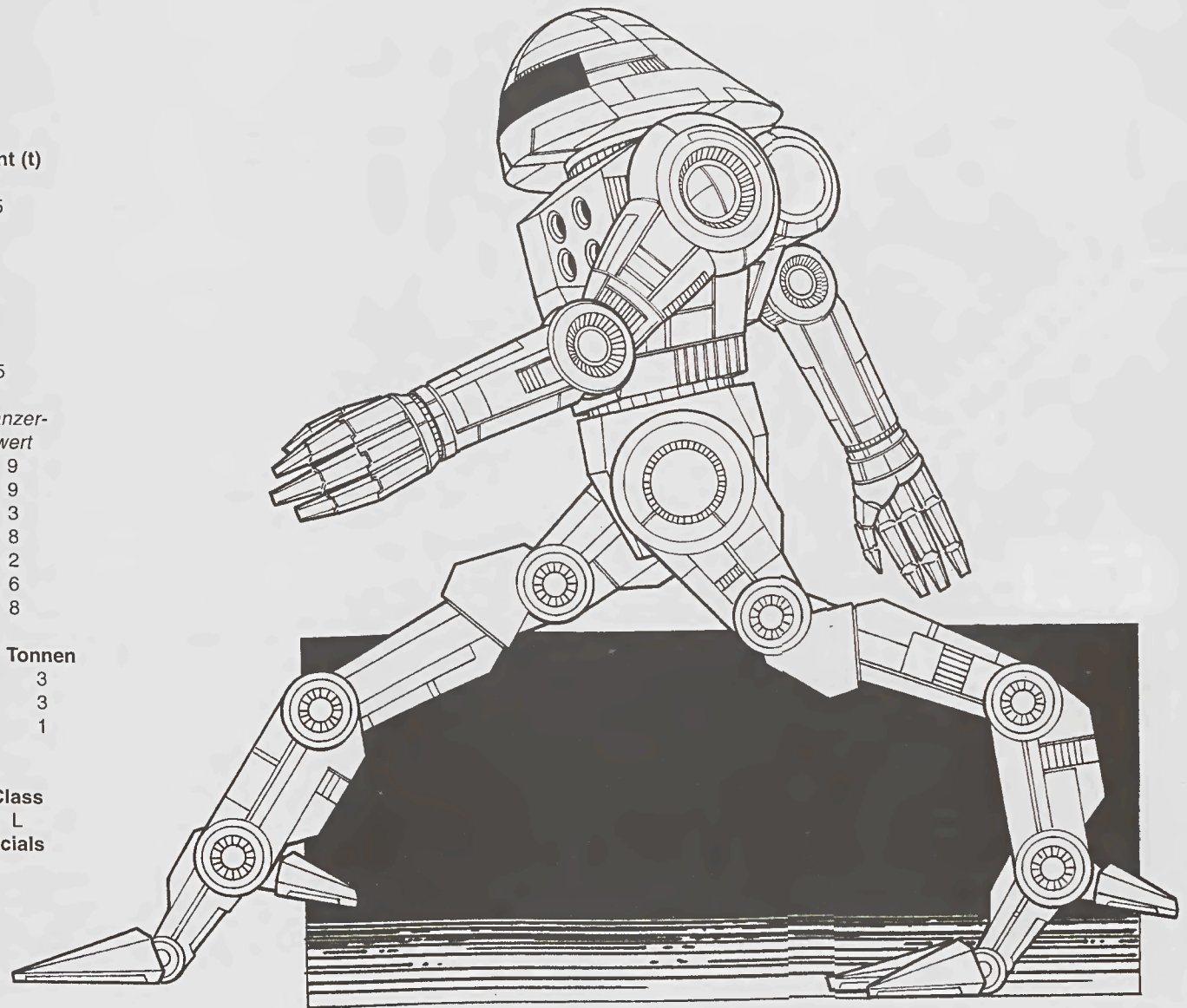
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	1
Reaktor:	140 XL	2,5
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	69	4,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	6	9
Torso Mitte (hinten):		3
Lk/Rt Torso:	5	8
Lk/Rt Torso (hinten):		2
Lk/Rt Arm:	3	6
Lk/Rt Bein:	4	8

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Blitz-KSR 4	LT	1	3
Blitz-KSR 4	RT	1	3
Munition (Blitz-KSR) 25	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
7	2/2/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	5		



D9-G9 DUAN GUNG

Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Chariot Type II Endostahl

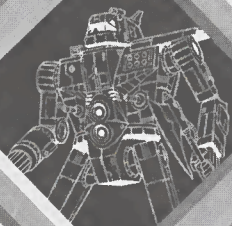
Reaktor: 175 Omni XL

Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: Chilton 360

Sprungreichweite: 180 Meter



ÜBERSICHT

Nachdem der Konföderation Capella nur wenige Produktionsanlagen verblieben waren und die gesamte Innere Sphäre von einer technologischen Renaissance erfaßt wurde, widmete Kanzler Sun-Tzu Liao seine Aufmerksamkeit der alten Sternenbund-Fabrikanlage auf Victoria. Trotz einiger Schwierigkeiten bei der Wiederinbetriebnahme der Produktionsstätte lief dort gegen Ende 3057 schließlich ein voll funktionsfähiger Prototyp des *Duan Gung* vom Band, und im Jahr 3058 wurde mit einer limitierten Serienherstellung dieses BattleMechs begonnen. Bei der Maschine handelt es sich um eines von vier Modellen, für deren Bau die Sternenbund-Anlage vormals eingerichtet worden war; abgesehen von den Sprungdüsen und dem Zielerfassungssystem können sämtliche Bestandteile vor Ort gefertigt werden.

Der neue Mech, der auf einer Konstruktion beruht, die bei den Sternenbund-Verteidigungstreitkräften unter der Typenbezeichnung *Sling* gelaufen war, wurde von Talon Zahn, dem Vorsitzenden des Capellanischen Kommandorats, in *Duan Gung* umbenannt, was soviel wie "Kurzbogen" heißt. Das Design weist viele Ähnlichkeiten mit dem Clan-OmniMech namens *Koshi* auf; offenkundig haben die wenigen im Jahr 2780 existierenden Prototypen des *Sling* die Exodus-Flotte auf ihrem Weg zu den Clan-Heimatwelten begleitet, wo sich

Panzerung: Valiant Defco

Bewaffnung:

1 Zeus LSR 10-Werfer

2 Martell Mittelschwere Laser

Hersteller: Shengli Arms

Hauptherstellungsort: Victoria

Funksystem: Dian-bao Comms, Standard

Zielerfassungssystem: Dynatec 990 T&T

später herausgestellt haben muß, daß ihre Konstruktion sich zur Umstellung auf die OmniMech-Technologie der Clans eignete. Auch die capellanischen Techniker überarbeiteten einen Teil der Konstruktion, indem sie das enge, kastenförmige Cockpit des *Sling* durch einen etwas geräumigeren Kuppelkopf ersetzten, wie man ihn auch vom *JägerMech* her kennt.

EIGENSCHAFTEN

Mit seiner Geschwindigkeit von nahezu 120 Kilometern in der Stunde kann der *Duan Gung* sich rasch durch ein Kampfgebiet bewegen, wobei er ein nur schwer zu treffendes Ziel abgibt. In unwegsamem Gelände kann er aufgrund seines Sprungvermögens eine Mobilität erreichen, die der von anderen BattleMechs ähnlicher Gewichtsklassen gleichkommt oder sie sogar übertrifft. Der *Duan Gung* wurde so angelegt, daß er sein Ziel während der Annäherung mit einem Hagel aus Langstreckenraketen eindecken kann, um dann im Nahkampf auf seine mittelschweren Laser umzuschalten.

Bei den von den Roten Lanciers und Kriegerhaus Daidachi durchgeführten Testläufen erwies sich seine dünne Panzerung als die einzige Schwäche des Mechs. Die Maschine kann bei einem Treffer durch eine Partikelprojektorkanone oder gar einen schweren Laser leicht einen Arm einbüßen, und auch sein wertvoller XL-Reaktor ist stets gefährdet. Als Mitglied einer Erkundungslanze oder zur Raketenunterstützung für eine

leichte bis mittelschwere Lanze zeigt der *Duan Gung* allerdings bewundernswerte Leistungen. Haus Daidachi war besonders von der Art und Weise angetan, wie er mit dem *Raven* harmoniert, der von der Konföderation bevorzugt als Aufklärungs-Mech eingesetzt wird.

Im Einzelkampf kann es der *Duan Gung* durchaus mit jedem Mech gleichen Gewichts aus der Inneren Sphäre aufnehmen. Eine Reihe von Test in den Dajiao-tang-Bergen auf Grand Base offenbarten dann jedoch die wahre Überraschung: In schwierigem Gelände, zum Beispiel mit Verwerfungen oder dichten Wäldern, schoß der *Duan Gung* nicht sprunghafte Mechs ab, die zwei- bis dreimal so schwer wie er selbst waren. Den Piloten gelang dies, indem sie sich bis auf Sprungreichweite an den Gegner heranarbeiteten, um dann eine Serie von Angriffen durchzuführen, bei denen sie jeweils hinter ihr Ziel sprangen, feuerten, und dann rasch wieder fortsprangen, bevor der Feind seine Waffen gegen sie zum Einsatz bringen konnte. Solche Manöver sind natürlich stark geländeabhängig und auch nicht immer von Erfolg gekrönt, weil schon ein einziger Treffer aus einer schweren Waffe ausreicht, um einen *Duan Gung* zu erledigen. Ein MechKrieger darf sich in solch einer Lage keinen Fehler erlauben.

EINSATZ

Nach seinen ersten Testeinsätzen bei den Roten Lanciers und beim Haus Daidachi begann der *Duan Gung* auch vereinzelt im Capellanischen Heer aufzutauchen. Im Jahr 3059 bot Kanzler Liao ihn auch den gegenwärtigen Sternenbund-Einheiten und anderen Verbänden zum Kauf an, die ihre Herkunft von den ursprünglichen Sternenbund-Verteidigungstreitkräften ableiten. Erweiterungen der Victoria-Anlage wurden gerade noch rechtzeitig vorgenommen, um die steigende Nachfrage decken zu können. Die Jahresproduktion des *Duan Gung* konnte verdoppelt werden, so daß dieser leichte Mech sich eigentlich im gesamten Sternenbund verbreiten sollte.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

D9-G9 DUAN GUNG

Typ: **Duan Gung**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 25

Gefechtsstärke: 729

Ausstattung

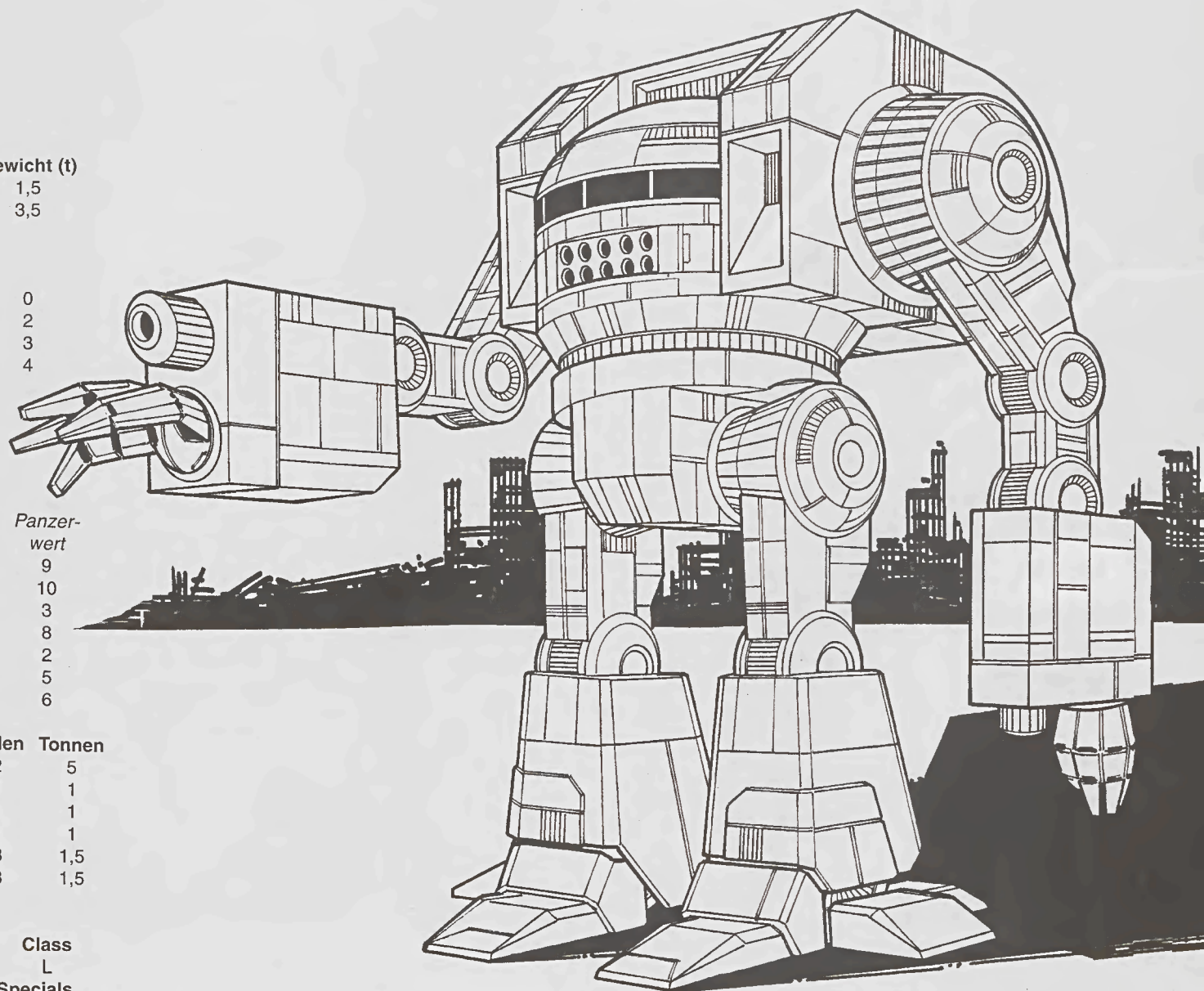
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	1,5
Reaktor:	175 XL	3,5
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	64	4

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	8	10
Torso Mitte (hinten):		3
Lk/Rt Torso:	6	8
Lk/Rt Torso (hinten):		2
Lk/Rt Arm:	4	5
Lk/Rt Bein:	6	6

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 10	TM	2	5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Sprungdüsen	RT	3	1,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
7	2/2/1	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	7	if	



EGL-2M EAGLE

Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Curtiss Eagle

Reaktor: Vlar 125

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: CurtissJet 55

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Kallon FWL

Bewaffnung:

1 Diverse Optics Sunbeam Schwerer
Extremreichweitenlaser

1 Diverse Optics Mittelschwerer
Extremreichweitenlaser

Hersteller: Curtiss Militech

Hauptherstellungsort: Paradise

Funksystem: CurtissComm Mark II

Zielerfassungssystem: Dynatech 12B mit ZES



ÜBERSICHT

Der *Eagle* stellt Curtiss Militechs Einstieg in die leichte Gewichtsklasse für BattleMechs dar, wobei es sich hier um einen Nachfolger ihres äußerst erfolgreichen und sehr beliebten mittelschweren *Wraith*-Mechs handelt. Die Konstrukteure bei Curtiss entschieden sich dafür, die Wendigkeit des *Wraith* zu übernehmen, obwohl der *Eagle* insgesamt etwas langsamer ist, um mehr Platz für seine Waffenzuladung zu schaffen. Außerdem wurde der *Eagle* mit einem Standardreaktor ausgestattet, um seine Herstellungskosten niedrig zu halten und die Überlebenschancen des Mechs zu erhöhen. Die Standardauslegung des *Eagle*-Rumpfes vereinfacht nun Reparaturen im Feld, nachdem der ständige Nachschub von Ersatzteilen, die für den *Wraith* benötigt wurden, eine tiefen Einschnitt in die Profite nach sich gezogen hatte.

Das ursprüngliche *Eagle*-Design, der EGL-1M, besaß noch kein ZES. Erst als die LZKK die neuen Lenk-LSRs einführte, fügten die Curtiss-Konstrukteure eine ZES-Anlage hinzu, weil sie sich eine große Nachfrage nach einem leichten Mech versprachen, der in der Lage war, solche Raketen einzuweisen. Bislang scheinen sie

damit recht behalten zu haben; sowohl die Liga Freier Welten als auch das Capellanische Heer haben bereits Bestellungen in Auftrag gegeben, die oftmals gerade auch von Einheiten stammen, die bereits über den *Wraith* verfügen und somit der Überzeugung sind, sich auf einen von Curtiss gebauten Mech verlassen zu können.

EIGENSCHAFTEN

Nachdem er nicht ganz so schnell wie viele andere Mechs seiner Gewichtsklasse ist, verfügt der *Eagle* immerhin über eine recht ordentliche Schlagkraft, wobei er trotz seiner Abwärme-intensiven Bewaffnung nicht heißläuft. Obwohl es eigentlich zur Unterstützung des schweren und mittelschweren ER-Lasers verwendet wird, kann das ZES-Gerät auch zur Erfassung von Zielen für Arrow IV-Systeme und die gefährlichen neuen Lenkraketen eingesetzt werden. Sollte keines von beiden zur Unterstützung der *Eagle*-Einheit zur Verfügung stehen, kann er immer noch mit seinen Lasern einen angesichts seiner Tonnage beträchtlichen Schaden anrichten. Diese vielseitige Verwendbarkeit macht den Mech für jeden Kommandeur zu einem wertvollen Kriegsgerät; ein Umstand, der sich auch in seinen anfänglichen Verkaufszahlen widerspiegelt.

EINSATZ

Einheiten überall in der Liga Freier Welten haben den *Eagle* bereits erhalten, wobei auch eine kleinere Anzahl in die Konföderation Capella verschifft wurde. Die Mehrzahl ist dabei an Einheiten der Marik-Miliz gegangen, gefolgt von Verbänden der Orientefüsiliere.

VARIANTEN

Curtiss hat eine kleine Zahl im Original-EGL-1M-Design gebaut, die man jedoch nur selten antreffen kann. Die meisten davon wurden an das Capellanische Heer ausgeliefert, während der Rest über das gesamte Gebiet der Liga Freier Welten verstreut ist. Der 1M verfügt weder über das ZES noch den mittelschweren Extremreichweitenlaser; statt dessen besitzt er ein Raketenabwehrsystem mit einer Tonne Munition und einen leichten ER-Laser.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

Typ: **Eagle**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 25

Gefechtsstärke: 745

BATTLEFORCE 2

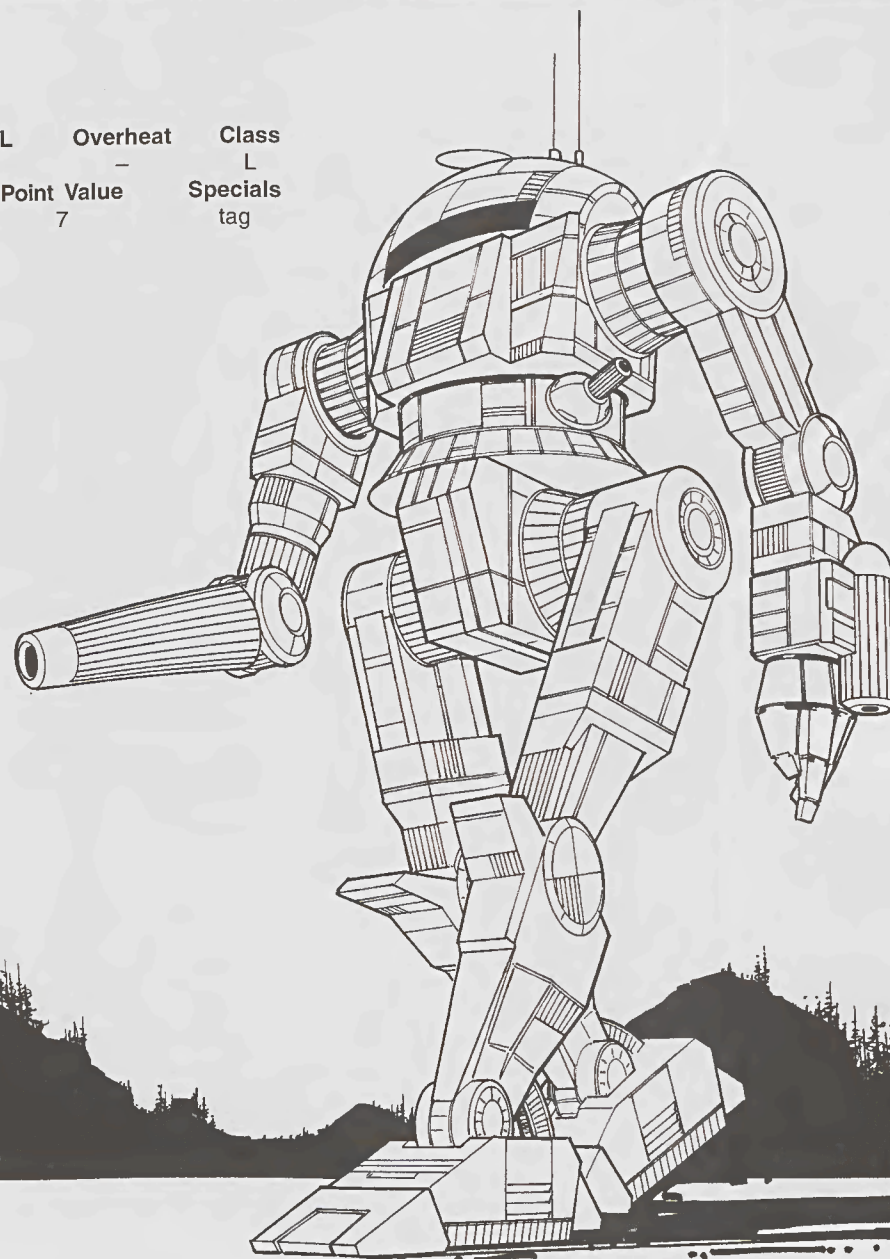
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	2/1/1	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	tag
2/2	7		

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	125	1,5
Reaktor:	5	4
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		2
Gyroskop:		3
Cockpit:		5
Panzerwert:	80	

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	8	12
Torso Mitte (hinten):		3
Lk/Rt Torso:	6	10
Lk/Rt Torso (hinten):		2
Lk/Rt Arm:	4	7
Lk/Rt Bein:	6	9

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	RA	2	5
ER-M-Laser	LA	1	1
ZES	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1



AF1 ARCTIC FOX

Masse: 30 Tonnen
Rumpf: AR-3 Endostahl
Reaktor: 180 GM XL
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Royal-7 Standard
Bewaffnung:
 14 Tonnen Modul-Kapazität
Hersteller: Arc-Royal MechWorks
Hauptherstellungsort: Arc-Royal
Funksystem: K9 Communications System
Zielerfassungssystem: Type IV Bloodhound
 T&T System

und einem schweren Impulslaser verleihen ihr eine beeindruckende Feuerkraft, die sich eher für Einzelkämpfe eignet als für Einsätze auf Lanzen- oder Kompanieebene.

EINSATZ

Abgesehen von ihrer Verwendung in den Regimentern der Kell Hounds wurde der *Arctic Fox* außerdem auch noch bei den Söldnertruppen Blue Star Irregulars und Dioscuri beobachtet. Auch einige Krieger der Garnisonstruppen von Phelans Wölfen, die für die Möglichkeit, ihre Mechs umkonfigurieren zu können, die Bewaffnung aus der Inneren Sphäre in Kauf nehmen, haben den *Arctic Fox* in ihre Reihen aufgenommen.

Typ: **Arctic Fox**

Technologie: Innere Sphäre-OmniMech

Tonnage: 30

Gefechtsstärke: 766

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	180 XL	1,5
Reaktor:	6	3,5
BP Gehen:	9	
BP Laufen:	0	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		2
Gyroskop:		3
Cockpit:		6
Panzerwert:	96	
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	10	15
Torso Mitte (hinten):		4
Lk/Rt Torso:	7	11
Lk/Rt Torso (hinten):		3
Lk/Rt Arm:	5	10
Lk/Rt Bein:	7	10

ÜBERSICHT

Der erste OmniMech der Kell Hounds entstammte der Beute, die sie auf Lut-hien machen konnten. Morgan Kell erkannte die Vorzüge eines beliebig konfigurierbaren Mechs und veranlaßte daraufhin die Einrichtungen auf Arc Royal, sich an einer Kopie dieser Maschine zu versuchen. Die letzten Fehler konnten dabei allerdings erst behoben werden, nachdem Phelan Kell zusammen mit den Wölfen-im-Exil dort eingetroffen war.

Als Gegenleistung für die materielle Unterstützung, die Phelans Wölfe von den Kell Hounds erhielten, halfen technische Berater der Clans den Kells bei der Fertigstellung eines *Uller*-Nachbaus (der von den Clans als *Kit Fox* geführt wird). Obwohl den Kells Material der Clans zur Verfügung steht, wurde der *Arctic Fox* sowohl aus logistischen als auch strategischen Gründen ausschließlich mit Technik aus der Inneren Sphäre gebaut. Die Kell Hounds verwenden den Großteil ihres Clan-Materials zur Wartung ihrer erbeuteten Clan-Mechs. Aufgrund der Unterstützung, die sie einigen als Manövergegner fungierenden Einheiten und auch den ARDK-Verteidigungsregimentern zukommen lassen, war den Kells daran gelegen, dieses vielseitig verwendbare Modell allen anzubieten, die es sich zwar leisten konnten, ansonsten aber nicht über Clan-Technologie verfügten.

Die Kell Hounds selbst machen keinen Gebrauch von dem Typenkürzel AF1. Ganz nach Art der Clans

bezeichnen sie die Grundausführung dieser Maschine als *Arctic Fox Prime*. Dieser Name bezieht sich sowohl auf das Vorbild dieses Mechs, den *Kit Fox* der Clans, als auch auf den neuen Mech der Wölfe-im-Exil, den *Arctic Wolf*. Die Varianten sind dann jeweils mit A, B, C und D gekennzeichnet.

EIGENSCHAFTEN

Der für einen leichten Mech gut gepanzerte *Arctic Fox* kann es mit den meisten Modellen gleichen Gewichts aus der Inneren Sphäre aufnehmen. Sobald der OmniMech eine für seine jeweilige Bewaffnung günstige Distanz erreicht hat, behält man diese Entfernung am besten unter Ausnutzung von natürlich vorkommenden Deckungsmöglichkeiten bei. Trotzdem werden auch Krieger mit einem Hang zum Nahkampf nicht vom *Arctic Fox* enttäuscht.

Was das grimmige Antlitz des *Arctic Fox* verspricht, wird von den 14 Tonnen seine Modul-Kapazität gehalten. Seine Primärvariante baut auf eine Extremreichweiten-PPK auf, die noch durch etliche Mittelstreckenwaffen unterstützt wird. Die A-Variante verwendet in Anlehnung an den *Black Hawk* eine ganze Batterie von Mittel- und Kurzstreckenlasern. Bei den B- und D-Variationen handelt es sich um Einheiten zur Feuerunterstützung, wobei erstere eine Schrotschuß-Autokanone des Typs LB-X AK/10 verwendet, während letztere eine unverschnörkelte Raketenplattform darstellt. Bei der C-Variante handelt es sich um eine Duellmaschine. Die Kombination aus einer Extremreichweiten-PPK

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

AF1 ARCTIC FOX

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Nichts	1
Torso Mitte	2 Endostahl	0
Rechter Torso	3 XL-Reaktor	3
	2 Doppelte Wärmetauscher	
Linker Torso	3 XL-Reaktor	6
	Doppelter Wärmetauscher	
Rechter Arm	4 Endostahl	4
Linker Arm	4 Endostahl	4
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Bewaffnung und Munition

Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Primärkonfiguration</i>		
Mittelschwerer Laser	LA	1
KSR 4	LT	1
Munition (KSR) 25	LT	1
ER-PPK	LT	3
KSR 4	RT	1
Mittelschwerer Laser	RA	1

Alternativkonfiguration A

L-Impuls laser	K	1	1
2 M-Impuls laser	LA	2	4
2 L-Impuls laser	LT	2	2
3 Sprungdüsen	LT	3	1,5
3 Sprungdüsen	RT	3	1,5
2 M-Impuls laser	RA	2	4
Gefechtsstärke: 736			

Alternativkonfiguration B

LB-X AK/10	LA	6	11
Munition (LB-X AK) 20	LT	2	2
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
Gefechtsstärke: 634			

Alternativkonfiguration C

ER-PPK	LA	3	7
S-Impuls laser	RA	2	7
Gefechtsstärke: 747			

Alternativkonfiguration D

LSR 10	LA	2	5
Artemis IV-FLS	LA	1	1

Munition (LSR) 12
 LSR 10
 Artemis IV-FLS
 Munition (LSR) 12
 Gefechtsstärke: 643

BATTLEFORCE 2

Typ: Arctic Fox

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	3/2/1	1	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	8	omni	

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6J	3/2/1	1	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	7	omni	

Alternativkonfiguration B

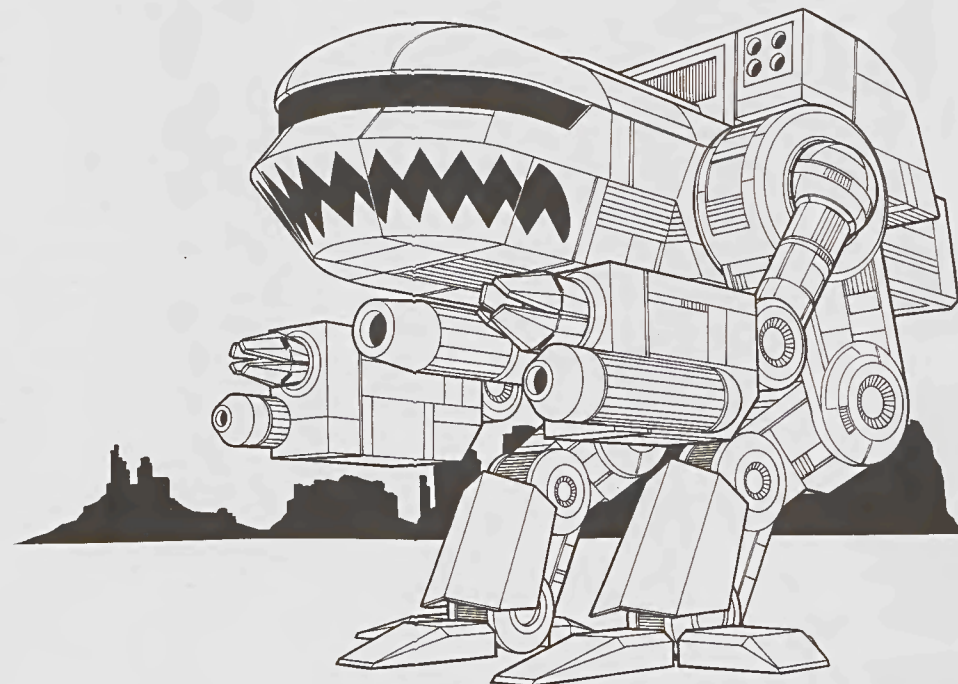
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	2/2/1	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	6	omni	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	2/1/1	1	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	7	omni	

Alternativkonfiguration D

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	1/2/2	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/1	6	omni, if	



Masse: 35 Tonnen
Rumpf: Johnston Biped L-25-a2
Reaktor: 175 Omni
Einsatzgeschwindigkeit: 57 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 89 km/h
Sprungdüsen: Rawlings 80-Beta
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Johnston Duraweave 6000 Ferrofibril
Bewaffnung:
 1 Mydron Excel 5SG Autokanone
 1 Federated LSR 10-Werfer
Hersteller: Johnston Industries
Hauptherstellungsort: New Syrtis
Funksystem: Lynx-shur 4.5
Zielerfassungssystem: Sync Tracker (55-42071)



ÜBERSICHT

Der *Garm*, der nach dem Hund benannt wurde, der nach einem alten Mythos den Eingang zum nordischen Totenreich bewacht, wurde als leichter Unterstützungsmech für die GefechtsLanzen des Vereinigten Commonwealth konzipiert. Damit wagte sich der *Garm* auf ein Gebiet, das seit Jahrhunderten von dem berühmten *Valkyrie* beherrscht wurde, der zu einem Markenzeichen der VCS geworden war. Die beiden Mechs besitzen in etwa das gleiche Leistungsvermögen. Obwohl der *Garm* über die höhere Feuerkraft verfügt, konnte er jedoch nur geringe Erfolge für sich verbuchen und wurde zumeist an Söldnereinheiten und Peripheriestaaten verkauft. Gerade, als Johnston Industries bereits drauf und dran waren, die Produktion des Modells einzustellen, zeigten neue Berichte aus der Peripherie mehrere *Garm*-Lanzen bei der gekonnten Abwehr eines Piratenüberfalls auf die Welt Mithron im Tauruskonkordat. Diese Nachricht erregte die Aufmerksamkeit von VCS-Offiziellen, die den *Garm* daraufhin für etliche ihrer eigenen Einheiten orderten.

EIGENSCHAFTEN

Der *Garm* ist etwas leichter gepanzert als andere Mechs seiner Gewichtsklasse, dafür verfügt er mit seiner neu entwickelten Mydron-Autokanone vom Typ Excel 5SG über eine verbesserte Reichweite. Wenn er diese Autokanone zusammen mit seinem Federated Zehnfach-Langstreckenraketenwerfer zum Einsatz bringt, vermag er binnen kürzester Frist die Panzerung eines leichten Gegners komplett abzuschälen. Außerdem ist der *Garm* so beweglich, daß er es von seiner Geschwindigkeit her mit den meisten schwereren Erkundern aufnehmen kann, wobei seine Ausstattung mit Sprungdüsen ihm noch einen entscheidenden Vorteil gewährt.

Die Konstruktion besitzt zwei voll ausgebildete Hände. Obwohl sie beim Originaldesign ursprünglich nicht vorgesehen waren, erkannten die Ingenieure bei Johnston ihre Notwendigkeit, insbesondere aufgrund der wachsenden Präsenz von gepanzerter Infanterie auf dem Schlachtfeld von heute. Die Hände erweisen sich bei der Durchquerung von bergigem Gelände außerdem als sinnvolle Ergänzung zu den Sprungdüsen.

EINSATZ

Während der ersten paar Jahre seiner Produktion fand der *Garm* nur selten seinen Weg in die VCS, es gab allerdings einige Abnehmer unter den Söldnereinheiten, die ihren Dienst in der Chaos-Mark versahen. Der Durchbruch kam erst, als die Verteidigungstreitkräfte des Tauruskonkordats, eines in der Nähe gelegenen Peripheriestaats, einige Bauserien aufkauften. Danach fand das Modell auch bei den VCS ernsthafte Beachtung, die dann mehrere hundert Mechs zur Neubestückung ihrer Fronteinheiten bestellten.

VARIANTEN

Die einzige Variante des *Garm* ist fast so populär wie das Standardmodell. Das 01B-Design ersetzt die Autokanone durch einen Extremreichweitenlaser, eine zusätzliche Tonne Munition und zwei weitere Wärmetauscher. Die danach noch verbliebene Gewichtersparnis von 1 Tonne wurde genutzt, um ein Artemis IV-Feuerleitsystem für den LSR 10-Werfer einzubauen. Diese Version behält zwar die große Schlagkraft über weite Entfernungen bei, die den Mech auszeichnet, zwingt den Piloten allerdings trotz der zusätzlichen Wärmetauscher zum sorgfältigen Umgang mit der Abwärmeentwicklung.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

GRM-01A GARM

Typ: **Garm**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 35

Gefechtsstärke: 662

Ausstattung

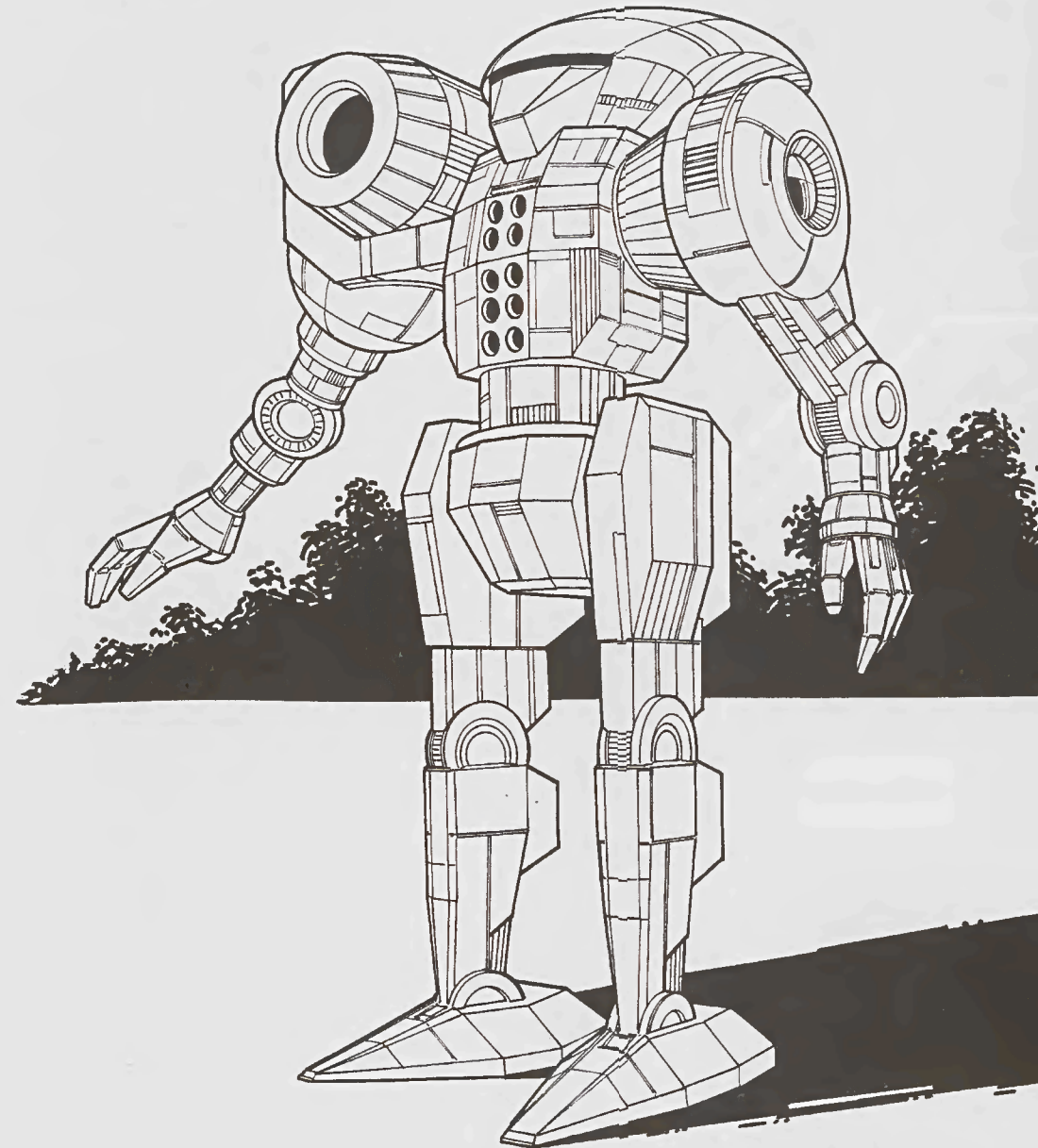
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	2	
Reaktor:	175	7
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	63	3,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	7
Torso Mitte:	11	10
Torso Mitte (hinten):		2
Lk/Rt Torso:	8	9
Lk/Rt Torso (hinten):		1
Lk/Rt Arm:	6	6
Lk/Rt Bein:	8	6

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/5	RT	5	8
Munition (LB-X AK) 20	RT	1	1
LSR 10	LT	2	5
Munition (LSR) 12	LT	1	2
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	TM	1	0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	2/1/1	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/3	7	if	



Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Geometric 1000 Endostahl

Reaktor: LTV 160

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Strasbourg Armaments Type 3

Bewaffnung:

3 Diverse Optics Leichte Extremreichweitenlaser

2 Irian Weapons Works Super 6 Mittelschwere Laser

1 Irian Weapons Works V7 LSR 15-Werfer

1 Irian Weapons Works 60mm KSR 6-Werfer

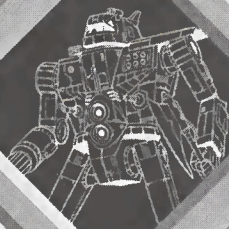
1 McArthur Raketenabwehrsystem

Hersteller: Martinson Armaments

Hauptherstellungsort: Australien, Terra

Funksystem: Blow 55 Net

Zielerfassungssystem: Scope 2000



ÜBERSICHT

Unmittelbar nach der Eroberung Terras durch Blakes Wort begannen Techniker mit der Reaktivierung und Wiederinstandsetzung von eingemotteten Produktionsanlagen. Der *Initiate*, der als erster eine dieser neu in Betrieb genommenen Fabriken verließ, kommt aus dem Martinson Armaments-Produktionszentrum, in dem einstmals der *Spartan* gebaut wurde. Obwohl die Martinson-Fabrik zerstört wurde, als Stefan Amaris drei Jahrhunderte zuvor Terra einnahm, konnte sie in erstaunlich kurzer Zeit wieder repariert werden, so daß dort nun sowohl *Spartans* als auch *Initiates* produziert werden.

Die *Initiate*-Konstruktion fußt teilweise auf dem *Albatross*, indem sie viele Waffensysteme mit dem überschweren Mech gemein hat und auch seinen unvergleichlichen Waffenmix imitiert.

EIGENSCHAFTEN

Vollgepackt mit Waffen und Panzerung liegt der einzige Schwachstelle des *Initiate* in seinem beträchtlichen Mangel an Geschwindigkeit und Manövriervermögen. Über weite Distanzen gewährt ihm die LSR eine für einen Mech seiner Gewichtsklasse recht ordentliche Schlagkraft, wobei die Feuerkraft des *Initiates* auf kürzeren Entfernungen nur noch weiter zunimmt. Die kombinierte Feuerkraft aus leichten ER-Lasern, mittelschweren Lasern und KSR vermag kleinere Mechs rasch und wirkungsvoll außer Gefecht zu setzen, während das Raketenabwehrsystem die Maschine vor anfliegenden Raketen salven schützt.

EINSATZ

Dieser BattleMech wird momentan in Rekordgeschwindigkeit gebaut, und jeder einzelne von ihnen wird auch rasch mit einem Piloten besetzt. Die *Initiates* werden dann gleichmäßig über alle Blakes Wort-Divisionen verteilt.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

INI-02 INITIATE

Typ: **Initiate**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 40

Gefechtsstärke: 913

Ausstattung

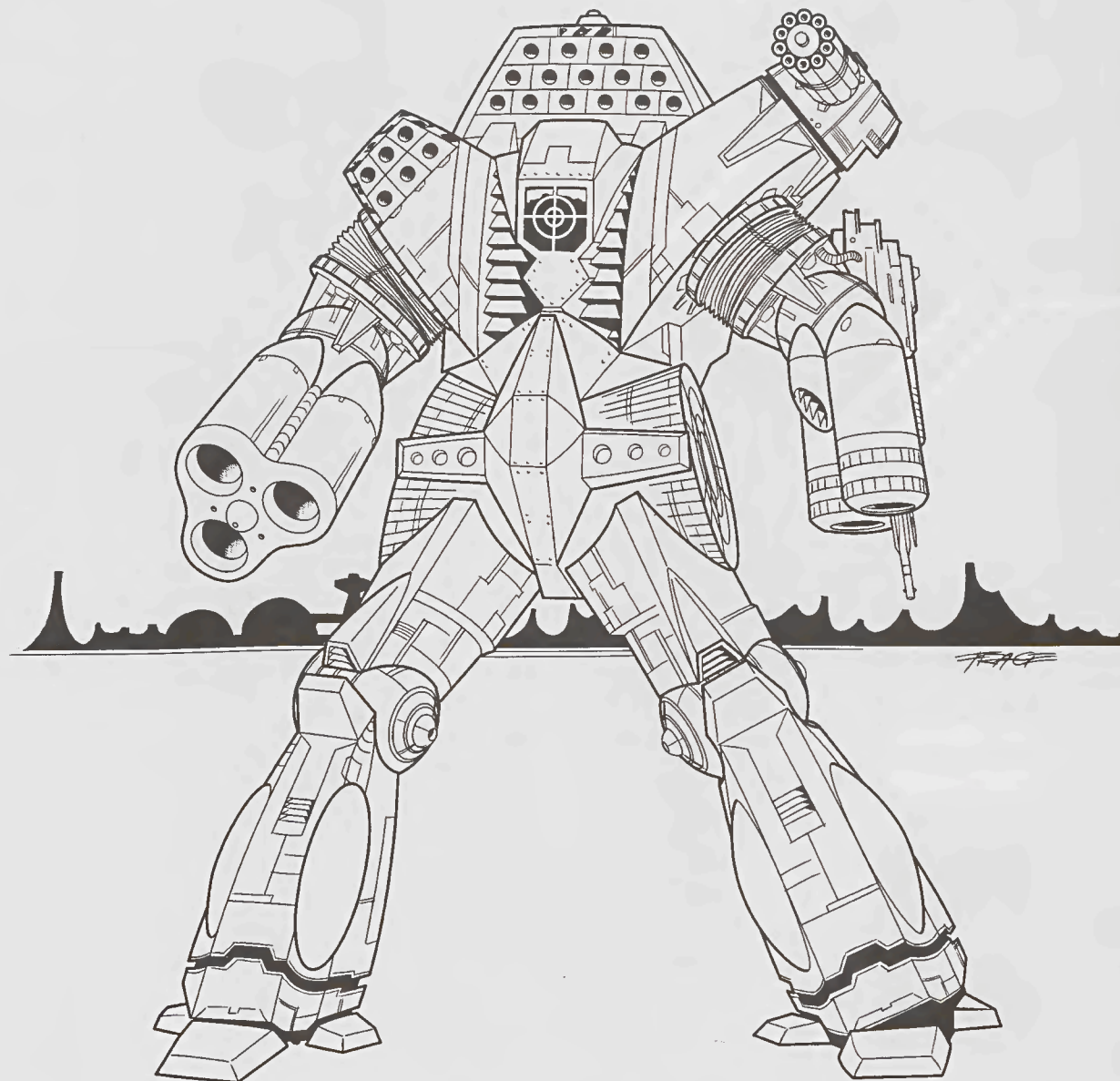
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	160	6
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	136	8,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	12	17
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	10	15
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	6	12
Lk/Rt Bein:	10	20

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
3 ER-L-Laser	RA	3	1,5
LSR 15	LT	3	7
Munition (LSR) 8	LT	1	1
Raketenabwehrsystem	LT	1	0,5
Munition (Raketenabwehr) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
KSR 6	RT	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	4/3/1	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/3	9	if	



SNT-04 SENTRY

Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Dorwinion Hyperactive 3 Endostahl

Reaktor: Nissan 200

Einsatzgeschwindigkeit: 55 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 87 km/h

Sprungdüsen: HildCo Model 12

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Starshield A

Bewaffnung:

1 Parti-Kill Heavy Cannon

2 Magna 200P Leichte Impulslaser

1 Zippo Flammer

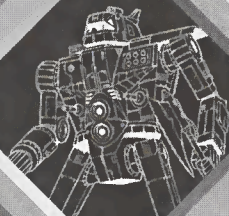
4 SperryBrowning Maschinengewehre

Hersteller: Robinson Standard BattleWorks

Hauptherstellungsort: Robinson

Funksystem: Archernar Electronics HICS-15

Zielerfassungssystem: Federated Hunter Type 3



ÜBERSICHT

Aus Furcht vor der Möglichkeit einer weiteren Invasion verlangten die Führer der verschiedenen Marken des Vereinigten Commonwealth nach einem neuen Mech mit einer moderneren Technik als beim *Watchman*, der noch zu Zeiten Hanse Davions zu ihrer Verteidigung entwickelt worden war. In Reaktion darauf ließ Prinz Victor Steiner-Davion einen neuen Flügel an die *Watchman*-Fabrik auf Robinson anbauen, in dem jetzt der *Sentry* hergestellt wird.

Prinz Davion stellte dabei sicher, daß sämtliche Bestandteile des neuen Mechs genau wie beim *Watchman* austauschbar sein würden, um die Einführung des *Sentry* bei den verschiedenen planetaren Milizen zu erleichtern. Genau wie der *Watchman* verwendet auch der *Sentry* so viele überzählige Komponenten anderer Konstruktionen wie nur möglich, so zum Beispiel einen Überschuß an Zippo-Flammern des *Berserker* oder SperryBrowning-Maschinengewehre von älteren *Vulkan*-Modellen. Die schwere PartiKill-Kanone stammt aus einem Vorrat, der sich bei der Umrüstung des schweren Panzers *Manticore* angesammelt hatte, und bei dem leichten Magna 200P-Impulslaser handelt es sich um die Reste einer Überbevorratung für den *Dart*.

EIGENSCHAFTEN

Der *Sentry* ist genauso widerstandsfähig wie sein Vorgänger und verfügt über die gleiche schwere Panzerung und große Mobilität, die bereits die ältere *Watchman*-Konstruktion ausgezeichnet hatte. Des weiteren besitzt er ein CASE-System zum Schutz seiner MG-Munition. Die Bewaffnung des *Sentry* ist mit einem Arsenal aus vier Maschinengewehren und einem Flammer ganz auf die Infanterieabwehr ausgerichtet. MechKrieger, die das Modell deshalb unterbewerten, tun dies jedoch auf eigene Gefahr; die PPK hat einen ziemlich Bums, und das tödlich exakte Feuer aus den leichten Impulslasern vermag einen Mech genauso leicht zu vernichten, wie seine ballistischen Waffen dies mit Infanterie tun.

EINSATZ

Die erste Produktionsserie des *Sentry* wurde zu gleichen Teilen an die verschiedenen Marken ausgeliefert – übrigens sehr zum Ärger von Duke Sandoval von der Mark Draconis. Während Prinz Hanse Davion seinen *Watchman* noch zuerst an Duke Sandoval ausgeliefert hatte, hatte sich Prinz Victor geweigert, gleiches mit dem *Sentry* zu tun, womit er den erbitterten Feinden des Draconis-Kombinats ihre Vorrangstellung verweigerte.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

SNT-04 SENTRY

Typ: **Sentry**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 40

Gefechtsstärke: 948

Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	10(20)	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	136	8,5

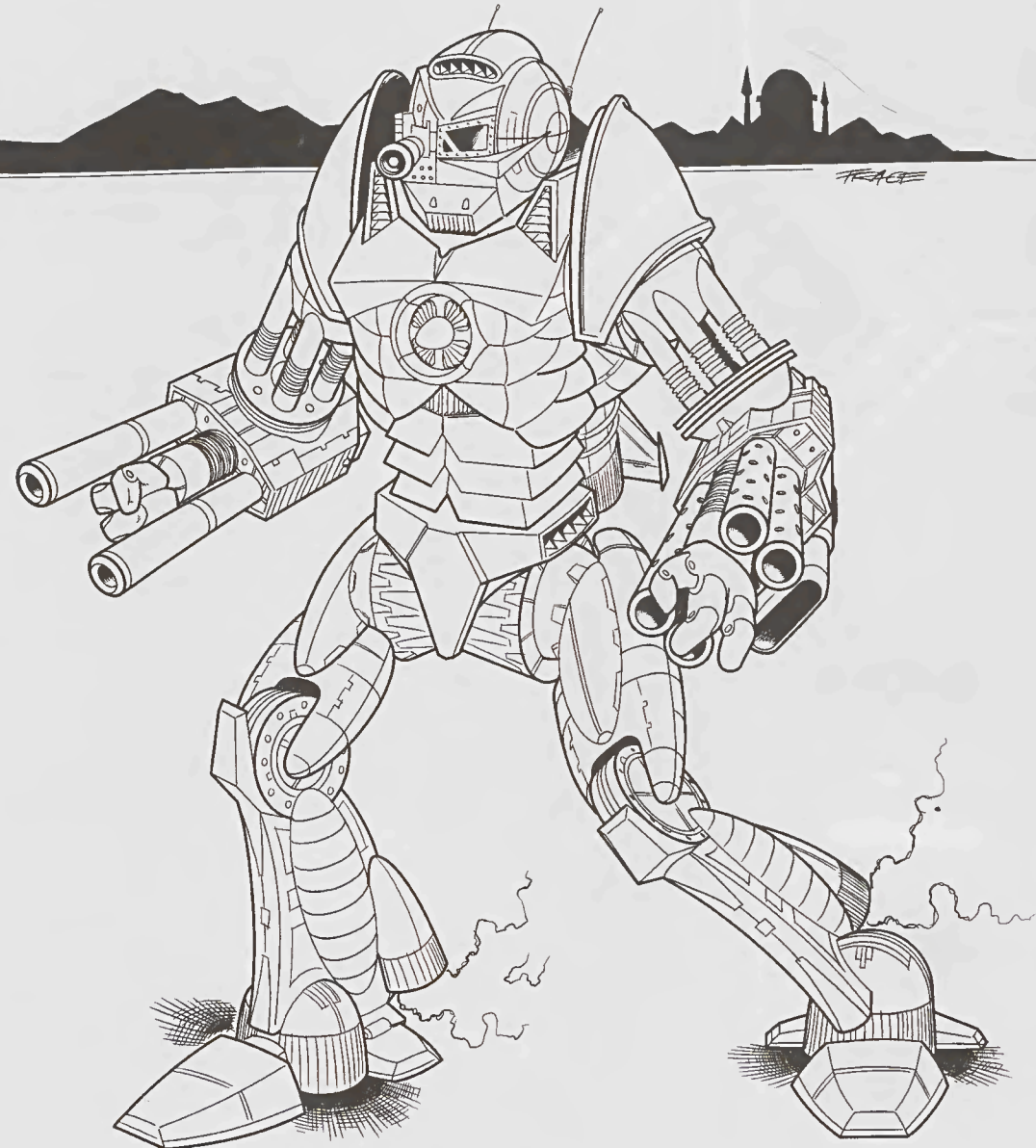
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	12	17
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	10	15
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	6	12
Lk/Rt Bein:	10	20

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
2 L-Impuls laser	RA	2	2
4 Maschinengewehre	LA	4	2
Munition (MG) 200	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5
PPK	LA	3	7
Flammer	K	1	1
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	3/1/1	-	M
Aarmor/Structure	Point Value	Specials	
3/3	10		



BEO-12 BEOWULF

Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Beowulf 3

Reaktor: GM 270 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h; mit
MASC 130 km/h

Sprungdüsen: Odin Type II

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Wall Type 6 Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Blankenburg Schwerer Impulslaser

2 Diverse Optics Mittelschwere
Extremreichweitenlaser

Hersteller: Odin Manufacturing

Hauptherstellungsort: Orestes

Funksystem: Dash-2 Standard

Zielerfassungssystem: Blade 12
mit Beagle-Sonde und ZES



ÜBERSICHT

Unmittelbar nach der Niederlage der Clans auf Tukayyid begann ComStar in der Freien Republik Rasalhaag mit dem Ausbau einiger kleiner Produktionsstätten zu Mech-Fabriken. In der größten davon, Odin Manufacturing auf Orestes, wurde dann als erstes ein neues Mech-Modell gebaut, der *Beowulf*.

Als ComStar im Jahr 3058 von der Erde vertrieben wurde, wurden in dem Prozeß auch all seine *Mongoose*-Erkundungs-Mechs zerstört. Anstatt Ersatz zu ordern, entschloß sich der Präzentor Martialum, einen neuen Mech zu bauen, der in Zukunft als Aufklärer dienen würde, ohne dabei wie der *Mongoose* unter einem Mangel an Feuerkraft und Wendigkeit zu leiden. Die neue Maschine, der *Beowulf*, ist fast doppelt so schwer wie ein *Mongoose* und sprunghähig.

EIGENSCHAFTEN

Der *Beowulf* ist hochmobil, wobei ein XL-Reaktor in Kombination mit MASC noch für zusätzliche Geschwindigkeit garantiert und seine Sprungreichweite 180 Meter beträgt. Diese Manövrierfähigkeit wird von der Feuerkraft eines schweren Impulslasers und zwei der neu entwickelten mittelschweren ER-Laser begleitet, die von der Liga Freier Welten gekauft wurden. Als Erkundungs-Mech verfügt der *Beowulf* außerdem über eine Beagle-Sonde und ein ZES-Gerät, mit dem man Artillerieschläge einweisen kann.

EINSATZ

Die Hälfte aller fertiggestellten *Beowulfs* geht an die ComGuards, während die andere Hälfte an Rasalhaags Künsarmé ausgeliefert wird. Bislang haben ausschließlich die 321. Division der ComGuards und die 4. Kavallerie der Künsarmé den *Beowulf* erhalten.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

BEO-12 BEOWULF

Typ: **Beowulf**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 45

Gefechtsstärke: 1.147

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

Gewicht (t)

4,5

7,5

270 XL

6

9 (12)

6

12 (24)

2

3

3

8,5

Interne
Struktur

Panzer-
wert

3

9

14

20

Kopf:

Torso Mitte:

Torso Mitte (hinten):

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Torso (hinten):

Lk/Rt Arm:

Lk/Rt Bein:

11

16

6

7

11

14

22

14

22

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

6J 3/2/-

Armor/Structure

4/2

Overheat

-

Point Value

11

Class

M

Specials

prb, tag

Bewaffnung und Munition

S-Impulslaser

2 ER-M-Laser

Beagle-Sonde

ZES

MASC

Sprungdüsen

Sprungdüse

Sprungdüsen

Sprungdüse

Zone

Zeilen Tonnen

RA

2

7

LA

2

2

TM

2

1,5

K

1

1

RT

2

2

LT

2

1

LB

1

0,5

RT

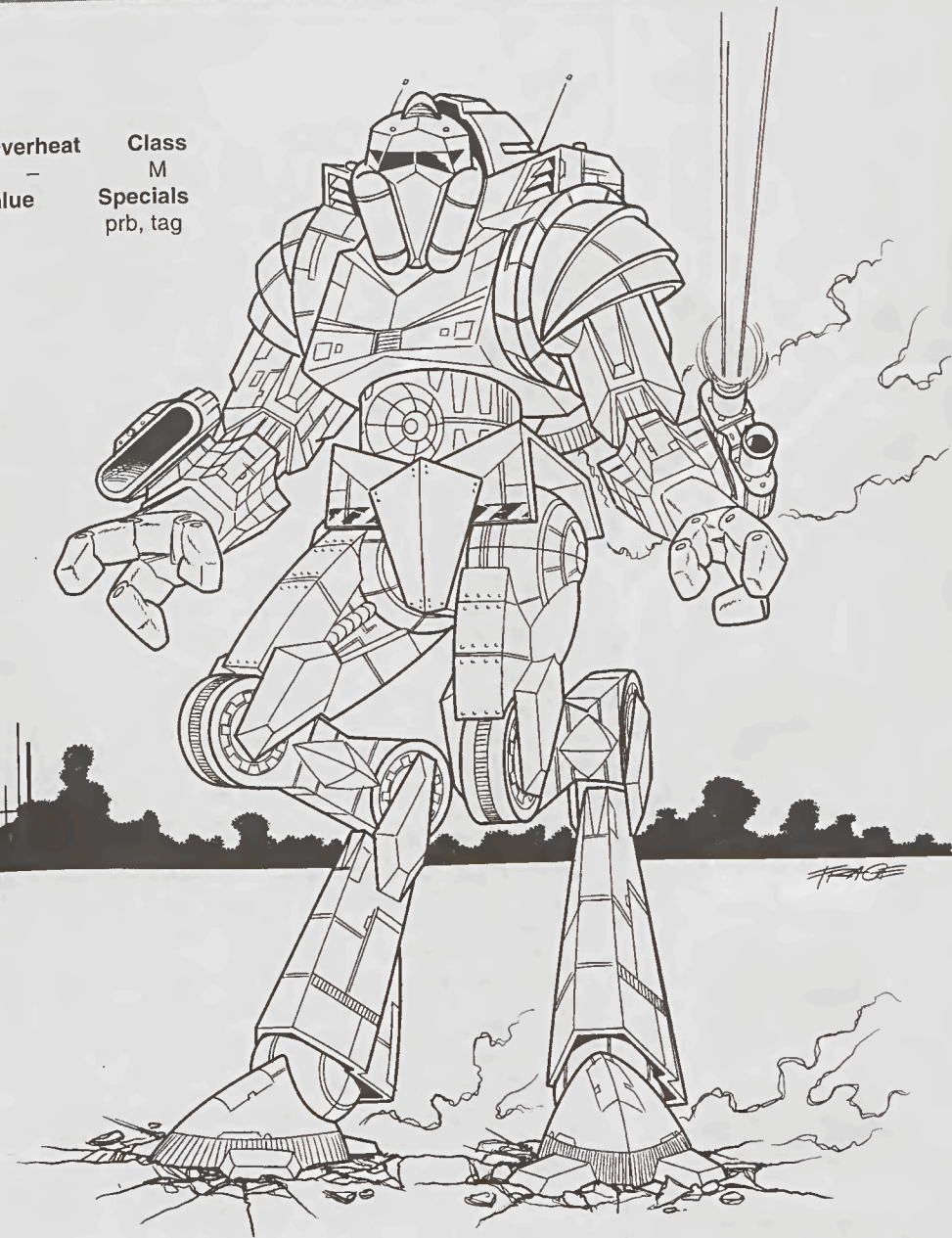
2

1

RB

1

0,5



BSN-3K BISHAMON

Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Fortune VII Endostahl (Vierbeiner)

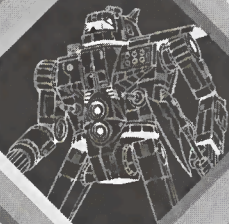
Reaktor: 315 GM XL

Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine



ÜBERSICHT

Beeindruckt von dem Erfolg des *Venom*-Modells fragten offizielle Stellen des Draconis-Kombinats bei Nimakachi Fusion Products wegen eines etwas größeren Aufklärungs-Mechs an, der über einige der neuen Technologien verfügen sollte. Die Nimakachi-Konstrukteure waren von dieser Herausforderung fasziniert und begannen mit ihrer Arbeit an dem späteren *Bishamon*.

Mit ihrer ersten und wichtigsten Entscheidung wählten die Entwickler eine vierbeinige Rumpfkonstruktion. Bei ihrer Suche nach einer robusteren Aufklärungsplattform kam Nimakachi zu dem Ergebnis, daß die unorthodoxe Vierbeiner-Auslegung für diesen Zweck am geeignetsten ist. Die Konstrukteure waren außerdem der Ansicht, daß ein schwer bewaffneter Aufklärer besser auf dem Schlachtfeld zurechtkommen würde als ein leichter bestückter und gepanzerter Mech, und so machten sie möglichst umfassenden Gebrauch von einigen neuen Waffensystemen. Unglücklicherweise blieb dann kein Platz mehr für Sprungdüsen übrig, doch vertraten die Nimakachi-Designer die Ansicht, daß die Kombination aus guter Bewaffnung und Panzerung zusammen mit der hohen Geschwindigkeit und der stabilen Vierbeiner-Auslegung das mangelnde Sprungvermögen wieder ausgleichen würden. Nach einer Überprüfung der Konstruktion pflichteten die VSDK ihnen bei.

Panzerung: Nimakachi Type 3

Bewaffnung:

1 Shigunga MSR 20-Werfer

2 Diverse Optics Mittelschwere

Extremreichweitenlaser

2 Tronel XII Mittelschwere Impulslaser

EIGENSCHAFTEN

Der *Bishamon* wird ohne Rücksicht auf die Kosten unter Einsatz der neuesten Materialien gebaut, wobei Nimakachi einen 315 XL-Reaktor und einen Endostahl-Rumpf verwendet. Der konstruktionsbedingte Platzmangel an Bord von Vierbeiner-Modellen verhinderte die Anbringung einer Ferrofibril-Panzerung, allerdings wurden 10,5 Tonnen an Standardpanzerung von den Konstrukteuren veranschlagt – mehr, als ein zweibeiniger Mech vom Gewicht des *Bishamons* zu tragen vermag.

Als Bewaffnung wählte Nimakachi zuerst einmal die erst neuerdings erhältlichen Mittelstreckenraketen, die in Form eines Zwanzigfachwerfers eingebaut wurden, der über genug Munition verfügt, um den *Bishamon* für die Dauer des Aufklärungseinsatzes zu versorgen, für den er konzipiert wurde. Diese Raketen werden noch von zwei mittelschweren Tronel XII-Impulslasern unterstützt, bei denen es sich um Waffen handelt, die auf eine erfolgreiche Einsatzgeschichte beim *Venom* verweisen können. Schließlich kauften die Konstrukteure auch noch mittelschwere Diverse Optics-ER-Laser aus der Liga Freier Welten ein, deren Rüstungshersteller erhebliche Mengen ihrer modernen Technik in der gesamten Inneren Sphäre verkaufen.

Hersteller: Nimakachi Fusion Products Ltd.

Hauptherstellungsort: Tematagi

Funksystem: Omicron 5000

Zielerfassungssystem: Eagle Eye B-18

EINSATZ

Der *Bishamon* wurde bislang nur an das 1. Schwert des Lichts-Regiment ausgeliefert, das auch als "Elfenbeindrache" bekannt ist, der wiederum als Symbol für religiöse Ergebenheit gilt. Nachdem der *Bishamon* selbst nach einer japanischen Gottheit – einem der sieben Schicksale – benannt wurde, dürfte es sich bei dieser Art von Symbolismus wohl um Absicht handeln.

VARIANTEN

Es wurde lediglich eine Variante des Grundmodells gebaut, und zwar in einem Verhältnis von einer Sonderausführung zu vier Standardmaschinen. Bei dieser Version werden die MSR 20 durch eine MSR 10 und die beiden mittelschweren ER-Laser durch zwei leichte ER-Laser ersetzt, wonach im Gegenzug ein K3-Mastercomputer eingebaut werden kann. Die Variante soll dann leichte bis mittelschwere Lanzen aus Kombi-OmniMechs anführen.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

BSN-3K BISHAMON

Typ: **Bishamon**
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 45
 Gefechtsstärke: 1.089

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	315 XL	2,5
Reaktor:	7	11
BP Gehen:	11	
BP Laufen:	0	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		4
Gyroskop:		3
Cockpit:		
Panzerwert:	168	10,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	14	21
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	11	17
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Vorderbein:	11	22
Lk/Rt Hinterbein:	11	22

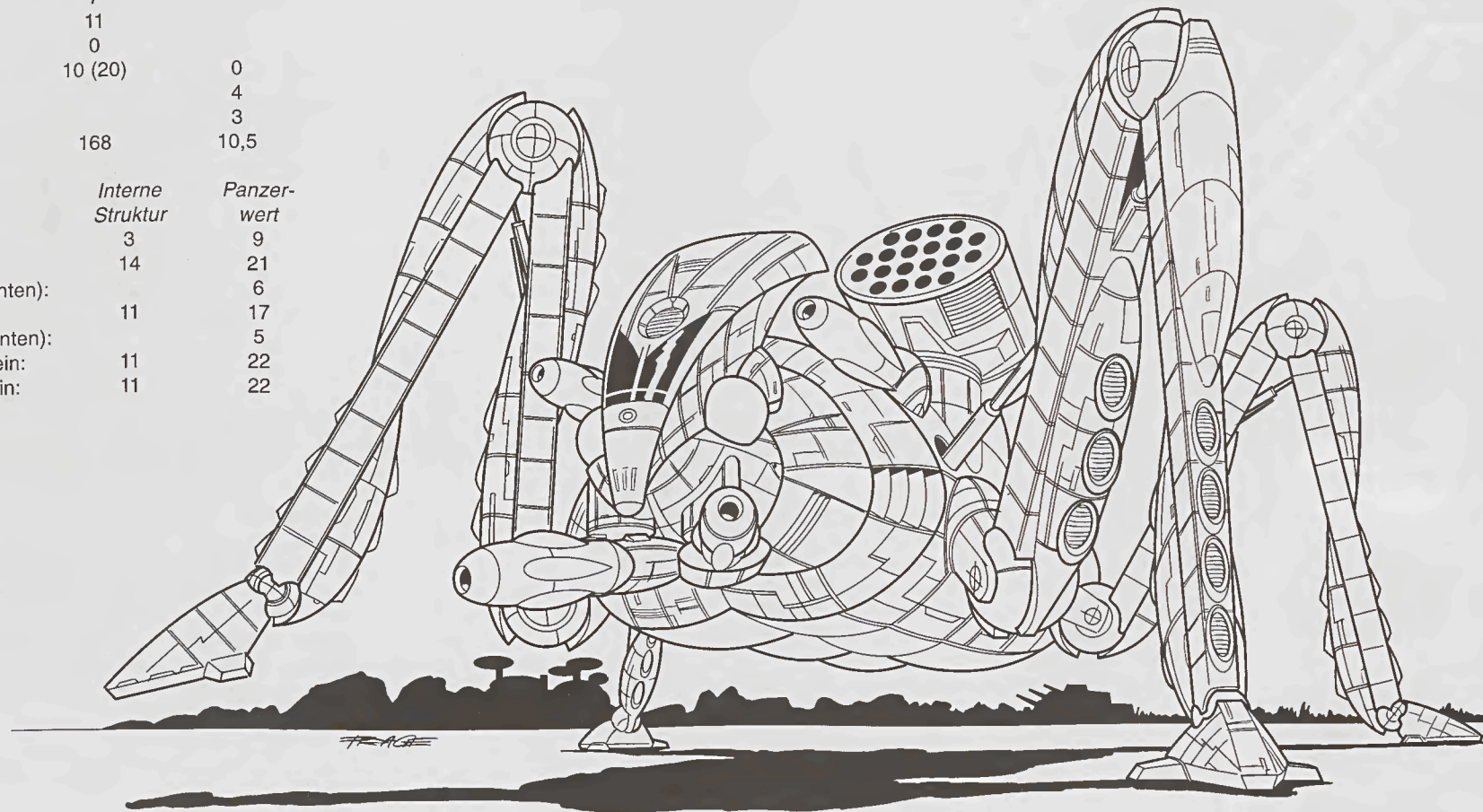
Bewaffnung und Munition

ER-M-Laser
 ER-M-Laser
 M-Impulslaser
 M-Impulslaser
 MSR 20
 Munition (MSR) 12

Zone	Zeilen	Tonnen
LT	1	1
RT	1	1
LT	1	2
RT	1	2
RT	3	7
RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
7	4/3/-	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	11		



CBR-02 COBRA

Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Defiance 450 Endostahl

Reaktor: VOX 225

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 87 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Lexington Ltd. High Grade Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Coventry Star Fire LSR 15-Werfer

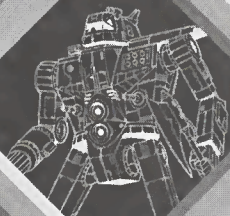
2 Defiance B3M Mittelschwere Laser

Hersteller: Defiance Industries

Hauptherstellungsort: Hesperus II

Funksystem: TharHes Calliope 270

Zielerfassungssystem: TharHes Ares LM



ÜBERSICHT

Während der Marik/Liao-Invasion im Jahr 3057 zeigten sich die Befehlshaber der Lyranischen Allianz recht beeindruckt vom Leistungsvermögen des neuen gegnerischen *Apollo*-Mechs bei der Feuerunterstützung. Die Lyraner nahmen Kontakt mit Earthwerks auf, dem Hersteller des *Apollo*, mußten dort jedoch erfahren, daß Earthwerks Anweisung erhalten hatte, Bestellungen für den *Apollo* aus dem Vereinigten Commonwealth abzulehnen; eine Weigerung, die sich auch auf die gerade erst gebildete Lyranische Allianz erstreckte. Unbeeindruckt wandten sich offizielle Stellen der LAS daraufhin an Defiance Industries, um über die Entwicklung eines ähnlich gearteten Mech zu verhandeln; ein Anliegen, dem Defiance nur allzu gern entgegenkam.

Als Grundlage für ihre neue Mech-Konstruktion verwendeten die Defiance-Ingenieure Einsatzberichte über den *Apollo*, wobei sie die LSR 15 zwar beibehielten, jedoch zwei mittelschwere Standardlaser gegenüber den beiden weniger wirkungsvollen leichten Impulslasern vorzogen. Auch die Platzierung der Bewaffnung wurde verändert, indem man sie wegen des größeren Schußfeldes komplett in den Armen des Mech unterbrachte. Die Offiziellen der LAS wünschten sich au-

ßerdem, daß ihr neues Modell – das wegen seines einer Kapuze ähnelndem Zielerfassungssystems *Cobra* getauft wurde – leichter und schneller als der *Apollo* sein muß, wobei aus Gründen der Kostenersparnis jedoch trotzdem ein Standardreaktor verwendet werden sollte.

EIGENSCHAFTEN

Die *Cobra* wurde als Mech für Feuerunterstützungsaufgaben konzipiert und füllt diese Rolle auch auf bewundernswerte Weise aus. Obwohl sie nicht mit Artemis IV-FLS für ihre LSRs ausgestattet ist, kann die *Cobra* aufgrund ihrer großen Wendigkeit mühelos in eine günstige Schußposition gelangen, wobei sie wegen ihres großen Schwenkbereichs nahezu über ein 360-Grad-Schußfeld verfügt. Defiance entschloß sich dazu, die Raketenkonfiguration des *Zeus* zu kopieren, wo die einzelnen Werferrohre zurückversetzt um eine stabile Achse herum angeordnet sind. Mit dieser Anordnung kann die *Cobra* Nahkampfschläge ausführen, ohne dabei eine Beschädigung der Raketenwerfer fürchten zu müssen. Die LSRs werden noch durch zwei mittelschwere Laser unterstützt, die klassische Nahdistanzabwehr für Feuerunterstützungs-Mechs.

Die Verwendung eines Standardreaktors hält die Kosten im Rahmen und erhöht zudem die Überlebenschancen der *Cobra*. Trotz all der kleinen Wunder, die

Defiance hier wirken konnte, zeigt die Konstruktion jedoch nach wie vor ein paar Schwachstellen. So blieb zum Beispiel kein Platz für eine CASE-Ausstattung, ein Nachteil, aufgrund dessen viele Piloten die *Cobra* als Todesfalle betrachten. Abgesehen davon mangelt es der Maschine im Vergleich zu anderen Mech ihrer Gewichtsklasse trotz der Verwendung von Ferrofibril-Legierungen an einem ausreichend großen Panzerungsschutz, der zugunsten einer höheren Geschwindigkeit geopfert wurde. Es wird sich erst mit der Zeit zeigen, ob dieser Tausch sonderlich klug war.

EINSATZ

Die *Cobra* wurde bislang nur an die 3. Donegal Guards ausgeliefert, wo sie einer Erprobung unterzogen wird. Es scheint allerdings schon jetzt ziemlich sicher, daß die LAS-Offiziellen die Konstruktion abnehmen werden, da die Serienproduktion bereits eingeleitet wurde, obwohl die Tests noch nicht abgeschlossen sind. Andere Reiche, die gleichfalls vom Kauf des *Apollo* ausgeschlossen wurden, haben bereits ebenfalls ihr Interesse bekundet. Man erwartet, daß die LAS Verkäufe des Modells an die Freie Republik Rasalhaag autorisieren wird; Lieferungen an das Vereinigte Commonwealth oder den St.-Ives-Pakt werden jedoch aller Wahrscheinlichkeit nach nicht gestattet werden.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

Typ: **Cobra**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 45

Gefechtsstärke: 994

Ausstattung

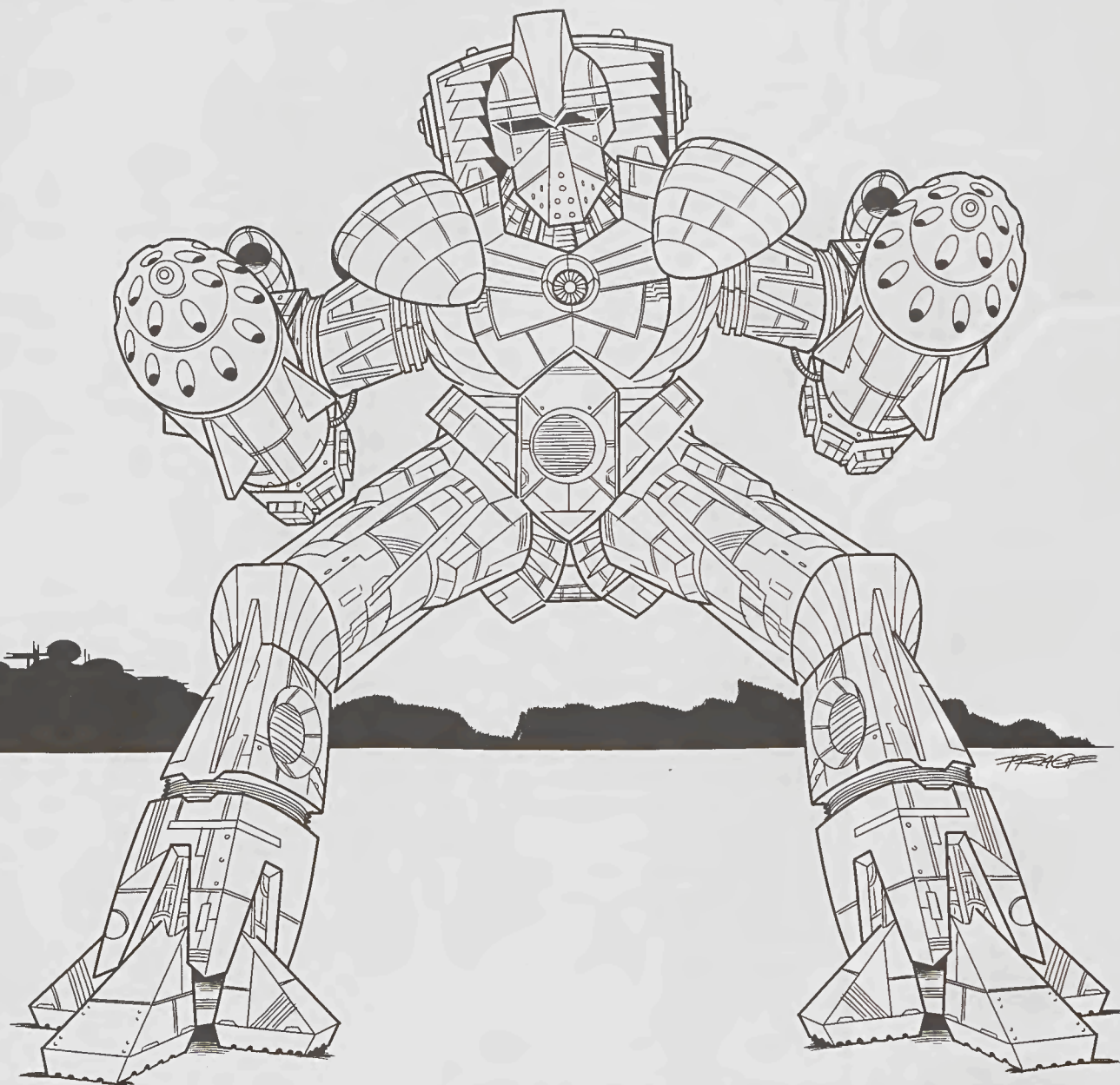
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	225	2,5
Reaktor:	5	10
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	0	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		3
Gyroskop:		3
Cockpit:		6,5
Panzerwert:	116	

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	14	16
Torso Mitte (hinten):		5
Lk/Rt Torso:	11	15
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	7	1
Lk/Rt Bein:	11	3

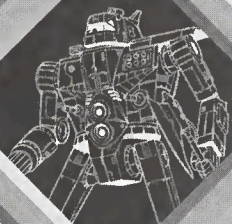
Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 15	LA	3	7
LSR 15	RA	3	7
Munition (LSR) 32	LT	4	4
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
Mittelschwerer Laser	RA	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	3/3/2	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/4	10	if	



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Coventry BTZ-VII
Reaktor: 350 Magna XL
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine



ÜBERSICHT

Nach fünf Jahren relativer Ruhe drangen Streitkräfte der Clans im Jahr 3058 tief in die Lyranische Allianz vor, wo sie ihren blutigen Feldzug auf Coventry beendeten. Die Anlagen von Coventry Metal Works zählten dabei zu ihren Primärzielen, und obwohl die Kämpfe in der Hauptsache mehr als einen Kilometer von dem Werk entfernt ausgetragen wurden, trug die Fabrik erhebliche Begleitschäden davon. In Kombination mit dem Verlust fast aller seiner mit der Verteidigung beauftragten Mechs besaß der Schaden ein solches Ausmaß, daß CMW sich einer ausgedehnten Wiederaufbauphase gegenüber sah.

Eines der Hauptprodukte von CMW war der *Hollander* gewesen; ein Mech, der von vielen Angehörigen der Lyranischen Allianz-Streitkräfte abgelehnt wurde. Seine Kritiker bemängelten das Fehlen einer Sekundärbewaffnung, seine Langsamkeit, die zu schwache Panzerung und seine konstruktionsbedingte Instabilität, die zwar einzeln für sich genommen nicht viel ausmachten, in der Kombination jedoch dafür sorgten, daß der *Hollander* schlichtweg versagte, sobald er den Clans von Angesicht zu Angesicht gegenüberzutreten mußte. Das schwache Bild, das die *Hollander* während der Schlacht von Coventry bei der Verteidigung der Werksanlage vor Clan Jadefalke geboten hatten, bestätigte diese Kritik nur noch.

Panzerung: Lexington Ltd. High Grade Ferrofibril
Bewaffnung:

1 Defiance Thunder AK/20-Ultra Autokanone

Hersteller: Coventry Metal Works

Hauptherstellungsort: Coventry

Funksystem: TharHes Muse 54-58K

Zielerfassungssystem: Cyclops 9b

Die Beute aus dieser Schlacht sollte schließlich die Initialzündung für ein neues Modell hergeben, das auf dem *Hollander* basierte. Unter dem Bergegut, das aus den abgeschossenen Clan-Mechs gewonnen werden konnte, befanden sich nämlich auch etliche intakte Clan-Autokanonen – einschließlich einem 20-Ultra-System in bestem Zustand. Dieser kostbare Fund sollte es den Wissenschaftlern von Defiance Industries zusammen mit den Erkenntnissen aus dem Technologietransfer, den sie seit neuestem mit der Liga Freier Welten betrieben, ermöglichen, eine funktionsfähige AK/20-Ultra für die Serienproduktion zu entwickeln. Nachdem sie zuerst bei der Aufrüstung des schweren *Demolisher*-Panzers verwendet worden war, sollte sie schon bald in einem völlig neuartigen BattleMech zum Einsatz gelangen, dem *Blitzkrieg*.

EIGENSCHAFTEN

Der BTZ-3F *Blitzkrieg* nimmt sich so ziemlich aller Probleme an, über die sich fast jeder Pilot beim *Hollander* beschwert hat. Zuerst einmal treibt ein massiger 350 XL-Reaktor die 50 Tonnen schwere Maschine zu Spitzengeschwindigkeiten bis 100 km/h an, so daß der Mech alle bis auf die schnellsten Gegner ausmanövrieren kann. Dieses Leistungsvermögen ist von entscheidender Bedeutung, weil die Defiance Thunder AK/20-Ultra als einzige Waffe des *Blitzkrieg* lediglich die Hälfte der Effektivreichweite besitzt, über die das

Gaussgeschütz des *Hollander* verfügt. Dennoch: Mit seinem gegenüber einem Gaussgeschütz mehr als doppelt so großen Schadenspotential kann diese Autokanone jeden Ziel-Mech in Sekundenschnelle zerschreddern – besonders, wenn der *Blitzkrieg* sein Ziel rasch umrundet, um die Rückenpanzerung zu treffen.

Der *Blitzkrieg* ist zudem auch widerstandsfähiger als sein Vorgänger, weil er eine stärkere Rumpfkonstruktion und fast doppelt so viel Panzerung besitzt. Im Kombination mit seiner hohen Geschwindigkeit hat der neuere Mech deshalb wesentlich größerer Chancen, einen Feindkontakt zu überleben. Die Konstrukteure haben sich außerdem besondere Mühe bei der Installation der riesigen Kanone im Rumpf des Mechs gegeben, indem sie rechts neben der Waffe Gegengewichte und Munitionszuführungen plaziert haben, so daß selbst auf unebenem Untergrund das Gleichgewicht bewahrt werden kann.

Trotz all dieser Verbesserungen bleibt jedoch die Tatsache, daß der *Blitzkrieg* nur über ein einziges Waffensystem verfügt, und sobald dessen Munition verbraucht ist (was normalerweise recht schnell geschieht), muß er sich gezwungenermaßen wieder hinter die eigenen Linien zurückziehen, um sich neu aufmunitionieren zu lassen. Angesichts der anderen Fortschritte bei seiner Konstruktionen stellt diese Abhängigkeit vom Nachschub allerdings lediglich eine kleine Schwachstelle bei einem ansonsten absolut tödlichen, schnellen Angriffs-Mech dar.

EINSATZ

Aufgrund von Kostenüberschreitungen und anderen Verzögerungen wird der *Blitzkrieg* momentan noch nicht in Serie hergestellt. Eine Lanze dieser neuen Mechs wurde zwecks Felderprobung zur 24. Arkturgarde auf Barcelona verschifft. Mit der Serienproduktion soll dann im Jahr 3061 begonnen werden. Die Liga Freier Welten besitzt eine Kaufoption für 25 Prozent aller auf Coventry hergestellten *Blitzkriege*.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

BTZ-3F BLITZKRIEG

Typ: **Blitzkrieg**
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 50
 Gefechtsstärke: 1.092

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	350 XL	15
BP Gehen:	7	

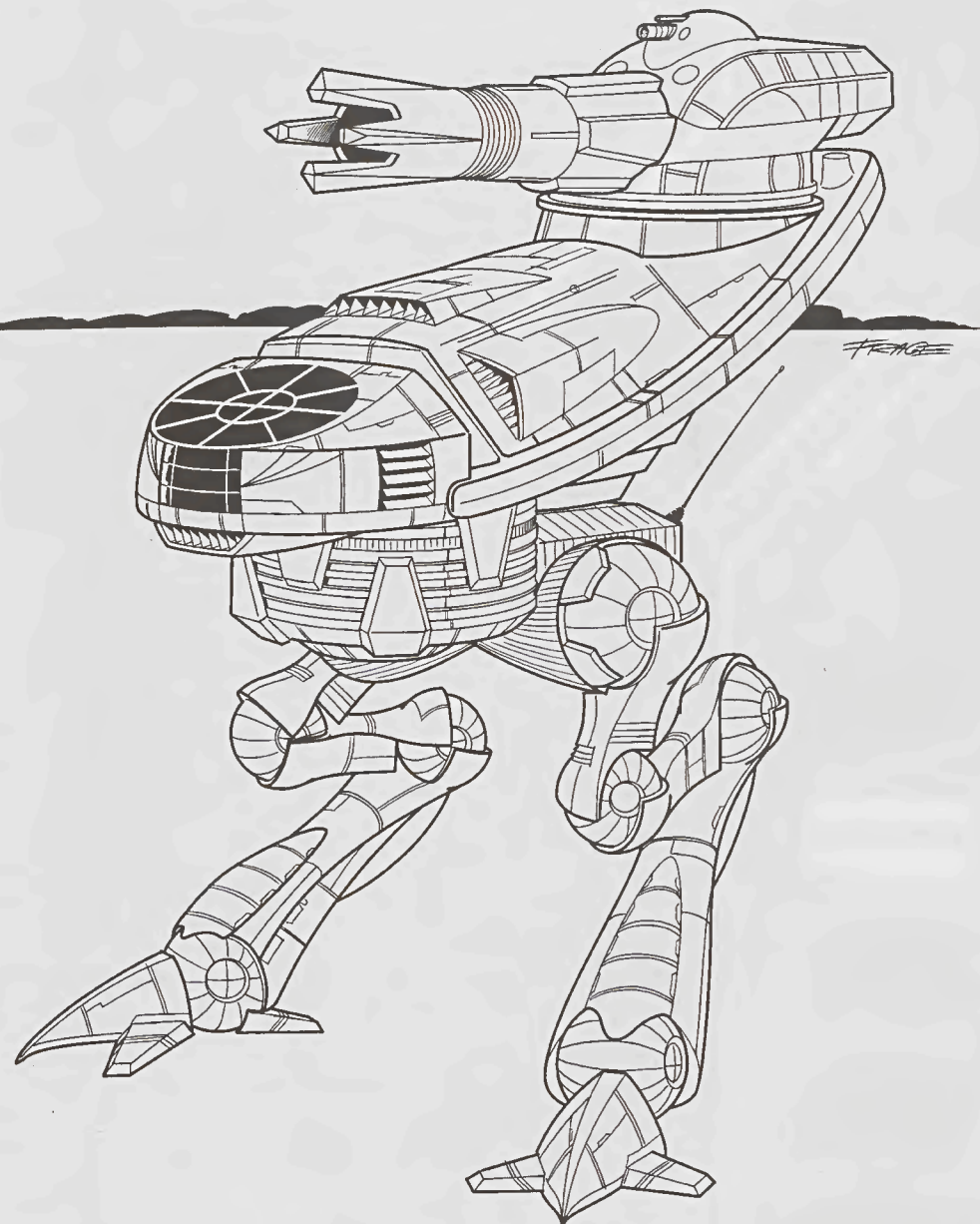
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	116	6,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	8
Torso Mitte:	16	17
Torso Mitte (hinten):		5
Lk/Rt Torso:	12	13
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	8	10
Lk/Rt Bein:	12	16

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/20-Ultra	LT/TM	10	15
Munition (AK-Ultra) 20	RT	4	4

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
7	4/3/-	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/2	11		



Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Dorwinion Standard-Alpha
Reaktor: Magna 250 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 55 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 87 km/h
Sprungdüsen: McCloud Specials
Sprungreichweite: 150 Meter



Panzerung: StarGuard CIV Standard
Bewaffnung:

- 1 BlazeFire Sweetshot Schwerer
Extremreichweitenlaser
- 1 Mydron Excel Ultra Type 10 Autokanone
- 1 ChisComp 2000 Leichter Extremreichweitenlaser

Hersteller: Achernar BattleMechs,
 Kallon Weapon Industries
Hauptherstellungsort: New Avalon (Achernar),
 Talon (Kallon)
Funksystem: Achernar Electronic HICS-12
Zielerfassungssystem: Federated Hunter

ÜBERSICHT

Der *Enforcer* galt für lange Zeit als das Arbeitspferd unter den mittelschweren Mechs der Vereinigten Sonnen, und später des Vereinigten Commonwealth. Innerhalb der VCS gehört der als typische Davion-Konstruktion geltende *Enforcer* zu den allgemein anerkanntesten Mechs überhaupt.

Mit seiner Herkunftsgeschichte als Davion-Mech bot er sich geradezu ideal für Experimente mit den von Ingenieuren des Vereinigten Commonwealth neu entwickelten Technologien an. Archon Prinz Victor Steiner-Davion hegte dabei die Hoffnung, sein Image wieder verbessern zu können, indem er ein solches militärisches Markenzeichen hernähme, um es aufzuwerten. Der *Enforcer III*, bei dem die neuesten Militärtechnologien zum Einsatz kommen, ist daraufhin zu einem regelrechten Flaggschiff der VCS geworden.

Das neue Modell, das als echte Verbesserung angekündigt worden war, hat dann jedoch einige Kontroversen bezüglich der vorgenommenen Änderungen ausgelöst – Kontroversen, die dem junge Prinzen nach der Abspaltung des lyranischen Teils des Vereinigten Commonwealth alles andere als gelegen kommen.

EIGENSCHAFTEN

Nachdem es Technikern von Independence Weaponries gelungen war, die vernichtenden AK/10-Ultra der Clans für die Innere Sphäre nachzubauen, gelangte die Public Relations-Abteilung der VCS zu der Auffas-

sung, daß dies eine perfekte Gelegenheit sei, um Prinz Davion beim Aufpolieren seines Images zu helfen, indem man diese Ultra-Autokanone in dem neu aufgelegten *Enforcer* verwendete. Der Einbau einer ausländischen Waffe in einen Mech, der schon bald das neue Vorzeigemodell der VCS sein würde, war zwar nicht ganz ohne Risiko, man glaubte auf diese Weise jedoch deutlich machen zu können, daß der Prinz an der Bildung von Allianzen interessiert sei; außerdem würde es der Bevölkerung helfen, den Überfall der Liga Freier Welten auf das Vereinigte Commonwealth zu vergessen. Überzeugt von dem Nutzen dieses Plans gab Prinz Victor der neuen Konstruktion sein Okay.

Der Wechsel von der Mydron Excel LB-X Autokanone zur neu entwickelten Ultra-Version führte bei diesem Mech zu einer beträchtlichen Vergrößerung des Zerstörungspotentials. Die neue Waffe verleiht dem *Enforcer* eine sehr viel konzentrierter wirkende Feuerkraft und erhöht auch seine Chancen, gleichgewichtige oder leichtere Mechs kampfunfähig zu schießen. Unter den *Enforcer*-MechKriegern löste diese Änderung allerdings heftige Diskussionen aus. Die Piloten waren daran gewöhnt, mit der LB-X-Autokanone zu kämpfen, die zwar insgesamt weniger Schaden anrichtete, diesen durch ihre Bündelmunition dann jedoch breitflächiger verteilte. Das Schadensmuster der Ultra-Autokanone führte im Gegensatz dazu zu einer Verlängerung der Auseinandersetzungen, so daß viele MechKrieger sich gezwungen sahen, ihre Kampftaktiken und Strategien von Grund auf zu ändern.

Trotz dieser Bedenken setzten sich die Änderungen durch, obwohl erste Felderprobungen die Argumente der Krieger zu belegen schienen. Als der umkonstruierte Mech dann jedoch von Anfängerpiloten ausprobiert wurde, schien der Waffenwechsel weder auf sie noch auf ihre Mechs einen negativen Einfluß auszuüben.

EINSATZ

Weil die Konstruktionsänderungen im Vergleich zum vorausgegangenen *Enforcer* nur minimal sind, findet das neue *Enforcer III*-Modell bei zahlreichen Einheiten an allen Grenzen des Vereinigten Commonwealth rasch Verbreitung. Dabei erfuhr die neue Konstruktion zusammen mit ihrem Gegenstück, dem *JägerMech III*, eine große Publicity. Im gesamten Vereinigten Commonwealth sind Poster mit einer Abbildung des neuen *Enforcer* und dem Slogan "Upgraded for more enforcement" (etwa: "Neu gerüstet für noch größeres Durchsetzungsvermögen") zu erblicken. Überraschenderweise ist es zu keinen weiteren Negativreaktionen wegen der im Ausland gefertigten Ultra-Autokanone gekommen.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

ENF-6M ENFORCER III

Typ: **Enforcer III**
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 50
 Gefechtsstärke: 1.427

Ausstattung

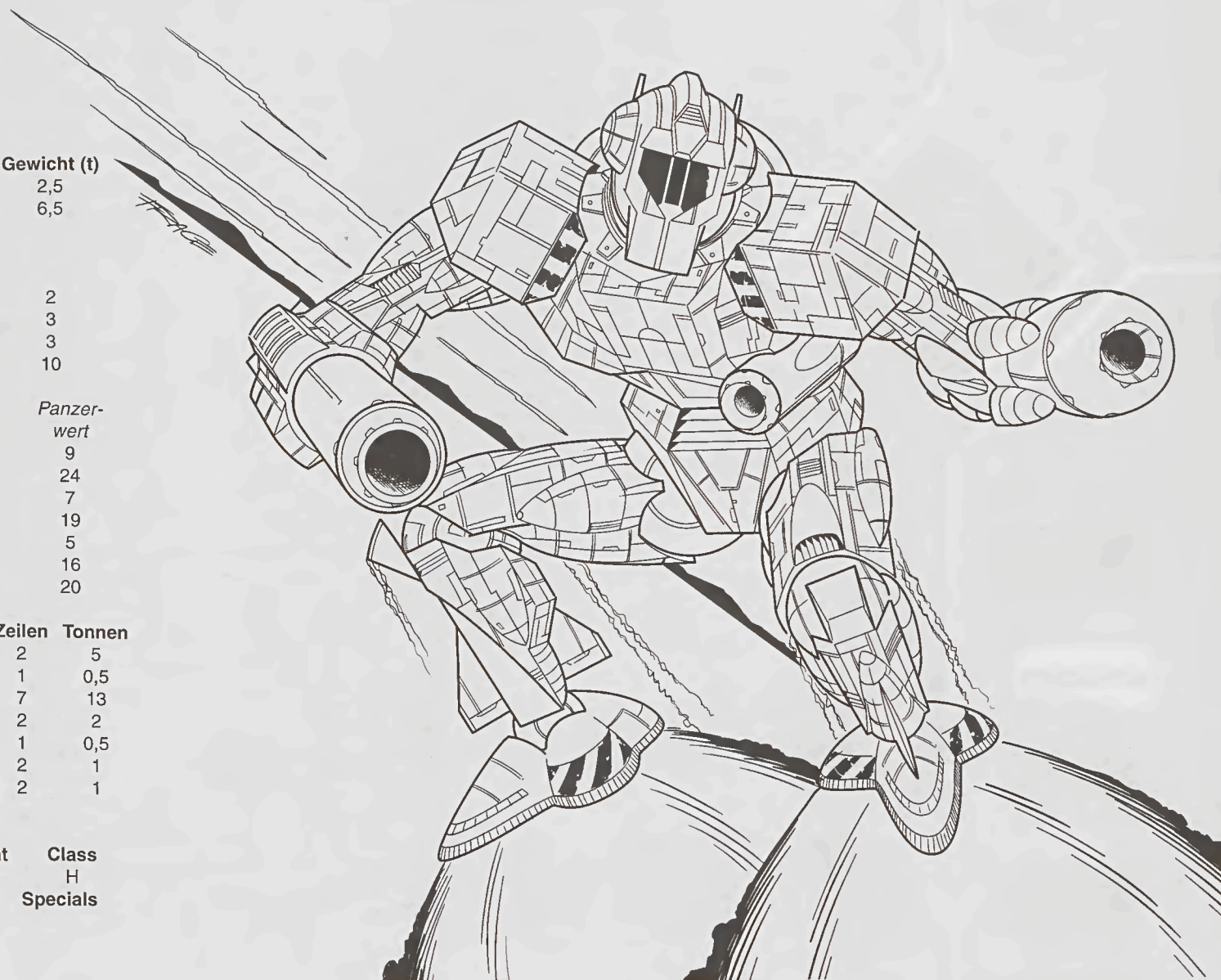
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	2,5
Reaktor:	250 XL	6,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	160	10

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	16	24
Torso Mitte (hinten):		7
Lk/Rt Torso:	12	19
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	8	16
Lk/Rt Bein:	12	20

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	LA	2	5
ER-L-Laser	LT	1	0,5
AK/10-Ultra	RA	7	13
Munition (AK-Ultra) 20	RT	2	2
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüsen	RB	2	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	3/2/2	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	14		



BCN-3R BUCCANEER

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Standard

Reaktor: Vox 330 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Kallon FWL Special Ferrofibrat

Bewaffnung:

1 Irian Weapon Works 60mm KSR 6-Werfer
mit Artemis-FLS

1 Diverse Optics Sunbeam Schwerer
Extremreichweitenlaser

4 Diverse Optics Type 18 Mittelschwere Laser

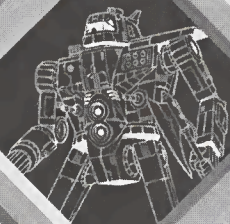
1 Starflash Mittelschwerer Impuls laser

Hersteller: Gibson Federated BattleMechs

Hauptherstellungsort: Gibson

Funksystem: Easy Talk 2

Zielerfassungssystem: RCA Instatrac Mark XIII
mit Artemis IV-System



ÜBERSICHT

Nach der Ankunft auf Gibson verfügte Blakes Wort über weitaus mehr Piloten als Mechs. Um diesem Problem zu begegnen, ordnete Präzident Martialum Trent Arian die Massenproduktion verschiedener neuer Mechmodelle an, die mit Materialien aus der Liga Freier Welten gebaut werden konnten.

Bei einer dieser rasch in die Produktion überführten Konstruktionen handelte es sich um den *Buccaneer*, einen ComStar-Prototypen, der auf Terra bislang noch nicht gebaut worden war. Nach ein paar schnellen Designänderungen, die die Verwendung von in der Liga hergestellten Komponenten ermöglichte, durchlief der Mech ein beschleunigtes Testverfahren und ging gegen Ende 3055 in die Produktion.

EIGENSCHAFTEN

Nachdem er um einen kompakten Vox 330 XL-Antrieb herum gebaut wurde, verfügt der *Buccaneer* über eine überdurchschnittliche Manövrierfähigkeit und kann Geschwindigkeiten bis zu 95 km/h erreichen. Als die Konstrukteure sich aus Gründen der Gewichtsbegrenzung zwischen dem Einbau von Sprungdüsen und zusätzlicher Bewaffnung und Panzerung entscheiden mußten, fiel ihre Wahl zugunsten letzterer aus, so daß der *Buccaneer* auf dem Schlachtfeld als robuster Gegner bestehen kann.

Mit Rücksicht auf Nahkämpfe in einem urbanen Umfeld oder anderweitig beengten Verhältnissen wurde die linke Hand des *Buccaneer* mit einem Kampfbeil ausgestattet. Mit dieser gemeingefährlichen Waffe, die einen Kern aus hochverdichtetem, abgebranntem Uran besitzt, vermag der *Buccaneer* Gegnern auf Armeslänge schwere Schäden zuzufügen. Eine ganze Batterie von Lasern sorgt dabei zusammen mit einem 60mm-KSR-Werfer von Irian Weapon Works für zusätzliche Unterstützung über kurze Distanzen. Solange der *Buccaneer* seine einzige Langstreckenwaffe, einen schweren Diverse Optics Sunbeam Extremreichweitenlaser, nicht benutzt, bereitet ihm sein Wärmehaushalt keine Probleme. Der Einsatz des Sunbeam-Lasers bringt zwar die Gefahr einer Überhitzung mit sich; diese wird jedoch durch seine Fähigkeit, über große Entfernungen hinweg Schaden anzurichten, wieder wettgemacht.

EINSATZ

Im Rahmen eines fortwährenden Technologieaustausches hat Blakes Wort der Liga Freier Welten mehrere *Buccaneer* überlassen, die Mehrzahl dieser Mechs verbleiben jedoch in den Diensten der Blakes Wort-Miliz. Die Maschinen kamen erstmalig beim Nestor-Feldzug zum Einsatz, in dem die Blake-Miliz einen Sieg über die 21. Centauri-Lanciers errang, bevor sie deren Platz im Rahmen von Operation Odysseus einnahm.

Seine erste richtige Bewährungsprobe erfuhr der Mech während der Kampagne um Terra, wobei mehrere Einheiten in den Kampfgruppen Steel, Silver und Brass zum Einsatz gelangten. Am auffallendsten tat sich hier eine Maschine hervor, die von Adept Will Clark in der Sandhurst-Aktion gesteuert wurde; während der 22 Stunden nahezu ununterbrochenen Kampfes, der über südlichen Teil der Britischen Inseln tobte, konnte Adept Clark drei abgeschossene ComGuard-BattleMechs für sich verbuchen.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

BCN-3R BUCCANEER

Typ: **Buccaneer**
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 55
 Gefechtsstärke: 1.092

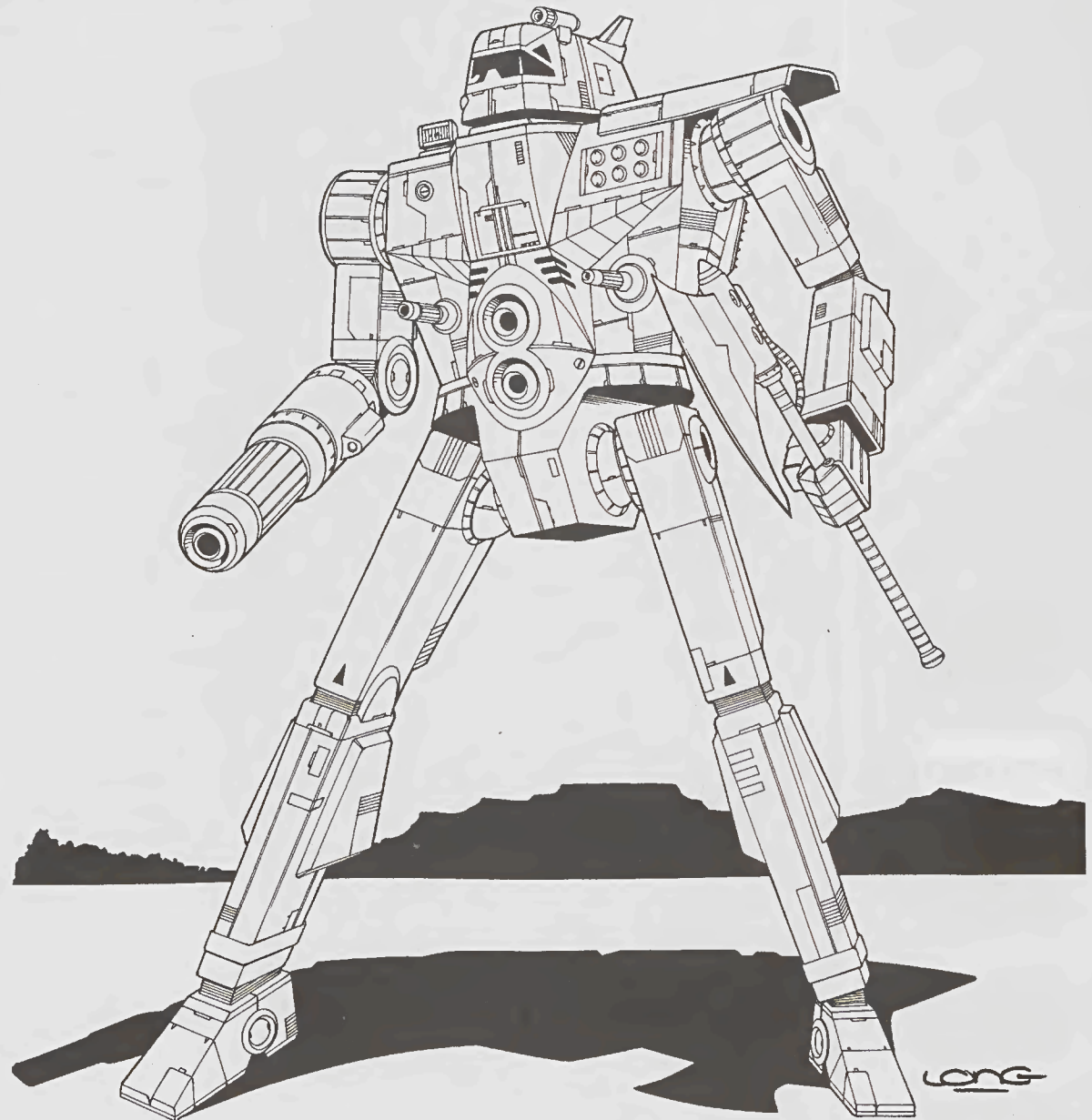
Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	330 XL	12,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	179	10

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	18	27
Torso Mitte (hinten):		9
Lk/Rt Torso:	13	19
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	9	17
Lk/Rt Bein:	13	25

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Kampfbeil	LA	4	4
KSR 6	LT	2	3
Artemis IV-FLS	LT	1	1
Munition (KSR) 15	LT	1	1
ER-S-Laser	RA	2	5
Mittelschwerer Laser	K	1	1
2 Mittelschwerer Laser	TM	2	2
Mittelschwerer Laser	RT	1	1
M-Impuls laser	LT	1	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/3/1	1	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	11		



MHL-X1 MARSHAL

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Earthwerks GRF

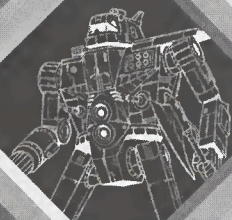
Reaktor: Magna 220

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 55

Sprungreichweite: 120 Meter



ÜBERSICHT

Der Friedensvertrag von Taurus, der kürzlich mit dem Magistrat Canopus unterzeichnet wurde, verpflichtet das Taurus-Konkordat, alle Mitglieder der Kolonialmarshals mit BattleMechs und der entsprechenden technischen Unterstützung zu versorgen. Bislang hatte das Konkordat einen Marshal zu diesem Zweck immer mit einem Mech ausgerüstet, der zum Zeitpunkt seiner Stationierung gerade entbehrlich war. Diese Vorgehensweise hatte allerdings zur Folge, daß viele Marshals veraltete und leistungsschwache Maschinen erhielten. Zur Lösung dieses Problems hat Jeffrey Calderon Taurus Territorial Industries mit der Konstruktion eines Mechs beauftragt, der speziell auf die Bedürfnisse der Kolonialmarshals zugeschnitten ist. Der MHL-1X *Marshal* verspricht ein wahrer Segen nicht nur für die Marshals, sondern auch für das taurische Militär zu werden.

Panzerung: Durallex Medium Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Sunglow Type 2 Schwerer Laser

1 Diverse Optics Type 27 Mittelschwerer Impuls laser

1 Diverse Optics Type 18 Mittelschwerer Laser

1 Hotshot Flammer

1 Delta Dart LSR 5-Werfer

2 SperryBrowning Maschinengewehre

EIGENSCHAFTEN

Der *Marshal* ist ein mittelschwerer Vielzweck-Mech mit ausgezeichneter Panzerung, Ausdauer und Feuerkraft. Für einen Mech seiner Gewichtsklasse ist der *Marshal* recht langsam, obwohl ihm seine in den Beinen eingebauten Sprungdüsen die Überquerung von schwierigem Gelände beträchtlich erleichtern. Zehn Tonnen Ferrofibril-Panzerung gewähren dem Mech einen vorzüglichen Schutz, obwohl einige Kritiker der Ansicht sind, daß die Schwierigkeiten, die mit einer Reparatur von Ferrofibril-Panzerung im Feld verbunden sind, diese Panzerungsart zu einer schlechten Wahl machen.

Angeichts der allgemeinen Munitionsknappheit auf den Welten, die von den Kolonialmarshals patrouilliert werden, enthält das Arsenal des neuen Mechs ein breites Spektrum an Energiewaffen, die aufgrund ihrer Zuverlässigkeit bevorzugt wurden. Im wesentlichen besteht die Bestückung des *Marshals* aus einem schweren und einem mittelschweren Laser, sowie aus einem mittelschweren Impuls laser; hinzu kommt noch ein torsogestützter Flammer, der sich auch sehr gut für andere Aufgaben als den Einsatz im Kampf eignet.

Hersteller: Taurus Territorial Industries

Hauptherstellungsort: Taurus

Funksystem: Neill 9000-A

Zielerfassungssystem: Octagon Tartrac System C

Die beiden Arme des *Marshal* sind mit vollständig ausgebildeten Händen versehen, der den Mech in Friedenszeiten zu einem wertvollen Arbeitsgerät machen. Speziell gegen Infanterie und für Einsätze zur Niederschlagung von Aufständen ist der Mech noch mit zwei tödlichen SperryBrowning-Maschinengewehren ausgestattet. Ein einzelner LSR 5-Werfer versorgt den *Marshal* schließlich auch noch mit Feuerkraft auf weiten Distanzen.

EINSATZ

Die Produktion des *Marshal* wurde 3059 eingeleitet. Falls es zu keinen schwerwiegenden Verzögerungen kommt, sollten dann sämtlich Einheiten der Kolonialmarshals bis Ende 3060 mit dem neuen BattleMech ausgerüstet sein. Die nach diesem Zeitraum gefertigten *Marshals* werden an die Taurischen Verteidigungstreitkräfte ausgeliefert. Sämtliche Bauteile des *Marshal* werden in oder nahe des Konkordats hergestellt, womit die Ersatzteilversorgung für diesen Mech nahezu garantiert ist.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

MHL-X1 MARSHAL

Typ: **Marshal**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 55

Gefechtsstärke: 995

Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:		5,5
Reaktor:	220	10
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	18	8
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	179	10

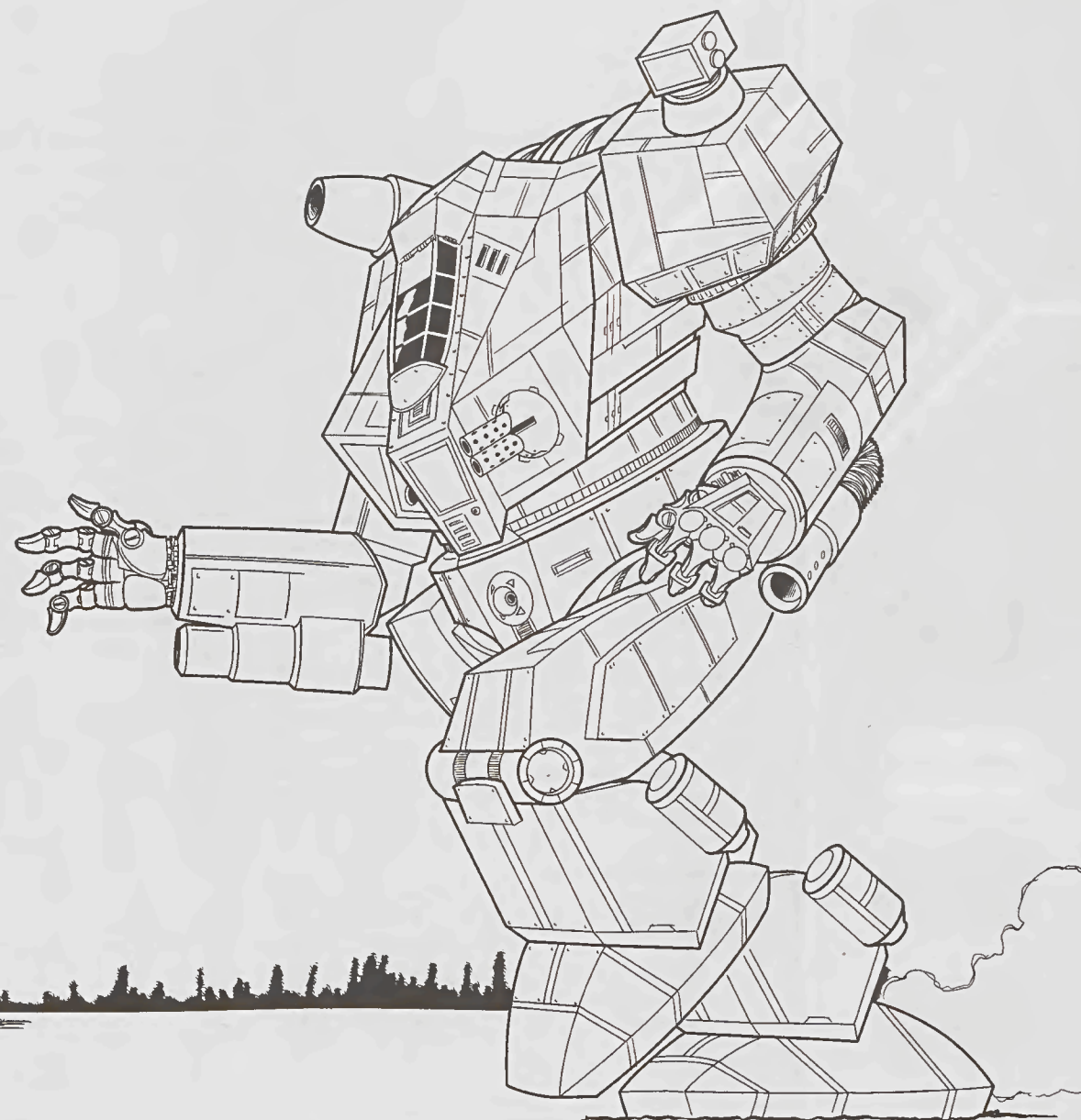
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	18	26
Torso Mitte (hinten):		8
Lk/Rt Torso:	13	20
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	9	18
Lk/Rt Bein:	13	24

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Schwerer Laser	RA	2	5
M-Impuls laser	RT	1	2
Mittelschwerer Laser	LA	1	1
2 Maschinengewehre	LT	2	1
Munition (MG) 100	LT	1	0,5
Flammer	TM	1	1
LSR 5	RT	1	2
Munition (LSR) 24	RT	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	4/2/-	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/5	10		



MS1-O MEN SHEN

Masse: 55 Tonnen

Rumpf: Endostahl

Reaktor: 330 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h, mit
MASC: 130 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

17 Tonnen Modul-Kapazität

Hersteller: Hellespont Industries

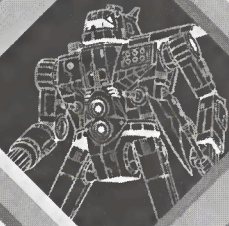
Hauptherstellungsort: Sian

Funksystem: Unbekannt

Zielerfassungssystem: Beagle-Sonde

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	3	
Reaktor:	330 XL	12,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9 (12)	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	176	11



ÜBERSICHT

Der *Men Shen*, der auf dem erfolgreichen *Raven*-Modell basiert, ist der erste OmniMech, der von der Konföderation Capella gebaut wird. Hellespont Industries, die zugleich den *Raven* herstellen, gelangte durch eine Vereinbarung mit Kali Yama Weapons Industries aus der Liga Freier Welten in den Besitz der notwendigen technischen Kenntnisse. Abgesehen davon zeichnet sich der *Men Shen* auch noch durch seine fortschrittliche Sensor- und ECM-Technologie aus.

Der Mech wurde von Kanzler Sun-Tzu Liao persönlich bei einer Rede anlässlich seiner Vorstellung getauft, wobei er sagte: "Dieser neue OmniMech wird als *Men Shen* der Konföderation dienen, indem er all unsere Feinde abhält." Bei den "Men Shen" handelt es sich um Geister aus dem alten China, die der Sage nach unter der Türschwelle eines Hauses leben und es vor allem Bösen schützen.

EIGENSCHAFTEN

Mit seiner hohen Geschwindigkeit und der Beagle-Sonde gibt der *Men Shen* den perfekten Aufklärer ab, obwohl er sich angesichts seiner beträchtlichen Feuerkraft und seines soliden Panzerungsschutzes auch recht gut im direkten Kampf halten kann. Vier mittelschwere Impulslaser und eine Artemis IV-Feuerleitsystem-

gestützte LSR 15 machen die Primärkonfiguration des *Men Shen* über jede Distanz zu einem bedrohlichen Gegner. Die anderen Varianten des Mechs sind unabhängig von ihren Reichweiten ebenfalls gefährlich; lediglich die C-Konfiguration ist für den Nahkampf ausgelegt, wobei sie ein Wächter-ECM benutzt, um sich gegnerischen Mechs möglichst unbemerkt zu nähern.

Abgesehen von einigen Waffensystemen aus der Liga Freier Welten, die bei verschiedenen Konfigurationen des *Men Shen* Verwendung finden, verfügt der Mech außerdem auch noch über die neue capellansche LB-X Autokanone/2, womit er dieser Waffe ein eindrucksvolles Debüt verschafft.

EINSATZ

Jedes Kriegerhaus der Konföderation Capella ist mit einer Lanze aus *Man Shens* beliefert worden, zudem dürften auch einige an die Todeskommandos gegangen sein. Man erwartet, daß die nächsten Ladungen für Einheiten bestimmt sind, die entlang der capellanschen Grenzen stationiert sind.

Typ: *Men Shen*

Technologie: Innere Sphäre-OmniMech

Tonnage: 55

Gefechtsstärke: 1.199

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	18	26
Torso Mitte (hinten):		7
Lk/Rt Torso:	13	20
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	9	17
Lk/Rt Bein:	13	24

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Nichts	1
Torso Mitte	Beagle-Sonde	0
Rechter Torso	3 XL-Reaktor	9
Linker Torso	3 XL-Reaktor	6
	3 MASC	
Rechter Arm	5 Endostahl	3
Linker Arm	5 Endostahl	3
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
Primärkonfiguration			
2 M-Impulslaser	LA	2	4
2 M-Impulslaser	RA	2	4
LSR 15	RT	3	7
Artemis IV-FLS	RT	1	1
Munition (LSR) 8	RT	1	1

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

MS1-O MEN SHEN

Alternativkonfiguration A

ZES	K	1	1
3 ER-M-Laser	LA	3	3
LB-X AK/10	RT	6	11
Munition (LB-X AK) 20	RT	2	2
Gefechtsstärke: 1.232			

Alternativkonfiguration B

LB-X AK/2	LA	4	6
LB-X AK/2	RA	4	6
Munition (LB-X AK) 45	LT	1	1
2 ER-M-Laser	LT	2	2
2 ER-M-Laser	RT	2	2
Gefechtsstärke: 1.128			

Alternativkonfiguration C

ER-L-Laser	K	1	0,5
S-Impulslaser	LA	2	7
S-Impulslaser	RA	2	7
Wächter-ECM	RT	2	1,5
Doppelter Wärmetauscher	RT	3	1
Gefechtsstärke: 1.151			

Alternativkonfiguration D

KSR 4	LA	1	2
KSR 4	RA	1	2
Munition (KSR) 25	LT	1	1
2 M-Impulslaser	LT	2	4
ER-PPK	RT	3	7
Doppelter Wärmetauscher	RT	3	1
Gefechtsstärke: 1.157			

BATTLEFORCE 2

Typ: Men Shen

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/3/1	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	12	omni, prb, if	

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/3/1	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	13	omni, prb, tag	

Alternativkonfiguration B

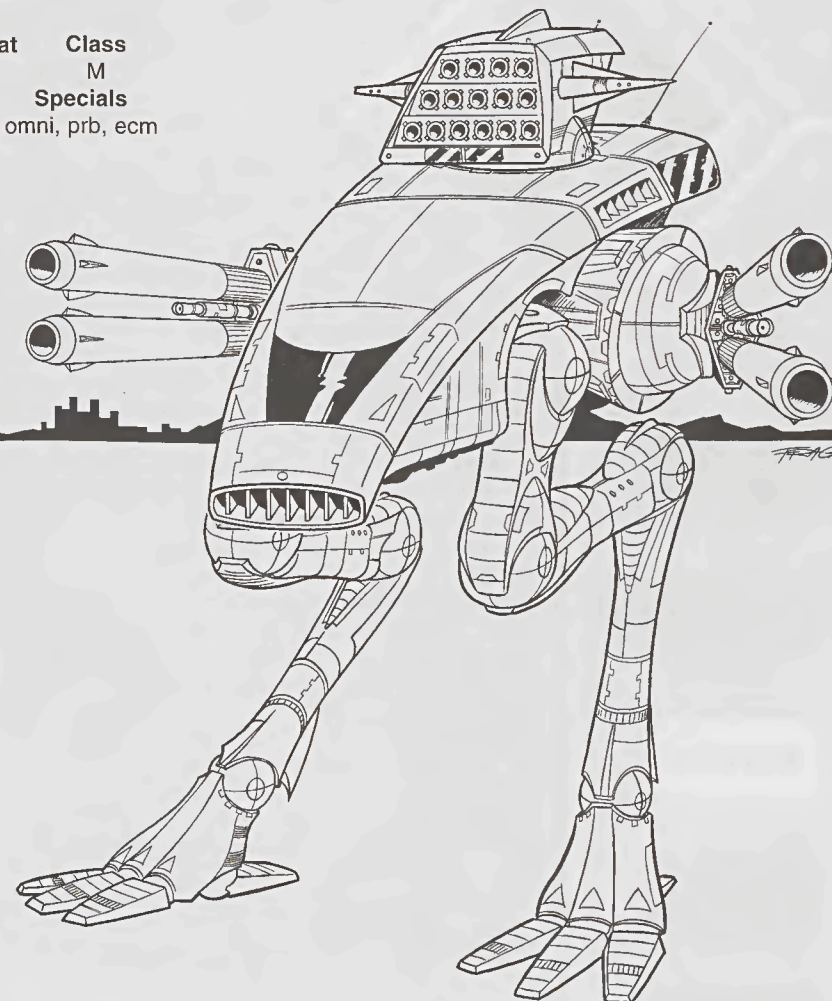
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/2/—	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	12	omni, prb	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	3/2/—	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	12	omni, prb, ecm	

Alternativkonfiguration D

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/3/1	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/2	12	omni, prb	



HEL-3D *HELIOS*

Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Overlord Mk. 3 Endostahl

Reaktor: 240 Pitban

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Swingline X-1200

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Taijian StarShield II

Bewaffnung:

1 MilDouglas "Emperor Bones" series
Gaussgeschütz

2 BlazeFire Longshot Mittelschwerer
Extremreichweitenlaser

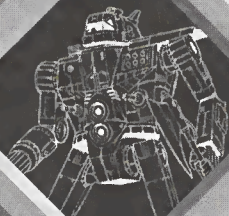
2 MilDouglas "Duke" KSR 6-Werfer

Hersteller: Ceres-Metall

Hauptherstellungsort: Warlock

Funksystem: Ceres SuperComm 3

Zielerfassungssystem: Wentland Giga-Track



ÜBERSICHT

Seit dem Tag, an dem Candace Liao den St.-Ives-Pakt im Jahr 3029 aus der Konföderation Capella herauslöste, haben ihre militärischen Befehlshaber auf eine Erweiterung der Rüstungsindustrien ihres Reiches gedrungen. Bis zur Clan-Invasion hatte sie sich damit zufriedengegeben, die begrenzte BattleMech-Produktion des Paktes durch Zukäufe aus dem Vereinigten Commonwealth zu komplettieren. Mit der Ankunft der Clans sollte sich das allerdings ändern.

Während HildCo und StarCorps jeweils alles daransetzten, bewährte Sternenbund-Modelle möglichst rasch wieder neu aufzulegen, arbeiteten Konstruktionsteams von Ceres-Metall eng mit Offizieren des St.-Ives-Militärs zusammen, um einen neuen schweren BattleMech zu entwickeln. Das *Helios*-Modell schleifte sich für ein paar Jahre dahin, bis Ceres seine neuen Anlagen auf Warlock fertigstellen konnte, die bereits den *Blackjack*-OmniMech produzierte. Eine Erweiterung dieses Werks, die unter der Hand von ComStar finanziert wurde, erhöhte die Anzahl der Fertigungsstraßen für den *Helios* auf insgesamt vier.

EIGENSCHAFTEN

Mit ihrer Verwendung von Modellen wie dem *Victor*, *Emperor* und *Pillager* sind die St.-Ives-Streitkräfte auffallend schwer ausgerüstet. Während diese Konstruktionen eine beträchtliche Feuerkraft an den Tag legen können, zählen sie jedoch zugleich auch zu den teuer-

sten BattleMechs, die momentan gebaut werden. Der *Helios* wurde nun als eine Art kostengünstiger "Leibwächter" für diese wertvollen Einheiten konzipiert. In dieser Funktion muß er nicht sonderlich manövrierfähig sein; seine Höchstgeschwindigkeit liegt gerade mal um 20 km/h über der von HildCos *Pillager*. Genauso durfte bei seinem Aufgabenprofil davon ausgegangen werden, daß er lediglich von Fall zu Fall in engen Feindkontakt geraten würde, so daß seine Konstrukteure ihn lediglich mit einem minimalen Panzerungsschutz versehen. Somit blieb beinahe die Hälfte der Gesamttonnage des Mechs für Bewaffnung und Munition reserviert.

Der fast gänzlich aus im Pakt hergestellten Komponenten gefertigte *Helios* wurde speziell zu dem Zweck konstruiert, die Mechs zu ergänzen, die er zugleich auch verteidigen soll. Seine Hauptschlagkraft bezieht er dabei von einem Gaussgeschütz, mit dem er gegnerische Einheiten über die gleichen Distanzen hinweg angreifen kann wie seine Schützlinge. Doppelte KSR-Werfer und mittelschwere Laser sorgen dann für die zusätzliche Feuerkraft, die benötigt wird, um Feinde auszuschalten, die sich zu nah heranwagen.

Die Grundkonstruktion des *Helios* wurde noch einmal leicht verändert, nachdem Ceres sein Warlock-Werk ausgebaut hatte. ComStars Finanzierung des Ceres-Ausbaus machte genug Mittel frei, um damit die neuen Extremreichweitenlaser aus der Liga Freier Welten kaufen zu können, welche dann die beiden mittelschweren Standardlaser ersetzen. Alle *Helios*-Mechs, die bereits in Dienst gestellt wurden, sind für

eine Nachrüstung mit den neuen Waffen vorgemerkt, sobald ein genügend großer Vorrat zur Verfügung steht.

EINSATZ

Mit den ersten beiden Produktionsserien dieses Mechs wurde der *Helios* in sämtlichen St.-Ives-BattleMechregimentern eingeführt. Die Hälfte der dritten Serie geht an ComStar, der damit zweifellos die Verluste wieder wettmachen wird, die er bei Einsätzen gegen Clan Nebelparder erlitten hat.

VARIANTEN

In Folge der kürzlich mit dem Draconis-Kombinat abgeschlossenen Verträge wurden rasch zwei Varianten aufgelegt. Candace Liao verbindet damit die Hoffnung, daß ihre eigenen Streitkräfte durch diese Versionen gestärkt werden, die den St.-Ives-Truppen neue Waffen an die Hand geben; zugleich erwartet sie sich rein monetäre Vorteile für die St.-Ives-Wirtschaft, sobald Ceres mit dem Verkauf an das Draconis-Kombinat begonnen hat. Die erste Variante verzichtet auf einen ihrer Laser, um Platz für eine K3-Computerschnittstelle zu schaffen. Diese Version konnte bislang lediglich zweimal beobachtet werden, wobei sie als Teil einer K3-Erprobungseinheit diente. Die zweite Variante, der A4, erhält zwei Tonnen dringend benötigter Zusatzpanzerung, wobei der Waffenauslegung komplett umgestellt wird. Eine Extremreichweiten-PPK, ein MSR 20-Werfer und drei mittelschwere Standardlaser verwandeln diesen Mech in einen effektiven Nahkämpfer.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

HEL-3D HELIOS

Typ: **Helios**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 60

Gefechtsstärke: 1.559

Ausstattung

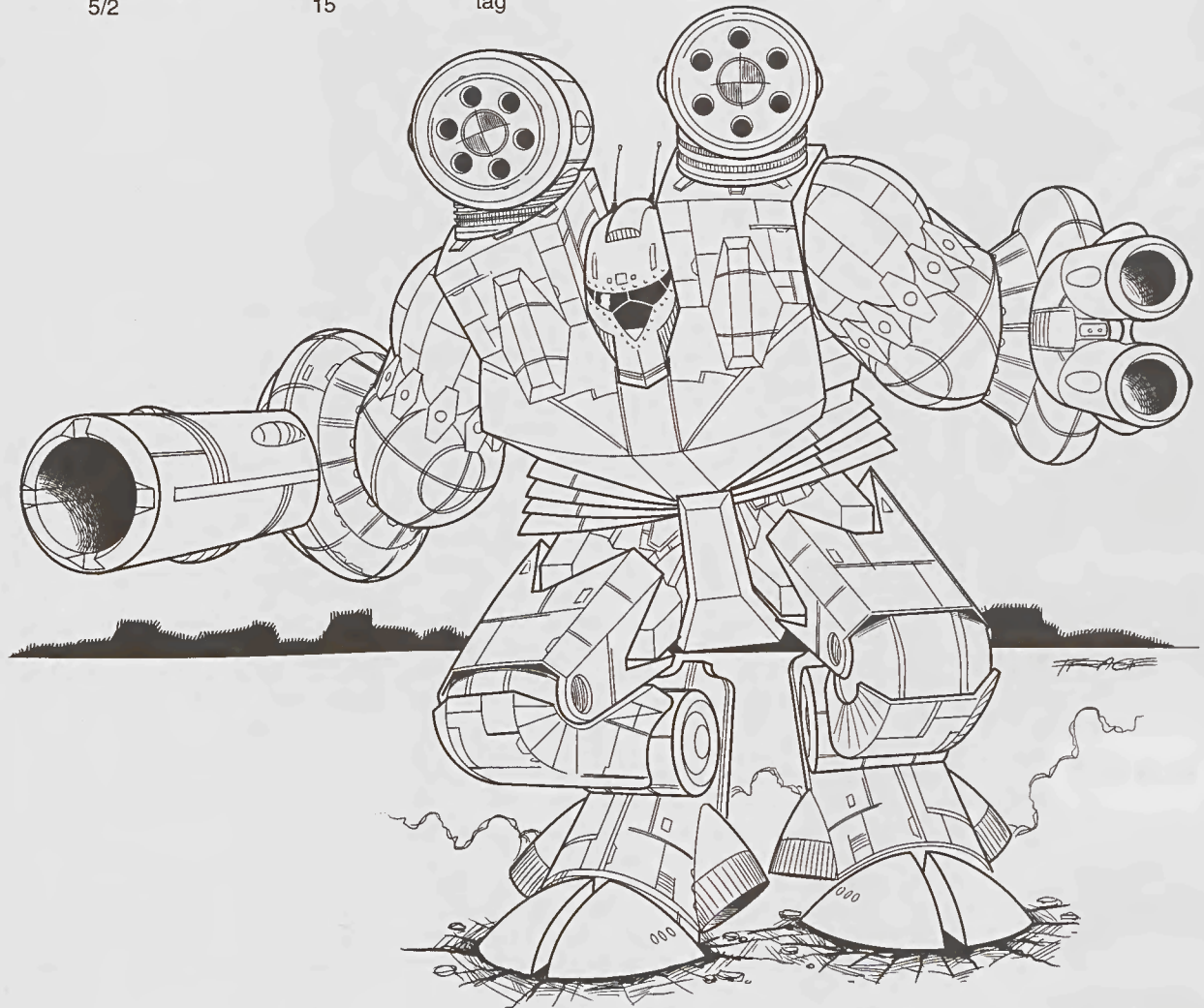
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:		3
Reaktor:	240	11,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	144	9

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	22
Torso Mitte (hinten):		7
Lk/Rt Torso:	14	18
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	10	15
Lk/Rt Bein:	14	15

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
KSR 6	RT	2	3
KSR 6	LT	2	3
Munition (KSR) 15	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
2 ER-M-Laser	LA	2	2
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüsen	LB	2	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	4/3/-	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	tag
5/2	15		



TSG-9H TI TS'ANG

Masse: 60 Tonnen

Rumpf: SL Special

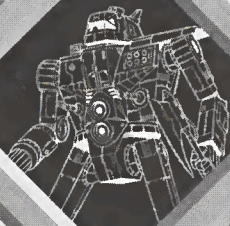
Reaktor: 360 Hermes XL

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h,

mit Dreifachmyomer: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h,

mit Dreifachmyomer: 119 km/h



ÜBERSICHT

Am Ende des 4. Nachfolgekrieges hatte die Konföderation Capella die Hälfte ihrer Welten an Aggressoren verloren. Von den über 150 capellanischen Haus- und Söldnerregimentern waren 65 komplett zerstört und weitere 46 gefangen genommen oder fahnenflüchtig geworden. Indem sie einen so großen Teil des capellanischen Territoriums einnehmen konnte, hatte die Kriegsmaschinerie der Armee der Vereinigten Sonnen die Selbstachtung dieser Nation vernichtet.

Nachdem Sun-Tzu Liao im Jahr 3052 den Himmlischen Thron bestiegen hatte, leitete er sofort einige Programme ein, die das Ansehen der Konföderation als mächtige Nation wiederherstellen sollten, und dies nicht nur in den Augen der anderen großen Häuser, sondern auch in den Herzen der eigenen Bevölkerung. Das neueste und zugleich wichtigste dieser Programme ist die *Xin Sheng*-Bewegung, was soviel wie "Wiedergeburt" heißt. Unter Ausnutzung seiner neuen Stellung als Erster Lord der neuen Sternenbundes hat Sun-Tzu damit begonnen, seinem Volk von der "Ausersehung durch das Schicksal" zu predigen.

Zur Unterstützung seiner Bemühungen hat Sun-Tzu vor kurzem eine neue Serie von BattleMechs in Auftrag gegeben, die den Geist des Hauses Liao verkörpern sollen. Das erste dieser Modelle zeichnet sich durch unverkennbar chinesische Gestaltungselemente aus, die in die Panzerung des Mechs eingearbeitet

Sprungdüsen: Chevron I

Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

5 Diverse Optics Mittelschwere

Extremreichweitenlaser

4 Diverse Optics Leichte Extremreichweitenlaser

Hersteller: Ceres-Metall

Hauptherstellungsort: Capella

Funksystem: CeresCom Model 21-Rs

Zielerfassungssystem: C-Apple Churchill

wurden; ähnlich wie Mechs aus dem Draconis-Kombinat offenkundig die japanische Kultur zum Ausdruck bringen. Kanzler Liao verlieh der neuen Konstruktion den Namen *Ti Ts'ang* – König über den Schoß der Erde und Herr über *Yen-Lo-Wang*.

EIGENSCHAFTEN

Der *Ti Ts'ang* stellt das erste Experiment der Konföderation Capella mit einem Mech dar, der über eine für den direkten Schlagabtausch geeignete Waffe verfügt: eine Axt. Nach den Erfolgen neuerer Konstruktionen wie dem *Skarabus*, *Nightsky* und *Berserker*, aber auch der älteren *Hatchetman*- und *Axman*-BattleMechs, wünschte Kanzler Liao den Bau eines gleichartigen Mechs für seine eigenen Streitkräfte.

Der *Ti Ts'ang* verläßt sich vorwiegend auf Waffen, die von der Liga Freier Welten eingekauft wurden, und verfügt über ein ganzes Arsenal aus mittelschweren und leichten Extremreichweitenlasern, die ihm über kurze Entfernungen ein wahres Feuerwerk an Laserschüssen erlauben. Nachdem die Beziehungen zwischen der Konföderation und der Liga Freier Welten nun zusehends schlechter werden, könnte die weitere Beschaffung dieser Waffen allerdings zu einem Problem werden.

Die erstaunlichste Eigenschaft des neuen Mechs besteht jedoch in seiner Ausstattung mit Dreifachmyomeren, einer Technologie, die zuerst von den Vereinigten Sonnen entwickelt worden war. In der Rede, die er anlässlich der Einführung dieses Mechs gehalten hat,

sagte Sun-Tzu dazu wörtlich: "Es ist an der Zeit, unsere Furcht vor Symbolen aus der Vergangenheit zu überwinden. Man weiß ja, wie wir im Vierten Nachfolgekrieg dazu verleitet wurden, defekte Myomere zu verwenden. In den Geschichtsbüchern sämtlicher großen Häuser steht zu lesen, wie dies zu unserer schändlichsten Niederlage geführt hat. Mit diesem BattleMech jedoch werden wir den Dämon unseres Versagens besiegen und unseren Feinden deutlich machen, daß wir den Willen besitzen, alle nur verfügbaren Werkzeuge einzusetzen, wenn es um die Erfüllung unseres Schicksals geht."

EINSATZ

Die ersten *Ti Ts'angs* wurden an capellanische Einheiten ausgeliefert, die an der Grenze zum St.-Ives-Pakt stationiert sind. Ein weiterer ging an die 4. Tau Ceti-Ranger, eine Söldnereinheit, die erst vor kurzem zu einer Hauseinheit der Konföderation Capella wurde.

VARIANTEN

Die einzige Variante, die augenblicklich Verwendung findet, beruht auf dem Mangel des *Ti Ts'ang* an Langstreckenbewaffnung. Die 9J-Version verzichtet pro Torsoseite auf einen mittelschweren Extremreichweitenlaser, zwei leichte ER-Laser im linken Arm, das ZES und einen doppelten Wärmetauscher, um so Platz genug für einen schweren ER-Laser zu schaffen, der im mittleren Torso eingebaut wird.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

TSG-9H TI TS'ANG

Typ: *Ti Ts'ang*

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 60

Gefechtsstärke: 1.462

Ausstattung

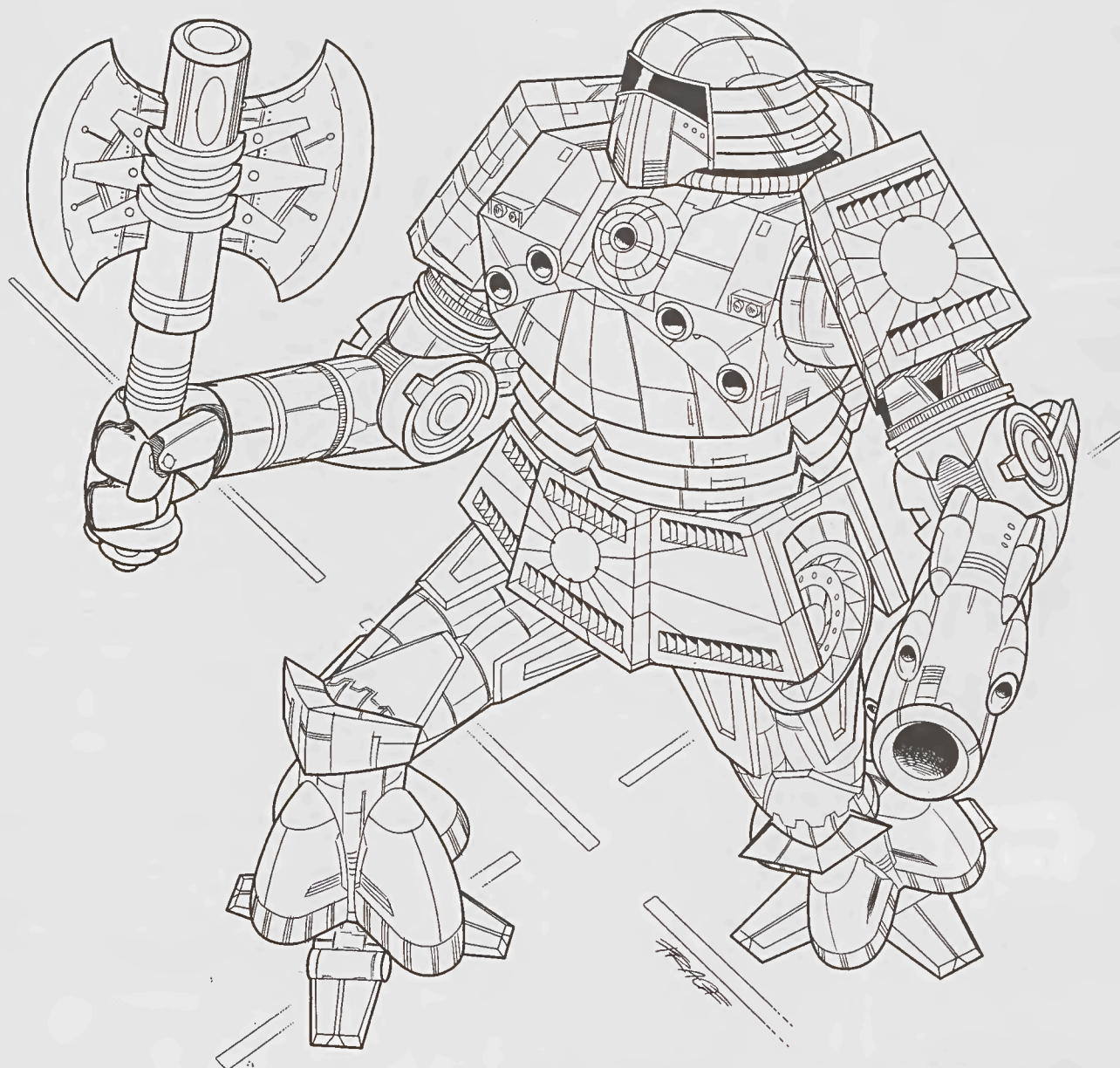
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	6 (7)	
BP Laufen:	9 (11)	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	13 (26)	3
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	200	12,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	30
Torso Mitte (hinten):		9
Lk/Rt Torso:	14	22
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	10	20
Lk/Rt Bein:	14	28

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Kampfbeil	RA	4	4
2 ER-M-Laser	RT	2	2
2 ER-M-Laser	LT	2	2
ER-M-Laser	LA	1	1
4 ER-L-Laser	LA	4	2
ZES	TM	1	1
Dreifachmyomer	LT/RT	6	0
Sprungdüsen	LB	2	2
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüsen	RB	2	2

BATTLEFORCE 2

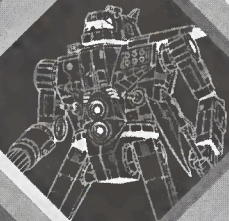
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6J	3/3/-	-	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	tag
5/2	14		



YMN-6Y YEOMAN

Masse: 60 Tonnen
Rumpf: Curtiss Yeoman
Reaktor: Pitban 240
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Kallon FWL Special Ferrofibril
Bewaffnung:
2 Zeus LSR 15-Werfer
2 Zeus LSR 10-Werfer
Hersteller: Curtiss Militech
Hauptherstellungsort: Paradise
Funksystem: CurtissCom Mark IV
Zielerfassungssystem: Dynatec MissileTrac X



ÜBERSICHT

Gemeinsam mit dem *Eagle* stellt der *Yeoman* Curtiss Militechs Versuch dar, den Erfolg, der sie mit ihrem *Wraith*-Modell hatten verbuchen können, weiter auszubauen. Im Unterschied zum *Wraith* besitzt der *Yeoman* allerdings keine Sprungdüsen, weil die Curtiss-Entwickler der Meinung waren, daß diese für einen Mech, der in der Hauptsache zur Feuerunterstützung diene, nicht notwendig wären. Um mit den *Apollo*- und *Trebuchet*-Konstruktionen konkurrieren zu können, verfügt der *Yeoman* für seiner Gewichtsklasse tatsächlich über mehr Raketen als irgend ein anderer Innere Sphäre-Mech, der momentan gebaut wird.

Um dermaßen viele Raketenwerfer überhaupt unterbringen zu können, waren die Konstrukteure gezwungen, auf einen Teil des Panzerungsschutzes zu verzichten und die Geschwindigkeit des Mechs niedrig zu halten, obwohl es ihnen dabei immerhin gelungen ist, auf einen teuren und schadensanfälligen XL-Reaktor zu verzichten. Genau wie der *Eagle* verwendet auch der *Yeoman* einen Standardrumpf, der leichter zu reparieren ist als der des *Wraith*, so daß die Kosten niedrig gehalten werden können.

EIGENSCHAFTEN

Mit seinen beiden LSR 15-Werfern, zwei LSR 10-Werfern und reichlich Munition für beide ist der *Yeoman* ein ausgesprochener Unterstützungs-Mech. Das Fehlen jeglicher Sekundärbewaffnung treibt potentiellen Piloten allerdings den Schweiß auf die Stirn. Die Curtiss-Konstrukteure hatten sich entschlossen, beide Torsoseiten mit CASE-Systemen zu sichern, die aufgrund der reduzierten Panzerung des Mechs sicherlich oft zum Einsatz kommen werden. Bei Curtiss ist man allerdings der Auffassung, daß der *Yeoman* als Unterstützungs-Mech ohnehin direkten Feindkontakt vermeiden sollte, und aus diesem Grund haben sie der Bewaffnung auch den Vorzug gegenüber dem Panzerungsschutz gegeben.

Bei all den neuen LSR-Munitionstypen, die gegenwärtig in der Liga Freier Welten produziert werden, wird das Arsenal des *Yeoman* sicherlich recht häufig zum Einsatz kommen. Curtiss hat potentielle Käufer davon zu überzeugen versucht, daß der *Yeoman* ein ideales Gegenstück zum *Eagle* ist, weil dessen ZES-Gerät sich zur Markierung von Zielen für die neuen Lenk-LSR eignet; die LZKK zeigt allerdings wenig Neigung, solchen Anpreisungen Gehör zu schenken; offenbar erinnert man sich dort nur noch allzu gut an die fehlgeschlagene Partnerschaft zwischen *Hammer* und *Anvil*, die seinerzeit so eindringlich von Free Worlds Defense Industries propagiert wurde.

EINSATZ

Obwohl die erste Ladung *Yeomans* überall bei den LFWS aufgetaucht ist, wurde die große Mehrzahl an verschiedene Einheiten der Freie Welten-Legionäre verteilt. Überraschenderweise hat die Konföderation Capella nur wenig Interesse an dem neuen Modell bekundet, weil sie für die Feuerunterstützung offenbar auch weiterhin ihre älteren *Catapult*-Modelle bevorzugt.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

YMN-6Y YEOMAN

Typ: **Yeoman**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 60

Gefechtsstärke: 1.222

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	2/3/3	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	if
4/5	12		

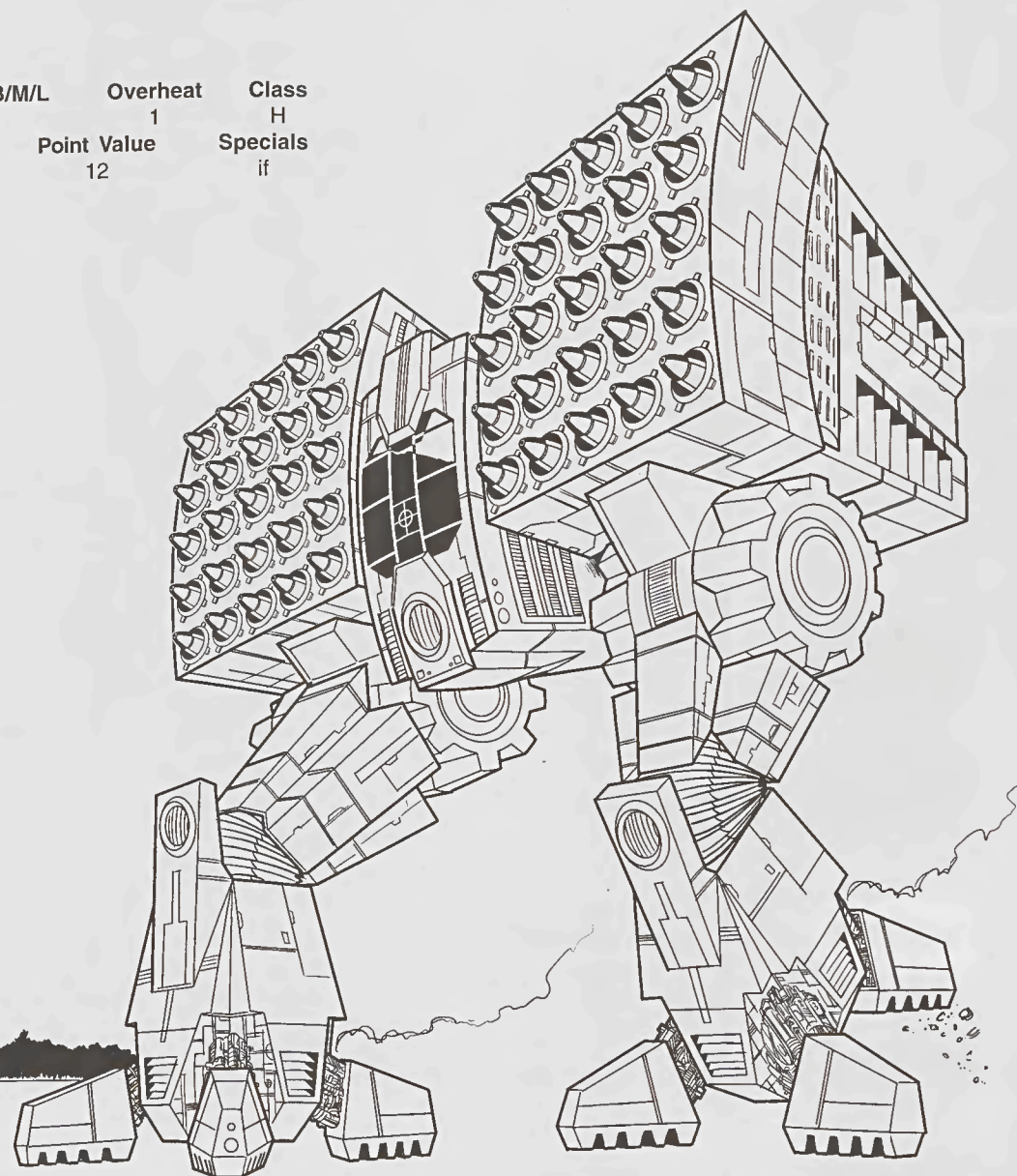
Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	240	3
Reaktor:	4	11,5
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	0	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		3
Gyroskop:		3
Cockpit:		8,5
Panzerwert:	152	

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	23
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	14	21
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	10	15
Lk/Rt Bein:	14	15

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 15	RT	3	7
Munition (LSR 15) 16	RT	2	2
LSR 10	RT	2	5
Munition (LSR 10) 12	RT	1	1
CASE	RT	1	0,5
LSR 15	LT	3	7
Munition (LSR 15) 16	LT	2	2
LSR 10	LT	2	5
Munition (LSR 10) 12	LT	1	1
CASE	LT	1	0,5



JM6-D3 JÄGERMECH III

Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Kallon Type XIV Endostahl

Reaktor: 325 VOX XL

Einsatzgeschwindigkeit: 57 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 89 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Kallon Unity Weave Ferrofibrat

Bewaffnung:

2 Mydron Model D-rf Light Autokanonen

2 Johnston Parti-Cannon PPKs

2 Intek Mittelschwere Laser

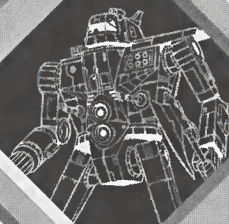
Hersteller: Kallon Industries,

Independence Weaponry

Hauptherstellungsort: Talon (Kallon),
Qvention (Independence)

Funksystem: Garret T12-S

Zielerfassungssystem: Garret T11fc



ÜBERSICHT

Als Teil seiner Bemühungen, mit dem hausgemachten Alptraum der Teilung des Vereinigten Commonwealth zurechtzukommen, sah sich Archon Prinz Victor Steiner-Davion gezwungen, alles dafür zu tun, um sein beschädigtes Image als Anführer gegenüber seinem Volk und seinen Truppen wiederherzustellen. Indem er zu seinen Wurzeln als Krieger zurückkehrte, entschied sich Victor, die Moral seiner Untertanen zu heben, indem er die Nachrüstung von seit langem bewährten Stützpunkten der alten Armee der Vereinigten Sonnen und VCS in Auftrag gab. Eines dieser aufgerüsteten Modelle ist der *JägerMech III*. Er war für lange Zeit der Lieblings-Mech von Hanse Davion, dem überragenden Vaters des Prinzen, gewesen, und so wurde der *JägerMech* für Prinz Davion zur ersten Wahl für eine Überholung. Kallon Industries, der Hersteller des Originalmodells, machte sich sofort an die Arbeit.

EIGENSCHAFTEN

Der *JägerMech* wird normalerweise für Unterstützung- und Deckungsaufgaben verwendet, wobei er nicht gerade den Ruf besitzt, sich auch im direkten Kampfein-

satz bewähren zu können. Nach einem entsprechenden Befehl Prinz Victors hoffen die Konstrukteure des *JägerMech III* nun, daß sich der neue Mech von jetzt an auch bei spektakulären Einsätzen an vorderster Front bewähren wird.

In dieser Hinsicht ist der *JägerMech III* sehr viel robuster als seine Vorgänger. Anstelle der doppelten Ultra-Autokanonen besitzt die neue Version zwei Partikelprojektorkanonen und genug Wärmetauscher, um die von ihnen erzeugte Abwärme meistern zu können. Der Platz der älteren Klasse 2-Autokanonen wird nun von einem Paar neuer Mydron-Autokanone/2-Ultras eingenommen. Außerdem setzten die Kallon-Techniker noch einen leistungsfähigeren Fusionsreaktor ein, so daß der Mech eine genügend große Geschwindigkeit besitzt, um mit anderen Innere Sphäre- und Clan-Mechs derselben Gewichtsklasse mithalten zu können. Die letzte Konstruktionsverbesserung besteht schließlich aus einem erhöhten Panzerungsschutz. Der *JägerMech III* ist in der Lage, immense Schäden über große Entfernungen hinweg anzurichten; seine einzige markante Schwachstelle ist das Fehlen einer wirkungsvollen Bewaffnung für Nahdistanzen.

Bei erste Felderprobungen konnte das neue Modell seinen Wert bereits unter Beweis stellen. Die Piloten

gaben an, daß der jetzt etwas weiter unten liegende Masseschwerpunkt des Mechs sich positiv auf seine Steuerbarkeit bei hohen Geschwindigkeiten auswirkte. Abgesehen davon scheint sich der *JägerMech III* bei Kampfsimulationen gegen IS- und Clan-Gegner gut in die schweren VerCom-Lanzen eingepaßt zu haben.

EINSATZ

Nach der Fertigstellung von zwei Produktionsserien beginnt der *JägerMech III* nun bei den Verbänden der VCS zu erscheinen. Die Befehlshaber haben bereits verlauten lassen, daß sie umfangreichen Gebrauch von dem neuen Modell machen werden, wobei die ersten Maschinen an Einheiten nahe der Grenze zur Chaos-Mark gegangen sind.

Noch wichtiger als das Erscheinen des Modells ist jedoch die Publizität, von der es begleitet wird. Sowohl der *JägerMech III* als auch der *Enforcer III* werden allgemein als wichtige Maßnahmen zur Verbesserung von Archon Prinz Victors Image und zur moralischen Stärkung seiner Nation angesehen. Die Verwendung neuester Technologien zur Aufwertung einer altbewährten Konstruktion wird dabei als ein wichtiger Schritt in die richtige Richtung betrachtet.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

JM6-D3 JÄGERMECH III

Typ: *JägerMech III*

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 65

Gefechtsstärke: 1.225

Ausstattung

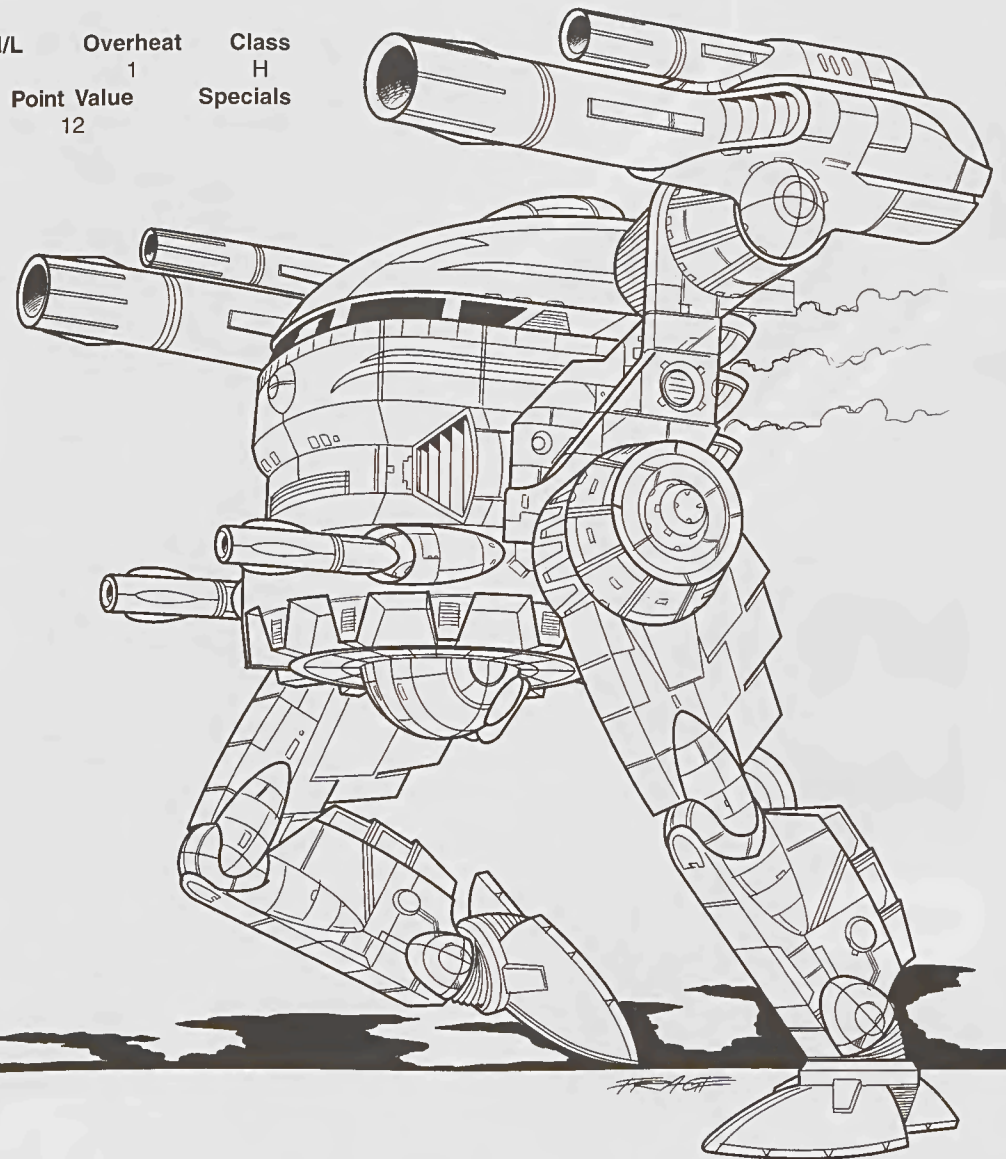
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	325 XL	3,5
Reaktor:		12
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	170	9,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	21	26
Torso Mitte (hinten):		7
Lk/Rt Torso:	15	22
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	10	16
Lk/Rt Bein:	15	20

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
PPK	RA	3	7
PPK	LA	3	7
AK/2-Ultra	RA	3	7
AK/2-Ultra	LA	3	7
Munition (AK-Ultra) 45	RT	1	1
Mittelschwerer Laser	LT	1	1
Mittelschwerer Laser	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
5		3/3/2	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials		
4/3	12			

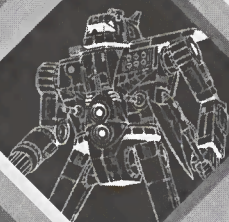


JN-G8A JINGGAU

Masse: 65 Tonnen
Rumpf: Chariot Type II Endostahl
Reaktor: 325 VOX XL
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Hellespont Leapers
Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Valiant DefCo
Bewaffnung:
1 Zhi-tong-yao Gaussgeschütz
4 Diverse Optics Mittelschwere
Extremreichweitenlaser
1 Raker-IV Mittelschwerer Impulslaser

Hersteller: Shengli Arms
Hauptherstellungsort: Victoria
Funksystem: Dian-bao Comms, heavily insulated
Zielerfassungssystem: Dynatec Special T&T



Übersicht

Gegen Ende des Jahres 3058 begann die zu Blakes Wort gehörende Toyama-Sekte, den capellanischen Kanzler Sun-Tzu Liao mit Technikern und materiellen Ressourcen zu beliefern, mit deren Hilfe die Instandsetzung der alten Sternenbund-Produktionsanlage auf Victoria abgeschlossen werden konnte. Diese Unterstützung, bei der es sich offenbar um irgendeine Art von persönlicher Schuldabtragung gegenüber Kanzler Liao handelte, führte zu einer Erhöhung des Produktionsausstoßes für *Duan Gung*-BattleMechs und ermöglichte es den Capellanern zugleich, die Arbeiten an der Montagestraße für den *Jinggau* rasch zu beenden. Der erste *Jinggau* (was soviel wie "Sirene" heißt) kam Anfang 3059 aus der Produktion, obwohl sein Bau aus unbekannten Gründen kurz darauf für über ein Jahr eingestellt wurde und erst danach mit wesentlich geringeren Stückzahlen wieder aufgenommen wurde. Ingenieure, die den *Jinggau* untersucht haben, zeigten sich verwundet über seine mittelschweren Extremreichweitenlaser, die in der Liga Freier Welten hergestellt werden. Genau wie beim *Duan Gung* sollen nämlich – abgesehen von den Sprungdüsen und dem Zielerfassungssystem – sämtliche Komponenten des *Jinggau* auf Victoria selbst gefertigt werden.

EIGENSCHAFTEN

Der *Jinggau* wurde so konzipiert, daß er sich mitten ins Schlachtengetümmel stürzen kann, anstatt sich am Rand herumzudrücken oder auf ein paar glückliche Distanztreffer zu hoffen. Seine für einen Mech seines Gewichts kaum zu übertreffende Mobilität erlaubt es ihm, mit Laufgeschwindigkeiten von über 85 km/h und einem Sprungvermögen von 150 Metern unter fast jeglichen Geländebedingungen rasch aufzuschließen. Bei der Durchquerung von offenem Terrain und im direkten Schlagabtausch besitzt der *Jinggau* mit seinen elf Tonnen Panzerung hervorragende Überlebenschancen. Bei der Übergabe einer Lanze von *Jinggaus* an die 4. Tau Ceti-Ranger sagte Sun-Tzu Liao: "Dies ist kein Mech für bloße Unterstützungsaufgaben, zur Erkundung oder den Garnisonsdienst. Nein, dies ist ein BattleMech, mit dem Sie gezielt auf ihren Gegner losgehen, um ihm Schaden zuzufügen. Dies ist ein Mech, mit dem Sie Ihren Feind in Angst und Schrecken versetzen."

Dieser Schrecken wird in erster Linie von dem neuen *Zhi-tong-yao* ("Schmerzmittel")-Gaussgeschütz hervorgerufen. Diese Waffe, die selbst den Piloten eines überschweren Mechs Grund zur Sorge bereiten muß, teilt harte Schläge aus, bis der *Jinggau* nahe genug herangekommen ist, um seine Diverse Optics-Laser einsetzen zu können. Von diesem Punkt an suchen die Laser nach Schwachstellen, um die feindliche Maschine auszuweiden, während das Gaussgeschütz weiter-

hin seine im wahrsten Sinne des Wortes umwerfenden Feuerschläge austeilt. Mit seinen 16 Schuß Munition kann es der *Jinggau* in den Händen eines erfahrenen MechKriegers leicht mit bis zu drei anderen BattleMechs aufnehmen, bevor er neu aufmunitioniert werden muß.

EINSATZ

Die 4. Tau Ceti-Ranger wurden an dem Tag, an dem sie sein Angebot akzeptierten, zu einem vollwertigen Haus Liao-Regiment zu werden, von Kanzler Liao mit einer der ersten *Jinggau*-Lanzen bedacht. Außerdem wurden *Jinggaus* bei den Kriegerhäusern Daidachi und Kamata beobachtet, und die Todeskommandos des Kanzlers werden ihn wahrscheinlich auch einsetzen.

Gleichzeitig mit dem Debut des *Jinggau* begannen sich jedoch auch Gerüchte um die Shengli Arms-Anlage zu ranken, die insbesondere dieses Modell betreffen. Es zirkulieren Geschichten um Sperrbereiche und Abschnitte der *Jinggau*-Montagestraße, die stillgelegt wurden und unter Bewachung stehen sollen. Analysen der bereits fertiggestellten BattleMech-Modelle scheinen diese Gerüchte insofern zu bestätigen, als daß die beiden Armkomponenten offensichtlich überarbeitet worden sind. Somit würden sich auch die Verzögerungen bis zur Einleitung der vollen Produktion erklären; zugleich stellt sich allerdings die Frage, warum das capellanische Heer noch vor dem Erscheinen des Grundmodells eine Variante zum Einsatz gebracht hat.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

JN-G8A JINGGAU

Typ: **Jinggau**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 65

Gefechtsstärke: 1.915

Ausstattung

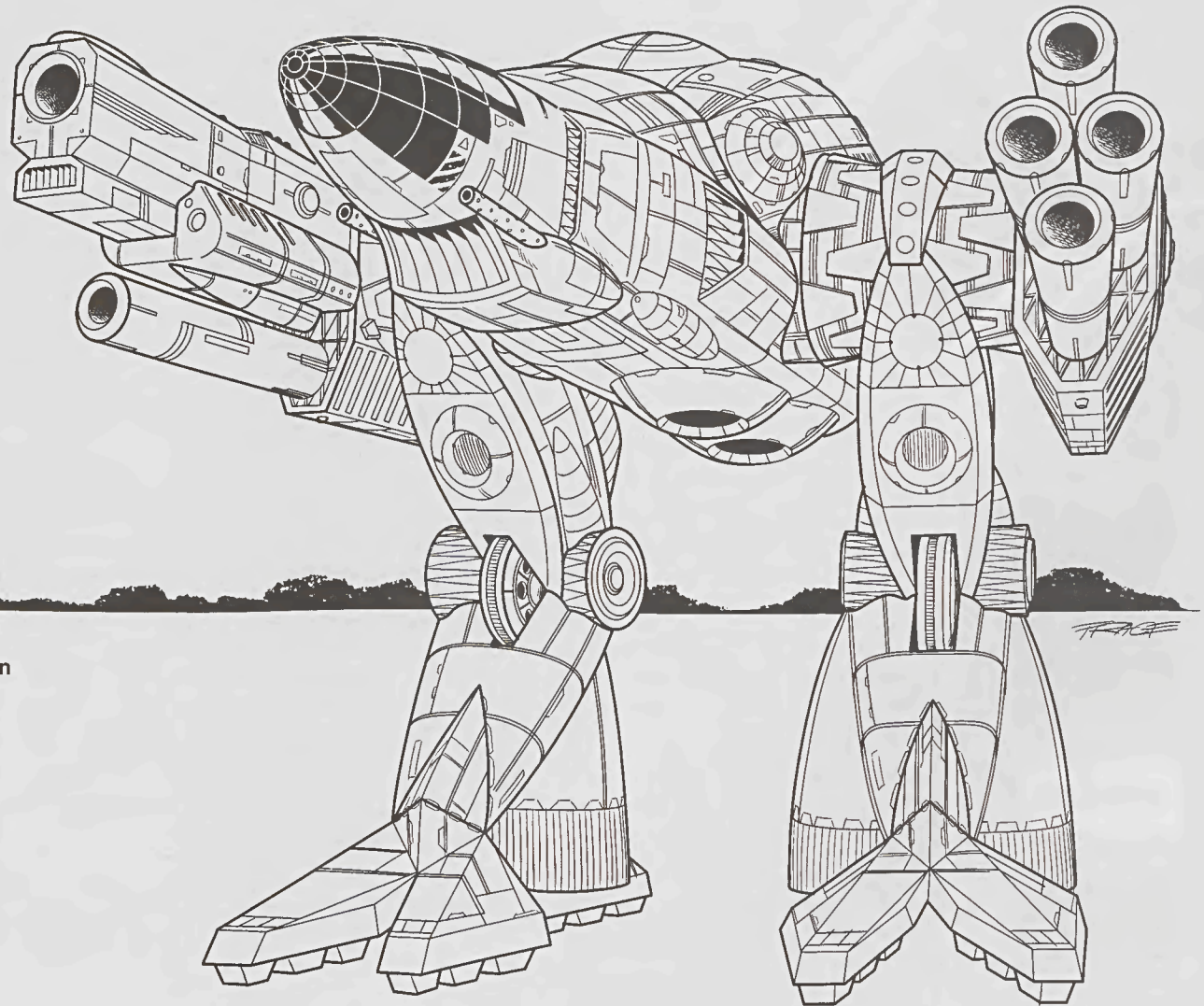
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	325 XL	3,5
Reaktor:	5	12
BP Gehen:	8	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	13 (26)	3
Wärmetauscher:		4
Gyroskop:		3
Cockpit:		11,5
Panzerwert:	184	

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	21	28
Torso Mitte (hinten):		9
Lk/Rt Torso:	15	24
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	10	17
Lk/Rt Bein:	15	22

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	7	15
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
M-Impuls laser	RA	1	2
4 ER-M-Laser	LA	4	4
Sprungdüsen	RB	2	2
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüsen	LB	2	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	4/4/1	-	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
5/3	19		



BGS-1T BARGHEST

Masse: 70 Tonnen

Rumpf: Earthwerks GRF Quad

Reaktor: 350 Magna XL

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Heavy

Bewaffnung:

2 BlazeFire Sweetshot Schwere

Extremreichweitenlaser

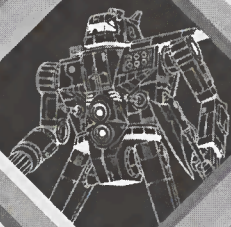
1 Defiance Disintegrator LB-X Autokanone/20

Hersteller: TharHes Industries

Hauptherstellungsort: Tharkad

Funksystem: TharHes Euterpe HM-14

Zielerfassungssystem: TharHes Ares-8a



ÜBERSICHT

Bei dieser neuen und ungewöhnlichen Konstruktion handelt es sich um ein geistiges Kind von Katrina Steiner, Archon der Lyranischen Allianz. Sie setzte TharHes Industries auf Tharkad von ihrem Wunsch nach einem neuen Modell in Kenntnis, das wie der *Atlas* oder *Banshee* über ein furchterregendes Antlitz verfügen sollte. Außerdem mußte es sich um eine vierbeinige Konstruktion handeln. Die TharHes-Exekutive versuchte noch, ihr die Vierbeiner-Konfiguration auszureden, die schon seit Jahrhunderten einen schlechten Ruf genießt, doch ohne Erfolg. Erst während der letzten Erprobungen des neuen Mechs begann TharHes Industries den politischen und militärischen Wert zu erkennen, den eine neue Vierbeiner-Konstruktion für die Streitkräfte der Lyranischen Allianz mit sich brachte, nachdem neue Vierbeiner-Modelle für das Militär des Draconis-Kombinats und der Liga Freier Welten erschienen waren. Nachdem sie die animalische Eleganz und Kraft des fertiggestellten Mechs gesehen hatte, taufte ihn Katrina Steiner nach der wilden, wolfsähnlichen Kreatur aus alten Sagen auf den Namen *Barghest*.

EIGENSCHAFTEN

Schon zu Beginn des Entwicklungsprozesses fielen mehreren Konstrukteuren die Parallelen zwischen den

ersten Entwürfen für den *Barghest* und denen des äußerst erfolgreichen *Bushwacker* auf, der sich ja durch einen ungewöhnlich langgestreckten und flachen Rumpf auszeichnete. Die Ingenieure verlegen die Beine des *Bushwackers* nun weiter nach vorne, womit sie Platz für die Anbringung von Hinterbeinen schufen und zugleich viele Probleme der komplizierten internen Auslegung lösten, von denen der frühe *Bushwacker* geplagt worden war.

Dann wurden viele Monate mit Simulationen und Schießerprobungen zugebracht, um die Waffenkonfiguration zu bestimmen, die sich am besten für das neue Modell eignen würde. Zuerst wehrten sich die Konstrukteure gegen das Waffensystem, das sich am ehesten für den Einbau in ein vierbeiniges Modell eignete, eine großkalibrige Autokanone. Nicht willens, eine solch überholte Waffe in ihr neues Design einzubauen, verbrachten sie viel Zeit mit der Suche nach einer anderen Lösung. Das gesamte Projekt stand bereits kurz vor dem Abbruch, als Defiance Industries auf Hesperus II der Durchbruch in der Entwicklung von großkalibrigen LB-X und Ultra-Autokanonen gelang. Eine 20er LB-X Autokanone wurde nach Tharkad verschifft, wo die Konstrukteure sie zusammen mit zwei schweren Extremreichweitenlasern in den *Barghest* einbauten. Diese Waffenkonfiguration erwies sich als äußerst erfolgreich, so daß schon bald mit der Serienproduktion des neuen Mechs begonnen werden konnte.

EINSATZ

Die ersten *Barghests* gingen an fünf neu aufgestellte Verbände der Allianz-Jäger: die Bolan-, Skye-, Donegal-, Coventry- und Alarion-Jäger. Jede dieser Truppen begann ursprünglich als Bataillon und hatte vom Archon den Befehl erhalten, in jeder der fünf neuen Provinzen der Lyranischen Allianz ein Eliteregiment aufzubauen. Nachdem die einzelnen Einheiten ihre Rekruten jeweils ausschließlich aus einer Provinz beziehen, hofft der Archon hierdurch den lyranischen Nationalstolz zu wecken.

VARIANTEN

Bei der einzigen momentan erhältlichen Variante wird die LB-X Autokanone durch eine AK/20-Ultra ausgetauscht, während die beiden Extremreichweitenlaser durch eine einzelne Extremreichweiten-PPK ersetzt werden. Die durch den Warenaustausch frei gewordenen Tonnage läßt dann genug Platz für einen zusätzlichen doppelten Wärmetauscher, der die Wärmeabbaupazität vergrößert, und eine weitere Tonne Panzerung.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

BGS-1T BARGHEST

Typ: **Barghest**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 70

Gefechtsstärke: 1.205

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor: 350 XL

BP Gehen: 5

BP Laufen: 8

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 10 (20)

Gyroskop: 4

Cockpit: 3

Panzerwert: 208

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	22	30
Torso Mitte (hinten):		9
Lk/Rt Torso:	15	21
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Vorderbein:	15	27
Lk/Rt Hinterbein:	15	26

Gewicht (t)

7

15

0

4

3

13

Bewaffnung und Munition

2 ER-S-Laser

LB-X AK/20

Munition (LB-X AK) 10

Munition (LB-X AK) 10

Zone

LT

RT/TM

LHB

RHB

Zeilen

4

11

2

2

Tonnen

10

14

2

2

BATTLEFORCE 2

MP

Damage PB/M/L

Overheat

Class

5

3/2/1

2

H

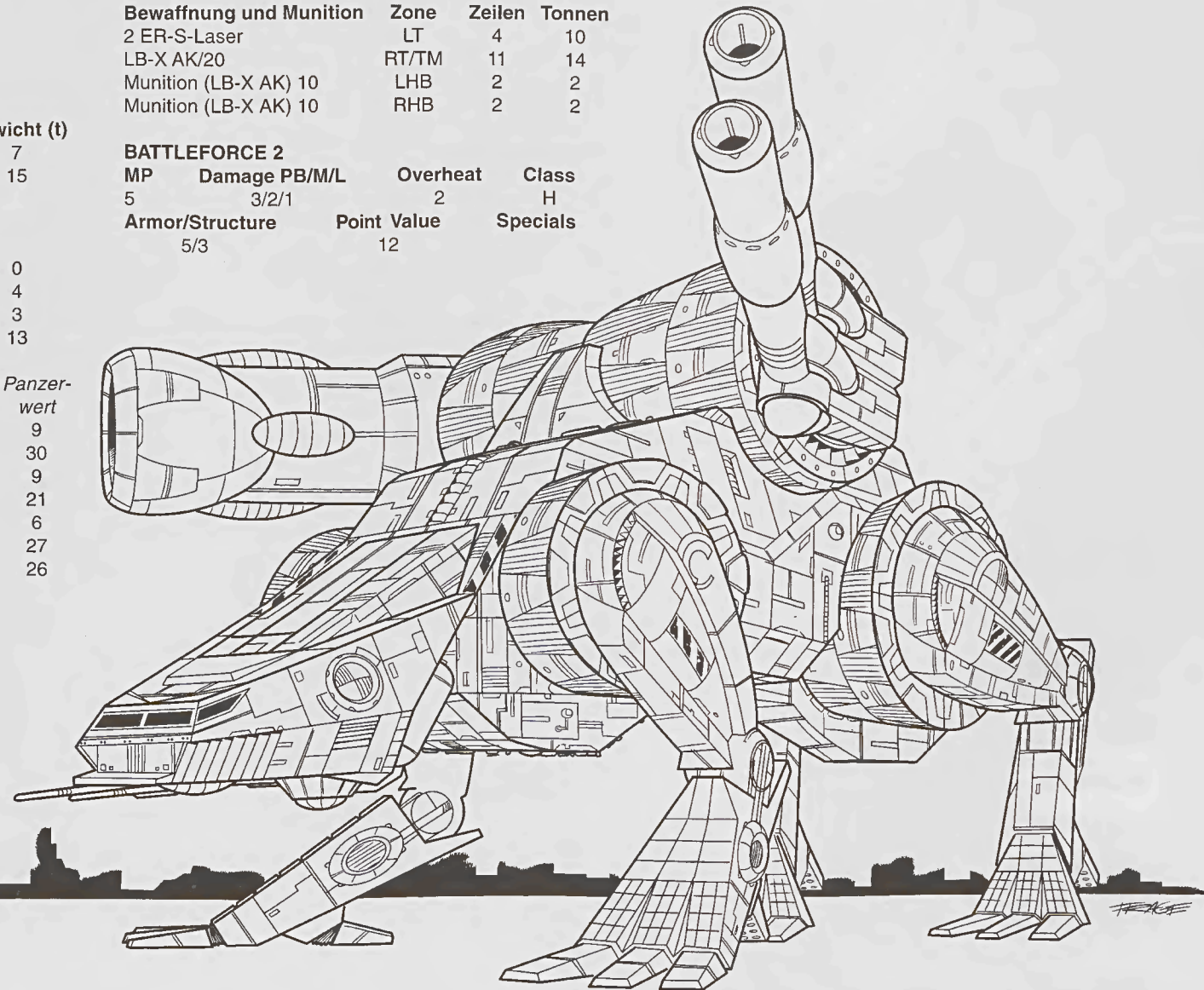
Aarmor/Structure

Point Value

Specials

5/3

12



SJA-7D SHUGENJA

Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Alshain Type Heavy Chi

Reaktor: 300 Vlar XL

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Lord's Light Extremreichweiten-PPK

2 Diverse Optics Type 30 Schwere Laser

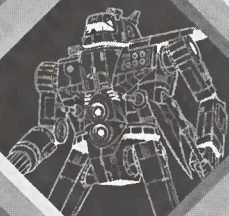
1 Shigunga MSR 30-Werfer

Hersteller: Independence Weaponry

Hauptherstellungsort: Quentin

Funksystem: Garret T-19F mit K3-Computer

Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5



ÜBERSICHT

Als eines der beiden neuen Modelle von Independence Weaponry auf Quentin ist der *Shugenja* wie auch schon der *Tai-sho* mit einer K3-Computeranlage ausgestattet. Die neue Konstruktion tritt in die Fußstapfen des *Naginata*, der ebenfalls von Independence Weaponry gebaut wird. Nachdem der K3-Computer seinen schlechten Ruf unter den Kombinatsskriegen schließlich doch zu verlieren beginnt, erwartet Independence in den kommenden Jahren einen steilen Anstieg der Verkaufszahlen.

EIGENSCHAFTEN

Beeindruckt von der Manövrierfähigkeit und der Robustheit des ungewöhnlichen *Komodo*-BattleMechs nahm Independence Weaponry Kontakt zu den Luthien-Rüstungswerken auf, um die Entwicklungsunterla-

gen für dessen Rumpfkonstruktion vom Alshain-Typ anzukaufen. Nachdem sie diesen Rumpf erhalten hatten, begannen die Konstrukteure ihn so abzuändern, daß er zusätzliche 30 Tonnen an Ausrüstung und Panzerung tragen konnte. Die Endversion dieses Rumpfes besitzt noch immer eine solch verblüffende Ähnlichkeit zum *Komodo*, daß einige Verantwortliche von den Luthien-Rüstungswerken das neue Modelle spontan als "*Komodos* großen Bruder" bezeichneten.

Genau wie der *Tai-sho* wurde der *Shugenja* um einen K3-Mastercomputer herum gebaut. Im Gegensatz zu den *Tai-sho*- und *Naginata*-Modellen, die über preiswerte Standardreaktoren verfügen, sehen die Konstruktionsvorgaben für diesen Mech allerdings einen der teureren extraleichten Reaktoren vor. Independence Weaponry vertraut jedoch darauf, daß die Leistungsfähigkeit dieses neuen Modells den höher angesetzten Preis mehr als rechtfertigt.

Die Bewaffnung des Mechs setzt sich aus zwei schweren Standardlasern, einer Extremreichweiten-PPK und einem MSR-Werfer zusammen, der mit den neuen Shigunga-Mittelstreckenraketen geladen wird. Die auf den ersten Blick märchenhaft erscheinende Fähigkeit des neuen Modells, all diese Feuerkraft unabhängig von Bewegung oder Geländebeschaffenheit auf nahezu jeden Gegner anwenden zu können – was der überlegenen Zielerfassung des K3-Systems in Verbindung mit den Lanzenkameraden des Mechs zu verdanken ist – hat der *Shugenja* auch seinen Namen zu verdanken, der soviel wie "Zauberer" bedeutet.

EINSATZ

Genau wie beim *Tai-sho* wurde die ersten fertiggestellten *Shugenjas* an Genyosha-Regimenter ausgeliefert.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

SJA-7D SHUGENJA

Typ: **Shugenja**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 75

Gefechtsstärke: 1.274

Ausstattung

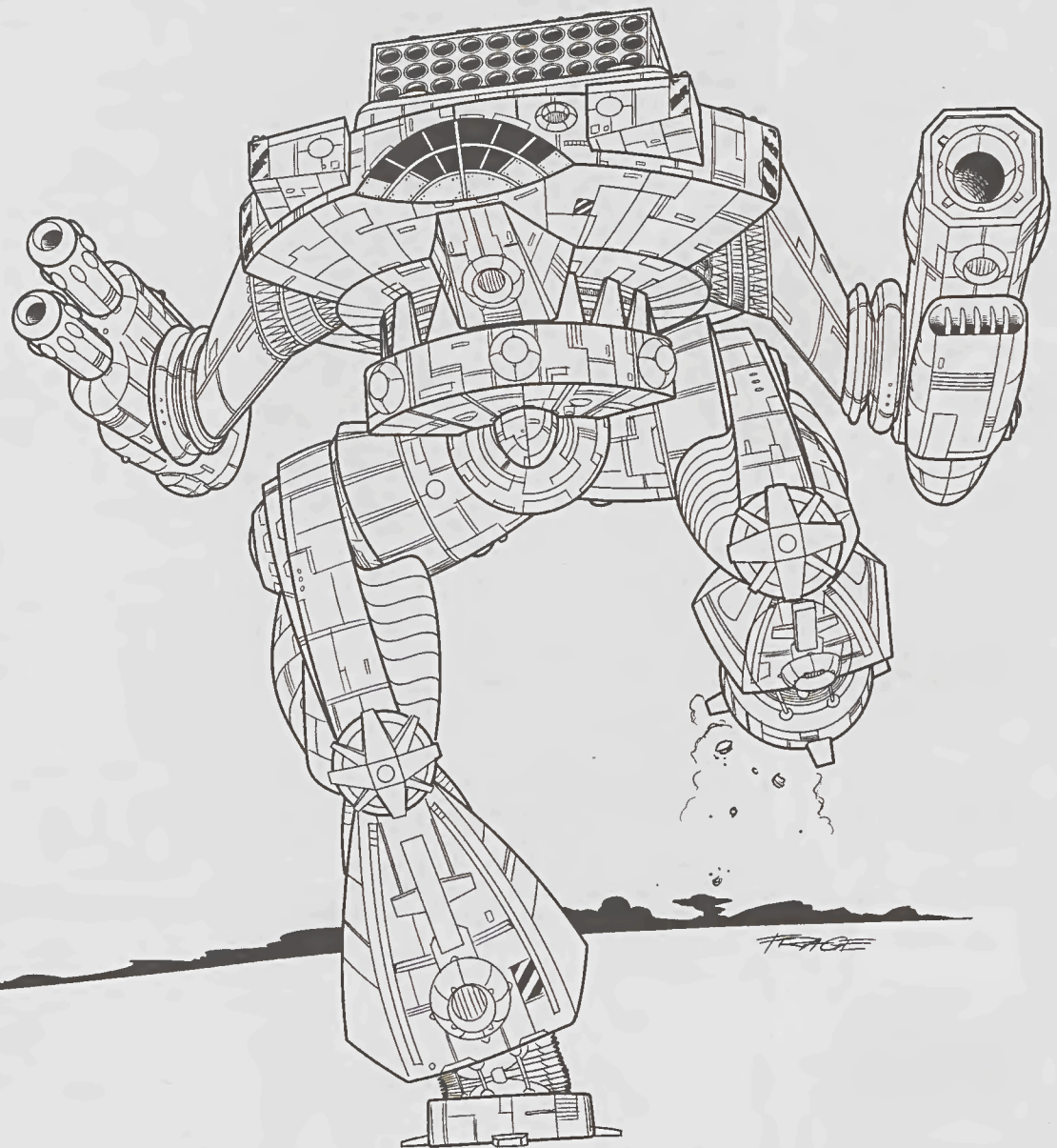
		Gewicht (t)
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	15 (30)	5
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	231	13

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	23	35
Torso Mitte (hinten):		11
Lk/Rt Torso:	16	24
Lk/Rt Torso (hinten):		8
Lk/Rt Arm:	12	24
Lk/Rt Bein:	16	32

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	3	7
MSR 30	LT	5	10
Munition (MSR) 16	LT	2	2
2 Schwere Laser	RA	4	10
K3-Computer	RT	5	5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	4/2/1	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/3	13	c3m	



TYM-1A TOYAMA

Masse: 75 Tonnen
Rumpf: Endostahl
Reaktor: 300 VLAR XL
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Heavy
Bewaffnung:
2 Diverse Optics Sunbeam Schwere
Extremreichweitenlaser
1 Doombud LSR 20-Werfer
3 Magna Mark II Mittelschwere Laser
1 Imperator Code Red LB-X Autokanone/10

Hersteller: Gibson Federated BattleMechs
Hauptherstellungsort: Gibson
Funksystem: Basix 200
Zielerfassungssystem: Garret a99



ÜBERSICHT

Wie schon der *Buccaneer* und *Grand Crusader* wurde auch der *Toyama* speziell für Blakes Wort nach dessen Ankunft auf Gibson gebaut. Im Gegensatz zu den meisten anderen der neuen Blakes Wort-Mechs wurde der *Toyama* allerdings von einem Außenstehenden konstruiert – Dr. Thaddeus Anable, einem Fachberater für Militärtechnik am Heliopolis Entwicklungslabor der Liga Freier Welten. Als Teil der Übereinkunft mit Generalhauptmann Thomas Marik überließ Anable dieses Design Blakes Wort, das dann Anfang 3057 mit seiner Herstellung begann.

EIGENSCHAFTEN

Der *Toyama* wurde als Allzweck-Mech konstruiert und kann bei ausgedehnten Operationen eingesetzt werden, ohne auf eine regelmäßige Nachschubversorgung angewiesen zu sein. Seine Hauptbewaffnung besteht aus einem Paar schwerer Diverse Optics Sunbeam-Extremreichweitenlaser im rechten Arm; bei kurzen Gefechten sorgen eine Doombud-LSR 20 im Torso und

eine Imperator Code Red-Autokanone im linken Arm für zusätzliche Feuerkraft. Mit seiner hinreichend großen Magazinkapazität von zwei Tonnen Autokanonmunition kann der *Toyama* mit verschiedenen Munitionsorten bestückt werden, so daß der Pilot bei der Munitionierung des Mechs seinen eigenen Vorlieben oder dem jeweiligen Auftragsziel Rechnung tragen kann. Eine Gruppe aus Lasern, die sich im Torso des Mechs befinden, erhöht die Feuerkraft noch weiter, obwohl ihre Effektivreichweite unterhalb von 300 Metern liegt und ihrer Zielerfassung Grenzen gesetzt sind.

Weiterhin verfügt der *Toyama* in seinem rechten Torso noch über ein zeitgemäßes Verteidigungssystem. Die Wächter ECM-Anlage stört auf kurzen Distanzen den Einsatz moderner Zielerfassungssysteme. Die ursprünglichen Baupläne sahen noch den Einbau eines Raketenabwehrsystems unmittelbar neben der ECM-Anlage vor, letztendlich sahen sich die Konstrukteure aus Gründen der Platzersparnis jedoch gezwungen, zugunsten eines größeren LSR-Werfers auf das Raketenabwehrsystem zu verzichten.

EINSATZ

Bislang wurde der *Toyama* ausschließlich von der Blakes Wort-Miliz eingesetzt. Pläne, die eine Überlassung an die Atreischen Dragoner vorsahen, wurden zurückgestellt, als Blakes Wort Operation Odysseus einleitete, bei der Angehörige der Blakes Wort-Miliz als Söldner der 21. Centauri-Lanciers verkleidet auftraten, um die Verteidigungsanlagen ComStars auf Terra zu infiltrieren und sabotieren. Im Rahmen dieses Feldzuges wurden von den Streitkräften der Blakisten mindestens vier *Toyamas* eingesetzt.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

TYM-1A TOYAMA

Typ: **Toyama**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 75

Gefechtsstärke: 1.352

Ausstattung

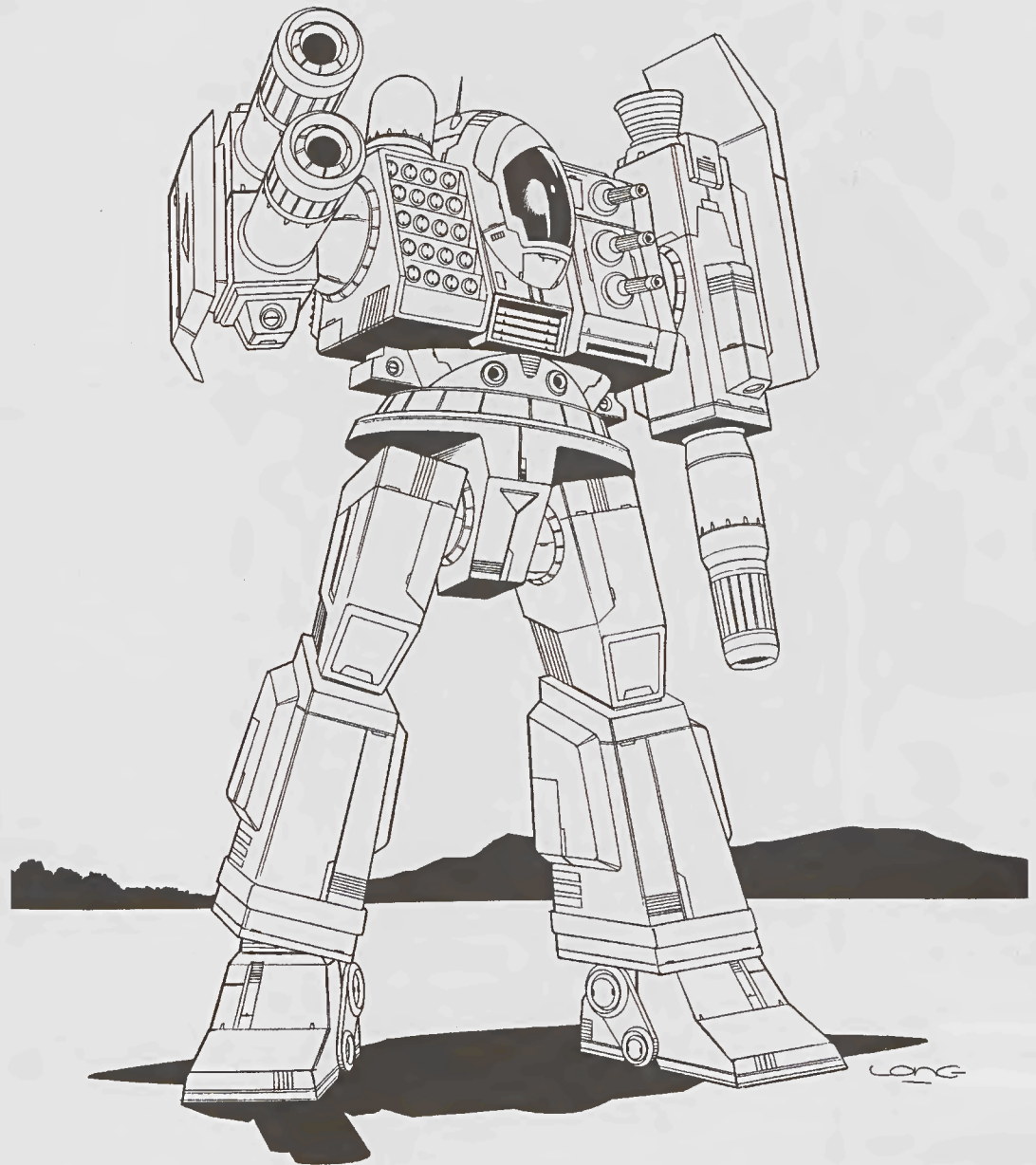
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 (28)	4
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	192	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	23	30
Torso Mitte (hinten):		9
Lk/Rt Torso:	16	20
Lk/Rt Torso (hinten):		7
Lk/Rt Arm:	12	20
Lk/Rt Bein:	16	25

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
2 ER-S-Laser	RA	4	10
LSR 20	RT	5	10
Munition (LSR) 12	RT	2	2
3 Mittelschwere Laser	LT	3	3
Wächter-ECM	RT	2	1,5
LB-X AK/10	LA	6	11
Munition (LB-X AK) 20	LA	2	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	4/4/3	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
5/3	14	ecm	



BKW-7R BLACK WATCH

Masse: 85 Tonnen

Rumpf: Norse Heavy XT2-1A

Reaktor: Strand 255

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Rawlings 54

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Valiant Lamellor mit CASE

Bewaffnung:

1 Imperator Leichtes Gaussgeschütz

1 Imperator Automatic Autokanone/10-Ultra

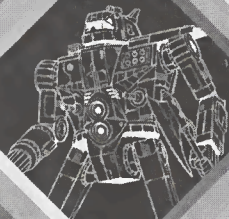
1 Shigunga MSR 40-Werfer

Hersteller: Cosara Weaponries

Hauptherstellungsort: Northwind

Funksystem: O/P AIR500 mit K3-Dienereinheit

Zielerfassungssystem: DLK Type Phased Array Sensor System



ÜBERSICHT

Der Prototyp des *Black Watch*, der sich momentan in der Erprobung befindet, stellt die Erfüllung etlicher Träume dar.

Da war zuerst der Traum von Cosara Weaponries, den Herstellern des *Crab*-Mechs, die schon immer ihre Aktivitäten ausdehnen wollten.

Der zweite Traum wurde von den Northwind Highlanders gehegt, die sich schon lange die gleiche Unabhängigkeit wie Wolfs Dragoner und die Kell Hounds gewünscht haben, die jeweils über ihre eigenen Zulieferbetriebe für militärische Hardware verfügen. Und schließlich träumte Captain Neil Campbell von der Royal Black Watch Company von der Erschaffung eines Mechs, der den neuen Geist der Einheit in der Inneren Sphäre symbolisiert, indem er Technologien aus den verschiedensten Nachfolgerstaaten in sich vereint. Der *Black Watch* ist das Ergebnis der Vereinigung all dieser Träume.

EIGENSCHAFTEN

Der *Black Watch* verwendet den gleichen Rumpfaufbau wie der SBVS-Ausbildungs-Mech *Crockett*. Cosara Weaponries wählte dieses Modell aufgrund seiner Robustheit und seines Sprungvermögens aus – letzteres eine eher ungewöhnliche Eigenschaft für einen überschweren Mech.

In einer frühen Phase der Planung wollten die Ingenieure noch einen extraleichten Reaktor einbauen. Die-

ses Vorhaben wurde dann allerdings recht schnell fallengelassen, weil der XL-Reaktor einen BattleMech im Kampf um einiges verwundbarer macht. Obwohl sie viel leichter sind als Standardreaktoren, so daß ein damit ausgestatteter Mech erheblich größere Mengen an Ausrüstung und Bewaffnung tragen kann, sind XL-Reaktoren zugleich jedoch auch sehr viel sperriger, so daß sie im Torso des Mechs viel Platz wegnehmen. Angriffe, die den Torso treffen, können deshalb auch sehr viel leichter einen XL-Reaktor kritisch beschädigen, als dies bei einem Standardmodell der Fall wäre.

Als die Konstrukteure die Waffenauswahl für den *Black Watch* treffen wollten, konzentrierte sich die Diskussion dabei rasch auf den zukünftigen Aufgabenbereich des neuen Mechs. Captain Campbell vertrat dabei die Ansicht, daß der Mech zwar kampfbereit sein mußte, seine Hauptaufgabe aber darin läge, die Innere Sphäre stets daran zu gemahnen, daß man den Clans nur vereinigt gegenüber treten dürfe. Aus diesem Grund schlug er vor, Waffen aus dem Draconis-Kombinat und der Liga Freier Welten in die Konstruktion zu integrieren. Nach vielen Monaten der Verhandlung wurden schließlich der neue Shigunga-Mittelstreckenraketenwerfer und eine K3-Dienereinheit aus dem Draconis-Kombinat sowie Imperator Automatic Weaponries neues leichtes Gaussgeschütz zusammen mit ihrer Autokanone/10-Ultra aus der Liga Freier Welten nach Northwind geschickt, um dort in dem neuen Mech installiert zu werden.

Viele Kritiker der Neukonstruktion sind davon überzeugt, daß der planlose Entwicklungsprozeß zu ihrem Scheitern führen wird. Als Beweis führen sie dabei an, daß weitere Waffenlieferungen aus der Liga Freier Welten und dem Draconis-Kombinat einzig und allein von den ersten Testergebnissen des Mechs abhängen.

EINSATZ

Der *Black Watch* befindet sich augenblicklich noch im Prototypenstadium und wird einer Erprobung unterzogen, die über sein weiteres Schicksal entscheiden wird. Die Clanältesten auf Northwind haben allerdings schon entschieden, daß die ersten fertiggestellten Maschinen an die Royal Black Watch Company gehen werden; danach sollen nach und nach die Anforderungen anderer Highlander-Einheiten bedient werden.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

BKW-7R BLACK WATCH

Typ: **Black Watch**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 85

Gefechtsstärke: 1.855

Ausstattung

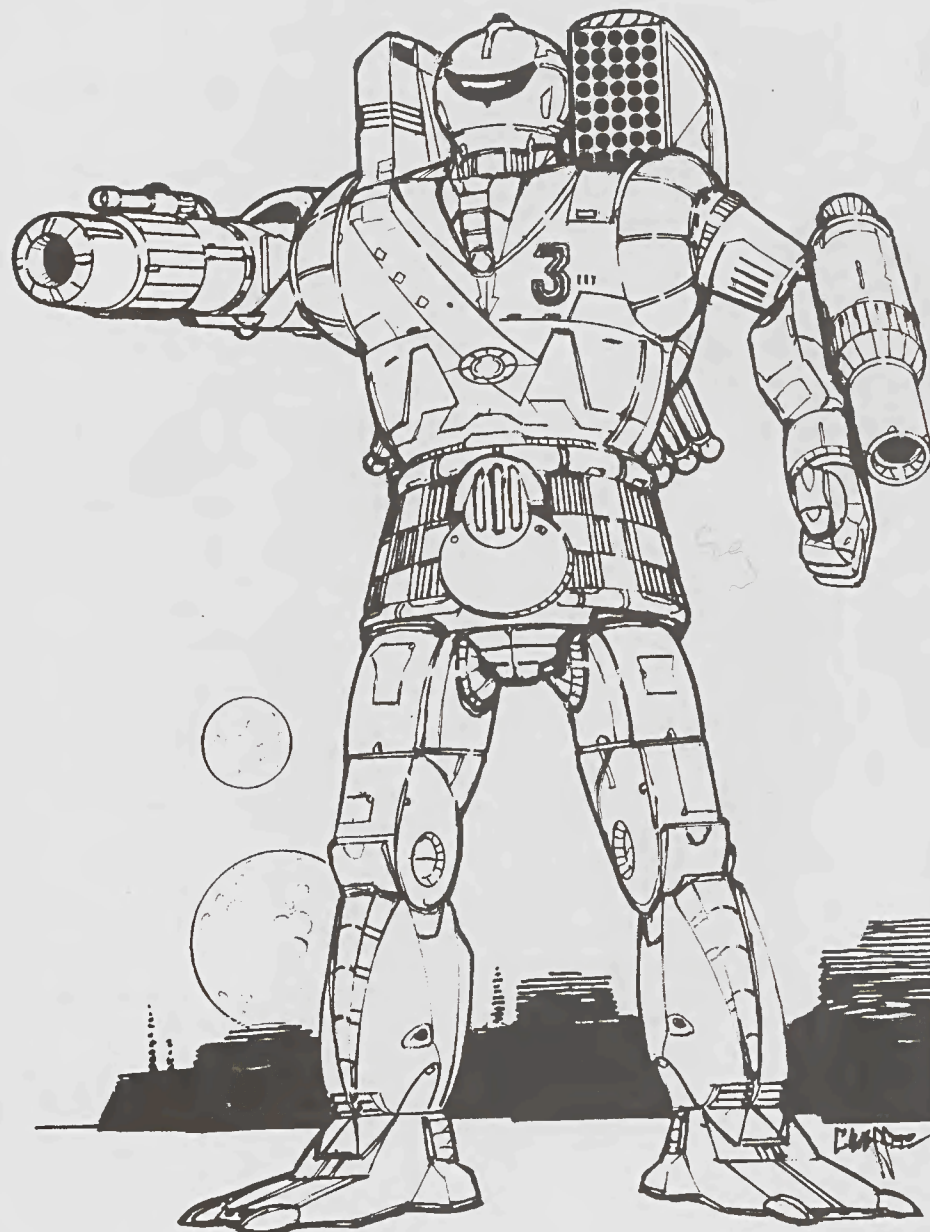
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	240	15

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	27	37
Torso Mitte (hinten):		12
Lk/Rt Torso:	18	27
Lk/Rt Torso (hinten):		10
Lk/Rt Arm:	14	24
Lk/Rt Bein:	18	30

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
L-Gaussgeschütz	LA	5	12
Munition (L-Gauss) 16	LT	1	1
AK/10-Ultra	RA	7	13
Munition (AK-Ultra) 20	RT	2	2
MSR 40	LT	7	12
Munition (MSR) 12	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
K3-Diener	K	1	1
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	LT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3J	4/2/2	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/7	16	c3s	



TSH-7S TAI-SHO

Masse: 85 Tonnen

Rumpf: Star League XT

Reaktor: 255 Strand

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex mit Ferrofibril

Bewaffnung:

2 Lord's Light 2 Extremreichweiten-PPKs

1 Imperator Automatic Autokanone/10-Ultra

Hersteller: Independence Weaponry

Hauptherstellungsort: Quentin

Funksystem: Garret T-19G

mit Zweifach-K3-Computer

Zielerfassungssystem: Cat's Eyes 5



ÜBERSICHT

Das Draconis-Kombinat verfügt bereits seit zehn Jahren über das K3-Computersystem, ein technologisches Wunderwerk, mit dessen Hilfe sich Einsätze auf Lanza- und Kompanieebene koordinieren lassen. Trotz aller Bemühungen der VSDK wurde das System bislang jedoch nur selten eingesetzt. Dem Draconis-Kombinat fehlte es schon seit je her an Maschinen, die mit K3 ausgestattet waren, und die meisten Kombinat-MechKrieger verhielten sich auch sehr zögerlich, wenn es darum ging, den Wechsel zu vollziehen. Viele von ihnen lehnten insbesondere den Umstand ab, daß sie dabei gezwungen werden, die Samuraitradition des Einzelkampfes zugunsten eines kombinierten Waffeneinsatzes gegen ein gemeinsames Einzelziel aufzugeben, eine Taktik, die vom K3 geradezu herausgefordert wird.

Die spektakulären Erfolge, die das K3-System im Rahmen von Operation Bulldogge gegen die Nebelparder verbuchen konnte, haben die Vorbehalte der Kombinat-Krieger gegenüber dieser Ausrüstung jedoch schließlich ausräumen können. Der Wendepunkt scheint dabei von einem Ereignis markiert worden zu sein, bei dem *Tai-sa* Hohiro Kurita, der Erbe des Kombinatsthrons, auf Kiamba eine mit K3 ausgestattete Kompanie des Genyosha-Eliteregiments gegen den

362. Angriffs-Sternhaufen führte. Dort gelang es Hohiros Streitmacht, den Befehls-Trinärstern des Angriffs-Sternhaufens in den Hecate-Sümpfen zu zerstören. In der Folge konnte Independence Weaponry erheblichen Nutzen aus diesem Ereignis ziehen, weil die beiden neuesten Modelle dieses Herstellers, der *Tai-sho* und der *Shugenja*, beide mit einem K3-Mastercomputer ausgestattet sind.

EIGENSCHAFTEN

Der *Tai-sho* wurde als Herzstück einer mit K3 ausgestatteten Kompanie aus zwölf Einheiten konzipiert. Independence Weaponry gelang es dabei, einen Mech zu konstruieren, der nicht nur über zwei K3-Mastercomputer verfügt, sondern zudem auch noch mit dem für einen Mech seiner Gewichtsklasse maximalen Panzerungsschutz und einer beeindruckenden Feuerkraft ausgestattet ist, und dies trotz der an die K3-Systeme verlorengegangenen Tonnage.

Die vernichtende Schlagkraft des *Tai-sho* entstammt zwei Extremreichweiten-Partikelprojektorikanonen und einer Autokanone/10 des Ultra-Typs, die bei der Liga Freier Welten gekauft wurde. Die Verwendung eines Standardreaktors anstelle einer extraleichten Ausführung erhöht das Durchhaltevermögen des Mechs auf dem Schlachtfeld und hält zudem die Produktionskosten niedrig.

EINSATZ

Die ersten fertiggestellten *Tai-shos* sind bereits für die 1. Genyosha vorgemerkt, das Regiment mit den meisten K3-bestückten Einheiten innerhalb der VSDK, sobald sie von ihrem Säuberungseinsatz gegen die Nebelparder aus der äußeren Peripherie zurückgekehrt sind. Die danach gebauten Einheiten werden dann anderen VSDK-Regimentern zugewiesen.

Um ihrem Dank Ausdruck zu verleihen und den Erben des Drachen zu ehren, plante Independence Weaponry ursprünglich, Hohiro Kurita den ersten vom Band gelaufenen *Tai-sho* zum Geschenk zu machen. Ob dieser allerdings so ohne weiteres bereit sein wird, seinen von den Clans stammenden *Daishi* gegen den neuen Mech einzutauschen, bleibt abzuwarten.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

TSH-7S TAI-SHO

Typ: *Tai-sho*

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 85

Gefechtsstärke: 1.518

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

Gewicht (t)

8,5

13

255

3

5

0

13 (26)

3

3

3

15

Interne Struktur

Panzerwert

Kopf:

Torso Mitte:

Torso Mitte (hinten):

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Torso (hinten):

Lk/Rt Arm:

Lk/Rt Bein:

3

27

13

27

9

14

18

9

41

13

27

9

28

36

Bewaffnung und Munition

Zone

Zeilen

Tonnen

ER-PPK

RA

3

7

ER-PPK

LA

3

7

AK/10-Ultra

RT

7

13

Munition (AK-Ultra) 20

RT

2

2

CASE

RT

1

0,5

2 K3-Master

LT

10

10

BATTLEFORCE 2

MP

Damage PB/M/L

Overheat

Class

3

3/2/2

2

A

Armor/Structure

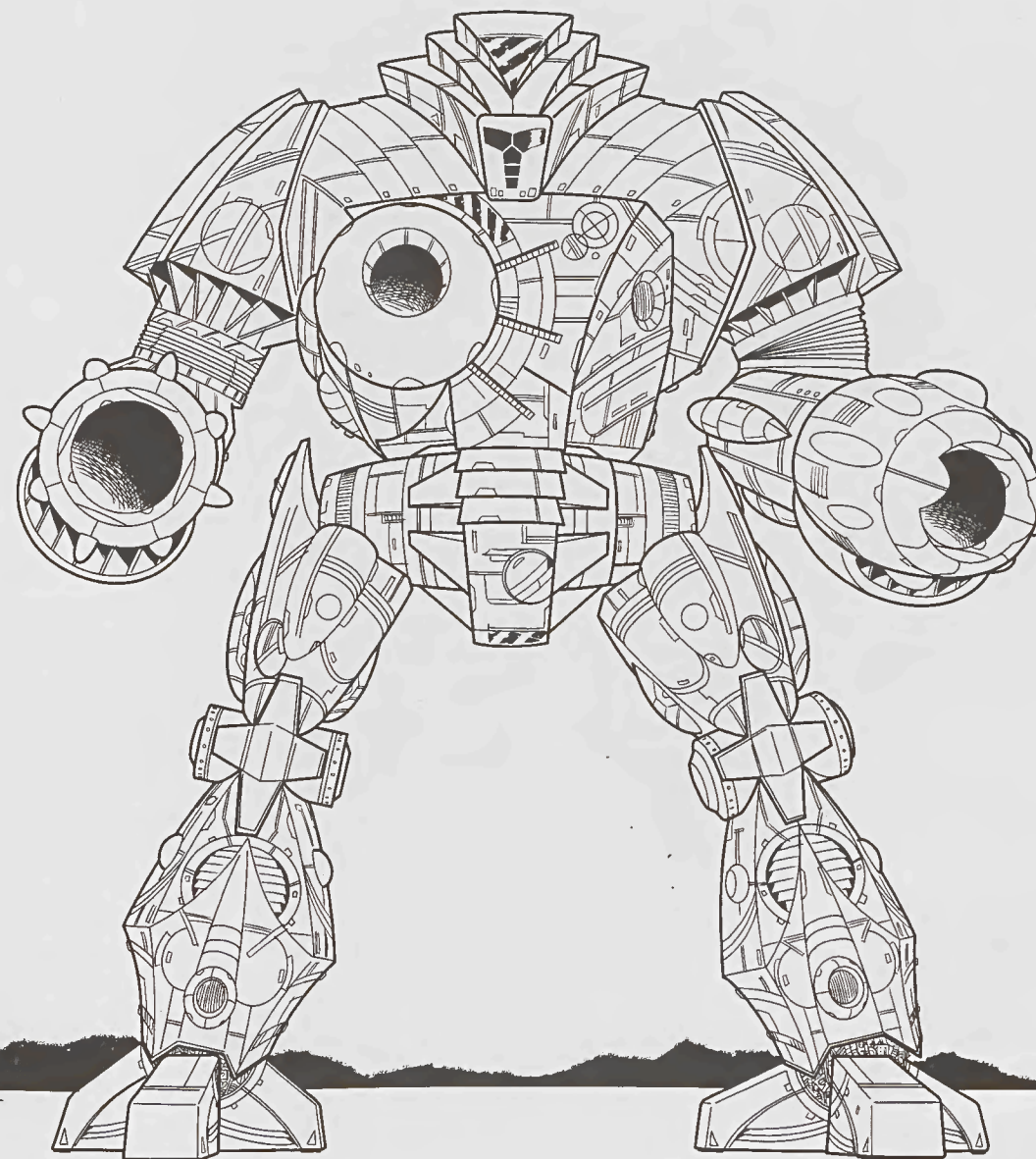
Point Value

Specials

7/7

15

c3m, c3m



VKG-2F VIKING

Masse: 90 Tonnen

Rumpf: GC Type 1 Endostahl

Reaktor: GM 270

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: GC Slab

Bewaffnung:

2 Shigunga LSR 20-Werfer

2 Shigunga LSR 15-Werfer

2 ChisComp 32 Leichte Laser

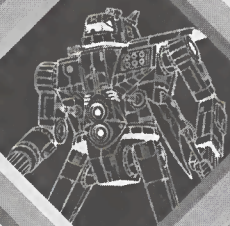
4 SperryBrowning Maschinengewehre

Hersteller: Grumium Creations

Hauptherstellungsort: Grumium

Funksystem: GC Wave 12B

Zielerfassungssystem: GC MultiTrac System Type 6



ÜBERSICHT

Nach dem *Beowulf* handelt es sich beim *Viking* bereits um den zweiten Mech, der von ComStar und der Freien Republik Rasalhaag in Koproduktion hergestellt wird. Zu diesem Zweck hatte sich ComStar zur Neuausstattung der Grumium Creations-Fabrikationsanlage entschlossen, einer kleinen Gesellschaft, die bislang diverse Komponenten und Systeme hergestellt hatte und nun in ein hochproduktives Fertigungszentrum umgewandelt wurde.

Nachdem sie jetzt innerhalb der Freien Republik Rasalhaag nur noch von Odin Manufacturing übertroffen werden, versprechen sich Grumium Creations von nun an beträchtliche Gewinne, nachdem ihnen auch in Zukunft Aufträge für den Bau mehrerer anderer Einheiten für ComStar und die Freie Republik Rasalhaag ins Haus stehen.

EIGENSCHAFTEN

Als ComStar-Vertreter wegen eines neuen BattleMechs zur Feuerunterstützung anfragten, der den alternden *Bombardier* ersetzen konnte, ergriff Grumium die Gelegenheit sofort beim Schopf. Die Gesellschaft nutzte ihre Verbindungen zum Draconis-Kombinat, um dort die Erlaubnis zum Kauf einer großen Anzahl von Shigunga-Raketenwerfern zu erlangen, und baute den Rumpf und die interne Auslegung des *Viking* dann um diese Werfersysteme herum auf. Die Grumium-Konstrukteure versorgten alle Werfer mit reichlich Munition und statteten sie zudem auch noch mit Artemis IV-Feuerleitsystemen aus, um ihre Zielgenauigkeit zu verbessern. Die Sekundärbewaffnung besteht aus zwei leichten Lasern und vier Maschinengewehren, einer insgesamt etwas dürrigen Nahdistanzbewaffnung.

Der *Viking* besitzt keinen XL-Reaktor, weil der Hersteller sich diese nicht leisten kann, aus diesem Grund ist seine Geschwindigkeit im Vergleich zum *Bombardier* eher gering. Trotzdem hoffen die Grumium-Konstrukteure, daß sich der *Viking* aufgrund seiner dicken Panzerung und des zweifach vorhandenen CASE-Systems bei den Piloten einiger Beliebtheit erfreuen wird.

EINSATZ

Genau wie beim *Beowulf* geht die eine Hälfte aller fertiggestellten *Vikings* an die ComGuards, während die andere für die Rasalhaager Künigsarmé bestimmt ist. Bislang sind *Vikings* nur bei den 3. Hussars der Künigsarmé und der 403. Division der ComGuards in Erscheinung getreten.

VARIANTEN

Grumium hat eine Variante des *Viking* gebaut, die von den 3. Hussars sehr geschätzt wird. Bei diesem sehr ungewöhnlichen Umbau, der eigentlich schon so etwas wie ein ganz neues Modell darstellt, wird die gesamte Standardbewaffnung entfernt und durch einen schweren Impulslaser im rechten Arm und drei mittelschwere Impulslaser im linken Arm ersetzt. Des weiteren wird der rechte Torso von einem Gaussgeschütz eingenommen und der linke Torso von einer LB-X Autokanone/10, wobei beide Waffensysteme jeweils über 2 Tonnen Munition verfügen. Diese als 2G bezeichnete Variante behält außerdem die CASE-Systeme bei, nimmt aber noch 2 Tonnen Panzerung, ein Wächter-ECM und zwei doppelte Wärmetauscher hinzu.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

INNERE SPHÄRE

Typ: **Viking**

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 90

Gefechtsstärke: 1.749

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	270	4,5
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	248	15,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	29	33
Torso Mitte (hinten):		10
Lk/Rt Torso:	19	31
Lk/Rt Torso (hinten):		7
Lk/Rt Arm:	15	30
Lk/Rt Bein:	19	30

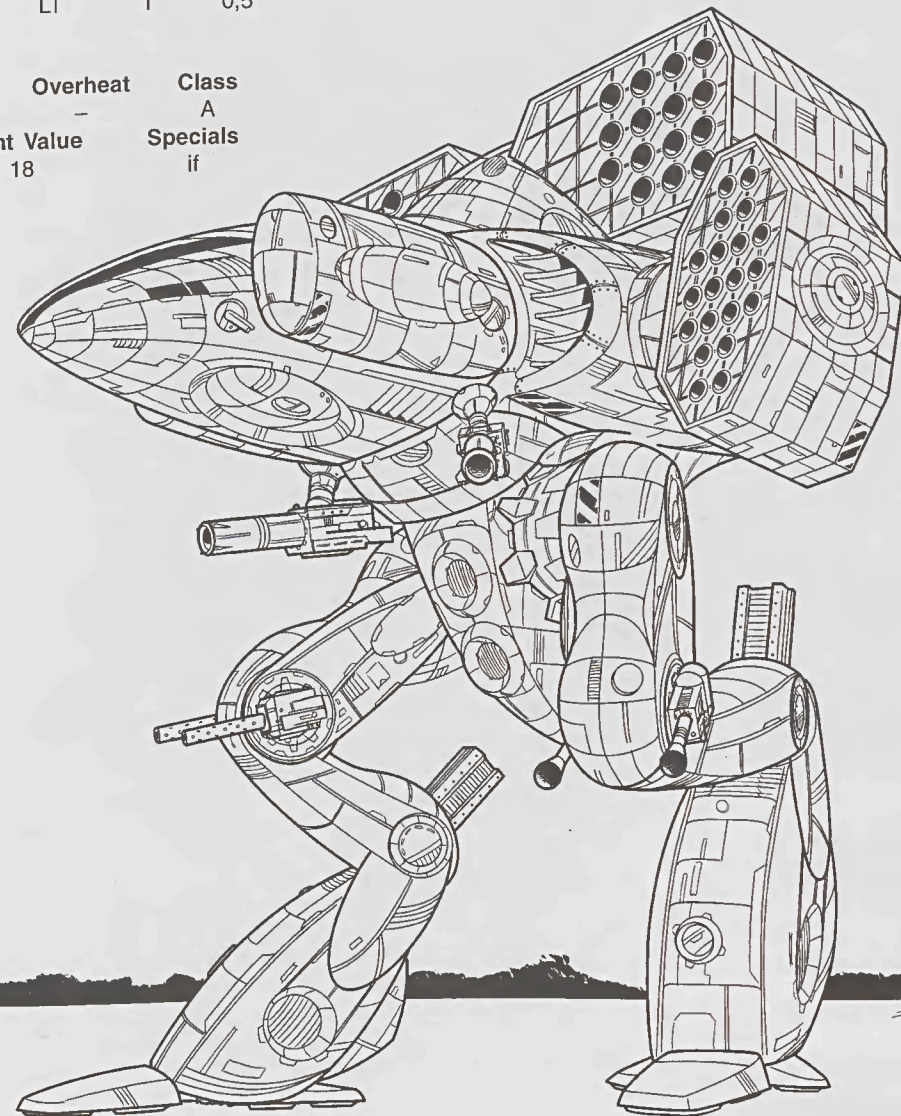
Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 20	RA	5	10
Artemis IV-FLS	RA	1	1
Munition (LSR 20) 12	RT	2	2
LSR 20	LA	5	10
Artemis IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR 20) 12	LT	2	2
LSR 15	RT	3	7
Artemis IV-FLS	RT	1	1
Munition (LSR 15) 16	RT	2	2
CASE	RT	1	0,5
LSR 15	LT	3	7
Artemis IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR 15) 8	LT	1	1
Leichter Laser	RT	1	0,5
Leichter Laser	LT	1	0,5
2 Maschinengewehre	RB	2	1
2 Maschinengewehre	LB	2	1

Munition (MG) 100
CASE

LT 1 0,5
LT 1 0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3	6/6/6	-	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	if
6/7	18		



Masse: 90 Tonnen

Rumpf: Chariot Type II Endostahl

Reaktor: 360 Hermes XL

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Rodan-90s

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Star Shell Standard

Bewaffnung:

1 LB-X Autokanone/20

1 Extremreichweiten-PPK

1 Zeus LSR 10-Werfer

2 Martell Mittelschwere Laser

1 Raker-IV Mittelschwerer Impuls laser

Hersteller: Shengli Arms

Hauptherstellungsort: Victoria

Funksystem: Dian-bao Comms, Standard

Zielerfassungssystem: O/P 911 Targeting and Tracking System



ÜBERSICHT

Der *Yu Huang* ist das dritte Modelle von Shengli Arms, einem von der Konföderation subventionierten Unternehmen, das mit Unterstützung von Blakes Wort eine alte Sternenbund-Produktionsanlage auf Victoria wieder in Betrieb nehmen konnte. Kanzler Sun-Tzu ordnete noch einige Korrekturen eher kosmetischer Natur für den Mech an, die seinen chinesischen Charakter herzustellen sollten, um seiner Forderung nach der "capellanischen Wiedergeburt" mehr Substanz zu verleihen. Der erste *Yu Huang*, der nach dem Jadekaiser benannt wurde, der über den himmlischen Hof herrscht, gelangte im Jahr 3059 in die Erprobung, wonach die Serienproduktion im Januar 3060 aufgenommen wurde. Bei der erstmaligen Präsentation versprach Kanzler Liao, daß der Mech "auf dem Schlachtfeld zu Gericht sitzen wird, um all denen, die sich gegen uns zu erheben wagen, ihre gerechte Strafe zukommen zu lassen." Genau wie der *TiTs'ang* zeigt auch der *Yu Huang* chinesisch geprägte Gestaltungsmerkmale, wie er ja auch den Namen einer Gottheit aus dem uralten chinesischen Pantheon trägt.

Obwohl erste Kritiker des Modells davon ausgingen, daß es wegen seiner tödlichsten Waffe, einer LB-X Autokanone/20, zu sehr von der Lyranischen Allianz abhängig sein würde, fanden keine entsprechenden Lieferungen statt. Die einleuchtendste Erklärung, die angesichts des gegenwärtigen Standes der capellanischen Forschung und Entwicklung hierfür gefunden

werden kann, ist die, daß die Victoria-Einrichtung bereits von sich aus in der Lage ist, diese Waffe zu bauen.

EIGENSCHAFTEN

Wie jeder gut durchkonstruierte überschwere Mech zielt der *Yu Huang* auf eine Beherrschung des Schlachtfeldes ab. Neben seinem Erscheinungsbild als Kriegsgott verfügt diese Maschine über eine der höchsten Geschwindigkeiten, die ein BattleMech der überschweren Klasse theoretisch erreichen kann. Dabei werden sogar oft noch seine Rodan-Sprungdüsen übersehen, die ihm ein Ausmaß an Beweglichkeit verleihen, das für Neunzigtonner ganz und gar ungewöhnlich ist. Die aus Endostahl gefertigte Rahmenkonstruktion und ein extraleichter Reaktor erlauben es den *Yu Huang* zudem, ein Maximum an Panzerung und ein eindrucksvolles Waffenarsenal zu tragen.

Mit seiner PPK und seinem LSR-Werfer kann der *Yu Huang* zwar durchaus schmerzhaft Schläge über lange Distanzen austeilen, viele MechKrieger betrachten diese Feuerkraft im Vergleich zu anderen überschweren Mechs jedoch als zu gering. Negative Kommentare dieser Art bleiben jedoch spätestens nach einem ersten Probeinsatz aus. *Yu Huang*-Piloten entwickeln rasch ein Gefühl der Unüberwindbarkeit, wonach sie Deckungsgelände außer acht zu lassen beginnen und sich zu ihrem Schutz allein auf die Geschwindigkeit und dicke Panzerung verlassen, um nur möglichst rasch mit dem Gegner aufschließen und dann

die massige LB-X Autokanone/20 des BattleMechs ins Spiel bringen zu können. Bei einem Munitionsvorrat von drei Tonnen kann der rasche Wechsel zwischen Einzelprojektil- und Bündelschüssen sogar den widerstandsfähigsten Mech innerhalb von Sekunden ausschalten. Die drei mittelschweren Laser des *Yu Huang* dienen dabei als verlässliche Alternativbewaffnung für Situationen, in denen LSRs oder die Autokanone nur wenig ausrichten können.

EINSATZ

Abgesehen von einer ganzen Lanze aus *Yu Huangs*, die sofort an das Kriegerhaus Imarra ausgeliefert wurde, nimmt dieser Mech nur langsam einzeln oder paarweise seinen Platz bei den Regimentern des capellanischen Heeres ein. Kanzler Liao hat einige der überschweren Maschinen sogar mit einem nicht geringen Preisnachlaß an ein paar seiner langjährigen Söldner-einheiten veräußert. Ganz sicher wird der *Yu Huang*-BattleMech eines Tages zu einem gewohnten Anblick in allen Schlachten, an denen capellanische Truppen teilnehmen, womit er sich zu den anderen capellanischen "Vorzeigemodellen" wie dem *Vindicator* oder dem *Raven* gesellt.

VARIANTEN

In dem Bemühen, die KCS möglichst rasch mit diesem neuen überschweren Mech zu verstärken, wurde noch rasch der Y-H10G in die Produktion gegeben. Bei dieser Variante wurde die Bewaffnung des Mechs verän-

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

dert, die sich hier vorwiegend auf mittelschwere Extremreichweitenlaser stützt, die aus der Liga Freier Welten importiert wurden. Sechs ER-M-Laser – je drei in jeder Torsoseite – verleihen dieser Variante in Verbindung mit einem schweren Extremreichweitenlaser und einem Gaussgeschütz, denen zur Verteidigung noch ein Wächter-ECM und einer Beagle-Sonde beigelegt wurden, eine massive Schlagkraft.

Typ: **Yu Huang**
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 90
 Gefechtsstärke: 1.781

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	4,5
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	13 (26)	3
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	272	17

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	29	43
Torso Mitte (hinten):		14
Lk/Rt Torso:	19	28
Lk/Rt Torso (hinten):		9
Lk/Rt Arm:	15	29
Lk/Rt Bein:	19	37

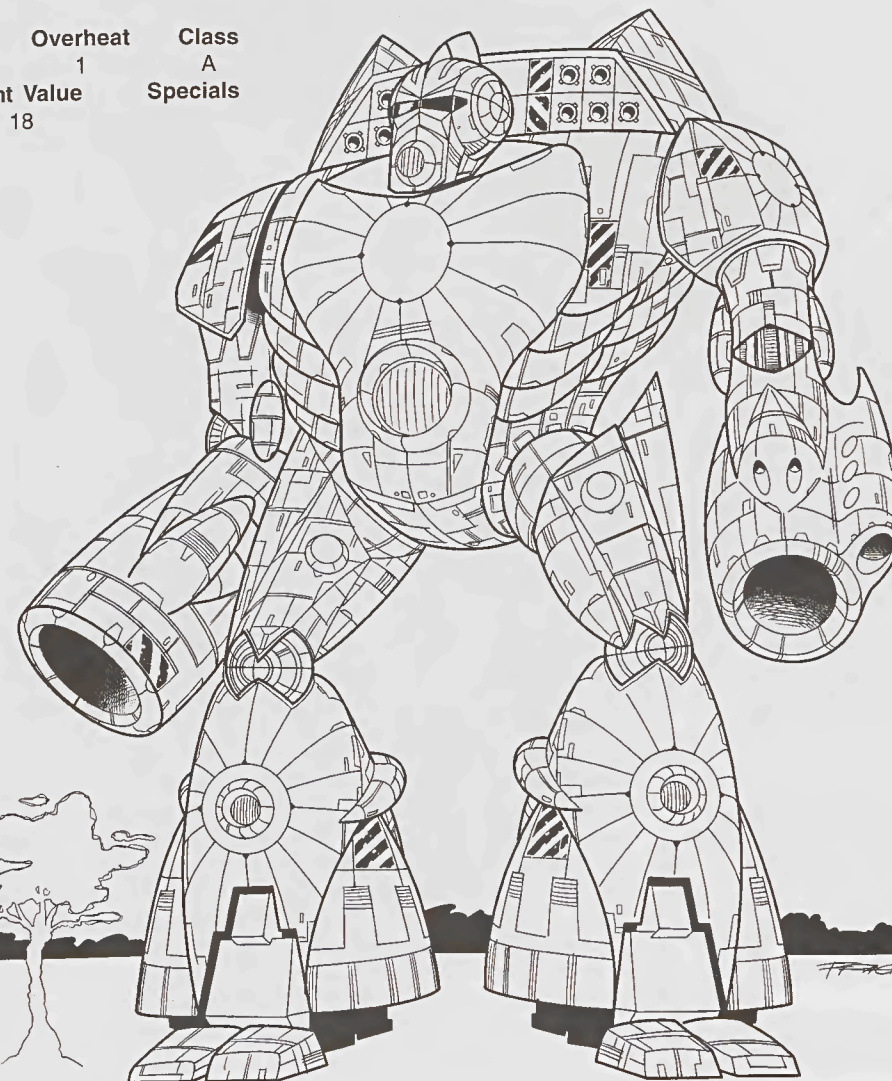
Bewaffnung und Munition	Zone RA/RT	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/20		11	14
Munition (LB-X AK) 15	RT	3	3
LSR 10	TM	2	5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
ER-PPK	LA	3	7
2 Mittelschwere Laser	LA	2	2
M-Impulslaser	LA	1	2

Sprungdüsen
 Sprungdüsen

LB	2	4
RB	2	4

BATTLEFORCE 2

MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
4J		5/4/1	1	A
Armor/Structure	Point	Value	Specials	
7/3		18		

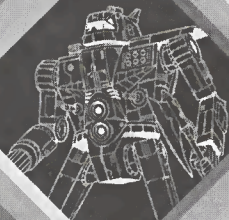


HA1-O HAUPTMANN

Masse: 95 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 285 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Standard
Bewaffnung:
 43 Tonnen Modul-Kapazität
Hersteller: Coventry Metal Works
Hauptherstellungsort: Coventry
Funksystem: Unbekannt
Zielerfassungssystem: Unbekannt

neuen OmniMechs wurden an Hauptleute in den neu aufgestellten Einheiten der Bolan-, Skye-, Donegal-, Coventry- und Alarion-Jäger vergeben. Die restlichen der bis dahin gebauten *Hauptmanns* gingen an Einheiten der Skye Rangers. Zudem wurden etliche Exemplare an Garnisonseinheiten auf Coventry überstellt, wobei Coventry Metal Works selbst auch ein paar zum Schutz ihrer Hauptwerke einbehalten haben.



ÜBERSICHT

Als erstes OmniMech-Modell aus der Lyranischen Allianz basiert die Konstruktion des *Hauptmann* auf erbeuteten Clan-Daishis. Coventry Metal Works, die Hersteller des vom Draconis-Kombinat entwickelten *Firestarter*-OmniMechs, verwendeten ihr Wissen über den *Firestarter*, um es auf einen sehr viel größeren Rumpf zu übertragen. Merkwürdigerweise verfügt der *Hauptmann* über keinen XL-Reaktor, obwohl sicherlich genug Platz in seinem Torso wäre, zudem könnten Coventry Metal Works sich diese Ausgabe auch leisten. Gerüchten zufolge sollen die Coventry-Konstrukteure nicht in der Lage sein, einen OmniMech mit XL-Reaktor zu konstruieren; viel wahrscheinlicher ist jedoch, daß sie die hierfür erforderlichen Geldmittel schlichtweg einsparen wollten.

EIGENSCHAFTEN

Die Primärkonfiguration des *Hauptmann* ist mit seiner Kombination aus schweren ER-Lasern, mittelschweren Impulslasern und der neu entwickelten LB-X Autokanone/20 über alle Entfernungsbereiche hinweg gleichermaßen tödlich. Die extrem schwer gepanzerte Basiskonfiguration ist zudem mit genug Wärmetauschern ausgestattet, um diese Bewaffnung auch sinnvoll einsetzen zu können, wobei als zusätzliche Schutzmaßnahme noch eine Wächter-ECM-Anlage hinzukommt. Die A-Konfiguration ist speziell für den Nahkampf ausgelegt, wobei sie über Handaktivatoren zum

Austeilen von Schlägen und Sprungdüsen für eine größere Wendigkeit ausgestattet ist. Sie besitzt vier mittelschwere ER-Laser, die von der Liga Freier Welten eingekauft worden sind, und zwei KSR 6-Werfer, die jeweils noch von einem Artemis IV-Feuerleitsystem unterstützt werden. Für große Entfernungen hält die A-Variante zudem auch noch ein Gaussgeschütz parat, das mehr als geeignet ist, um leichtere Gegner rasch zu entmutigen.

Die B-Konfiguration kehrt mit ihren beiden ER-PPKs für weite Distanzen und drei mittelschwere Impulslaser für weniger weit entfernte Gegner zum Prinzip der Rundumeignung zurück, das schon die Primärversion auszeichnet. Sie verfügt zudem über die furchteinflößende neue AK/20-Ultra und genug Munition, um diese Waffe für einige Zeit versorgen zu können. Unglücklicherweise mangelt es dieser Version jedoch an den notwendigen Wärmetauschern, um alle Waffen zugleich einsetzen zu können.

EINSATZ

In einer wohl einmaligen Geste hat Archon Katrina Steiner dem neuen OmniMech der Lyranischen Allianz den Namen *Hauptmann* verliehen, um auf diese Weise all die Hauptleute zu ehren, die in den Streitkräften der Lyranischen Allianz ihren Dienst versehen. Als ranghöchste Offiziere, die regelmäßig am Kampf teilnehmen, genießen die Hauptleute der LAS schon seit langem den Respekt sowohl der einfachen Soldaten als auch der Unteroffiziere. Die ersten fertigen Modelle des

Typ: *Hauptmann*

Technologie: Innere Sphäre-OmniMech

Tonnage: 95

Gefechtsstärke: 1.819

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		9,5
Reaktor:	285	16,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	293	18,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	30	45
Torso Mitte (hinten):		15
Lk/Rt Torso:	20	30
Lk/Rt Torso (hinten):		10
Lk/Rt Arm:	16	32
Lk/Rt Bein:	20	40

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

HA1-O HAUPTMANN

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Nichts	1
Torso Mitte	Nichts	2
Rechter Torso	CASE	11
Linker Torso	Nichts	12
Rechter Arm	Nichts	8
Linker Arm	Nichts	8
Rechtes Bein	Nichts	2
Linkes Bein	Nichts	2

Bewaffnung und Munition

Primärkonfiguration

Zone	Zeilen	Tonnen
ER-L-Laser	K	1 0,5
ER-S-Laser	LA	2 5
M-Impuls laser	LA	1 2
2 Doppelte Wärmetauscher	LA	6 2
LB-X AK/20	LT	11 14
Munition (LB-X AK) 15	RT	3 3
Wächter-ECM	TM	2 1,5
Blitz-KSR 2	LT	1 1,5
Blitz-KSR 2	RT	1 1,5
Munition (Blitz-KSR) 50	RT	1 1
2 Doppelte Wärmetauscher	RT	6 2
ER-S-Laser	RA	2 5
M-Impuls laser	RA	1 2
2 Doppelte Wärmetauscher	RA	6 2

Alternativkonfiguration A

2 ER-M-Laser	LA	2 2
KSR 6	LA	2 3
Artemis IV-FLS	LA	1 1
KSR 6	RA	2 3
Artemis IV-FLS	RA	1 1
Munition (KSR) 30	RT	2 2
Doppelte Wärmetauscher	LA	3 1
4 Doppelte Wärmetauscher	LT	12 4
Gaussgeschütz	RT	7 15
Munition (Gauss) 16	RT	2 2
Sprungdüse	TM	1 2
Sprungdüse	LB	1 2
Sprungdüse	RB	1 2
2 ER-M-Laser	RA	2 2
Doppelte Wärmetauscher	RA	3 1

Gefechtsstärke: 2.172

Alternativkonfiguration B

M-Impuls laser	K	1 2
ER-PPK	LA	3 7
M-Impuls laser	LA	1 2
Doppelte Wärmetauscher	LA	3 1
3 Doppelte Wärmetauscher	LT	9 3
AK/20-Ultra	RT/TM	10 15
Munition (AK-Ultra) 15	RT	3 3
ER-PPK	RA	3 7
M-Impuls laser	RA	1 2
Doppelte Wärmetauscher	RA	3 1

Gefechtsstärke: 1.662

BATTLEFORCE 2

Typ: Hauptmann

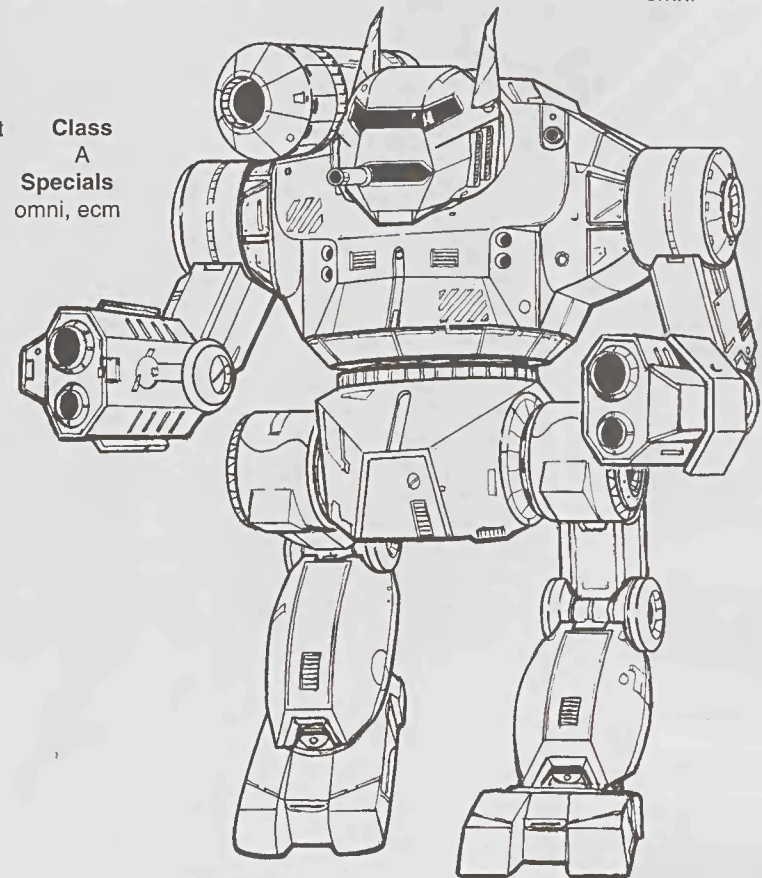
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3	7/5/2	1	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
7/7	18	omni, ecm	

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3	7/5/2	1	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
7/7	22	omni	

Alternativkonfiguration B

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3	5/4/2	3	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
7/7	17	omni	



SRC-3C SIROCCO

Masse: 95 Tonnen

Rumpf: Corean IX (quad)

Reaktor: 285 Pitban

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Starshield

Bewaffnung:

2 Imperator Automatic Ultra-10 Autokanonen

6 Diverse Optics Mittelschwere

Extremreichweitenlaser

1 Diverse Optics Mittelschwerer Impuls laser

2 Ma Mien Splitterkapseln

Hersteller: Corean Enterprises MacAdams-Suharno

Hauptherstellungsort: Stewart

Funksystem: Corean TransBand-J9 mit Wächter-ECM

Zielerfassungssystem: Corean B-Tech



ÜBERSICHT

In den späten 3040ern faßte Corean Enterprises MacAdams-Suharno aus der Liga Freier Welten den Entschluß, sich noch einmal mit vierbeinigen BattleMech-Rumpfkonstruktionen zu beschäftigen. Zuerst rüstete sie ihr alterndes *Goliath*-Modell um, dann stellte die Gesellschaft Anfang 3050 den *Tarantula* vor, einen vierbeinigen, leichten Erkundungs-Mech. Um dem allgemein schlechten Ruf von Vierbeiner-Konstruktionen entgegenzuwirken, trat Corean einen ehrgeizigen Werbefeldzug an, in dem auch echte Kampfaufnahmen und Erfahrungsberichte von MechKriegern verwendet wurden. Außerdem griff die Gesellschaft zu der recht ungewöhnlichen Maßnahme, einige *Tarantulas* an verschiedene Vorzeigeeinheiten aus der gesamten Inneren Sphäre zu verschenken. Im Jahr 3057 zahlte sich dieser gewaltige Aufwand schließlich aus, als die Verkaufszahlen des *Tarantula* in die Höhe schossen. Dieses Ergebnis überzeugte Corean davon, daß der veraltete *Goliath* durch einen neuen vierbeinigen Mech der überschweren Gewichtsklasse ersetzt werden könnte. Zu Beginn des Jahres 3059 befand sich der *Sirocco* dann bereits in der Erprobung.

EIGENSCHAFTEN

Ein Großteil der Feuerkraft des *Sirocco* stammt von den beiden Autokanonen/10-Ultra, die von Imperator Weaponries gebaut werden, wobei die Geschütze aus großen, in den Hinterbeinen des Mechs untergebrachten Munitionskammern gespeist werden. Um auf nahen Distanzen über zusätzliche Feuerkraft verfügen zu können, ist der *Sirocco* zudem noch mit sechs mittelschweren Extremreichweitenlasern ausgestattet, von denen zwei nach hinten ausgerichtet sind, weil vierbeinige BattleMechs ja nicht über Arme verfügen.

Zum Zweck der Verteidigung verminderte eine elektronische Abwehrausstattung die Wirksamkeit gegnerischer Zielerfassungs- und Überwachungssysteme. Abgesehen davon war es Corean Enterprises aufgrund der einzigartigen Auslegung eines vierbeinigen BattleMechs möglich, die Maschine mit einem größeren Panzerungsschutz auszustatten, als jemals für irgend ein Mechdesign vorgesehen werden konnte.

Schließlich verfügt der *Sirocco* noch über Splitterkapseln aus capellanischer Produktion, die exakt dieselbe Wirkung besitzen wie ihre Gegenstücke bei den Clans. Generalhauptmann Thomas Marik entschloß sich zum Kauf dieser Infanterieabwehrwaffen, um den capellanischen Kanzler Sun-Tzu Liao zu beschwichtigen, der sich zunehmend verärgert über die Weigerung Mariks zeigt, einen Termin für die Heirat zwischen Sun-Tzu und der Marik-Tochter Isis zu bestimmen.

EINSATZ

Den Verantwortlichen bei Corean Enterprises wurde rasch klar, daß das Überleben des neuesten Modells ihrer Gesellschaft allein davon abhing, daß es so schnell wie möglich in die Hände der richtigen MechKrieger geriet. Deshalb legten sie einen Vertrag vor, mit dem die Liga Freier Welten die erste Produktionsserie zu stark gesenkten Preisen anschaffen konnte, sofern sie sich dazu verpflichtete, diese ersten *Siroccos* nur an eine ihrer besten Einheiten auszuliefern. Die ersten *Siroccos* der Produktionsserie sind aus diesem Grund an die 2. Ritter der Inneren Sphäre gegangen.

VARIANTEN

Die einzige Variante, die gegenwärtig gebaut wird, zeichnet sich sowohl durch eine gemischtere Art der Bewaffnung als auch durch eine größere Reichweite ihrer Geschütze aus. Die 5C-Variante wurde gleichzeitig mit der 3C getestet und tauscht die beiden AK/10-Ultra gegen ein Paar leichter Gaussgeschütze aus. Weiterhin verzichtet sie zugunsten von zwei KSR 4-Werfern inklusive CASE auf zwei der Mittelschweren ER-Laser und trägt zudem auch noch zwei weitere Splitterkapseln.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

SRC-3C SIROCCO

Typ: *Sirocco*

Technologie: Innere Sphäre

Tonnage: 95

Gefechtsstärke: 1.807

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

Gewicht (t)

9,5

16,5

3

3

3

19,5

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

Torso Mitte:

Torso Mitte (hinten):

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Torso (hinten):

Lk/Rt Vorderbein:

Lk/Rt Hinterbein:

Bewaffnung und Munition

ER-M-Laser

Splitterkapsel

ER-M-Laser

Splitterkapsel

ER-M-Laser

ER-M-Laser

AK/10-Ultra

Munition (AK-Ultra) 20

ER-M-Laser

ER-M-Laser

AK/10-Ultra

Munition (AK-Ultra) 20

M-Impuls laser

Wächter-ECM

Zone

Zeilen

Tonnen

LVB

LVB

RVB

RVB

RT

RT (H)

RT

RHB

LT

LT (H)

LT

LHB

K

TM

1

1

1

1

1

1

7

2

1

1

7

2

1

2

1

0,5

1

0,5

1

1

13

2

1

1

13

2

2

1,5

BATTLEFORCE 2

MP

3

Damage PB/M/L

7/5/3

Armor/Structure

8/7

Overheat

-

Point Value

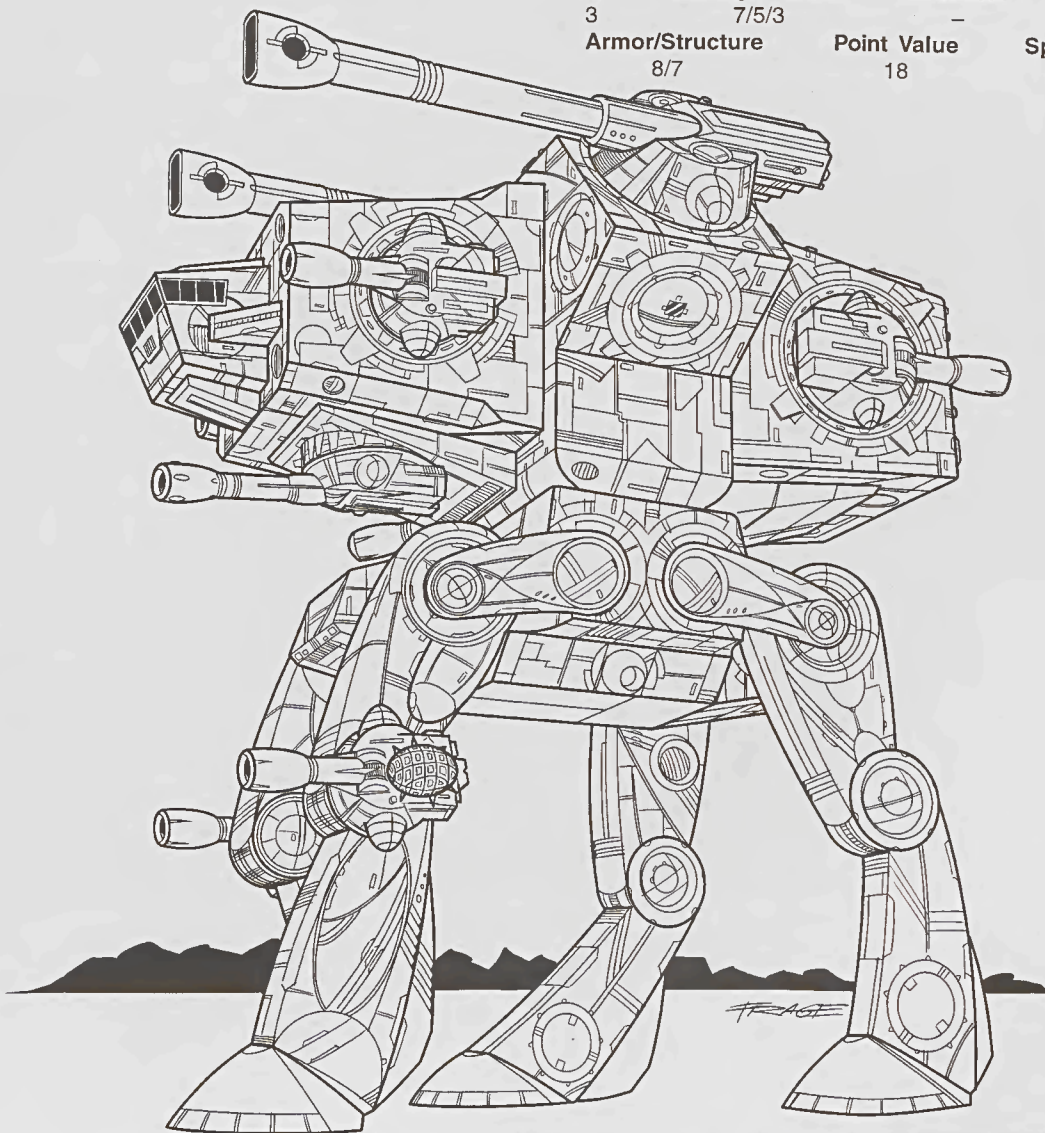
18

Class

L

Specials

ecm

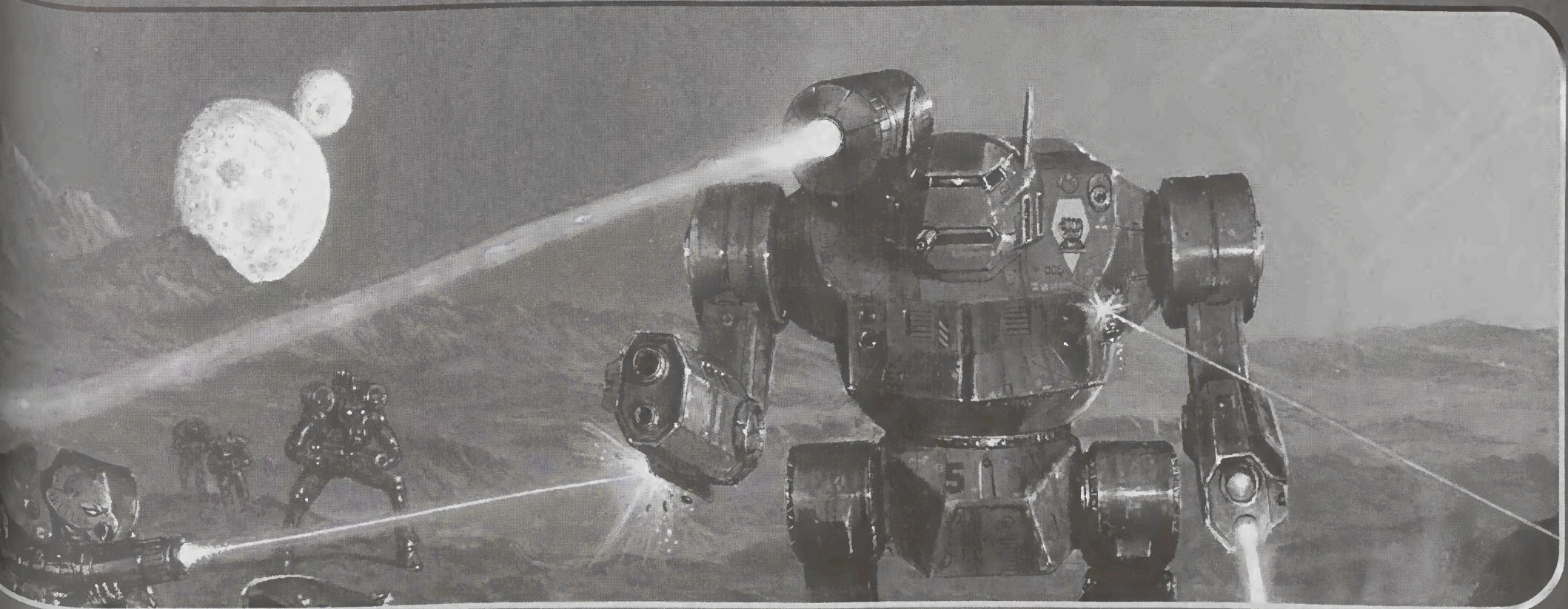


BATTLEMECHS DER CLANS

ComStars Bemühungen, nach dem Waffenstillstand von Tukayyid möglichst viele Informationen über den Feind zusammenzutragen, haben Erkenntnisse über einen Großteil der militärischen Kräfte, die von den Clans in der Inneren Sphäre eingesetzt werden, zu Tage gefördert, und nach dem Militärschlag, den die Innere Sphäre im Jahr 3060 gegen Huntress, die Heimatwelt des Clans Nebelparder, ausgeführt hat, konnten rüstungstechnische Daten der Parder erbeutet werden, die noch einmal bislang noch nicht gesehene BattleMech-Modelle enthüllten. Obwohl es sich dabei in der Mehrzahl um Mechs der Garnisonsklasse handelt, enthält mein Bericht keine Übertreibungen, soweit es um die Fähigkeiten und das Gefährdungspotential dieser Konstruktionen geht. Von besonderem Interesse scheint mir dabei die Tatsache, daß die Clans im Widerspruch zu der unter Militärführern der Inneren Sphäre weit verbreiteten Meinung sehr wohl auch vierbeinige BattleMech-Modelle einsetzen.

Viel beunruhigender ist allerdings das vermehrte Auftauchen der neuen Laserkanone in den Waffenarsenalen der Clans, die nun bei Mechs aller Klassen und Clans beobachtet werden kann. Obwohl die Clans gegenüber der Inneren Sphäre noch immer einen deutlichen technologischen Vorsprung besitzen, konnten wir diese Lücke doch langsam schließen. Meine eigenen Nachforschungen haben gezeigt, daß die Clans schon seit über einhundert Jahren keine technischen Neuerungen mehr für ihre BattleMech-Konstruktionen eingeführt haben; nun fürchte ich allerdings, daß unsere Bestrebungen, mit ihren technologischen Errungenschaften gleichzuziehen, dazu geführt haben, daß die Wissenschaftlerkaste der Clans schließlich doch noch aus ihrer Selbstzufriedenheit erwacht ist. Wir müssen unsere Anstrengungen verdoppelt, um die technologische Kluft zwischen der Inneren Sphäre und den Clans möglichst schnell endgültig zu überbrücken, bevor den Clans ein erneuter Sprung nach vorne gelingt – verbunden mit der Hoffnung, daß die Wissenschaftlerkaste im Laufe des letzten Jahrhunderts zu selbstgefällig geworden ist, um nun rasch neue und hochwirksame Waffensysteme entwickeln zu können.

– Jared Pascal
Präzentor I-Omega
Äußere Peripherie
17. November 3060



Masse: 20 Tonnen

Rumpf: Hellion Slopeback V1 (Quad)

Reaktor: 160 Standard

Einsatzgeschwindigkeit: 85 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 127 km/h, mit

MASC: 172 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound Alpha Ferrofibrat

Bewaffnung:

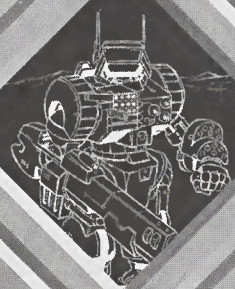
1 Series 2f Mittelschwerer Extremreichweitenlaser

2 Series 1-s Leichter Extremreichweitenlaser

Hersteller: Hector MechWorks Facility Beta

Funksystem: HCFA 3035 2.0

Zielerfassungssystem: HCFA 3047 1.5



ÜBERSICHT

Der *Snow Fox* stellt Clan Gletscherteufels Versuch dar, einen schnellen Vielzweck-Mech zu bauen, der sowohl ästhetisch ansprechend als auch funktional ist.

Das Modell wurde um die leichteste Version des Slopeback-Vierbeinerrahmens herum aufgebaut und besitzt eine durchaus beabsichtigte und treffende Ähnlichkeit mit einem Raubtier, das auf den eisigen Ebenen der Gletscherteufel-Welt Hector zuhause ist.

Die Konstrukteure haben dabei mit voller Absicht versucht, einen Mech zu entwickeln, der seine Angreifer in Furcht versetzt. Bis zu einem gewissen Punkt wurde dieses Vorhaben auch von Erfolg gekrönt – der *Snow Fox* erzeugt ungewöhnliche und aus diesem Grund auch beunruhigende Schrittgäusche, die genau zu seinem einzigartigen Bewegungsablauf passen.

Beim *Snow Fox* handelt es sich um eine in sich geschlossene Konstruktion und nicht um einen Omni-Mech, weil er speziell für die Einsätze ausgelegt wurde, die von den Clans als Kavallerieaufträge definiert werden: schnelle Stoßangriffe, gefolgt von sofortigem Rückzug. Da der *Snow Fox* zu den wenigen neuen Modellen gehört, die überhaupt in den letzten 50 Jahren entwickelt wurden, sticht er schon aufgrund dieser Besonderheit hervor – und wegen seiner Effektivität erfreut sich der Mech auch allgemeiner Beliebtheit.

Anhänger dieser Konstruktion haben versucht, sie als Ausgangsbasis für die Entwicklung eines vierbeini-

gen OmniMechs zu verwenden, konnten dabei bislang jedoch kaum Fortschritte erzielen. Zu viele Krieger sind auch der Auffassung, daß zweibeinige Mechs ohnehin weitaus bedrohlicher wirken als Vierbeiner, zumal sie über funktionierende Hände verfügen und die Piloten ganz allgemein besser mit der vertrauten Steuerung eines zweibeinigen und aufrecht gehenden Geräts zurechtkommen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Snow Fox* ist ein extrem schneller und überraschend wendiger Mech. Seine Piloten mußten allerdings die Erfahrung machen, daß die Gewöhnung an die Galopp-ähnliche Gangart des Mechs ein größeres Maß an Übung erfordert, so daß MechKrieger, die mit dem Handling des Mechs nicht vertraut sind, ihn oftmals zu Fall bringen. Durch seine Beweglichkeit besitzt der *Snow Fox* einen entscheidenden Vorteil, weil sie gegnerischen Mechs eine saubere Zielerfassung erschwert. Diese Schutzwirkung vergrößert sich noch, wenn die MASC-Ausstattung des *Snow Fox* aktiviert ist und somit einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub erzeugt.

Der *Snow Fox* ist mit seiner leichten Bewaffnung, die sich aus einem einzelnen Mittelschweren und zwei Leichten Lasern zusammensetzt, kaum für den direkten Kampf geeignet. Wie auch schon bei den meisten anderen Gletscherteufel-Mechs stammt seine Kampfkraft großteils aus seiner hohen Geschwindigkeit, die

dann auch mit tödlicher Effizienz eingesetzt werden kann. Dies wurde unter Beweis gestellt, als andere Clans den Versuch unternahmen, Besitztümer zurückzugewinnen, die sie im Verlauf des Teufelswut-Feldzugs an die Gletscherteufel verloren hatten. Bei einer Auseinandersetzung auf der Welt Marshall, die von mehreren Clans gemeinsam gehalten wird, wurden die 7. Hector-Cavalliers durch die 2. Falken-Plänker in einer breiten Schlucht des Firth-Gebirgsszugs festgehalten.

Dann erschien ein in erster Linie aus *Snow Foxes* bestehender Binärstern der Gletscherteufel auf dem Schauplatz und passierte blitzschnell die Frontlinien der Falken, um sodann unausgesetzt Ziele in ihrem Rücken und an ihren Flanken zu traktieren. Diese hektischen Aktivitäten erzeugten die Illusion einer großen Streitmacht im Rücken der Falken, und in der daraufhin einsetzenden Konfusion eröffnete sich den restlichen Krieger der Gletscherteufel ein Fluchtweg, der ihnen zugleich die Gelegenheit verschaffte, nun ihrerseits die Flanke der Falken zu attackieren, die am Ende vertrieben werden konnten.

Seit kurzem wird der *Snow Fox* vorzugsweise als Verteidigung gegen "Kopfjäger"-Sterne aus Elementaren eingesetzt. Seine Geschwindigkeit macht ihn in Kombination mit seiner Laserbewaffnung zu einem idealen Mittel zur schnellen Zerschlagung von Überraschungsangriffen.

EINSATZ

Als zweitrangig eingestufte Mechkonstruktion tritt der *Snow Fox* ausschließlich im Garnisonsdienst oder bei Kavallerie-ähnlichen Einheiten in Erscheinung. Die Krieger der Zeta-Galaxis der Gletscherteufel, die eine möglichst mobile Verteidigung ihrer Besitztümer bevorzugen, setzen zu diesem Zweck eine nicht unbeträchtliche Anzahl von *Snow Foxes* ein. Obwohl auch andere Clans über das Modell verfügen, bevorzugen sie in großen und ganzen doch eher zweibeinige Konstruktionen, weil diese praktischer seien und ihren Kampfstrategien mehr entgegenkämen.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

VARIANTEN

Bei der einzigen bekannten Variante des *Snow Fox* werden die Laser durch einen einzelnen LSR 10-Werfer mit einer Tonne Munition ersetzt, so daß man eine mobile Waffenplattform erhält. Diese Version findet allerdings nur begrenzten Nutzen.

Typ: **Snow Fox**

Technologie: Clans

Tonnage: 20

Gefechtsstärke: 627

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor: 160

BP Gehen: 8

BP Laufen: 12 (16)

BP Sprung: 0

Wärmetauscher: 10

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert: 77

Gewicht (t)

2

6

0

2

3

4

Interne Struktur

Panzerwert

Kopf:
Torso Mitte:
Torso Mitte (hinten):
Lk/Rt Torso:
Lk/Rt Torso (hinten):
Lk/Rt Vorderbein:
Lk/Rt Hinterbein:

3
6
5
4
4

9
9
3
8
2
8
8

Bewaffnung und Munition

Zone

Zeilen

Tonnen

ER-M-Laser

K

1

1

ER-L-Laser

RT

1

0,5

ER-L-Laser

LT

1

0,5

MASC

TM

1

1

BATTLEFORCE 2

MP

Damage PB/M/L

Overheat

Class

8

2/2/-

-

L

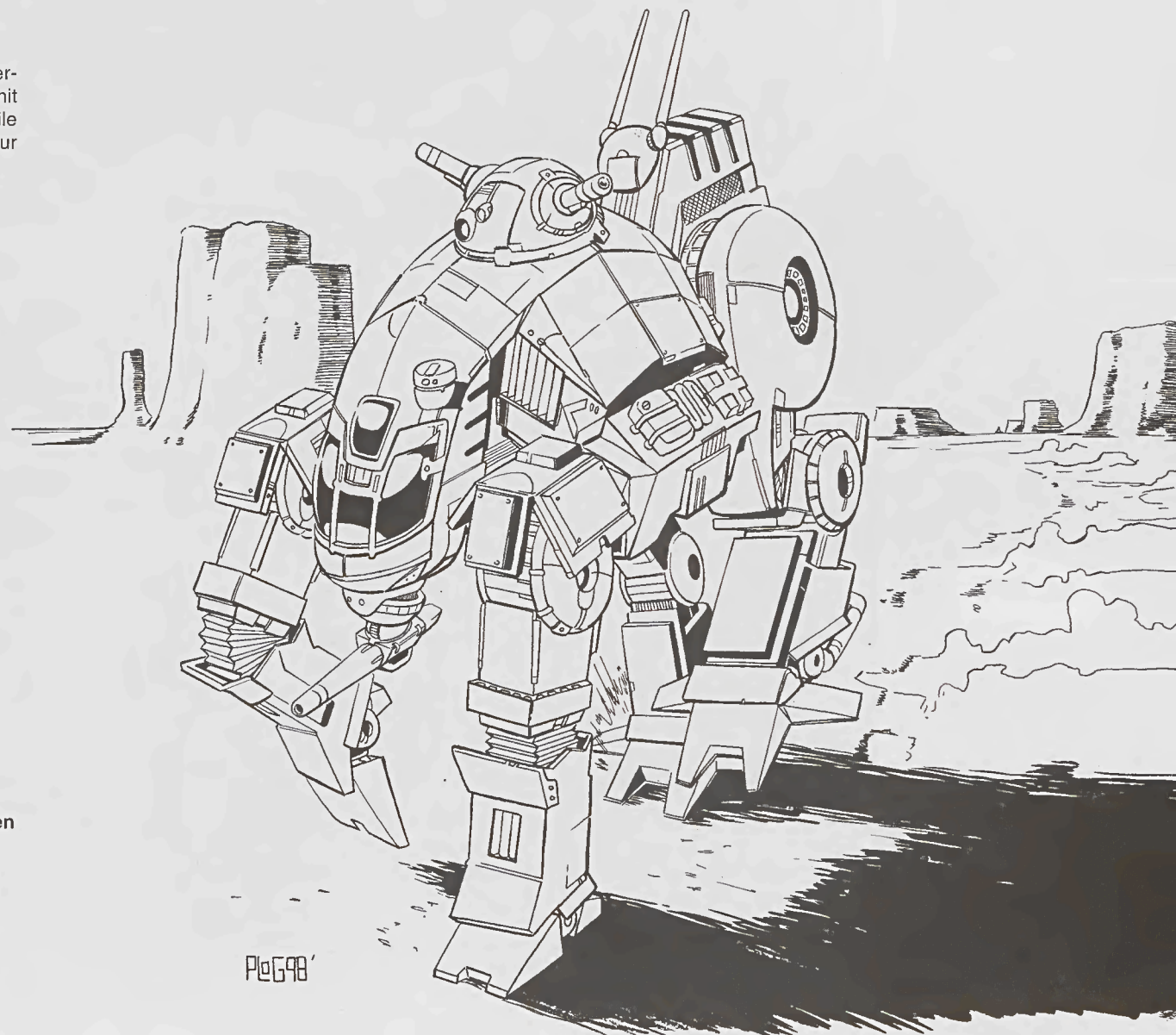
Armor/Structure

Point Value

Specials

2/2

6



COMMANDO IIC

Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Model ML-225 Endostahl

Reaktor: Fusion 150 Standard

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging OTR17b mit CASE

Bewaffnung:

2 Series 2d Mittelschwere Extremreichweitenlaser

1 Pattern J7 KSR 6-Werfer

3 SEP Class KSR 4-Werfer

Hersteller: Marshall Light Assembly Station

Funksystem: Build 1685/3 Tacticom

Zielerfassungssystem: Mark 11 IHADS



ÜBERSICHT

Der *Commando*, der für lange Zeit als alleiniges Eigentum des Lyranschen Commonwealth gegolten hatte, war einst der bevorzugte Erkundungs-Mech der Haus Steiner-Streitkräfte. Jahrzehntlang hatten die Lyraner jeden Versuch der Sternbundarmee abgewiesen, dieses Modell in ihren Besitz zu bringen. Nach dem Amaris-Coup traten dann jedoch einige der vielgepriesenen Mechs, gesteuert von Freiwilligen, die mit der neutralen Haltung ihres Hauses in diesem Krieg nicht einverstanden waren, in die Dienste des Bundes ein. Zu sogenannten Loyalisten-Einheiten zusammengefaßt, kämpften sie dann gemeinsam mit anderen lyranischen Staatsangehörigen mit Auszeichnung an der Seite der SBVS um die Befreiung Terras.

Obwohl der genaue Ablauf der geschichtlichen Ereignisse nicht mehr nachgezeichnet werden kann, weiß man, daß eine Reihe von *Commandos* den zweiten Exodus überstanden haben und dann in die Armee der Clans integriert wurden, die von Nicholas Kerensky aufgestellt wurde. Nachdem sie wegen der Art und Weise bewundert wurden, wie sie die meisten leichteren Mechs eines Gegners mühelos zerstören konnten, ohne dabei ihre Rolle als Erkunder aufgeben zu müssen, wurden diese *Commandos* in großen Stückzahlen von den Clans Nebelparder und Goliathskorpion gebaut. Als es zur Einführung von sehr viel leichtgewichtigeren und weniger sperrigen Konstruktionsmaterialien kam, rüstete Clan Goliathskorpion seinen al-

ternden Bestand an *Commandos* nach, um dem tödlichen Aufklärer noch mehr Feuerkraft an die Hand zu geben.

Das sich daraus ergebende Modell, das als *Commando IIC* geführt wird, kam gut mit den beengten, felsenreichen Verhältnissen auf den frühen Besitztümern der Skorpione auf Dagda und Roche zurecht. Als sie diesen Mech im Jahr 2872 bei einem Blitzüberfall auf die nur schwach verteidigte Tokasha-Enklave des Clans Höllenroß einsetzten, konnten die Skorpione den zahlenmäßig überlegenen Gegner zuerst umgehen und dann zerstören, so daß sie am Ende den Zugang zu zwei genetischen Erbgutmustern der Rösser gewannen. Nachdem er letztendlich doch von den immer zahlreicher auftretenden, leistungsfähigeren OmniMechs in den Schatten gestellt wurde, verwiesen die meisten Clans den *Commando IIC* in den späten 2800ern in die Etappe.

EIGENSCHAFTEN

Informationen, die aus den Kampfberichten des Clans Wolf aus der Zeit der Invasion stammen, werfen ein bezeichnendes Licht auf die Stärken und Schwächen des *Commando IIC*. So verfügt er im Vergleich zu seinem Gegenstück aus der Inneren Sphäre über mehr als das Doppelte an Bewaffnung und das Eineinhalbfache an Panzerung. Diese Unterschiede übersetzen sich für das Clan-Modell in ein wesentlich verbessertes Durchhaltevermögen und ein beträchtlich erhöhtes Vernichtungspotential.

Andererseits haben sich die Ingenieure aus der Inneren Sphäre schon recht bald um eine Verbesserung des Munitionshaushalts beim frühen *Commando* bemüht, der sich beim *Commando IIC* als entschiedener Schwachpunkt bemerkbar macht. Der Clan-Mech verfügt über keine der modernen Blitz- und Artemis-Technologien der jetzigen VerCom-Version, und sobald er fern ab seiner Operationsbasis eingesetzt wird, droht seinen drei KSR 4-Werfern nur allzu rasch die Munition auszugehen. Diese Nachteile wirken sich allerdings in keinsten Weise auf seine grundsätzliche Fähigkeit aus, die meisten leichteren Mechs zerstören zu können und sogar schwerere Clan-Konstruktionen wie den *Ice Ferret* herausfordern zu dürfen.

EINSATZ

Der *Commando IIC*, der selbst bei den Skorpionen nur selten vorkommt, wird oft von freigebohrenen Soldaten gesteuert, die zur Jagd auf Banditen in den Randbereichen des Clan-Raums abgestellt wurden. Obwohl er von den meisten Skorpion-Kriegern wegen seiner Vielzahl von "unschicklichen" Raketenwerfern kritisiert wird, genießt er doch auch die Bewunderung all derjenigen, die schon einmal an seinen füsamen Kontrollen gesessen haben. Einige *Commando IICs* wurde kürzlich bei den 33. Grenadiern der Skorpione gesichtet; dort haben ihm die Piloten von Sharmans Boxern den Spitznamen "Nachschlag" verliehen.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

COMMANDO IIC

Typ: **Commando IIC**

Technologie: Clans

Tonnage: 25

Gefechtsstärke: 816

Ausstattung

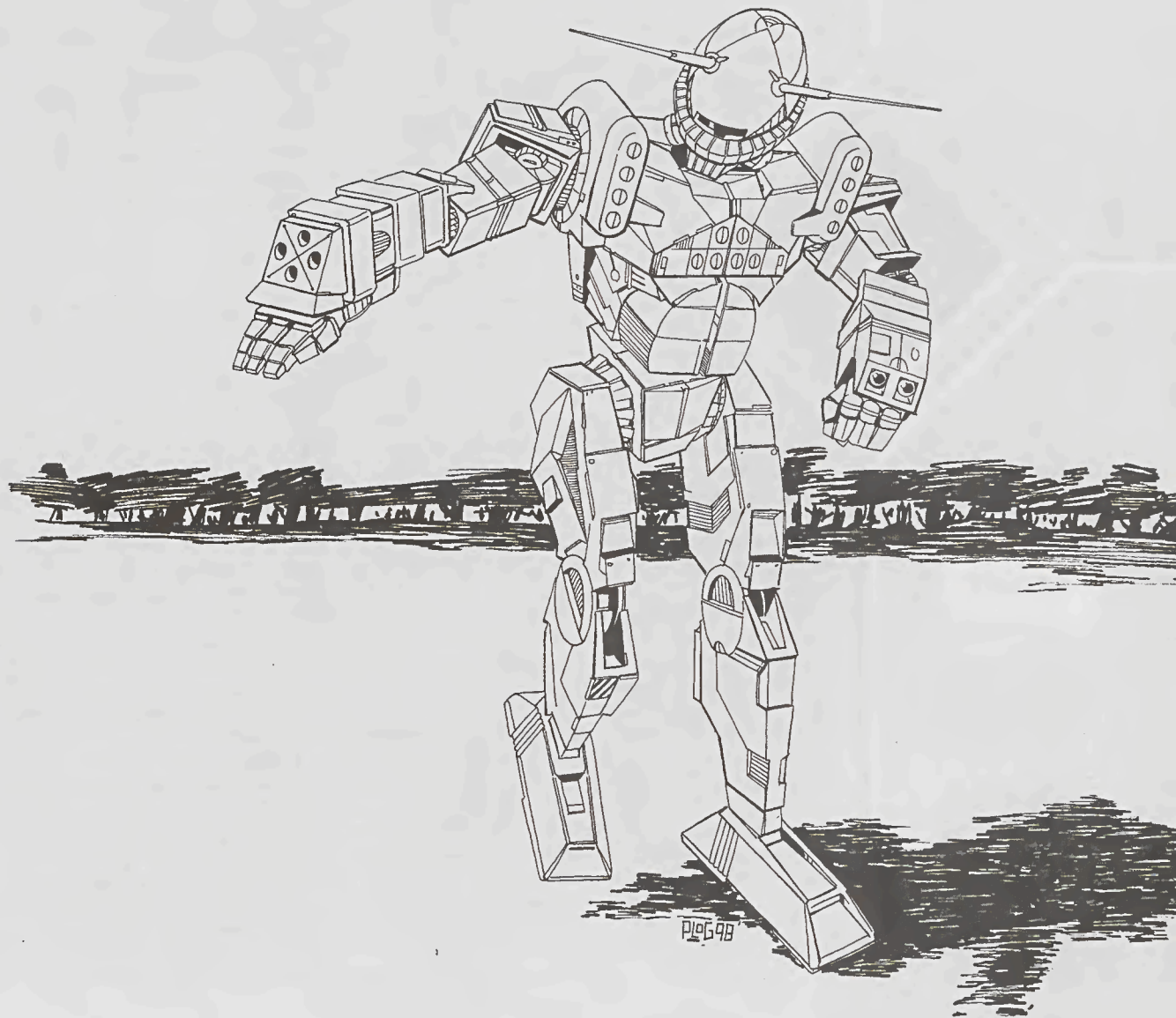
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	150	1,5
Reaktor:	6	5,5
BP Gehen:	9	
BP Laufen:	0	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		2
Gyroskop:		3
Cockpit:		4,5
Panzerwert:	72	

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	8	10
Torso Mitte (hinten):		3
Lk/Rt Torso:	6	8
Lk/Rt Torso (hinten):		2
Lk/Rt Arm:	4	6
Lk/Rt Bein:	6	9

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
2 ER-M-Laser	LA	2	2
KSR 6	TM	1	1,5
Munition (KSR 6) 15	RT	1	1
KSR 4	RA	1	1
KSR 4	LT	1	1
KSR 4	RT	1	1
Munition (KSR 4) 25	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/3/-	1	L
Aarmor/Structure	Point Value	Specials	
2/2	8		



Masse: 25 Tonnen

Rumpf: Hellion Light V3

Reaktor: 300 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 126 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 190 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound Alpha Standard

Bewaffnung:

1 Series 2f Mittelschwerer Extremreichweitenlaser

1 Pattern Alpha KSR 2-Werfer

1 Hellion Class Homing ZES

Hersteller: Hector MechWorks Facility Beta

Funksystem: Build 1685 Tacticom

Zielerfassungssystem: Series VI Integrated TTS



ÜBERSICHT

Vor der Entwicklung des *Fire Moth*-OmniMechs und anderer leichter Erkunder galt der *Icestorm* als erste Wahl für alle Aufklärungs-Sterne. Aufgrund seiner großen Schnelligkeit und seines hochentwickelten Funk- und Zielerfassungssystems eignete er sich in ganz besonderem Maße für eine solche Rolle.

Nachdem seine Konstruktion auf dem unter dem Namen *Cameroon* bekannten Sternenbund-Modell basiert, wurden sämtliche Prototypen und frühen Ausführungen des späteren *Icestorm* von der Exodus-Flotte mitgenommen.

Als Clan Gletscherteufel gegründet wurde, erhielt er von Kerensky den Löwenanteil der dann noch verbliebenen *Cameroons*. Khan Stephan Cage erkannte die Brauchbarkeit dieses Modells und benannte den Mech in *Icestorm* um; danach ordnete er eine Nachrüstung der Konstruktion an, die er in den darauffolgenden Jahrzehnten nutzbringend einzusetzen wollte. Selbst nach der Entwicklung des OmniMechs erfreute sich dieser Mech bei Erkundungs- und Unterstützungs-Sternen weiterhin großer Beliebtheit, so daß er zu den letzten Gletscherteufel-Mechs gehörte, die durch modular aufgebaute Modelle ersetzt wurden.

Da er auch weiterhin eine hochspezialisierte Aufgabe zu erfüllen vermag, wird der *Icestorm* sogar fast zweihundert Jahre nach seiner Entwicklung noch immer eingesetzt. Seine exemplarische Einsatzgeschich-

te macht ihn zu einem der wenigen Mechs der Garnisonsklasse, die sogar von Fronteinheiten in ihren Reihen akzeptiert werden.

EIGENSCHAFTEN

Der *Icestorm* ist ein außergewöhnlich schneller Mech. Mit einer Spitzengeschwindigkeit von fast 200 km/h kann er die meisten Front-Omnis mit Leichtigkeit hinter sich lassen. Im selben Maße, in dem die Geschwindigkeit dieses Mechs für ihn zu Buche schlägt, mangelt es ihm allerdings auch an Schutz. Mit seiner geringen Standardpanzerung vermag der *Icestorm* – außer von den leichtesten Clan-Waffen – kaum einen Treffer zu verkraften. *Icestorm*-Piloten beklagen dabei insbesondere das Fehlen eines entsprechenden Schutzes für den Kopf ihres Mechs, doch bislang hat sich der Clan noch nicht dazu aufrufen können, die existierende Panzerung neu aufzuteilen oder auf Ferrofibril umzurüsten.

Auch die Offensivbewaffnung des Mechs ist für eine Maschine seiner Gewichtsklasse auffallend leicht ausgefallen, obwohl er in seiner Rolle als Aufklärer und Vorwärtsbeobachter durchaus sinnvoll von seinem Mittelschweren Extremreichweitenlaser und dem Kurzstreckenraketenwerfer unterstützt wird.

Der *Icestorm* ist mit einem modernen Zielerfassungssystem ausgestattet, das ihn in Kombination mit seiner Schnelligkeit zu einem todbringenden Artillerie-Vorwärtsbeobachter macht. Kurz nach der Erschaffung

der Clans setzten Erkundungseinheiten der Gletscherteufel im Rahmen des Pentagon-Feldzugs *Icestorms* mit vernichtender Wirkung zur Beseitigung des Widerstands auf Babylon ein. Noch häufiger wurden *Icestorms* im Rahmen des Teufelswut-Feldzugs eingesetzt, der kurz vor der Invasion der Inneren Sphäre stattfand, wobei ihre Fähigkeiten als Vorwärtsbeobachter wesentlich dazu beitrugen, zahlreiche feindliche Ziele weichzuklopfen. Kommandeure der Gletscherteufel konnten es sich dabei nicht verkneifen, ihre besiegten Gegner über den Umstand zu informieren, daß sie ihre Niederlage zum Teil auch dem erfolgreichen Einsatz eines solch antiquierten Modells zu verdanken hatten.

EINSATZ

Unter den Gletscherteufeln ist die Alpha-Galaxis der einzige Verband, der keine *Icestorms* besitzt. Alle anderen Galaxien – sowohl Front- als auch Reserveeinheiten – zählen zumindest einen *Icestorm* zu ihrem Besitz, obwohl sie am häufigsten bei zweitrangigen Garnisonseinheiten angetroffen werden können. Auch die Theta-Galaxis setzt nur wenige Mechs dieses Typs ein, weil das Auftragsprofil des *Icestorm* nicht so recht zu ihrem Aufgabenfeld als Handelseskorte paßt.

Von den anderen Clans beschäftigt lediglich Clan Wolf eine nennenswerte Anzahl von *Icestorms* bei seinen Garnisonstreitkräften.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

ICESTORM

Typ: **Icestorm**

Technologie: Clans

Tonnage: 25

Gefechtsstärke: 619

Ausstattung

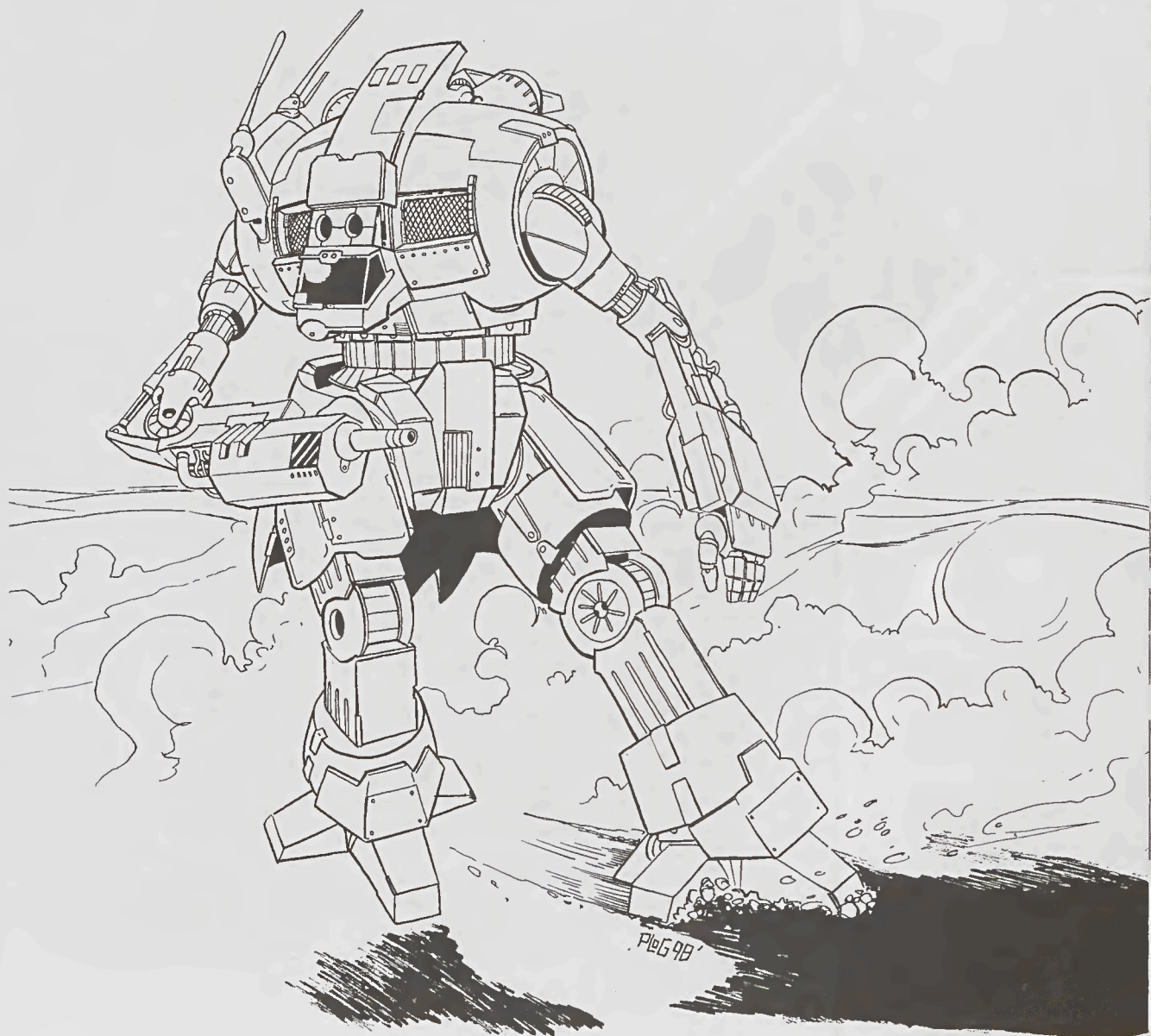
Interne Struktur:		2,5
Reaktor:	300 XL	9,5
BP Gehen:	12	
BP Laufen:	18	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	56	3,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	6
Torso Mitte:	8	8
Torso Mitte (hinten):		2
Lk/Rt Torso:	6	6
Lk/Rt Torso (hinten):		1
Lk/Rt Arm:	4	6
Lk/Rt Bein:	6	7

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	RA	1	1
KSR 2	K	1	0,5
Munition (KSR) 50	RT	1	1
ZES	TM	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
12	2/1/-	-	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	tag
1/2	6		



MANDRILL

Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Process 12 Endostahl

Reaktor: Firebox 120 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Type C Medium Lifters

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Compound FM3 Ferrofibrat

Bewaffnung:

2 Type 20 "Great Bow" LSR 20-Werfer

1 Series 1 Leichter Extremreichweitenlaser

Hersteller: Kindraa Sainze Primary Production Facility

Funksystem: JNE Integrated Communications

Zielerfassungssystem: Mark 4 TTS



ÜBERSICHT

Der *Mandrill* war der erste der sogenannten Totem-Mechs, die speziell so gestaltet wurden, daß sie dem Totemtier eines Clans ähnelten. Die Entwicklung und Herstellung des *Mandrill* war zugleich eines der letzten wirklich gemeinschaftlich ausgeführten Projekte des Clans Feuermannill, bevor er in verschiedene Kindraa zerfiel. Der von Kindraa Payne konstruierte *Mandrill* weist mit seiner ausladenden Schulterpartie, seinen langen Armen und seinem dem Gesicht eines Mandrills gleichenden Cockpit ein verblüffend affenähnliches Aussehen auf. Er besitzt sogar die einzigartige Fähigkeit, wahlweise allein auf seinen zwei Beinen oder aber mit Hilfe seiner langen Arme zu gehen, wobei er von seiner Gangart her einem vierbeinigen Mech gleicht.

Einige Kommandeure betrachten den *Mandrill* als echten Zugewinn auf dem Schlachtfeld. Der Stolz seiner Piloten darüber, das Totem ihres Clans steuern zu dürfen, spornt sie zu Spitzenleistungen an und motiviert zugleich auch ihre Kampfgenossen dazu, ihr Bestes zu geben. Andere wiederum stuften den *Mandrill* lediglich als zweitklassige Kampfmaschine in, deren spezielle Gangart nur hinderlich ist. Kritiker weisen zudem darauf hin, daß Totem-Mechs sich quasi automatisch zu Primärzielen des Feindes machen.

Obwohl er noch immer in den Reserveeinheiten sämtlicher Kindraa eingesetzt wird, wurde schon seit über einhundert Jahren kein neuer *Mandrill* mehr gebaut. Für die Herstellung von OmniMechs werden die gleichen XL-Reaktoren, Endostahl-Legierungen und sonstigen Komponenten verwendet, die auch schon zum Erfolg der *Mandrill*-Konstruktion beigetragen haben, also wurden diese Ressourcen rasch für den Bau von eher dem Standard entsprechenden Kampfmaschinen umgeleitet. Die Jaded Falken waren allerdings von der Idee eines leichten, beweglichen Raketen-Mechs fasziniert und borgten sich das *Mandrill*-Design aus, um es abzumagern und daraus ihre leichte *Baboon*-Konstruktion zu entwickeln, die man nun in vielen ihrer eigenen Reserveeinheiten beobachten kann.

EIGENSCHAFTEN

Die *Mandrills*, die sich jetzt noch im Dienst befinden, beweisen, wenn es drauf ankommt, auch weiterhin ihren Wert im Kampf. Mit dem vernichtenden Übersättigungsangriff seiner Raketen kann der *Mandrill* gegen jeden leichten Mech und viele mittelschwere Konstruktionen bestehen. Dabei verfügt er über genug Panzerung, um einen Kampf durchstehen zu können; besonders dann, wenn es sich um ein Einzelduell in Clan-Manier handelt. Der im Kopf eingebaute leichte Laser mag dabei überflüssig erscheinen, doch hat sich während eines Feuermannill-Angriffs auf bereits ange-

schlagenen Nebelparder-Positionen, der zur Zeit des Innere Sphäre-Angriffs auf der Clan-Welt Atreus stattfand, gezeigt, wie die Leichten Laser der *Mandrills* es diesem Mech erlaubten, den Kampf auch dann noch fortzusetzen, wenn die Munitionskammern seiner Raketenwerfer leergeschossen sind.

EINSATZ

Jedes Kindraa unterhält diese Totem-Mechs zumindest in Stärke eines Sterns bei seinen Garnisonsstreitkräften. Die Reparatur und Wartung dieser Maschinen zählt dabei zu den wichtigsten Pflichten der Technikerkaste. Im Jahr 3058 bat Khan Amanda Carrol das Kindraa Sainze offiziell darum, seine Hauptfertigungsanlagen auf dem Planeten Shadow entsprechend so umzurüsten, daß dort jedes Jahr wieder eine begrenzte Anzahl von *Mandrills* gebaut werden können. Ebenfalls auf Veranlassung des Khan hat Kindraa Sainze damit begonnen, diese Mechs für einen angemessenen Gegenwert auch an die anderen Kindraa abzugeben, so daß sichergestellt ist, daß die Maschine auch weiterhin in allen Streitmächten der Feuermannills präsent ist. Optimisten unter den Feuermannills sehen dies als Zeichen für den Beginn eines neuen Zeitalters der Kooperation zwischen den Kindraa an und hegen die Hoffnung, daß ihr Clan auf diese Weise doch noch einmal als kraftvolle und vereinte Macht wiedererstehen wird.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

MANDRILL

Typ: **Mandrill**

Technologie: Clans

Tonnage: 30

Gefechtsstärke: 1.279

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	120 XL	1,5
Reaktor:	4	2
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	4	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		2
Gyroskop:		3
Cockpit:		5
Panzerwert:	96	

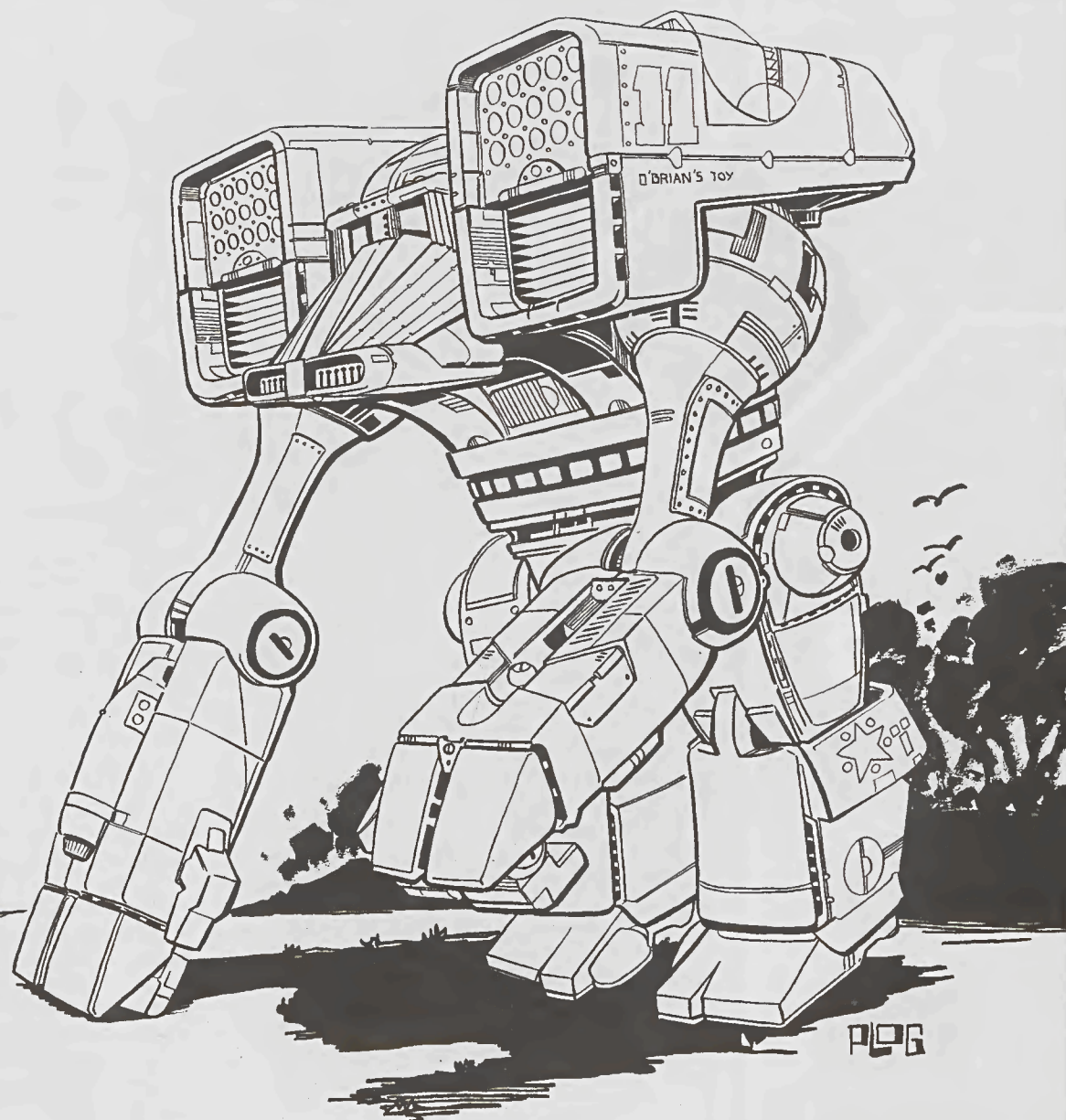
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	8
Torso Mitte:	10	14
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	7	10
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	5	10
Lk/Rt Bein:	7	10

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 20	LT	4	5
Munition (LSR) 12	LT	2	2
LSR 20	RT	4	5

Munition (LSR) 12	RT	2	2
ER-L-Laser	K	1	0,5
Sprungdüsen	RT	2	1
Sprungdüsen	LT	2	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	4/3/3	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/2	13	if	



PACK HUNTER

Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Type AR1 Endostahl

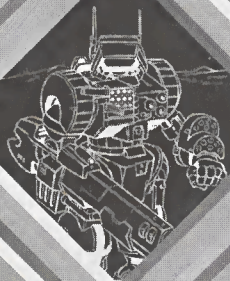
Reaktor: Ligh Force (Standard) 210

Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: Leaper Model, L5

Sprungreichweite: 210 Meter



ÜBERSICHT

Der *Pack Hunter* stellt eine Art Kompromißlösung dar, die mit Zustimmung von Clan Wolf-im-Exil als erster Mech vom Produktionszweig dieses Clans auf ihrer neuen Heimatwelt Arc-Royal hergestellt wird. Viele Krieger hätten sich vielleicht eher den Bau eines schweren OmniMechs gewünscht, der als neues "Vorzeigemodell" die Aufmerksamkeit der anderen Clans auf sich gezogen hätte, doch angesichts der vielen gut erhaltenen Omnis, die bereits in den Diensten seines Clans stehen, konzentrierte Khan Phelan Kell seine Anstrengungen lieber auf die Entwicklung einer stabilen und sofort einsetzbaren Maschine der Garnisonsklasse. Diese Entscheidung erlaubte es den Produktionsanlagen zudem, auftauchende Probleme mit der Fertigungsstraße sofort zu erkennen und zu beheben, ohne dabei Gefahr zu laufen, einen schadhaften OmniMechs zu bauen.

Der Endostahl-Rahmen stammt aus der im Weltraum stationierten Produktionsanlage, die von den Wölfen-im-Exil mit nach Arc-Royal gebracht worden war. Außerdem ist der Mech mit einer Standard-Kompositpanzerung ausgestattet, die als Teil einer Handelsvereinbarung im Gegenzug für den Zugang zu Endostahl aus Clan-Produktion von den Fertigungsanlagen der Kell Hounds eingekauft wurde. Wie man anhand des *Arctic Fox* bereits erkennen kann, haben Wölfe und Hounds ähnliche Bezeichnung für offenkundig miteinander verwandte Modelle gewählt, was zu der Speku-

Panzerung: Royal-7 Standard

Bewaffnung:

1 Ripper Series A1 Extremreichweiten-PPK

Hersteller: WC Site 3

Funksystem: K9 Communications System

Zielerfassungssystem: Hunter (3) Dedicated TTS

lation verleitet, daß sie auch für die Zukunft gemeinsame Bauvorhaben planen. Der *Pack Hunter* verfügt zudem auch noch über ein Funksystem aus Kell Hounds-Produktion, obwohl die Wölfe-im-Exil dieses höchstwahrscheinlich gegen einen Eigenbau austauschen werden, sobald sie selbst entsprechende Produktionsanlagen eingerichtet haben.

EIGENSCHAFTEN

Khan Phelan Kell ließ seine Vorliebe für leichtere, schnellere Modelle durchblicken, als er seine Wissenschaftler aufforderte, einen Mech zu entwickeln, der sich durch eine "bemerkenswerte Geschwindigkeit – aber mit Biß" auswies. Der 30 Tonnen schwere *Pack Hunter* erfüllt diese Vorgaben mit einer Kombination aus großer Schnelligkeit und einem hart zuschlagenden Hauptgeschütz.

Mit einer Spitzengeschwindigkeit von über 100 Kilometern pro Stunde und einer beeindruckenden Sprungreichweite eignet sich der *Pack Hunter* insbesondere für Flankierungs- und Vorhutaufgaben. Obwohl er nicht über das leistungsfähige Ortungssystem verfügt, das einen hervorragenden Aufklärer aus ihm machen würde, gleicht seine Fähigkeit, mit fast jeder Situation zurechtzukommen zu können, diesen scheinbaren Nachteil wieder aus. Dieser Mech vermag sich unabhängig von der Beschaffenheit des Untergrundes kreuz und quer über das Schlachtfeld zu bewegen und dabei wertvolle Feuerunterstützung zu leisten.

Eine Extremreichweiten-Partikelprojektoranone aus der Ripper-Serie stellt die einzige Bewaffnung des

Pack Hunter dar. Wie bei anderen Modellen, zum Beispiel dem *Panther* oder *Wolfhound*, die sich ebenfalls auf lediglich eine Waffe stützen, verleiht diese ER-PPK dem *Pack Hunter* genug Zerstörungspotential, um selbst mittelschweren oder schweren Mechs Einhalt zu gebieten. Berichte von seiner Felderprobung sprechen von zwei *Pack Hunters*, die es wiederholt mit einem *Dire Wolf* aufgenommen haben, wobei sie sich auf ihre größere Schnelligkeit verlassen haben, um den *Dire Wolf* auf einer Distanz zu halten, bei der er nur selten einen Schuß mit überhaupt irgendeiner Trefferchance abgeben konnte.

Falls man dem *Pack Hunter* überhaupt irgendeine Schwäche nachsagen kann, so liegt diese bei der nur minimalen Panzerung, die ihm überhaupt erst das Mitführen einer solch großen Waffe erlaubt. Der bloße Standardreaktor trägt dabei mit seinen fest integrierten Wärmetauschern lediglich zum Durchhaltevermögen des Mechs bei; jeder Pilot, der vollen Nutzen aus der Mobilität des *Pack Hunters* ziehen kann, macht sich damit automatisch zu einem nur schwer treffbaren Ziel.

EINSATZ

Der *Pack Hunter* wurde im Jahr 3059 in begrenztem Rahmen gegen Clan Nebelparder eingesetzt. Zwei Garnisons-Sterne mit jeweils zwei *Pack Hunters*, die den 1. Wolfsschlag-Grenadieren zugeteilt worden waren, wurden im Rahmen einer Halteaktion auf der Welt Albiero unter Beschuß genommen. Einer der *Pack Hunter* fiel zwar nach der Zerstörung seines Gyroskops aus, die restlichen drei überstanden den Kampf jedoch und konnten sich den Abschluß zweier schwerer OmniMechs teilen.

Clan Wolf-im-Exil verteilt die *Pack Hunter* genauso schnell auf seine Reserve- und Garnisonseinheiten, wie sie gebaut werden können. Es wurden auch ein paar *Pack Hunter* in Regimentern der Kell Hounds gesichtet, wo sie entweder zur Erprobung bzw. Ausbildung dienen, oder aber als weiteres Anzeichen für eine fortgesetzte Zusammenarbeit zwischen den Wölfen-im-Exil und den Kell Hounds.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

PACK HUNTER

Typ: **Pack Hunter**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 30
 Gefechtsstärke: 1.384

Ausstattung

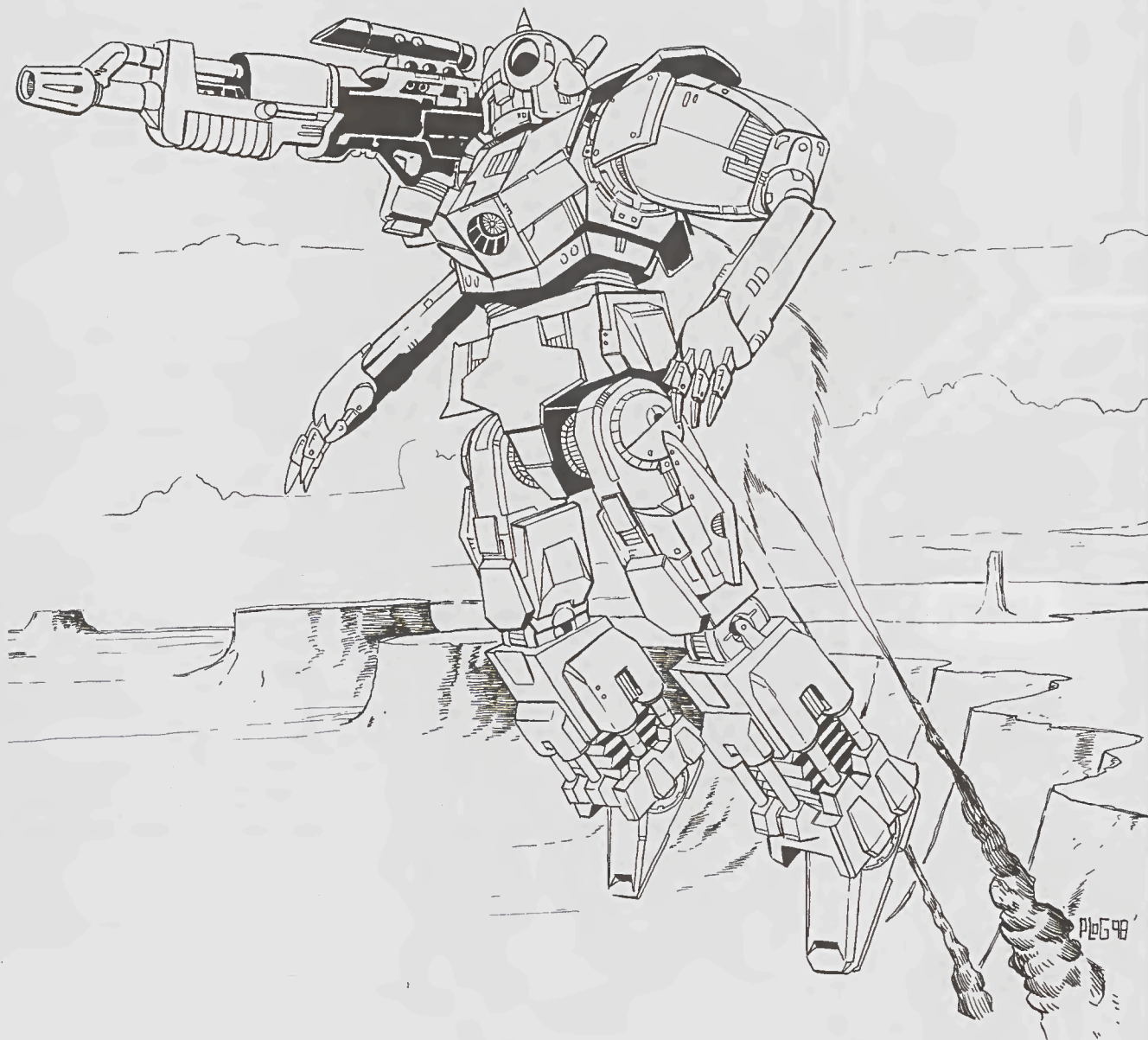
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	210	1,5
Reaktor:	7	9
BP Gehen:	11	
BP Laufen:	7	
BP Sprung:	10 (20)	0
Wärmetauscher:		3
Gyroskop:		3
Cockpit:		4
Panzerwert:	64	

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	7
Torso Mitte:	10	10
Torso Mitte (hinten):		3
Lk/Rt Torso:	7	6
Lk/Rt Torso (hinten):		2
Lk/Rt Arm:	5	6
Lk/Rt Bein:	7	8

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	RT	2	6
Sprungdüse	TM	1	0,5
Sprungdüsen	LT	3	1,5
Sprungdüsen	RT	3	1,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
7J	2/1/1	1	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/3	14		



Masse: 30 Tonnen

Rumpf: Mk. VI Standard Light Chassis

Reaktor: Clan Model XT4 Standard

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Clan Light Series Mk. II

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Forging ZK11 Standard

Bewaffnung:

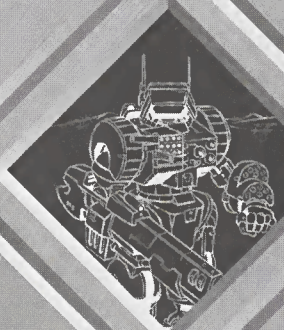
1 Type 9 Autokanone/10-Ultra

1 Series 1 Leichter Extremreichweitenlaser

Hersteller: Beta Plant 2W

Funksystem: Build 1685 Tacticom

Zielerfassungssystem: HT9 TTS



ÜBERSICHT

Bei den MechKriegern der Inneren Sphäre hat sich der *UrbanMech* noch nie einer sonderlich großen Beliebtheit erfreut, wohingegen der *UrbanMech IIC* bei einigen Reserve- und Freigeborenen-Einheiten der Clans ein Zuhause gefunden hat. Besonders beliebt ist der *UrbanMech IIC* bei Clan Coyote, der auch im Besitz der einzigen Produktionsanlage im Clan-Raum ist, die diesen Mech herstellt.

EIGENSCHAFTEN

Während die Wissenschaftler des Clans Coyote an der Entwicklung des OmniMechs arbeiteten, suchte die Coyote-Technikerkaste nach Möglichkeiten, die bereits existierenden Mechs ihres Clans aufzurüsten. Der *UrbanMech* wurde zum ersten Projekt dieser Ingenieure, die sich zuerst mit Gefechtsvids aus dem Amaris-Bürgerkrieg befaßten, um sich ein genaues Bild von den Leistungsgrenzen des Mechs machen zu können.

Dann begannen sie den *UrbanMech* umzubauen, indem sie den alten Leenex-Reaktor der 60er Serie

gegen einen leistungsfähigeren 90er Reaktor des XT4-Typs austauschten, womit sie die Höchstgeschwindigkeit des *UrbanMech* um mehr als 50 Prozent steigerten. Als nächstes wurden die Sprungdüsen von den Technikern durch neuere Modelle der leichten Mark II-Serie ersetzt, wodurch sich die Sprungreichweite von 60 auf 90 Meter erhöhte. Dann nahmen sie sich die Bewaffnung vor und tauschten die alte Imperator-Autokanone gegen eine Autokanone/10-Ultra sowie den Leichten Harmon-Laser durch einen Leichten Extremreichweitenlaser aus. Schließlich versahen die Konstrukteure den rechten Torso des Mechs auch noch mit CASE, um den Piloten im Fall einer Munitionsexplosion zu schützen. Um das nun deutlich erhöhte Gewicht zu kontern, wurde der *UrbanMech IIC* schließlich noch mit zehn Standard-Wärmetauschern anstatt den sonst bei Clan-Maschinen üblichen doppelten Tauschern ausgestattet.

Der nun in *UrbanMech IIC* umbenannte Mech konnte schon gleich bei seinem ersten Kampfeinsatz Eindruck machen. Clan Felsengräber hatte den Versuch unternommen, sich durch einen Überfall auf das Coyote-

Repositorium von Valin in Besitz von Genmaterial der Coyoten zu bringen. Obwohl er durch diese Überfallaktion zuerst auf dem falschen Fuß erwischt worden war, gewann der 18. Angriffs-Sternhaufen der Lambda-Galaxis das Recht, gegen die Krieger der Felsengräber antreten zu dürfen. Im Verlaufe des in den beengten Verhältnissen von Mecca City stattfindenden Kampfes bewiesen die Achtzehnten wiederholt den Wert des *UrbanMech IIC*, indem sie immer wieder Hausecken umrundeten und auf Felsengräber-Mechs feuerten, bevor sie dann rasch in Sicherheit sprangen. Nach einem ausgedehnten Gefecht zogen sich die Krieger der Felsengräber vom Schlachtfeld zurück, ohne auch nur in die Nähe des Repositoriums gelangt zu sein.

EINSATZ

Sowohl die Omicron- als auch die Nu-Galaxis des Clans Coyote enthalten mehrere Einheiten, die mit dem *UrbanMech IIC* ausgestattet sind. Abgesehen davon setzen auch die Clans Schneerabe, Gletscherteufel und Höllenroß den *UrbanMech IIC* in geringen Stückzahlen ein.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

URBANMECH IIC

Typ: **UrbanMech IIC**

Technologie: Clans

Tonnage: 30

Gefechtsstärke: 737

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

Gewicht (t)

90

3

5

3

10

0

1

3

6

Interne
Struktur

Panzer-
wert

Kopf:

Torso Mitte:

Torso Mitte (hinten):

Lk/Rt Torso:

Lk/Rt Torso (hinten):

Lk/Rt Arm:

Lk/Rt Bein:

3

10

7

5

7

9

11

8

4

10

12

Bewaffnung und Munition

AK/10-Ultra

Munition (AK-Ultra)

ER-L-Laser

Sprungdüse

Sprungdüse

Sprungdüse

Zone

Zeilen

Tonnen

RA

4

10

RT

2

2

LA

1

0,5

LT

1

0,5

TM

1

0,5

RT

1

0,5

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

3J

2/2/1

Overheat

—

Class

L

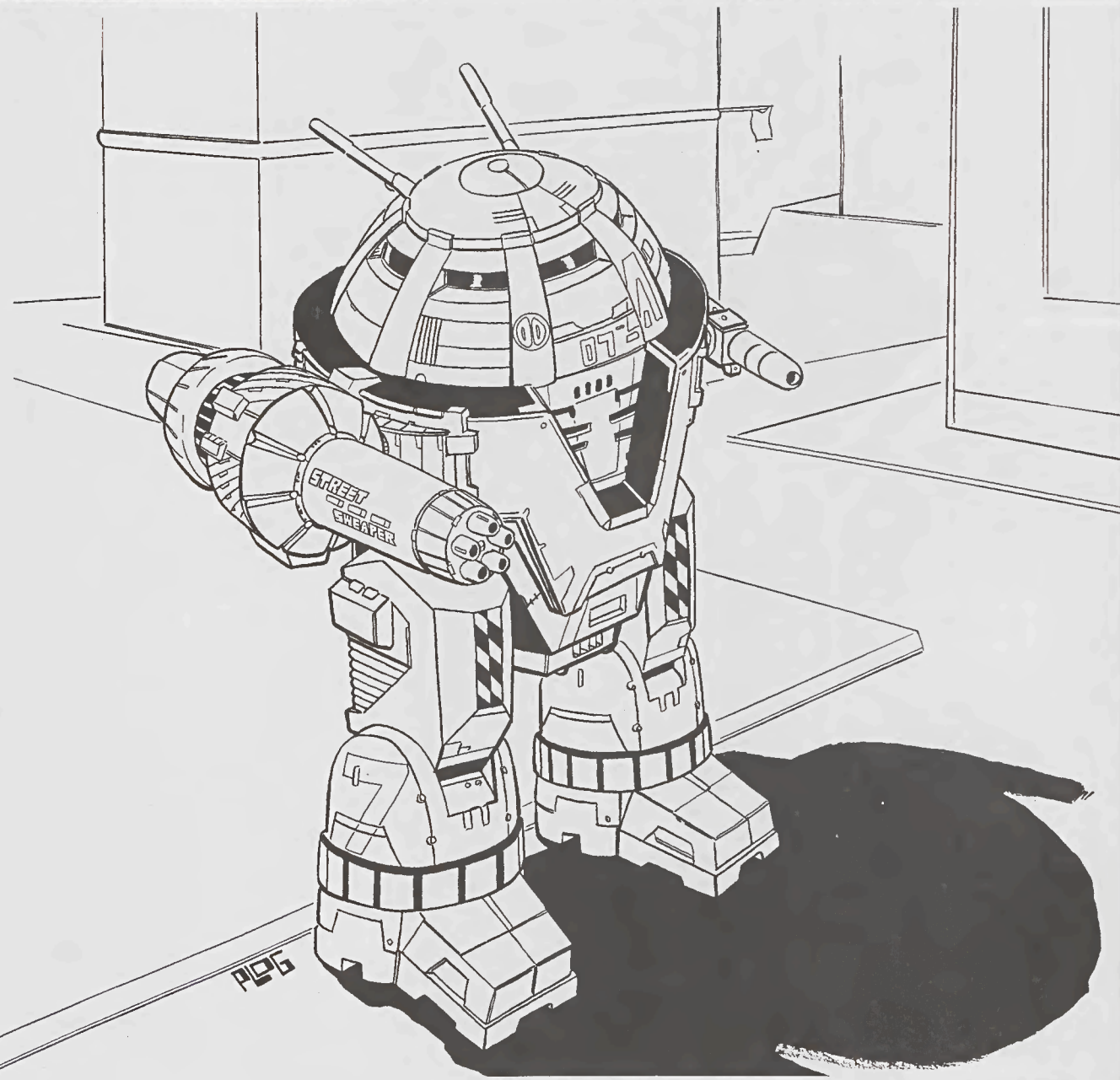
Armor/Structure

2/3

Point Value

7

Specials



COUGAR

Masse: 35 Tonnen

Rumpf: JF 3 Light Endostahl

Reaktor: 175 JF Extralight

Einsatzgeschwindigkeit: 55 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound JF Ferrofibrat

Bewaffnung:

19 Tonnen Modul-Kapazität

Hersteller: Ironhold Alpha Complex

Funksystem: JF Integrated

Zielerfassungssystem: Series JFVIII KITT

mittlerweile auch bei anderen Clan-Kräften gesichtet werden; in erster Linie bei Clan Nebelparder, wo er erstmals im Rahmen von Operation Bulldogge auf Port Arthur bemerkt wurde. Weil seine Rumpfkonstruktion auf dem *Puma* basiert und er diesem Mech ohnehin sehr ähnlich ist, gingen viele Innere Sphäre-Verbände irrtümlich davon aus, die Eigenschaften des *Cougar* bereits zu kennen. Es blieben dann nicht sonderlich viele übrig, die aus ihrem Fehler lernen konnten.



ÜBERSICHT

Nach dem Ende des Widerspruchstests, den ihr Clan im Jahr 3057 gegen Clan Wolf ausgetragen hatte, plante Khan Marthe Pryde vom Clan Jafefalke den Bau neuer und tödlicher OmniMechs für den Kampfeinsatz. In dem Bewußtsein, daß sie ihrem Clan während des Konflikts mit Clan Wolf bereits das Äußerste abverlangt hatte, griff sie dabei zu einer äußerst ungewöhnlichen Maßnahme. Anstatt einen OmniMech von Grund auf neu zu konstruieren, stellte sie die Jafefalken-Wissenschaftlerkaste vor die Aufgabe, eine bereits erprobte Konstruktion in eine noch tödlichere Kampfmaschine zu verwandeln. Mit einem serienmäßig hergestellten *Adder*-Rumpf (der von den Streitkräften der Inneren Sphäre unter der Bezeichnung *Puma* geführt wird) als Ausgangsbasis gelang es Wissenschaftlern der Jafefalken in etwa der Hälfte der normalerweise für die Konstruktion und Erprobung eines neuen OmniMechs veranschlagten Zeit, ein grundsätzlich neues Modell mit der Kodebezeichnung *Cougar* zu entwickeln.

EIGENSCHAFTEN

Die Techniker der Jafefalken haben dem *Cougar* eine erweiterte Modul-Kapazität verliehen, um ihm eine größere Auswahl an schweren Waffen zu ermöglichen. Zu diesem Zweck ersetzten sie den 210 XL-Reaktor durch ein 175 XL-Modell. Es herrschte dabei die allgemeine Auffassung, daß die erhöhte Feuerkraft die geringere Bewegungsrate des neuen Mechs mehr als wettmachen würde.

Die Konstrukteure hielten sich dann recht eng an die geläufigsten Konfigurationen des *Puma*. Durch die vergrößerte Waffennutzlast wurde es möglich, die meisten Systeme des OmniMechs aufzurüsten, ohne auf die gewohnte *Puma*-Taktik des Kampfes über lange Distanzen hinweg verzichten zu müssen. Die gebräuchlichste Konfiguration des *Cougar* verwendet dabei die vernichtenden Impulslaser der Clans, die diesem OmniMech auch gegen den flinkesten Gegner noch eine Chance geben. Die Laser werden dann noch von zwei LSR 10-Werfern begleitet.

Der *Cougar A* besitzt ein immenses Potential als indirekt wirkende Waffenplattform bei schnellen Eingreifaktionen.

Der *Cougar B* besitzt das gleiche Vernichtungspotential wie die Primärkonfiguration des *Puma*, verfügt aber über verbesserte Wärmeabbaukapazitäten.

Anhand der C-Konfiguration kann man erkennen, daß die Jafefalken ihre Lektion in Sachen Munitionsabhängigkeit gelernt haben. Sein vor Lasern nur so strotzendes Arsenal verleiht dem ebenfalls vorhandenen Gaussgeschütz fast schon den Charakter einer bloßen Anmerkung.

Die letzte Konfiguration des *Cougar* erweckt mit ihrer vernichtenden Kombination aus Ultra-Autokanone und schwerem Extremreichweitenlaser den Eindruck einer aufgerüsteten Version des *Puma D*.

EINSATZ

Obwohl der *Cougar* zuerst von den Streitkräften der Jafefalken auf Coventry eingesetzt wurde, konnte er

Typ: *Cougar*

Technologie: Clan-OmniMech

Tonnage: 35

Gefechtsstärke: 1.227

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	2	
Reaktor:	175 XL	3,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	106	5,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	8
Torso Mitte:	11	14
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	8	12
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	6	11
Lk/Rt Bein:	8	12

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Nichts	1
Torso Mitte	2 Endostahl	0

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

COUGAR

Rechter Torso	2 XL-Reaktor	5
	2 Doppelte Wärmetauscher	
	3 Ferrofibril	
Linker Torso	2 XL-Reaktor	5
	5 Endostahl	
Rechter Arm	2 Doppelte Wärmetauscher 8*	
Linker Arm	2 Doppelte Wärmetauscher 8*	
Rechtes Bein	2 Ferrofibril	0
Linkes Bein	2 Ferrofibril	0

*Keine Hand- und Unterarmaktivatoren

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Primärkonfiguration</i>			
S-Impuls laser	LA	2	6
LSR 10	LT	1	2,5
Munition (LSR) 12	LT	1	1
S-Impuls laser	RA	2	6
LSR 10	RT	1	2,5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
Unterarmaktivator	LA	1	—
Unterarmaktivator	RA	1	—

<i>Alternativkonfiguration A</i>			
L-Impuls laser	K	1	1
ER-M-Laser	LA	1	1
LSR 20	LT	4	5
Artemis IV-FLS	LT	1	1
Munition (LSR) 12	LA	2	2
ER-M-Laser	RA	1	1
LSR 20	RT	4	5
Artemis IV-FLS	RT	1	1
Munition (LSR) 12	RA	2	2
Unterarmaktivator	LA	1	—
Unterarmaktivator	RA	1	—

Gefechtsstärke: 1.429

<i>Alternativkonfiguration B</i>			
ER-M-Laser	K	1	1
ER-PPK	LA	2	6
Doppelter Wärmetauscher	LA	2	1
2 Doppelte Wärmetauscher	LT	4	2
ER-PPK	RA	2	6
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1
2 Doppelte Wärmetauscher	RT	4	2

Gefechtsstärke: 1.564

Alternativkonfiguration C

ER-M-Laser	K	1	1
Gaussgeschütz	LA	6	12
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-M-Laser	RA	1	1
Unterarmaktivator	RA	1	—

Gefechtsstärke: 1.442

Alternativkonfiguration D

ER-S-Laser	LA	1	4
KSR 4	LT	1	1
AK/10-Ultra	RA	4	10
Munition (AK-Ultra) 20	RT	2	2
KSR 4	RT	1	1
Munition (KSR) 25	RT	1	1
Unterarmaktivator	LA	1	—

Gefechtsstärke: 1.088

BATTLEFORCE 2

Typ: Cougar

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	3/3/3	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/2	12	omni	

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	5/4/3	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/2	14	omni, if	

Alternativkonfiguration B

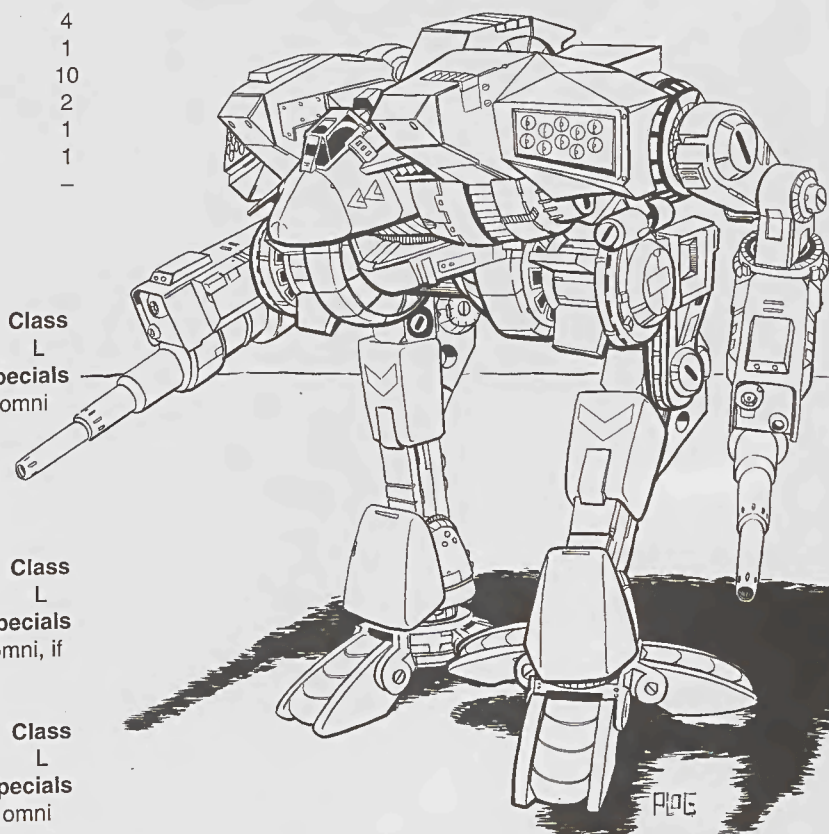
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	4/4/3	—	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/2	16	omni	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	4/4/1	1	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/2	14	omni	

Alternativkonfiguration D

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	4/3/2	1	L
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/2	11	omni	



ARCTIC WOLF

Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Type AR1 Endostahl

Reaktor: Light Force (ExtraLight) 280

Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Royal-7 Standard

Bewaffnung:

6 Type 1 Six-Shooters KSR

2 Type 1 Cross-Pattern KSR 4-Werfer

1 Tracker Series NARC-Boje

Hersteller: WC Site 1, Arc-Royal

Funksystem: HWLR Designation ComSys

Zielerfassungssystem: Hunter (7) Dedicated TTS



ÜBERSICHT

Im Rahmen der Errichtung seiner Produktionsanlagen auf dem Südkontinent von Arc-Royal hat Clan Wolf-im-Exil quasi als Trockenübung für die Herstellung von OmniMechs ähnlicher Bauart mit der Herstellung des *Arctic Wolf*-BattleMechs begonnen. Mit seinem XL-Reaktor, doppelten Wärmetauschern und Endostahl-Rumpf wird sich der *Arctic Wolf* bei den Reserveeinheiten, bei denen er zum Einsatz kommen soll, ganz sicher beliebt machen. Vollgepackt mit KSRs kann dieser Mech rasch zu einem Gegner aufschließen, um ihn dann mit mehr als vierzig Raketen gleichzeitig zu überschütten. Diese Eigenschaft hat die Wolf-Krieger dazu veranlaßt, ihren *Arctic Wolf*-Piloten den Spitznamen "MirvKrieger" zu verleihen – ein Anspielung auf die antiquierten strategischen "Multiple Independent Reentry Vehicles" (Mehrfachsprengköpfe), die sich für einen Übersättigungsangriff in mehrere Raketen aufteilen konnten.

Genau wie beim *Pack Hunter* wurden die Panzerung und das Funksystem dieses Mechs von den Kell Hounds zur Verfügung gestellt. Das Entwicklungsteam verzichtete übrigens ganz bewußt auf den Einbau von Artemis-Feuerleitsystemen für die Raketenwerfer, weil die KSR-Systeme ohnehin auf Blitz-Technologie ausgerüstet werden, sobald das Modell zum OmniMech umgearbeitet wird.

EIGENSCHAFTEN

Mit seinen fast 120 Stundenkilometern kann der *Arctic Wolf* rasch ein Schlachtfeld überqueren, ohne dabei ein leicht zu treffendes Ziel abzugeben. Gegner der Konstruktion haben die übliche Neigung der Clans bemerkt, dem Wärmehaushalt der Maschine keinerlei Beachtung geschenkt zu haben und bemängelten zudem, daß sie sich allein auf munitionsabhängige Waffensysteme verläßt. Es hat sich allerdings herausgestellt, daß sich das Abfeuern einer vollen Raketen salva aus dem Lauf heraus nur in geringem Maße auf die Zielerfassung auswirkt und die Mobilität des Mechs dabei um weniger als 30 Prozent eingeschränkt wird. Somit bleibt die Maschine auch beweglich genug, um feindlichem Abwehrfeuer ausweichen zu können und noch immer über Angriffskapazitäten zu verfügen, während sie sich wieder abkühlt. Abgesehen davon benötigt der *Arctic Wolf* selbst bei Dauerfeuer mindestens zwei Minuten, um seine sämtlichen Munitionskammern zu leeren – ein Zeitraum, der bei einem direkten Kampf auf Leben und Tod einer halben Ewigkeit gleichkommt. Der *Arctic Wolf* sollte ohne weiteres dazu in der Lage sein, fast jeden gegnerischen Mech mit zwei bis vier wohlplazierten Raketen salven aufzuhalten (zumindest eine Salve davon mit NARC-Unterstützung), wobei er sich auf die Wirksamkeit des von Phelan Kell so bezeichneten "Tandemschuß"-Effekts verlassen kann, bei dem Dutzende von Raketen unabhängig voneinander die bereits angeschlagenen Zonen des Gegners anfliegen. Sofern die Raketen salven exakt plaziert wer-

den, besitzt der *Arctic Wolf* durchaus das Potential, bis zu vier andere Maschinen zerstören zu können, bevor er selbst neu aufmunitioniert werden muß – eine beeindruckende Eigenschaft.

EINSATZ

Der *Arctic Wolf* wurde bei Operation Bulldogge von einem Reserve-Unterstützungs-Stern eingesetzt, der für die Angriffe auf Bangor und später Geronimo der 1. Wolf-Legion angegliedert worden war. Dabei kam es zu Überhitzungsproblemen, von denen allerdings nur die Krieger betroffen waren, die der für den *Arctic Wolf* geltenden Einsatzdoktrin der Angriffs- und Rückzugstaktik keine Beachtung geschenkt hatten.

VARIANTEN

Es konnte eine einzelne Variante des *Arctic Wolf* beobachtet werden, bei der die beiden KSR 4 mitsamt ihrer Munition und zwei Six-Shooter-KSRs im linken Torso weggelassen wurden, um Platz für einen Schwere Impulslaser zu schaffen, der dann in die linke Torsoseite eingebaut wurde. Diese Variante verringert zwar die Munitionsabhängigkeit und stellt zudem eine gewisse Angriffskapazität über lange Distanzen zur Verfügung, läßt das Problem der Wärmeabbaukapazität aber weiterhin unberücksichtigt. Das seltene Vorkommen dieser Version deutet darauf hin, daß sie entweder sehr neu ist oder lediglich der Erprobung einer in Planung befindlichen OmniMech-Waffenkonfiguration dient.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

ARCTIC WOLF

Typ: *Arctic Wolf*
 Technologie: Clans
 Tonnage: 40
 Gefechtsstärke: 1.044

Ausstattung

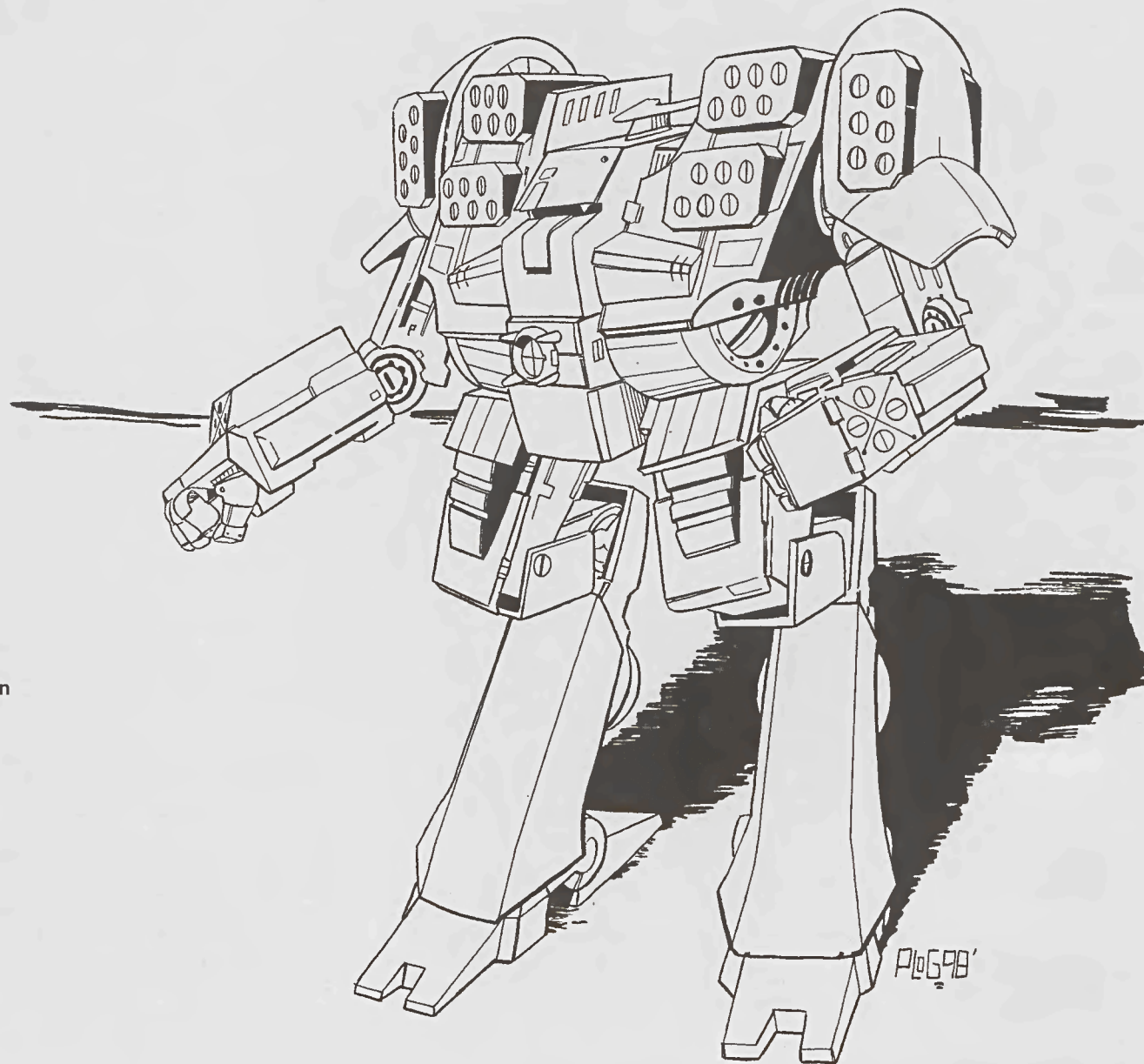
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	280 XL	8
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	96	6

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	12	13
Torso Mitte (hinten):		4
Lk/Rt Torso:	10	14
Lk/Rt Torso (hinten):		3
Lk/Rt Arm:	6	8
Lk/Rt Bein:	10	10

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
2 KSR 6	RT	2	3
2 KSR 6	LT	2	3
KSR 6	RA	1	1,5
KSR 6	LA	1	1,5
Munition (KSR 6) 45	LT	3	3
KSR 4	RA	1	1
KSR 4	LA	1	1
Munition (KSR 4) 25	RT	1	1
NARC-Boje	TM	1	2
Munition (NARC) 6	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

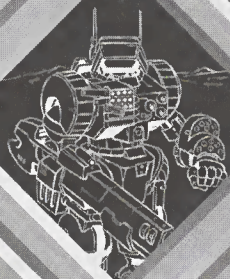
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
7	4/4/-	2	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
2/3	10		



CLINT IIC

Masse: 40 Tonnen
Rumpf: SR 2830/b
Reaktor: Type 81 Fusion 240 XL
Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h
Sprungdüsen: Andoran Model JJII
Sprungreichweite: 180 Meter

Panzerung: Forging C629/j
Bewaffnung:
1 Type KOV LB-X Autokanone/10
2 Series 2d Mittelschwere Extremreichweitenlaser
Hersteller: Clan Snow Raven Industrial Complex Chi
Funksystem: Raldon R1
Zielerfassungssystem: Sloane 220 Lockover System



Übersicht

Als die SBVS im Jahr 2784 die Innere Sphäre verließen, hatten sie mehrere *Clint*-Prototypen in Original-Konfiguration bei sich, die damals noch mit der Buster-Autokanone von Armstrong anstelle der leichteren Kanone ausgestattet waren, die in den späteren Serienmodellen verwendet wurde. Diese Prototypen wurden dann in einem Brian-Magazin verstaut, wo sie auch für die Dauer des Exodus-Bürgerkriegs verblieben.

Als Clan Schneerabe dazu gezwungen war, sich nach dem Nuklearschlag des namenlosen Clans gegen seine Kapitale Dehra Dun neu auszurüsten, nahm er diese Prototypen in Besitz, um sie für seine Zwecke einzusetzen. Wissenschaftler der Schneeraben kümmerten sich dann um die Überlastungsprobleme in der Rahmenkonstruktion des Mechs, die von der schwereren Autokanone ausgelöst worden waren, und konnten den wenig geschätzten Prototyp bis 2830 in einen schwerbewaffneten Erkundungs-Mech verwandeln.

Eigenschaften

Die wichtigste Modifikation der Raben bestand aus dem Tausch des Pitban 240-Fusionsreaktors gegen einen vor Ort hergestellten Type 81. Dieser konnte die gleiche Leistung wie der Pitban erbringen, war dabei jedoch erheblich leichter, so daß die Skelettstruktur der Prototypen, die wiederholt versagt hatte, von den Tech-

nikern an Arm und Schulter verstärkt werden konnte. Der Rest der frei gewordenen Tonnage wurde durch eine Erhöhung der Panzerung auf 7 Tonnen und eine Aufstockung des Munitionsvorrats auf vier Tonnen genutzt.

Im Laufe des Goldenen Jahrhunderts wurde die Konstruktion noch weiter abgeändert, indem man die Buster-Kanone durch eine KOV LB-X Autokanone/10 mit unterschiedlichen Munitionsarten ersetzte und die Laser zu Extremreichweiten-Varianten aufrüstete. Alle anderen Bordsysteme entsprachen weiterhin dem Originalmodell von Andorian Industries, wobei viele sogar ihre alte SBVS-Kennung beibehielten. Ironischerweise verwendet der *Clint IIC* im heutigen Zeitalter der Hochtechnologie noch immer das ursprüngliche Sloane 220 Lockover-Zielerfassungssystem.

Einsatz

Im Goldenen Jahrhundert setzte Clan Schneerabe den *Clint IIC* bei zahlreichen Kämpfen gegen andere Clans ein. Besonders bemerkenswert war dabei die Verteidigung der Hellgate-Agrokuppeln im Jahr 2897. Obwohl die Raben aufgrund der Geschwindigkeit und des Manövriervermögens ihrer *Clint IICs* deutlich im Vorteil waren, wurden sie durch ihre mangelnde Kampferfahrung um den Sieg gebracht, so daß der Clan diese Minenkolonie schon zwei Jahre später an die Stahlvipern abtreten mußte.

Nachdem es den Raben gelungen war, sich die OmniMech-Technologie anzueignen, wurden viele ihrer niedrig klassifizierten Mechs, zu denen auch der *Clint IIC* zählte, in den Garnisonsdienst versetzt. Die Raben verfolgten dabei eine Politik der Qualität vor Quantität, so daß sie im ausgehenden 30. Jahrhundert vor der Wahl standen, dieses antiquierte Modell entweder einzumotten oder ganz außer Dienst zu stellen. Das Angebot der Blutgeister aus dem Jahr 2977, mehrere ihrer Kampf-Schiffe gegen überzählige Mechs der Schneeraben einzutauschen, kam deshalb gerade zum rechten Zeitpunkt. Zusammen mit vielen anderen älteren Konstruktionen wurden die *Clint IICs* an die Geister ausgehändigt, die sie in ihre Omicron-Galaxis eingliederten. Nachdem mehrere Blutgeister-Galaxien in Schlachten gegen die Sternennattern und Felsengräber vernichtet wurden, befinden sich nun allerdings nur noch sehr wenige *Clint IICs* in den Diensten der Blutgeister.

Im Jahr 3052 bauten die Schneeraben erstmals seit 2917 wieder neue *Clint IICs*, wobei sie ihren Nutzen aus dem Bedarf der Invasions-Clans nach Ersatz für ihre im Kampf verlorenen Maschinen ziehen wollten. Die Clans Wolf und Geisterbär schafften sich dabei die größte Anzahl von diesen Maschinen an, wobei sie den Gegenwert des Produktionsaufwandes in Form von Ressourcen aus der Inneren Sphäre zur Verfügung stellten. Die Raben haben sich allerdings geweigert, die Stahlvipern und Jädefalken mit dem Modell zu beliefern, weil sie diese Clans nach wie vor befehden.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLINT IIC

Typ: **Clint IIC**

Technologie: Clans

Tonnage: 40

Gefechtsstärke: 1.176

Ausstattung

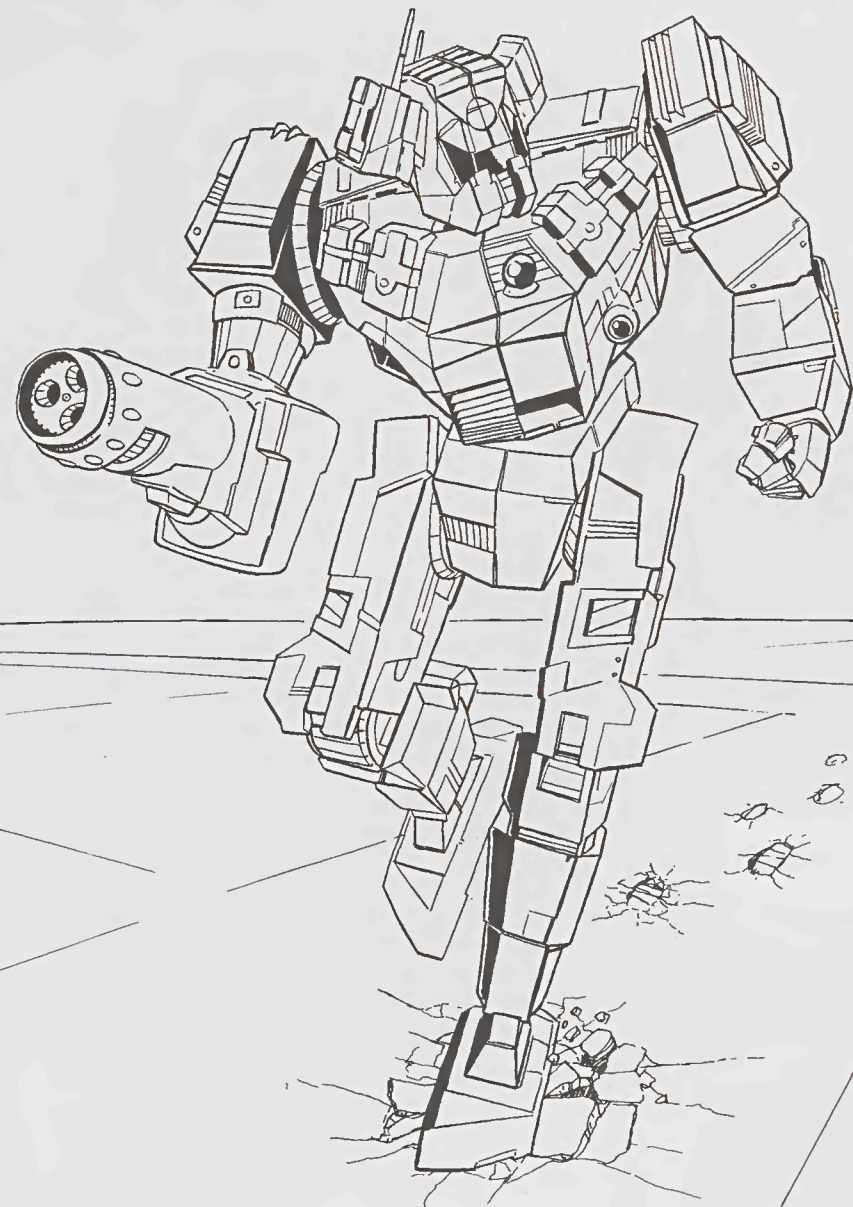
	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	2	
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	6	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	112	7

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	12	15
Torso Mitte (hinten):		4
Lk/Rt Torso:	10	13
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	6	9
Lk/Rt Bein:	10	16

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/10	RA	5	10
Munition (LB-X AK) 40	RT	4	4
ER-M-Laser	TM	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1
Sprungdüsen	RB	2	1
Sprungdüsen	LB	2	1
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LT	1	0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6J	2/1/1	1	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/3	12		



PLG 98

Masse: 40 Tonnen

Rumpf: Model MH-24 Endostahl

Reaktor: Fusion 160 Standard

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: 4 Model KT Boosters

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Compound H17 Ferrofibril mit CASE

Bewaffnung:

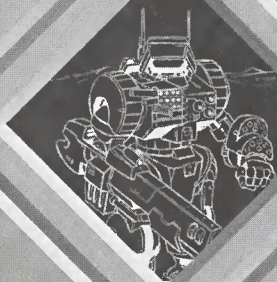
1 Type DL Autokanone/10-Ultra

2 Series 14a Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Niles Industriplex Alpha

Funksystem: CH2 Series Integrated

Zielerfassungssystem: Version Gamma-V TTS



ÜBERSICHT

Beim *Corvis* handelt es sich in jeder Beziehung um eine Antiquität aus der Clan-Historie. Nachdem er offenkundig als einfacher, kostengünstiger und billig zu unterhaltender Mech mit erheblichem Stehvermögen im Kampf konzipiert worden war, sollten es auch gerade diese Eigenschaften sein, die seine Verwendbarkeit im Einsatz einschränkten. Wegen seiner im Vergleich zu anderen Mechs gleicher Gewichtsklasse mangelhaften Manövrierfähigkeit eignete sich der *Corvis* lediglich für Verteidigungsaufgaben in bebauten Gebieten oder als Unterstützung für Infanterie- und Panzerkräfte. Nachdem er schon ein Jahrzehnt nach seinem Erscheinen von der Entwicklung des Omni-Mechs überholt wurde, wurde der *Corvis* sehr rasch von nahezu allen Clans ausgemustert. Sein Untergang wäre dann wohl endgültig beschlossene Sache gewesen, wenn die Clan-Ingenieure nicht einige Vorzüge seiner Grundkonstruktion erkannt hätten, die sich der gleichen halbmodularen Technologie bediente, die bereits für den leichteren *Mercury* benutzt worden war. Unter Ausnutzung dieser Art von Flexibilität führten die Ingenieure mit Hilfe der Omni-Technologie Verbesserungen an der Rahmenkonstruktion, dem Reaktor und der Bewaffnung durch, so daß aus dem zwar robusten aber letztendlich doch nur beschränkt brauchbaren *Corvis* am Ende der Spitzen-OmniMech wurde, der

heute unter der Bezeichnung *Stormcrow* bekannt ist. Durch die Umbauten wurde ein wesentlich vielseitiger einsetzbarer Mech erschaffen, mit dem das Schicksal des Originalmodell so gut wie besiegelt war. Heutzutage wird der *Corvis* nur noch von Clan Höllenroß gebaut, der ihn normalerweise in seiner traditionellen Rolle zur Infanterie- und Panzerunterstützung einsetzt.

EIGENSCHAFTEN

Der *Corvis* verwendet Leichtbaumaterialien, um unter Beibehaltung der nahezu maximal für seine Tonnage erlaubten Panzerung genug Gewicht für sein Waffenarsenal einzusparen. Unglücklicherweise wird das Potential dieses Modells durch die Verwendung eines 160er Standardreaktors vergeudet, der seine Geschwindigkeit auf einen Wert reduziert, der eher für Mechs mit dem doppelten Gewicht typisch wäre. In dem Bemühen, diesen Nachteil wieder auszugleichen, haben ihn die Clan-Ingenieure mit Sprungdüsen versehen, mit denen der *Corvis* auch schwieriges Gelände überwinden oder sich rasch in den Schutz einer besseren Deckung begeben kann. Somit eignet sich dieser Mech am ehesten für Einsätze in dicht bewachsenen oder bebauten Gebieten wie Urwäldern und Städten.

Die Waffen des *Corvis* sind samt und sonders in den Armen des Mechs untergebracht, so daß sie über die größtmöglichen Schußfelder verfügen. Die Autokanone des Ultra-Typs in seinem rechten Arm verfügt

dabei über genug Munition für mehr als drei Minuten Dauerbeschuß mit maximaler Feuergeschwindigkeit, womit dieser Mech über eine exzellente Ausdauer und Schlagkraft auf mittleren Distanzen verfügt. Zwei mittelschwere Impulslaser stellen dabei sicher, daß der *Corvis* selbst dann, wenn ihm die Munition ausgegangen ist oder (was wahrscheinlicher ist) sein Hauptgeschütz eine Ladehemmung zeigt, den Feind noch immer aus einer geeigneten Entfernung beharren kann. Ein weiterer Vorzug seiner Waffenauswahl besteht darin, daß all diese Systeme selbst unter den ungünstigsten Bedingungen nur relativ wenig Abwärme erzeugen. Aufzeichnungen beweisen, daß der *Corvis* selbst dann noch alle Waffen abfeuern und zugleich seine Maximaldistanz springen kann, nachdem bis zu 40 Prozent seiner Reaktorabschirmung zerstört wurden.

EINSATZ

Der *Corvis* wird fast nur noch von Clan Höllenroß eingesetzt, wo er als "Objektschutz-Mech" für Sekundärziele verwendet wird, so daß die schwereren Einheiten anderswo eingesetzt werden können. Außerdem findet der *Corvis* auch noch als Eskorte für Infanterieeinheiten und langsame Fahrzeugverbände Verwendung. Die größte Konzentration dieser Mechs findet sich im 91. Mobilen Angriffs-Sternhaufen der Höllenroß-Epsilon-Galaxis (Stonewall-Brigade).

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

CORVIS

Typ: **Corvis**

Technologie: Clans

Tonnage: 40

Gefechtsstärke: 1.366

Ausstattung

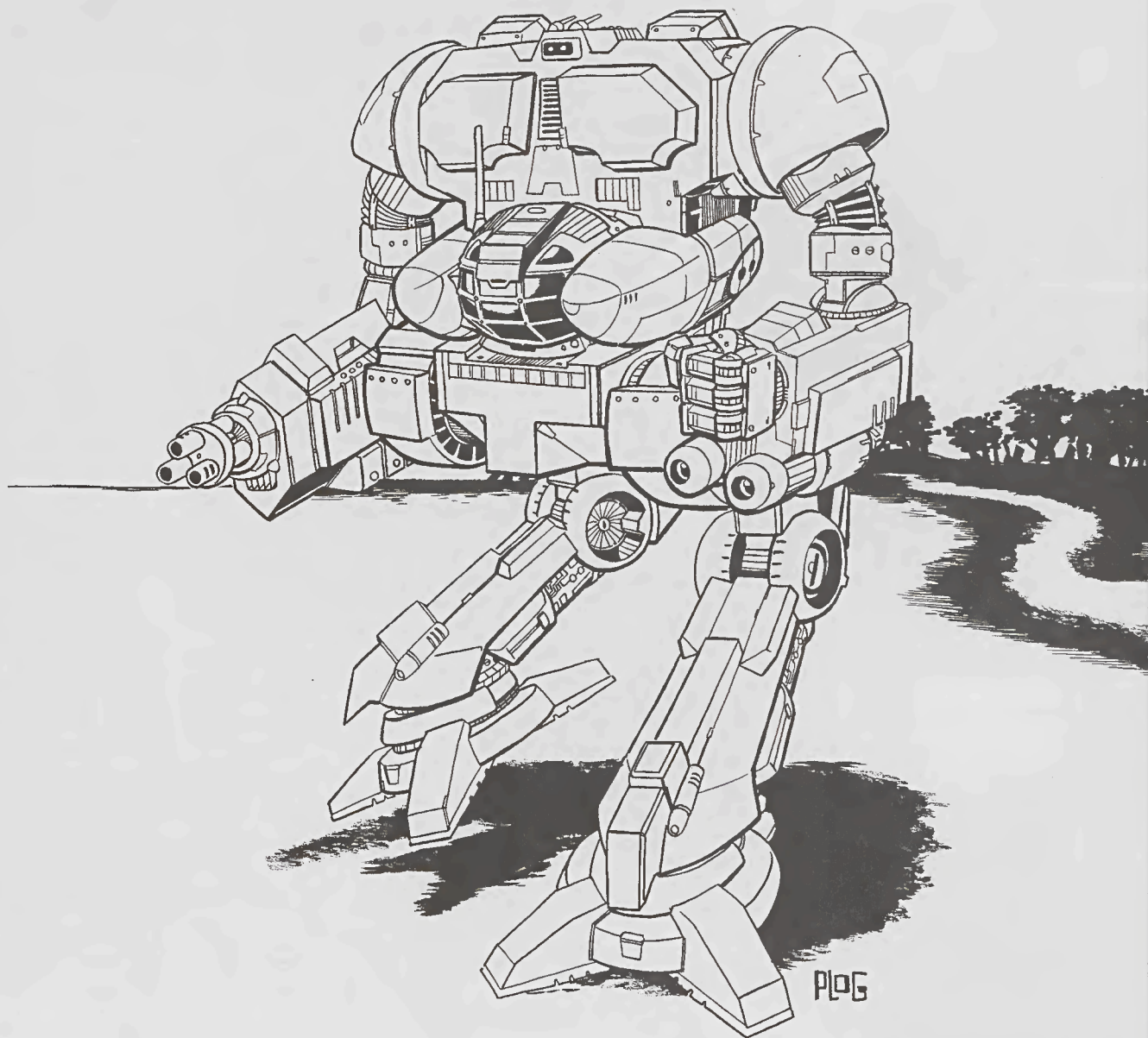
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	2
Reaktor:	160	6
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	134	7

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	8
Torso Mitte:	12	18
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	10	16
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	6	12
Lk/Rt Bein:	10	19

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/10-Ultra	RA	4	10
Munition (AK-Ultra) 40	RA	4	4
2 M-Impulslaser	LA	2	4
Sprungdüsen	LT	2	1
Sprungdüsen	RT	2	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	4/3/2	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/3	14		



GREAT WYRM

Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Type 56-45C Modified

Reaktor: RFUM 225 Standard

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: CerPlate Mod 2F

Bewaffnung:

1 Mk. 44 LSR 10-Werfer

2 Series GAA-22 Schnellfeuerkanonen

2 Series 1 Mk. 3 Mittelschwere

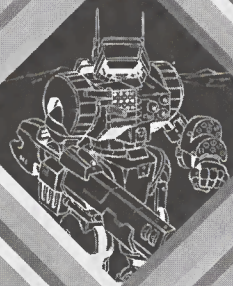
Extremreichweitenlaser

2 Series 1 Mk. 2a Leichte Extremreichweitenlaser

Hersteller: Cudahy Assembly Plant Delta, Circe

Funksystem: Block 7 TRACONM

Zielerfassungssystem: TRTTS-X Mk. I



ÜBERSICHT

Als General Kerensky im Jahr 2784 die Innere Sphäre verließ, führte er komplette Kopien der Sternenbund-Kernspeicher mit sich, die unter anderem die vollständigen Konstruktionsunterlagen sämtlicher militärischer Hardware enthielten, die jemals für die SBVS produziert worden war.

Im 29. Jahrhundert stellten ClanKrieger aus dem gesamten Kerensky-Sternhaufen die Forderung nach neueren, verbesserten BattleMech-Konstruktionen auf. Wissenschaftler des Clans Mungo begaben sich daraufhin auf die Suche nach einer Möglichkeit, die erforderlichen Entwicklungszeiten zu verkürzen, und begannen die Sternenbund-Datenspeicher nach einem Modell zu durchforsten, daß diesem Anliegen entgegenkam. Sie wurden dann bei einem BattleMech fündig, der im Jahr 2753 in die Erprobung gelangt war und danach in der Inneren Sphäre fast allgegenwärtig werden sollte – dem *Dragon*.

Die Mungo-Wissenschaftler wandelten diese Konstruktion dann zum *Great Wyrme* ab und konnten dabei erstaunliche Erfolge verbuchen; das Serienmodell wurde bereits ein Jahr nach Beginn seiner Entwicklung an die Truppe ausgeliefert. Ebenso interessant ist das rein physische Erscheinungsbild des *Great Wyrms* – seine Verwandtschaft zum *Dragon* ist so unverkennbar, daß manchmal sogar ComStars Feinderkennungscomputer in die Irre geführt werden.

EIGENSCHAFTEN

Obwohl die Mungo-Wissenschaftler die von ihnen gewählte Rumpfkonstruktion erheblich modifizierten, so daß der *Great Wyrme* insgesamt 15 Tonnen leichter als der *Dragon* wurde, konnten sie sein Geschwindigkeitsprofil beibehalten und seine Feuerkraft sogar noch erhöhen. Das einzige Opfer, das erbracht werden mußte, betrifft den Panzerungsschutz: Der *Great Wyrme* besitzt 30 Prozent weniger Panzerung als die Ursprungs konstruktion, was von seinen Entwicklern jedoch als läßliche Sünde betrachtet wurde.

Die erste Kampf erprobung des *Great Wyrms* fand im Jahr 2844 statt, als Clan Sternennatter die Mungo-Kolonie auf Tokasha angriff, deren Garnisons-Trinärstern auch einen Stern mit den neuen Mechs umfaßte. Das Quasar-Keshik der Nattern machte kurzen Prozeß mit den Verteidigern, jedoch zu einem hohen Preis. Die *Great Wyrms* fielen nämlich erst als letzte, nachdem sie ihre Manövrierfähigkeit dazu benutzt hatten, um außerhalb der Waffenreichweite ihres Gegners zu bleiben, während sie ihn zugleich unausgesetzt mit Salven aus ihren Autokanonen eindeckten. Der *Great Wyrme* hatte sich besser als gedacht halten können, und so erhöhten die Mungo-Wissenschaftler die Produktion bis zur Kapazitätsgrenze; unzählige Einheiten wurden zur Aufstockung der eigenen Truppen gefertigt, und noch Hunderte mehr, um bei anderen Clans eingetauscht zu werden. Clan Wolkenkobra richtete sogar zwei seiner eigenen Produktionsstraßen für die

Herstellung dieses Mechs her, die dann beide fast ein Jahrzehnt lang in Betrieb blieben.

Der Rest des Goldenen Jahrhunderts behandelte den *Great Wyrme* dann weniger zuvorkommend. Mit der Einführung des OmniMechs überstellten viele Clans ihre *Wyrms* an Solahma-Einheiten. Die Hauptproduktion kam im Jahr 2868 zum Stillstand, nachdem Clan Mungo von Clan Nebelparder vereinnahmt worden war. Clan Felsengräber führte in den Jahren 2871 und 2872 ein paar begrenzte Produktionsläufe in einem erbeuteten Montagewerk durch, das vormalig den Mungos gehört hatte, diese Anlage wurde jedoch schließlich von Clan Feuermann drill erobert und umgerüstet. Seitdem sind keine neuen *Great Wyrms* mehr gebaut worden.

EINSATZ

Jeder Clan unterhält noch einige BattleMechs dieses Typs in seinen Reserve-Sternhaufen. Die Clans Wolkenkobra, Coyote, Feuermann drill, Stahlviper und Sternennatter (letztere aufgrund ihrer Absorption des Clans Felsengräber) verfügen mit einem halben Dutzend Sternen pro Clan noch über die meisten *Great Wyrms*. Die restlichen Clans besitzen dann jeweils nicht mehr als noch ein oder zwei Sterne.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

GREAT WYRM

Typ: **Great Wurm**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 45
 Gefechtsstärke: 1.139

Ausstattung

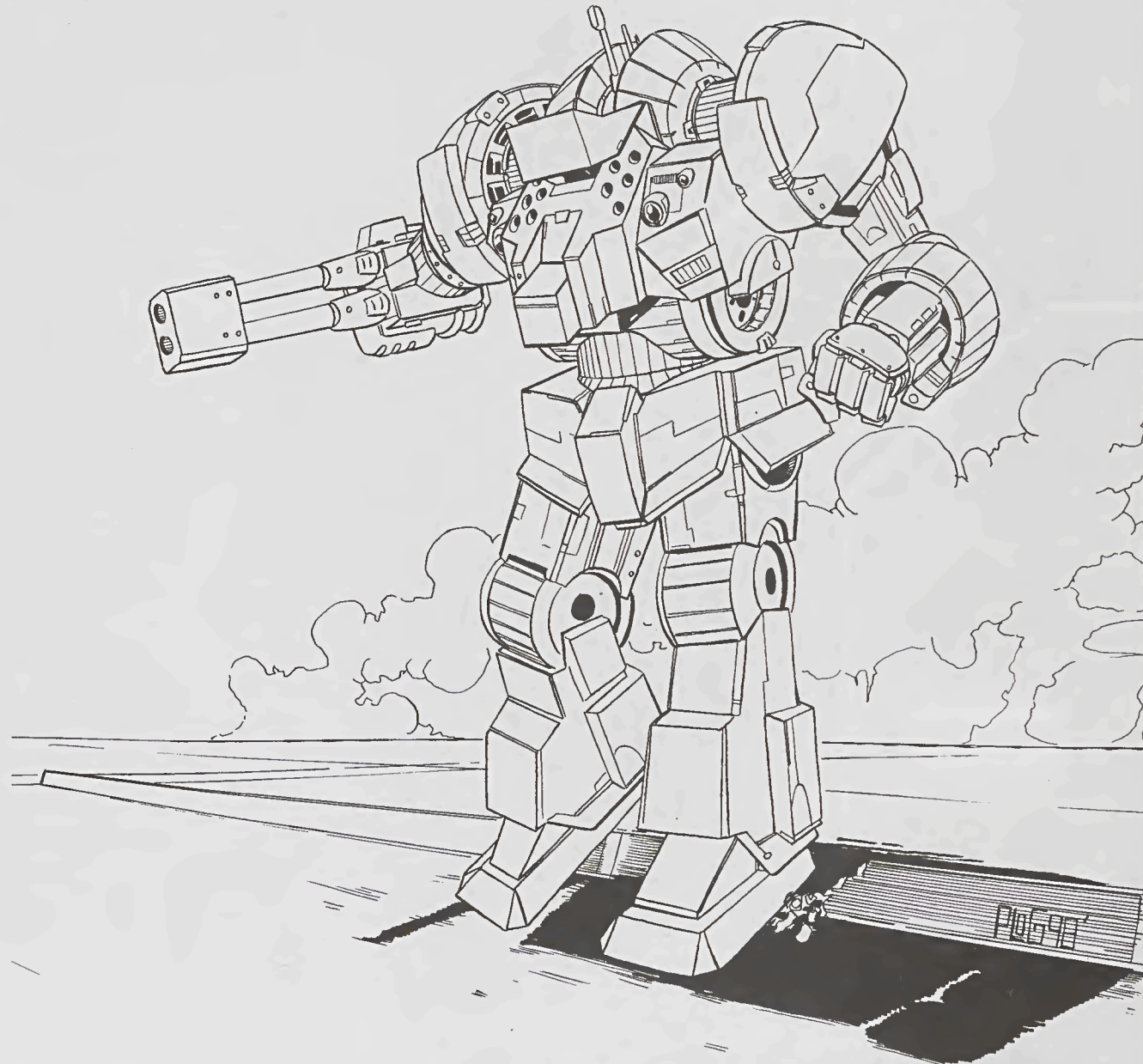
		Gewicht (t)
Interne Struktur:		4,5
Reaktor:	225	10
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	112	7

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	7
Torso Mitte:	14	16
Torso Mitte (hinten):		5
Lk/Rt Torso:	11	12
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Arm:	7	10
Lk/Rt Bein:	11	16

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
2 AK/2-Ultra	RA	4	10
Munition (AK-Ultra) 45	RT	1	1
LSR 10	TM	1	2,5
Munition (LSR) 12	RT	1	1
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-L-Laser	RT	1	0,5
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-L-Laser	LT	1	0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	4/3/1	-	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/4	11	if	



WYVERN IIC

Masse: 45 Tonnen

Rumpf: Type OES-45 Light Modified

Reaktor: Fusion Standard 180

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: SL-150 Mod. V

Sprungreichweite: 120 Meter

Panzerung: Mix IIC Composite

Bewaffnung:

1 Mk. 46 Type II LSR 10-Werfer

1 Mk. 22 Type III KSR 6-Werfer

1 Series 6b Schwerer Extremreichweitenlaser

2 Series 2a Mk. 5 Mittelschwere

Extremreichweitenlaser

2 Series 1 Leichte Extremreichweitenlaser

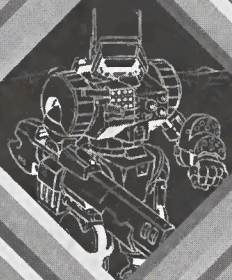
2 Type VII Drehlaufgeschütze

1 "Hellfire" Series II Flammer

Hersteller: Manzikert Fabrication and Assembly Plant
Gamma, Dagda

Funksystem: Consolidated BMR3-CC

Zielerfassungssystem: Series I GDS



ÜBERSICHT

In der Zeit nach der Kolonisation des Pentagons im Jahr 2786 wurden Aber-tausende von BattleMechs, darunter auch alle noch existierenden Sternenbund-Maschinen, überall im Clan-Raum in Brian-Magazinen eingemottet. Selbst Bauteile, die noch von den Schlachtfeldern des Wiedervereinigungskrieges und der Operation Klondike geborgen werden konnten, wurden dort eingelagert.

Fast zwei Jahrzehnte nach Abschluß von Operati-on Klondike stolperten Krieger des Clans Felsengrä-ber über eines der zahlreichen Brian-Magazine, die in den Pentagonkriegen verlorengegangen waren. Dies-es wohl gefüllte Lager enthielt eine kleinere Anzahl von BattleMechs und Fahrzeugen, die wahre Beute bestand jedoch aus einem riesigen Vorrat an Battle-Mech-Ersatzteilen. Clan Felsengräber konnte dann seinen Anspruch auf dieses Magazin erfolgreich ver-teidigen, und seine Wissenschaftler verwandelten die Lagerstätte sofort in eine kleine Fabrik zur Montage und Neuausstattung von BattleMechs, bei denen es sich in erster Linie um *Wyvern* handelte.

EIGENSCHAFTEN

Der *Wyvern IIC* besitzt sowohl von seiner Optik als auch von seiner Bauart her eine mehr als nur flüchtige Ähn-lichkeit mit seinem Sternenbund-Vorgänger, selbst seine primäre Eignung für den Stadtkampf ist unver-ändert erhalten geblieben. Nur ein aufmerksamer Be-obachter wird die zusätzliche Bewaffnung in seinem linken Arm und den beiden Torsohälften bemerken. Die Verwendung von Clanwaffen und ein neuer Endostahl-Rumpf erlauben dem *Wyvern IIC* neben seinem her-kömmlichen Waffenarsenal das Mitführen von je zwei zusätzlichen Extremreichweitenlasern und Maschinen-gewehren sowie eines Flammers.

Als Clan Felsengräber im Kerensky-Sternhaufen mit der intensiven Kolonisierung von nahegelegenen Wel-ten begann, teilte sein Khan jeder neuen Siedlung ei-nen Stern mit diesen Mechs zu. Obwohl es der *Wy-vern* nicht mit den schweren und überschweren Omni-Mechs aufnehmen kann, die schon bald die Toumane der Clans dominierten, verfügt der Mech doch über eine respektable Geschwindigkeit und eine beachtliche Schlagkraft über lange Distanzen. In seiner Rolle als Garnisons-Mech vermag der *Wyvern* regelrecht zu glänzen. Seine Hände versetzen ihn in die Lage, Bau-arbeiten und andere Projekte zu unterstützen, die schweres Heben erfordern, während seine Maschinen-gewehre und der Flammer zur Aufruhrbekämpfung ein-gesetzt werden können.

EINSATZ

Clan Sternennatter, in dessen Besitz das Kontingent von Clan Felsengräber nach dessen Vernichtungstest übergegangen ist, verfügt über die überwiegende Mehr-zahl dieser BattleMech-Umbauten. Berichten zufolge wird die Manzikert-Anlage momentan für eine neue Produktionsserie des *Wyvern IIC* eingerichtet, mit der zweifelsohne die Löcher gestopft werden sollen, die durch den Vernichtungskrieg in die Reserve-Galaxien der Nattern gerissen worden sind. Nachdem der *Wy-vern IIC* im Laufe der letzten 200 Jahre immer wieder nachproduziert wurde, hat er mittlerweile in nahezu allen Clan-Toumanen Platz gefunden. Die Blutgeister und Feuermantills verfügen dabei wohl nach Jahren fortgesetzter Überfallaktionen gegen die Felsengräber über einen größeren Prozentanteil als die meisten an-deren.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

WYVERN IIC

Typ: **Wyvern IIC**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 45
 Gefechtsstärke: 1.426

Ausstattung

Interne Struktur: Endostahl
 Reaktor: 180
 BP Gehen: 4
 BP Laufen: 6
 BP Sprung: 4
 Wärmetauscher: 12 (24)
 Gyroskop:
 Cockpit:
 Panzerwert: 152

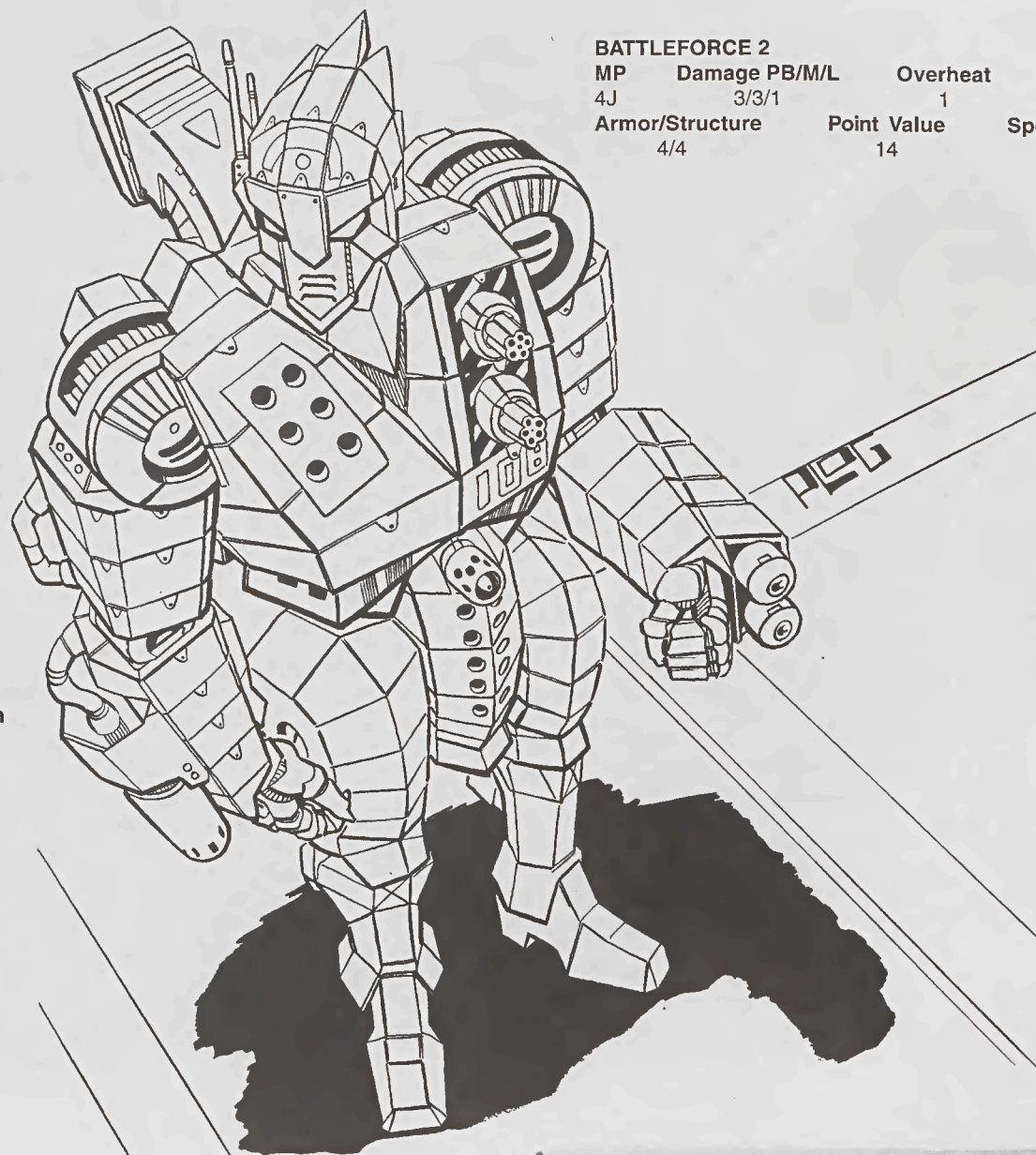
Gewicht (t)

2,5
 7

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	14	21
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	11	17
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	7	14
Lk/Rt Bein:	11	22

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	RA	1	4
2 ER-L-Laser	RA	2	1
2 ER-M-Laser	LA	2	2
Flammer	TM	1	0,5
2 Maschinengewehre	LT	1	0,5
Munition (MG) 200	LT	1	1
LSR 10	TM	1	2,5
Munition (LSR) 24	LT	2	2
KSR 6	RT	1	1,5
Munition (KSR) 30	RT	2	2
Sprungdüse	LT	1	0,5
Sprungdüse	RT	1	0,5
Sprungdüse	LB	1	0,5
Sprungdüse	RB	1	0,5



BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	3/3/1	1	M
Armor/Structure	Point Value	14	Specials
4/4			

STALKING SPIDER

Masse: 50 Tonnen

Rumpf: Type QX745-50 Mod. III

Reaktor: Fusion Standard 250 Mk. IX

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h,
mit MASC: 119 km/h

Sprungdüsen: BMP Series XXI
Mod. 12

Sprungreichweite: 150 Meter

Panzerung: Compound RSH5 Ferrofibril

Bewaffnung:

1 Type DDS "Kingston" Extremreichweiten-PPK

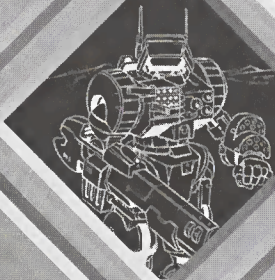
2 CCWP-14 KSR 4-Werfer

2 Series PPS-XIX Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Constantin Assembly Plant M27A-E,
Homer

Funksystem: Build 1700/1 Tacticom

Zielerfassungssystem: Series XXXII Multitrack



ÜBERSICHT

Obwohl sich vierbeinige BattleMechs im Vergleich zu zweibeinigen als weit aus robuster und wendiger erwiesen haben, sorgten die Vorurteile der Piloten dafür, daß sie nie in größeren Stückzahlen hergestellt wurden. Selbst das Erscheinen vielversprechender Vierbeiner-Konstruktionen wie dem *Fire Scorpion* oder *Thunder Stallion* bei den Clans konnte nichts an diese Einstellung ändern.

Dann gelangten die Überreste eines Innere Sphäre-*Tarantula* in die Hände von Clan Wolkenkobra-Wissenschaftlern. Auf der Grundlage ihrer Untersuchungen dieses Modells entwickelten sie schließlich einen eigenen Vierbeiner. Der größte Verdienst, den sie sich um diesen Mech erworben haben, besteht allerdings darin, daß sie Lehrmeister Eleni Riaz davon überzeugen konnten, ihre neue Konstruktion tatsächlich in Produktion gehen zu lassen.

EIGENSCHAFTEN

Der *Stalking Spider* leidet unter genau der gleichen Raumnot in seinem Inneren, von der auch alle anderen Vierbeinerkonstruktionen betroffen sind, zieht dabei jedoch immerhin den größtmöglichen Nutzen aus dem zur Verfügung stehenden Platz. Sein Waffenarsenal ist dabei vielseitig genug, um eine ganze Reihe von Aufgaben abdecken zu können, dabei jedoch auch wiederum nicht dermaßen weit gestreut, daß die Maschine insgesamt unterbewaffnet wäre. Seine Geschwindigkeit, die im übrigen noch von Sprungdüsen

und einer verstärkten MASC-Muskulatur ergänzt wird, verleiht ihm zusammen mit seinem Standardreaktor genau die Art von Durchhaltevermögen, auf die ein mittelschwerer Mech auf einem von OmniMechs dominierten Schlachtfeld angewiesen ist.

Der größte Vorteil des *Stalking Spider* ist seine Widerstandsfähigkeit. Die taktische Militärdoktrin der Wolkenkobras kombiniert einen BattleMech-Trinärstern stets mit mehreren Raumjäger-Binär- oder Trinärsternen zu einem Fang-Sternhaufen. Solche BattleMech-Verbände werden oft bei Abwürfen verwendet, die für konventionelle Mechs nur allzu rasch tödlich enden können. Die fest eingebauten Sprungdüsen des *Stalking Spider* sorgen zusammen mit seiner vierbeinigen Rumpfauslegung dafür, daß er die Stöße und Belastungen, die solche Operationen nun einmal mit sich bringen, wesentlich besser überstehen kann.

Die Entscheidung, fast alle Sprungdüsen in die Beine einzubauen, hat zu einem interessanten Nebeneffekt geführt: während eines Sprungs korrigiert der Pilot beständig seine Flugbahn, indem er die Beine des Mechs bewegt, so daß der Eindruck entsteht, der Mech würde durch die Luft krabbeln. In Verbindung mit dem eigentümlichen Erscheinungsbild des Mechs kann auf diese Weise ein ernervender Effekt entstehen. Kommandeure, die auf Verbände des Clans Wolkenkobra treffen könnten, sollten sich zuvor gemeinsamen mit ihren Einheiten die Lehrholos über diesen Mech anschauen, um sich mit seinem ungewöhnlichen Bewegungsablauf vertraut zu machen.

EINSATZ

Die ersten *Stalking Spiders* wurden im März 3059 an das Militär des Clans Wolkenkobra ausgeliefert. Im Widerspruch zu der sonst bei den Clans üblichen Vorgehensweise wurde diese Mechs zuerst an Sternhaufen an vorderster Front ausgegeben, unter anderem an die vier Sternhaufen der Delta-Galaxis und sowohl die 212. als auch die 214. Cobra-Fänge.

Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen auch die Omega-Galaxis des Clans Blutgeist und die Sigma-Galaxis des Clans Jedefalke über jeweils einen *Stalking Spider* verfügen. Angesichts der Tatsache, daß der Mech erst kürzlich entwickelt wurde, halten wir solche Gerüchte allerdings für wenig glaubwürdig.

VARIANTEN

Die Informationen betreffs der einzigen bekannten Variante des *Stalking Spider* sind bestenfalls ungenau. Berichten zufolge wurden die ER-PPK und die Raketen dabei gegen eine einzelne Laserkanone mit direkt daran angeschlossenem Feuerleitcomputer ausgetauscht, der offenbar die konstruktionsbedingte Ungenauigkeit dieser Waffe ausgleichen soll. Weitere Erkenntnisse deuten außerdem darauf hin, daß diese Variante über ein ZES, eine Beagle-Sonde und einen zusätzlichen Wärmetauscher verfügt, was die Vermutung unterstützen würde, daß es sich bei dieser Version um eine reine Jagdmaschine handelt.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

STALKING SPIDER

Typ: *Stalking Spider*

Technologie: Clans

Tonnage: 50

Gefechtsstärke: 1.884

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

		Gewicht (t)
		5
	250	12,5
	5	
	8 (10)	
	5	
	11 (22)	1
		3
		3
	154	8

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	16	21
Torso Mitte (hinten):		6
Lk/Rt Torso:	12	15
Lk/Rt Torso (hinten):		4
Lk/Rt Vorderbein:	12	20
Lk/Rt Hinterbein:	12	20

Bewaffnung und Munition

2 M-Impuls laser

2 KSR 4

Munition (KSR) 25

ER-PPK

MASC

Sprungdüse

Sprungdüse

Sprungdüse

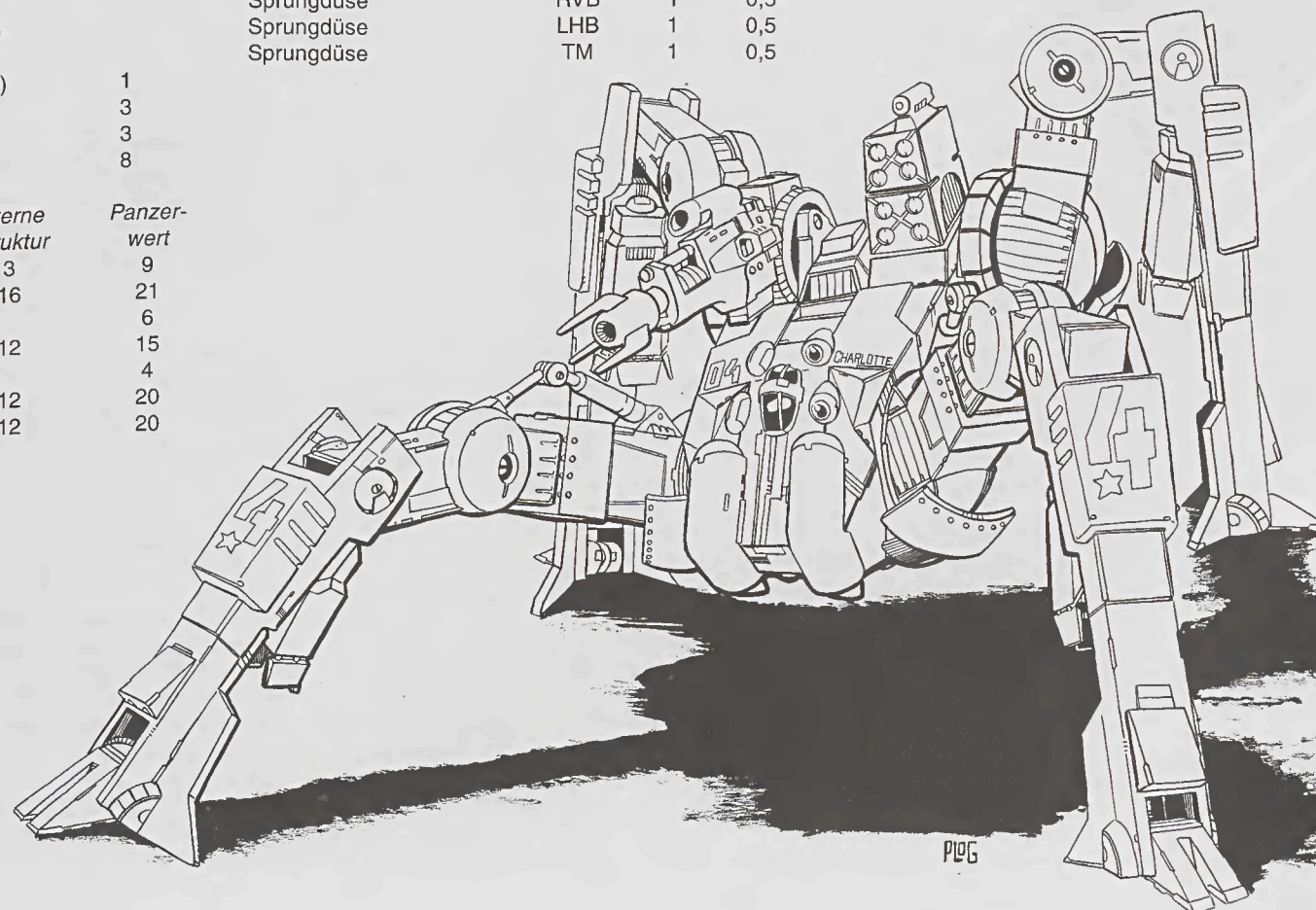
Sprungdüse

Sprungdüse

Zone	Zeilen	Tonnen
LT	2	4
LT	2	2
LT	1	1
RT	2	6
RT	2	2
LVB	1	0,5
LHB	1	0,5
RVB	1	0,5
LHB	1	0,5
TM	1	0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	4/3/1	1	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/4	19		

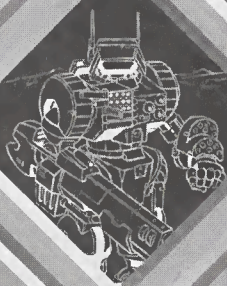


Masse: 50 Tonnen
Rumpf: Bergan XIV
Reaktor: 200 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound A2F Ferrofibril
Bewaffnung:

- 1 Series 7K Schwerer Extremreichweitenlaser
- 2 Series 2a Mittelschwere Extremreichweitenlaser
- 2 Kolibri Delta Series Mittelschwere Impulslaser
- 1 Type X LSR 10-Werfer
- 1 Type VI KSR 6-Werfer

Hersteller: Bergan Industries, Alshain
Funksystem: Garret T10B
Zielerfassungssystem: RCA Instatrac Mark VI



ÜBERSICHT

Die Clans mußten rasch entdecken, daß die größten Probleme bei der Führung eines Krieges in der Inneren Sphäre von logistischer Natur waren. Der Transport von Menschen und Material über die große Entfernung zwischen dem Kerensky-Sternhaufen und der Inneren Sphäre hinweg entpuppte sich als monumentale Aufgabe.

Geisterbär-Khan Bjorn Jorgensson entwickelte einen Plan, mit dem sein Clan dieser Herausforderung beikommen konnte. Kurz nachdem sie die Anlage im Dezember 3051 auf Alshain eingenommen hatten, hatten Geisterbären-Techniker damit begonnen, die Bergan Industries-Fabrik wieder zum Laufen zu bringen. Das Werk konnte schon bald erneut mit der Herstellung der leichten Mechs beginnen, für die sie eingerichtet worden war, nach den Maßstäben der Geisterbären waren diese antiquierten Maschinen jedoch wertlos. In der Kampfpause nach dem Waffenstillstand von Tukayyid ordnete Khan Jorgensson dann die Umrüstung der Bergan-Anlage für den Bau eines neuen Mechs der Garnisonsklasse an. Dieses Modell sollte Komponenten aus der Inneren Sphäre, die in der Geisterbär-Besatzungszone hergestellt werden konnten, mit hochmodernen Waffen, die von Fabriken im Clan-Raum angeliefert wurden, in sich vereinen.

Der ganze Prozeß nahm wesentlich mehr Zeit in Anspruch als ursprünglich vorgesehen, was in der Hauptsache an der grundlegenden Inkompatibilität

zwischen den meisten Clan- und Inneren Sphäre-Systemen lag. Nach mehr als sieben Jahren intensiver Arbeit konnte Clan Geisterbär diese Probleme jedoch schließlich überwinden, so daß die neu ausgestattete Bergan-Fabrik mit der Herstellung des ersten Clan-BattleMechs beginnen konnte, der komplett in der Inneren Sphäre konstruiert und produziert wurde: dem *Ursus*.

EIGENSCHAFTEN

Als erster einer ganzen Serie von Geisterbären-Mechs, die in der Inneren Sphäre gebaut werden sollen, wurde der *Ursus* in Hinblick auf den momentan dringlichsten Bedarf dieses Clans konzipiert: Verteidigung. Der Sturz der Nebelparder hat dazu geführt, daß die Geisterbären nun über eine lange Grenze zum Draconis-Kombinat verfügen, und deshalb benötigten sie auch ein kampfstarkes, flexibles Verteidigungsgerät, um gegen einen Nachbarn gewappnet zu sein, der jederzeit die Feindseligkeiten eröffnen könnte.

Der *Ursus* wird diesem Auftrag mit einer Vielzahl von Waffensystemen gerecht, die insgesamt über die Eigenschaft verfügen, ein Ziel über unterschiedliche Entfernungen hinweg treffsicher und mit massiver Feuerkraft bekämpfen zu können. Geschwindigkeit ist für einen defensiv ausgelegten Mech von zweitrangiger Bedeutung, aus diesem Grund verfügt der *Ursus* lediglich über einen normalen 200er Reaktor, wie er überall in der Inneren Sphäre erhältlich ist. Obwohl die Höchstgeschwindigkeit des Mechs somit auf 65 km/h

begrenzt ist, wurde dies als ein notwendiges Opfer erachtet, um die gewünschten Waffensysteme überhaupt in dem 50-Tonnen-Rumpf unterbringen zu können.

Mit einem Schweren Extremreichweitenlaser als Paradestück ist das Waffenarsenal des *Ursus* beeindruckend für einen Mech dieser Gewichtsklasse. Seine einzige erkennbare Schwäche ist der Mangel an wirksamen Langstreckenwaffen; der schwere Laser wird lediglich noch von einem LSR 10-Werfer unterstützt. Somit kann ein halbwegs mobiler Gegner sich stets außerhalb der Effektivreichweite der meisten Waffen dieses Mechs halten, angesichts der Tatsache, daß der *Ursus* es jedoch nur mit ihm unterlegenen Inneren Sphäre-Maschinen aufnehmen soll, ist dies eine weniger große Schwäche, als es auf den ersten Blick erscheinen mag.

EINSATZ

Der erste *Ursus* rollte gegen Ende 3059 bei Bergan vom Band. Bislang haben die meisten Welten an der Grenze zum Draconis-Kombinat jeweils mindestens einen Stern aus diesen neuen Maschinen erhalten, und weitere sind unterwegs. Das Leistungsprofil dieses Mechs macht es wenig wahrscheinlich, daß Clan Geisterbär den *Ursus* jemals im Clan-Raum einsetzen wird. Khan Jorgensson ist soweit ganz zufrieden mit seines Geistes Kind, das dem Wert eines Inneren Sphäre-Mechs doppelter Größe und dem Vielfachen seines Preises entspricht.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

Typ: **Ursus**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 50
 Gefechtsstärke: 1.509

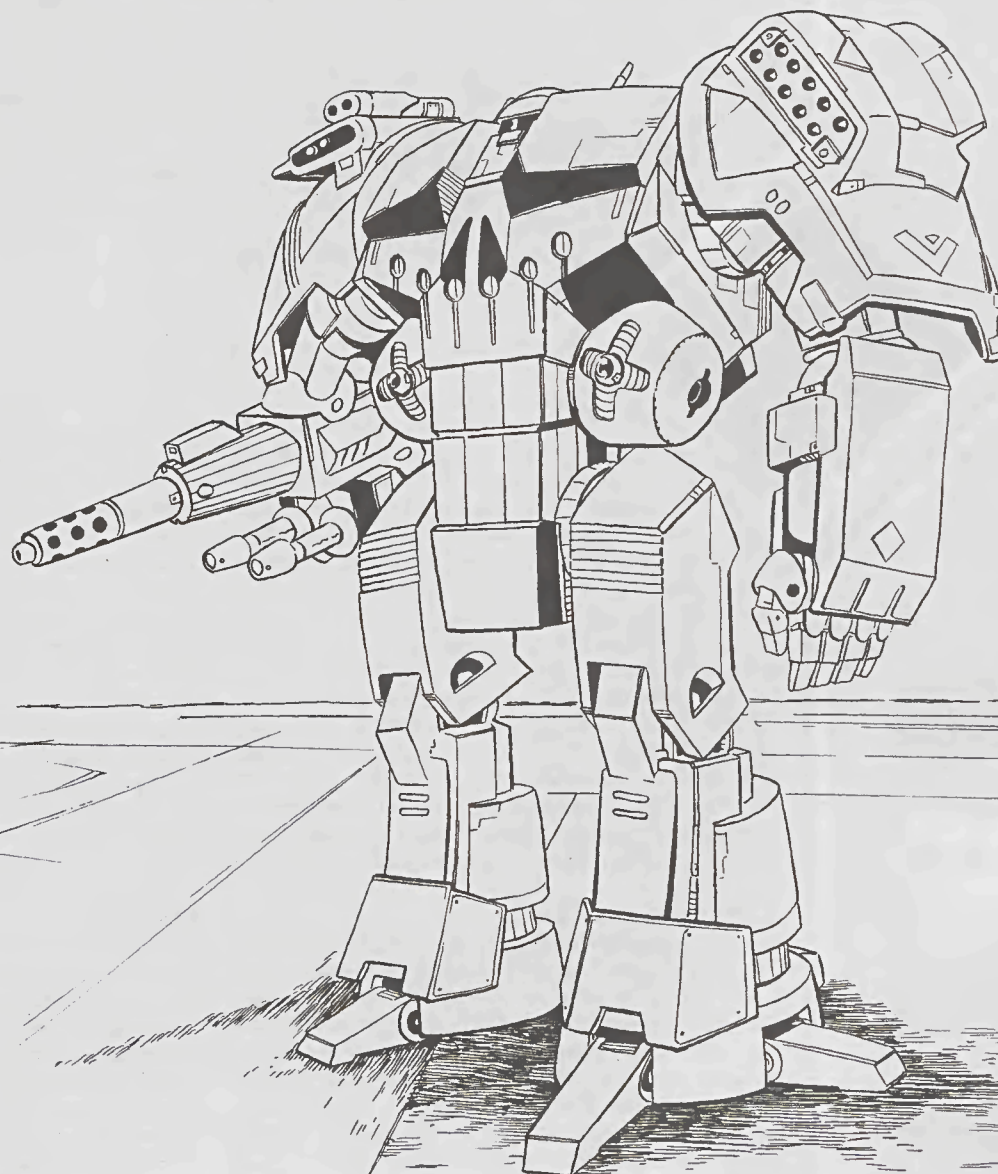
Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		5
Reaktor:	200	8,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	16 (32)	6
Gyroskop:		2
Cockpit:		3
Panzerwert:	163	8,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	16	25
Torso Mitte (hinten):		7
Lk/Rt Torso:	12	18
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	8	15
Lk/Rt Bein:	12	23

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-S-Laser	RA	1	4
2 M-Impulslaser	RA	2	4
ER-M-Laser	RT	1	1
ER-M-Laser	LT	1	1
KSR 6	TM	1	1,5
Munition (KSR) 15	LT	1	1
LSR 10	LA	1	2,5
Munition (LSR) 12	LT	1	1
Wächter-ECM	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	5/4/1	1	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
4/4	15	ecm	



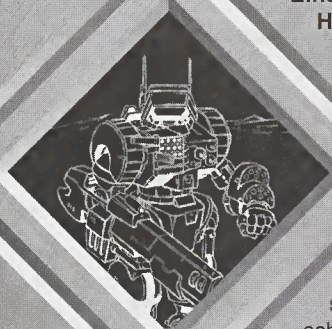
PcG98

STOOPING HAWK

Masse: 55 Tonnen
Rumpf: York YT
Reaktor: 275 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Compound Alpha Ferrofibril
Bewaffnung:
 21,5 Tonnen Modul-Kapazität
Hersteller: York OmniMech Y1 Facility
Funksystem: York Y2-Com
Zielerfassungssystem: York Y2-T&T

Typ: **Stooping Hawk**
 Technologie: Clan-OmniMech
 Tonnage: 55
 Gefechtsstärke: 1.881



ÜBERSICHT

Als im Jahr 2854 der OmniMech eingeführt wurde, ging Clan Blutgeist schlichtweg davon aus, daß sein notorischer Mangel an Ressourcen, mit denen man hätte handeln oder kämpfen können, verhindern würde, daß er in den Besitz dieser überlegenen Technologie gelangte. Letzten Endes bot Clan Feuermendrill, der seine Ländereien zu vergrößern trachtete, den Blutgeistern diese Technologie jedoch im Austausch gegen ein Teil ihrer Territorien an.

Die Wissenschaftler des Clans Blutgeist waren versessen darauf, einen eigenen OmniMech zu konstruieren, und bekamen auch eine entsprechende Gelegenheit, als Clan Geisterbär seinen Prototyp A zugunsten des *Mad Dog* ausmusterte. Die Blutgeister gewannen den Prototyp der Bären durch einen Besitztest, entwickelten ihn zur endgültigen Reife und taufte ihn *Stooping Hawk*.

EIGENSCHAFTEN

Die Rahmenkonstruktion des *Stooping Hawk* enthält ein extraleichtes Endostahl-Skelett, modernes Compound Alpha-Ferrofibril und doppelte Wärmetauscher. Die Wissenschaftlerkaste der Blutgeister war sich sicher, daß Khan Boques den Einbau eines extraleichten Reaktors nicht gutgeheißen hätte, deshalb verwendeten sie für den *Stooping Hawk* einen Standardmeiler. Ein XL-Reaktor hätte mit seiner vergleichsweise großen Schadensanfälligkeit im Kampf Khan Boques' Forderung nach kostengünstigen und robusten Mechmodellen widersprochen.

Die Materialmengen, die beim Bau des *Stooping Hawk* verwendet wurden, stellten nach den Maßstäben der Blutgeister fast schon eine Verschwendung dar, und mit der Bewaffnung, mit denen die vier Ausgangskonfigurationen von ihren Konstrukteuren ausgestattet wurden, verhält es sich ähnlich extrem. Die verschiedenen Versionen dieses Modells zeigen massige Autokanonen, Partikelprojektorkanonen, fortschrittliche Raketenlenksysteme und einen modernen Feuerleitcomputer. Andere Clans setzen solche Systeme nach Belieben in ihren Omnis ein; die Blutgeister-Khans kontrollieren hingegen regelmäßig die Leistungsauswertungen des *Stooping Hawk*, um festzustellen, ob die Ergebnisse auch tatsächlich den hohen Kostenaufwand rechtfertigen. Wenn er keinen so dauerhaften Erfolg auf dem Schlachtfeld zu verbuchen hätte, wäre dieser atypische Geister-Mech sicher schon längst außer Dienst gestellt worden.

EINSATZ

Selbst bei den Streitkräften der Blutgeister stellt der *Stooping Hawk* einen seltenen Anblick dar. Das Modell gewann allerdings erneut an Aktualität, nachdem Elemente des 55. Rote Vorhut-Sternhaufens, der zur Alpha-Galaxis der Blutgeister gehört, einen erfolgreichen Überfall auf Clan Sternennatter verübten, um in Besitz der neuen Laserkanonen zu gelangen. Dieses hochmoderne Waffensystem wurde dann rasch in eine neue Konfiguration dieses vielseitigen OmniMechs integriert.

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	3
Reaktor:	275	15,5
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	173	9

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	18	29
Torso Mitte (hinten):		7
Lk/Rt Torso:	13	21
Lk/Rt Torso (hinten):		5
Lk/Rt Arm:	9	18
Lk/Rt Bein:	13	20

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	Nichts	1
Torso Mitte	Nichts	2
Rechter Torso	2 Endostahl	10
Linker Torso	2 Ferrofibril	10
Rechter Arm	3 Endostahl	6*
Linker Arm	3 Ferrofibril	6*
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Ferrofibril	0

* Keine Handaktivatoren

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

Bewaffnung und Munition

Primärkonfiguration

Zone	Zeilen	Tonnen
ER-M-Laser	LA	1
M-Impulsaser	LA	1
AK/10-Ultra	RT	4
Munition (AK) 30	RT	3
ER-M-Laser	RA	1
M-Impulsaser	RA	1
Sprungdüsen	LT	2
Sprungdüse	TM	1
Sprungdüsen	RT	2
Handaktivator	LA	1
Handaktivator	RA	1

Alternativkonfiguration A

Doppelter Wärmetauscher	LA	2
ER-PPK	LT	2
3 Doppelte Wärmetauscher	LT	6
ER-PPK	RT	2
3 Doppelte Wärmetauscher	RT	6
Sprungdüsen	LT	2
Sprungdüse	TM	1
Sprungdüsen	RT	2
Handaktivator	LA	1
Handaktivator	RA	1

Gefechtsstärke: 2.333

Alternativkonfiguration B

ER-S-Laser	K	1
LSR 15	LT	2
Artemis IV-FLS	LT	1
Munition (LSR) 16	LT	2
LSR 15	RT	2
Artemis IV-FLS	RT	1
Munition (LSR) 16	RT	2
LSR 15	RA	2
Artemis IV-FLS	RA	1
Handaktivator	LA	1
Handaktivator	RA	1

Gefechtsstärke: 1.709

Alternativkonfiguration C

ER-S-Laser	K	1
ER-M-Laser	LA	1

Feuerleitcomputer	LT	2
3 Doppelte Wärmetauscher	LT	6
ER-S-Laser	TM	1
ER-M-Laser	RT	1
3 Doppelte Wärmetauscher	RT	6
Doppelter Wärmetauscher	RA	2
Sprungdüsen	LT	2
Sprungdüse	TM	1
Sprungdüsen	RT	2
Handaktivator	LA	1
Handaktivator	RA	1

Gefechtsstärke: 2.286

Alternativkonfiguration D

ER-S-Laser	K	1
2 ER-M-Laser	LA	2
ER-L-Laser	LA	1
Doppelter Wärmetauscher	LA	2
5 Doppelte Wärmetauscher	LT	10
Doppelter Wärmetauscher	TM	2
5 Doppelte Wärmetauscher	RT	10
3 M-Laserkanonen	RA	6
Handaktivator	LA	1

Gefechtsstärke: 1.639

BATTLEFORCE 2

Typ: Stooping Hawk

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	4/3/1	1	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
	4/5	19	

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	4/3/3	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
	4/5	23	

Alternativkonfiguration B

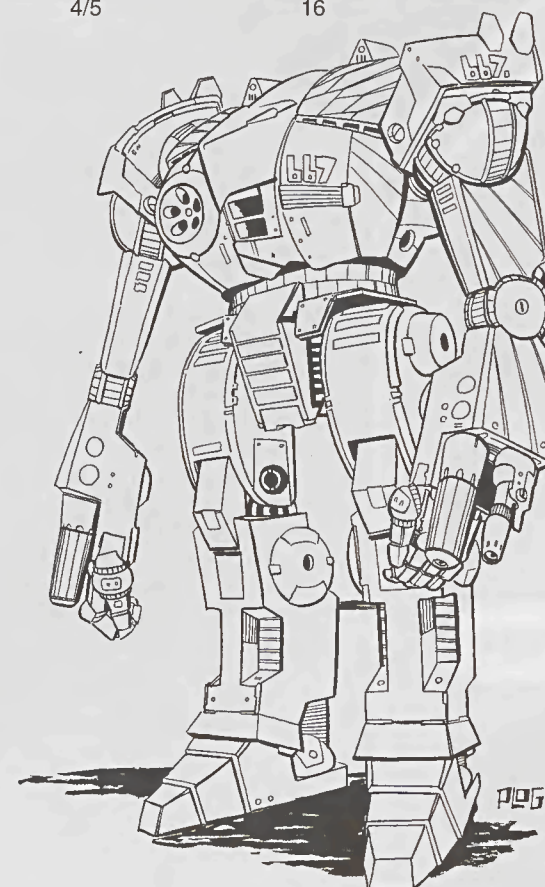
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	4/3/3	2	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
	4/5	17	if

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	4/3/2	1	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
	4/5	23	

Alternativkonfiguration D

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	7/6/1	—	M
Armor/Structure	Point Value	Specials	
	4/5	16	



Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Viper NK7

Reaktor: New Kent Type 91 Fusion 240

Einsatzgeschwindigkeit: 43,2 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 64,8 km/h

Sprungdüsen: Pryzhok WM 10

Sprungreichweite: 120 Meter



ÜBERSICHT

In ihrem Bestreben, die ultimativen Krieger zu werden, haben die Stahlviper nicht nur die Kampfausbildung ihrer Truppen verschärft, sondern auch ihr Kriegsgesetz weiterentwickelt. Der *Matador*, bei dem es sich um eine Prä-OmniMech-Konstruktion handelt, wurde speziell zu dem Zweck entworfen, es aus aller nächster Nähe mit feindlichen Mechs aufzunehmen.

EIGENSCHAFTEN

Genau wie beim *Atlas* und *Gargoyle* soll das äußere Erscheinungsbild des *Matador* als psychologische Waffe dienen. Massive, rechteckig zugeschnittene Panzerplatten vermitteln dabei den Eindruck solider Kraft und verleihen Piloten und Waffen zugleich ein Ausmaß an Schutz, das von anderen 60-Tonnen-Mechs nicht erreicht wird. Die Platzierung der reichhaltigen Bewaffnung des *Matador* unterstützt sein eindrucksvolles Äußeres nur noch weiter.

Auf jeder Schulter sitzen zwei Drehlauf-Maschinenkanonen, die ein vernichtendes Infanterieabwehrfeuer entwickeln können, während sich im Kopf und rechten Torso Kurzstreckenraketenwerfer befinden. Zwei im linken Torso untergebrachte mittelschwere Extremreichweitenlaser bilden im wesentlichen die Langstrecken-

Panzerung: Forging C629/j

Bewaffnung:

4 Series XII Drehlauf-Maschinengewehre

1 Pattern J6 Blitz-KSR 6-Werfer

1 Pattern JX Blitz-KSR 4-Werfer

2 Series 2b Mittelschwere Extremreichweitenlaser

2 Chi Series Leichte Impulslaser

3 Lambda Mittelschwere Impulslaser

bewaffnung des *Matador*. Zudem wurde unmittelbar oberhalb des Cockpits ein Leichter Zwillingsimpulslaser im Zentraltorso installiert. Dieses Arsenal wird dann noch durch drei mittelschwere Impulslaser vervollständigt, die zu einem Dreieck angeordnet im schwer gepanzerten linken Arm des Mechs eingebaut wurden. Nachdem sie mit einem speziellen, stoßgedämpften Gehäuse versehen wurden, können diese drei Laser selbst dann noch eingesetzt werden, nachdem ein Schlag mit diesem Arm ausgeführt wurde.

Obwohl er nach außen hin einen eher langsamen und schwerfälligen Eindruck vermittelt, kann der *Matador* Geschwindigkeiten bis zu 65 km/h erreichen – eine respektable Leistung für einen schweren Mech, jedoch immer noch etwas langsamer als vergleichbare Clan-Mechs. Seine in den Beinen eingebauten Sprungdüsen verleihen dem Mech allerdings einen beträchtlichen Vorteil, soweit es seine Manövrierfähigkeit betrifft.

EINSATZ

Der *Matador* wurde im Lauf der Jahre ausgiebig bei Kampfhandlungen eingesetzt, obwohl er momentan mehr und mehr zur Reserve überstellt wird. Diese Entwicklung könnte sich allerdings wieder umkehren. Im Rahmen der Erntekriege griff Wolf-Khan Vladimir Ward

Hersteller: Novy Minsk Armaments Plant

Funksystem: Mercer 971

Zielerfassungssystem: GEG Pattern 491/6

mehrere Stahlviper-Verbände an, die mit diesem Modell ausgerüstet waren, und diese Einheiten konnten sich mit Leichtigkeit gegen die Wolf-Angreifer halten. Als Elemente des 61. Angriffs-Sternhaufens der Stahlviper bei einer Gelegenheit ein verfrühtes Batchall ausriefen, lief allerdings ein kompletter Stahlviper-Trinärstern zu Clan Wolf über. Obwohl es sich offiziell um eine Fronteinheit handelt, macht die 61. – ganz ähnlich wie viele andere Einheiten der auf den Heimatwelten stationierten Stahlfeder-(Delta-)Galaxis auch – ausgiebigen Gebrauch von BattleMechs der Garnisonsklasse. Ein von MechKrieger Shaznay gesteuerter *Matador* war für die Zerstörung zweier Wolf-Mechs verantwortlich, bevor ein Schuß, der die dünne Rückenpanzerung durchschlug, eine Munitionskammer traf und so zu einer katastrophalen Explosion führte, die den Mech zerstörte.

Weitere Exemplare dieses Modells können bei den Clans Jädelalke, Sternennatter und Feuermannill angetroffen werden, von denen sie im Laufe der Jahrhunderte im Rahmen zahlreicher Tests erbeutet wurden. Nachdem die Stahlviper allerdings nie aktiv Handel mit der Konstruktion getrieben haben, existieren weniger als zwei Dutzend *Matadors* außerhalb dieses Clans.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

Typ: **Matador**

Technologie: Clans

Tonnage: 60

Gefechtsstärke: 1.830

Ausstattung

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

2 Maschinengewehre

2 Maschinengewehre

Munition (MG) 100

Blitz-KSR 6

Munition (Blitz-KSR 6) 15

Blitz-KSR 4

Munition (Blitz-KSR 4) 25

2 ER-M-Laser

2 L-Impulslaser

3 M-Impulslaser

Sprungdüsen

Sprungdüsen

Gewicht (t)

6

11,5

2

3

3

12

Interne Struktur

3

20

14

10

14

Panzerwert

9

30

9

21

6

19

26

Zone	Zeilen	Tonnen
RA	2	0,5
LA	2	0,5
RT	1	0,5
RT	2	3
RT	1	1
K	1	2
RT	1	1
LT	2	2
TM	2	2
LA	3	6
LB	2	2
RB	2	2

BATTLEFORCE 2

MP Damage PB/M/L

4J 5/4/-

Armor/Structure

5/5

Overheat

2

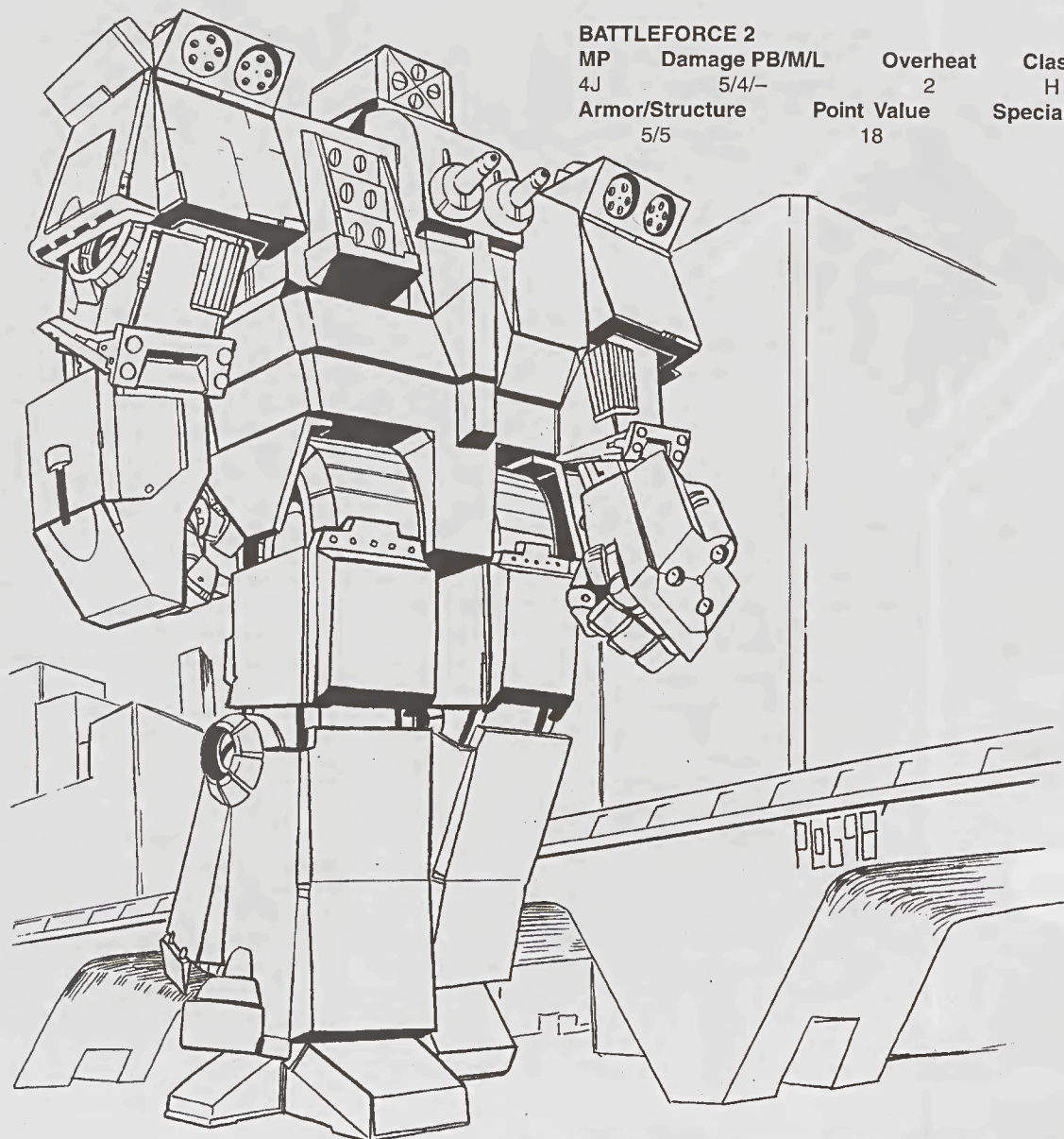
Point Value

18

Class

H

Specials



PREDATOR

Masse: 60 Tonnen

Rumpf: Process 3 Standard

Reaktor: Dagda-Production Series A 300 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: 17-J Standard

Bewaffnung:

2 Faraday LB-X Autokanone/10

2 Series 2FM Mittelschwere

Extremreichweitenlaser

2 Series 1 Leichte Extremreichweitenlaser

Hersteller: Kindraa Faraday-Tanaga Tertiary Facility

Funksystem: KP-3 "Screamer"

Zielerfassungssystem: Series VI TTS



ÜBERSICHT

Der *Predator* ist ein gutes Beispiel für das neue Maß an Zusammenarbeit, das nun unter der Leitung von Khan Carrol unter den verschiedenen Kindraa des Clans Feuermannrill herrscht. Das Modell, das von Kindraa Faraday-Tanaga auf Atreus gebaut wird, enthält einen von Kindraa Kline gelieferten XL-Reaktor, Laser von Kindraa Sainze und ein Funksystem von Kindraa Payne. Zwei weitere Kindraa sind für die Auslieferung zuständig. Die Händlerkaste von Khan Carrols eigenem Kindraa dient als Vermittler, um eine gleichmäßige Verteilung des Mech im gesamten Clan Feuermannrill sicherzustellen.

Erste Versuche hatten gezeigt, daß die beiden Autokanonen dazu tendierten, das Cockpits dermaßen zu erschüttern, daß der Pilot sein Ziel verlieren konnte und es des öfteren zu drastischen Systemausfällen kam. Mit einem entsprechenden Umbau wurde das Cockpit des *Predator* daraufhin tiefergelegt, was relativ leicht zu bewerkstelligen war und zu befriedigenden Ergebnissen führte.

EIGENSCHAFTEN

Für einen BattleMech der Garnionsklasse macht der *Predator* gegenüber anderen schweren Mechs keine schlechte Figur. Er ist mit einem beeindruckenden Panzerungsschutz versehen und eignet sich auf bewundernswerte Weise für den raschen Ablauf der Kampfhandlungen auf einem Schlachtfeld der Clans. Bei ei-

nem Besitztest um die *Predator*-Konstruktion, der kurz vor der Absorption des Clans Felsengräber stattfand, stellte Clan Feuermannrill Maschinen dieses Typs neben seinen Fronteinheiten in einer flankierenden Formation auf. Noch während sie selbst bei einem Gegenangriff unter Beschuß standen, formierten sich fünf *Predators* zu einem eigenen Stern und führten dann einen Sturmangriff an, der die Front der Felsengräber entscheidend dezimierte. Sämtliche *Predators* konnten das Schlachtfeld danach aus eigener Kraft verlassen, wobei jeder von ihnen mindestens zwei Abschüsse zu verzeichnen hatte. Ein Sterncaptain (der daraufhin zu einer Fronteinheit versetzt wurde) konnte eindrucksvolle drei Abschüsse vermelden (einer davon ein *Timber Wolf Prime*).

Dieses Vernichtungspotential verdankt der *Predator* zwei LB-X Autokanonen aus der Produktion von Faraday. Mit ihrer oftmals aus einer Mischung aus Bündel- und Einzelprojektilen bestehenden Munition vermögen diese Waffen rasch Panzerung abzutragen, um danach tief in das schadensanfällige Innere eines Mechs vorzudringen zu können. Mittelschwere Extremreichweitenlaser erhöhen das Durchschlagspotential des *Predators* noch, wobei sich die Leichten Laser auf nahe Entfernungen als zusätzlicher Bonus erweisen. Die Konstruktion des Mechs zeichnet sich außerdem durch einen gut ausbalancierten Abwärmehaushalt aus und vermeidet das sonst bei den Clans übliche Überhitzungsproblem fast vollständig.

EINSATZ

Trotz einiger geschäftlicher Querelen zwischen den einzelnen Kindraa läuft der *Predator* auch weiterhin von den Montagebändern auf Atreus, um seinen Platz in den Verbänden sämtlicher Feuermannrill-Kindraa einzunehmen. Kindraa Mattila-Carrol überholt momentan eine zweite Fabrikationsanlage auf der Clan-Welt Shadow, um die Produktion dieses erfolgreichen Modells zu erhöhen.

Obwohl der *Predator* auch bei fast allen anderen Clans Interesse geweckt hat, hat noch niemand einen Besitztest in die Wege geleitete, um sich in den Besitz der Konstruktionsunterlagen zu bringen. Viele Clans würden es nicht einmal ansatzweise in Erwägung ziehen, um einen Mech der Garnionsklasse zu kämpfen, und ganz offensichtlich traut sich jetzt kein Clan, als erster zuzugeben, daß er dieses Modell gerne besitzen würde. Lediglich die Clans Blutgeist und Diamanthai verfügen über mehrere Sterne mit dieser Konstruktion, nachdem sie den Feuermannrills im Gegenzug einige ihrer eigenen Vorzeigemodelle überlassen haben. Anhand dieser wenigen Tauschexemplare können diese Clans den Mech nun sorgfältig untersuchen, bevor sie darüber entscheiden, ob sie sich um weitere Handelsabkommen dieser Art bemühen werden.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

PREDATOR

Typ: **Predator**

Technologie: Clans

Tonnage: 60

Gefechtsstärke: 1.592

Ausstattung

Interne Struktur:

Reaktor:

BP Gehen:

BP Laufen:

BP Sprung:

Wärmetauscher:

Gyroskop:

Cockpit:

Panzerwert:

		Gewicht (t)
		6
	300 XL	9,5
	5	
	8	
	0	
	10 (20)	0
		3
		3
	184	11,5

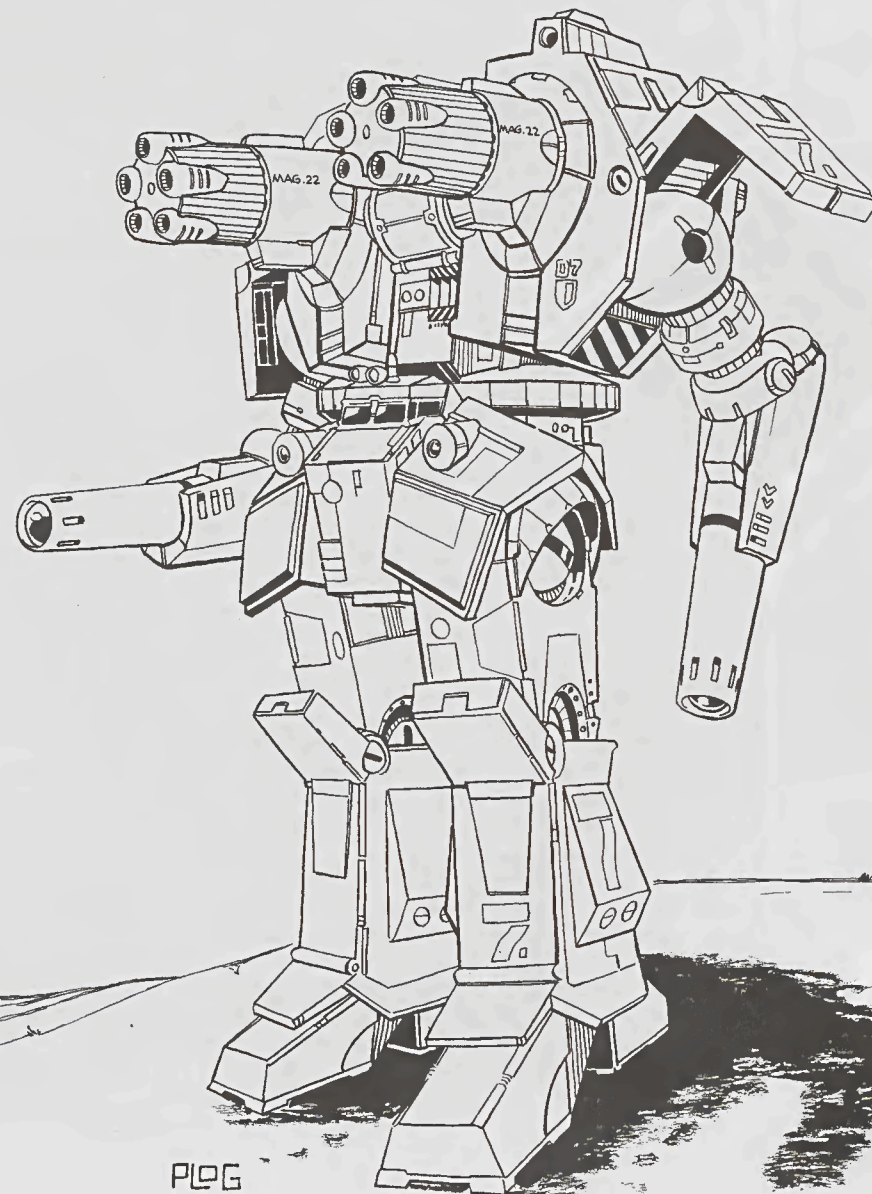
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	20	28
Torso Mitte (hinten):		9
Lk/Rt Torso:	14	20
Lk/Rt Torso (hinten):		6
Lk/Rt Arm:	10	18
Lk/Rt Bein:	14	25

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/10	LT	5	10
Munition (LB-X AK) 20	LT	2	2
LB-X AK/10	RT	5	10
Munition (LB-X AK) 20	RT	2	2
ER-M-Laser	LA	1	1
ER-L-Laser	LB	1	0,5
ER-M-Laser	RA	1	1
ER-L-Laser	RB	1	0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5	6/5/2	-	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
5/5	16		



PLOG

FIRE SCORPION

Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Coriolis Class VI Endo Steel QuadFrame

Reaktor: Fusion 260 Standard

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging SA722 mit CASE

Bewaffnung:

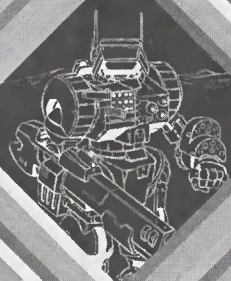
1 Type KOV LB-X Autokanone

1 Irrlicht Gamma Series Autokanone/10-Ultra

Hersteller: Roche QuadPlex Alpha

Funksystem: JNE Integrated

Zielerfassungssystem: TRTTS Mark II



ÜBERSICHT

Vierbeinige BattleMechs zeichnen sich gegenüber den herkömmlichen zweibeinigen Mechs durch eine erhöhte Standfestigkeit und bessere Manövrierfähigkeit aus, trotzdem unterhält jede Streitmacht niemals mehr als nur ein paar wenige Konstruktionen dieser Art. MechKrieger verabscheuen den holperigen Ritt, der solche Mechs gemeinhin auszeichnet, und sind auch nicht willens, sich an die einzigartige Handhabungsweise zu gewöhnen, die für die Steuerung eines Vierbeiners erfordert ist.

Trotz dieser Gegebenheiten entschied sich Clan Goliathskorpion für eine vierbeinige Konstruktion, als es um den Bau seines Totem-Mechs ging. Der *Fire Scorpion* besitzt sogar Aufbauten, die dem zum Angriff erhobenen Schwanz eines Skorpions gleichen, so daß er tatsächlich eine starke Ähnlichkeit zu diesem Tier aufweist. Bei den Scheren-ähnlichen Vorrichtungen in der Nähe des Cockpits handelt es sich in Wirklichkeit um gepanzerte Schutzvorrichtungen, die beiderseits des Kopfes angebracht wurden, um Bodentruppen davon abzuhalten, auf das ungewöhnlich tief angesetzte Cockpit zu schießen.

Während der gewalttätigen Absorption des Clans Witwenmacher erwarb sich der *Fire Scorpion* auf Roche den Ruf eines widerstandsfähigen und tödlichen Straßenkämpfers.

EIGENSCHAFTEN

Der *Fire Scorpion* bedient sich der Kombination zweier der vernichtendsten Waffensysteme aus den Arsenalen der Clans, um einer Vielzahl von Kampfaufträgen gerecht werden zu können. Mit seiner Fähigkeit, Schutz vor Luftangriffen und Infanterieattacken gleichermaßen bieten zu können, wird dieser Mech lediglich durch seine relativ niedrige Geschwindigkeit und das fehlende Sprungvermögen behindert.

Nachdem es sich hier (neben dem *Mandrill*) um einen der beiden existierenden Totem-Mechs handelt, ist es zu Kontroversen um den Einsatz des *Fire Scorpion* gekommen. Viele Anführer der Goliathskorpione sind der Meinung, daß er als stolzes Symbol ihres Clans in die Fronteinheiten gehört. Die meisten MechKrieger und Kommandeure sind allerdings der Überzeugung, daß der taktische Nutzen des Mechs begrenzt ist, und beklagen seine unhandliche Steuerung. Seine niedrigen Herstellungskosten und seine robuste Auslegung haben den *Fire Scorpion* jedoch auf jeden Fall zu einer der Hauptstützen bei Reserveeinheiten der Goliathskorpione werden lassen; dort setzt man ihn zumeist im Stadtkampf ein, für den sich der *Fire Scorpion* in besonderem Maße eignet.

EINSATZ

Bei den Garnisonsverbänden des Clans Goliathskorpion ist der *Fire Scorpion* ein geläufiger Anblick. Die Skorpione setzen den Mech dort normalerweise zusammen mit Elementar-Einheiten ein, so daß er mit seiner schweren Panzerung und ausdauernden Feuerkraft Nahkampfoperationen der Infanterie unterstützen kann.

VARIANTEN

Sterncommander Temujin von den 20. Skorpion-Kürassieren zeichnet für eine bemerkenswerte Modifikation verantwortlich. Anstelle der Standardbewaffnung versah Temujin den *Fire Scorpion* mit einer AK/20-Ultra, zwei LSR 10 und fünf Maschinengewehren. Mit seinen vier Tonnen Munition für die massige Kanone, zwei Tonnen für die LSRs und 200 Schuß für die fünf Miniguns entpuppt sich dieses Modell als ein besonders gefährlicher Gegner im Stadtkampf. Dieses Arsenal wird dann noch durch eine Beagle-Sonde abgerundet, mit deren Hilfe sich die Positionen feindlicher Hinterhalte aufspüren lassen; angesichts der Möglichkeit, daß es in naher Zukunft zu Einsätzen gegen Kräfte aus der Inneren Sphäre kommen könnte, sicherlich eine sinnvolle Zusatzausrüstung.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

FIRE SCORPION

Typ: **Fire Scorpion**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 65
 Gefechtsstärke: 1.379

Ausstattung

	Endostahl	Gewicht (t)
Interne Struktur:	260	3,5
Reaktor:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	224	14

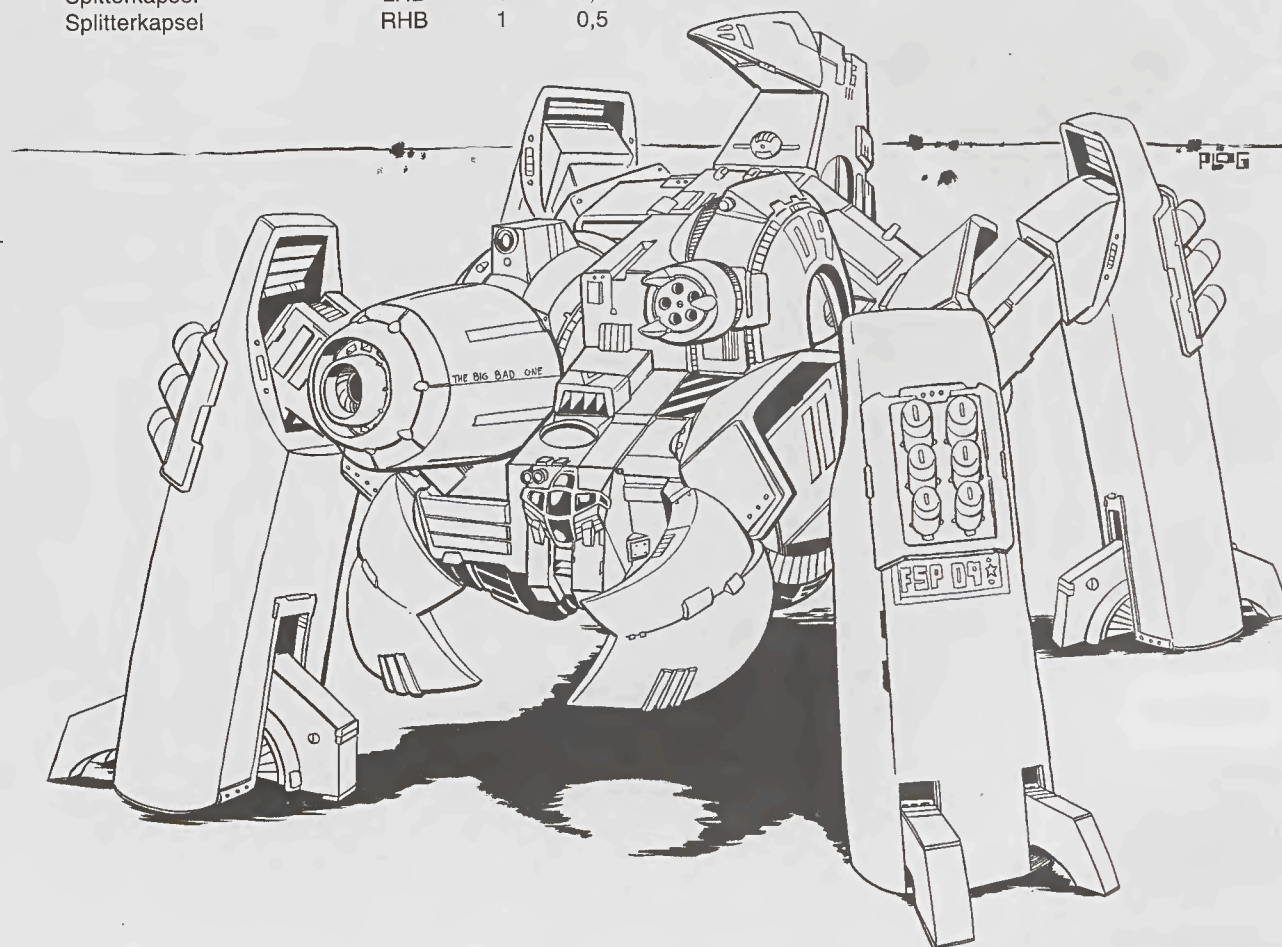
	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	21	31
Torso Mitte (hinten):		10
Lk/Rt Torso:	15	22
Lk/Rt Torso (hinten):		7
Lk/Rt Vorderbein:	15	29
Lk/Rt Hinterbein:	15	29

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/10	RT	5	10
Munition (LB-X AK) 30	RT	3	3
AK/10-Ultra	LT	4	10
Munition (AK-Ultra) 30	LT	3	3
Splitterkapsel	LVB	1	0,5
Splitterkapsel	RVB	1	0,5
Spitterkapsel	LHB	1	0,5
Splitterkapsel	RHB	1	0,5

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	4/3/3	—	H
Armor/Structure	Point Value	Value	Specials
6/5	14		



Masse: 65 Tonnen

Rumpf: Beta Manufactured Standard

Reaktor: Model SF-3 (Standard)

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging ZK11 Standard

Bewaffnung:

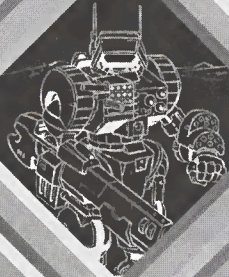
2 Type XX "Great Bow" LSR 20-Werfer

2 Type X "Short Bow" LSR 10-Werfer

Hersteller: Auxiliary Production Site #4

Funksystem: S9R Beta Series Communications

Zielerfassungssystem: Able-Seven Sensor Suite



ÜBERSICHT

Clan Diamanthaie hüllt sich in Schweigen, sobald es um den *Ha Otoko*, seinen neuen Mechs der Garnisonsklasse, geht. Auch die Krieger der anderen Clans halten sich mit Urteilen über dieses Modell zurück, allerdings haben die Händlerkasten einiger Clans bereits großes Mißfallen über den geplanten Verwendungszweck dieses Mechs geäußert.

Dem erstem Anschein nach entspricht der *Ha Otoko* der üblichen Designphilosophie der Clans für zweitklassige BattleMechs. Er macht keinen Gebrauch von modernen Technologien, was ihn kostengünstig in der Herstellung und relativ haltbar macht, zudem kann er im Einsatz ohne größeren Aufwand gewartet und versorgt werden. Weil er nicht einmal über doppelte Wärmetauscher verfügt, sind seine Waffensysteme von vorneherein für eine hohe Abwärmelastung ausgelegt. Die Maschine ist gut gepanzert und führt genug Munition mit, um selbst an ausgedehnten Operationen teilnehmen zu können.

Die Händlerkaste des Clans Jadefalke war die erste, die sich besorgt über die Pläne der Diamanthaie mit diesem Mech geäußert hat. Sie wiesen dabei auf die orientalischen Einflüsse in der äußeren Gestalt des Mechs hin, und auf seinen japanischen Namen, die beide äußerst untypisch für die Clans sind. (*Ha Otoko*

übersetzt sich grob mit "Schwertträger", was sich möglicherweise auf die klingenähnliche Elemente der Außenpanzerung des BattleMechs bezieht.) Schließlich würde der *Ha Otoko* auch noch der typischen Kampfweise der Inneren Sphäre entgegenkommen, wo er innerhalb einer Lanze als Raketenplattform dienen würde. Obwohl die Falken-Händler keine offizielle Anklage vorgebracht haben, sind sie offensichtlich davon überzeugt, daß Clan Diamanthaie plant, das Modell in der Inneren Sphäre zum Verkauf anzubieten.

EIGENSCHAFTEN

Im Jahr 3060 setzten die Diamanthaie den *Ha Otoko* bei Kämpfen auf dem Planeten Barcella ein, wo sie im Austausch gegen Gebietsabtretungen den Novakatzten während ihrer Evakuierungsmaßnahmen bei der Verteidigung gegen Angriffe anderer Clans halfen. Dort konnte er eine überzeugende Vorstellung abliefern, besonders in Verteidigungssituationen, wie sie für Reserve- und Garnisonseinheiten an der Tagesordnung sind. Im Kampf verläßt sich der *Ha Otoko* in erster Linie auf seine torsogestützten LSR 20-Werfer, wobei er zu den erweiterten Schußfeldern seiner in den Armen untergebrachten LSR 10 überwechselt, sobald ihn ein Gegner zu flankieren droht. Krieger, die einen *Ha Otoko* steuern, versuchen dabei nach Möglichkeit, in Flüssen oder kleinen Seen in Position zu gehen, um das

Wärmeableitungspotential der in den Beinen untergebrachten Wärmetauscher zu nutzen. Als Kampftaktik wird Piloten empfohlen, den Feind mit einer vollen Salve aus 60 Raketen an seiner empfindlichsten Stelle zu treffen – und der Erfolg eines solchen Schusses ist denn auch beinahe garantiert.

EINSATZ

Bislang ist der *Ha Otoko* bei einigen Reserveeinheiten der Diamanthaie aufgetaucht. Die Clans Blutgeist und Feuermantel haben dieses Modell im Austausch für noch zu benennende Technologien ebenfalls in begrenzten Stückzahlen erhalten.

Obwohl es keinen Beweis dafür gibt, daß Clan Diamanthaie den *Ha Otoko* tatsächlich in der Inneren Sphäre anbieten möchte, wird der Mech von den Händlern der Jadefalken und anderer Clans auch weiterhin angegriffen. Ihre neuesten Untersuchungen zeigen, wie das Draconis-Kombinat die Konstruktion mit Leichtigkeit auf LSR-Werfer umstellen könnte, die nicht der Clan-Technik zugehören. Der Gewichtsunterschied könnte dabei einfach durch den Wechsel zu einem XL-Reaktor mit doppelten Wärmetauschern aus der Inneren Sphäre aufgefangen werden, den das Modell anscheinend auch ohne weiteres beherbergen kann, so daß aus dem *Ha Otoko* somit eine überdurchschnittlich kampfstärke Innere Sphäre-Maschine gemacht werden könnte.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

HA OTOKO

Typ: **Ha Otoko**

Technologie: Clans

Tonnage: 65

Gefechtsstärke: 1.466

Ausstattung

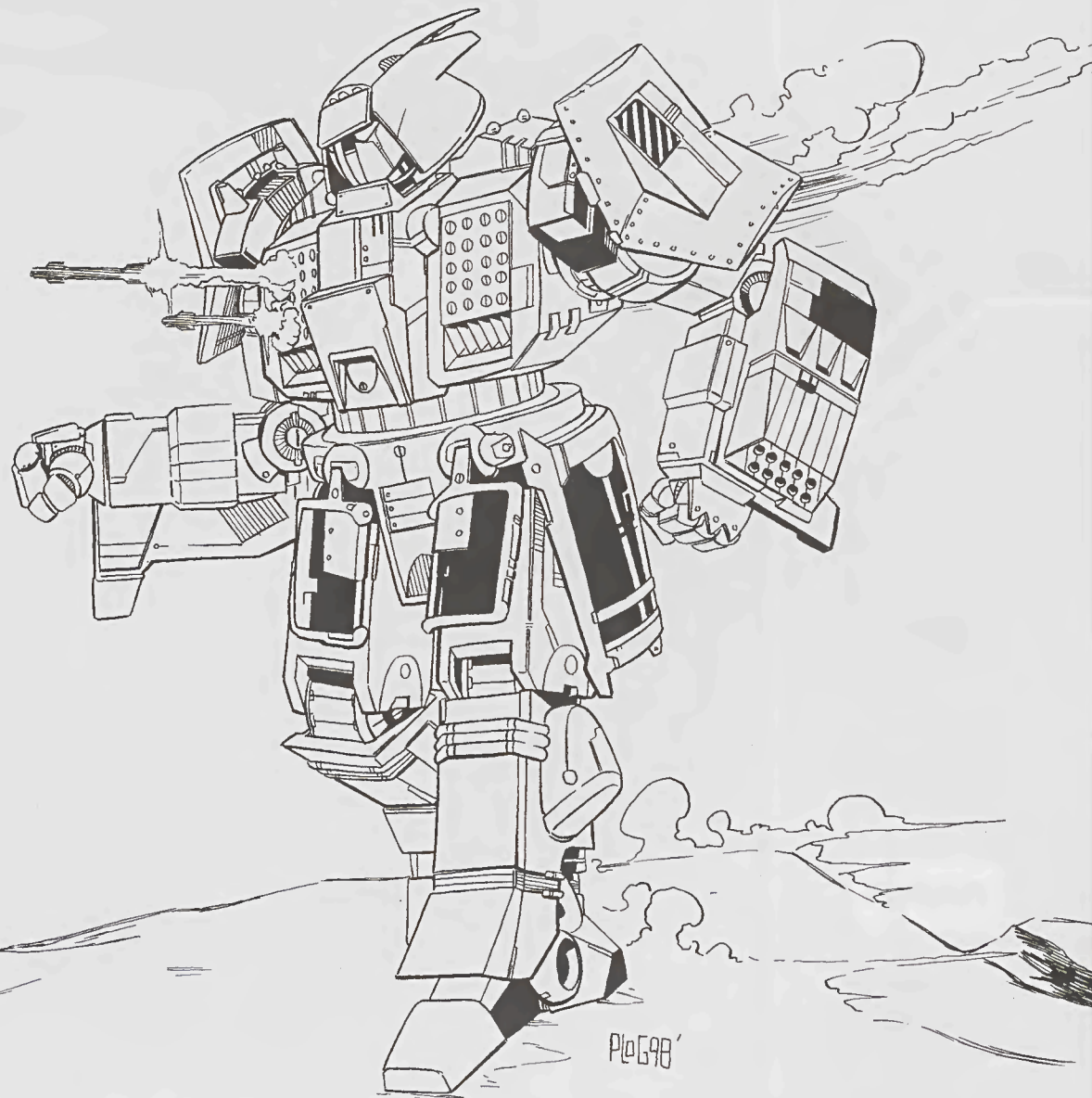
		Gewicht (t)
Interne Struktur:		6,5
Reaktor:	260	13,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	13	3
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	208	13

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	21	31
Torso Mitte (hinten):		10
Lk/Rt Torso:	15	23
Lk/Rt Torso (hinten):		7
Lk/Rt Arm:	10	20
Lk/Rt Bein:	15	29

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LSR 20	LT	4	5
Munition (LSR 20) 18	LT	3	3
LSR 20	RT	4	5
Munition (LSR 20) 18	RT	3	3
LSR 10	LA	1	2,5
Munition (LSR 10) 12	LA	1	1
LSR 10	RA	1	2,5
Munition (LSR 10) 12	RA	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	3/2/2	2	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
5/5	15	if	



GUILLOTINE IIC

Masse: 70 Tonnen

Rumpf: Clan Modified Heavy Type X (Endo)

Reaktor: Clan Standard 280 series

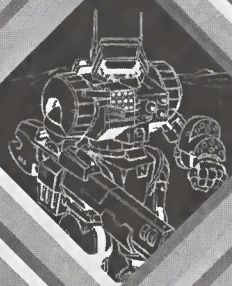
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Clan Series

Type 4 Heavy

Sprungreichweite: 120 Meter



ÜBERSICHT

Die Exodus-Flotte führte auf ihrer Reise von der Inneren Sphäre zur neuen Heimat von Kerenskys Gefolgsleuten jenseits der Peripherie große Mengen von *Guillotines*, robusten Konstruktionen der Sternbund-Verteidigungsstreitkräfte, mit sich. Nachdem Nicholas Kerensky seine neue Gesellschaft erschaffen und die Pentagonwelten mit diesen disziplinierten Truppen zurückerobert hatte, machten sich die gerade erst eingerichteten Clans daran, ihre eigenen Mech-Verbände aufzubauen, wobei sie sich an den bereits existierenden Modellen orientierten. Dabei wurde auch eine größere Anzahl von *Guillotines*, die in Magazinen auf den Pentagonwelten Eden und Circe vorgefunden worden waren, unter den Clans verteilt, die Enklaven auf diesen Planeten unterhielten. Bis zum Aufkommen der OmniMechs dienten diese stabilen und zuverlässigen Konstruktionen an vorderster Front, danach wurde die *Guillotines* an Reserve- und Solahma-Einheiten überstellt.

Panzerung: Forging OTR17b (Standard)

Bewaffnung:

1 Clan Mk. XVII Extremreichweiten-PPK

2 Kolibri Delta Series Schwerer Impulslaser

2 Series 2f Mittelschwere Extremreichweitenlaser

1 Clan Series 4d Standard KSR 6-Werfer

Hersteller: Omega Orbital Production Plant

Funksystem: JNE Integrated

Zielerfassungssystem: Series VI KITT

EIGENSCHAFTEN

Als es für sie an der Zeit war, neue Mechs der Garnisonsklasse zu bauen, arbeiteten die Ingenieure des Clans Coyote lieber die in die Jahre gekommene *Guillotine* zu einem moderneren, kampfstärkeren Modell um, anstatt eine gänzlich neue Maschine zu entwickeln. Indem sie die alte Innere Sphäre-Rahmenkonstruktion durch einen Endostahl-Rumpf aus Clan-Produktion ersetzten, schufen die Konstrukteure im Inneren des Mechs mehr Platz für die Bewaffnung. Die Ingenieure hatten sich auf eine Steigerung der Feuerkraft der *Guillotine* geeinigt, da sie mit dem Panzerungsschutz, der Geschwindigkeit und dem Sprungvermögen des Mechs soweit zufrieden waren.

So wurde der schwere Laser, der bislang als Hauptgeschütz der *Guillotine* gedient hatte, gegen eine ER-PPK ausgetauscht, und die im Arm untergebrachten Mittelschweren Laser gegen zwei schwere Impulslaser. Das neue Waffenarsenal der *Guillotine IIC* wird dann noch durch zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser und einen Standard-KSR 6-Werfer nach Clan-Bauart abgerundet. Um die von dieser Waffenlast erzeugte Abwärme besser verkraften zu können, wurden die normalen Wärmetauscher schließlich noch durch 16 doppelte Clan-Wärmetauscher ersetzt.

Die *Guillotine IIC* wurde im Jahr 2889 offiziell vorgestellt. Später gelang es Clan Sternennatter, mehrere Exemplare durch einen Besitztest zu ergattern, und er war dann auch der erste Clan, der den nachgerüsteten Mech im Kampf einsetzte. Die Nattern machten im Jahr 2892 von den neuen Maschinen Gebrauch, um einen Überfall des Clans Mungo abzuwehren, der auf das Erbeuten von genetischem Material auf dem Heimatplaneten der Nattern abzielte. Die Sternennattern-Krieger kämpft fünf grauvolle Stunden lang gegen die entschlossenen Mungo-Krieger, und schließlich konnte die Schlacht nur durch das rechtzeitige Eintreffen zweier komplett aus *Guillotine IICs* bestehenden der Sterne noch zugunsten der Sternennattern entschieden werden.

EINSATZ

Momentan verfügen die Clans Sternennatter, Wolkenkobra und Coyote über die größten Mengen an *Guillotine IICs*, während zugleich auch die meisten anderen Clans kleinere Stückzahlen dieses Mechs besitzen. Sämtliche *Guillotine IICs* versehen ihren Dienst in Reserve- und Solahma-Einheiten. Bei Clan Coyote würde jeweils ein Sternecaptain oder der Kommandeur eines Trinärsterns in solch einer Maschine sitzen.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

GUILLOTINE IIC

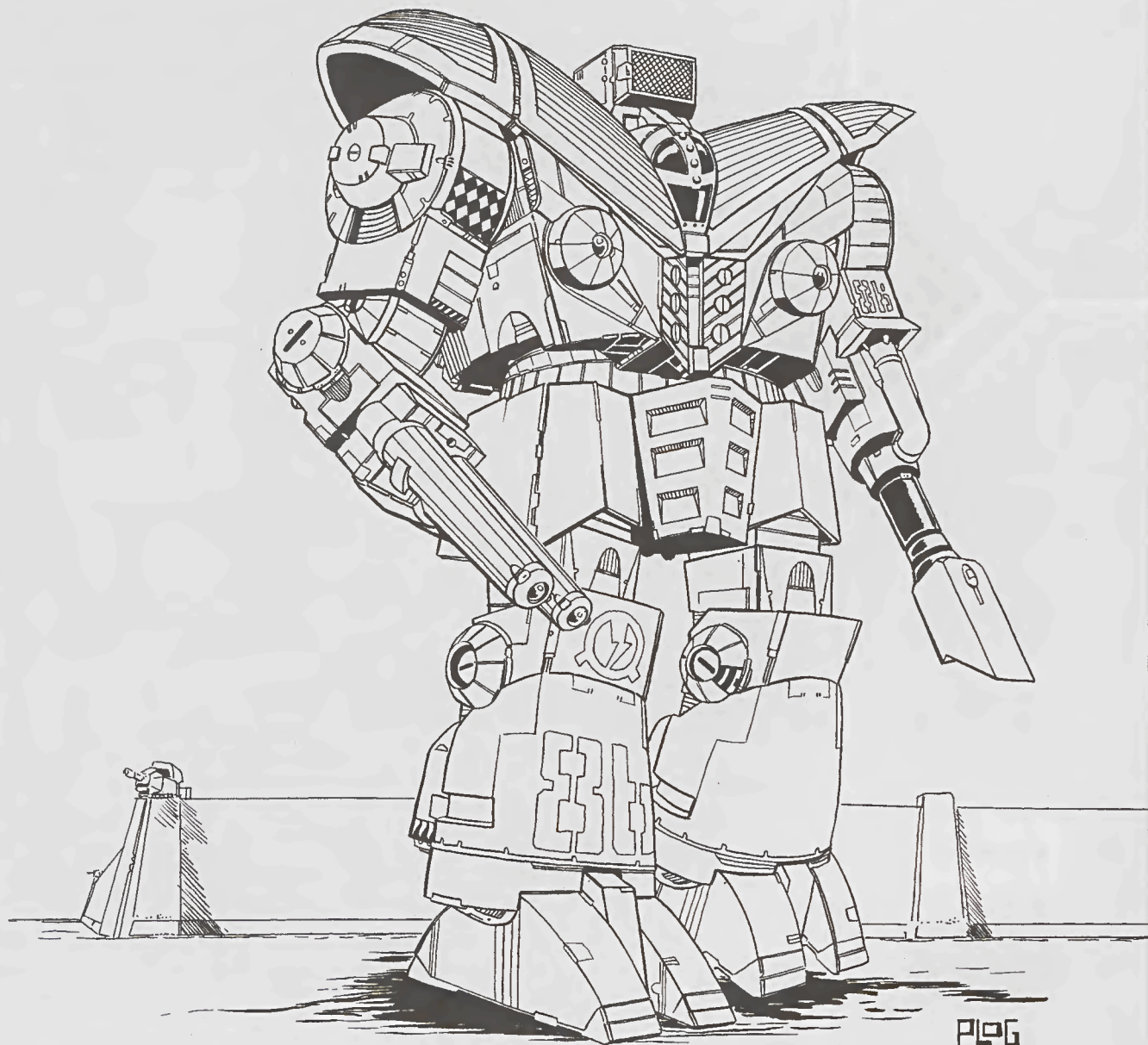
Typ: **Guillotine IIC**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 70
 Gefechtsstärke: 2.187

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	280	16
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	4	
Wärmetauscher:	16 (32)	6
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	192	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	22	27
Torso Mitte (hinten):		12
Lk/Rt Torso:	15	22
Lk/Rt Torso (hinten):		8
Lk/Rt Arm:	11	20
Lk/Rt Bein:	15	22

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
ER-PPK	LA	2	6
2 S-Impuls laser	RA	4	12
ER-M-Laser	LT	1	1
ER-M-Laser	RT	1	1
KSR 6	TM	1	1,5
Munition (KSR) 15	TM	1	1
Sprungdüse	RT	1	1
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	RB	1	1
Sprungdüse	LB	1	1

BATTLEFORCE 2			
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	4/4/2	2	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
5/5	22		

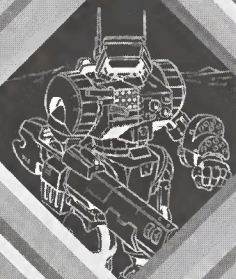


PLOG

Masse: 70 Tonnen
Rumpf: Mynx Type Heavy
Reaktor: Consolidated Fusion 280 Extralight
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Alpha Compound Plate
Bewaffnung:
 38 Tonnen Modul-Kapazität
Hersteller: Barcella Alpha, Irece Alpha
Funksystem: JNE Integrated
Zielerfassungssystem: Build 2 CAT TTS

Typ: *Nova Cat*
Technologie: Clan-OmniMech
Tonnage: 70
Gefechtsstärke: 2.165



ÜBERSICHT

Nach der Niederlage des Clans Novakatz auf Tukayyid eröffnete dieser Clan Gespräche mit dem Draconis-Kombinat. Gleichzeitig ordnete Khan Severen Leroux die Entwicklung eines neuen schweren OmniMechs an. Weil er seinen Clan sowohl militärisch als auch spirituell schützen sollte, wurde dieses Modell auf den Namen *Nova Cat* getauft, damit er durch den Geist des Clans beseelt würde.

Als die Innere Sphäre im Jahr 3059 ihren Gegenangriff auf die Nebelparder-Besatzungszone einleitete, lag die Entscheidung des Clans Novakatz in dieser Angelegenheit auf der Hand. Die Nebelparder sahen sich unerwartet mit Streitkräften vom Clan Novakatz konfrontiert, die der neuen Sternbundarmee angehörten, und an vorderster Front der Novakatz-Verbände stand ihr neuer *Nova Cat*-Mech.

EIGENSCHAFTEN

Beeindruckt vom *Night Gyr* des Clans Jadefalke verringerten Wissenschaftler der Novakatz die Geschwindigkeit der *Nova Cat*, um auf diese Weise Unmengen von Modul-Kapazität für ihre Waffenbestückung freizumachen, was der *Nova Cat* ihr einzigartiges Äußeres verliehen hat.

Die Standardkonfiguration verfügt über eine furchteinflößende Langstreckenfeuerkraft. Um deren Abwärmementwicklung unter Kontrolle zu behalten, muß der Pilot diese Bestückung allerdings im Wechsel einsetzen. Weil sie sich ausschließlich auf Strahlwaffen stützt,

vermag diese Konfiguration über längere Zeiträume hinweg ohne Nachschub zu operieren.

Die A-Konfiguration gleicht der des *Summoner D*, während es sich bei der Alternativkonfiguration B um eine Raketenplattform ähnlich dem *Night Gyr D* handelt.

Die C-Konfiguration eignet sich für den Stadtkampf und ist nicht für ausgedehnte Feldzüge gedacht. Konfiguration D macht Gebrauch von den neuen Laserkanonen, die von Clan Sternennatter entwickelt wurden, und kombiniert sie mit einer LB-X Autokanone/10. Diese Konfiguration besitzt auf kurzen Distanzen eine schier unglaubliche Feuerkraft, allerdings auf Kosten eines fatalen Überhitzungsproblems.

EINSATZ

Die *Nova Cat* wurde zuerst auf Barcella, der Novakatz-Hauptwelt im Clan-Raum, gebaut. Anfang des Jahres 3059 wurde auch bei der neuen Irece Alpha-Anlage in der Inneren Sphäre mit der Produktion begonnen.

Nachdem sie im Rahmen von Operation Bulldogge zum ersten Mal von Clan Novakatz eingesetzt wurden, fielen mehrere *Nova Cats* in die Hände der Nebelparder, nachdem sie ein havariertes Novakatz-Landungsschiff erbeuten konnten. Quellen aus der Peripherie haben wiederholt von einem merkwürdig aussehenden Mech berichtet, der Ähnlichkeit mit einer *Nova Cat* besitzt. Es ist durchaus möglich, daß eine oder mehrere dieser Maschinen in die Arsenale von anderen Clans eingegliedert wurden, die Nebelparder-Flüchtlinge bei sich aufgenommen haben.

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	3,5
Reaktor:	280 XL	8
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	11 (22)	1
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	216	13,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	22	35
Torso Mitte (hinten):		8
Lk/Rt Torso:	15	23
Lk/Rt Torso (hinten):		7
Lk/Rt Arm:	11	22
Lk/Rt Bein:	15	30

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	1 Endostahl	0
Torso Mitte	2 Endostahl	0
Rechter Torso	2 XL-Reaktoren	10
Linker Torso	2 XL-Reaktoren	10
Rechter Arm	Nichts	10*
Linker Arm	Nichts	10*
Rechtes Bein	2 Endostahl	0
Linkes Bein	2 Endostahl	0

*Keine Hand- und Unterarmaktivatoren

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

Bewaffnung und Munition

Primärkonfiguration

3 ER-S-Laser	LA	3	12
2 Doppelte Wärmetauscher	LA	4	2
5 Doppelte Wärmetauscher	LT	10	5
5 Doppelte Wärmetauscher	RT	10	5
2 ER-PPK	RA	4	12
2 Doppelte Wärmetauscher	RA	4	2

Alternativkonfiguration A

2 ER-S-Laser	LA	2	8
4 Doppelte Wärmetauscher	LA	8	4
4 Doppelte Wärmetauscher	LT	8	4
Feuerleitcomputer	RT	4	4
2 Doppelte Wärmetauscher	RT	4	2
2 ER-S-Laser	RA	2	8
4 Doppelte Wärmetauscher	RA	8	4
Sprungdüsen	LT	2	2
Sprungdüsen	RT	2	2

Gefechtsstärke: 2.646

Alternativkonfiguration B

3 LSR 15	LA	6	10,5
Munition (LSR) 40	LT	5	5
ER-M-Laser	LT	1	1
2 Doppelte Wärmetauscher	LT	4	2
Munition (LSR) 40	RT	5	5
ER-M-Laser	RT	1	1
2 Doppelte Wärmetauscher	RT	4	2
3 LSR 15	RA	6	10,5
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1

Gefechtsstärke: 2.078

Alternativkonfiguration C

2 S-Impulsaser	LA	4	12
Munition (AK-Ultra) 40	RT	2	2
Munition (LB-X AK) 40	RT	2	2
Doppelter Wärmetauscher	RT	2	1
2 AK/5-Ultra	RA	6	14
LB-X AK/5	RA	4	7
Unterarmaktivator	LA	1	—
Handaktivator	LA	1	—

Gefechtsstärke: 1.705

Alternativkonfiguration D

LB-X AK/10	LA	5	10
S-Laserkanone	LA	3	4
Doppelter Wärmetauscher	LA	2	1
Munition (LB-X AK) 20	LT	2	2
Feuerleitcomputer	LT	5	5
Doppelter Wärmetauscher	LT	2	1
5 Doppelte Wärmetauscher	RT	10	5
2 S-Laserkanonen	RA	6	8
2 Doppelte Wärmetauscher	RA	4	2

Gefechtsstärke: 1.671

BATTLEFORCE 2

Typ: Nova Cat

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	2/2/—	—	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/1	22		

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	2/2/—	—	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/1	26		

Alternativkonfiguration B

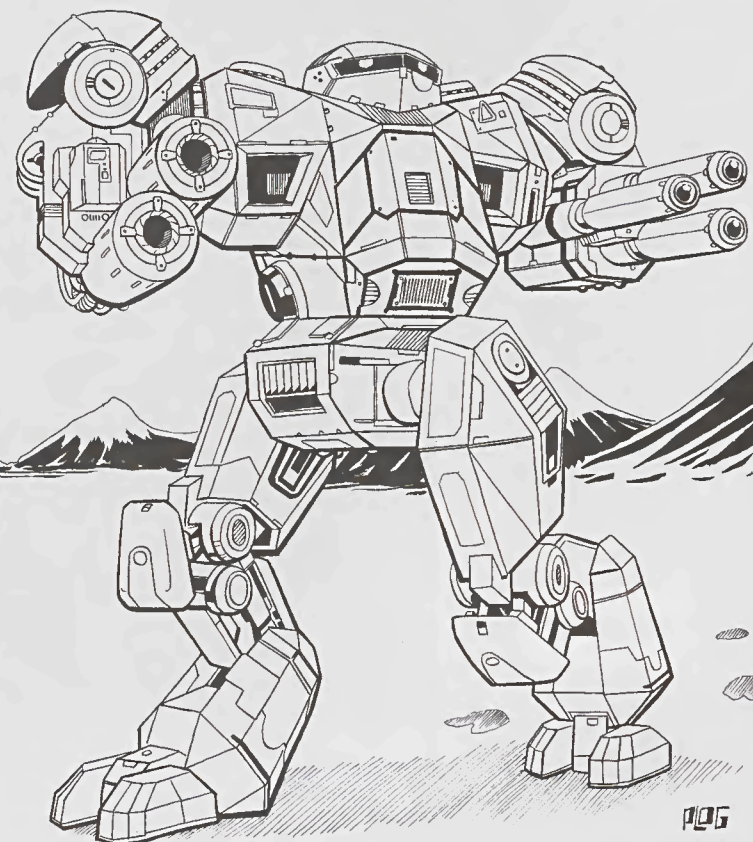
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	2/2/—	—	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/1	21	if	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	2/2/—	—	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/1	17		

Alternativkonfiguration D

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	2/2/—	—	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
—/1	17		



Masse: 75 Tonnen

Rumpf: Type W2 Endostahl

Reaktor: Heavy Force 300 (Standard)

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Composite A-4 Ferrofibrat

Bewaffnung:

1 Omega 12-Coil Gaussgeschütz

1 Type XX "Great Bow" LSR 20-Werfer

1 Series 6W Schwerer Extremreichweitenlaser

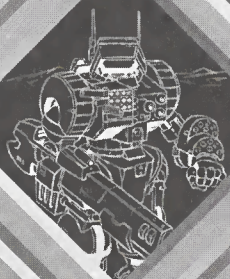
1 Series 7W Schwerer Extremreichweitenlaser

1 Offset Pattern K4 KSR-Werfer

Hersteller: WC Aux Site #2

Funksystem: Khan series (Type 1)

Zielerfassungssystem: Series III OPT



ÜBERSICHT

Nachdem es sich um Aleksandr Kerenskys persönlichen Mech handelte, wurde der Original-Orion von den Clans stets in Ehren gehalten, insbesondere von Clan Wolf. Aus Respekt vor dem Großen Vater wurde die Konstruktion viele Jahrzehnte lang von den Clans eingesetzt, obwohl mittlerweile modernere Technologien erforscht worden waren. Insgeheim beschäftigte sich Clan Wolf allerdings mit der Entwicklung einer aufgerüsteten Version. Seiner Ansicht nach hätte keiner der beiden großen Kerenskys es gutgeheißen, auf Kosten des militärischen Fortschritts einfach nur blind einer Tradition zu folgen. Der Orion IIC wurde dann zu Beginn des Goldenen Jahrhunderts eingeführt, erregte jedoch im Vergleich zu den OmniMechs, die sich rasch zu den Standard-Angriffsmaschinen entwickelten, keine allzu großes Interesse.

Trotzdem hütet Clan Wolf das Orion IIC-Modell eifersüchtig, indem er seine Exklusivrechte daran bei Besitztests verteidigte und trotz entsprechend großzügiger Handelsangebote seinen Eintausch gegen andere Technologien verweigerte. Genau wie mit dem Bluterbe der Kerenskys verknüpft Clan Wolf, der sich als Wahrer von Kerenskys Hinterlassenschaft begreift, den Orion IIC untrennbar mit seiner Ehre.

EIGENSCHAFTEN

Weil er kurz vor dem Erscheinen der OmniMechs konstruiert wurde, besitzt der Orion IIC bereits viele der technischen Weiterentwicklungen, die von den Clans bewahrt oder selbst entwickelt worden sind. Materialien aus Endostahl und Ferrofibrat halfen dabei, die Grundkonstruktion leicht zu halten, so daß eine schwerere Bewaffnung eingebaut werden konnte, deren Abwärmeentwicklung mit Hilfe doppelter Wärmetauscher kanalisiert wird.

Die IIC-Konstruktion ersetzt die Mittelschweren Laser des Originalmodells durch schwere Extremreichweitenlaser. Dabei wurde der Orion IIC mit Schweren Lasern unterschiedlichen Typs ausgestattet, was offenbar einer späten Konstruktionsänderung zu verdanken ist, bei der ein geplanter Impulslaser doch noch zu einer Extremreichweitenwaffe aufgerüstet wurde. Die beiden unterschiedlichen Laser-Ausführungen wurden dann trotz des erhöhten Wartungsaufwands beibehalten, weil der alter Laser aus der 6W-Serie besser zur Architektur der Originalkonstruktion paßte. Außerdem hat Clan Wolf auch noch die Autokanone des Orion gegen ein moderneres Gaussgeschütz mit größerer Durchschlagskraft ausgewechselt und die Raketenwerfer des Mechs verstärkt.

EINSATZ

Clan Wolf produziert den Orion IIC in limitierter Stückzahl und verwendet ihn als Belohnung für Offiziere in Reserve-Galaxien, deren baldiger Aufstieg zu einer Fronteinheit erwartet wird. Der BattleMech wird seinem Empfänger dann stets "mit Empfehlungen" des Khans oder saKhans von Clan Wolf ausgehändigt. Noch nie hat ein Offizier solch eine Gabe zurückgewiesen, selbst wenn dies für ihn die Aufgabe eines überschweren BattleMechs bedeutete, und noch niemals hat irgendein Wolf-Krieger jemanden zu einem Besitztest um dessen Orion IIC herausgefordert.

Einige Orion IICs sind zusammen mit Phelan Kells Wölfen in die Innere Sphäre gelangt, wo sie bei den Reserveeinheiten des Clans Wolf-im-Exil ihren Dienst versehen. Allerdings scheint dort niemand vorzuhaben, den Mech nachzubauen – möglicherweise handelt es sich dabei um eine versöhnliche Geste von Phelan Kell in Richtung des Wolf-Clans.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

ORION IIC

Typ: **Orion IIC**

Technologie: Clans

Tonnage: 75

Gefechtsstärke: 1.923

Ausstattung

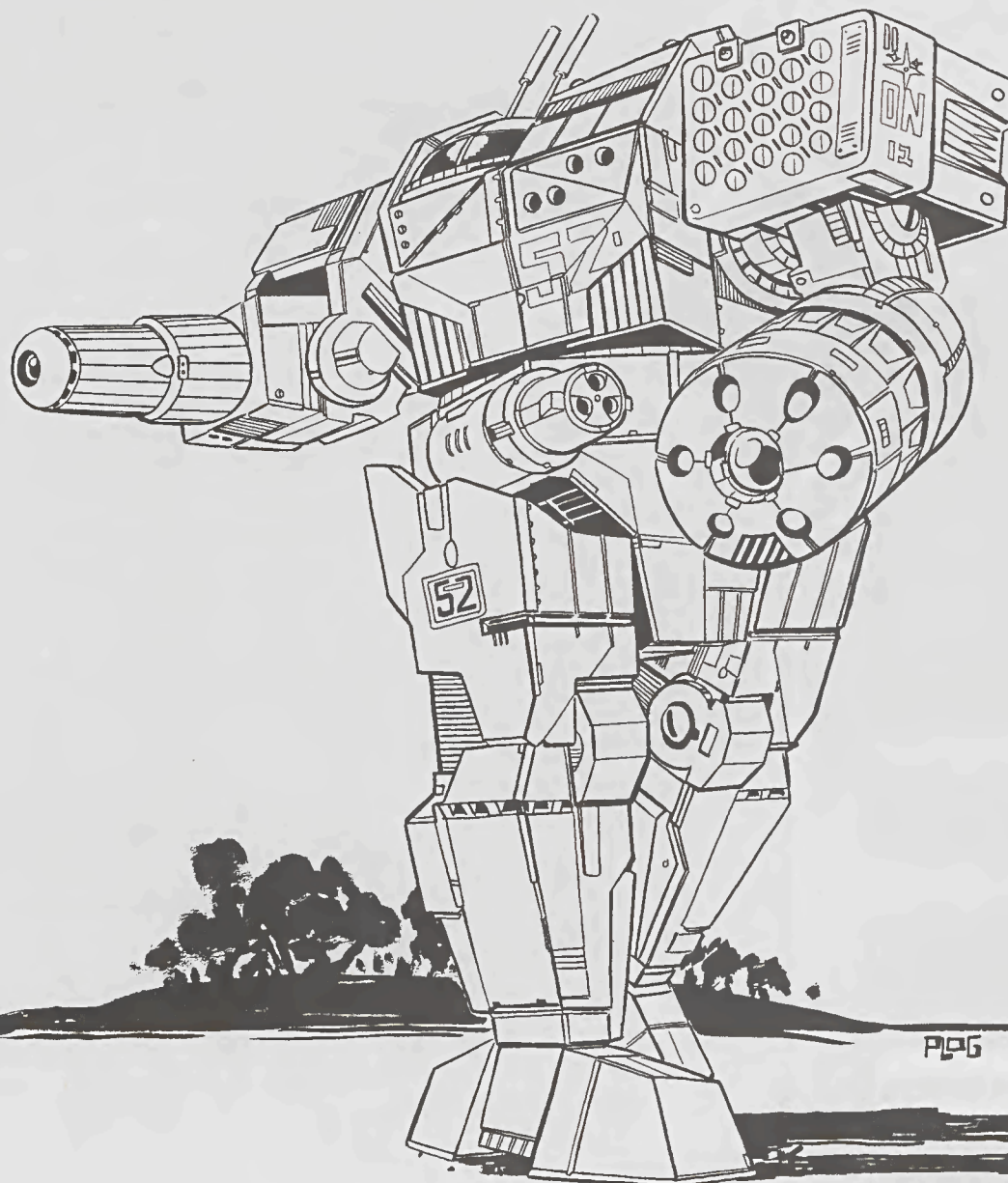
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	300	19
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	230	12

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	23	34
Torso Mitte (hinten):		11
Lk/Rt Torso:	16	22
Lk/Rt Torso (hinten):		10
Lk/Rt Arm:	12	24
Lk/Rt Bein:	16	32

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RT	6	12
Munition (Gauss) 16	RT	2	2
LSR 20	LA	4	5
Munition (LSR) 18	LT	3	3
KSR 4	LT	1	1
Munition (KSR) 25	LT	1	1
ER-S-Laser	LA	1	4
ER-S-Laser	RA	1	4

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	5/4/3	1	H
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/6	19		



Masse: 80 Tonnen

Rumpf: Clan Series Assault SXC (Endo)

Reaktor: Clan Type 240 XL series

Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h

Sprungdüsen: Clan Standard 14X series

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Forging ZK11 (Standard)

Bewaffnung:

4 Series 7a Schwere Extremreichweitenlaser

2 Type 9 Autokanone/10-Ultras

Hersteller: Ashton Mech Production Complex

Funksystem: TJ6 "Bell" Integrated

Communications System

Zielerfassungssystem: TRTTS Mark II CWS



ÜBERSICHT

In dem stetigen Strom von Einsatzberichten aus der Inneren Sphäre, die auf den Heimatwelten der Clans eintrafen, stach ein nachteiliger Umstand immer wieder deutlich hervor: Kämpfe gegen Streitkräfte aus der Inneren Sphäre nahmen grundsätzlich mehr Zeit in Anspruch als die typischen Auseinandersetzungen unter den Clans, und demzufolge litten Clan-OmniMechs, die in erster Linie mit ballistischen Waffen bestückt worden waren, immer wieder unter Munitionsmangel. Um diesem Problem zu begegnen, begannen Clan Coyote-Wissenschaftler sofort mit der Entwicklung eines neuen Mechs der Garnisonsklasse, der sich eher auf Energiewaffen verlassen würde.

EIGENSCHAFTEN

Mit seiner Verwendung eines extraleichten Stahlrumpfes und eines modernen XL-Reaktors verbleibt dem *Canis* mehr als genug Tonnage für seinen Panzerungsschutz. Ein mächtiges Waffenarsenal macht dabei seine geringe Geschwindigkeit wieder wett, die geringer ist als die der meisten anderen Mechs seiner Gewichtsklasse. Der *Canis* führt vier schwere Extremreichweitenlaser mit sich, wobei seine Bestückung noch von zwei Autokanone/10-Ultras des Typs 9 abgerundet wird. Ein solches Ausmaß an Feuerkraft hat aber natürlich seinen Preis. Trotz seiner 16 doppelten Wärmetauscher leidet der *Canis* nur allzu oft unter Überhitzungsproblemen, die seine Effektivität beeinträchtigen.

Der *Canis* erhielt seine Feuertaufe während des Erntetests gegen Clan Jädefalke im Jahr 3058. Obwohl die Kämpfe nicht lange dauerten und die Coyoten einige *Canis*-Mechs an die Jädefalken verloren, zeigte sich Khan Koga recht zufrieden mit der Art und Weise, wie der *Canis* sich gegen die anderen Clan-Mechs hatte behaupten können.

EINSATZ

Im Augenblick ist Clan Coyote der einzige Clan, der den *Canis* in nennenswerter Stückzahl einsetzt. Allerdings fielen drei dieser Mechs während der Erntetests den Jädefalken in die Hände.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

Typ: **Canis**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 80
 Gefechtsstärke: 2.223

Ausstattung

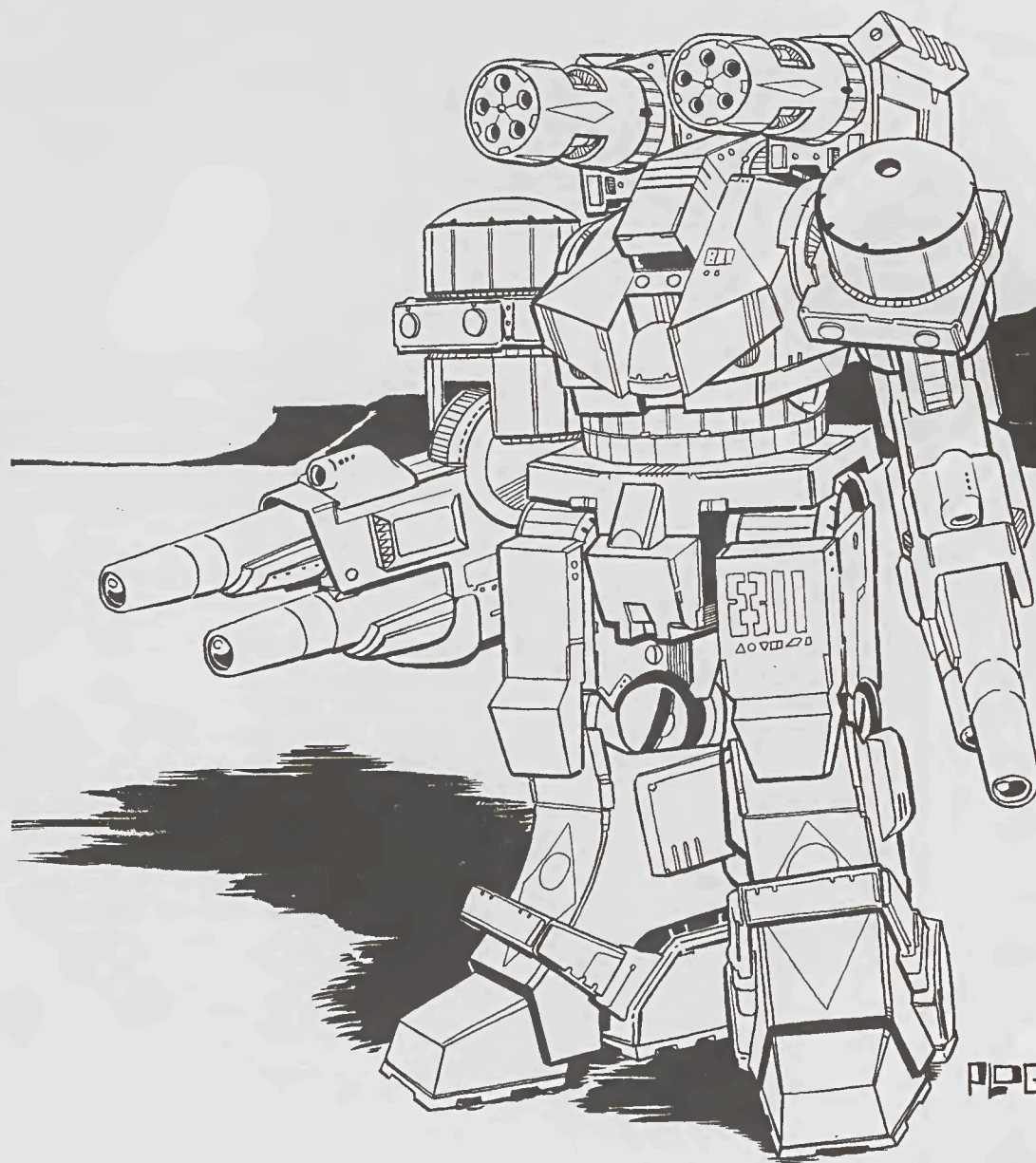
		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	4
Reaktor:	240 XL	6
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	16 (32)	6
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	240	15

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	25	37
Torso Mitte (hinten):		12
Lk/Rt Torso:	17	23
Lk/Rt Torso (hinten):		10
Lk/Rt Arm:	13	25
Lk/Rt Bein:	17	33

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
2 ER-S-Laser	RA	2	8
2 ER-S-Laser	LA	2	8
AK/10-Ultra	RT	4	10
Munition (AK-Ultra) 20	RT	2	2
AK/10-Ultra	LT	4	10
Munition (AK-Ultra) 20	LT	2	2
Sprungdüse	LT	1	1
Sprungdüse	TM	1	1
Sprungdüse	RT	1	1

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3J	4/4/4	3	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/5	22		

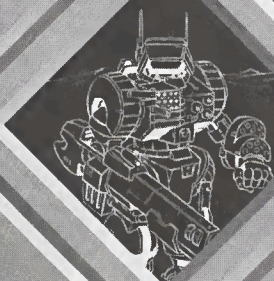


PPG

THUNDER STALLION

Masse: 85 Tonnen
Rumpf: Type QMA Standard (Quad)
Reaktor: Fusion 255 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 32,4 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forged Type HH32 mit CASE
Bewaffnung:
1 Type Mu LB-X Autokanone/20
4 Type XV LSR 15-Werfer
Hersteller: Kirin MechWorks I
Funksystem: CH3V Series Integrated
Zielerfassungssystem: Version Kappa-III TTS



ÜBERSICHT

Der *Thunder Stallion* war zuerst als Totem-Mech konzipiert worden und folgte somit den gleichen Vorgaben wie der *Mandrill* oder *Fire Scorpion*. Nachdem er allerdings von den nicht gerade berauschenden Leistungen dieser Mechs erfahren hatte, rückte Clan Höllenroß zugunsten verbesserter Kampfeigenschaften wieder vom Totem-Aspekt ab; allein die Hinterbeine des Mechs weisen heute noch auf seine ursprünglich einem Pferd ähnelnde Gestalt hin. Trotz dieser veränderten Gewichtung bei seiner Konstruktion mögen die MechKrieger der Höllenrösser diesen Mech noch immer nicht so recht. Der *Thunder Stallion* ist in erster Linie für Feuerunterstützungsaufgaben ausgelegt, womit er der Eigenart der Rösser entgegenkommt, Infanterie und andere konventionelle Streitkräfte nach Möglichkeit den MechKriegern gleichzustellen. Der *Thunder Stallion* erwies sich nun als derartig erfolgreich bei der Unterstützung von Verbänden ohne MechKomplement, daß sich die für ihn eingeteilten MechKrieger im Vergleich zu ihren Kameraden bei anderen Clans, in denen die MechKrieger dominieren, zurückgesetzt fühlen.

EIGENSCHAFTEN

Als Unterstützungseinheit besitzt der *Thunder Stallion* einen 255er Reaktor in Standardausführung, mit dem er gerade noch schnell genug vorankommt, um abgessene Elementare und andere Hilfeinheiten begleiten zu können. Als Ausgleich für seine geringe Geschwindigkeit verfügt er in jedem Seitentorso über zwei LSR 15-Werfer mit genügend Munition für fast drei Minuten Dauerfeuer. Sofern er mit einem Vorwärtsbeobachter zusammenarbeitet, vermag der *Thunder Stallion* feindliche Stellungen und Verbände auf diese Weise aus sicherem Deckungsgelände heraus einzudeckeln.

Als sekundäres Waffensystem steht dem *Stallion* eine massige LB-X Autokanone/20 für den Nahkampf zur Verfügung. Nachdem sie im Normalfall gegen Panzer und Infanterie eingesetzt wird, hält diese Waffe üblicherweise je eine Tonne Bündel- und Standardmunition bereit; letztere für den Fall, daß der Pilot eine größere Durchschlagskraft gegen einen schweren Gegner benötigt. Unglücklicherweise geben die Anordnung dieses Waffensystems und seiner Munitionskammern den *Stallion*-Piloten Anlaß zu größter Sorge. Mit dem Platzmangel im Blick hatten sich die Konstrukteure des *Thunder Stallion* entschlossen, die Munitionszuführung für das schwere Geschütz knapp unterhalb des Cockpits durch den Kopf des Mechs und die mittlere Torsosektion zu legen. Falls nun eine dieser

beiden Sektionen einen Durchschlagstreffer erhalten sollte, würde diese fast automatisch sowohl die Zerstörung des Mechs als auch den Tod seines Piloten verursachen, sollte sich zu diesem Zeitpunkt auch nur eine einzige Granate in der Zuführung befinden.

Obwohl die dicke Panzerung des Mechs einen solchen Vorfall so gut wie ausschließt, weigern sich viele *Stallion*-Piloten, ihre Autokanone durchzuladen, und gehen lieber das Risiko ein, ohne ihre stärkste Waffe erwischt zu werden, anstatt in diesem "Sarg auf vier Beinen" ein unrühmliches Ende zu nehmen.

EINSATZ

Der *Thunder Stallion* kommt ausschließlich bei Clan Höllenroß vor, wo er ziemlich gleichmäßig über alle Galaxien verteilt wurde. Die meisten Mechs dieses Typs befinden sich allerdings in den Eta- und Iota-Galaxien.

VARIANTEN

Die am weitesten verbreitete Variante des *Thunder Stallion*, von der man weiß, besitzt den Spitznamen "Fire Stallion" und ersetzt die LB-X AK/20 durch zwei schwere Impulslaser, wodurch die Probleme mit der Munitionsabhängigkeit des Mechs und der Gefahr einer Munitionsexplosion gelöst wären. Die höhere Abwärme, die von diesem Modell erzeugt wird, kann dabei von zwei zusätzlich eingebauten doppelten Wärmetauschern aufgefangen werden.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

Typ: **Thunder Stallion**

Technologie: Clans

Tonnage: 85

Gefechtsstärke: 2.099

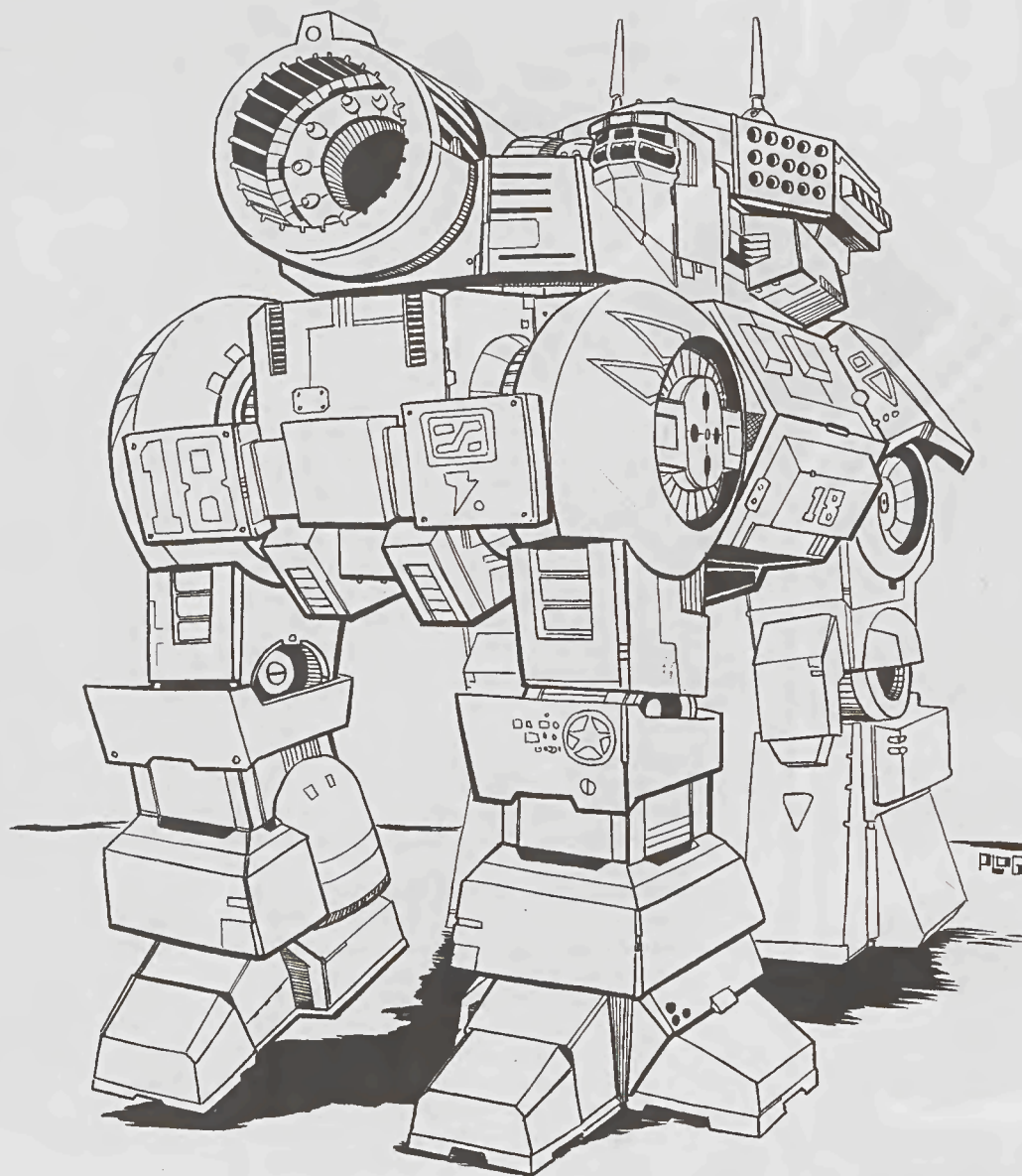
Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		8,5
Reaktor:	255	13
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 (28)	4
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	279	17,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	27	34
Torso Mitte (hinten):		20
Lk/Rt Torso:	18	20
Lk/Rt Torso (hinten):		16
Lk/Rt Vorderbein:	18	36
Lk/Rt Hinterbein:	18	36

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
LB-X AK/20	RT/TM	9	12
Munition (LB-X AK) 5	TM	1	1
Munition (LB-X AK) 5	K	1	1
2 LSR 15	RT	4	7
2 LSR 15	LT	4	7
Munition (LSR) 64	LT	8	8

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3	7/6/4	-	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
7/7	21	if	



BLOOD ASP

Masse: 90 Tonnen

Rumpf: Type MAES-90 Light

Reaktor: Consolidated Fusion 360 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Forging ZZ7 Ceramic Plate

Bewaffnung:

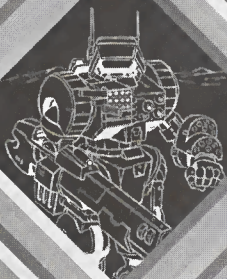
42 Tonnen Modul-Kapazität

Hersteller: Sheridan LM-TA 8-10

Funksystem: Series D8 CC-25X

Zielerfassungssystem: "Hermes" CT-42 Mk. II

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	29	40
Torso Mitte (hinten):		13
Lk/Rt Torso:	19	24
Lk/Rt Torso (hinten):		11
Lk/Rt Arm:	15	28
Lk/Rt Bein:	19	34



ÜBERSICHT

Die Wissenschaftler des Clans Sternennatter wählten den *Kingfisher* als Ausgangsbasis für diesen Mech. Durch die Installation eines extraleichten Reaktors konnte seine Modul-Kapazität nahezu verdoppelt werden, obwohl sie sich dann aufgrund stuktureller Beschränken dazu gezwungen sahen, die Ferrofibril-Panzerung des *Kingfisher* durch Panzerplatten der Standardbauweise zu ersetzen. Der Mech wurde dann unter der Bezeichnung *Blood Asp* in Dienst gestellt, wobei es sich um eine gezielte Beleidigung des Clans Blutgeist, dem langjährigen Rivalen der Sternennattern, handelt.

EIGENSCHAFTEN

Bislang sind schon fünf Varianten des *Blood Asp* erschienen. Die Primärkonfiguration trägt zwei Gaussgeschütze, einen Blitz-KSR-Werfer und in jedem Arm drei mittelschwere Laser.

Bei der am häufigsten vorkommenden Variante handelt es sich um ein Angriffsmodell, das für maximale Feuerkraft mit größtmöglicher Zielgenauigkeit ausgelegt ist. Diese Konfiguration ist für alle Geländearten gleich gut geeignet. Die B-Konfiguration wurde für länger andauernde Feuerunterstützungsaufträge zusammengestellt.

Die C-Variante stützt sich fast ausschließlich auf munitionsabhängige Waffen und eignet sich aus diesem Grund am ehesten für die kurzen und tödlichen Tests, wie sie von den Kriegerern der Clans bevorzugt

werden. Die letzte Variante ist schließlich für Sperrfeuer über lange Distanzen ausgelegt. Ihre Laser verleihen ihr dabei selbst dann noch exzellente Defensivkapazitäten, wenn die Munitionskammern längst leerschossen sind.

EINSATZ

Blood Asps werden grundsätzlich den an vorderster Front stationierten Galaxien des Clan Sternennatter zugewiesen. Ein Großteil dieser Mechs ist dabei an die Alpha-Galaxis gegangen, während die beiden Keshiks sowie die Delta-, Gamma-, und Kappa-Galaxien jeweils nur ein paar wenige Maschinen dieses Typs erhalten haben.

Typ: *Blood Asp*

Technologie: Clan-OmniMech

Tonnage: 90

Gefechtsstärke: 2.295

Ausstattung

		Gewicht (t)
Interne Struktur:	Endostahl	4,5
Reaktor:	360 XL	16,5
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	14 (28)	4
Gyroskop:		4
Cockpit:		3
Panzerwert:	256	16

Gewichts- und Platzverteilung

Zone	Fest	Freie Zeilen
Kopf	1 Endostahl	0
Torso Mitte	Nichts	2
Rechter Torso	2 XL-Reaktoren	9
	1 Endostahl	
Linker Torso	2 XL-Reaktoren	9
	1 Endostahl	
Rechter Arm	1 Endostahl	9*
Linker Arm	3 Endostahl	7*
Rechtes Bein	Nichts	2
Linkes Bein	Nichts	2

* Keine Hand- und Unterarmaktivatoren

Bewaffnung und Munition

	Zone	Zeilen	Tonnen
<i>Primärkonfiguration</i>			
2 M-Laserkanonen	LA	4	2
M-Impulslaser	LA	1	2
Gaussgeschütz	LT	6	12
Munition (Gauss) 8	LT	1	1
Doppelter Wärmetauscher	LT	2	1
Doppelter Wärmetauscher	LB	2	1
Blitz-KSR 6	TM	2	3
Munition (Blitz-KSR) 15	RT	1	1
Gaussgeschütz	RT	6	12
Munition (Gauss) 8	RT	1	1
Doppelter Wärmetauscher	RB	2	1
2 M-Laserkanonen	RA	4	2
M-Impulslaser	RA	1	2
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1
Unterarmaktivator	LA	1	—
Unterarmaktivator	RA	1	—

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

Alternativkonfiguration A

ER-PPK	LA	2	6
S-Laserkanone	LA	3	4
Doppelter Wärmetauscher	LA	2	1
4 Doppelte Wärmetauscher	LT	8	4
Doppelter Wärmetauscher	LB	2	1
Wächter-ECM	TM	1	1
Feuerleitcomputer	RT	4	4
2 Doppelte Wärmetauscher	RT	4	2
Doppelter Wärmetauscher	RB	2	1
ER-PPK	RA	2	6
S-Laserkanone	RA	3	4
2 Doppelte Wärmetauscher	RA	4	2
Sprungdüse	LT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2
Sprungdüse	RT	1	2

Gefechtsstärke: 2.901

Alternativkonfiguration B

LSR 20	LA	4	5
Artemis IV-FLS	LA	1	1
Munition (LSR) 12	LA	2	2
4 M-Impulsaser	LT	4	8
Munition (Gauss) 8	LB	1	1
Wächter-ECM	TM	1	1
Munition (Gauss) 8	TM	1	1
LSR 20	RA	4	5
Artemis IV-FLS	RA	1	1
Munition (LSR) 12	RA	2	2
Doppelter Wärmetauscher	RA	2	1
Gaussgeschütz	RT	6	12
Doppelter Wärmetauscher	RT	2	1
Munition (Gauss) 8	RB	1	1

Gefechtsstärke: 2.662

Alternativkonfiguration C

AK/10-Ultra	LA	4	10
AK/10-Ultra	LT	4	10
Munition (AK-Ultra) 40	LT	4	4
Munition (LB-X AK) 10	TM	2	2
ER-S-Laser	RA	1	4
LB-X AK/20	RT	9	12
Unterarmaktivator	RA	1	—

Gefechtsstärke: 1.969

Alternativkonfiguration D

ER-S-Laser	LA	1	4
M-Laserkanone	LA	2	1
Gaussgeschütz	LT	6	12
Munition (Gauss) 16	LT	2	2
Doppelter Wärmetauscher	TM	2	1
ER-S-Laser	RA	1	4
M-Laserkanone	RA	2	1
3 AK/2-Ultra	RT	6	15
Munition (AK-Ultra) 45	RT	1	1
Doppelter Wärmetauscher	RT	2	1
Unterarmaktivator	LA	1	—
Unterarmaktivator	RA	1	—

Gefechtsstärke: 1.977

BATTLEFORCE 2

Typ: Blood Asp

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	9/7/2	2	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/5	23	omni	

Alternativkonfiguration A

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4J	6/5/2	2	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/5	29	omni, ecm	

Alternativkonfiguration B

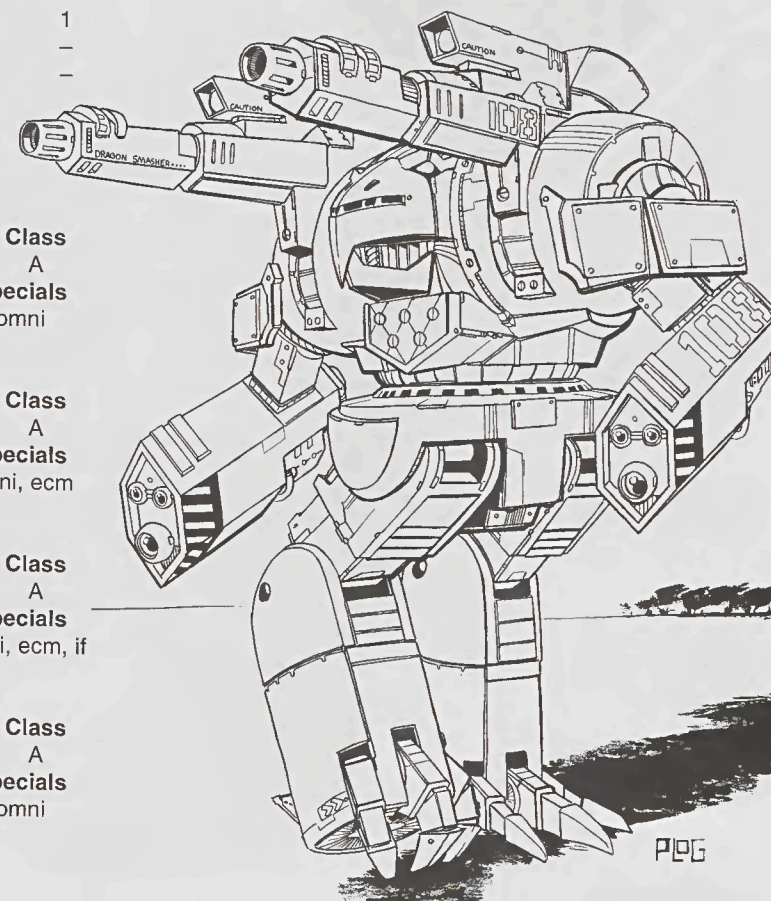
MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	10/8/5	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/5	27	omni, ecm, if	

Alternativkonfiguration C

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	8/6/4	—	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/5	20	omni	

Alternativkonfiguration D

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	5/4/3	2	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
6/5	20	omni	



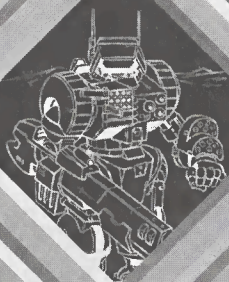
HIGHLANDER IIC

Masse: 90 Tonnen
Rumpf: SL-XT Modified
Reaktor: Fusion 270 Standard
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: Prentiss-III A
Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Arcadia Compound Delta VII Ferrofibril
Bewaffnung:

- 1 EMRG "Captain" Series Gaussgeschütz
- 1 Type XXVI "Great Bow" LSR 20-Werfer
- 2 MPA-14 Mod. 12a Blitz-KSR 6-Werfer
- 3 Series PPS-VIII Mittelschwere Impulslaser

Hersteller: Arcadia BattleMech Plant CM-T15
Funksystem: C-XII Series B4 GDS
Zielerfassungssystem: C-12 Mk. III
mit Artemis IV-FLS



ÜBERSICHT

Tausende von Mechs des Typs *Highlander*, bei dem es sich um eine der erfolgreichsten Konstruktionen aus der Zeit des Sternenbunds handelte, hatten zusammen mit Nicholas Kerensky und der Exodus-Flotte die Innere Sphäre verlassen. Obwohl ein großer Prozentsatz in Brian-Magazinen eingemottet wurde, dienten viele davon später in den Toumanen der neu gegründeten Clans. Als die einzelnen Clans dann immer weiter wuchsen, entnahmen sie den Magazinen mehr und mehr Ausrüstung, unter anderem den alt-ehrwürdigen *Highlander*, um ihre rasch anschwellenden Reihen zu füllen.

Bei vielen Clan-Streitkräften diente der *Highlander* zuerst als Rückgrat des mobilen Angriffs. Selbst nach dem Aufkommen neuer Clan-Modelle erfüllten Stützpfeiler-Mechs wie der *Highlander* auch weiterhin treu ihre Pflicht. Inzwischen werden jedoch schon seit über hundert Jahren keine neuen *Highlanders* mehr gebaut, obwohl einige wenige, die noch aus älteren Brian-Magazinen stammen, bei Gelegenheit nachgerüstet werden.

EIGENSCHAFTEN

Trotz der "IIC"-Kennzeichnung wurde seit der Einführung des Originalmodells im Jahr 2592 nur sehr wenig an der Konstruktion des *Highlander* verändert. Im gleichen Maße, in dem die Technologie der Clans voran-

schritt, wurden jedoch überholte Komponenten durch moderne und leichtere Ausrüstung ersetzt; mit dem Ergebnis, daß die *IIC*-Version zwar grundsätzlich über dieselbe Konfiguration verfügt, die Feuerkraft des *Highlander* jedoch beträchtlich erhöht werden konnte. Das Schadenspotential des Mechs hat sich nahezu verdoppelt, und seine Waffensysteme verfügen über einen genügend großen Munitionsvorrat, um fast vier Minuten ununterbrochen feuern zu können.

Die Testläufe der ersten paar *Highlander IICs* zeigten dann, daß noch ein paar kleinere Änderungen vorgenommen werden mußten. Der zweite Kurzstreckenraketenwerfer im linken Arm erforderte einen Lademechanismus, der den Arm hinauf bis in den Torso hinein führen mußte. Bei schweren Kämpfen kam es immer wieder vor, daß sich die Raketen in dem Lader verklemmten, der umständlich um den LSR-Werfer herumgeführt werden mußte. Obwohl der Pilot grundsätzlich in der Lage war, diese Ladehemmung zu beseitigen, indem er den Mech einfach bewegte, funktionierte diese Taktik nicht immer. In einem speziellen Versagensfall explodierte die Munition dabei sogar mit verheerender Wirkung. Clan-Ingenieure konnten dieses Problem schließlich lösen, indem sie die LSR in die andere Torsoseite verlegten und statt dessen die drei Mittelschweren Impulslaser links einbauten.

Insgesamt wurde in dem 200 Jahren nach der Überholung der Modells nahezu 1.500 *Highlander IICs* nachgerüstet oder neu gebaut. Obwohl viele dieser Einhei-

ten im Laufe der Jahre zerstört oder ausgeschlachtet wurden, dienen immer noch Hunderte von ihnen in den Toumanen der verbliebenen 15 Clans. Nur wenige Clan-Umbauten erfreuen sich einer derartig großen Beliebtheit wie dieses robuste Modell.

EINSATZ

Obwohl jeder Clan diesen Mech in seinen Reserve-Galaxien einsetzt, verfügt Clan Sternennatter doch über die meisten, was er zum größten Teil der kürzlichen Absorption des Clans Felsengräber samt seiner Streitkräfte zu verdanken hat. In ein paar wenigen Frontverbänden der Nattern dienen *Highlander* auch als Befehls-Mechs, insbesondere beim 5. Angriffs- und 73. Cavaliers-Sternhaufen.

Auch die Clans Blutgeist und Wolf setzen eine beträchtliche Anzahl von *Highlandern* ein, großteils, um die beträchtlichen Verluste wettzumachen, die diese beiden Clans kürzlich erlitten haben. Clan Blutgeist konnte etliche Maschinen von den Schlachtfeldern des Absorptionskrieges bergen, während Clan Wolf eines seiner letzten noch verbliebenen Brian-Magazine öffnete, um Mechs dieses Typs in einer Stärke von mehreren Sternen zu reaktivieren. Neueste Informationen besagen außerdem, daß auch Wolfs Dragoner auf ihrer Reise zur Inneren Sphäre einige *Highlander* mit sich führten.

LEICHT

MITTELSCHWER

SCHWER

ÜBERSCHWER

OMNI

CLANS

Typ: **Highlander IIC**
 Technologie: Clans
 Tonnage: 90
 Gefechtsstärke: 2.827

Ausstattung

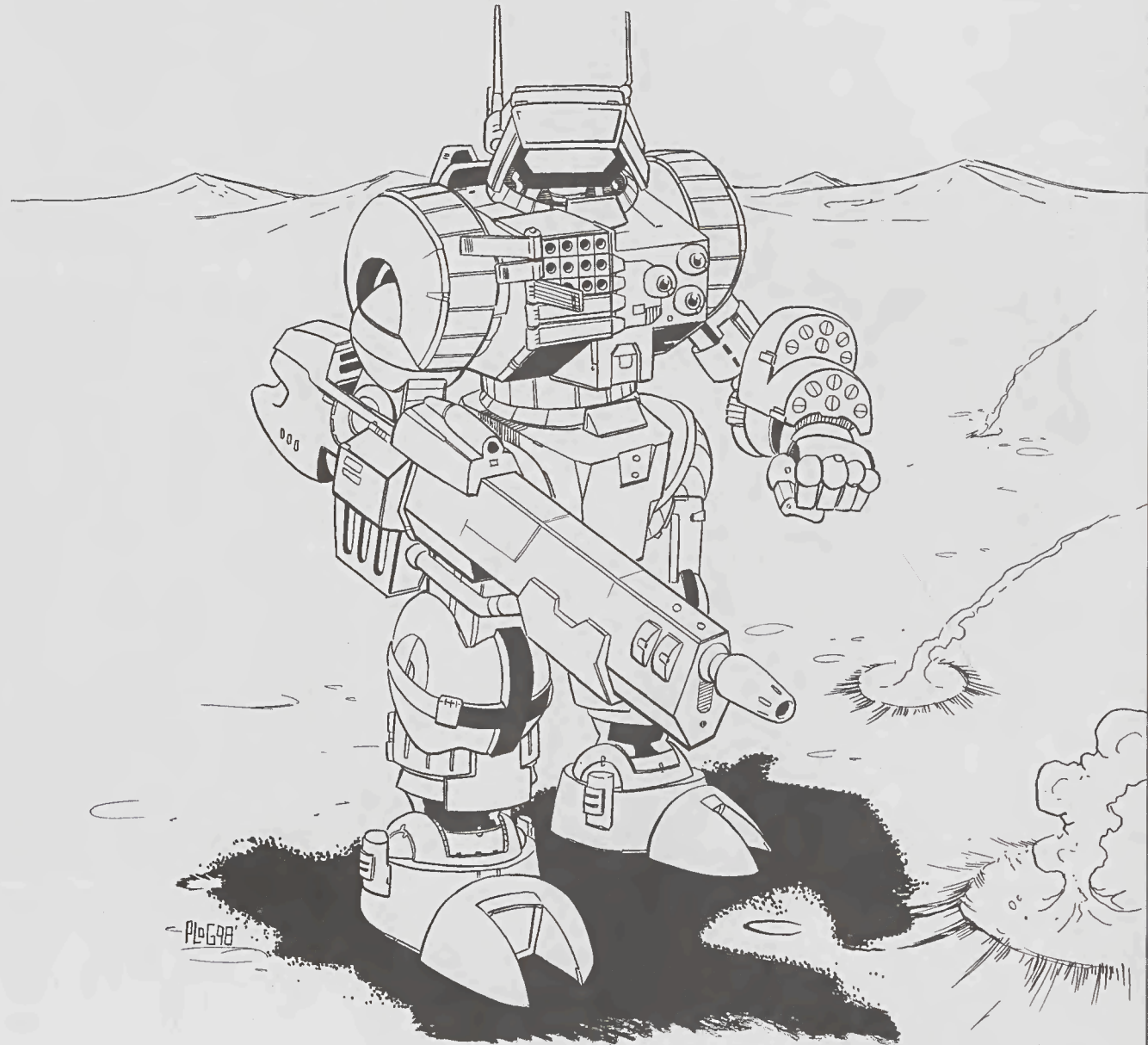
		Gewicht (t)
Interne Struktur:		9
Reaktor:	270	14,5
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	
Wärmetauscher:	12 (24)	2
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	278	14,5

	Interne Struktur	Panzerwert
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	29	40
Torso Mitte (hinten):		17
Lk/Rt Torso:	19	28
Lk/Rt Torso (hinten):		10
Lk/Rt Arm:	15	30
Lk/Rt Bein:	19	38

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
Gaussgeschütz	RA	6	12
Munition (Gauss) 24	RT	3	3
2 Blitz-KSR 6	LA	4	6
Munition (Blitz-KSR) 15	LT	1	1
3 M-Impulslaser	LT	3	6
LSR 20	RT	4	5
Artemis IV-FLS	RT	1	1
Munition (LSR) 24	LT	4	4
Sprungdüse	RT	1	2
Sprungdüse	LT	1	2
Sprungdüse	TM	1	2

BATTLEFORCE 2

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3J	7/6/2	1	A
Armor/Structure	Point Value	Specials	
7/7	28	if	

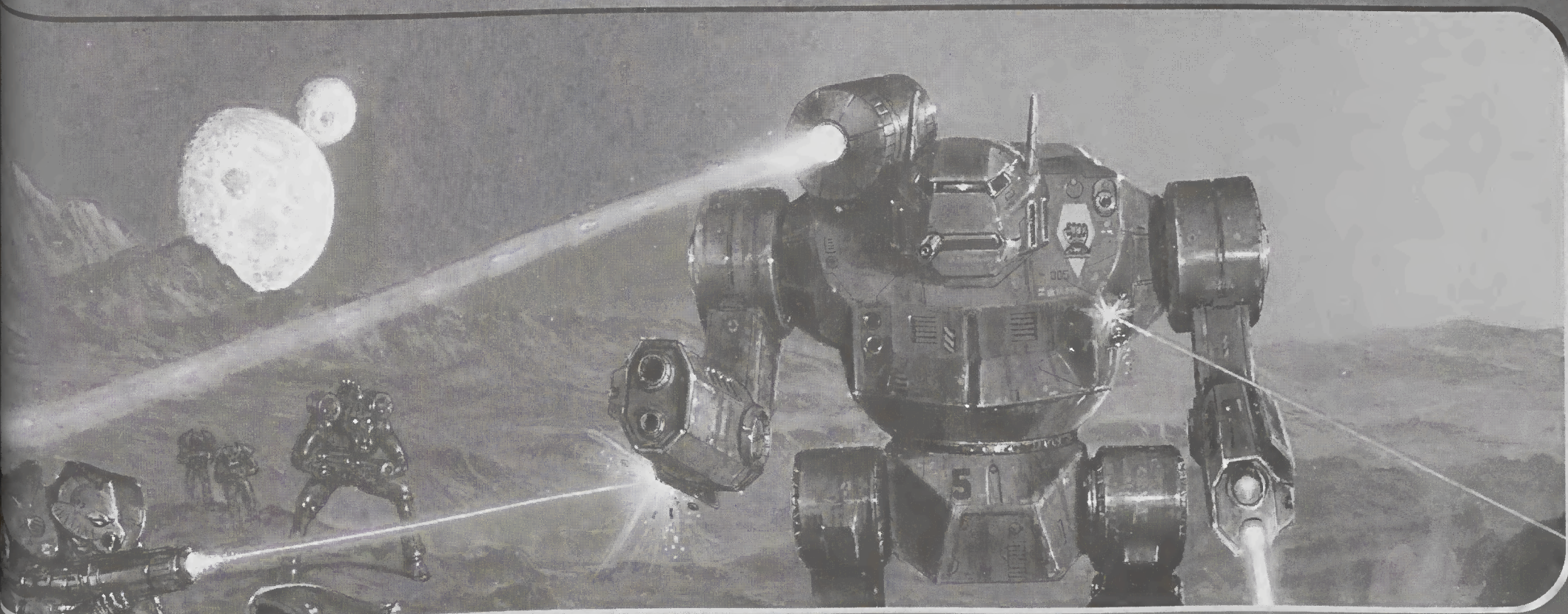


CLAN-PROTOMECHS

Von allen Teilen dieses Berichts werden die hier vorgestellten Auswertungsergebnisse meiner Meinung nach die weitreichendsten Konsequenzen nach sich ziehen. In den letzten paar Monaten habe ich zusammen mit meinem Team fieberhaft die militärischen Datenfiles der Nebelparder durchforstet, die von Einsatzgruppe Schlange auf Huntress erbeutet werden konnten. Obwohl wir dabei auf wertvolle Informationen über die von den Clans hergestellten Mechs und Fahrzeuge gestoßen sind, konnten wir auf dem Gebiet der Clan-Militäreinheit mit der Bezeichnung "ProtoMech" keine Erfolge verzeichnen - vieles darüber bleibt uns auch weiterhin vollkommen unbekannt. Ein Großteil der Informationen, die wir sammeln konnten, stammt aus Einsatzberichten von MechKriegern, die diesen Maschinen auf dem Schlachtfeld begegnet sind, und von einer Handvoll ProtoMechs, die von den Northwind Highlanders geborgen wurden. Die wenigen Hinweise, die wir den Parder-Files entnehmen konnten, halfen uns zwar bei der Beantwortung vieler der anstehenden Fragen, jedoch ist die Wissenschaftlerkaste der Nebelparder bei der Löschung aller militärischen Daten, die sich auf das ProtoMech-Projekt bezogen, mit großer Sorgfalt vorgegangen. Die wenigen Informationen, die wir doch noch zu retten vermochten, verdanken wir schierem Glück und der raschen Auffassungsgabe von Mitgliedern der Einsatzgruppe Schlange. Der umfangreichste Abschnitt, den wir nahezu intakt decodieren konnten, betrifft die Entwicklungsgeschichte. Ich kann hier nur die Vermutung anstellen, daß die Wissenschaftlerkaste angesichts der Kürze der Zeit zu der Auffassung gelangt ist, daß Angaben über den Hintergrund und die Fortschritte des Projekts weniger wichtig waren als die Zerstörung von Informationen, die sich direkt mit der Bauweise befaßten. Über diesen wichtigen Bereich besitzen wir überhaupt keine Angaben. Welche Materialien werden bei ihrer Konstruktion verwendet, wie ist ihr Funk- und Zielerfassungssystem beschaffen, und welcher Art sind die Reaktoren, von denen sie angetrieben werden? Keine dieser Informationen konnte erlangt werden.

Wie dem auch sei - auf jeden Fall enthält diese Auswertung alle gegenwärtig verfügbaren Angaben über diese neue und tödlichen Waffengattung. Wie eingangs bereits erwähnt, fürchte ich den neuen Einheitentyp wegen dem, wofür er steht. Während die Innere Sphäre erst seit kurzem in der Lage ist, Gefechtsrüstungen und OmniMechs einzusetzen, konnten die Clans schon Mitte des 29. Jahrhunderts mit diesen technischen Wunderwerken aufwarten. Danach stagnierte bei ihnen die Entwicklung neuer Waffen und Ausrüstung nahezu 200 Jahre lang fast vollständig - bis jetzt. Zusammen mit den neuartigen Laserkanonen zeigen die ProtoMechs, wozu die Wissenschaftlerkaste der Clans fähig ist, wenn man sie nur ausreichend motiviert.

– Jared Pascal
Adept XVI-Omega
Äußerer Peripherie
27. November 3060



In den dampfenden Dschungeln von Huntress begegneten die Soldaten der Einsatzgruppe Schlange einem neuen und vollkommen überraschenden Vertreter der Clan-Technologie: den leichtgewichtigen und flinken Kampfmaschinen, von denen die Truppen aus der Inneren Sphäre später erfahren sollten, daß sie ProtoMechs genannt wurden. Von Deckung zu Deckung eilend machten diese Miniatur-Mechs kurzen Prozeß mit ihren überraschten Gegnern, nur um sich dann wieder in den Urwald zurückzuziehen.

Durch die Niederlage des Clans Nebelparder erhielt die Innere Sphäre dann Gelegenheit, erbeutete Daten zu analysieren und einiges über den Hintergrund und die Fähigkeiten dieser ungewöhnlichen Maschinen zu erfahren. Die Armeen der anderen Clans werden noch früh genug in Besitz der ProtoMech-Technologie gelangen, dementsprechend tut die Innere Sphäre gut daran, sich auf einen Kampf gegen sie vorzubereiten.

DIE GESCHICHTE DES PROTOMECHS

In den Monaten nach der Schlacht von Tukayyid stand Clan Nebelparder einem ernsthaften Problem gegenüber. Der Teil der Inneren Sphäre, den er sich als Besatzungszone gesichert hatte, stammte zur Gänze vom Draconis-Kombinat, einer Nation von harten Kämpfern, deren Philosophie des Bushido (der Weg des Kriegers) sie zu unnachgiebigen und widerstandsfähigen Feinden machte. Die Parder fanden sich in einer Lage wieder, in der sie unablässig von Zivilisten und Kombinatstruppen gestört wurden, die von ihrem komplexen Ehrbegriff daran gehindert wurden, eine Niederlage einzugestehen. Andauernde Guerillatätigkeiten und Überfälle sorgten auf diese Weise dafür, daß die BattleMech-Kapazitäten der Parder ständig bis an ihre Grenzen belastet wurden.

Dies war nicht das erste Mal, daß die Parder unter Materialknappheit litten. In der Vergangenheit hatten sie sich schon oftmals mit nur wenigen Ressourcen verteidigen müssen, und sie hatten dabei noch jedes Mal gesiegt und den Neuaufbau geschafft. In der zweiten Hälfte des 30. Jahrhunderts hatten die Wissenschaftler der Nebelparder eingestehen müssen, daß ihre Clan-Welten schon bald keine Erze mehr zum Bau neuer BattleMechs hergeben würden, und die anstehende Invasion der Inneren Sphäre zwang sie nun dazu, entweder eine intelligente Lösung dieses Problems zu finden oder endgültig ins Hintertreffen zu geraten.

DER GEHEIMPLAN

Die führenden Wissenschaftler des Clans begannen mit den Konstruktionsarbeiten an einem gewagten neuen Kampfgerät, das die Merkmale eines BattleMechs mit denen der äußerst erfolgreichen Elementar-Gefechtsrüstung kombinieren sollte. Nur halb so groß wie BattleMechs, würden diese neuartigen Einheiten nur etwa ein Zehntel der größeren Maschinen wiegen, so daß auch nur ein Zehntel der Karbonlegierungen, Myomere und anderer knapper Konstruktionsmaterialien erforderlich wären. Ihre winzigen Antriebseinheiten würden die Herstellungskosten noch weiter senken, so daß der Clan mehr Einheiten unter Einsatz von weniger Material herstellen können würde. Das angestrebte Ziel war ein Strahl aus fünf dieser sogenannten ProtoMechs, die genau wie ein Strahl aus Gefechtsrüstungen im Verbund eingesetzt werden konnten und dabei so effektiv wie ein einzelner BattleMech sein würden, und das bei lediglich der Hälfte an Materialverbrauch.

Sario Bullfinch, einer der leitenden Wissenschaftler des ProtoMech-Entwicklungsprojekts, beschäftigte sich nebenbei auch noch mit alten terranischer Sagen und versah die verschiedenen ProtoMech-Konzepte mit Namen aus der Mythologie. Im Verlauf ihrer Arbeit begannen die Konstrukteure dann damit, diese mythischen Themen in das Aussehen der ProtoMechs einzuarbeiten. Sie dachten sich, daß ein furchteinflößendes Äußeres den Gegner erschrecken und den Piloten der Protos somit einen Vorteil verschaffen würde.

Während die neuen Maschinen in der Entwicklung waren, begannen die Genetiker der Parder zugleich damit, die passenden Piloten für sie zu erschaffen. Im Gegensatz zu den massigen Elementaren sollte diese neue Züchtung noch kleiner als die Raumjagdpiloten geraten, um im beengten Inneren eines ProtoMech-Torsos Platz finden zu können.

In dem Bewußtsein der radikalen Natur ihrer Forschungen begannen die Wissenschaftler an ihrem Konzept zu arbeiten, ohne ihre Khans über die Pläne zu informieren. Es war ihnen bewußt, daß die neuen Einheiten sich zuerst einmal vor den Augen der Khans im Kampf beweisen mußten, bevor diese auch nur in Erwägung ziehen würden, sie in größerem Rahmen herstellen zu lassen. Somit mußte jahrelang im geheimen daran gearbeitet werden, bevor das Vorhaben schließlich enthüllt werden konnte.

Tatsächlich standen die Wissenschaftler nach Jahrzehnten der Forschung und Dutzenden von Prototypen noch immer ohne greifbares Ergebnis da. Die Maschinen erwiesen sich als zu

klein, um ein richtiges Cockpit beherbergen zu können und die genetischen Experimente hatten keine brauchbaren neuen Züchtergebnisse hervorgebracht, die in der Lage gewesen wären, die ProtoMechs zu steuern.

DER DURCHBRUCH

Das Aufkommen der erweiterten Informationsübermittlung (EI) sollte sich dann als die technologische Weiterentwicklung erweisen, die den ProtoMech schließlich doch noch realisierbar machte. Etwa zur Zeit der Operation "Wiedergeburt" hatten Wissenschaftler der Clans das EI-System entwickelt, das die Verbindung eines MechKriegers oder Elementars zu seiner Maschine verbesserte und sowohl Reaktionszeiten als auch die Treffergenauigkeit steigerten. Dieser Fortschritt mußte allerdings teuer erkaufte werden. Um das System voll auf nutzen zu können, mußte der Pilot auf chirurgischem Wege mit einem umfangreichen System elektronischer Implantate ausgestattet werden, die dann unter seiner Haut als schwach leuchtende "Tätowierungen" sichtbar blieben. Diese Implantate besitzen einen fortschreitenden degenerativen Effekt auf das Nervensystem des Empfängers, der nach längerer Zeit – normalerweise ein bis fünf Jahren – geistig instabil und oft paranoid wird. Die Implantate können sogar eine Katatonie auslösen oder zum Tod führen, obwohl dies eher selten vorkommt.

Aufgrund dieser Gefahren wird die EI-Technologie nur von den aggressivsten unter den Kreuzritter-Krieger genutzt, und die meisten von ihnen werden rasch von den Medikamenten abhängig, mit denen die destabilisierenden Auswirkungen der EI-Tätowierungen bekämpft werden. Trotz dieser Nachteile kann niemand die unglaublichen Leistungen dieser Krieger im Kampf anzweifeln, und aus diesem Grund bleibt diese Praxis auch mit der stillschweigenden Duldung des Großen Rats bestehen, der normalerweise Vorbehalte gegen künstlich erzeugte Leistungssteigerungen hat.

Es waren zwar noch einige Verbesserungen des Systems notwendig, doch grundsätzlich lieferte das Konzept der EI den Parder-Wissenschaftlern genau die Vorlage, die sie für die Steuerung der ProtoMechs benötigten. Indem der Pilot die direkte Kontrolle über den ProtoMech erhielt, wurden ein Gyroskop und ein voll ausgestattetes Cockpit überflüssig. Somit war genug Platz vorhanden, um den Piloten mitsamt den Waffensystemen im Torso unterzubringen.

DIE PILOTEN DER PROTOMECHS

Obwohl mit der erweiterten Informationsübermittlung die rein konstruktiven Probleme des ProtoMechs erfolgreich gelöst werden konnten, blieben immer noch die weniger leicht zu bewältigenden Probleme genetischer Natur übrig. Nachdem es nicht möglich gewesen war, eine geeignete neue Kriegerzüchtung hervorzubringen, stand Clan Nebelparder ohne Piloten für seine neuen Maschinen da – abgesehen von ein paar Raumjagdpiloten, die sich freiwillig gemeldet hatten, nachdem sie bei ihrem Aufnahmetest für die Kriegerkaste versagt hatten. Dieser zeitweilige Kompromiß sollte sich dann allerdings als dauerhafte Lösung des Problems erweisen.

Obwohl nur wenige Clans dies eingestehen würden, hat ihr Versuch zur Züchtung von Raumjagdpiloten letztendlich sein Ziel nicht erreichen können. Mit ihrer Ausrichtung auf scharfe Sinne, schnellere Reflexe und eine natürliche Widerstandsfähigkeit gegenüber Belastungsmanövern sind die Raumjagdpiloten vielleicht das extremste Beispiel für die genetische Ingenieurskunst der Clans. Das Anzüchten all dieser Eigenschaften hat einen Menschenschlag hervorgebracht, der wegen seiner geringen Körpergröße und Schlankheit fast schon komisch wirkt, wobei er als Nebeneffekt seiner positiven Eigenschaften zugleich deutlich vergrößerte Köpfe und Augen aufweist. Tatsächlich hat er sich allerdings trotz aller Bemühungen, die in seine Züchtung und Ausbildung investiert wurden, gegenüber seinen Gegenständen aus der Inneren Sphäre als unterlegen erwiesen.

Dieser traurige Umstand blieb von den ProtoMech-Konstrukteuren nicht unbemerkt, die in der wachsenden Anzahl von ausgemusterten Raumjagdpiloten, die dann zu niedrigeren Kasten versetzt wurden, ihre Chance erkannten. So wurden einige Jahre lang immer wieder Piloten, die ihre Prüfungen für die Kriegerkaste der Parder nicht bestanden hatten, unter dem Vorwand von Tests für neue Raumjäger für das ProtoMech-Projekt "ausgeliehen". Diesen Piloten wurde dann die Chance geboten, ihrem Clan doch noch als Krieger dienen zu können.

Raumjagdpiloten verfügen über eine ganze Menge von Eigenschaften, die sie für das Führen von ProtoMechs geeignet erscheinen lassen: Sie sind klein und drahtig, so daß sie mühelos in das beengte Cockpit eines ProtoMechs passen. Gehirn und Kreislauf wurden speziell darauf ausgerichtet, den Belastungen von Manövern mit hoher Schwerkraftentwicklung standzuhalten, und besitzen zugleich eine erhöhte Widerstandsfähigkeit gegenüber den negativen Nebenwirkungen des direkt neuronalen Interface, über das der ProtoMech kontrolliert wird.

Bei der Steuerung eines ProtoMechs empfindet der Pilot den Körper des Protos als seinen eigenen. Er "sieht" durch die externen Sensoren seines ProtoMechs. Wenn er seinen Körper in Bewegung setzen möchte, bewegt sich statt dessen der ProtoMech, indem er auf die unwillkürlichen Reflexe des menschlichen Leibes in seinem Inneren reagiert. Der Pilot selbst ist sich seines eignen Körpers, der sich in der Brust des Mechs zu einer fötalen Position zusammengerollt befindet, nur vage bewußt. Die Muskelbeanspruchung ist bei dieser Tätigkeit recht hoch, so daß der Pilot in Kombination mit dem Ritt über Stock und Stein, der von der weit ausholenden, hüpfenden Gangart des ProtoMechs verursacht wird, erheblichen Belastungen in seinem Cockpit ausgesetzt ist.

Die Piloten erhalten das Gefühl, sie selbst wären die Maschine, wodurch sie ein unerreichbares Maß an Kontrolle über sie gewinnen. Eine solche direkte Verbindung bedeutet aber auch zugleich, daß der Pilot auf dem Wege einer neuralen Rückkopplung die "Schmerzen" fühlen kann, die seinem Gerät zugefügt werden, ganz ähnlich dem Effekt, dem MechKrieger bei einer Munitionsexplosion über ihre Neurohelme unterliegen. So leidet der Pilot beispielsweise unter erheblicher Pein, wenn der Arm seines ProtoMechs abgeschert wird, genauso, als wäre ihm persönlich der Arm abgerissen worden. Obwohl die Piloten der ProtoMechs während ihrer Ausbildung speziell auch auf diesen Effekt vorbereitet werden, kann sich ein solcher "Phantom Schmerz" im Kampf immer noch als entscheidender Nachteil erweisen.

Die innige Verbindung zwischen Mensch und Maschine kann außerdem zu einem "Gott-Komplex" führen, bei dem der Pilot von einem Gefühl der Unüberwindbarkeit ergriffen wird. Er verläßt seine Maschine dann nur äußerst ungern und kann sogar in den Glauben verfallen, der ProtoMech wäre sein eigentlicher Körper.

Glücklicherweise bilden die einzelnen Mitglieder eines ProtoMech-Strahls jedoch stets eine eingeschworene Gemeinschaft, so daß die anderen Mitglieder der Formation ein solches Verhalten normalerweise in den Griff bekommen, bevor es sich zu einem echten Problem entwickeln kann. Sowohl innerhalb als auch außerhalb ihrer Cockpits halten die Krieger eines solchen Strahls stets zusammen und sind absolut unzertrennlich.

Alle Piloten, die ProtoMechs zugeteilt sind, sind von Kopf bis Fuß mit den auffälligen EI-Tätowierungen bedeckt. Um sich fit zu halten für die Belastungen, denen sie in den Cockpits ihrer ProtoMechs ausgesetzt sind, müssen sie ständig im Training bleiben. Aus diesem Grund sind sie (im Vergleich zu Raumjagdpiloten) im allgemeinen recht muskulös und bei guter Gesundheit.

DER PROTOMECH

Ein typischer ProtoMech ist vier bis sechs Meter groß und wiegt zwischen zwei und neun Tonnen. Der Pilot befindet sich in einer kleinen Kammer im oberen Brustbereich, gleich unterhalb des Halses. Der Rest des Torsos wird vom Reaktor, Waffen und den Antriebssystemen eingenommen.

Nachdem er zwar größer als eine Gefechtsrüstung, jedoch kleiner als ein BattleMech ist, vereinigt der ProtoMech Eigenschaften beider Einheitentypen in sich. Ihre kleine Gestalt ermöglicht es ihnen, auch dort noch ein Versteck zu finden, wo dies einem BattleMech nicht möglich wäre, und sie sind sogar in der Lage, sich durch Gebäude zu bewegen, ohne dabei größere Schäden zu verursachen.

Obwohl sie sich selbst im Vergleich zu dem kleinsten BattleMech immer noch geradezu winzig ausnehmen, kann jeder ProtoMech ein beeindruckendes Waffenarsenal mitführen, und weil sie jeweils in Strahlen zu fünf operieren, gleicht ihre gebündelte Feuerkraft die Schwächen, die einen einzelnen Proto auszeichnen, wieder aus.

ProtoMechs sind extrem widerstandsfähig. Obwohl sie im Vergleich zu BattleMechs nur schwach gepanzert sind, können sie den Verlust einer Gliedmaße oder gar ihres Kopfes verkraften und trotzdem noch weiterkämpfen.

Der Pilot kontrolliert seinen ProtoMech durch ein direktes neurales Interface, als ob es sich um seinen eignen Körper handeln würde – aus diesem Grund besitzen sämtliche ProtoMech-Modelle eine humanoide Gestalt. Das Kernstück ihrer Feuerkraft besteht oft aus einer großen, in den Händen gehaltenen Waffe, die als Hauptgeschütz bezeichnet wird. Solche Waffen sind zwar torsogestützt, werden aber unter Zuhilfenahme beider Hände abgefeuert, was dem Piloten eine exakte Führung der Waffe erlaubt, etwa als ob er ein schweres Maschinengewehr von Hand abfeuern würde. Weil dieses Waffensystem von seiner Handhabung her große Ähnlichkeit mit einer normalen Infanteriewaffe aufweist, kommen die Piloten von ProtoMechs bei der Ausbildung und soweit es ihre Treffsicherheit betrifft in den Genuß eines beträchtlichen Vorteils – während die Piloten von BattleMechs und auch ProtoMechs das genaue Abfeuern von Waffen, die direkt in den "Körper" ihrer Maschine eingebaut sind, mühsam erlernen müssen, weil es sich hierbei nicht um eine von Natur aus vorhandene Eigenschaft handelt, können ProtoMechs ihr Hauptgeschütz mit der gleichen Leichtigkeit einsetzen, die Personen mit Handfeuerwaffen oder Gewehren zu eigen ist, so daß sie über ein sehr viel flexibleres Schußfeld verfügen.

EINSATZ DES PROTOMECHS

Zum Zeitpunkt der Schlacht von Huntress besaß allein Clan Nebelparder Zugang zur ProtoMech-Technologie. IlKhan Lincoln Osis erfuhr erst nach der Schlacht von ihrer Existenz, wobei sein Zorn wegen der lange Zeit über verheimlichten Projektes allerdings sowohl durch die verzweifelte Situation gedämpft wurde, in der sich sein Clan befand, als auch durch die soliden Erfolge, die der Proto angesichts der haarigen Situation vorweisen konnte. In ihrem verzweifelten Kampf auf Huntress setzten die Parder trotz ihrer letztendlichen Niederlage ProtoMechs mit tödlicher Effizienz ein, womit sie den radikal neuen Maschinen ein Debüt verschafften, das von den anderen Clans wohl kaum ignoriert werden kann. Ganz sicher wird die ProtoMech-Technologie ihren Weg in die Hände auch der anderen Clans finden. Wahrscheinlich wird sie zuerst von den Kreuzritter-Clans eingesetzt werden, weil deren Krieger sich wohl am ehesten bereit finden würden, sich im Dienste ihres jeweiligen Clans den Operationen zu unterziehen, die mit der erweiterten Informationsübermittlung einher gehen.

Die Analysten sind sich ziemlich sicher, daß diese neue Technologie von der Inneren Sphäre nicht übernommen werden wird, was in erster Linie an dem dortigen Mangel an speziell gezüchteten Raumjagdpiloten und der notwendigen EI-Technik liegt, die beide zur Kontrolle der Maschine benötigt werden. Und selbst wenn die Innere Sphäre Zugang zu diesen Technologien besäße, wäre es wegen der chirurgischen Eingriffe, die mit dem Einsatz der erweiterten Informationsübermittlung verbunden sind, kaum wahrscheinlich, daß sich eine ausreichende Anzahl von Freiwilligen melden würde, so daß es die Mühe nicht lohnt.

REGELN FÜR PROTOMECHS

Obwohl ProtoMechs in mancherlei Hinsicht Eigenschaften von konventionellen Fahrzeugen oder Infanterie besitzen, benutzen ProtoMech-Einheiten die Standardregeln für BattleMechs, soweit dies in der Folge nicht anders vermerkt wird.

Einsatz: ProtoMechs werden stets in Strahlen zu jeweils fünf Einheiten eingesetzt, obwohl solch ein Strahl aufgrund äußerer Umstände auch weniger als fünf Maschinen enthalten kann. Auf dem entsprechenden Datenblatt (siehe Seite 204) können jeweils fünf Protos verwaltet werden, auf dem Spielfeld wird jeder einzelne ProtoMech allerdings durch eine eigene Spielfigur dargestellt. Die Spieler besitzen die freie Wahl, ob alle Angehörigen eines solchen Strahls vom selben Typ sind oder ob er sich aus unterschiedlichen Modellen zusammensetzt, soweit die

Zusammensetzung durch die Vorgaben des gespielten Szenarios nicht bereits fest vorgegeben sind.

Erweiterte Informationsübermittlung: ProtoMechs werden zwar mittels einer Abart der erweiterten Informationsübermittlung (EI) gesteuert, allerdings kommen ihre Piloten weder in den Genuß der Vorteile dieses Systems der Regelstufe 3, noch leiden Sie unter dessen Nachteilen.

ÜBERSICHT

Jeder der fünf ProtoMechs eines Strahls wird als einzelne Einheit behandelt. Allerdings werden die Angriffserklärungen der einzelnen Mitglieder eines solchen Strahls insgesamt wie die Angriffserklärung einer einzelnen Einheit gewertet, und auch für die Ausführung gilt, daß alle Angriffe eines solchen Strahls komplett abgehandelt werden müssen, bevor die nächste Einheit dran ist.

KRIEGER

Aufgrund der einzigartigen Beschaffenheit der ProtoMechs müssen deren Piloten niemals Pilotenwürfe ausführen und verfügen dementsprechend auch lediglich über einen Schützenwert (siehe unter *Pilotenwürfe*).

Verwundung eines MechKriegers: Der Pilot eines ProtoMechs ist genauso anfällig gegenüber Verwundungen wie der Pilot eines normalen Mechs, und erlittene Treffer besitzen auch die gleichen Auswirkungen. Anstatt auf dem üblichen Wege erleidet solch ein Pilot allerdings immer dann eine Verwundung, wenn eines der grau schattierten kritischen Schadenskästchen ausgestrichen wird (siehe unter *Schaden* auf Seite 191). Man beachte, daß der Pilot keine automatische Verwundung erleidet, falls der Kopf seines Protos von einem Angriff getroffen wird.

BEWEGUNG

ProtoMechs bewegen sich nach den Regeln für BattleMechs, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten.

Levelwechsel: ProtoMechs können pro betretenem Hex ihr Level um maximal 1 Höhenstufe wechseln (wie Infanterie und Fahrzeuge), wofür sie 1 BP pro Level entrichten müssen (wie Mechs).

Besetzte Felder: Im Rahmen der Stapelbegrenzung wird jeder ProtoMech wie ein Fahrzeug gezählt. ProtoMechs können keine Angriffe auf Einheiten ausführen, die sich mit ihnen zusammen im selben Hex befinden.

Gebäude: ProtoMechs dürfen Gebäude nach den entsprechenden Regeln für Infanterie betreten und durchqueren.

PILOTENWÜRFE

Einer der Vorteile, den ProtoMechs gegenüber BattleMechs besitzen, ist ihre große Beweglichkeit. Weil sie kleiner und wendiger sind, werden sie vor der Art von Stürzen bewahrt, die normalen Mechs drohen. Zwar können bestimmte Angriffswirkungen und andere Umstände dazu führen, daß ein Proto den Boden unter den Füßen verliert, allerdings nimmt die Einheit dabei keinen Schaden und kann auch in wenigen Sekunden wieder auf die Beine kommen.

Für die Spielmechaniken heißt dies, daß ProtoMechs niemals gezwungen sind, einen Pilotenwurf durchzuführen. Sie können keinen Sturz erleiden, nicht ins Rutschen geraten und können sich auch nicht hinlegen. Selbst die Zerstörung der Beine eines ProtoMechs führt nicht zu seinem Sturz im herkömmlichen Sinne, obwohl sich eine solche Einheit danach nicht mehr bewegen kann.

KAMPF

Angriffe von und gegen ProtoMechs folgen grundsätzlich denselben Regeln, die auch für BattleMechs gelten, wobei die folgenden Ausnahmen gelten.

SCHUSSLINIE

Zwecks Bestimmung der Schußlinie werden ProtoMechs wie Fahrzeuge behandelt. Im Gegensatz zu BattleMechs erheben sie sich also nicht um 1 Höhenstufe über das Bodenlevel in ihrem Hex (diese Regel kann leicht in Vergessenheit geraten, wenn man auf dem Spielfeld BattleMech-Minaturen zur Darstellung von ProtoMechs verwendet).

Teilweise Deckung: Weil sie lediglich so groß wie Fahrzeuge sind, können ProtoMechs niemals in den Genuß teilweiser Deckung kommen.

FEUERGEFECHTE

Alle Standardregeln, die den Waffeneinsatz von BattleMechs betreffen, gelten auch für ProtoMechs. Sie können jede ihrer Schußwaffen einmal pro Runde abfeuern (obwohl keine Armwaffen in einer Runde abgefeuert werden dürfen, in der das Hauptgeschütz zum Einsatz kommt) und unter Anwendung der normalen Modifikatoren auf dasselbe oder unterschiedliche Ziele schießen.

Schußfelder: ProtoMechs besitzen die gleichen Schußfelder wie BattleMechs und können ihren Torso nach den Standardregeln drehen. Falls der ProtoMech über ein Hauptgeschütz verfügt, kann dieses sowohl das frontale als auch die links- und rechtsseitigen Schußfelder benutzen. Weil deren Ausrichtung mit der Drehung des Torsos wiederum entsprechend geändert werden kann, verfügt das Hauptgeschütz somit potentiell über ein Schußfeld von 360 Grad.

Raketenwerfer: Wenn Raketen mit einem Werfer verschossen werden, der keiner der Standardausführungen entspricht (wie zum Beispiel eine KSR 5 oder LSR 7), so würfelt man unter der nächst höheren Spalte der Tabelle "Raketentreffer" auf Seite 31 des *BattleTech Regelwerks (BRW)*. Falls der Ergebnis des Wurfs dabei höher ausfällt als die Anzahl der eingesetzten Werferrohre, treffen sämtliche Raketen der abgeschossenen Salve das Ziel. Falls der Raketenwerfer nur über ein einziges Abschubrohr verfügt, wird er wie eine Standardwaffe behandelt (falls der Angriffswurf erfolgreich war, trifft die abgefeuerte Rakete automatisch, so daß kein weiterer Wurf auf der Tabelle "Raketentreffer" erforderlich wird).

Liegende BattleMechs: ProtoMechs können niemals eine liegende Position einnehmen.

TREFFERZONE

Die von einem Angriff getroffenen Zonen werden bei einem ProtoMech anhand der Tabelle "ProtoMech-Trefferzonen" bestimmt. Diese Tabelle befindet sich auch noch einmal auf jedem Datenblatt. Treffer gegen ProtoMechs unterliegen keinerlei Auswirkungen durch die Angriffsrichtung; außerdem existieren auch keine rückwärtigen Trefferzonen. Die beiden Beine gelten als eine einzige Trefferzone; gleiches gilt für den Torso.

Knapp verfehlt: ProtoMechs geben aufgrund ihrer geringen Größe und extremen Wendigkeit schwer zu treffende Ziele ab. Sie befinden sich ständig in Bewegung, und außerdem sind ihre Gliedmaßen derartig schlank, daß man sie nur schlecht treffen kann. Aus diesem Grund kann es vorkommen, daß ein Angriff (oder, im Falle von Raketen und ähnlichen Waffen, ein Teil des Angriffs), der einen BattleMech getroffen hätte, den ProtoMech verfehlt. Wie man auf der Tabelle "ProtoMech-Trefferzonen" sieht, gelten Ergebnisse von 3 und 11 als "knapp verfehlt". Solche Treffer richten keinen Schaden beim ProtoMech an, obwohl das Ergebnis der Angriffswurfs etwas anderes vermuten ließe.

Feuerleitcomputer: ProtoMechs sind zu klein, als daß einzelne Trefferzonen bei ihnen mittels eines Feuerleitcomputer

anvisiert werden könnten. Der normale Angriffsmodifikator von -1 für Schüsse mit Unterstützung eines Feuerleitcomputers gilt jedoch auch weiterhin.

SCHADEN

Erlittener Schaden zerstört zuerst die Panzerung einer Trefferzone und dann ihre interne Struktur (die grau schattierten Kreise im Panzerdiagramm), genau wie bei einem BattleMech. Sobald eine Zone vollkommen zerstört ist, wird dort erlittener Schaden wie üblich weitergeleitet; wobei der von solchen Zonen erlittene Schaden stets zum Torso weitergeleitet wird – auch vom Kopf aus.

Sobald die interne Struktur Schaden nimmt, wird wie üblich ein Wurf auf der Tabelle "Kritische Treffer" ausgeführt. Im Abschnitt "Trefferzonen und kritischer Schaden" jedes Datenblatts sind für jede Zone eine Reihe von kritischen Schadenskästchen aufgeführt. Falls der Proto kritische Treffern erleidet, werden diese der Reihe nach von links nach rechts ausgestrichen. Sobald dabei ein grau schattiertes Kästchen ausgestrichen wird, erleidet der Pilot außerdem auch noch eine Verwundung (1 Pilotentreffer).

Wenn eine Zone vollständig zerstört wird, werden somit auch alle kritischen Schadenskästchen der Zone ausgestrichen; gleichzeitig gilt sämtliche Ausrüstung, die sich in der Zone befand, ebenfalls als zerstört.

Kritische Treffer werden nicht weitergeleitet, genauso wenig wie auch überzähliger kritischer Schaden, den eine Zone erleidet, nicht weitergeleitet wird.

Die Auswirkungen bestimmter kritischer Schäden und der Zerstörung einer ganzen Zone werden in der Folge beschrieben.

Arm: Nach dem ersten kritischen Schaden werden die Zielzahlen sämtlicher Angriffe, die mit den betroffenen Arm durchgeführt werden, mit +1 modifiziert, wovon sowohl die direkt in ihm montierten Waffen als auch das Hauptgeschütz betroffen sind. Der zweite kritische Treffer zerstört den Arm mitsamt den in ihm untergebrachten Waffen. Nachdem ein Arm zerstört wurde, werden Angriffe mit dem Hauptgeschütz um +2 modifiziert. Wenn beide Arme zerstört sind, kann das Hauptgeschütz überhaupt nicht mehr abgefeuert werden.

Beine: Der erste kritische Treffer in die Beine verringert die Bewegungsrate für Gehen des ProtoMechs um 1 BP (die Bewegungsrate für Laufen muß entsprechend neu berechnet werden). Ein zweiter kritischer Schaden dort reduziert seine Bewegungsrate auf die Hälfte (Brüche aufrunden, danach muß die Bewegungsrate für Laufen neu errechnet werden). Der

dritte kritische Treffer reißt die Beine endgültig ab und macht jede weitere Vorwärtsbewegungen unmöglich, allerdings kann der ProtoMech in solch einem Fall noch immer pro Bewegungsphase eine einzelne Ausrichtungsänderung um 1 Hexseite durchführen. Nachdem seine Beine zerstört wurden, kann ein ProtoMech zwar keine Torsodrehungen mehr ausführen, seine Waffen sind allerdings weiterhin einsetzbar.

Torso: Der erste kritische Treffer verringert die Bewegungsrate für Springen um 1 BP und kann außerdem zur Zerstörung einer im Torso eingebauten Waffe führen. Um zu bestimmen, ob eine Torsowaffe durch den kritischen Treffer zerstört wurde, würfelt man mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wurde Torsowaffe

A (wie im Abschnitt "Bewaffnung" des Datenblatts aufgeführt) zerstört. Bei einem Ergebnis von 3 bis 4 wurde Torsowaffe B zerstört. Ein Ergebnis von 5 oder 6 zieht kein weiteren Auswirkungen nach sich. Falls das Ergebnis eine bereits zerstörte oder leere Zeile betrifft, wird der Wurf nicht wiederholt.

Ein zweiter kritischer Treffer reduziert die Bewegungsrate für Springen auf die Hälfte (Brüche aufrunden), zugleich kann es erneut zur Zerstörung einer Torsowaffe kommen. Der entsprechende Wurf wird wie oben beschrieben durchgeführt.

Ein dritter kritischer Treffer zerstört den Reaktor des ProtoMechs und tötet den Piloten.

Hauptgeschütz: Nach dem ersten kritischen Schaden werden die Zielzahlen sämtlicher Angriffe, die mit dem Hauptgeschütz ausgeführt werden, mit +1 modifiziert. Der zweite kritische Treffer zerstört das Hauptgeschütz.

Außerdem gilt es noch zu beachten, daß die Auswirkungen beschädigter Arme kumulativ sind, soweit es die Modifizierung der Zielzahlen für Schüsse mit dem Hauptgeschütz betrifft. Wenn beispielsweise der rechte Arm komplett zerstört wurde (+2) und der linke Arm einen kritischen Treffer erlitten hat (+1), wird ein Angriff mit dem Hauptgeschütz um +3 modifiziert.

PROTOMECH-TREFFERZONEN

Wurf (2W6)

2
3*
4
5
6-8
9
10
11*
12

Trefferzone

Hauptgeschütz
Knapp verfehlt
Rechter Arm
Beine
Torso
Beine
Linker Arm
Knapp verfehlt
Kopf

* Ein Ergebnis von 3 oder 11 richtet keinen Schaden beim Ziel an.

Kopf: Der erste kritische Treffer beschädigt die Sensoren, woraufhin die Zielzahlen für sämtliche Angriffe (Schußwaffen und Nahkampf) um +1 modifiziert werden. Ein zweiter kritischer Treffer zerstört den Kopf, so daß sämtliche Angriffe von da ab mit +2 modifiziert werden. Außerdem kann ein ProtoMech keine Angriffe mehr auf Ziele in weiter Entfernung durchführen, sobald sein Kopf zerstört wurde.

Weil der Pilot im Torso untergebracht ist, kann ein ProtoMech die Zerstörung seines Kopfes überstehen.

NAHKAMPF

Ein ProtoMech ist zu klein, als daß er wirksame Tritte oder Schläge austeilen könnte, und er verfügt über zu wenig Masse, um Stöße, Rammangriffe oder Todessprünge auszuführen. Allerdings kann ein Proto einen einzelnen Nahkampfangriff pro Runde durchführen, bei dem es sich um eine Kombination aus Stößen, Tritten und allem anderen handelt, was in seinen Möglichkeiten liegt. Im Endeffekt kommt dabei ein einzelner Nahkampfangriff zustande, der bei ProtoMechs mit einem Gewicht von 2 bis 5 Tonnen einen Schadenswert von 1 und bei Protos mit einem Gewicht von 6 bis 9 Tonnen einen Schadenswert von 2 besitzt. Die Basiszielzahl für diese Art von Angriff beträgt 4, wobei die Standardmodifikatoren für einen Tritt zur Anwendung gelangen. Der Angriff kann nur gegen ein Ziel im frontalen Schußfeld durchgeführt werden, dessen Ausrichtung im übrigen unabhängig von einer eventuell erfolgten Torsodrehung bestimmt wird (genau wie bei einem normalen Tritt). Im Gegensatz zu den Regeln für Tritte kann das Ziel durch einen solchen Angriff niemals zur Ausführung eines Pilotenwurfs gezwungen werden.

Falls der Angriff trifft, wird nach der Tabelle "BattleMech Trittrefferzonen" (BRW, Seite 41) für ein Ziel auf gleicher Höhe verfahren. Falls es sich beim Ziel um einen Mech handelt, der sich 1 Level unterhalb des Angreifers befindet, so wird statt dessen die Tabelle "BattleMech Schlagtrefferzonen" (BRW, Seite 39) benutzt. Falls diese Art von Angriff gegen ein Fahrzeug zur Anwendung gelangt, wird einfach die entsprechende Trefferzonentabelle gemäß der Angriffsrichtung verwendet.

Wird ein ProtoMech zum Ziel eines Nahkampfangriffs, so wird er wie ein Fahrzeug behandelt (Tritt, falls er sich mit dem Angreifer auf dem selben Level befindet; Schläge, falls er sich 1 Level oberhalb der Höhenstufe des Angreifers befindet; Keulen/Kampfbeile in jedem Fall). Obwohl er nicht mittels eines Rammangriffs attackiert werden darf, kann ein ProtoMech zum Ziel eines Todessprungs werden. Nach einem erfolgreichen Angriff wird dabei die normale Trefferzonentabelle für Proto-

Mechs verwendet, und weil ein ProtoMech zudem nicht stürzen kann, ist der Todessprung auf einen ProtoMech normalerweise die Mühe nicht wert.

ABWÄRME

ProtoMechs erzeugen niemals Abwärme. Sie wurden speziell zur Ableitung sämtlicher Wärme konstruiert, die von ihren Energiewaffen erzeugt wird, und entwickeln weder durch ihre Bewegung noch beim Abfeuern von ballistischen Waffen Wärme.

ZUSATZREGELN

ProtoMechs unterliegen den Zusatzregeln normalerweise auf die gleiche Weise wie BattleMechs, wobei allerdings die folgenden Ausnahmen gelten.

Abwurf von Bodentruppen: ProtoMechs könne wie BattleMechs über einem Kampfgebiet abgeworfen werden. Weil ProtoMechs allerdings nicht über einen Pilotenwert verfügen, wird ihre sicherere Landung und das eventuelle Verfehlen ihres Zielhexes mit der Prozedur für Gefechtsrüstungen ermittelt, wobei für jeden ProtoMech ein gesonderter Wurf durchgeführt wird.

Brände: Weil sie keine Wärmeskala besitzen, unterliegen ProtoMechs Bränden (und Inferno-Raketen) auf die gleiche Weise wie Fahrzeuge.

Entledigung von Munition: ProtoMechs sind nicht in der Lage, sich im Verlauf des Spiels ihrer Munition zu entledigen.

Extreme Umweltbedingungen: ProtoMechs werden von Extremtemperaturen wie ein Fahrzeug betroffen. Die BP eines ProtoMechs erhöhen sich bei niedriger Schwerkraft nicht, allerdings reduzieren sie sich unter den Bedingungen hoher Schwerkraft. ProtoMechs können nicht in Sumpfhexen steckenbleiben, obwohl sie dort auf jeden Fall die zusätzlichen BP-Kosten entrichten müssen.

Gefechtsstärke: Weil die Piloten der ProtoMechs keinen Pilotenwert besitzen, wird für die Bestimmung ihres Spielwertmodifikators wie für Infanterie die 5er Spalte der Tabelle "Gefechtsstärke Spielwertmultiplikatoren" verwendet (BRW, Seite 144).

Mechabwehrtruppen: ProtoMechs können nicht zum Ziel eines Nahkampfangriffs durch Mechabwehrtruppen werden.

Schleudersitze: ProtoMechs verfügen nicht über Schleudersitze.

Umkehrung der Arme: Unabhängig von der Bestückung ihre Arme sind ProtoMechs nicht in der Lage, sie (nach hinten) umzukehren.

Vierbeinige BattleMechs: ProtoMechs können nicht als Vierbeiner konstruiert werden.

KONSTRUKTION

Die Prozedur für die Konstruktion von ProtoMech-Eigenbauten orientiert sich an den Konstruktionsregeln für BattleMechs, wie sie im *BattleTech Regelwerk* ab Seite 109 präsentiert werden.

Hierbei gilt es noch zu beachten, daß alle Gewichtsangaben für die Ausstattung von ProtoMechs in Kilogramm (kg) anstatt in Tonne gemacht werden.

RUMPFKONSTRUKTION

In dieser Baustufe wird die Rahmenkonstruktion bzw. der Rumpf eines ProtoMechs erstellt.

FESTLEGEN DER TECHNOLOGIESTUFE

ProtoMechs können ausschließlich mit Clan-Technologie gebaut werden.

WAHL DER TONNAGE

ProtoMechs dürfen zwischen 2 und 9 Tonnen wiegen, in Abstufungen von jeweils 1 ganzen Tonne.

TONNAGE DER INTERNEN STRUKTUR

Jeder ProtoMech muß als interne Struktur über ein Rahmengestell verfügen, das jeweils 10 Prozent seines Gesamtgewichts ausmacht. Die genaue Anzahl der internen Strukturkreise in jeder Zone läßt sich anhand der Tabelle "ProtoMech: Interne Struktur" bestimmen.

Endostahl: Weil zu ihrer Herstellung ohnehin schon hochmoderne Kompositmetalle verwendet werden, können ProtoMechs keine interne Struktur aus Endostahl besitzen.

PROTOMECH: INTERNE STRUKTUR

Gesamttonnage des Protos	Gewicht der internen Struktur (kg)	Strukturkreise Kopf	Strukturkreise Torso	Strukturkreise pro Arm	Strukturkreise Beine	Strukturkreise Hauptgeschütz
2	200	1	2	1	2	1
3	300	1	3	1	2	1
4	400	1	4	1	3	1
5	500	1	5	1	3	1
6	600	2	6	2	4	1
7	700	2	7	2	4	1
8	800	2	8	2	5	1
9	900	2	9	2	5	1

COCKPIT

Das Cockpit eines ProtoMechs wiegt 500 kg (einschließlich des Gewichts des Piloten und der entsprechenden Versorgungssysteme).

Weil sie so klein sind und über ein System zur erweiterten Informationsübermittlung mit dem Piloten verbunden sind, benötigen ProtoMechs kein Gyroskop.

AUSSTATTUNG

Nachdem seine Rumpfkonstruktion erstellt wurde, werden nun noch die restlichen Bestandteile eines ProtoMechs ausgewählt und hinzugefügt. Hierbei handelt es sich in erster Linie um den Reaktor, die Außenpanzerung und Sprungdüsen.

FESTLEGEN DES REAKTORWERTS

Um den Reaktorwert eines ProtoMechs zu bestimmen, wird die Anzahl der gewünschten Bewegungspunkte für Laufen (und nicht etwa die der Bewegungspunkte für Gehen, wie bei BattleMechs) mit der Tonnage des ProtoMechs multipliziert. Die Bewegungsrate für Laufen läßt sich errechnen, indem man die gewünschte Bewegungsrate für Gehen mit 1,5 multipliziert und Brüche aufrundet.

BP Laufen = BP Gehen x 1,5

Tonnage x Gewünschte BP Laufen = Reaktorwert

39 und nicht durch 5 teilbar ist), wird statt dessen der Reaktor mit dem nächst höheren Wert verwendet (falls der gewünschte Reaktorwert sich beispielsweise auf 44 beläuft, wird ein 45er Reaktor eingebaut).

XL-Reaktoren: ProtoMechs sind zu klein, um einen XL-Reaktor beherbergen zu können.

FESTLEGEN DES SPRUNGVERMÖGENS

ProtoMechs können genau wie BattleMechs mit Sprungdüsen ausgestattet werden, deren Gewicht allerdings erheblich geringer ausfällt. Genau wie bei BattleMechs kann die Bewegungsrate für Springen dabei niemals die Bewegungsrate für Gehen übersteigen.

PROTOMECH: SPRUNGDÜSENGEWICHT

Tonnage des Protos
2-5
6-9

Gewicht der Sprungdüsen
50 kg/BP Sprung
100 kg/BP Sprung

Die Tabelle "Fusionsreaktoren" (BRW, Seite 111) enthält die Gewichtsangaben für die Reaktoren unterschiedlicher Wertigkeit. ProtoMechs verfügen über eine größere Auswahl an Reaktoren mit einem Gewicht von unter 1 Tonne, als auf dieser Tabelle verzeichnet ist. Für Reaktoren mit einem Wert von unter 40 wird das Gewicht bestimmt, indem man ihren Reaktorwert mit 25 kg multipliziert.

Falls dort kein Reaktor mit dem gewünschten Wert verzeichnet sein sollte (zum Beispiel, wenn der Wert größer als

Panzerung

Der maximale Panzerwert, den jede Gewichtsklasse eines ProtoMechs tragen kann, wird zusammen mit den Kapazitäten der einzelnen Zonen auf der Tabelle "ProtoMech: Panzerung" aufgeführt. Mit Ausnahme des Kopfes und des Hauptgeschützes kann jede Zone dabei nicht mehr als das Doppelte ihrer internen Strukturkreise an Panzerpunkten tragen. Man beachte, daß beide Beine zusammen als eine einzige Zone zählen; genauso, wie auch nur eine einzige Torsozone existiert (in der es zudem keine Unterscheidung zwischen Front und Rückseite gibt).

Die Panzerung wird in Form einzelner Punkte verteilt, von denen jeder 50 kg wiegt. Dieses Gewicht wurde geringer als das für BattleMechs und Fahrzeuge angesetzt, weil ein ProtoMech kleiner ist und hierfür nur die allermodernsten Materialien verwendet werden. Man kann beliebig viele Panzerpunkte vergeben, soweit es die maximale Kapazität des Protos nicht übersteigt und im Rahmen der verfügbaren Gesamttonnage bleibt.

Die Panzerung wird dabei unter den sechs verfügbaren Zonen aufgeteilt: Kopf, Torso, Rechter Arm, Linker Arm, Beine und Hauptgeschütz (falls vorhanden). Man beachte, daß beide Beine zusammen eine einzige Zone bilden und daß ProtoMechs nicht über rückwärtige Torsozonen verfügen.

Ferrofibrilpanzerung: Weil beim Bau von ProtoMechs bereits fest integrierte, hochmoderne Legierungen verwendet werden, können sie nicht auch noch mit Ferrofibrilpanzerung ausgestattet werden.

WAFFEN, MUNITION, WÄRMETAUSCHER UND SONSTIGE AUSRÜSTUNG

ProtoMechs werden grundsätzlich auf die gleiche Art und Weise wie BattleMechs mit Waffen ausgestattet, allerdings gibt es ein paar wichtige Unterschiede. Nur ganz bestimmte Zonen eines ProtoMechs eignen sich für die Ausstattung mit einer Bewaffnung, und jede dieser Zonen unterliegt einer strikten Gewichtsbeschränkung. Abgesehen davon gelten Sonderregeln für Raketenwerfer, Munition und Wärmetauscher.

ProtoMechs können weder mit speziellen Konstruktionsmaterialien gebaut werden (Endostahl, Ferrofibril), noch können sie MASC benutzen. Sie haben keine Verwendung für CASE oder Splitterkapseln und können auch nicht mit einem Feuerleitcomputer ausgestattet werden. Abgesehen von diesen Einschränkungen können ProtoMechs jedoch über die gleiche Ausstattung wie Clan-BattleMechs verfügen, wie sie auf den Seiten 122 bis 134 im *BattleTech Regelwerk* beschrieben wird.

PROTOMECH: PANZERUNG

Gesamttonnage des Protos	Maximaler Panzerwert*	Maximale Panzerung pro Zone				
		Kopf	Torso	Pro Arm	Beine	Hauptgeschütz
2	18	3	4	2	4	3
3	20	3	6	2	4	3
4	25	4	8	2	6	3
5	27	4	10	2	6	3
6	36	5	12	4	8	3
7	38	5	14	4	8	3
8	43	6	16	4	10	3
9	45	6	18	4	10	3

* Dieser Gesamtpanzerwert geht davon aus, daß der ProtoMech über ein Hauptgeschütz verfügt. Falls dies nicht der Fall ist, sinkt der maximale Panzerwert um 3 Punkte.

PLATZBEGRENZUNG

Der Menge an Ausrüstung, die in einer Zone untergebracht werden kann, unterliegt den folgenden Beschränkungen.

Arme: In jedem Arm kann eine Waffe eingebaut werden, die jeweils nicht mehr als 500 kg wiegen darf.

Torso: Im Torso können zwei Waffen oder anderweitige Ausrüstungsteile untergebracht werden. Das Gesamtgewicht dieser Ausstattung darf 2.000 kg nicht überschreiten. Torsowaffen können auch nach hinten ausgerichtet eingebaut werden.

Hauptgeschütz: Jeder ProtoMech kann zudem mit einem einzelnen Hauptgeschütz ausgestattet werden. Diese Waffe wird am Torso des Protos angebracht, obwohl sie dann später mit Hilfe beider Hände ausgerichtet und abgefeuert wird. Als Hauptgeschütz kann eine einzelne Waffe oder ein einzelnes Stück Ausrüstung von beliebigem Gewicht gewählt werden. In diesem Zusammenhang wird auch ein Raketenwerfer mit mehreren Abschußrohren (siehe unten) als einzelne Waffe betrachtet.

WÄRMETAUSCHER

Sämtliche Energiewaffen (die im *BRW* ab Seite 116 auf der Tabelle "Waffen und Ausrüstung" auch als solche gekennzeichnet sind), die Abwärme entwickeln, müssen schon während der Konstruktion mit einer entsprechenden Menge von Wärmetauschern bedacht werden. Genau wie bei konventionellen Fahrzeugen benötigen ballistische Waffen und Raketenwerfer keine Wärmetauscher, wenn sie in ProtoMechs eingebaut werden.

ProtoMechs verwenden bei der Ableitung der überschüssigen Wärme, die durch das Abfeuern von Energiewaffen verur-

sacht wird, kompakte und äußerst effiziente Wärmetauscher. Um das Gewicht der Wärmetauscher zu bestimmen, die für eine Waffe benötigt werden, werden die von dem Waffensystem erzeugten Wärmepunkte mit 250 kg multipliziert. In Bezug auf die Platzbegrenzung in den einzelnen Zonen werden diese Wärmetauscher dann nicht als Teil des Waffensystems betrachtet, dem sie zugeordnet sind.

Doppelte Wärmetauscher: Die von ProtoMechs verwendeten Wärmetauscher sind ohnehin von einzigartiger, fortschrittlicher Bauart, so daß sie keine doppelten Wärmetauscher verwenden können.

RAKETENWERFER

An Stelle von Standard-Raketenwerfern verwenden ProtoMechs Werfersysteme, die sich aus beliebig zusammenstellbaren Gruppen von Abschußrohren zusammensetzen. Jedes einzelne dieser Werferrohre feuert bei jedem Angriff eine einzelne Rakete ab, so daß ein KSR-Werfer, der aus zwei Rohren besteht, genau wie eine normale KSR 2 schießt. Jedes Werfersystem kann aus einer frei wählbaren Anzahl von Abschußrohren bestehen, deren Anzahl allerdings nicht das für den jeweiligen Werfertyp geltende Maximum überschreiten darf und zählt dann in Bezug auf die Platzbegrenzung als eine einzelne Waffe. Das Gewicht eines Standard-Raketenwerfers wird dabei übrigens nicht immer dem Gewicht eines gleichartigen Werfers aus einzelnen Abschußrohren entsprechen, der für einen ProtoMech vorgesehen ist. Diese Uneinheitlichkeit wurde mit Absicht in Kauf genommen, um die Handhabung dieses Waffensystems zu erleichtern und seine möglichst flexible Anwendbarkeit sicherzustellen.

Die Regeln für den Einsatz von Raketenwerfern mit nicht standardgemäßer Konfiguration befinden sich unter dem Abschnitt *Feuergefechte* auf Seite 190 im Kapitel *Kampf*.

Blitz-KSR: Jedes einzelne Werferrohr einer Blitz KSR wiegt 500 kg.

KSR: Jedes einzelne KSR-Werferrohr wiegt 250 kg.

LSR: Jedes einzelne LSR-Werferrohr wiegt 200 kg.

Artemis IV: ProtoMechs können kein Artemis IV einsetzen.

MUNITION

Die Munitionskammern an Bord eines ProtoMechs können ein beliebiges Fassungsvermögen besitzen, sie sind also nicht auf Auslegungen für ganze oder halbe Tonnen beschränkt. Jede Waffe, die bei ihrem Einsatz Munition verbraucht, muß mit einer entsprechenden Munitionskammer ausgestattet sein. Soweit es die Platzbegrenzung für Zonen betrifft, wird das Gewicht der Munition nicht mit eingerechnet.

Für Raketenwerfer wird das Munitionsgewicht jeweils für einzelne Raketen und nicht für ganze Salven angegeben. Die Anzahl der Salven an Munition muß glatt durch die Anzahl der Werferrohre seines Systems teilbar sein. So müßte für einen KSR 3-Werfer, der insgesamt 5 Mal feuern soll, beispielsweise eine Munitionskammer mit 15 Raketen angelegt werden ($KSR\ 3 \times 5 = 15$), die insgesamt 150 kg wiegen ($15 \times 10 = 150$). Auf dem Datenblatt würde die Munition einfach mit dem Kürzel "KSR 3 (5)" festgehalten werden, weil mit jedem Schuß automatisch eine Salve aus 3 Raketen abgegeben wird.

Die Tabelle "ProtoMech: Munitionsgewicht" listet die Waffentypen zusammen mit dem Gewicht ihrer Munition in Kilogramm pro Schuß auf. Das Gewicht dieser Munition wird nicht immer der entsprechenden Munitionstonnage für andere BattleTech-Einheiten entsprechen. Dies wurde mit voller Absicht zugelassen, damit die Zahlenwerte für einzelne Schüsse möglichst einfach gehandhabt werden können.

PROTOMECH-MUNITIONSGEWICHT

Munitionstyp	Kg/Schuß
AK/2	20/1
AK/5	50/1
KSR*	10/1
L-Maschinengewehr	5/1
LSR*	25/3
Maschinengewehr	5/1
NARC-Boje	150/1
Raketenabwehrsystem	40/1
S-Maschinengewehr	10/1

* Das angegebene Gewicht gilt für eine Rakete und nicht für eine Salve.

PROTOMECHS

KOSTEN

Der Preis (in C-Noten) für einen selbst konstruierten ProtoMech beläuft sich auf die Summe der Einzelkosten sämtlicher Bauteile, die anhand der in der Folge aufgeführten Formeln errechnet und dann noch mit dem ProtoMech-Endkosten-Multiplikator malgenommen wird. Falls Formeln sich auf eine Tonnage beziehen, so ist damit stets die Gesamttonnage des ProtoMechs gemeint. Wie man aus der Tabelle ersehen kann, beinhalten die Strukturkosten eines ProtoMechs sämtliche Bauteile außer Waffen und Ausrüstung.

PROTOMECH-KOSTEN

Strukturkosten	Formel oder Kosten (in C-Noten)
Cockpit	500.000
Lebenserhaltung	75.000
Sensoren	Tonnage x 2.000
Muskulatur	Tonnage x 2.000
Interne Struktur	Tonnage x 400
Armaktivatoren (pro Arm)	Tonnage x 180
Beinaktivatoren	Tonnage x 540
Reaktor	(5.000 x Reaktorwert X Tonnage)/75
Sprungdüsen	Tonnage x (Anzahl der Düsen) ² x 200
Wärmetauscher	2.000 pro Stück
Panzerung	625 x Panzerwert

Weitere Kosten

Waffen und Ausrüstung
siehe Tabelle "Waffen und Ausrüstungspreise";
BRW, Seite 138

Blitz-KSR*	15.000 x Werferrohre
KSR*	10.000 x Werferrohre
LSR*	10.000 x Werferrohre

ProtoMech-Endkosten-Multiplikator:
(Strukturkosten + Waffen- und Ausrüstungskosten)
x [1 + (Tonnage / 100)]

* Gilt nur für Werfergrößen, die nicht dem Standard entsprechen.

PROTOMECH-PREISLISTE

ProtoMech-Typ	Preis (in C-Noten)
Harpy	614.559
Siren	635.974
Satyr	812.188
Centaur	727.020
Hydra	757.927
Roc	839.388
Gorgon	871.902
Minotaur	946.556

Es gilt noch zu beachten, daß Clan-Einheiten – und hierzu zählen auch die ProtoMechs – grundsätzlich nicht auf dem freien Markt zum Kauf angeboten werden; die genannten Preise werden an dieser Stelle also lediglich zu Vergleichszwecken angegeben.

GEFECHTSSTÄRKE

Die Errechnung der Gefechtsstärke (GS) von ProtoMechs entspricht im großen und ganzen der Prozedur, die auch für konventionelle Fahrzeuge gilt. Man verwendet die entsprechenden Regeln (BRW, Seite 139) mit den in der Folge aufgeführten Abänderungen.

DEFENSIVSTÄRKE

ProtoMechs addieren ihre Gesamttonnage zur Basisdefensivstärke hinzu.

Für ProtoMechs gilt kein Fahrzeugart-Multiplikator.

ProtoMechs zählen 0,1 zu ihrem Defensivbewegungsfaktor hinzu.

OFFENSIVSTÄRKE

Die Gefechtsstärke von Raketenwerfern, die über eine nicht standardgemäße Anzahl von Werferrohren verfügen, wird der Tabelle "ProtoMech: Raketenwerfer-GS" entnommen.

Falls der ProtoMech eine Munitionstonnage mit sich führt, die keiner vollen Tonne entspricht, wird zu Bestimmung der Munition-GS die folgende Prozedur verwendet: Die Kilogrammzahl an mitgeführter Munition wird durch 1.000 geteilt und das Ergebnis dann mit dem entsprechenden GS-Wert für Munition pro Tonne multipliziert. Entstandene Brüche bleiben dabei erhalten.

Zum Beispiel verfügt ein Centaur über 8 Schuß LSR 3-Munition, die insgesamt 2.000 Kilogramm wiegt. Zuerst wird diese Kilogrammzahl der Munition durch 1.000 geteilt, was 0,2 ergibt ($200 / 1.000 = 0,2$). Danach werden diese 0,2 mit dem entsprechenden GS-Wert für Munition pro Tonne (5) multipliziert, um somit die Gefechtsstärke für die tatsächlich mitgeführte Munition zu erhalten, die sich auf 1 beläuft ($0,2 \times 5 = 1$).

PROTOMECH: RAKETENWERFER-GS

Komponente	GS Komponente	GS Munition (pro Tonne)
Blitz-KSR 1	20	3
Blitz-KSR 3	59	8
Blitz-KSR 5	99	13
KSR 1	15	2
KSR 3	30	4
KSR 5	58	8
LSR 1	17	2
LSR 2	25	3
LSR 3	35	5
LSR 4	46	6
LSR 6	69	9
LSR 7	92	12
LSR 8	93	12
LSR 9	95	12
LSR 11	139	18
LSR 12	141	18
LSR 13	161	20
LSR 14	163	21
LSR 16	214	27
LSR 17	215	27
LSR 18	217	27
LSR 19	218	28

Masse: 2 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 10
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: 3
Sprungreichweite: 90 Meter
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
 1 Maschinengewehr
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Die *Harpy* stellte den ersten Versuch zum Bau eines ProtoMechs dar und erwies sich als Enttäuschung. Nachdem sie kaum größer als eine Gefechtsrüstung der Standardbauweise ist, teilt die *Harpy* sich auch viele Eigenschaften mit ihrem kleineren Bruder. Im Rahmen normaler Gefechtsübungen schneidet die *Harpy* im Vergleich zu gepanzerten Elementaren allerdings nicht sehr gut ab. Bei der Infanterieabwehr zeigt dieser ProtoMech hingegen mehr als ausreichende Leistungen, da ihm seine leichte Panzerung hier einen genügend großen Schutz gewährt und seine im Vergleich zu Gefechtsrüstungen beträchtlicher Größenvorteil ihm einen entscheidenden psychologischen Vorteil verschafft.

Typ: *Harpy*

Technologie: Clan-ProtoMech
 Tonnage: 2
 Gefechtsstärke: 28

Ausstattung

		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		200
Reaktor:	10	250
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	150
Wärmetauscher:	0	0
Cockpit:		500
Panzerwert:	11	550

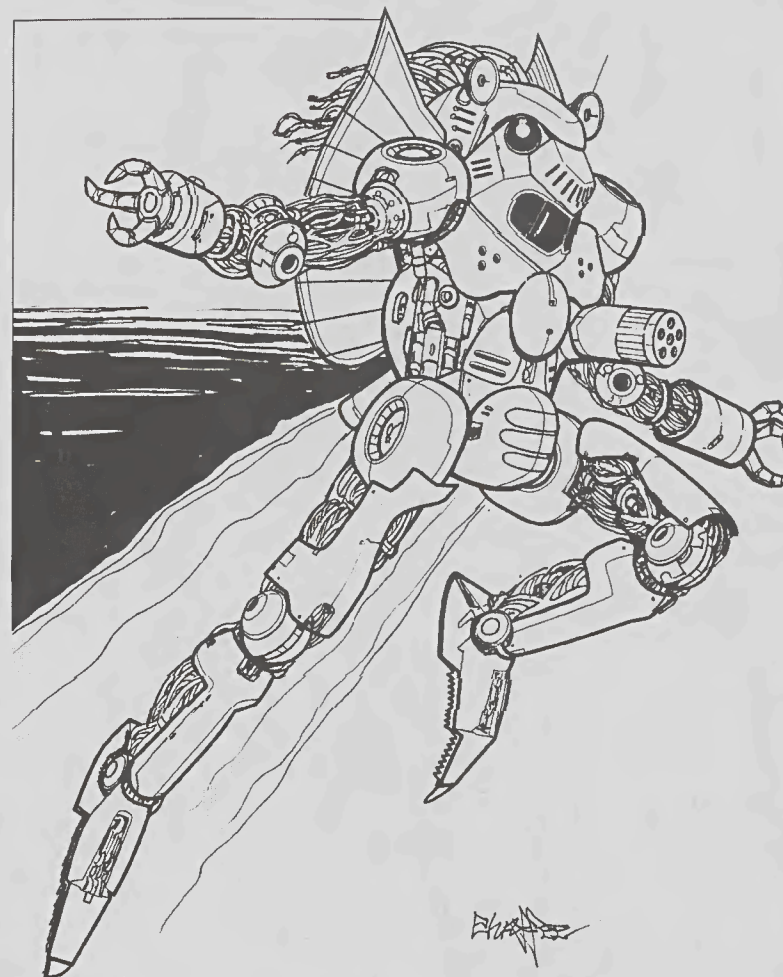
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	1	2
Torso:	2	4
Hauptgeschütz:	—	—
Lk/Rt Arm:	1/1	1/1
Beine:	2	3

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
Maschinengewehr	T	250
Munition (MG) 20	T	100

BATTLEFORCE 2

Typ: *Harpy*-Strahl

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3J	1/-/-	—	P
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/-	1		



Masse: 3 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 45
Einsatzgeschwindigkeit: 108 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 162 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
 2 Leichte Maschinengewehre
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Die *Siren* wurde als extrem leichte Aufklärungseinheit konzipiert. Ihr großer Reaktor, der ein Drittel des Gesamtgewichts der Maschine ausmacht, ließ lediglich noch genug Platz für eine minimale Panzerung und zwei leichte Maschinengewehre. In ihrer geplanten Rolle als Vorwärtsbeobachter und Aufklärer für ihren Strahl leistet sie jedoch Bewundernswertes.

Typ: *Siren*
Technologie: Clan-ProtoMech
Tonnage: 3
Gefechtsstärke: 52

Ausstattung		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		300
Reaktor:	45	1.000
BP Gehen:	10	
BP Laufen:	15	
BP Sprung:	0	0
Wärmetauscher:	0	0
Cockpit:		500
Panzerwert:	12	600

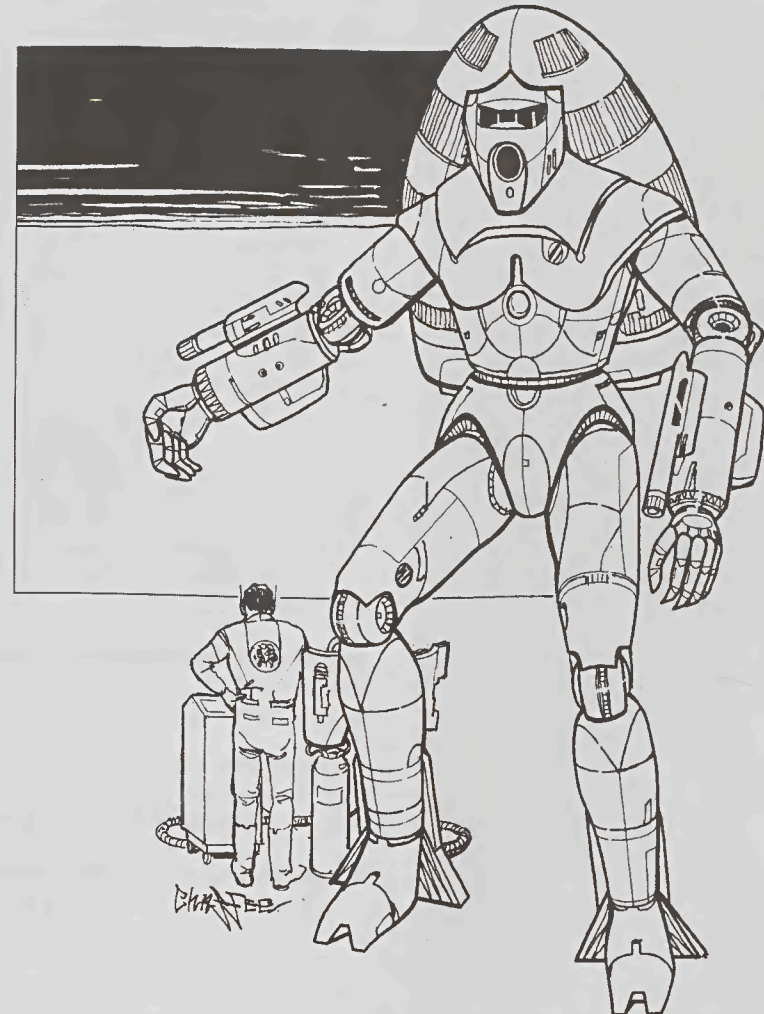
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	1	2
Torso:	3	5
Hauptgeschütz:	—	—
Lk/Rt Arm:	1/1	1/1
Beine:	2	3

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
L-Maschinengewehr	RA	250
Munition (L-MG) 10	RA	50
L-Maschinengewehr	LA	250
Munition (L-MG) 10	LA	50

BATTLEFORCE 2

Typ: *Siren-Strahl*

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
10	1/1/—	—	P
Armor/Structure	Point Value	Specials	
3/—	3		



Masse: 4 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 45
Einsatzgeschwindigkeit: 76 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 119 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
 1 Leichter Extremreichweitenlaser
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Der *Satyr*, der erst kürzlich entwickelt wurde, ist eine schnelle und wendige Einheit mit einer beachtlichen Feuerkraft für eine solch kleine Maschine. Neben seiner beträchtlichen Geschwindigkeit hat der *Satyr* einen leichten ER-Laser und die neu entwickelte leichte Aktivsonde vorzuweisen. Nachdem er nicht vom Munitionsnachschub abhängig ist, besteht die Hauptaufgabe des *Satyr* in Erkundungsaufgaben tief im feindlichen Hinterland.

Typ: *Satyr*
Technologie: Clan-ProtoMech
Tonnage: 4
Gefechtsstärke: 98

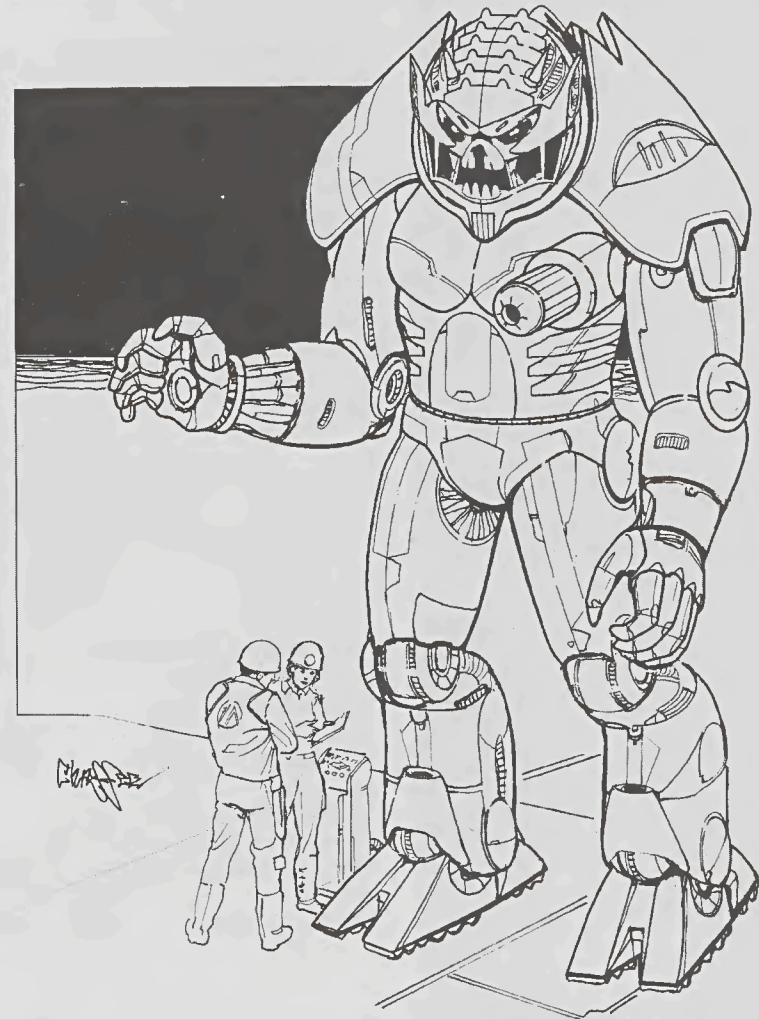
Ausstattung		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		400
Reaktor:	45	1.000
BP Gehen:	7	
BP Laufen:	11	
BP Sprung:	0	0
Wärmetauscher:	2	500
Cockpit:		500
Panzerwert:	12	600

	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	1	2
Torso:	4	5
Hauptgeschütz:	—	—
Lk/Rt Arm:	1/1	1/1
Beine:	3	3

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
ER-L-Laser	T	500
L-Aktivsonde	T	500

BATTLEFORCE 2

Typ: <i>Satyr</i> -Strahl				
MP	Damage	PB/M/L	Overheat	Class
7	3/3/—		—	P
Armor/Structure	Point Value		Specials	
4/—	5		prb	



CENTAUR

Masse: 5 Tonnen

Rumpf: Standard

Reaktor: 45

Einsatzgeschwindigkeit: 65 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 97 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

1 Extremreichweiten-Mikrolaser

1 KSR 2-Werfer

1 LSR 3-Werfer

Hersteller: Unbekannt

Funksystem: Unbekannt

Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Als schneller und flexibel einsetzbarer ProtoMech gibt der *Centaure* eine gute Allzweckmaschine ab. Seine Bewaffnung deckt nahe und mittlere Entfernungen genauso ab wie weite, so daß er sich für eine Vielzahl von Geländearten eignet, von der Wildnis bis hin zu den Straßen einer Stadt. Seine relativ dünne Panzerung und seine Abhängigkeit von Munition werden jedoch verhindern, daß er sich endgültig durchsetzen kann.

Typ: **Centaure**

Technologie: Clan-ProtoMech

Tonnage: 5

Gefechtsstärke: 140

Ausstattung

		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		500
Reaktor:	45	1.000
BP Gehen:	6	
BP Laufen:	9	
BP Sprung:	0	0
Wärmetauscher:	1	250
Cockpit:		500
Panzerwert:	20	1.000

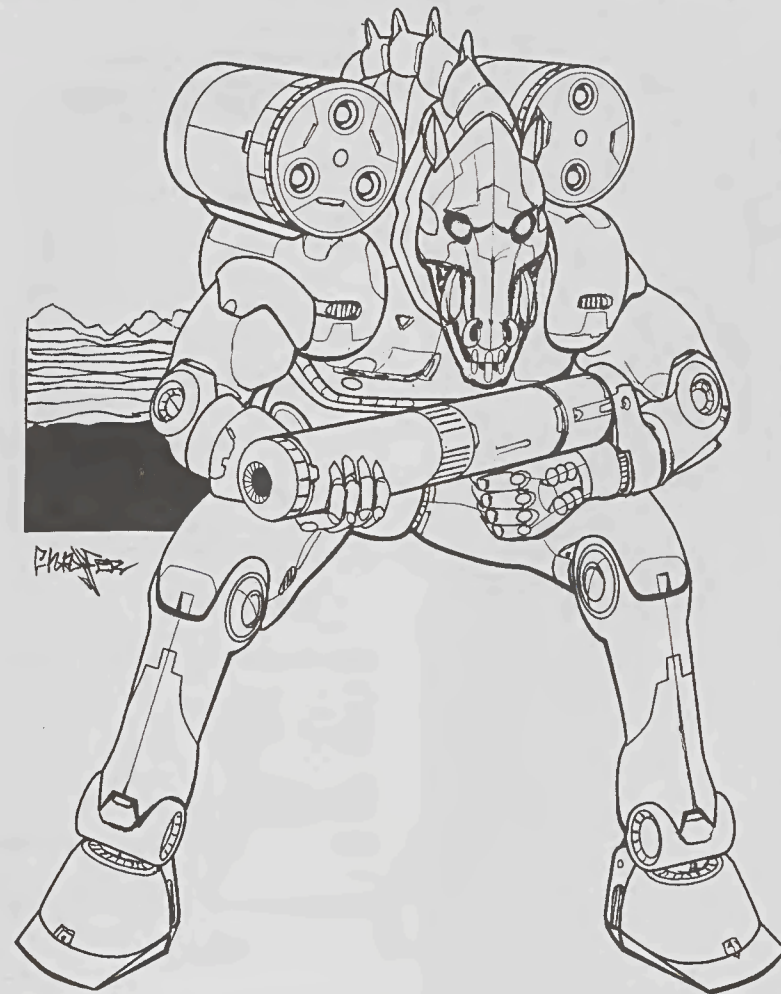
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	1	3
Torso:	5	7
Hauptgeschütz:	1	2
Lk/Rt Arm:	1/1	2/2
Beine:	3	4

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
ER-Mikrolaser	H	250
KSR 2	T	500
Munition (KSR) 10	T	200
LSR 3	T	600
Munition (LSR) 8	T	200

BATTLEFORCE 2

Typ: *Centaure*-Strahl

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
6	4/2/1	—	P
Armor/Structure	Point Value		Specials
5/—	7		if



Masse: 6 Tonnen

Rumpf: Standard

Reaktor: 36

Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h

Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

1 Blitz-KSR 3-Werfer

1 Mikroimpuls laser

Hersteller: Unbekannt

Funksystem: Unbekannt

Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Die *Hydra* wurde als mittelschwere Angriffsmaschine konzipiert. Ihr Waffenarsenal konzentriert sich um einen Dreifach-KSR-Werfer, der ihr eine beträchtliche Schlagkraft bei guter Reichweite verleiht. Der Raketenwerfer wird dann noch von einem überraschend leistungsfähigen Mikroimpuls laser unterstützt. Die einzigen echten Schwächen der *Hydra* sind ihre nur mäßige Geschwindigkeit und das Fehlen von Sprungdüsen.

Typ: *Hydra*

Technologie: Clan-ProtoMech

Tonnage: 6

Gefechtsstärke: 139

Ausstattung

		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		600
Reaktor:	36	900
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	0
Wärmetauscher:	1	250
Cockpit:		500
Panzerwert:	29	1.450

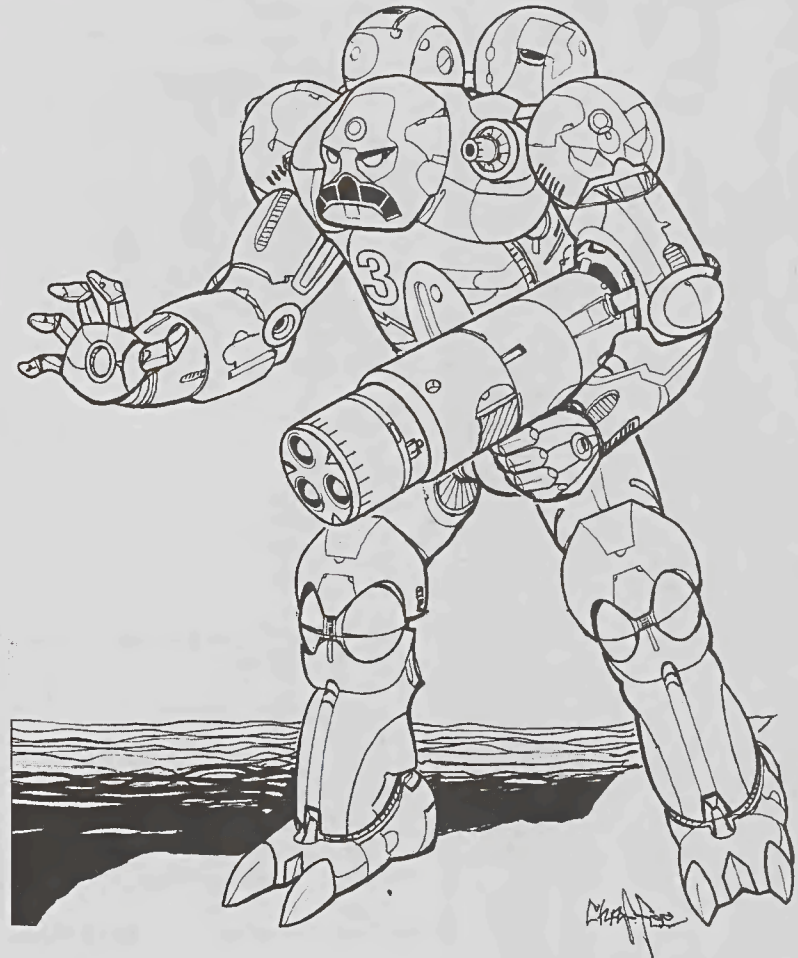
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	2	3
Torso:	6	10
Hauptgeschütz:	1	3
Lk/Rt Arm:	2/2	3/3
Beine:	4	7

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
Blitz-KSR 3	H	1.500
Munition (Blitz) 10	H	300
Mikroimpuls laser	T	500

BATTLEFORCE 2

Typ: *Hydra*-Strahl

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	5/3/-	-	P
Armor/Structure	Point Value	Specials	
8/-	7		



Masse: 7 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 60
Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h
Sprungdüsen: 5
Sprungreichweite: 150 Meter
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
 1 Mittelschwerer
 Extremreichweitenlaser
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Als das bislang erfolgreichste ProtoMech-Modell stellt der *Roc* eine Kombination aus Mobilität, Panzerung und Feuerkraft dar, die ihn für die unterschiedlichsten Angriffs- und Verteidigungsaufgaben verwendbar macht. Wegen seines ausgewogenen Verhältnisses zwischen Beweglichkeit und Bewaffnung dient der *Roc* oftmals als Rückgrat von ProtoMech-Verbänden.

Typ: *Roc*
Technologie: Clan-ProtoMech
Tonnage: 7
Gefechtsstärke: 284

Ausstattung		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		700
Reaktor:	60	1.500
BP Gehen:	5	
BP Laufen:	8	
BP Sprung:	5	500
Wärmetauscher:	5	1.250
Cockpit:		500
Panzerwert:	31	1.550

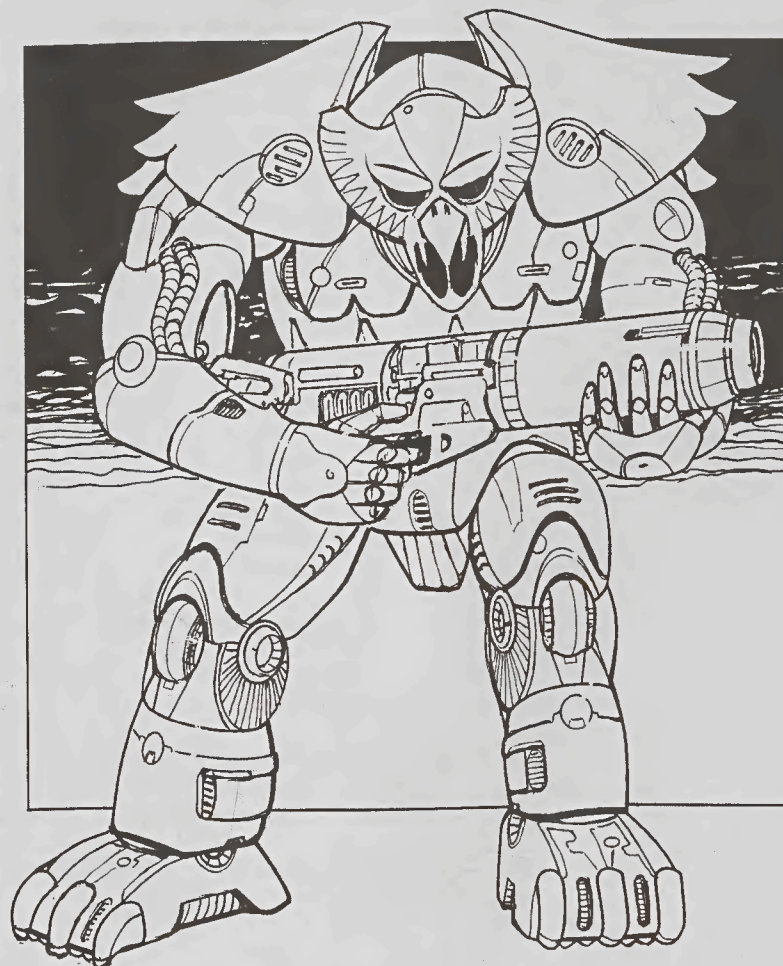
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	2	3
Torso:	7	10
Hauptgeschütz:	1	3
Lk/Rt Arm:	2/2	4/4
Beine:	4	7

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
ER-M-Laser	H	1.000

BATTLEFORCE 2

Typ: *Roc*-Strahl

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
5J	4/4/-	-	P
Armor/Structure	Point Value	Specials	
8/-	14		



Masse: 8 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 50
Einsatzgeschwindigkeit: 43 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 65 km/h
Sprungdüsen: Keine
Sprungreichweite: Keine
Panzerung: Standard
Bewaffnung:
 1 LSR 10-Werfer
 1 Extremreichweiten-Mikrolaser
Hersteller: Unbekannt
Funksystem: Unbekannt
Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Die *Gorgon* ist eine schlagkräftige schwere Unterstützungseinheit, die oftmals als Ankerpunkt für einen gemischten ProtoMech-Strahl dient. Als Hauptbewaffnung dient ihr ein Zehnfach-LSR-Werfer, bei dem es sich selbst nach den Maßstäben für BattleMechs um eine schwere Waffe handelt. Die Wahl eines solch massigen Waffensystems zwang die Konstrukteure erstmals dazu, ein sogenanntes "Hauptgeschütz" zu entwickeln – eine große, mit den Händen geführte Waffe, die am Torso des ProtoMechs verankert ist. Die große Schwäche der *Gorgon* ist das Fehlen einer schlagkräftigen Sekundärbewaffnung; die widerstandsfähige Maschine sieht sich oftmals zu einem Rückzug aus dem Kampf gezwungen, sobald sie ihre Munition verbraucht hat.

Typ: *Gorgon*

Technologie: Clan-ProtoMech

Tonnage: 8

Gefechtsstärke: 213

Ausstattung

		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		800
Reaktor:	50	1.500
BP Gehen:	4	
BP Laufen:	6	
BP Sprung:	0	0
Wärmetauscher:	1	250
Cockpit:		500
Panzerwert:	34	1.700

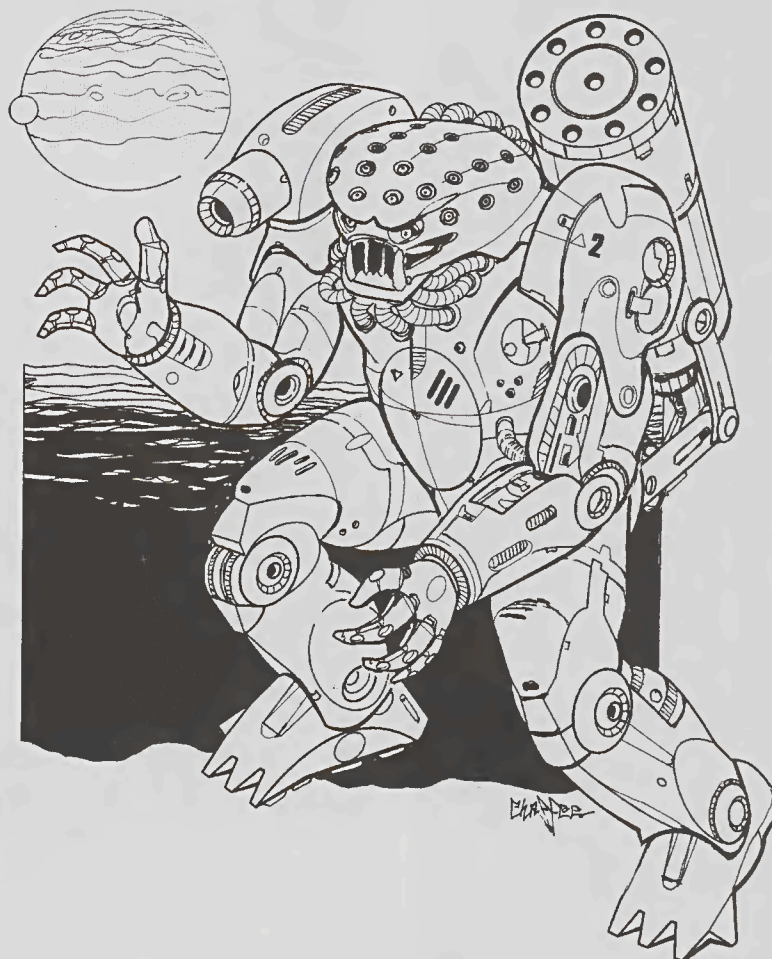
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	2	4
Torso:	8	12
Hauptgeschütz:	1	3
Lk/Rt Arm:	2/2	4/4
Beine:	5	7

Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
LSR 10	H	2.000
Munition (LSR) 12	H	1.000
ER-Mikrolaser	T	250

BATTLEFORCE 2

Typ: *Gorgon*-Strahl

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
4	5/3/3	–	P
Armor/Structure	Point Value	Specials	
9/–	11	if	



MINOTAUR

Masse: 9 Tonnen
Rumpf: Standard
Reaktor: 45
Einsatzgeschwindigkeit: 32 km/h
Höchstgeschwindigkeit: 54 km/h
Sprungdüsen: 3

Sprungreichweite: 90 Meter

Panzerung: Standard

Bewaffnung:

2 Mittelschwere
 Extremreichweitenlaser

Hersteller: Unbekannt

Funksystem: Unbekannt

Zielerfassungssystem: Unbekannt

ÜBERSICHT

Der *Minotaur*, bei dem es sich um den größten und tödlichsten ProtoMech handelt, opfert Geschwindigkeit zugunsten der Kampfkraft. Er besitzt zwei mittelschwere Extremreichweitenlaser und verfügt somit über die gleiche Feuerkraft wie viele leichte BattleMechs. Dieses beeindruckende Arsenal wurde mit einer genügend schweren Panzerung kombiniert, um selbst Treffern aus einer schweren Autokanone zu widerstehen. Als langsame Einheit, die allerdings auch für Defensivaufgaben konzipiert wurde, erfüllt der *Minotaur* seine Rolle recht ordentlich; insbesondere dann, wenn ein ganzer Strahl sich auf ein einziges Ziel konzentriert.

Typ: *Minotaur*

Technologie: Clan-ProtoMech

Tonnage: 9

Gefechtsstärke: 367

Ausstattung

		Gewicht (kg)
Interne Struktur:		900
Reaktor:	45	1.000
BP Gehen:	3	
BP Laufen:	5	
BP Sprung:	3	300
Wärmetauscher:	10	2.500
Cockpit:		500
Panzerwert:	36	1.800

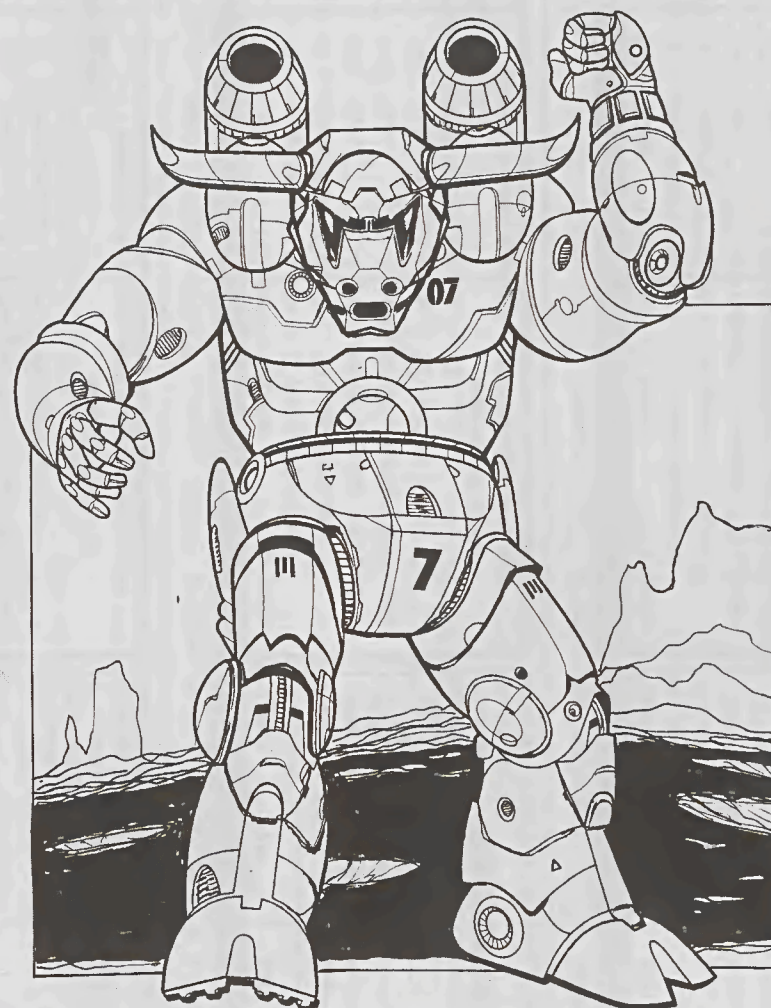
	Interne Struktur	Panzerpunkte
Kopf:	2	5
Torso:	9	15
Hauptgeschütz:	—	—
Lk/Rt Arm:	2/2	3/3
Beine:	5	10

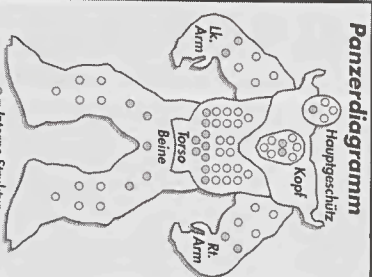
Bewaffnung und Munition	Zone	Gewicht (kg)
ER-M-Laser	T	1.000
ER-M-Laser	T	1.000

BATTLEFORCE 2

Typ: *Minotaur*-Strahl

MP	Damage PB/M/L	Overheat	Class
3J	8/7/—	—	P
Armor/Structure	Point Value	Specials	
9/—	18		





Panzerdiagramm
 Typ _____ Tonnage _____ BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_/_ / Schützenwert _____

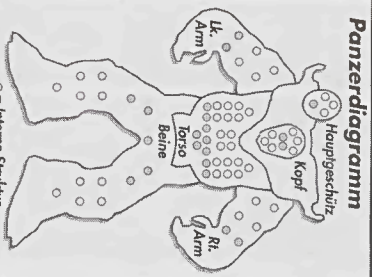
Trefferzonen und kritischer Schaden

2W6	ZONE	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptgeschütz	☐ Angriffe +1	☐ Hauptgeschütz zerstört	
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	☐ Rechter Arm zerstört	
5,9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ 1/2 BP Gehen	☐ keine BP
6,7,8	Torso	☐ -1 BP Sprung*	☐ 1/2 BP Sprung*	☒ ProtoMech zerstört
10	linker Arm	☐ Angriffe +1	☐ linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	☐ Angriffe +2	

* 1W6-Wurf
 1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört
 keine weiteren Schlüsse

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

Pilotentref	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3+	5+	7+	10+	11+	Tod



Panzerdiagramm
 Typ _____ Tonnage _____ BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_/_ / Schützenwert _____

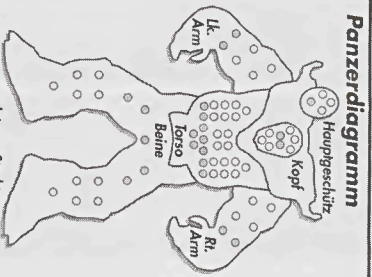
Trefferzonen und kritischer Schaden

2W6	ZONE	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptgeschütz	☐ Angriffe +1	☐ Hauptgeschütz zerstört	
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	☐ Rechter Arm zerstört	
5,9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ 1/2 BP Gehen	☐ keine BP
6,7,8	Torso	☐ -1 BP Sprung*	☐ 1/2 BP Sprung*	☒ ProtoMech zerstört
10	linker Arm	☐ Angriffe +1	☐ linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	☐ Angriffe +2	

* 1W6-Wurf
 1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört
 keine weiteren Schlüsse

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

Pilotentref	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3+	5+	7+	10+	11+	Tod



Panzerdiagramm
 Typ _____ Tonnage _____ BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_/_ / Schützenwert _____

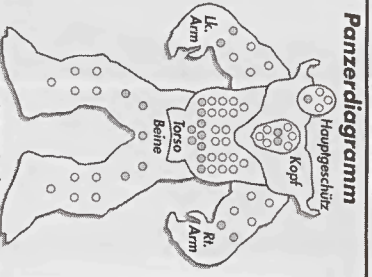
Trefferzonen und kritischer Schaden

2W6	ZONE	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptgeschütz	☐ Angriffe +1	☐ Hauptgeschütz zerstört	
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	☐ Rechter Arm zerstört	
5,9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ 1/2 BP Gehen	☐ keine BP
6,7,8	Torso	☐ -1 BP Sprung*	☐ 1/2 BP Sprung*	☒ ProtoMech zerstört
10	linker Arm	☐ Angriffe +1	☐ linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	☐ Angriffe +2	

* 1W6-Wurf
 1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört
 keine weiteren Schlüsse

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

Pilotentref	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3+	5+	7+	10+	11+	Tod



Panzerdiagramm
 Typ _____ Tonnage _____ BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_/_ / Schützenwert _____

Trefferzonen und kritischer Schaden

2W6	ZONE	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptgeschütz	☐ Angriffe +1	☐ Hauptgeschütz zerstört	
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	☐ Rechter Arm zerstört	
5,9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ 1/2 BP Gehen	☐ keine BP
6,7,8	Torso	☐ -1 BP Sprung*	☐ 1/2 BP Sprung*	☒ ProtoMech zerstört
10	linker Arm	☐ Angriffe +1	☐ linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	☐ Angriffe +2	

* 1W6-Wurf
 1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört
 keine weiteren Schlüsse

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

Pilotentref	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3+	5+	7+	10+	11+	Tod



Panzerdiagramm
 Typ _____ Tonnage _____ BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_/_ / Schützenwert _____

Trefferzonen und kritischer Schaden

2W6	ZONE	1. Treffer	2. Treffer	3. Treffer
2	Hauptgeschütz	☐ Angriffe +1	☐ Hauptgeschütz zerstört	
4	Rechter Arm	☐ Angriffe +1	☐ Rechter Arm zerstört	
5,9	Beine	☐ -1 BP Gehen	☐ 1/2 BP Gehen	☐ keine BP
6,7,8	Torso	☐ -1 BP Sprung*	☐ 1/2 BP Sprung*	☒ ProtoMech zerstört
10	linker Arm	☐ Angriffe +1	☐ linker Arm zerstört	
12	Kopf	☐ Angriffe +1	☐ Angriffe +2	

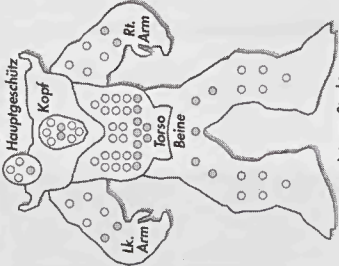
* 1W6-Wurf
 1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört
 keine weiteren Schlüsse

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

Pilotentref	1	2	3	4	5	6
Bewußtseinswurf	3+	5+	7+	10+	11+	Tod

BATTLETECH® PROTOMECH DATENBOGEN

Panzerdiagramm



Typ

Tonnage

BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_ / Schützenwert

Trefferzonen und kritischer Schaden

- 2W6 ZONE**
- 1. Treffer** ☐ Angriffe +1 **2. Treffer** **3. Treffer**
- 2 Hauptgeschütz ☐ Angriffe +1 ☐ Hauptgeschütz zerstört
- 4 Rechter Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört
- 5,9 Beine ☐ -1 BP Gehen ☐ 1/2 BP Gehen ☐ keine BP
- 6,7,8 Torso ☐ -1 BP Sprung* ☐ 1/2 BP Sprung* ☐ ProtoMech zerstört
- 10 Linker Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört
- 12 Kopf ☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2
- keine weiteren Schüsse

• 1W6-Wurf

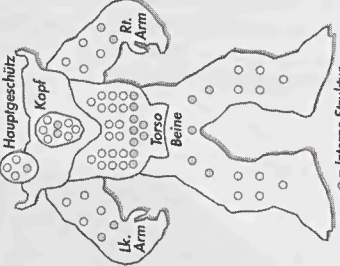
1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört

Munition:

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
Linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

1	2	3	4	5	6
3+	5+	7+	10+	11+	Tod

Panzerdiagramm



Typ

Tonnage

BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_ / Schützenwert

Trefferzonen und kritischer Schaden

- 2W6 ZONE**
- 1. Treffer** ☐ Angriffe +1 **2. Treffer** **3. Treffer**
- 2 Hauptgeschütz ☐ Angriffe +1 ☐ Hauptgeschütz zerstört
- 4 Rechter Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört
- 5,9 Beine ☐ -1 BP Gehen ☐ 1/2 BP Gehen ☐ keine BP
- 6,7,8 Torso ☐ -1 BP Sprung* ☐ 1/2 BP Sprung* ☐ ProtoMech zerstört
- 10 Linker Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört
- 12 Kopf ☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2
- keine weiteren Schüsse

• 1W6-Wurf

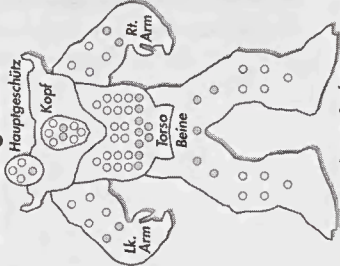
1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört

Munition:

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
Linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

1	2	3	4	5	6
3+	5+	7+	10+	11+	Tod

Panzerdiagramm



Typ

Tonnage

BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_ / Schützenwert

Trefferzonen und kritischer Schaden

- 2W6 ZONE**
- 1. Treffer** ☐ Angriffe +1 **2. Treffer** **3. Treffer**
- 2 Hauptgeschütz ☐ Angriffe +1 ☐ Hauptgeschütz zerstört
- 4 Rechter Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört
- 5,9 Beine ☐ -1 BP Gehen ☐ 1/2 BP Gehen ☐ keine BP
- 6,7,8 Torso ☐ -1 BP Sprung* ☐ 1/2 BP Sprung* ☐ ProtoMech zerstört
- 10 Linker Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört
- 12 Kopf ☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2
- keine weiteren Schüsse

• 1W6-Wurf

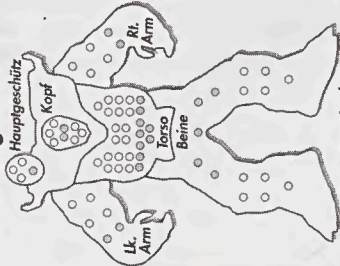
1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört

Munition:

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
Linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

1	2	3	4	5	6
3+	5+	7+	10+	11+	Tod

Panzerdiagramm



Typ

Tonnage

BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_ / Schützenwert

Trefferzonen und kritischer Schaden

- 2W6 ZONE**
- 1. Treffer** ☐ Angriffe +1 **2. Treffer** **3. Treffer**
- 2 Hauptgeschütz ☐ Angriffe +1 ☐ Hauptgeschütz zerstört
- 4 Rechter Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört
- 5,9 Beine ☐ -1 BP Gehen ☐ 1/2 BP Gehen ☐ keine BP
- 6,7,8 Torso ☐ -1 BP Sprung* ☐ 1/2 BP Sprung* ☐ ProtoMech zerstört
- 10 Linker Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört
- 12 Kopf ☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2
- keine weiteren Schüsse

• 1W6-Wurf

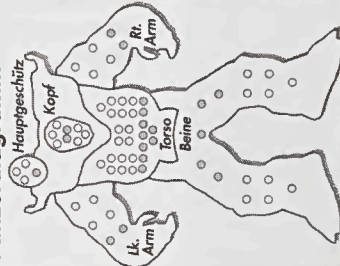
1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört

Munition:

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
Linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

1	2	3	4	5	6
3+	5+	7+	10+	11+	Tod

Panzerdiagramm



Typ

Tonnage

BP Gehen /Laufen/Sprung: _/_/_ / Schützenwert

Trefferzonen und kritischer Schaden

- 2W6 ZONE**
- 1. Treffer** ☐ Angriffe +1 **2. Treffer** **3. Treffer**
- 2 Hauptgeschütz ☐ Angriffe +1 ☐ Hauptgeschütz zerstört
- 4 Rechter Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Rechter Arm zerstört
- 5,9 Beine ☐ -1 BP Gehen ☐ 1/2 BP Gehen ☐ keine BP
- 6,7,8 Torso ☐ -1 BP Sprung* ☐ 1/2 BP Sprung* ☐ ProtoMech zerstört
- 10 Linker Arm ☐ Angriffe +1 ☐ Linker Arm zerstört
- 12 Kopf ☐ Angriffe +1 ☐ Angriffe +2
- keine weiteren Schüsse

• 1W6-Wurf

1-2 = Torsowaffe A zerstört; 3-4 = Torsowaffe B zerstört

Munition:

ZONE	TYP	SCH.	MIN.	N	M	W
Hauptgesch.						
Rechter Arm						
Linker Arm						
Torso A						
Torso B						
Munition:						

1	2	3	4	5	6
3+	5+	7+	10+	11+	Tod

BATTLEMECHS UND FAHRZEUGE IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE

Anhur (Transporter)	44
Arctic Fox	80
Arctic Wolf	148
Ares (Mittelschwerer Panzer)	52
Asshur (Artilleriebeobachter)	36
Athena (Kampffahrzeug)	64
Barghest	114
Beowulf	88
Bishamon	90
Black Watch	120
Blitzkrieg	94
Blood Asp	182
Buccaneer	98
Canis	178
Centaur	199
Chevalier (Leichter Panzer)	18
Clint IIC	150
Cobra	92
Commando IIC	136
Corvis	152
Cossak	72
Cougar	146
Demolisher II (Schwerer Panzer)	30
Donar (Kampfhubschrauber)	40
Duan Gung	76
Eagle	78
Enforcer III	96
Epona (Jagdpanzer)	54
Fire Scorpion	168
Garm	82
Gladius (Mittelschwerer Luftkissenpanzer)	20
Gorgon	202
Great Wurm	154
Guillotine IIC	172
Ha Otoko	170
Hachiman (Kampfpanzer)	56
Harpy	196

Hauptmann	128
Hawk Moth (Geschützträger)	14
Helios	104
Highlander IIC	184
Huitzilopochtli (Sturmpanzer)	66
Hydra	200
Icestorm	138
Indra (Infanterietransporter)	46
Initiate	84
Ishtar (Schwerer Kampfpanzer)	62
JägerMech III	110
Jinggau	112
Kabuto	74
Ku (Panzerkampfwagen)	58
Leichte KSR-Selbstfahrlafette	22
Mandrill	140
Mantis (Leichter Kampfhubschrauber)	10
Mars (Angriffsfahrzeug)	68
Marshal	100
Matador	164
Men Shen	102
Minotaur	203
Mithras (Leichter Panzer)	42
Myrmidon (Mittelschwerer Panzer)	24
Nova Cat	174
Nutzfahrzeuge	8
Odin (Spähpanzer)	38
Orion IIC	176
Oro (Schwerer Panzer)	60
Pack Hunter	142
Pinto (Kampfhubschrauber)	16
Predator	166
Roc	201
Satyr	198
Schiltron	28
Schwere LSR-Selbstfahrlafette	26
Schwere Transportpanzer	12
Shamash (Erkundungsfahrzeug)	34
Shugenja	116
Siren	197

Sirocco	130
Snow Fox	134
Stalking Spider	158
Stooping Hawk	162
Svantovit (Schützenpanzer)	48
Tai-sho	122
Thunder Stallion	180
TiTs'ang	106
Toyama	118
UrbanMech IIC	144
Ursus	160
Viking	124
Wyvern IIC	156
Yeoman	108
Yu Huang	126
Zorya (Leichter Panzer)	50

BATTLEMECHS UND FAHRZEUGE NACH TONNAGE

ProtoMechs (unter 10 Tonnen)

Harpy	196
Siren	197
Satyr	198
Centaur	199
Hydra	200
Roc	201
Gorgon	202
Minotaur	203

10

Nutzfahrzeuge	8
---------------------	---

11

Erkundungsfahrzeug Shamash	34
----------------------------------	----

15

Leichter Kampfhubschrauber Manits	10
---	----

20

Artilleriebeobachter Asshur	36
Cossack	72
Kabuto	74
Schwere Transportpanzer	12
Spähpanzer Odin	38
Snow Fox	134

21

Kampfhubschrauber Donar	40
-------------------------------	----

25

Commando IIC	136
Duan Gung	76
Eagle	78
Geschützträger Hawk Moth	14
Icestorm	138
Leichter Panzer Mithras	42

30

Arctic Fox	80
Kampfhubschrauber Pinto	16
Mandrill	140
Pack Hunter	142
Transporter Anhur	44
UrbanMech IIC	144

35

Cougar	146
Garm	82
Infanterietransporter Indra	46
Leichter Panzer Chevalier	18
Leichter Panzer Zorya	50
Schützenpanzer Svantovit	48

40

Arctic Wolf	148
Clint IIC	150
Corvis	152
Initiate	84
Leichte KSR-Selbstfahrlafette	22

Mittelschwerer Luftkissenpanzer Gladius	20
---	----

Mittelschwerer Panzer Ares	52
Mittelschwerer Panzer Myrmidon	24
Sentry	86

45

Beowulf	88
Bishamon	90
Cobra	92
Great Wurm	154
Wyvern IIC	156

50

Blitzkrieg	94
Enforcer III	96
Jagdpanzer Epona	54
Kampfpanzer Hachiman	56
Panzerkampfwagen Ku	58
Stalking Spider	158
Ursus	160

55

Buccaneer	98
Marshal	100
Men Shen	102
Stooping Hawk	162

60

Helios	104
Matador	164
Predator	166
Schwerer Panzer Oro	60
TiTs'ang	106
Yeoman	108

65

Fire Scorpion	168
Ha Otoko	170
JägerMech III	110
Jinggau	112
Schwerer Kampfpanzer Ishtar	62

70

Barghest	114
Guillotine IIC	172
Nova Cat	174

75

Kampffahrzeug Athena	64
Orion IIC	176
Shugenja	116
Toyama	118

80

Canis	178
Schilttron	28
Schwere LSR-Selbstfahrlafette	26

85

Black Watch	120
Sturmpanzer Huitzilopochtli	66
Tai-sho	122
Thunder Stallion	180

90

Blood Asp	182
Highlander IIC	184
Viking	124
Yu Huang	126

95

Hauptmann	128
Sirocco	130

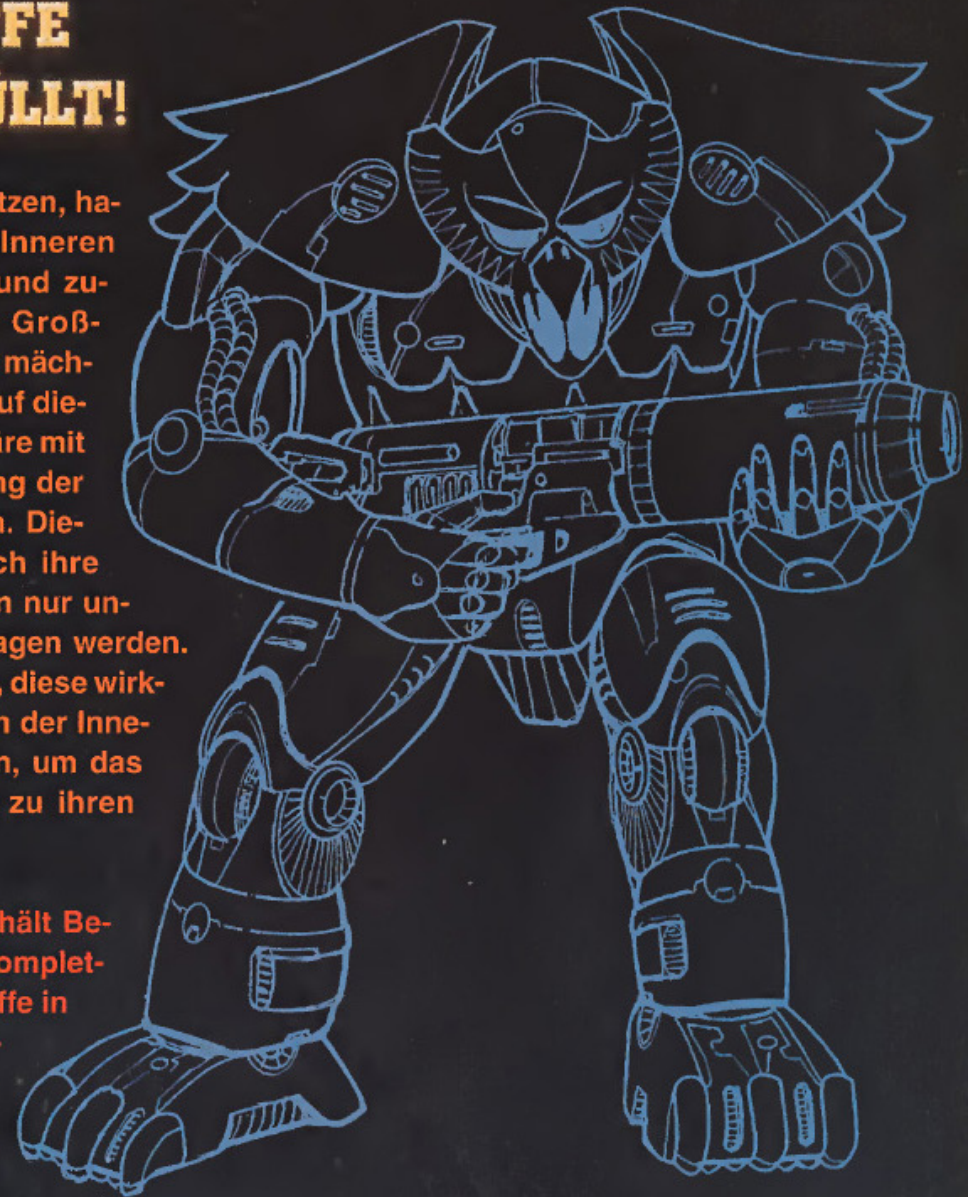
100

Angriffsfahrzeug Mars	68
Schwerer Panzer Demolisher II	30

NEUE GEHEIMWAFFE DER CLANS ENTHÜLLT!

Um der Clan-Gefahr ein Ende zu setzen, haben sich die großen Häuser der Inneren Sphäre zu einem neuen Sternenbund zusammengeschlossen und einen Großangriff gegen die Nebelparder, den mächtigsten aller Clans, geführt. Im Verlauf dieses Feldzugs wurde die Innere Sphäre mit einer neuen und tödlichen Erfindung der Clans konfrontiert: dem ProtoMech. Diese Halb-Mechs überraschten durch ihre immense Schnelligkeit und konnten nur unter großen Schwierigkeiten geschlagen werden. Nun drohen auch die anderen Clans, diese wirksame neue Waffe gegen die Truppen der Inneren Sphäre zum Einsatz zu bringen, um das Kräfteverhältnis ein weiteres Mal zu ihren Gunsten zu verschieben.

Das *Hardware Handbuch: 3060* enthält Beschreibungen, Spielwerte und die kompletten Regeln für die neueste Clan-Waffe in ihrem Spiel: den ProtoMech. Außerdem werden hier viele neue Battle-Mechs und OmniMechs sowie konventionelle Fahrzeuge der Inneren Sphäre und der Clans vorgestellt.



**EIN
BATTLETECH
QUELLENBUCH**

US46307PDF