

MÄCHTE DER INNEREN SPHÄRE

3031 A.D.

BATTLETECH



BATTLETECH

MÄCHTE DER INNEREN SPHÄRE

3031 A.D.

ULISSES SPIELE

CREDITS

Autoren

Boy F. Petersen, Jr.
C. R. Green
J. Andrew Keith
Tara Gallagher
Todd Huettel
Donna Ippolito
Rick David Stuart
Reinhold H. Mai
und zahlreiche andere

Illustrationen

David R. Deitrick
Jim Holloway
Jeff Laubenstein
Todd F. Marsh
Dana Knutson
Jim Nelson
Tim Bradstreet
Rick Harris
Tara Gallagher

Übersetzung aus dem Amerikanischen
Reinhold H. Mai

Lektorat

Michael Immig
Florian Schauen
Dieter Schmidt

Redaktion

Dietrich Limper
Reinhold H. Mai

Cover

Tony Szczudlo

Covergestaltung

Dietrich Limper

Satz & Layout

Dietrich Limper

Technische Beratung

Detlef "Major" Howe

© 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.

INHALT/EINLEITUNG

EINLEITUNG	5	Die Wirtschaft der Vereinigten Sonnen	50
DAS VEREINIGTE COMMONWEALTH	6	Die Rolle des Staates	50
Die gemeinsame militärische Zukunft	6	Gebrauchsgüter	51
DAS LYRANISCHE COMMONWEALTH	6	Firmenprofile	51
Politische Struktur des Commonwealth	6	Außenhandel	54
Der Archon	6	Kultur und Künste in den Vereinigten Sonnen	54
Der Commonwealthrat	8	Vagabundenschulen	54
Der Königliche Hof	8	Universitäten	55
Der Adel	9	Die Künste	56
Die Generalstaaten	9	Kultur im täglichen Leben	56
Die Provinzen des Commonwealth	11	Die Massenmedien	56
Die Justizbehörden des Commonwealth	12	Gesellschaftliche Probleme	57
Die Innenpolitik des Commonwealth	12	ComStar und die Vereinigten Sonnen	57
Die Lyranische Commonwealthverwaltung (LCV)	13	Religion und Philosophie	57
Das Lyranische Nachrichtencorps (LNC)	13	Christentum	57
Die Wirtschaft des Lyranischen Commonwealth	13	Hinduismus	57
Die Rolle des Staates	13	Judentum	57
Gebrauchsgüter	14	Islam	58
Firmenprofile	14	Buddhismus	58
Außenhandel	18	Die Bewegung vom Unvollendeten Buche	59
Kultur und Künste im Lyranischen Commonwealth	18	Die Armee der Vereinigten Sonnen (AVS)	59
Bildung	18	Struktur der AVS	60
Forschungsuniversitäten	19	Uniformen der AVS	63
Die Künste	19	Ränge der AVS	64
Kultur im täglichen Leben	19	Aufstellung der AVS-Einheiten	66
Die Massenmedien	20	Einheitenprofile	70
Gesellschaftliche Probleme	20	Hauseinheiten	70
ComStar und das Commonwealth	20	Söldnereinheiten	75
Religion und Philosophie	21	Rüstungsindustrie	79
Christentum	21	Militärakademien	80
Judentum	21	Orden und Ehrenzeichen	82
Buddhismus	21	DAS DRACONIS-KOMBINAT	84
Hinduismus	21	Säule von Gold:	
Islam	22	Politische Struktur des Draconis-Kombinats	84
Die Kirche vom Einen Stern		Der Koordinator	84
und andere Glaubensgemeinschaften	22	Der Adel	85
Die Beziehungen zwischen den Religionen	22	Hofrituale	85
Mythen und Legenden	22	Die Regierung	86
Die Lyranischen Commonwealth-Streitkräfte (LCS)	23	Die fünf Ministerien	87
Struktur der LCS	23	Die fünf Verwaltungsdistrikte	88
Uniformen der LCS	26	Beziehungen zu anderen Staaten	89
Ränge der LCS	28	Säule von Jade:	
Aufstellung der LCS-Einheiten	30	Die Wirtschaft des Draconis-Kombinats	90
Einheitenprofile	33	Die Rolle des Staates	90
Hauseinheiten	33	Militärische Ziele	90
Söldnereinheiten	36	Rohstoffe und Abfall	90
Rüstungsindustrie	39	Die Firmenstruktur	90
Militärakademien	40	Firmenprofile	91
Orden und Ehrenzeichen	42	Innenhandel	92
DIE VEREINIGTEN SONNEN	44	Außenhandel	92
Politische Struktur der Vereinigten Sonnen	44	Säule von Teak:	
Der Crucispakt	44	Kultur und Künste im Draconis-Kombinat	93
Der Adel	44	Gesellschaftsstruktur	93
Öffentlicher Widerspruch	46	Militarismus und Fremdenhaß	93
Der Erste Prinz	46	Bildung	93
Das Herrscherhaus	47	Universitäten und Höhere Lehrinstitute	94
Der Königliche Hof	47	Die Künste	94
Räte und Ministerien	47	Gesellschaftliche Probleme	94
Das Ministerium für		Säule von Elfenbein:	
Geheime Untersuchungen und Operationen (MGUO)	49	Religion und Philosophie	94
Planetare Regierungen	49	Das Sanctum Arcanum	95
		Die Wahrerin der Hausehre und der Orden der Fünf Säulen ..	95
		Das Dictum Honorium	96
		Die Kunst der Blutrache	98

INHALT/EINLEITUNG

Weisheit des Drachen	98	Kultur und Künste in der Konföderation	159
Das Mysterium der Fünf	99	Das capellanische Bürgerrecht	159
Glaubenssysteme der fünf Klassen	99	Kasten	159
Minderheitsreligionen	100	Die Vorzüge des capellanischen Lebens	160
Säule von Stahl:		Das Bildungssystem	160
Vereinigte Soldaten des Draconis-Kombinats (VSDK) ...	101	Die Künste	161
Draconische Militärstruktur	101	Religion und Philosophie	162
Uniformen der VSDK	104	Die Korvindoktrin	162
Ränge der VSDK/DKA	105	Das Sarnamandat	162
Aufstellung der VSDK-Einheiten	106	Der Lorix-Orden	162
Einheitenprofile	109	Gedankenkontrolle	163
Rüstungsindustrie	116	Das Capellanische Heer	164
Militärakademien	117	Struktur des capellanischen Militärs	164
Orden und Ehrenzeichen	119	Uniformen des Capellanischen Heeres	166
		Ränge des Capellanischen Heeres	168
DIE LIGA FREIER WELTEN	122	Aufstellung des Capellanischen Heeres	169
Politische Struktur der Freien Welten	122	Einheitenprofile	172
Das Parlament der Liga	122	Hauseinheiten	172
Der Rat der Liga	123	Söldnereinheiten	174
Der Generalhauptmann	123	Rüstungsindustrie	176
Provinzen	123	Militärakademien	176
Schuld und Sühne	124	Orden und Ehrenzeichen	176
Die SEKURA	124		
Die Wirtschaft der Freien Welten	125	DER ST.-IVES-PAKT	178
Währung	125	Politische Struktur des St.-Ives-Paktes	178
Firmenprofile	126	Die Wirtschaft des St.-Ives-Paktes	178
Außenhandel	128	Kultur und Künste im St.-Ives-Pakt	178
Kultur und Künste in den Freien Welten	128	Religion und Philosophie	179
Technologie	128	Die Paktstreitkräfte (PSK)	179
Bildung	128	Struktur der Paktstreitkräfte	179
Universitäten	129	Uniformen der PSK	180
Kulturelles Leben	129	Ränge der PSK	181
Viererdrax	130	Aufstellung der PSK	182
Religion und Philosophie	130	Einheitenprofile	182
Philosophien	130	Rüstungsindustrie	183
Die traditionellen Religionen	131	Militärakademien	183
Mythen und Legenden	132	Orden und Ehrenzeichen	183
Das Militär der Freien Welten	133		
Militärstruktur der Freien Welten	133	DAS HERZOGTUM ANDURIEN	184
Uniformen der Freien Welten	134	Politische Struktur des Herzogtums	184
Militärränge der Liga Freier Welten	136	Die Wirtschaft des Herzogtums Andurien	184
Aufstellung des Militärs der Freien Welten	138	Kultur und Künste im Herzogtum	184
Einheitenprofile	141	Religion und Philosophie	184
Hauseinheiten	141	Die Verteidiger Anduriens (VA)	185
Söldnereinheiten	145	Struktur der VA	185
Rüstungsindustrie	147	Uniformen der VA	185
Militärakademien	148	Ränge der VA	186
Orden und Ehrenzeichen	150	Aufstellung der VA	186
		Einheitenprofile	187
DIE KONFÖDERATION CAPELLA	152	Hauseinheiten	187
Politische Struktur der Konföderation	152	Söldnereinheiten	187
Das Präfektorat	152	Rüstungsindustrie	188
Der Kanzler	153	Orden und Ehrenzeichen	188
Die Adelskammer	153		
Das capellanische Ministerialum	153	FARBTAFFELN	Innenteil
Interne Organisation der Konföderation	154		
Das capellanische Rechtssystem	154	ANHANG: Insignien	189
Die Familie	155		
Die Wirtschaft der Konföderation Capella	155		
Die Liaoistische Doktrin	156		
Verteilung des Wohlstands	156		
Steuern und Abgaben	156		
Firmenprofile	157		

EINLEITUNG

Wir leben in einer Zeit großen politischen und gesellschaftlichen Umbruchs, dessen beeindruckendstes Ergebnis der kürzlich zu Ende gegangene Vierte Nachfolgekrieg war. Aber auch jetzt, in den Nachwehen dieses Konfliktes, ereignen sich ständig neue, tiefgreifende Umwälzungen. So ist zum Beispiel erst kurz vor Fertigstellung dieses Buches die Freie Republik Tikonov in der Mark Sarna des Vereinigten Commonwealth aufgegangen. Dabei ist das Vereinigte Commonwealth selbst ein neuer Staat, der sich noch im Aufbau befindet und aus zwei großen und alten Reichen entstehen soll. Eine gewaltige Aufgabe, deren Gelingen angesichts der großen Unterschiede zwischen den beteiligten Staaten keineswegs sicher ist. Andererseits zeigt sich eine Tendenz zur Auflösung der Nachfolgerstaaten, die bereits zur Selbständigkeit des Herzogtums Andurien und des St.-Ives-Paktes geführt hat. Und auch in den erst vor kurzem eroberten Iyranischen Gebieten der Region Rasalhaag regen sich bereits Unabhängigkeitsgelüste.

Angesichts dieser Umstände ist es an der Zeit, eine Bestandsaufnahme der Inneren Sphäre vorzunehmen, die in kompakter Form den Zustand der verschiedenen Sternreiche erfaßt und es dem Leser ermöglicht, sich ein zuverlässiges Bild über die Situation und die daraus entstehenden Probleme zu bilden, so daß er in unserer chaotischen Zeit überlegt und vernünftig handeln kann. Dieser Band versucht, ein solches Nachschlagewerk vorzulegen. Zusammen mit seinem Begleitwerk *Atlas der Inneren Sphäre* und einer geplanten *Geschichte der Inneren Sphäre 2001 bis 3031* wird er allen Mitgliedern unseres heiligen Ordens als Grundinformation über die Nationen unserer Tage dienen.

Präzentor Niaz Idoya
Haiderabad, Terra, 24. November 3031



DAS VEREINIGTE COMMONWEALTH

Mit dem Ende des 4. Nachfolgekrieges begann die Vereinigung der beiden Häuser Steiner und Davion erkennbare Formen anzunehmen. Allerdings erweist sie sich insbesondere auf politischem Gebiet als äußerst schwierig. Während abzusehen ist, daß sich militärisch die Davion-Strukturen und -Doktrinen und wirtschaftlich das lyranische System durchsetzen werden, ist das Lyranische Commonwealth nicht bereit, den weitaus zentralistischeren und auf die alleinige Befehlsgewalt des Prinzen zugeschnittenen politischen Aufbau der Vereinigten Sonnen zu übernehmen, während die Ausweitung des stärker parlamentarisch geprägten Steiner-Systems auf das gesamte Vereinigte Commonwealth wiederum dem Haus Davion Bauchgrimmen verursacht. Möglicherweise werden beide Parteien noch über Jahrzehnte weitgehend unabhängige politische Strukturen behalten. (Welche politische Struktur die Mark Sarna erhalten wird, ist zur Zeit noch völlig ungewiß. Die Tatsache, daß das Sarna-Gebiet im 4. Nachfolgekrieg vom Haus Davion erobert wurde, spricht zugunsten des Systems der Vereinigten Sonnen, während Melissa Steiner-Davion als Sarnas regierende Herzogin natürlich das lyranische System bevorzugt.) Aus diesem Grunde, und da die Vereinigung beider Staaten noch in den Anfängen steckt, werden sie im folgenden getrennt voneinander vorgestellt.

DIE GEMEINSAME MILITÄRISCHE ZUKUNFT

Auf militärischem Gebiet haben bereits die ersten Schritte der Vereinigung begonnen. Die Mark Sarna wird zur Zeit von LCS und AVS gemeinsam verteidigt. Die LCS sichert im Zürich-Theater die Grenze zur Liga Freier Welten, während die AVS im übrigen Teil der Mark ihr PDZ-System etabliert hat. Wahrscheinlich wird sich auf militärischem Gebiet das Organisationssystem von Davion durchsetzen, und es ist daher in einigen Jahren mit der Einrichtung von Marken und PDZs im gesamten Raum des Vereinigten Commonwealth zu rechnen.

Die neue Armee soll den Namen Vereinigte Commonwealth-Streitkräfte (VCS) tragen und ein neues, gemeinsames Rangsystem besitzen. Vorgeschlagen ist derzeit die folgende Mischung aus Davion- und Steiner-Dienstgraden (in absteigender Reihenfolge):

Marshal of the Armies Feldmarschall Marschall
Generalhauptmann Lieutenant General Kommandant Hauptmann Lieutenant
Hauptfeldwebel Sergeant Corporal Schütze

Die Orden und Ehrenzeichen beider Reiche sollen beibehalten werden und um Orden des Vereinigten Commonwealth und der Mark Sarna erweitert werden.

Weitergehende Einzelheiten sind derzeit noch nicht bekannt.

DAS LYRANISCHE COMMONWEALTH

Das Lyranische Commonwealth entstand zum Jahreswechsel 2340/41 aus dem Zusammenschluß dreier kleinerer Verteidigungsbündnisse: des Tamarpakts, der Skye-Föderation und des Protektorats Donegal. Alle drei existieren als Verwaltungseinheiten noch bis heute weiter. Die ursprüngliche lyranische Zentralwelt war Arkturus. Kurz vor Ausbruch der Kriegshandlungen zwischen dem Commonwealth und dem Draconis-Kombinat im Jahre 2407 siedelte die lyranische Regierung jedoch zur heutigen Zentralwelt Tharkad im Protektorat Donegal um. Wenig später übernahm Katherine Marsden-Steiner, einzige Erbin des Archon Alistair Marsden, den Thron, der auch danach weiter im Besitz der Familie Steiner geblieben ist.

Das Commonwealth umfaßt derzeit rund 540 Sternensysteme sowie die neu angegliederten weiteren 93 Systeme der Mark Sarna. Während der ersten drei Nachfolgekriege hatte es gegenüber dem Draconis-Kombinat noch ständig an Boden verloren, und auch Kurita hatte beinahe ein Viertel des ursprünglichen Commonwealth-Gebietes übernommen (darunter mehr als die Hälfte der alten Tamarpakt-Welten). Der 4. Nachfolgekrieg jedoch kehrte diese Situation völlig um. Die Lyraner eroberten 53 Kurita-Systeme und verloren selbst nur zwei. Zusammen mit den neun vom Haus Marik eroberten Systemen machte dieses Ergebnis Haus Steiner eindeutig zu einem der Gewinner dieses Krieges.

POLITISCHE STRUKTUR DES COMMONWEALTH

Das Lyranische Commonwealth hat eine stabile und für die Verhältnisse der Inneren Sphäre bemerkenswert repräsentative Regierung. Seine Stabilität beruht auf der festen Stärke der Steiner-Monarchie, die zudem stets klug genug war, auch anderen Meinungen als der eigenen Raum zu lassen. Trotzdem ist die politische Atmosphäre nicht minder intrigant als in anderen Häusern. Um mit den Worten eines tharkanischen Kommentators zu sprechen: Auch wenn ein lyranischer Politiker in offener Debatte hehre Höhen erklimmt, hindert ihn das nicht daran, sich gleichzeitig wie ein Schlammadler im politischen Dreck zu wälzen. Wann immer jedoch das Reich bedroht ist, vergessen aber alle Beteiligten ihre Differenzen und bilden eine gemeinsame Front gegen die Bedrohung von außen.

Zentralwelt des Lyranischen Commonwealth ist der Planet Tharkad, und dessen Hauptstadt Tharkad City ist Sitz der Herrscherdynastie und der Regierung. Die Residenz, der Königliche Hof und der Regierungspalast sind die drei Hauptregierungsgebäude und werden wegen der Dreiecksform des Gesamtkomplexes auch als die »Triade« bezeichnet.

DER ARCHON

Die Gründer des Commonwealth nahmen sich das klassische Athen zum Vorbild und schufen ein Komitee aus neun Archonten als Regierung des neuen Staates. Die aus der Entfernung dieser weit voneinander getrennt lebenden Regierungsmitglieder und dem geringen moralischen Kaliber der ersten neun Archonten erwachsenden Probleme machten dieses Arrangement aber schnell so praktisch wie einen dreibeinigen Mech. Als das Commonwealth im Jahre 2375 am Rande des Auseinanderbrechens stand und das benachbarte Draconis-Kombinat die Muskeln spielen ließ, setzte Archon Robert Marsden daher seine acht Amtskollegen mit der Unterstützung des Militärs kurzerhand ab. Durch die Ankündigung

HAUS STEINER

grundlegender politischer Veränderungen wie der Einführung eines Parlaments sammelte Marsden dann schnell die notwendige Unterstützung in der Bevölkerung, um die Regierung schließlich im Jahre 2376 als alleiniger Archon übernehmen zu können.

Die letztlich entscheidende Stütze des Archon ist jedoch weiterhin das Militär. Die »Artikel der Anerkennung«, auf denen die neue Regierung beruhte, ernannten den Archon zum Oberbefehlshaber der Lyranischen Commonwealth-Streitkräfte (LCS) mit weitgehender Befehlsgewalt auch über alle Privatstreitkräfte. Robert Marsden hatte, bevor er Archon wurde, sowohl in den LCS als auch in der Armee der Terranischen Hegemonie gedient und war sich daher der Bedeutung der Unterstützung des Militärs voll und bewusst. Er sorgte dafür, daß alle seine Kinder als Offiziere in den LCS dienten. Seither haben sich viele nachfolgende Archonten als hervorragende Militärführer erwiesen, und nur sehr wenigen fehlte eine zumindest rudimentäre militärische Ausbildung. Heutzutage unterhalten viele lyranische Adligen eigene, teilweise durchaus fähige Truppen, aber die weitaus meisten Mechregimenter fühlen sich weiterhin dem Archon verbunden. So haben beispielsweise Katrina Steiners Leistungen als Regimentskommandeurin und die faire Weise, in der sie ihre Untergebenen behandelt, ihr bis auf wenige Ausnahmen die bedingungslose Loyalität aller Mechregimenter des Commonwealth gesichert.

Während nun das Militär die geballte Faust des Archon repräsentierte, stand das Commonwealth-Scoutcorps stets für die Großzügigkeit der frühen Archonten. Das Scoutcorps bestand aus mutigen Abenteurern, die das Lyranische Commonwealth kartographisch erfaßten und viele bis dahin unbekannte Planeten entdeckten. Manchmal entschied sich der Archon, eine dieser Welten selbst auszubeuten, um seinen persönlichen Besitz zu vergrößern. Meistens aber verschenkte er sie als Dank für loyale oder besondere Dienste an treue Gefolgsleute. Die neuen Planetenbesitzer wurden Teil einer blühenden Aristokratie, die dem Archon zum größten Teil äußerst loyal ergeben war. Seit dem Ausbruch der Nachfolgekriege verschenken die Archonten jedoch keine Welten mehr, sondern gewähren ihren Gefolgsleuten statt dessen Geld, Titel, Positionen oder verheiraten sie mit einem Familienmitglied. Viele ehrgeizige junge Politiker, Industrielle und Abenteurer bemühen sich fortwährend, ebenfalls in den Genuß einer solchen Gnade zu kommen. Diese Politik hat daher zwar das Vermögen des Archons geschmälert, aber seine Beziehungen zu den Bürgern seines Reiches gefestigt. Sie garantiert, daß der Archon Mittelpunkt der politischen Macht bleibt.

Eines der Sonderrechte des Archons ist die Möglichkeit, Entscheidungen auch ohne Beratung durch die Generalstaaten oder den Commonwealthrat durchzusetzen. Dieses Vorrecht ist in der Geschichte des Commonwealth schon oft in Anspruch genommen worden, aber in jüngerer Zeit haben die Archonten es sich angewöhnt, die Generalstaaten zumindest stets vorher von ihren Absichten zu informieren, um dadurch die Egos der Politiker zu besänftigen und zu erfahren, wie ihre Politik von der Bevölkerung aufgenommen wird. Im Jahre 2407 benutzte Alistair Marsden dieses Recht dazu, Tharkad zur Zentralwelt des Commonwealth zu machen. Da Arkturus zu diesem Zeitpunkt vom draconischen Militär bedroht wurde, gab es keinen Widerspruch gegen diese Entscheidung. Anders 2603, als Kevin Steiner versuchte, auf diese Weise ein Aufgehen der Lyranischen in der vom Sternenbund vorgeschlagenen gemeinsamen Währung zu verhindern. Da man eine wirtschaftliche Isolation des Commonwealth fürchtete, traten 80% aller lyranischen Betriebe aus Protest eine Woche lang in den Streik. Nach zwei Tagen widerrief Kevin Steiner seine Anweisung.

Im allgemeinen wird die absolute Macht des Archons in Notsituationen wie bei einem bevorstehenden militärischen Angriff von den Lyranern bereitwillig akzeptiert. Um aber auch in weniger drängenden Fragen Probleme zu vermeiden, legt der Archon seine Gesetzesvorschläge in der Regel zuerst dem Commonwealthrat

und anschließend den Generalstaaten vor. Letztere bitten häufig um seine Anwesenheit bei der Debatte. Ob der Archon dieser Bitte nachkommt, hängt von der Dringlichkeit des Entwurfes ab und davon, ob er im Zweifelsfall bereit ist, sich den über 300 Abgeordneten zu stellen. Daran, wie hitzig die Debatte im Regierungspalast ausfällt, kann der Archon abschätzen, wie seine Initiative innerhalb des Reiches ankommen wird. Manchmal ändert er einen Vorschlag ab, um dadurch eine breitere Zustimmung zu erlangen. Er ist jedoch nicht dazu verpflichtet, da die Generalstaaten nur ein beratendes Gremium sind.



Auch im Jahre 2643 trat Archon Kevin Steiner wieder vor die Generalstaaten. Diesmal ging es um das Weiterbestehen des Commonwealth. Die Zeiten waren so gut, daß ein großer Teil der Bevölkerung die Notwendigkeit des gemeinsamen Staates mit seinem großen und teuren Militärapparat nicht mehr einsah, und selbst der Archon hätte es mit all seiner Macht kaum schaffen können, das Commonwealth zusammenzuhalten, wenn die Generalstaaten seine Auflösung beschlossen hätten. Der Archon legte einen Gesetzentwurf vor, der die Existenz des Commonwealth ausdrücklich fortschrieb. Anschließend verteidigte er seine Position in einer brillanten, sechsstündigen Debatte, in der er alle Vorzüge aufzählte, die das Commonwealth seinen Mitgliedswelten bot, von fairen Gesetzen über wirtschaftliche Gleichbehandlung und großzügiger Hilfe im Notfall bis zu gemeinsam nutzbaren Ressourcen. Bei der anschließenden Abstimmung wurde die Gesetzesvorlage mit 161 zu 160 Stimmen angenommen. Die entscheidende Stimme gab der Abgeordnete von Chahar ab, der später erklärte, sich mehr als Lyraner denn als Chaharer zu fühlen.

Der Archon prüft seinerseits jeden Gesetzesvorschlag der Generalstaaten und legt bei jedem Vorschlag, den er als schädlich für das Gemeinwesen ansieht, sein Veto ein. Dieses häufig eingesetzte Vetorecht läßt sich am Besten als Mitteilung an die Generalstaaten beschreiben, daß eine gegebene Gesetzesvorlage nur



mit erheblichen Änderungen eine Chance hat, verbindliches Recht zu werden. Die Generalstaaten können das Veto des Archons zwar anfechten, aber dies ist ein recht seltener Vorgang, bei dem es bislang stets um Fragen von für die Abgeordneten außerordentlich großer Bedeutung ging.

Die politische Machtfülle des Archons ist enorm, aber er hat auch wirtschaftliche Macht. Die Steiners hatten in den Anfängen der Commonwealth-Geschichte viele Welten als persönlichen Besitz übernommen, aber heute ist deren Zahl wieder auf nur vier Planeten gesunken: Gallery, Furillo, Porrima und Duran in den vier Tharkad nächstgelegenen Systemen. Die Macht der Familie Steiner hat sich dadurch jedoch nicht verringert, denn sie besitzt noch immer große Ländereien auf über 200 Welten und die Aktienmehrheit in über 50 wichtigen lyranischen Konzernen.

DER COMMONWEALTHRAT

Dieses beratende Gremium wurde von Katherine Marsden-Steiner gegründet. Nach dem Tode ihres Gatten, des Archon, gab es mehrere aussichtsreiche Anwärter auf sein Amt. Als eine Gruppe von Staatsführern der Skye-Föderation und des Tamarpaktes diesen Kandidaten im Austausch gegen eine größere Regierungsbeteiligung ihre Unterstützung anbot, willigte Katherine Steiner hierin ein und sicherte damit sowohl das Amt des Archon als auch den Fortbestand der Steinerdynastie insgesamt. Eine ihrer ersten Amtshandlungen als Archon bestand daher darin, den aus acht Mitgliedern bestehenden Commonwealthrat zu gründen, der sich seither zum inoffiziellen Vermittler zwischen Archon und Generalstaaten entwickelt hat und dem Archon viele alltägliche, aber wichtige Arbeiten abnimmt.

Mitglieder des Commonwealthrates sind neben den Herzögen von Tamar und Skye der Kommandeur der LCS und die Kanzler (Minister) der fünf wichtigsten Ministerien: der Schatzkanzler (Finanzminister), Staatskanzler (Innenminister), Fürstkanzler (Außenminister), der Kanzler des Lyranischen Nachrichtencorps und der Volkskanzler (Vertreter der Generalstaaten). Die Kanzler werden vom Archon nach ihren Fähigkeiten ausgewählt, mit Ausnahme des Volkskanzlers, der von den Generalstaaten aus deren Mitte gewählt wird.

Der Commonwealthrat behandelt fast alle Gesetzesvorschläge der Generalstaaten. Vom Ergebnis dieser Beratung hängt es ab, ob der Vorschlag zur Unterschrift an den Archon weitergeleitet wird oder an die Generalstaaten zurückgeht. Diese Prozedur wird als das »Schröpfen« eines Gesetzes bezeichnet. Nur ein Gesetzentwurf, der auch danach noch genug Substanz besitzt, schafft es, bis zum Archon vorzudringen. Dieses Verfahren funktioniert auch in der anderen Richtung. Der Archon legt seine Gesetzentwürfe dem Rat vor, und dieser gibt sie nach Beratung zurück oder reicht sie weiter an die Generalstaaten. Auch dies ist zwar nur ein unverbrieftes Gewohnheitsrecht, aber die Steiner-Archonten achten aus staatsmännischer Rücksicht im allgemeinen darauf, diese parlamentarischen Gepflogenheiten einzuhalten, eine Politik, mit der sie bisher gut gefahren sind.

In der langen Geschichte des Commonwealthrates hat sein Einfluß sowohl je nach der aktuellen politischen Lage zu- als auch abgenommen. Den Höhepunkt seiner Macht erreichte er im Ersten Nachfolgekrieg, als er praktisch das Reich regierte und es dem Archon dadurch ermöglichte, sich ganz auf die Verteidigung gegen die vordringenden Armeen des Lord Kurita zu konzentrieren. Der Rat besitzt seit jener Zeit das Recht, eigene Gesetzentwürfe einzubringen, die er zuerst den Generalstaaten und dann dem Archon vorlegt. Von diesem Recht macht er heutzutage allerdings nur noch selten Gebrauch.

Seit 2812, als Archon Richard Steiner versuchte, die Ratsämter mit seinen Verwandten zu besetzen und damit seine Macht auszuweiten, darf nur noch jeweils ein Mitglied der Familie Steiner einen

Ratsposten bekleiden. Im Jahre 2821 wurde die Anwendung dieser Regel auf alle Familien ausgedehnt, nachdem die Familie Reynolds versuchte, Bruder und Schwester als Schatzkanzler und Volkskanzler in den Rat zu schleusen. Eine der wichtigeren Konzessionen, die der Rat dem Archon abringen konnte, war das Recht, auch in seiner Abwesenheit zusammenzutreten, was für ein im Grunde rein beratendes Gremium keineswegs selbstverständlich ist. Bis zur Regierung Michael Steiner II. war dies nicht gestattet. Die Ratsmitglieder und die Generalstaaten brachten jedoch vor, daß es dem Sinn des Commonwealthrates zuwiderliefe, wenn der Archon trotzdem gezwungen war, seine Zeit auf Ratssitzungen zu verschwenden. Der Archon stimmte zu und ernannte für Zeiten seiner Abwesenheit den Volkskanzler zu seinem Stellvertreter. In den Generalstaaten löste dieser Beschluß Jubel aus, da die Abgeordneten darin eine Chance sahen, größeren Einfluß auf die Gesetzgebung zu nehmen. Zu ihrer großen Enttäuschung haben sich die Volkskanzler aber immer wieder als zu pflichtbewußt erwiesen, um sich beeinflussen zu lassen.

Die gegenwärtigen Mitglieder des Commonwealthrates sind Herzog Selvin Kelswa von Tamar, Herzogin Margaret Aten von Skye, General des Heeres Herzog Edward Regis, Schatzkanzler Frederick Henson, Staatskanzler Gerald Huston, Fürstkanzlerin Cynthia Eddies, Kanzler des LNC Simon Johnson und Volkskanzler Tyrell Gibson.

DER KÖNIGLICHE HOF

Der Begriff »Königlicher Hof« bezieht sich sowohl auf ein Gebäude als auch auf jene Zeit des Jahres, in der sich der Archon und seine Familie offiziell in Tharkad City aufhalten, einschließlich der gesellschaftlichen Ereignisse, die der Archon in dieser Zeit arrangiert. Üblicherweise finden jedes Jahr drei Sitzungen des Königlichen Hofes von etwa je zwei Monaten Dauer statt, zwischen den Sitzungen liegt jeweils etwa ein Monat, um dem fürstlichen Haushalt Gelegenheit zur Vorbereitung der nächsten Treffen, Feste und Feiern zu geben. Die Wintermonate verbringen der Archon und seine Familie meist in einem wärmeren Klima.

Der Königliche Hof wird in dem prächtigen Bau gleichen Namens abgehalten, der ein Drittel der Triade beansprucht. Dieses riesige Bauwerk enthält den Thronsaal, Unterkünfte für adlige Besucher, mehrere Ballsäle und sogar eine überdachte Sportarena einschließlich mehrerer Schwimmbecken und Ballsportplätze. Außerdem befinden sich hier berühmte, das ganze Jahr geöffnete Museen. Besucher des Königlichen Hofes treffen aus dem ganzen Commonwealth ein. Einige kommen mit einer Petition für den Archon oder den Commonwealthrat, und die Anhörung von Bittstellern nimmt den Archon für einen großen Teil seiner Arbeitstage in Anspruch.

Die meisten Ereignisse am Königlichen Hof sind jedoch gesellschaftlicher Natur. Unter diese Überschrift fallen riesige Bälle, Sportveranstaltungen, Konzerte, Seminare, Dichterlesungen, Ausstellungen, sogar Vorfürungen neuer Militärtechnologie. Da die Teilnahme daran keineswegs nur dem Adel vorbehalten ist und insbesondere von den Abgeordneten der Generalstaaten und den in der Stadt weilenden Militärs Anwesenheit erwartet wird, ist das politische Ränkespiel Tharkad City ein wichtiger Bestandteil dieser Ereignisse. Man sagt gelegentlich, daß auf dem Tanzboden des Großen Ballsaals schon mehr wichtige Entscheidungen gefallen seien als in den Generalstaaten. Die enorme unausgesprochene Bedeutung dieser Veranstaltungen und die Eleganz der Gäste und Umgebung erfordern ein Heer von Beamten, die dafür sorgen, daß alles so abläuft, wie es erwartet wird. Diese Maschinerie wird der Hofstaat genannt und ist theoretisch Teil der Verwaltung; praktisch wird sie aber vom Ehepartner des Archon geleitet und agiert unabhängig von der LCV. Ein großer Teil des Hofstaats besteht aus jungen Adligen, die der Archon wegen besonderer schulischer Leistungen an den Hof geholt hat. Dies ist eine große

HAUS STEINER



Ehre für die jungen Männer und Frauen und deren Familien. In jüngster Zeit haben die Steiners verstärkt junge Leute von solchen Welten zu sich geholt, die besonders schwer unter dem Krieg zu leiden hatten, um ihre Mühen und ihren Mut anzuerkennen. Die jungen Adligen erhalten am Hof eine erstklassige Schulung und werden häufig zu wichtigen Persönlichkeiten in der LCV, den Generalstaaten oder dem Commonwealthrat.

Der Königliche Hof der Steiners ist also kein Tummelplatz opulenter Dekadenz wie sonst die meisten Zusammenkünfte privilegierter Schichten. Der einzige Makel seiner Würde ist das endlose politische Ränkespiel, das den Hof Tharkads ebensowenig geeignet für gesellschaftlich scheue oder politisch naive Gäste macht wie irgendeinen anderen Fürstenhof der Nachfolgerstaaten. Zum Schutz vor den potentiell gefährlichen Intrigen bei Hofe haben die Steiners den Thronsaal 2529 sogar speziell umbauen lassen. Seither wird der Thron des Archon bei seinen Audienzen ständig von zwei schwarzlackierten Greifen seines Lieblingsmechregiments bewacht.

DER ADEL

Das Lyranische Commonwealth hat von allen Nachfolgerstaaten das offenste Adelsystem. Die meisten Titel sind zwar erblich, aber die Chancen für einen Bürgerlichen, einen Adelstitel zu erlangen, sind weit größer als in irgendeinem anderen Reich. Die Namensgebung der Adelstitel lehnt sich häufig an germanische Vorbilder an. Denn in Erinnerung an alte Erzählungen von ihren Vorfahren hatte Katherine Marsden-Steiner die Titel Markgraf, Graf, Landgraf und das Adelsprädikat »von« vor dem Namen eines Barons wieder neu eingeführt.

Die Titel Fürst/Fürstin ist in der Regel Personen vorbehalten, die bereits die Kontrolle über mindestens eine Welt haben oder im Begriff stehen, sie zu erhalten. Der Status eines Herzogs unter seinesgleichen hängt von der wirtschaftlichen Bedeutung seiner Welt ab, so daß z. B. der Herzog des reichen Planeten Coventry weitaus mehr Einfluß besitzt als der Herzog von Halfway, eines öden Steinklumpens. Der Titel Herzog wird oft auch Großindustriellen verliehen. Da die von ihnen kontrollierten Konzerne das gesamte Commonwealth beeinflussen können, ist ihre Macht häufig größer als der von Herzögen ganzer Planeten. Dies hat schon manchen Grundbesitzadligen zur Weißglut getrieben, aber die Archonten verleihen dessen ungeachtet weiter bereitwillig Adelstitel an jene loyalen Untertanen, die den Reichtum der lyranischen Wirtschaft entscheidend mehren konnten.

Der Titel »Markgraf« ist ein Sonderfall. Dieser Titel ist rein militärischer Natur und steht ausschließlich dem Kommandeur eines der neun Gefechts theater entlang der Grenzen des Commonwealth zu. Als Markgraf regiert der betreffende Offizier formaljuristisch alle Systeme innerhalb seines Theaters. Er hat jedoch nur in den seltensten Fällen Gelegenheit, diese Macht anders als für rein militärische Zwecke auszunutzen und besitzt auf der bloßen Grundlage seines Titels keinerlei politische Privilegien. Häufig bedient sich jedoch der Archon der Macht seiner Markgrafen als Militärgouverneure, um unter Umgehung der normalen politischen Kanäle bestimmte Gesetze in Kraft zu setzen. Der Titel des Markgrafen ist befristet und geht bei Versetzung oder Pensionierung des Titelträgers auf dessen Nachfolger über. Es ist jedoch schon einige Male vorgekommen, daß ein Markgraf solch bedeutende militärischen Leistungen vollbracht hat, daß ihm der Titel permanent zugesprochen wurde. Selbst in diesem Fall erlischt er jedoch mit dem Tod des Trägers und wird nicht vererbt. Seine Kinder erhalten aber den Titel Baron/Baronin und haben das Recht auf einen

Platz in derselben Militärakademie, die ihr Vater besucht hat.

Die Titel »Graf« und »Landgraf« werden an Großindustrielle respektive Großgrundbesitzer eines Planeten verliehen. Der Herzog eines Planeten kann in begrenztem Rahmen selbst Grafen ernennen, und es ist üblich, daß daher der älteste Sohn eines Herzogs ein Graf wird. Auch der Archon kann den Grafentitel verleihen und tut dies häufig aus politischen Erwägungen. Auf Planeten, auf denen der Herzog eher unpopulär ist, kann er beispielsweise einen Grafen als persönlichen Stellvertreter des Archons vor Ort ernennen. Dies hat schon zu Fällen geführt, in denen die Bevölkerung einer Welt einen Grafen ihrem Herzog vorzog. Es hat sogar Gelegenheiten gegeben, in denen die Bevölkerung gegen einen besonders verhassten Herzog offen rebellierte oder ihn tötete. Solange es sich dabei um keinen Verwandten oder engen Gefolgsmann handelt, läßt der Archon den Dingen im allgemeinen dennoch ihren Lauf.

Baronien sind in der Regel für herausragende Bürger vorbehalten, die sich auf ihrem Spezialgebiet besonders hervorgetan haben, gleich ob beim Militär, der Metallurgie, dem Forstwesen, der Musik oder was immer. Mit dem Titel ist eine monatliche Leibrente und ein kleiner Grundbesitz auf der Heimatwelt des Titelpfängers verbunden. Berühmte Preise wie der Dealbypreis für wissenschaftliche Forschung oder der Archonpreis der Schönen Künste sind mit einer automatischen Erhebung zum Baron verbunden.

Die wichtigeren Orden und Ehrungen für Helden des Militärs wie das Steiner-Ehrenzeichen oder die Goldene Faust machen den Empfänger zum »Ritter des Commonwealth«. Dieser Titel ist weder mit Land noch mit wirtschaftlichen Vorteilen verbunden, garantiert jedoch Respekt im gesamten Steiner-Raum.

DIE GENERALSTAATEN

Das Parlament des Lyranischen Commonwealth berät den Archon seit 690 Jahren und hat sich dabei zu einer Institution von nicht unbeträchtlicher eigener Macht entwickelt, die in der Absetzung Archon von Alessandro Steiner ihren dramatischen Höhepunkt fand.

Zunächst hatte jeder besiedelte Planet des Commonwealth das Recht, einen Abgeordneten in die Generalstaaten zu entsenden, aber als das Reich stetig weiter auf hunderte Welten, Monde und Raumstationen anwuchs, mußte 2721 eine Untergrenze für die Bevölkerung repräsentationsberechtigter Welten eingeführt werden, um die Zahl der Abgeordneten in einem vernünftigen Rahmen zu halten. Kein Abgeordneter darf einen höheren Titel als Baron führen. Die Generalstaaten vertreten die Ansicht, die Aufnahme höherer Adliger würde ihre Rolle als Kontrollinstanz der Aristokratie kompromittieren. Die Generalstaaten nehmen auch keinen Abgeordneten auf, der innerhalb der vorangegangenen 15 Jahre eines schweren Verbrechens für schuldig befunden wurde.





Der Abgeordnete, der nach einem von der jeweiligen Regierung seiner Welt festgelegten Modus ausgewählt wurde, hat eine Amtszeit von sechs Jahren und erhält großzügig bemessene Diäten. Um seine finanzielle Neutralität zu gewährleisten, muß er während dieser Zeit sein gesamtes Privatvermögen einem unabhängigen Treuhänder übergeben. Hinzu kommt die Verpflichtung, einen strengen Ehrenkodex einzuhalten. Trotzdem haben natürlich schon viele findige Politiker Mittel und Wege gefunden, sich an ihrem Amt zu bereichern. Die Generalstaaten erkennen auch Abgeordnete von zur Zeit vom Feind besetzten lyranischen Welten an. Diese werden als »die Heimatlosen« bezeichnet und besonders respektiert. Unter den Heimatlosen (von denen eine ganze Reihe solcher Welten repräsentierten, die durch den 4. Nachfolgekrieg wieder zum Commonwealth gekommen sind, so daß sie ihren Status jetzt verloren haben) wird das Amt in der Familie jenes Repräsentanten weitervererbt, der die betreffende Welt zum Zeitpunkt ihres Verlustes an den Gegner vertrat. Viele von ihnen wohnen auf Kosten des Archon in Tharkad City.

Die Generalstaaten treten jedes Frühjahr im Regierungspalast zusammen, einem der drei Gebäude der Triade. Da sich diese Sitzungen mit der Frühlingssaison des Hofes überschneiden, erreicht der Verkehr rings um die Triade in dieser Zeit chaotische Ausmaße. Die Bewohner Tharkad Citys nennen diese Zeit das »Frühjahrsfieber«. Die reguläre Sitzungsperiode der Generalstaaten dauert eigentlich nur vier Monate, aber in der Praxis zieht sie sich in aller Regel über ein halbes Jahr hin. In Krisenzeiten versammeln sich die Generalstaaten auch schon mal näher am Brennpunkt der Ereignisse. So traten die Abgeordneten im Jahre 2901 auf Great X zusammen, um näher an Beta Regulus II zu sein, wo eine Naturkatastrophe kurz zuvor vier Millionen Menschenleben gekostet hatte.

Drei Wochen vor Beginn der Sitzungsperiode tritt der Geschäftsführende Ausschuß zusammen und legt die Tagesordnung fest. Der Ausschuß besteht aus 20 der dienstältesten Abgeordneten; in der Regel sind sie zugleich die einflußreichsten Mitglieder der Generalstaaten, die den verschiedenen Ausschüssen und Komitees vorsitzen, die außerhalb der Sitzungsperiode tagen. Jeweils ein Mitglied des Geschäftsführenden Ausschusses wird für vier Sitzungsperioden von den gesamten Generalstaaten zum Ratspräsidenten gewählt. Der Ratspräsident kann sein Amt vorzeitig durch ein Mißtrauensvotum verlieren oder wenn er auf seiner Heimatwelt nicht wiedergewählt wird. Zu seinen Pflichten gehört es, die Debatten im Plenum zu leiten, eine Aufgabe, die gelegentlich an den Versuch erinnert, 300 Löwen zu bändigen. Außerdem

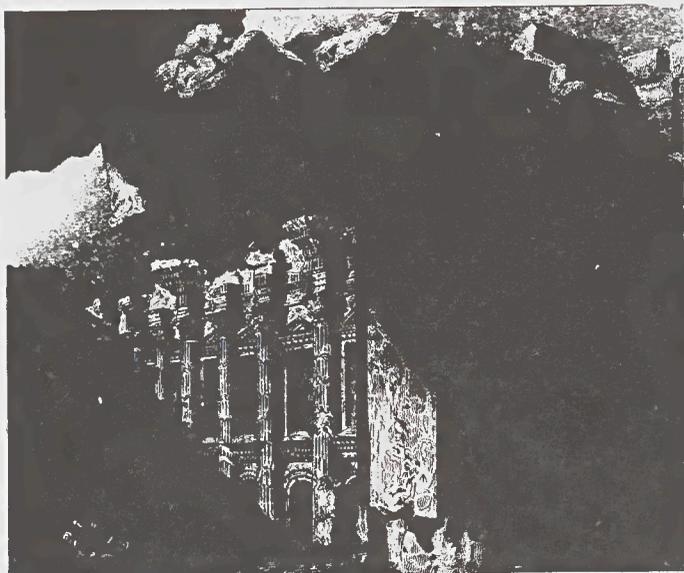
trifft er sich regelmäßig, wenn auch informell, mit dem Archon, um wichtige Entwicklungen zu besprechen. Zur Zeit ist Tadd Winslow von Hot Springs im Tamarpakt Ratspräsident.

Ursprünglich waren die Generalstaaten als reine beratende Kammer ohne echten Einfluß gedacht, doch diese Rolle hat sich langsam, aber stetig verändert. Ihre Abgeordneten erkannten bald, daß die Basis ihrer Macht auf wirtschaftlichem Gebiet lag. Die Steuerreform-Debatte von 2575 und der Generalstreik von 2623 machten das dem Adel und dem Archon nur allzu deutlich. Seither hat die Macht der Generalstaaten unaufhaltsam zugenommen. Eine der ersten Maßnahmen der erstarkten Generalstaaten war die Debatte und Verabschiedung eines Staatshaushalts im Jahre 2783. Bis dahin hatten nur der Archon und der Commonwealthrat das Recht gehabt, über Erhebung und Verteilung von Steuergeldern zu entscheiden. Als die Generalstaaten dem Archon ihren Budgetplan einreichten, war dieser froh, daß ihm jemand diese mühselige Arbeit abgenommen hatte, und genehmigte ihn auf der Stelle. Seitdem wird der jährliche Staatshaushalt von den Generalstaaten erarbeitet und anschließend vom Commonwealthrat diskutiert und überarbeitet. Dieser Erfolg hat die Generalstaaten angespornt, ihren Einfluß auch auf andere Bereiche der Commonwealthpolitik auszudehnen, und die verschiedenen Archonten haben bereits so viele ihrer Vorschläge angenommen, daß einige Abgeordnete es an der Zeit finden, eine Verfassungsgebende Versammlung einzuberufen und ihre neugewonnene Macht gesetzlich zu verankern - ein Vorhaben, das in den Augen Hanse Davions an vorsätzlichen Hochverrat grenzt.

Der Commonwealthrat debattiert alle von den Generalstaaten gemachten Gesetzesvorschläge und schickt meist etwa die Hälfte als unannehmbar zurück. Die Generalstaaten bessern den betreffenden Vorschlag dann nach und reichen ihn wieder ein. Im allgemeinen akzeptiert der Commonwealthrat den modifizierten Vorschlag und leitet ihn schließlich als »Meinung der Generalstaaten« an den Archon weiter. Da der Archon die Macht der Generalstaaten kennt, unterzeichnet er deren Gesetzesvorschläge in den weitaus meisten Fällen ohne Widerspruch und setzt sie damit in Kraft. Falls er ernsthafte Einwände hat, überläßt er die schmutzige Arbeit, den Vorschlag abzulehnen, meistens dem Commonwealthrat, dessen Mitglieder normalerweise mindestens zur Hälfte auf seiner Seite stehen.

Im Jahre 3006 führte Archon Alessandros Politik der »Konzentrierten Schwäche« an der Grenze zur Liga Freier Welten zu schweren Verlusten auf Alarion, Bolan und Pollux. Sie beschworen einen Machtkampf zwischen dem Archon und den Generalstaaten herauf, als Alessandro in einem Anfall von Wagemut einen Gesetzesvorschlag einbrachte, dessen Text trotz der allgemeinen öffentlichen Empörung die Unterstützung des Parlaments für die Politik des Archons bestätigte. Zudem stolzierte er in voller Uniform in den Plenarsaal, um die Abgeordneten einzuschüchtern, mußte sich zu seiner grenzenlosen Überraschung aber über vier Stunden lang anhören, wie die Generalstaaten seine Militärpolitik zerfetzten. Schließlich wurde die Vertrauensfrage gestellt, und die Abgeordneten entzogen dem Archon mit einem eindeutigen Ergebnis von 162 zu 143 ihr Vertrauen. Schockiert und erniedrigt verließ Alessandro Steiner den Regierungspalast. Er trug sich ernsthaft mit dem Gedanken, die Generalstaaten aufzulösen, aber eine Gruppe von Generälen und Adligen machten ihm klar, daß er damit einen Bürgerkrieg auslösen würde. Schließlich erklärte Alessandro sich bereit, zugunsten seiner Nichte Katrina abzutreten.

Dies war das erste Mal in der lyranischen Geschichte, daß es den Generalstaaten gelungen war, einen Archon abzusetzen, und das einzige Mal, daß ein Nachfolgerfürst friedlich aus dem Amt entfernt wurde.



DIE PROVINZEN DES COMMONWEALTH

DIE SKYE-FÖDERATION

Die Skye-Föderation ist das Industriezentrum des Lyranischen Commonwealth. Das nach dem mysteriösen Tod des Herzogs Aldo Lestrade von Herzogin Margaret Aten geleitete Skye war schon immer der unabhängigste der drei Gründerstaaten. Die meisten Bürger Skyes, die in der Hauptsache von britischen und irischen Siedlern abstammen, betrachten die Regierung des Commonwealth und die Steiners lediglich als notwendiges Übel, eine Haltung, die gelegentlich schon zu offenen Rebellionen geführt hat. Trotzdem ist Skye keineswegs das schwächste Glied in der Kette der Commonwealth-Provinzen, wie schon manch anderer Nachfolgerfürst festgestellt hat, als er versuchte, die Region durch Bestechung oder Drohungen aus dem Commonwealthverband zu lösen. Die Bewohner ihrer Welten waren von derartigen Angeboten so beleidigt, daß sie zur Verteidigung ihrer Ehre und zum Schutz des Commonwealth auf der Stelle zu den Waffen griffen.

Wenn die Skye-Föderation der Angelpunkt des Commonwealth ist, so ist die Isle of Skye das Herz der Föderation. Ihre Industrielwelten besitzen eine überwiegend anglo-irische Bevölkerung, die sich wenig um Fragen kümmert, die sie nicht direkt betreffen. Korruption existiert, ist aber ein vernachlässigbares Problem.

Das Rahneshire umfaßt die am stärksten industrialisierten Systeme des Commonwealth. Gleichzeitig findet sich hier die größte Konzentration asiatischer Bevölkerungsgruppen. Politisch ist das Rahneshire ebenso insular wie die Isle of Skye, tritt aber mit fanatischer Energie für seine Interessen ein. Die Provinz Rahneshire wird von der Herzogsfamilie Endo von Kyoto Shin geleitet und ist berühmt für seine Krieger und seine Geschäftsleute. Traditionen und Stolz dieser Menschen machen Korruption zu einer Seltenheit.

Das Virginia Shire ist die ärmste Provinz der Skye-Föderation. Ihre Systeme haben mehr als andere unter dem Krieg gegen das Haus Kurita gelitten. Politisch ist das von Herzog Edward James von Alexandria geführte Virginia Shire weitsichtiger als der Rest Skyes und erkennt die Notwendigkeit eines starken Commonwealth weit deutlicher. Wie zu erwarten, ist Korruption unter den Beamten dieser wirtschaftlich angeschlagenen Welten alltäglich, sofern keine direkte Feindgefahr besteht.

DER TAMARPAKT

In den Jahrhunderten vor dem 4. Nachfolgekrieg wurde der Tamarpakt durch die Armeen des Draconis-Kombinats fast auf die Hälfte seiner ursprünglichen Größe reduziert. Erst jetzt konnte er einen Teil seines traditionellen Gebietes zurückgewinnen. Dies hat die politische Stimmung der Region deutlich beeinflusst. Die Familie Kelswa, die Herzöge von Tamar, sind stimmgewaltige Gegner der Steiner-Regierung, da sie im Laufe der Zeit den Glauben daran verloren hatten, daß die Steiners die verlorenen Systeme je zurückerobern wollten. Die Gebietsgewinne im 4. Nachfolgekrieg haben die Situation nur unwesentlich gebessert. Erstens wirft Herzog Selvin Kelswa dem Archon vor, nur einen Teil des Paktgebietes zurückerobert zu haben, und zweitens verläuft die Vereinbarung der rückeroberten Welten in den Tamarpakt ganz und gar nicht so wie erwartet. Herzog Kelswa scheint unfähig zu erkennen oder zumindest zu akzeptieren, daß die Bevölkerung der ehemals draconischen Systeme ein eigenes Nationalbewußtsein entwickelt hat und sich keineswegs mehr als Bürger des Tamarpaktes fühlt. Durch seine brutale Verwaltungspolitik hat er bereits zahlreiche Aufstände und Terroranschläge gegen die lyranischen »Besatzer« ausgelöst und schadet der Sache des Commonwealth mehr als er ihr nutzt.



Der Tamarpakt ist in die Provinzen Tarmardomäne und Trelshire unterteilt. Von diesen beiden Provinzen ist die Tarmardomäne die stärker industrialisierte. Die Region ist vor allem von Nachfahren westeuropäischer Kolonisten bewohnt, die ein starkes Commonwealth befürworten, innerhalb des Reiches aber besonders lautstarke Forderungen stellen und Friedens- oder Bündnisgesprächen stets sehr reserviert gegenüberstehen, solange deren Ergebnis keinen direkten Vorteil für ihre Provinz mit sich bringt. Durch die Kriegsfolgen ist Korruption in diesem Gebiet weitverbreitet. Am schlimmsten ist die Situation auf Staubball, einer berüchtigten Lasterhöhle planetaren Ausmaßes.

Zur Provinz Trelshire gehören die Systeme im und um den wunderschönen, aber gefährlichen Dunkelnebel. Durch die große Entfernung von Tharkad und die Nähe zur Peripherie neigt Trelshire zu einer unabhängigen politischen Haltung, wobei seine Bevölkerung das Commonwealth dennoch stets eindeutig befürwortet. Auch im Trelshire will man die an Kurita verlorenen Welten zurückgewinnen, aber im Gegensatz zur Bevölkerung der Tarmardomäne betrachtet man die Möglichkeiten, dies durch einen Krieg zu erreichen, sehr skeptisch. Die Politik in dieser Region ist eine seltsame Mischung aus Intrigen und der für Grenzgebiete typischen Offenheit. Das LNC rekrutiert viele Agenten für den Einsatz im Kombinat bevorzugt aus dieser Provinz.

DAS PROTEKTORAT DONEGAL

Das Protektorat Donegal ist das Paradox des Commonwealth. Es besitzt die größten Rohstoffvorkommen, ist wirtschaftlich aber das schwächste Gründungsmitglied. Und obwohl es auch der am spärlichsten besiedelte Teilstaat ist, hat es sich dennoch zu einem Zentrum politischer Macht entwickelt. Vielleicht ist es das Gefühl für unausgeschöpftes Potential, das die Politiker des Protektorats zu weitreichenden, langfristigen Projekten treibt. Als Heimat der Steiners und Tharkads ist das Protektorat zugleich die Geburtsstätte der diplomatischen Bemühungen, die zur Steiner-Davion-Allianz geführt haben.

Alarion ist die größte der vier Provinzen des Protektorats. Durch seine langen Grenzen zur Liga Freier Welten und zur Peripherie hat auch Alarion seinen Teil an Kriegsfolgen zu tragen. Der freie, improvisierende Stil seiner Politik erklärt sich aus der chronischen Unterbevölkerung der Region. Obwohl ihre Beamten eine bemerkenswerte Bereitschaft zeigen, dem Amtsschimmel die Peitsche zu geben, ist Korruption selten.

Die nächstgrößte Provinz ist Coventry. Auch dieses Gebiet ist trotz eines gewaltigen wirtschaftlichen Potentials seiner Welten chronisch unterbevölkert, und die Politiker Coventrys sind ebenso großzügig in der Auslegung der Gesetze wie die Alarions. Beide Provinzen weisen große Bevölkerungsgruppen italienischer, deutscher und osteuropäischer Abstammung auf. Coventry beherbergt zudem eine hohe Konzentration afrikanischer und afroamerikanischer Siedlernachkommen, deren Vorfahren sich in der zweiten Hälfte des 28. Jahrhunderts auf Hot Springs an der Grenze zum Trelshire und den Systemen in der Nähe niedergelassen haben. Kwang Chow Wang hat eine überwiegend chinesische Bevölkerung, und über die ganze Provinz Coventry verteilt findet man auch die Nachkommen von Buren, Australiern und Neuseeländern. Diese Vielfalt führt gelegentlich zu internen politischen Streitereien.

Bolan, die kleinste Protektoratsprovinz, hat unter den Nachfolgekriegen am stärksten gelitten. Durch die große Nähe zu Rahneshire zeigt die Politik Bolans den subtilen asiatischen Einfluß dieser Nachbarregion. Wegen der großen Verwüstungen durch Angriffe seitens des Hauses Marik ist Bolan die militaristischste aller Provinzen im Protektorat Donegal. Seine Bevölkerung ist entschieden gegen jede Form von Verhandlungen mit der Liga Freier Welten. Ihre Loyalität zum Commonwealth und zum Haus Steiner ist traditionell stark.



Als politisches und wirtschaftliches Herz des Lyranischen Commonwealth ist der Distrikt Donegal die weltoffenste Provinz des gesamten Steiner-Raums. Seine Politiker sind besonders geschickt und nutzen ihre weniger erfahrenen Kollegen manchmal für ihre Zwecke aus. Trotz aller Wachsamkeit der Steiners sind Korruption und Bestechung weit verbreitet. Die Politiker des Distrikts sind ebenso darauf aus, persönlichen Gewinn zu machen, wie für ihre Wähler günstige Gesetze zu erlassen, und studieren die Börsenberichte ebenso intensiv wie die politischen Kommentare. Der Distrikt Donegal hat verhältnismäßig wenig unter den Kriegsfolgen gelitten, aber da sich hier die Reiserouten nach Tharkad, Donegal und Arkturus kreuzen, sind seine Politiker über den Zustand des gesamten Commonwealth gut im Bilde und gewohnt, diplomatisch auszuweichen, wenn das Gespräch auf Krieg und Frieden kommt.

DIE JUSTIZBEHÖRDEN DES COMMONWEALTH

Der Archon, der Commonwealthrat und die Generalstaaten beschließen die Gesetze des Commonwealth, aber es obliegt den Justizbehörden, für deren gerechte Durchführung zu sorgen. Jede Welt des Reiches besitzt ein eigenes Gerichtssystem, an dessen Spitze in den meisten Fällen ein Oberster Planetarer Gerichtshof steht. Die planetaren Gerichte können die Buchstaben des Gesetzes entsprechend den Sitten und Gebräuchen ihrer Welt auslegen, dürfen seinen Sinngehalt jedoch nicht antasten. Im Zweifelsfall entscheidet der Oberste Planetare Gerichtshof. Erst, wenn die Beteiligten dessen Rechtsspruch nicht anerkennen wollen, wird der Fall an die nächsthöhere Instanz zum Obersten Provinzgericht weitergeleitet.

Jedes Oberste Provinzgericht besteht aus zwei Senaten. Der Erste oder Sozialsenat beschäftigt sich mit den Auswirkungen einer Änderung oder Bestätigung des Gesetzes auf die fragliche Welt. Der Zweite oder Rechtssenat befaßt sich ausschließlich mit den Fakten des vorliegenden Falles. Anschließend beraten beide Senate zusammen über das endgültige Urteil. Ist der Antragsteller immer noch nicht zufrieden oder können sich die beiden Senate nicht einigen, kommt der Fall vor den Obersten Gerichtshof des Commonwealth auf Donegal.

Der Oberste Gerichtshof des Commonwealth wurde im Jahre 2543 eingerichtet, als eine deutliche Auseinanderentwicklung in der Rechtsprechung der zehn Provinzgerichte erkennbar wurde. Die erste Vorsitzende des Gerichts war Tracial Steiner, die das Gericht durch die Annullierung eines umstrittenen Tarifgesetzes ihres Vetters Archon Craig Steiner schnell als mächtige und unabhängige Institution etablierte. Zur Zeit ist Henry Kelswa II. Vorsitzender des Obersten Gerichtshofes.

DIE INNENPOLITIK DES COMMONWEALTH

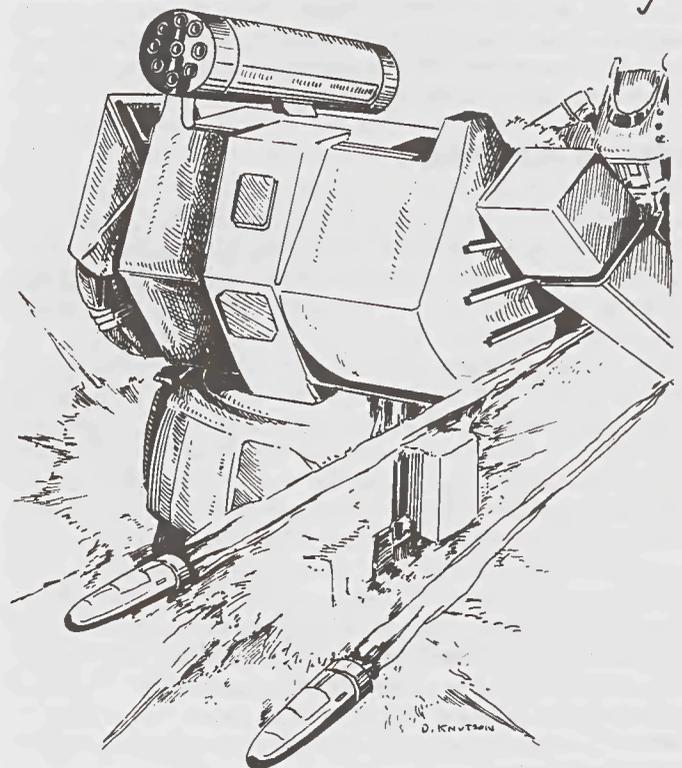
Die Verpflichtungen des Commonwealth gegenüber seinen Mitgliedswelten und deren Pflichten gegenüber dem Commonwealth werden in den »Artikeln der Anerkennung« festgelegt, die im Jahre 2376 von einer Mehrheit der Mitgliedswelten ratifiziert wurden. Trotz im Laufe der Jahrhunderte vielfältig erfolgter Erweiterungen bleiben diese Artikel das unerschütterliche Fundament aller lyranischen Gesetze. Sie garantieren die Nichteinmischung der Commonwealth-Regierung in die inneren Angelegenheiten einer Mitgliedswelt, solange diese bestimmte Bedingungen einhält, zu denen vor allem die Erfüllung aller vernünftigen militärischen Anordnungen bezüglich der Verteidigung des Planeten gehört. Außerdem wird von den planetaren Regierungen erwartet, daß sie einen Teil ihrer Steuereinnahmen für den gemeinsamen Militärhaushalt abtreten.

Desweiteren erwartet das Commonwealth von allen Mitgliedswelten die Durchsetzung aller vom Archon und den Generalstaaten verabschiedeten Gesetze. Wie bereits erwähnt, haben dabei einzelne Welten die Möglichkeit, ein Gesetz in einem gewissen Maße an die herrschenden gesellschaftlichen Bedingungen anzupassen. Es ist für Mitgliedswelten sogar möglich, aus religiösen, wirtschaftlichen oder gesellschaftspolitischen Gründen die Freistellung von einem Gesetz zu beantragen, aber das ist selten. Dazu sind Petitionen an das Oberste Provinzgericht, den Archon und die Generalstaaten erforderlich.

Das Commonwealth hat das Recht, jede planetare Regierung zu bestrafen, die ihre Bürger unterdrückt. Mögliche Strafmaßnahmen reichen von der Handelsblockade bis zu direkter militärischer Intervention. Es ist in der lyranischen Geschichte bereits einige Male zu solchen Aktionen gekommen.

Die Commonwealth-Regierung erläßt zwar zahlreiche Gesetze, aber die meisten davon behandeln interstellare oder militärische Fragen. Intern sind die planetaren Regierungen dagegen weitgehend autark. Für einige der isolierteren Welten ist die Regierung auf Tharkad daher nicht mehr als ein entfernter Fürst, der regelmäßig Steuern kassiert und ab und zu einen Beamten vorbeischiekt. In Krisenzeiten, etwa bei Naturkatastrophen, deren Auswirkungen die Möglichkeiten der planetaren Regierung überfordern, kann eine Welt die Hilfe des Commonwealth in Anspruch nehmen. Gelegentlich wird auch der Archon selbst gebeten einzugreifen und die Regierung oder Wirtschaft einer Welt neu zu organisieren, so z. B. 2792 auf Garrison, wo der Tod des Herzogs verbunden mit einer planetenweiten Mißernte einen Teufelskreis von wirtschaftlichem Ruin und politischer Mißwirtschaft ausgelöst hatte.

Politische Parteien spielen in der planetaren Politik eine wichtige Rolle, sind auf der Ebene des Commonwealth aber ohne Belang. In den Generalstaaten sind vor allem regionale Loyalitäten von Bedeutung. Als Lobbys haben allerdings auch Organisationen wie der Lyranische Freihändlerverband oder die Demokratische Initiative Einfluß. Leider tut sich ein Teil dieser Gruppierungen auch durch die Finanzierung von Terroraktionen hervor, und hier insbesondere die Cincinnatus-Bruderschaft, ursprünglich eine Kameradschaftsvereinigung von Nachfolgekriegsveteranen, die jede Annäherung an andere Nachfolgerstaaten ablehnt.



HAUS STEINER



DIE LYRANISCHE COMMONWEALTHVERWALTUNG (LCV)

Die LCV kümmert sich um die tagtägliche Verwaltungsarbeit des riesigen Reiches. Sie wurde zwar offiziell erst gegen Ende des 28. Jahrhunderts gegründet, besaß aber Vorläufer in den Verwaltungen der Adligen und planetaren Regierungen. Inzwischen hat die gewaltige Bürokratie der LCV, die ebenso viele Menschen beschäftigt wie die Streitkräfte, eine beträchtliche Macht aufgebaut. Traditionell stellt sie einen Weg für Bürger ärmerer Welten und die jüngeren Nachkommen adliger Familien dar, Karriere zu machen. Der Einstieg in die Verwaltung ist einfach, aber der Wettbewerb um die besseren Posten ist hart und verlangt neben Fähigkeiten auch beträchtliche politische Skrupellosigkeit.

Da die LCV auf vielen Welten der einzige Vertreter der Commonwealth-Regierung ist, wird selbst vom kleinsten Beamten ein vorbildhaftes Verhalten erwartet. Trotzdem kommt es immer wieder zu Skandalen, und die planetaren LCV-Gebäude bieten einen Fokus für commonwealthfeindliche Stimmungen. Die Hauptverwaltung der LCV befindet sich auf Donegal. Die HV ist ein riesiger Gebäudekomplex, in dem alle Gesetze und Erlässe aus Tharkad City verarbeitet und an den Rest des Commonwealth weitergeleitet werden. Daher pflegt die LCV schon immer eine enge und höfliche Beziehung zu ComStar. Auf Skye befindet sich eine eigene Regionalverwaltung der LCV, die für die Verbreitung von Gesetzen und Erlässen des Commonwealth speziell in der Skye-Föderation verantwortlich ist. Wegen des Widerstands der Bevölkerung gegen jede »Bevormundung« durch das Commonwealth ist die diplomatische Abteilung der Commonwealthverwaltung hier fortwährend damit beschäftigt, die Mitwirkung der Bürger zu gewinnen. Die Regionalverwaltung auf Tamar hat nach schweren Schäden während der Kurita-Invasion des Planeten von 2915 ihren Dienst erst wieder im Jahre 3026 voll aufgenommen. Sie ist zuständig für den Tamarpakt.

Die Loyalität der LCV gehört weder der Familie Steiner noch den Generalstaaten, sondern der Regierung des Commonwealth. Der Generaldirektor der LCV ist derzeit Graf Tyrell Redwell von Staubball.

DAS LYRANISCHE NACHRICHTENCORPS (LNC)

Das zu Beginn der Regierungszeit Katherine Steiners gegründete Lyransische Nachrichtencorps ist das geheime Fundament der Steiner-Macht. Die Organisation steht unter dem Befehl von Landgraf Simon Johnson, der das Nachrichtencorps seit inzwischen 26 Jahren leitet. Sie arbeitet weitaus zurückhaltender und auch weniger skrupellos als vergleichbare andere Organisationen der Inneren Sphäre, hat sich aber als der durchweg zuverlässigste und Geheimdienst der Nachfolgerstaaten erwiesen. Alle Bemühungen, das LNC mit dem MGUO der Vereinigten Sonnen zusammenzulegen, scheinen angesichts des heftigen Widerstands beider Geheimdienste unrealistisch. Zur Zeit findet daher nur eine Koordination durch Verbindungsoffiziere in den jeweiligen Hauptquartieren statt. Der Verbindungsoffizier des LNC beim Davion-MGUO ist Tim Spencer.

Das LNC ist in sechs Hauptabteilungen unterteilt. Lohengrin ist seine Antiterrorereinheit. Die in den Waisenhäusern des Commonwealth rekrutierten Mitglieder erhalten eine intensive Kampfausbildung sowie detaillierte Schulung in Methoden und Psychologie ihrer Gegner. Anschließend werden sie teamweise auf strategisch wichtige Steiner-Welten verteilt, wo sie im Bedarfsfall mit deren eigenen Methoden Jagd auf Terroristen machen. Zu Trainingszwecken tritt Lohengrin auch regelmäßig gegen Loki an, die Terroreinheit des Commonwealth.

Die zweite Abteilung des LNC ist der Propagandadienst, dessen Aufgabe darin besteht, das Commonwealth in der Öffentlich-

keit stets im bestmöglichen Licht darzustellen. Dies ist besonders auf gerade erst eroberten Welten wichtig.

Der Spionagedienst des LNC ist in drei Sektionen unterteilt. Die Bondianer sind verantwortlich für verdeckte Operationen. Ihr spektakulärster, bekanntgewordener Erfolg war im Jahre 2850 die Ermordung von Koordinator Yoguchi Kurita durch die LNC-Agentin »Schneefeuher«. Die Maulwurfjäger dienen als Spionageabwehr, und Loki ist eine hervorragend ausgebildete Terroreinheit, deren jüngster Erfolg unter ihrer Kommandeurin Gräfin Diana Sereal im 4. Nachfolgekrieg die Vereitelung der Invasionspläne von Theodoro Kurita durch Sabotage seiner Sprungschiffe war.

Der quasidiplomatische Zweig des LNC ist die Diplomatische Garde oder DG. Die für eine Art privater Diplomatie hinter den Kulissen ausgebildete Garde gerät regelmäßig den echten Diplomaten des Außenministeriums ins Gehege, aber der Archon zeigt keinerlei Absichten, etwas dagegen zu unternehmen.

Eine der wichtigsten Abteilungen des LNC ist der Sicherheitsdienst. Seine intensiv geschulten Mitglieder stellen den Großteil der Leibwächter, Wachtposten und Fahrer der Commonwealth-Regierung.

Die letzte und wahrscheinlich wichtigste Abteilung des Corps sind die Nornen - die Informationssammler und Analytiker des Commonwealth. Die Nornen hören den gesamten Kommunikationsverkehr der anderen Häuser ab und analysieren außerdem die von den Agenten des Commonwealth zusammengetragenen Informationen. Auf der Basis der Auswertung aller bekannten Daten teilen sie dem Archon regelmäßig mit, was die anderen Hausfürsten wahrscheinlich planen, eine Arbeit, die schon vielen Lyranern das Leben gerettet hat.

DIE WIRTSCHAFT DES LYRANISCHEN COMMONWEALTH

Das Lyransische Commonwealth ist der einzige Nachfolgerstaat, der einen winzigen Schatten des Wohlstands der Sternenzweitenzeit in die heutige Ära hinüberzuretten vermochte. Diese wirtschaftliche Vitalität angesichts nahezu konstanter Kriegswirren konnte nur durch volle Kooperation von Industrie, Öffentlichkeit und Regierung erreicht werden.

DIE ROLLE DES STAATES

Im Gegensatz zu anderen Regierungen der Inneren Sphäre sieht sich das Commonwealth als Partner der Wirtschaft und versucht nicht, sie zu dominieren. Sie »baut ein Fundament, auf dem die Wirtschaft aufbauen kann«. Dazu bedient sie sich dreier wichtiger Instrumente: der Commonwealth-Börsen, der Commonwealth-Zentralbank und der Commonwealth-Münze.

Die fünf großen Börsen des Commonwealth befinden sich in den Hauptstädten der Planeten Donegal, Skye, Sudeten, Australia und Bolan, in der Nähe der wichtigsten Industriezentren. Sie werden gemeinsam von der jeweiligen planetaren Regierung und dem Commonwealth betrieben. Alle Börsen verfügen neben dem Aktienmarkt auch über einen lebhaften Warenhandel für Weizen, Gold, Mechpanzerung und ähnliches. Die Börsen dienen dem Finanzministerium dazu, die Entwicklung der Märkte zu kontrollieren. Sobald Anzeichen einer Entwicklung erkennbar werden, welche für die lyranische Gesamtwirtschaft gefährlich ist, handelt das Ministerium, notfalls durch sofortige Schließung der Börsen, bis entsprechende Gegenmaßnahmen in Kraft treten können. Dadurch konnten schon mehrfach wirtschaftliche Katastrophen verhindert werden.

Die Commonwealth-Zentralbank befindet sich in Tharkad City und besitzt Zweigstellen auf praktisch allen Industriewelten des Reiches. Sie wacht über die Geldmenge des Commonwealth: Zuviel Geld könnte eine Inflation auslösen, zuwenig eine Depres-



FIRMENPROFILE

DEFIANCE INDUSTRIES, HESPERUS

sion. Die Aufgabe der Zentralbank ist es, die Stabilität der Lyranischen Krone zu wahren. Dank der Voraussicht ihrer Verwalter besitzt sie zu diesem Zweck große Wertmittelreserven, darunter Germanium, jenes Metall, auf dem die Sternenbundwährung basierte, aber auch Gold, Silber, Edelsteine und das Wasser zahlreicher Wasserwelten.

Die Commonwealth-Münze ist mit der Herstellung der lyranischen Münzen und Geldscheine betraut, eine gigantische Aufgabe, die sechs riesige Münzanstalten in Arbeit und Brot hält. Fünf dieser Münzanstalten liegen auf denselben Planeten wie die großen Börsen, die sechste steht im Triadenviertel von Tharkad City. Die Sicherheitsvorkehrungen rund um diese ausgedehnten Geldfabriken sind außerordentlich aufwendig, und es ist daher noch niemandem gelungen, dort unautorisiert weit genug vorzudringen, um die Kronenscheine und -Münzen auch nur zu sehen, geschweige denn zu stehlen.

GEBRAUCHSGÜTER

Keine planetare Regierung kann sich lange halten, wenn sie nicht in der Lage ist, ihren Bürgern angemessene Ernährung, Unterkunft und Arbeit zu bieten. Aus diesem Grund nehmen die meisten planetaren Regierungen des Commonwealth Einfluß auf die größeren Bau- und Agrarunternehmen ihrer Welt. Trotzdem sind die meisten lyranischen Firmen in Privatbesitz und können Profit machen, wo und wie sie wollen, solange sie ihre Verpflichtungen gegenüber der Regierung erfüllen.

Das System scheint zu funktionieren. Auf den meisten lyranischen Welten hat selbst der Ärmste ein Dach über dem Kopf und ausreichend zu essen. Nur auf den relativ unentwickelten, wilden Planeten an der Grenze zur Peripherie gibt es manchmal Wohnungs- oder Nahrungsmangel. Fast alle Welten des Commonwealth produzieren genug Nahrung für ihre Bevölkerung. Im 1. Nachfolgekrieg fielen daher auf jenen Welten, für die das nicht galt, auch mehr Menschen dem Hungertod als feindlichen Angriffen zum Opfer, weil die Getreidetransporter nicht mehr eintrafen. Seitdem legen alle lyranischen Welten besonderes Gewicht auf die Sicherstellung ausreichender Nahrungsmittelproduktion. Da das von den Regierungen garantierte Mindestmaß an Nahrung und Unterkunft jedoch in aller Regel spartanisch und eintönig ist, besteht für die Bürger ein ausreichender Ansporn, ihre Lebenssituation stetig zu verbessern. Ein Erfolg bei dieser Anstrengung führt zu erhöhtem Bedarf an Konsumgütern, die im Commonwealth vor allem auf hochindustrialisierten Welten erhältlich sind.

Im Lyranischen Commonwealth existiert noch heute eine bemerkenswerte Menge technologisch fortgeschrittener Artefakte aus der Sternenbundära. Und obwohl der größte Teil dieser kostbaren Apparaturen inzwischen unzählige Male repariert wurde, funktionieren sie immer noch. Dadurch lernen selbst ärmste Bevölkerungsschichten die vorteilhaften Einsatzmöglichkeiten der Technologie kennen und werden zu potentiellen Kunden der lyranischen Industrie erzogen. Demselben Zweck dienen sogenannte »Kurse« in Technologie, die von vielen Kompanien auf den Welten entlang der abgelegeneren Raumstraßen abgehalten werden. In Verbindung mit den noch existierenden Sternenbundtechnologien sorgen diese werbewirksamen Warenschauen dafür, die Nachfrage nach Hochtechnologie auch auf ärmeren Welten aufrechtzuerhalten.

Commonwealth-Börsenkennung: DefHes

Firmensitz: Mount Defiance, Hesperus II

Firmenchef: Greydon Brewer, Herzog von Hesperus II

Wichtige Abteilungen

Defiance BattleMechs, Hesperus II

Direktor: Kenneth Brewer, Landgraf von Mount Defiance

Hauptprodukt: BattleMechs

Defiance BattleMechs, Furillo

Direktorin: Jacqueline Brewer, Landgräfin der Zelphenweiten

Hauptprodukt: BattleMechs

Defiance Fahrzeuge

Direktor: Xuong Michaels

Hauptprodukt: Panzerfahrzeuge

Defiance Reaktortechnik

Direktor: Daniel Mohok

Hauptprodukt: Fusionsreaktoren

Defiance Wartungstechnik

Direktor: Kraig Moran

Defiance Produktforschung

Direktorin: Alyana McManus

Gemeinsam mit Nashsan-Divers gehaltene Tochterfirmen:

N&D Zielerfassungscomputer

N&D Werften

Geschäftsprofil: Die Mechfabrik auf Furillo wurde 2992 angekauft und unter beträchtlichem finanziellen Aufwand ausgebaut. Ende 3023 hat sie den Betrieb wieder aufgenommen. Die beiden Mechfabriken stellen eine ganze Reihe verschiedener Battle-Mechtypen her, legen das Hauptgewicht jedoch auf die riesigen *Zeus-* und *Atlas-Maschinen*.

Die Fahrzeugproduktion nahm nach Beschädigungen in einer der vielen Schlachten um Hesperus II die Arbeit erst 2972 mit der Produktion von *Mantikor*-Panzern wieder auf. 3020 wurde die erste Neuentwicklung dieser Abteilung vorgestellt, die Panzerfamilie *Rommel/Patton*. Die neuen Panzer wurden von der Söldnertruppe von Hansen Rauhreiter intensiven Feldtests unterzogen, und seit durch die Fertigstellung der neuen Reaktorfabrik auf den Tatjanainseln von Tharkad ein ausreichender Nachschub an Fusionsreaktoren sichergestellt ist, läuft die Produktion der neuen Panzer auf Hochtouren.

Die Forschungsabteilung von Defiance Industries beschäftigt die vermutlich besten Wissenschaftler und Ingenieure des Commonwealth, die sich der Konstruktion von Kampffahrzeugen widmen.

Neben den Mechs selbst sind die Mitglieder der Wartungsabteilung wahrscheinlich die bekanntesten Vertreter der Firma. Diese MeisterTechs begleiten LCS-Regimenter und bilden Commonwealth-Techs für die Reparatur der Firmenprodukte aus. Dabei tragen sie in der Regel die Uniform eines Offiziersdiensttuenden. Um sich von anderen Soldaten abzuheben, tragen sie große Aufnäher mit dem Defiance-Firmenlogo auf den Uniformärmeln.

Profil des Firmenchefs: Herzog Greydon Brewer ist seit 39 Jahren Firmenchef von Defiance Industries. Der ehrgeizige Ausbau der Firma gerade in den letzten Jahren geht auf seine Zeit bei den 17. Skye Rangers zurück. Als er einen Kameraden durch die schlechte Verarbeitung seines Mechs zu Tode kommen sah, schwor er, daß Defiance nur allererste Qualität produzieren würde. Seither besteht er ungeachtet der Kosten auf ausgedehnten Tests aller Produkte. Leider hemmt diese penible Qualitätsprüfung jedoch die Entwicklung neuer Waffensysteme.

HAUS STEINER

Herzog Brewer ist ein 61-jähriger, großer und eleganter Neger, dem man sein Alter kaum ansieht. Er trägt noch heute den Hinterkopf und die Schädeldacke kahlgeschoren, wie er es im aktiven Dienst als MechKrieger tat, um einen besseren Kontakt der Biofeedbacksensoren zu gewährleisten. Der Herzog ist reserviert und sehr höflich, eine Haltung, die auch seine Angestellten pflegen. Nur die rauen Veteranen der Defiance-Mechtestpiloten unter dem Befehl des pensionierten Kommandanthauptmanns Simon »der wandelnde Berg« Krankow sind diesbezüglich eine Ausnahme. Herzog Brewer hat zwei Kinder, Kenneth und Jacqueline, die den Mechfabriken auf Hesperus II und Furillo vorstehen. Jacqueline ist vor gut sechs Jahren mit hohen Ehren aus den LCS ausgeschieden und wird als Brewers bevorzugte Erbin gehandelt. Kenneth ist jedoch älter und wird sich das Recht auf den Firmen-vorsitz kaum nehmen lassen.

Sicherheitskräfte: Die gegnerischen Häuser der Inneren Sphäre haben Hesperus II seit Ausbruch der Nachfolgekriege schon mehr als ein Dutzend Mal angegriffen. Aus diesem Grund beschäftigt Defiance Industries ein großes Kontingent Sicherheitstruppen und wird zudem von mehreren Regimentern der LCS beschützt.

Defiance-Sicherheitstruppen sind leicht an ihren Uniformen in Weiß und Blutrot zu erkennen. Ihr Schnitt ähnelt dem Gefechtsanzug lyranischer Infanteristen. Der Helm, identisch mit dem der LCS, ist rot und trägt an beiden Seiten das Firmenlogo. Auf der linken Brust der Uniformjacke oder Schutzweste prangt das Abzeichen der Sicherheitstruppen, zwei gekreuzte Gyrogewehre über dem Firmenlogo. Auf der rechten Brust wird die ID-Plakette getragen. In diese ständig getragene Plakette ist ein Mikrochip eingearbeitet, der den Träger identifiziert. Unmittelbar über der Plakette tragen Sicherheitstruppen-Mitglieder ein Gegensprechmikrofon, das die Verbindung selbst zur entferntesten Wachstation ermöglicht. Darüber hinaus tragen alle Defiance-Sicherheitstruppen eine Standardlaserpistole, einen Schockstock und eine Taschenlampe.

Die Defiance-Wachposten erledigen ihre Arbeit mit äußerster Gewissenhaftigkeit. Um die Fabrik zu betreten, muß ein Besucher mindestens vier mit schweren Panzertoren, Betonmauern, Elektroäunen, Stahldornen auf dem Weg, Wachtürmen und mehreren schwer bewaffneten Posten gesicherte Wachstationen passieren. Das Öffnen der Tore erfolgt grundsätzlich von einem Posten hinter den Toren aus, meist in einem gepanzerten Wachturm.

Zusätzlich zu den von den LCS auf Hesperus II stationierten Mecheinheiten werden die Fabriken noch von der Defiance-Schutztruppe (DST) verteidigt, etwa je einem Regiment von MechKriegern und Panzertruppen. Diese Einheit wurde ursprünglich 2852 in einem verzweifelten Versuch aufgestellt, die Fabriken gegen anrückende Feindeinheiten zu verteidigen, indem sich Freiwillige aus der Fabrikbelegschaft in soeben fertiggestellten Maschinen dem Gegner entgegenstellten. Baron Brewer machte die Mecheinheit zu Ehren der hierbei Gefallenen zu einer festen Einrichtung. Sie heißt zwar nicht mehr »Letzte Rettung«, aber die DST hat das Einheitsabzeichen ihrer Vorgänger beibehalten, das Gesicht einer alten Figur der terranischen Politik namens Alfred E. Neuman. Neumans Motto, »Was, ich und mir Sorgen machen?«, ist der Wahlspruch der Einheit. Die DST-Mechs tragen die Firmenfarben, Dunkelrot und Gold. Die Schutztruppen rekrutieren ihre Mitglieder aus LCS-Pensionären sowie jungen Männern und Frauen, deren Kriegerausbildung in dieser Einheit intensiv gefördert wird. Sie machen auch später in den LCS regelmäßig Karriere. Obwohl die offizielle Funktion der DST nur der Schutz der Defiance-Fabriken ist, haben Teile des Regiments unerklärterweise schon wiederholt an Überfällen auf Marik-Welten teilgenommen.

Anmerkungen: Gerüchtweise steht Defiance Industries kurz vor der Einführung eines neuen Mechtyps, angeblich einer schwereren Version des bereits auf Hesperus II hergestellten *Tomahawk*. Jedenfalls liegt derzeit zumindest eine Fertigungsstraße auf Furillo still, möglicherweise in Vorbereitung der Umrüstung.

NASHSAN-DIVERS



Commonwealth-Börsenkennung: NasDiv

Firmensitz: Wellington's Eyrie, Donegal

Firmenchefin: Herzogin Margaret Doons

Wichtige Abteilungen

Nashsan Computer

Direktor: Graf Mitchell Doons

Hauptprodukt: Computer

Nashsan Lebensmittel

Direktor: Jacob Deitrichson

Hauptprodukt: Lebens- und Genußmittel

Nashsan Architektur, Donegal

Direktor: Stephen Hult

Hauptprodukt: Gebäudeentwürfe

Nashsan Hoch- und Tiefbau

Direktor: Karl Rimbaud

Hauptprodukt: Gebäudekonstruktionen

Nashsan Transport

Direktor: Ellsworth Codorniz

Hauptprodukt: Frachttransporte

Gemeinsam mit Defiance Industries gehaltene Firmen:

N&D Zielerfassungscomputer

N&D Werften

Geschäftsprofil: Kurz nach dem Zerfall des Sternenbundes überraschte die junge Computerfirma Ns-Shan mit einer Serie leistungsfähiger Computer zu extrem niedrigen Preisen. Im Jahre 2795 hatte Ns-Shan schließlich 30% des Commonwealth-Computermarktes in der Hand. Im selben Jahr änderte die Firma ihren Namen zu Nashsan und begann, andere Betriebe aufzukaufen, die im Chaos des 1. Nachfolgekrieges billig angeboten wurden. Heute besitzt der Konzern fünf Abteilungen, kontrolliert sechs weitere Firmen und hält zwei zusätzliche Tochterfirmen gemeinsam mit Defiance Industries. Alle Teilfirmen von Nashsan-Divers benutzen für ihre Firmenlogos die Konzernfarben Gelb, Grün und Blau.

Nashsan Computer: Der größte Computerhersteller des Commonwealth, mit fünf Fabriken auf Coventry. Nashsan-Computer reichen an die Qualität der Sternenbundära heran. Wie das möglich ist, ist ungeklärt.

Nashsan Lebensmittel: Die auf New Exford angesiedelte Firma besitzt riesige Ländereien auf New Exford, Bountiful Harvest, Graceland, Summit und Hamilton. Sie ist seit Jahren der alleinige Getreideimporteur vieler hochindustrialisierter Welten des Tamarpakts, einschließlich einiger der erst kürzlich wiedereroberten Planeten. Sie ist spezialisiert auf Getreide, Obst und andere Agrarprodukte; aber auch der Fleischexport von Rind-, Schwein-, Gnuochsen- und Bisonprodukten von New Exford und Hamilton steigt stetig. 25% des Profits wird mit Delikatessen wie Exfordtrüffeln, Harvest-Fleischkohl, Binsbybeeren und Buleenanchovis auf Welten wie Donegal und Tharkad erzielt.

Nashsan Architektur, Donegal: Diese Firma ist spezialisiert auf Großprojekte und militärische Befestigungsanlagen. Der Stab von 30 Architekten ist äußerst fähig, aber die enormen Leistungen der Firma gehen wahrscheinlich vor allem auf das Konto ihres modernen Computersystems, das die Arbeitskapazität der Firma verzehnfacht.

Nashsan Hoch- und Tiefbau: Eine der wichtigsten Baufirmen des Lyranischen Commonwealth. Sie ist seit über 200 Jahren im Geschäft und errichtet die Bauten, die Nashsan Architektur entwirft. Außerdem ist sie verantwortlich für den Unterhalt aller 124 Gebäude des Triadenviertels von Tharkad City. Die Erfolge der Firma gehen zum großen Teil auf den Einsatz modernster Bauroboter zurück, die jenen der Sternenbundära ähneln.



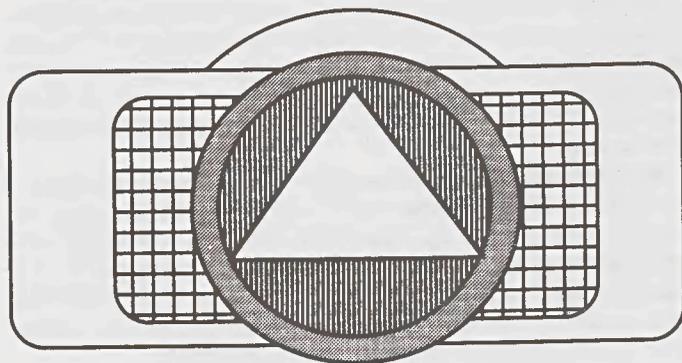
Nashsan Transport: Dies ist die kleinste Firma des Nashsan-Konzerns. Sie war ursprünglich nur die Transportabteilung von Nashsan Lebensmittel, bis sie begann, freien Frachtraum an Dritte zu vermieten, um ihre Kosten zu senken. Inzwischen führt Nashsan Transport nahezu alle Transportaufträge des Konzerns aus. Freier Frachtraum wird noch immer gegen vertretbare Preise vermietet, und zusätzliche Sicherheitsvorkehrungen werden ohne Probleme akzeptiert.

N&D Zielerfassungscomputer: Die Gründung dieser Firma wurde 3024 bekanntgegeben. Die 3026 auf Furillo fertigestellte Computerfabrik liefert Defiance Industries zuverlässige Feuerleitsysteme.

N&D Werften: Diese Firma entstand aus der gemeinsamen Übernahme der vom Haus Marik als Folge der Politik der »Konzentrierten Schwäche« Archon Alessandros zerstörten Henderson-Raumwerften durch Nashsan und Defiance. Der ursprüngliche Besitzer hatte 3012 Konkurs angemeldet, aber der Kauf fand erst 3024 statt. Die meisten Beschäftigten der alten Henderson-Werften wurden übernommen. Die Wiederaufbauarbeiten verlaufen zügig, obgleich sie im 4. Nachfolgekrieg zeitweilig unterbrochen werden mußten. Mit einer Wiederaufnahme der Konstruktion von Sprungschiffen und Ladestationen wird um das Jahr 3034 herum gerechnet.

Sicherheitstruppen: Der Nashsan-Werkschutz ist allem Anschein nach in zwei Abteilungen organisiert: den offiziellen Werkschutz und die »Schwarze Garde«. Der Werkschutz trägt braungelbe Uniformen und ist mit Schockstäben und Pistolen oder Lähmpistolen bewaffnet. Nashsan-Installationen wirken nahezu lachhaft gesichert, mit nur ein, zwei Wachtposten an den Haupttoren. Aber zahlreiche gescheiterte Einbruchversuche machen klar, daß dies täuscht. Denn der offizielle Werkschutz hat einige außerordentlich gefährliche Verbündete. Diese zweite Gruppe ist in der Öffentlichkeit als Schwarze Garde bekannt. Ihr tatsächlicher Name ist unbekannt. Diese ganz in Schwarz gekleideten Männer und Frauen scheinen aus dem Nichts aufzutauchen, sobald jemand unerlaubt in ein Nashsangelände eindringt. Sie erinnern an japanische Ninjas und sind mit einer Vibroklinge in der einen und einer MP in der anderen Hand bewaffnet. Sie zeigen keine Gnade.

Anmerkungen: Nashsan-Divers neigt zu zwielichtigen Geschäftspraktiken, die den Konzern schon mehrfach in Schwierigkeiten mit der Commonwealth-Regierung gebracht haben. Die Firma unterstützt Bemühungen der Generalstaaten, die Macht der Steiners zu beschneiden. Dabei ist die Firmenchefin, Herzogin Margaret Doons, eine intelligente, relativ junge Frau mit einem Abschluß in moderner Literatur der Sorbonne in Paris, Terra, die durch ihre Sammelleidenschaft eine Freundschaft mit Melissa Steiner-Davion und Oberst Cranston Snord, dem berühmten Söldnerkommandeur und Antiquitätensammler, aufgebaut hat. Das größte Geheimnis, das die Firma umgibt, ist allerdings ihre Fähigkeit, extrem leistungsfähige Computer herzustellen. Alle Versuche, dieses Geheimnis zu lüften, sind bisher erfolglos geblieben - sofern die damit beauftragten Personen je wieder gesehen wurden.



HAUS STEINER

BOUNTIFUL DELICACIES

Commonwealth-Börsenkennung: BoDel
Firmensitz: KevGlen City, Bountiful Harvest
Firmenchef: David Halsf, Baron von Helsing

Anmerkungen: Ein in direkter Konkurrenz zu Nashsan Lebensmittel stehender Nahrungsmittelkonzern, der berühmt für Delikatessen wie Weißhirsch-Trüffel und Harvestkaviar ist.

SERAVIDEO-UNTERHALTUNGSGESELLSCHAFT

Commonwealth-Börsenkennung: SerVid
Firmensitz: Stevensville, Tharkad
Firmenchef: Graf Richard Evans IV.

Anmerkungen: Einer der größten Hersteller von Unterhaltungselektronik im Commonwealth, mit 22 kleinen Fabriken auf Tharkad, Donegal, Skye, Bobruisk, Bolan und Chahar.

COMMONWEALTH GRAND HOTEL INTERSTELLAR

Commonwealth-Börsenkennung: CGHot
Firmensitz: Stanton City, Donegal
Firmenchef: Brian Rikers

Anmerkungen: Die größte Hotelgruppe des Steiner-Reiches mit 130 Hotels auf allen wichtigen Industrielwelten. Die meisten ihrer Hotels erstrecken sich auf mehrere Großgebäude. Commonwealth-Grand ist besonders stolz auf seine Sicherheitsmaßnahmen, zu denen unter anderem persönliche Leibwachen und besonders konstruierte Zimmer und Konferenzräume gehören.

KLARWASSERWERKE

Commonwealth-Börsenkennung: KlrWas
Firmensitz: Rio Grande, Corridan IV
Firmenchef: Kirkus Tal

Anmerkungen: Der größte der fünf Hersteller von Wasseraufbereitungsanlagen im Commonwealth. Die Hauptfabrik auf Corridan IV wurde schon fünfmal zerstört und jedesmal etwas größer und moderner wieder aufgebaut. Auf Freedom und Ryde existieren kleinere Niederlassungen des Konzerns.

BAKER PHARMA

Commonwealth-Börsenkennung: BakPhar
Firmensitz: New Benner, Baker III
Firmenchef: John Sleeth

DÖRING ELEKTRONIK

Commonwealth-Börsenkennung: DoEl
Firmensitz: Melrose Valley, Hesperus II
Firmenchef: Umberto Döring, Graf von Melrose

Anmerkungen: Ein wichtiger Hersteller von BattleMechsensoren und Neurohelmen mit einer Fabrik auf Hesperus II und einer weiteren auf Kyoto Shin. Graf Umberto Döring macht sich Hoffnungen auf die Hand von Jacqueline Brewer und damit Defiance Industries.

WOTAN BERGBAUANLAGEN

Commonwealth-Börsenkennung: WoBBAn
Firmensitz: Oslo, Wotan
Firmenchef: Mitchell Thorson

VICKERS MINING

Commonwealth-Börsenkennung: ViMin
Firmensitz: Hollers, Derf
Firmenchefin: Barbara Edwards

Anmerkungen: Die wichtigste Bergbaufirma der Provinz Trellshire.



COMMONWEALTH PRESSE

Commonwealth-Börsenkennung: ComPrs

Firmensitz: Media City, Donegal

Firmenchef: Arthur C. Koura, Landgraf von Stimson Valley

Anmerkungen: Die größte private Nachrichtenagentur des Commonwealth mit Büros auf allen wichtigen Planeten. Ihre Print- und Videoberichte werden an Abonnenten der Agentur weitergegeben. Politisch ist die Commonwealth Presse eindeutig Pro-Generalstaaten.



ZETTEL-METALL GMBH

Commonwealth-Börsenkennung: ZetMet

Firmensitz: Califar, Hyde

Firmenchef: Dale Radant, Baron von Califar

Anmerkungen: Wahrscheinlich die älteste Firma des Commonwealth. Zettel-Metall stammt noch aus den Tagen vor der Terranischen Allianz. Die Firma ist spezialisiert auf die Feinung seltener Metalle, besonders solcher, die bei der BattleMechherstellung eingesetzt werden. Sie hat drei große Fabrikanlagen auf Hyde und zwei weitere auf Rahne.

VIRTUE-CARTOGRAPHIE STERNENWEIT

Commonwealth-Börsenkennung: VirCart

Firmensitz: Red Light, Virtue

Firmenchef: Louis Comrada

Anmerkungen: Der wichtigste Sternkartenhersteller des Commonwealth. Virtue-Karten brauchen den Vergleich mit den Karten ComStars nicht zu scheuen. Seit kurzem besitzt die Firma zudem einige Sprungschiffe, ausgemusterte Militärfrachter, zur Erforschung der Regionen jenseits der Grenzen des Commonwealth.



DOBLESS INFODIENST

Commonwealth-Börsenkennung: DobInf

Firmensitz: Neumannos, Chahar

Firmenchef: Jim Tobiason, Graf von Halkaar

Anmerkungen: Mit Infotheken auf über 150 Welten speichert Dobless das gesammelte Wissen des Commonwealth.

EDASICH-REAKTORWERKE

Commonwealth-Börsenkennung: EdRea

Firmensitz: Vesteralen, Edasich

Firmenchef: Herzog Martin Edasich

Anmerkungen: Die Familie Edasich übernahm kurz nach dem Fall des Sternenbundes im Jahre 2784 zwei wichtige Fusionsreaktorfabriken auf Edasich und Tenra. Die beiden Fabriken, die Vlar- und Pitban-Reaktoren herstellen, mußten ihre Produktion auf Grund von Verschleißerscheinungen seitdem stetig herunterfahren. Der Bau der Defiance-Reaktorfabrik auf Tharkad veranlaßte Edasich jetzt, das Werk auf Tenra stillzulegen und mit den Maschinen dieses Werkes die Anlage auf Edasich zu modernisieren. Außerdem ist ein neues Werk auf Aur im Bau.

RASTABAN AGRO

Commonwealth-Börsenkennung:

RasAgro

Firmensitz: Uralsk, Rastaban

Firmenchefin: Sandi Lyste, Herzogin von Rastaban

Anmerkungen: Der Konzern hat drei Teilbetriebe: Rastaban Getreide, Rastaban Agromaschinerie und Rastaban Frachtdienste. Er ist einer der größten Exporteure des Lyranischen Commonwealth. Die Firma besitzt gut zwei Billionen Hektar Ackerland auf fünf Planeten, auf denen schnellwachsendes, ertragreiches Getreide angebaut wird. Der größte Kunde für Rastaban-Getreide ist das Draconis-Kombinat.

AUTOMOBILBETRIEBE GIENAH

Commonwealth-Börsenkennung: GieAut

Firmensitz: Molfetta, Gienah

Firmenchef: Donald McNab

Anmerkungen: Ein Hersteller von Radfahrzeugen, dessen Fabrik auf Gienah Personenfahrzeuge, Lastwagen und Militärfahrzeuge herstellt. Einer der Hauptkunden der Firma ist die Liga Freier Welten, besonders deren technologisch zurückgebliebene Grenzwelten.

MALTHUS GAMBLING UNLIMITED

Commonwealth-Börsenkennung: (3021 ausgeschlossen)

Firmensitz: Neumonaco, Staubball

Firmenchef: Graf Mitch »Dean« Malthus

Anmerkungen: Malthus Gambling Unlimited ist die Tarnfirma für das größte Verbrechersyndikat des Lyranischen Commonwealth, mit Abteilungen für Glücksspiel, Wetten und Begleitdienste. Der Malthusclan hat sich besonders in den drei Systemen um seine Heimatwelt Staubball festsetzen können. 3021 wurden die Aktien des Konzerns vom Börsenhandel ausgeschlossen. Steiner-Polizeiagenten versuchen seit Jahrzehnten vergeblich, die Organisation zu infiltrieren.

TOLOY CHEMIE

Commonwealth-Börsenkennung: TolChem

Firmensitz: Morawska Ostrawa, Alkaid

Firmenchefin: Janine Toloy, Baroness von Würzburg

Anmerkungen: Eine Schlüsselindustrie des Commonwealth, da zahlreiche andere Firmen von den Produkten dieses Konzerns abhängig sind.

LONGANECKER PLASTSTAHL

Commonwealth-Börsenkennung: LnkrPISt

Firmensitz: Hofuf, Pherkad

Firmenchef: Edward Hanlin, Landgraf von Erfurt

ACRUX AGRARINDUSTRIE

Commonwealth-Börsenkennung: AxAgrIn

Firmensitz: Illampu, Acrux

Firmenchef: Carma Rosado, Graf des Distrikts Illampu

LYRANISCHER FREIHÄNDLERVERBAND

Commonwealth-Börsenkennung: LyFrHd

Firmensitz: Gomel, Tharkad

Firmenchefin: Terry Gilyest

Anmerkungen: Dem Lyranischen Freihändlerverband gehören über 200 unabhängige Frachtraumer an. Er bietet seinen Mitgliedern seit Anfang des 28. Jahrhunderts Informationen über An- und Verkaufsmöglichkeiten im gesamten Commonwealth sowie Notfallfinanzierung und medizinische Versorgung.



AUSSENHANDEL

Praktisch alles, was im Lyranischen Commonwealth produziert wird, ist in anderen Nachfolgerstaaten sehr begehrt, da lyranische Waren hochwertiger und haltbarer als vergleichbare Produkte anderer Staaten sind. Ein weiterer Faktor, der dem Haus Steiner gute Gewinne einbringt, ist die nahezu hellseherische Fähigkeit lyranischer Händler, einen Profit zu wittern. Möglicherweise beruht dies auf Hilfe von staatlicher Seite. Nach einer Reihe von Naturkatastrophen im Draconis-Kombinat und der Konföderation Capella vor wenigen Jahren trafen lyranische Händler überraschend schnell mit dem passenden Angebot ein, ein Freihändler sogar fünf Tage vor dem Eintreffen der offiziellen Hilfseinheiten des Draconis-Kombinats. Dies deutet darauf hin, daß der Freihändlerverband vom LNC mit Informationen versorgt wird. Das würde zugleich die Theorie untermauern, daß Haus Steiner es gezielt darauf anlegt, die anderen Häuser der Inneren Sphäre wirtschaftlich von sich abhängig zu machen.

In der Liga Freier Welten besteht besondere Nachfrage nach lyranischen Computern, Sprungschiffteilen, Radfahrzeugen, Fischen und Wild zur Wiederansiedlung auf Welten, wo diese ausgestorben sind, und auf vom Krieg verwüsteten Grenzwelten herrscht besonders Bedarf an Agrarmaschinen und Nahrungsmitteln. Das Commonwealth importiert auch aktiv Waren aus der Liga und erhebt nur auf Artikel wie seltene Harthölzer und Miniaturpapegeien von Paradise oder Pelze von Tanis Australis einen geringen Zoll. Sowohl Haus Steiner wie auch Haus Marik durchsuchen dabei stets alle Schiffe, welche die Grenze passieren.

Der Kurita-Markt ist für lyranische Händler ebenfalls sehr attraktiv, aber die unberechenbare und reizbare Natur der draconischen Beamten macht hier erhöhte Vorsicht notwendig. Sowohl Delikatessen wie auch Grundnahrungsmittel aus dem Commonwealth sind sehr begehrt, ebenso wie Plaststahl, Baumaterialien, Computer, Bergbauroboter und Spielzeug (von Dicklyvögeln für Kleinkinder bis zu Sexbots für Erwachsene). Auch besonders fein gearbeitete oder antike Handwaffen sind beim draconischen Adel sehr gefragt. Die lyranische Regierung toleriert diesen Handel, solange es sich nur um altertümliche Waffen der Prä-Lasertechnologie handelt. Sie an den Kurita-Grenzwachen vorbeizuschmuggeln, erfordert allerdings einiges Geschick. Von den wenigen Waren, die

das Haus Steiner selbst aus dem Kurita-Raum importiert, verkaufen sich Alkoholika am besten.

Der Handel mit der Konföderation Capella leidet zur Zeit unter den Nachwirkungen des 4. Nachfolgekrieges und der Allianz von Haus Steiner mit Davion. Romano Liao hat den zuvor recht unbeschwerten gegenseitigen Handel stark eingeschränkt, und Waren aller Art dürfen nur noch über die Zentralregierung auf Sian gehandelt werden.

Der Handel mit den Vereinigten Sonnen ist innerhalb des Vereinigten Commonwealth natürlich in jeder Hinsicht frei. Die einzigen Hürden, die noch bestehen, sollen das Einschleppen von Krankheiten verhindern.

KULTUR UND KÜNSTE IM LYRANISCHEN COMMONWEALTH

Kultur und Künste? Pah! Was brauch ich herumhüpfende Schauspieler und abstrakte Lehmklumpen? Meine Kultur ist der Tumult an der Börse, und meine Künste sind Schwindel, Betrug und Firmenkäufe. Wenn ich einen Konkurrenten schwitzen sehe, hat das mehr »künstlerischen Wert« für mich als das größte Theater oder Museum.

- Aus dem Holostück *Der häßliche Lyraner*, Andurischer Rundfunk, 12. Dezember 3024

BILDUNG

Die Bürger des Lyranischen Commonwealth sind meist etwas gebildeter als jene anderer Nachfolgerstaaten. Aber selbst wenn der durchschnittliche Lyraner die Grundbegriffe der Chemie kennt und mit dem Namen Shakespeare etwas anzufangen weiß, steht auch das Haus Steiner vor dem Abgrund der Unwissenheit, genau wie der Rest der Inneren Sphäre.

In den Nachfolgekriegen wurden zahllose Hochschulen und Universitäten vernichtet und ihre Dozenten getötet. Manche traten ins Militär ein, andere starben bei den Kämpfen als Zivilisten. Wieder andere wurden zu Opfern sadistischer Besatzungsoffiziere und Gouverneure der Häuser Kurita und Marik, die befürchteten, sie könnten zu Anführern von Widerstandsbewegungen werden. Den Lehrern aus den Peripheriesystemen, die danach ihren Platz





einnahmen, ging es nicht besser. Die Schulen, die sie zurückließen, blieben zwar intakt, aber es gab niemanden mehr, der an ihnen hätte unterrichten können.

Archon Katrina Steiner bemüht sich seit Jahren, das in den Anfängen des Commonwealth erfolgreiche System der »Pilgerprofessoren« wieder aufzubauen und auf Tharkad und Donegal Schulungsstätten für Lehrpersonal einzurichten, deren Absolventen zehn Jahre dann lang mit Sonderausweisen auf Militärtransportern die ärmeren Welten des Commonwealth besuchen und dort unterrichten müssen. Während dieser zehn Jahre sollen sie gleichzeitig Gelder für die Errichtung einer neuen Hochschule sammeln. Mit Hilfe dieser Finanzmittel können sie sich nach Ablauf ihrer Reisejahre dauerhaft auf einem Planeten niederlassen, der noch keine Universität besitzt, und dort ein Hochschulzentrum aufbauen. Bis es soweit ist, schicken bereits einige Konzerne eigenhändig Lehrer auf solche Welten, auf denen sie investiert haben. Diese privaten Bemühungen helfen zumindest, den Bildungsrückgang etwas zu verlangsamen.

FORSCHUNGSUNIVERSITÄTEN

Die staatlichen Anstrengungen, das lyranische Bildungssystem wiederaufzubauen, legen zudem einen besonderen Schwerpunkt auf die Wiederentdeckung verlorener Technologien. Die Steiner-Regierung ist daher bereit, allen Universitäten, die ihre naturwissenschaftlichen Fakultäten erweitern oder ein Forschungsprojekt angehen wollen, mit beträchtlichen Geldsummen unter die Arme zu greifen. Eines der Hauptziele von Archon Katrina Steiner ist es, bis zum Jahre 3050 auf wenigstens 50% aller lyranischen Welten je ein wichtiges Forschungsinstitut einzurichten. Die Generalstaaten haben diesem Plan zugestimmt, auch wenn die Abgeordneten ihn als zu ehrgeizig kritisiert haben.

Auch die wichtigen Industrien des Commonwealth beobachten genau, was in den Universitätslabors vor sich geht. Viele Firmen richten Wettbewerbe für begabte Studenten aus und locken mit Stipendien. Zur Zeit besitzt Haus Steiner fünf wichtige Forschungsuniversitäten:

Washington University, Donegal

Haus Steiners Computerforschungszentrum ist eine von Nashsan Computer finanziell unterstützte Einrichtung und liegt in den Queen-Anne-Bergen des Kontinents Seattle. Die Washington University besitzt wahrscheinlich die beste Fakultät für Computerwissenschaften in der gesamten Inneren Sphäre (einschließlich des NAIW). Die Studienkosten hier sind hoch, aber dank zahlreicher Stipendien sind trotzdem alle Kurse stets voll belegt. Zur Zeit wird die Universität von Iona Trollthros geleitet, der Gräfin von Bainbridge Island.

New Cambridge University, Wessex

Mit über 50 verschiedenen Forschungslabors entwickelt sich New Cambridge zum Tausendsassa der Steiner-Universitäten. Die meisten dieser Labors sind zwar klein, aber sie haben schon bemerkenswerte Ergebnisse erarbeitet, zum Beispiel den Fünfer-Logikschaltkreis, der seinem Erfinder einen beträchtlichen Geldpreis der Regierung und eine Spitzenposition in einer Elektronikfirma einbrachte. New Cambridge wird von Dekan Dean Weatherby geleitet.

Kyoto College, Kyoto Shin

Kyoto College ist kleiner als die meisten Hochschulen, besitzt aber dafür den Vorteil, seinen Lehrplan ganz auf das Studium der Myomertechnologie ausrichten zu können. Von hier stammt die Entdeckung einer Methode, wie sich Myomermuskelbündel ohne die übliche Jamisonkupplung direkt magnetisch an ein Mechskelett trispleißen lassen.

Universität Tharkad

Die in Olympia gelegene Universität Tharkad ist auf Geschichtsforschung spezialisiert. Dies scheint auf den ersten Blick weniger wichtig, das Studium der Geschichte gewinnt aber enorm an Bedeutung, wenn man bedenkt, daß 90% der wissenschaftlichen »Entdeckungen« unserer Tage bereits vor Ausbruch der Nachfolgekriege bekannt gewesen sind.

Universität Raina, Skye

Die Universität Raina ist das lyranische Zentrum der Luft/Raumforschung. Ihre Absolventen werden in der Regel zu treibenden Kräften der Bemühungen, die Geheimnisse des Sprung- und Landungsschiffbaus wiederzuentdecken. Präsident der Universität ist Dekan Gregory McCatrick.

DIE KÜNSTE

Lyranische Künstler können, im Gegensatz zu denen der meisten anderen Nachfolgerstaaten, in aller Regel von ihrer Kunst leben. Wenn sie arm sind, ist das meist eine bewußte Entscheidung des Künstlers, keine Notwendigkeit. Denn unter reichen lyranischen Geschäftsleuten hat das Mäzenatentum Tradition. Reichere Welten haben zudem zahlreiche Kunstakademien, Theaterschulen und sonstige Kunsthochschulen, und ihre Regierungen fördern zumindest ein Zentrum der Künste, wie das Eberheartcenter in Tharkad City oder das rechte Luvonufer auf Tamar. Das höchste Ziel jedes Künstlers ist natürlich ein Auftritt oder eine Ausstellung am Königlichen Hof, wo sie von Archon Katrina Steiner immer freundlich empfangen werden. Der Archon ist eine hervorragende Tänzerin, wenn sie ihre Zurückhaltung aufgibt, und meißelt in ihrer Freizeit Skulpturen aus tharkanischem Granit.

Eine Besonderheit des Commonwealth sind seine wandernden Musiker und Schauspieler. Bei einem Besuch von Tharkad werden sie stets gerne von Archon Katrina empfangen, nicht nur wegen ihrer Künste, sondern auch wegen der unvoreingenommenen Berichte über den Zustand des Reiches, welche sie zu erzählen wissen.

KULTUR IM TÄGLICHEN LEBEN

So schlimm ist das Leben in den Nachfolgerstaaten gar nicht. Wenn du damit fertig wirst, daß du einen Steinacker selbst pflügen mußt, weil dir für deinen Agrobot ein sechs Zentimeter langes Stück Kabel fehlt, bist du für das Leben hier draußen wie geschaffen. Wenn du ein Gefühl für die Ironie hast, die daran liegt, daß du in einem Sprungschiff durchs Universum jagst, nur um anschließend sechs Kilometer auf einem Maulesel durch einen Wolkenbruch zu traben, Mann, dann bist du hier in den Nachfolgerstaaten genau richtig.

- Aus der Holokomödie *M.P.s Sprungzirkus*, Antenne Donegal, 3023

Das Leben in den Nachfolgerstaaten ist geprägt von erstaunlichen Kontrasten. Der durchschnittliche Bürger ist inzwischen daran gewöhnt, ein Funktelefon zu benutzen, während er ins Büro reitet, oder mit selbstgezogenem Gemüse für eine mit einem Laserskalpell ausgeführte Blinddarmoperation zu bezahlen. In der Regel erkennen nur die gebildeteren Bürger, die etwas über die goldene Zeit des Sternenbundes gelesen haben, die Ironie darin, wenn sie mit Pfeil und Bogen ihr Abendessen erlegen, um es dann in einem Mikrowellenherd zuzubereiten. Im Lyranischen Commonwealth sind diese Kontraste weniger dramatisch, da die Technologie gleichmäßiger über das Reich verteilt ist.



DIE MASSEN MEDIEN

Das Problem war weniger, daß die Zuschauer vom Auftreten der Gruppe »Theras und ihre Roten Deltas« oder deren stark sexuell geprägter Show mit ihren sadomasochistischen Einlagen enttäuscht waren. Einige erklärten später, daß ihnen die Vorstellung durchaus gut gefallen hatte. Wenn die meisten Zuschauer trotzdem von EarCandy ihr Geld zurückverlangten, dann hauptsächlich deshalb, weil sie eigentlich für einen Auftritt des Tharkanischen Knabenchors bezahlt hatten.

- Aus *Die täglichen Sechs-Uhr-Nachrichten*, Skye News Network, 12. Januar 3022

Da die Commonwealth-Regierung eine weitgehende Medienfreiheit garantiert, haben die Lyraner eine große Auswahl. Selbst die am dünnsten besiedelten Welten des Reiches besitzen mindestens einen Hologrid-, zwei bis drei Fernseh- und fünf bis zehn Radiosender. Programmstandards, Moralgrenzen, Anteil der Eigenproduktionen und öffentliche Zugangsmöglichkeiten werden von der jeweiligen planetaren Regierung festgelegt. Welten wie Tharkad, Donegal, Skye und Kookens Freudental sind Zentren der Medienindustrie. Die hier hergestellten Programme werden im gesamten Commonwealth und über dessen Grenzen hinaus ausgestrahlt.

Tharkanischer Medienverbund

Diese auf den tropischen Tatyana-Inseln Tharkads angesiedelte Produktionsfirma ist bekannt für qualitativ hochwertige Produkte, zu denen auch die Bücher von Gräfin Gerbert gehören, der gefeiertesten Romanautorin des Commonwealth.

Antenne Donegal

Die in Media City auf Donegal angesiedelte AD ist die Hauptnachrichtenquelle des Commonwealth. Ihre bekannteste Abteilung ist die Commonwealth-Presse, deren Reporter und Kameraleute auf den meisten wichtigen Steiner-Welten tätig sind. Antenne Donegals Abendschau ist die Hauptnachrichtensendung des Reiches. Ihr Hauptsprecher, Karl Andersen, könnte den Zuschauern wahrscheinlich sogar einreden, daß Lord Kurita ein Wohltäter der Menschheit sei oder daß Sprungschiffe von Hamstern in Laufrädern angetrieben würden.

EarCandy Company, Skye

EarCandy ist der größte Hersteller von Musik- und SimSinnaufnahmen im Commonwealth und hat für seine zahlreichen Label mehr als tausend Musiker und Gruppen unter Vertrag. Die meisten Platten, Bänder und SimSinnwürfel werden in den Studios von EarCandy City auf Skye aufgenommen. Bekannte Gruppen sind Theras und ihre Roten Deltas, Mechfurz, Kurbelwelle, Tamar

Traitors und Die Solarsegler, aber EarCandy vertreibt auch Aufnahmen des Wellington Symphonieorchesters von Donegal oder der Summer-Oper. EarCandy Tours veranstaltet Tourneen im gesamten Commonwealth.

Holoshows von Kookens

Diese auf Kookens Freudental angesiedelte Firma ist ein wichtiger Hersteller von Hologrids über jedes Thema, von klassischen Liebesgeschichten unter dem HerzSchmerz-Label bis zu Hardcore-Pornos unter dem DeSade-Label. Eine eigene Elektronikabteilung baut Standardholosender zu Abonnementsstationen um - viele Hologrids der Firma dürfen auf manchen Welten nicht unkodiert ausgestrahlt werden. Die Firma ist unter dem VelcroFly-Label auch ein wichtiger Verleger pornographischer Bücher, Platten und SimSinndisks.

GESELLSCHAFTLICHE PROBLEME

Im allgemeinen sind die Lyraner ein toleranter Menschenschlag, der nicht zu irrationalen Haßgefühlen neigt. Diskriminierung auf Grund von Rasse, Geschlecht oder sexueller Orientierung ist hier kein ernsthaftes Problem. Es besteht jedoch ein soziales Gefälle, und trotz der sehr offenen Struktur des lyranischen Adels kommt es immer wieder zur sozialen Benachteiligung der Unterschicht, was gelegentlich zu Revolten führen kann.

Da das Haus Steiner den einzelnen Welten des Reiches viel Spielraum läßt, existiert im Commonwealth eine bemerkenswerte Vielzahl von politischen und gesellschaftlichen Philosophien. Zur Zeit sind die meisten planetaren Regierungen demokratisch aufgebaut. Einen bemerkenswerten Erfolg als Gesellschaftssystem hat aber auch die Anarchie, in der statt einem festen Regelsystem fortwährende Verhandlungen regieren. Gegenwärtig sind gut 40 Welten nach diesem Prinzip organisiert.

Die Kriminalität ist auf den dichter besiedelten Welten ein großes Problem, wenn auch weniger ausgeprägt als etwa im 20. und 21. Jahrhundert in weiten Teilen Terras. Auf manchen Welten wurden sogenannte Freizonen eingerichtet, in denen keine Gesetze gelten und Verbrecher ungehindert ihrem »Gewerbe« nachgehen können. Besonders häufig sind Eigentumsdelikte, in der geldorientierten Gesellschaft des Commonwealth eine verständliche Entwicklung.

COMSTAR UND DAS COMMONWEALTH

Die Arbeit im Lyranischen Commonwealth stellt ComStar vor besondere Probleme. Da Hochtechnologie auf den reichen Steiner-Welten nicht unbekannt ist und der durchschnittliche Lyraner bereits Mitglied einer Religionsgemeinschaft ist, zeigen sich die meisten Lyraner weder von den wissenschaftlichen Fähigkeiten des Ordens noch von seinen Ritualen und Riten beeindruckt.





ComStar wird statt dessen für gewöhnlich als bloßer als Wirtschaftskonzern angesehen, wenn auch als ein besonders großer und erfolgreicher. Dieser Verlust der mystischen Aura hat den Orden zum Thema von Generalstaatsdebatten und zum Opfer von Witzen und Satire gemacht. Hinzu kommt, daß die Forschungen an der Universität Tharkad und anderen Instituten des Commonwealth drohen, ComStars Monopol auf überlichtschnelle Kommunikation zu brechen.

Grundsätzlich hängt das Leben eines ComStar-Mitglieds im Lyranischen Commonwealth somit weitgehend von seinen persönlichen Fähigkeiten ab, also etwa seinem Verhandlungsgeschick.

RELIGION UND PHILOSOPHIE

Das Lyranische Commonwealth ist wahrscheinlich der toleranteste Nachfolgerstaat, was Glaubensfragen angeht. Der Adel neigt zum protestantischen Christentum oder Buddhismus, und die Steiners sind römisch-katholisch, aber die meisten Lyraner sind der Ansicht, daß die religiöse Überzeugung wenig Bedeutung für das als vordringliches Gesellschaftsziel angesehene Streben nach Reichtum hat.

CHRISTENTUM

Die zahlenmäßig stärkste Religion des Lyranischen Commonwealth ist das Christentum, aber dessen Stärke und zugleich Schwäche liegt in seiner Vielfalt. Es gibt über 50 verschiedene christliche Sekten im lyranischen Raum, die zum Teil, wie die Christliche Kirche der Reisenden von New Exford erst weitab von Terra entstanden sind. Die Glaubensdiskussionen zwischen diesen Kirchen haben ernsthafte Auswirkungen auf die Öffentlichkeit, und die periodischen Ausbrüche von Ultra-Konservatismus haben regelmäßig zu dunklen Jahren für Kunst und Wissenschaft geführt. Glücklicherweise wurden diese Rückschläge durch die Einrichtung des Commonwealth-Kirchenrates seltener, in dem sich die meisten wichtigen christlichen Sekten zu einer lockeren Konföderation zusammengeschlossen haben. Der aus 30 der angesehensten Kirchenvertreter zusammengesetzte Rat tritt zweimal jährlich zusammen und bespricht die Beziehungen der Kirchen zueinander und zur Regierung. Der Kirchenrat unterstützt in der Regel die Politik und Position des Archon, versteht sich aber auch in einer Wächterfunktion und formuliert in jeder Sitzung einen Hirtenbrief zu den jüngsten Gesetzen und Maßnahmen der Commonwealth-Regierung. Abgesehen von diesen Hirtenbriefen halten sich Rat und Kirchen jedoch politisch zurück.

Das Commonwealth ist die Heimat für mindestens 500 privat finanzierte Priesterseminare, deren bedeutendstes St. Rethwins Kolleg für Theologische Studien auf New Earth ist, eine über 400 Jahre alte Institution, die inzwischen mehr als 20 christliche und nichtchristliche religiöse Traditionen lehrt. Das andere Extrem vertritt der Neocalvinismus von New Capetown, dessen Lehre einen rassistischen Apartheidsstaat stützt. Mehrere Kirchen versuchen seit Jahren vergeblich, New Capetown zu einer Tyrannei erklären zu lassen, ein Schritt, der es der Steiner-Regierung erlauben würde, einzugreifen und das Apartheidsregime zu stürzen.

JUDENTUM

Laut der Commonwealth-Gallup-Umfrage des Jahres 3009 sind die Juden die zweitgrößte Religionsgemeinschaft des Commonwealth. Auf seinen Planeten finden sich über 100 Synagogen und rabbinische Institute, deren berühmtestes Ohav Shalom auf Donegal ist, am Fuß der Glaubensberge des nördlichen Kontinents. Seit sich die römisch-katholische Kirche im Jahre 2053 mit dem Judentum versöhnte, hat sich die gesellschaftliche Stellung der Juden stetig verbessert, und heute benutzen sie den auf Terra historisch

belasteten Begriff des Ghetto mit Stolz für ihre engverbundenen Gemeinschaften überall im Steiner-Raum. Das Judentum im Commonwealth ist ziemlich eindeutig in zwei Schulen gespalten, die Orthodoxen Juden mit ihrer festen Verankerung im Talmud und die mystischen Neo-Hassidim, die eine asketischere Sicht Gottes und des Lebens vertreten.

Die lyranischen Juden gehören zu den begabtesten und wortgewaltigsten Rednern der Generalstaaten und neigen bei Konflikten mit dem Archon traditionell dazu, die Position der Generalstaaten zu vertreten. Kulturell stellen sie eine große Bereicherung für das Commonwealth dar, insbesondere ihre Schriftsteller, auch wenn sie meist in Hebräisch oder Jiddisch schreiben und für die Masse der Bevölkerung übersetzt werden müssen. Meist neigen die jüdischen Gläubigen dazu, sich in nur kleinen, aber engen Gemeinschaften zusammenzuschließen, daher gibt es keine echt »jüdischen« Welten. Rund um York liegt zwar eine Gruppe von Systemen mit besonders hohem jüdischen Siedleranteil, aber auch dort stellen die jüdischen Bürger durchschnittliche nicht mehr als die Hälfte der planetaren Bevölkerung.

BUDDHISMUS

Als einzige um das Klosterprinzip aufgebaute große Religion hat sich der Buddhismus ohne aktive Missionierungsarbeit dennoch weit über die Innere Sphäre ausgebreitet. Die buddhistische Lehre hatte keine Einwände gegen die Kolonisierung des Alls, wie es bei Islam und Hinduismus der Fall war, und die buddhistischen Mönche verloren daher keine Zeit, unter fremden Sonnen neue Klöster zu gründen. Die weitaus meisten lyranischen Gläubigen sind entweder Reines-Land- oder Zen-Buddhisten. Nur an der Grenze zum Draconis-Kombinat gibt es eine größere Anzahl tibetanischer Tantra-Buddhisten. Alle drei Lehren existieren konfliktfrei nebeneinander, da sie alle die Erleuchtung durch Meditation und die Lehren des Siddharta Gautama predigen. Die beiden Zentren des buddhistischen Glaubens im lyranischen Raum sind Kyoto Shin im Rahneshire, Standort des Toshodai-ji-Tempels, der die größte bekannte Statue des Amida Buddha beherbergt, und Kwang Chow Wang in der Provinz Coventry, ein Zentrum des Zen-Buddhismus.

Politisch neigen die meisten Buddhisten zum Archon, während die Priester eine passive Nichteinmischung in die Ereignisse der Illusion lehren, die wir Realität nennen. Durch die Betonung von Selbständigkeit, Meditation und Gedankenklarheit sind Buddhisten, die sich auf eine politische oder militärische Laufbahn einlassen, häufig bemerkenswert erfolgreich.

HINDUISMUS

Trotz großer Schwierigkeiten hat der Hinduismus im Lyranischen Commonwealth sicher Fuß gefaßt. Wie der Islam blieb auch der Hinduismus lange Zeit auf seine Heimat am Ganges beschränkt. Erst nachdem die Allianzregierung ein Quotensystem für die Auswanderung einfuhrte und die Hohepriester des Hinduismus ihren Segen dazu gaben, reisten auch Hindus in größerer Zahl ins All. Die fehlende geistige Führung dieser Kolonisten führte im 23. Jahrhundert schließlich zu einem Kongreß aus Priestern und Weisen aller von Hindus besiedelten Planeten, auf dem eine entscheidende theologische Grundsatzfeststellung getroffen wurde. Indien wurde als geistige Heimat der Religion bestätigt, aber jede Welt durfte ihr eigenes Glaubenszentrum besitzen, und mit Hilfe heiliger Männer von Terra war auf allen diesen Welten nun die Ausbildung neuer Priester möglich.

Zur Zeit haben rund 50 Welten größere Hindubevölkerungen, die jeweils eigene Variationen des Hinduglaubens entwickelt haben. Alle zehn Jahre wird ein Kongreß aus Vertretern aller Gruppen abgehalten, der einen Zerfall der Religionsgemeinschaft verhindert. Die beiden lyranischen Planeten mit dem größten



hinduistischen Bevölkerungsanteil sind Chahar und New India. Beide Planeten besitzen spezielle, rein religiösen Zwecken dienende Städte: Benares auf Chahar und Mathura auf New India. Politisch neigen Hindus zu einer neutralen Haltung, auch wenn sie gelegentlich wie der christliche Kirchenrat ihrem Unmut Luft machen oder Vorschläge vorbringen. Viele Hindus arbeiten als Diplomaten für die Regierung des Commonwealth, und Welten, auf denen die militaristischeren Hindutraditionen dominieren, haben einige Krieger von legendärer Kampfkraft hervorgebracht. Die meisten Hindus sind indischer Abstammung, aber die Pracht der religiösen Feiern auf Chahar und New India zieht regelmäßig auch Gläubige anderer Religionen an.

ISLAM

Die Ausbreitung des Islam wurde lange durch die Unmöglichkeit behindert, die Hochtechnologie der modernen Welt in Übereinstimmung mit dem Koran zu bringen. Daher wird die islamische Tradition erst heute im Commonwealth spürbar. Jahrhundertlang verdammt die islamischen Gelehrten die Kolonisierung des Alls als satanisch, eine Haltung, die sich erst 2443 änderte. Seitdem breitet sich der Islam langsam auch in der Inneren Sphäre aus. Das Zentrum des islamischen Glaubens im Commonwealth ist der Wüstenplanet Dar-es-Salaam. Trotz geringer Missionierunganstrengungen hat sich der Islam durch seine Einfachheit als attraktiv für viele erwiesen, denen andere Religionen zu labyrinthisch-spekulativ sind. Eine zweite Richtung dieser Religion ist der Black-Muslim-Glaube, dessen Wurzeln ins Nordamerika des späten 20. Jahrhunderts zurückreichen. Im Lyranischen Commonwealth konzentrieren sich die Black Muslims vor allem in den Provinzen Coventry und Trelshire, wo sich Ende des 23. Jahrhunderts viele Afroamerikaner und Afrikaner ansiedelten.

Islam und Black Muslims sind die kleinste der fünf großen Religionen im Steiner-Raum, aber ihre Anhänger tun sich häufig als besonders zielgerichtete, erstklassige Krieger und ausgezeichnete abstrakte Bildhauer und Architekten hervor. Politisch sind die meisten Muslime aus Dankbarkeit für die Aufnahme islamischer Flüchtlinge aus dem Draconis-Kombinat pro-Archon, während die Black Muslims in der Regel die Generalstaaten unterstützen, da sie besonders empfindlich gegen jede Einschränkung ihrer Rechte sind. Obwohl weder Muslime noch Black Muslims allzu aktiv missionieren, breitet sich ihr Glaube besonders in der Peripherie stetig weiter aus.

DIE KIRCHE VOM EINEN STERN UND ANDERE GLAUBENSGEMEINSCHAFTEN

Im letzten Jahrhundert sind mehrere auf das Commonwealth begrenzte neue Religionen aufgetaucht, unter anderem die Suk-*Requiem*-Gläubigen von Suk II, die Tantra-Buddhismus und Christentum verbinden, oder die Gläubigen von Großdelphi auf Aristoteles, eine Kirche, die auf einer Neuinterpretation klassischer griechischer Mythen beruht. Die wichtigste dieser neuen Kirchen ist die Kirche vom Einen Stern, die 2801 auf Graceland im Tamarpakt entstand, als der reiche Händler Simon Kroeger beim Blick durch ein Teleskop eine Erleuchtung hatte. An Stelle eines Sternenmeers erblickte er dabei einen einzelnen, rein blau strahlenden Stern, um den eine einzelne Welt kreiste, grün und einladend. Um diese Welt wiederum kreisten die Schiffe General Kerenskys. Seither pilgern die Gläubigen des Einen Sterns quer durch das All, auf der Suche nach diesem Stern, dessen Planet sie für das Paradies halten. Die ultrakonservativen und puritanischen Anhänger dieses Glaubens sind an einem offen getragenen Aufnäher oder Schmuckstück mit der tiefblauen Sonne ihres Paradieses zu erkennen. Ihre aus einer Gemeinschaftskasse, in die alle Mitglieder einen Großteil ihres Vermögens einzahlen, finanzierten,

etwa alle 30 Jahre stattfindenden gemeinsamen Pilgerfahrten haben sie bereits mehrmals quer durch das Commonwealth geführt, in die Skye-Föderation, den Tamarpakt, zum Dunkelnebel, in den Distrikt Donegal. Zur Zeit findet man sie in der Nähe von Halfway in der Provinz Bolan.

Politisch sind die Anhänger dieser Kirche fanatische Verfechter des Archon, aber sie sind ständig auf der Hut vor Gesetzen, die ihr Recht auf freie Wanderungen einschränken könnten, und verwandeln sich in Furien, sobald es jemand wagt, ihnen auf diesem Gebiet einen Stein in den Weg zu legen.

DIE BEZIEHUNGEN ZWISCHEN DEN RELIGIONEN

Dank der Einrichtung des Commonwealth-Religionsrates im Jahre 2590 verlaufen die Beziehungen zwischen den verschiedenen Religionen in der Regel harmonisch. Der vom Volkskanzler geleitete Rat besteht aus den fünf höchstrangigen Vertretern der großen Religionsgemeinschaften und tritt alle zwei Jahre in der lutherischen Kathedrale von Tharkad City zusammen. Echte religiöse Fehden hat es in der Geschichte des Commonwealth erst zwei Mal gegeben, auf Arc-Royal zwischen Katholiken und Buddhisten sowie auf Bolan zwischen muslimischen Kaufleuten und der Kirche vom Einen Stern. Auf Arc-Royal tobte mehr als 70 Jahre lang ein regelrechter Religionskrieg, bis der Commonwealth-Religionsrat kürzlich einen ersten Waffenstillstand vermitteln konnte, der zu Hoffnung Anlaß gibt. Auf Bolan haben sich die Aufstände über den 3017 ausgebrochenen Konflikt inzwischen gelegt, aber die Situation bleibt angespannt. Eine Vermittlung des Religionsrates wird abgelehnt, da die Kirche vom Einen Stern in diesem Gremium nicht vertreten ist.

MYTHEN UND LEGENDEN

Alle Nachfolgerstaaten haben ihre eigenen Legenden über vergessene Schätze aus der Sternenbundära und ihre Heldenmythen aus vergangenen Tagen. Eine der populärsten lyranischen Sagen berichtet vom 25. Schweren Sturmregiment, das auf Trolloc Primus, zu jener Zeit an der Grenze des Tamarpakts gelegen, zum ersten Opfer des 1. Nachfolgekrieges wurde. Die von Oberst Jerico Marsden, einem der letzten Nachfahren Alistair Marsdens, kommandierte Regiment verweigerte den Befehl zum Rückzug und hielt die vorrückenden draconischen Truppen fünf Tage und Nächte auf, um den übrigen Commonwealth-Truppen den geordneten Rückzug zu ermöglichen. Das 25. wurde bis auf den letzten Mann niedergemacht, aber seither behaupten viele lyranische Soldaten, vor einem Einsatz gegen das Draconis-Kombinat den Geist eines der MechKrieger dieses Regiments gesehen zu haben. Die Geister erscheinen meist in ihren Mechs, und ihr nach oben gerichteter Daumen ist ein gutes Omen. Bisher ist noch keine Mission einer Einheit fehlgeschlagen, die zuvor die Geister des 25. Schweren Sturmregiments gesehen hat.

Ein anderer Mythos erzählt von einer verlassenen Sternenbundanlage tief im Innern des Dunkelnebels, eine automatische Raumschiffswerft, die angeblich heute noch Sprung- und Landungsschiffe produziert. Außerdem sollen dort alle nutzlosen Schätze der einstigen Soldaten und Familien der Sternenbundarmee lagern. Eine weitere populäre Legende ist die des Dreisterns. Angeblich soll General Kerensky innerhalb eines Jahres zusammen mit dem rechtmäßigen Ersten Lord zurückkehren, wenn über dem Regierungspalast in Tharkad City drei Sterne, welche die Ecken eines gleichschenkligen Dreiecks bilden, gleichzeitig zur Nova werden. Laut dieser Legende werden der General und der Erste Lord bei ihrer Rückkehr auf Tharkad Halt machen und das Lyranische Commonwealth als den einzigen Nachfolgerstaat anerkennen, der die Ehre des Sternenbundes während der Kriege aufrechterhalten hat.



DIE LYRANISCHEN COMMONWEALTH-STREITKRÄFTE (LCS)

Auf den ersten Blick würde man erwarten, daß das Lyranische Commonwealth die stärkste Militärmacht der Inneren Sphäre darstellt. In einem Zeitalter, in dem um den geringsten technologischen Vorteil ebenso erbitterte Kriege geführt werden wie um Territorium, scheint die Seite mit der besten Ausrüstung einen enormen Vorteil zu besitzen. Einen Krieg gewinnt man jedoch nicht allein durch die größte Feuerkraft. Mindestens ebenso wichtig ist, welche Seite durch taktisches Geschick und strategische Planung ihre Möglichkeiten am besten auszunutzen versteht. Ein Historiker, der über die Jahrhunderte hinweg die lange Parade unfähiger, unerfahrener und unqualifizierter Steiner-Kommandeure betrachtet, kommt eher zu dem Schluß, daß das Lyranische Commonwealth die Nachfolgekriege nur Dank seiner überlegenen wirtschaftlichen Stärke überlebt hat.

Eines der Hauptprobleme des lyranischen Militärs sind die sogenannten »Gesellschaftsgeneräle«. Schon früh in der lyranischen Geschichte wurde dieser Titel für wichtige Persönlichkeiten ohne sonstigen offiziellen Titel eingeführt - eine ausgesprochen unglückselige Entscheidung, da die Gesellschaftsgeneräle bald anfangen, sich ihrem Titel entsprechend militärisch zu kleiden und die Gesellschaft der echten Generäle zu suchen. Da sie jedoch abgesehen von möglicherweise ein paar Jahren in einer planetaren Miliz keinerlei militärische Erfahrung besaßen, verfügten diese »Generäle« über keinerlei Konzept von Militärtaktik oder -strategie. Statt dessen »spielten sie Soldat«, während die erfahrenen Offiziere murrend zusahen: Sie planten Paraden und entwarfen überladene und unpraktische Uniformen. Bald wurden eine Reihe vormals erstklassiger Einheiten als Drillformationen für besondere Anlässe mit polierten und leuchtend lackierten Mechs mißbraucht. Gleichzeitig waren die echten Militärs gezwungen, sich in der höfischen Gesellschaft zu bewähren, um ihre Position zu halten. Der Zustrom von Gesellschaftsgenerälen und die Verteilung von Beförderungen, als wären es Gastgeschenke, sorgte schnell für ein Übergewicht an hohen Offizieren. Zuviele Offiziere verlangten nach Kommandoposten, und welcher Einheit man zugeteilt wurde, hing nicht mehr von der persönlichen Befähigung ab, sondern von Beziehungen. Gute Offiziere, deren Leistungen keine Anerkennung fanden, verloren den Mut, verließen die LCS und gründeten Söldnerseinheiten. Häufig nahmen sie ihre besten Untergebenen gleich mit. Und auch der Rest der Truppe erkannte die Lage schnell. Wenn ein Infanterieschütze nach sechs Monaten Dienstzeit glaubt, daß er mehr von Strategie und Taktik versteht als sein Kommandeur, macht das einen katastrophalen Einbruch der Kampfmoral unausweichlich. Und wenn er dabei auch noch recht hat, steckt die Armee in enormen Schwierigkeiten.

Katrina Steiner hat, wie schon mehrere ihrer Vorgänger, Schritte unternommen, Training und Kaliber der Lyranischen Commonwealthstreitkräfte zu verbessern, und insbesondere die Allianz mit Haus Davion hat frischen Wind in die Ränge der LCS gebracht. Die Erfolge im Vierten Nachfolgekrieg beweisen, welches Potential in den LCS steckt, aber die Erfahrungen dieses Krieges haben auch gezeigt, daß es noch Jahre dauern wird, die katastrophalen Folgen der letzten Jahrhunderte dauerhaft auszulöschen. Hinzu kommt ein Ausrüstungsproblem. Die Lyranischen Streitkräfte führen eine ungewöhnlich große Anzahl schwerer Mechs ins Feld und sind dadurch in solchen Situationen im Nachteil, die Schnelligkeit und Beweglichkeit verlangen. Auch dieses Problem ist geschichtlich bedingt. Zu Zeiten des Sternenbundes lieferten die lyranischen Fabriken besonders gute schwere Maschinen, was dazu führte, daß sie vor allem Aufträge für Kampfmaschinen dieser Größenklasse erhielten. Als der Sternenbund zerbrach, hatte das Lyranische Commonwealth zwar die Kapazität, gewaltige Mecharmeen zu produzieren, jedoch fast ausschließlich schwere Mechs. Jahre-

lang wurde die lyranische Militärstrategie auf diese notgedrungen einseitige Versorgungslage hin abgestimmt, bis die nachrückenden jüngeren Offiziere sich nicht mehr klar machten, warum ihre Einheiten diesen Aufbau hatten, und zu dem Schluß kamen, daß nur schwere Kampfkolosse wert waren, zum Einsatz zu kommen. Das hatte vorhersehbare Auswirkungen. Als das Commonwealth die Möglichkeiten zur Herstellung leichterer Maschinen endlich geschaffen hatte, gab das Oberkommando diese nicht mehr in Auftrag, sondern ließ die Fabriken für die Herstellung schwerer Maschinen umrüsten. Das somit fortwährend verstärkte Übergewicht an schweren Mechs führte dazu, daß häufig ihre pure Schlagkraft der einzige Vorteil war, den Steiner-Einheiten hatten. Inzwischen hat das Oberkommando den Wert gemischter Mecheinheiten zwar erkannt, aber der Mangel an leichten Kampfkolossen zwingt sie häufig noch immer, mit diesem Handicap zu leben.

Trotzdem sind die LCS mit 79 Mechregimentern die drittgrößte und dank der leistungsstarken Wirtschaft des Commonwealth die bestausgerüstete Armee der Inneren Sphäre. Reformen in der Kommandostruktur haben bereits eine spürbare Verbesserung gebracht, und die geplante Vereinigung mit der AVS wird ohne Zweifel einen weiteren Leistungsschub bedeuten.

STRUKTUR DER LCS

Die LCS besitzen eine komplexe Bürokratie. Um die gewaltigen militärischen Aufgaben des Lyranischen Commonwealth bewältigen zu können, sind die Steiner-Truppen in 16 Abteilungen mit jeweils spezialisierten Funktionen und Personal unterteilt. Diese Abteilungen müssen eine bemerkenswerte Initiative und Autarkie beweisen, um sicherzustellen, daß die Kampfeinheiten im Feld jeweils genau die benötigten Vorräte und Informationen erhalten, die sie für einen effektiven Einsatz benötigen.

MILITÄRAUSBILDUNG

Die Abteilung für Militärausbildung ist verantwortlich für das Training der Millionen von Rekruten in tausenden über das gesamte Reich verteilten Ausbildungslagern. Dieses Training besteht aus einer knochenharten, viermonatigen Grundausbildung der Rekruten, die zivilisierte Menschen zu Soldaten umkrepelt. Sie müssen lernen, einen Gegner mit den verschiedensten Waffen zu töten und selbst im Angesicht des Todes den Befehlen eines Vorgesetzten zu gehorchen. Ohne diese Ausbildung hätte ein Rekrut keine Chance, auch nur das erste Gefecht zu überleben. Auf die Grundausbildung folgt ein sechsmonatiges, spezialisiertes Training, zum Beispiel im Betrieb eines Panzerfahrzeugs, Pionieraufgaben oder BattleMechwartung. Die Offiziersausbildung wird später beschrieben. Kommandeurin der Abteilung Militärausbildung ist Generalin des Heeres Yumiko Shakuma.

ERDEP-CORPS

Die Aufgabe des Ersatzdepot-Corps besteht darin, die volle Gefechtsstärke der Einheiten sicherzustellen. Mit Hilfe einer eigenen Transportflotte verschifft es Rekruten zu den über das Commonwealth verteilten ErDepots. In jedem Operationstheater liegen mindestens vier ErDepots in Frontnähe, so daß jederzeit neue Soldaten verfügbar sind. Wenn nötig, befördert das ErDep-Corps die Rekruten direkt zu den betreffenden Einheiten. Kommandeur des ErDep-Corps ist Generalhauptmann Delaware Simms, Graf von New Aukland.



MILITÄRJUSTIZWESEN

Diese Abteilung sorgt für die Durchsetzung eines fairen und unvoreingenommenen Gesetzwesens für das Militärpersonal. Soldaten geben zwar notwendigerweise beim Eintritt in den Militärdienst einige persönliche Freiheiten auf, aber grundlegende Rechte, wie jenes auf einen Verteidiger, bleiben erhalten. Es ist die Aufgabe des Militärjustizwesens, über die Einhaltung dieser Rechte zu wachen. Außerdem ist das MJW für die Verwaltung solcher Welten verantwortlich, deren Bevölkerung als gefährlich und rebellisch anzusehen ist - zum Beispiel in gerade eroberten Systemen. In solchen Fällen ernennt das MJW einen Militärgouverneur. Dieser versucht in Kooperation mit anderen Abteilungen der Steiner-Regierung, eine friedliche politische Atmosphäre zu schaffen. Der gegenwärtige Generalkriegsgerichtsrat und damit Chef des MJW ist Generalkommandant Patrick Simons, Baron von Gresnig.

QUARTIERMEISTERCORPS

Die Verantwortung für die Versorgung der gesamten LCS mit Nachschub und Ausrüstung liegt beim Quartiermeistercorps. In gewisser Weise ist diese Abteilung das gleiche für Geschütze und Munition, was die Militärausbildung für Rekruten ist. Beide Abteilungen müssen große Sorgfalt darauf verwenden, immer genug Rohmaterial verfügbar zu halten und den Standard nicht unter eine bestimmte Stufe rutschen zu lassen. Das Quartiermeistercorps ist eng mit der Rüstungsindustrie verbunden. Es ist jedoch nicht von ihr abhängig, da der Archon dem Corps die Befugnis verliehen hat, Firmen auch zu bestrafen, wenn sie ihre Verträge brechen oder minderwertige Ware liefern. Die enorme Versuchung durch den hier verwalteten, unaufhörlichen Strom von Geld und Vorräten hat dazu geführt, daß das Quartiermeistercorps als korrupt verschrien ist. Kommandeur General Walter Baker-Steiner, ein entfernter Verwandter des Archon, versucht jedoch sein Bestes, diese Abteilung ein für allemal zu säubern.

TRANSPORTABTEILUNG

Die Transportabteilung ist dafür zuständig, daß Menschen und Material mit minimalem Aufwand und maximaler Geschwindigkeit an ihren Einsatzorten eintreffen. Dazu kontrolliert sie den größten Teil der Frachter und unbewaffneten Sprungschiffe der LCS. Zur Zeit wird die Transportabteilung von Admiral Brently Timms befehligt.

MILITÄRISCHER INFORMATIONSDIENST

Der M. I. ist für das Sammeln von Informationen über den Feind verantwortlich. Diese Informationen decken von der Truppenstärke über persönliche Eigenheiten gegnerischer Kommandeure bis zum Können der feindlichen Techs alles ab. Die über den Gegner gesammelten Daten werden in vier (demnächst fünf) regionalen Zentren gesammelt. Auf Bolan befindet sich das für die Liga Freier Welten zuständige M. I.-Zentrum, während das Zentrum für die Beobachtung des Draconis-Kombinats auf Pandora steht. Das Zentrum für die Peripherie liegt auf Virtue, und ein Zentrum für die Überwachung der Konföderation Capella ist auf Woodstock in der Mark Sarna im Aufbau. Das größte Zentrum des Militärischen Informationsdienstes befindet sich jedoch in der Feste Asgard auf Tharkad und untersteht zur Zeit General Holger Danske, Landgraf von Elsinore auf Relviff.

PLANUNGSSTAB

Der Planungsstab ist das Gehirn der Steiner-Truppen. Hier werden die modernsten Computer des Commonwealth eingesetzt, um die vom Militärischen Informationsdienst gesammelten Daten auszuwerten. Im Verlauf der Jahre hat sich der Planungsstab, trotz

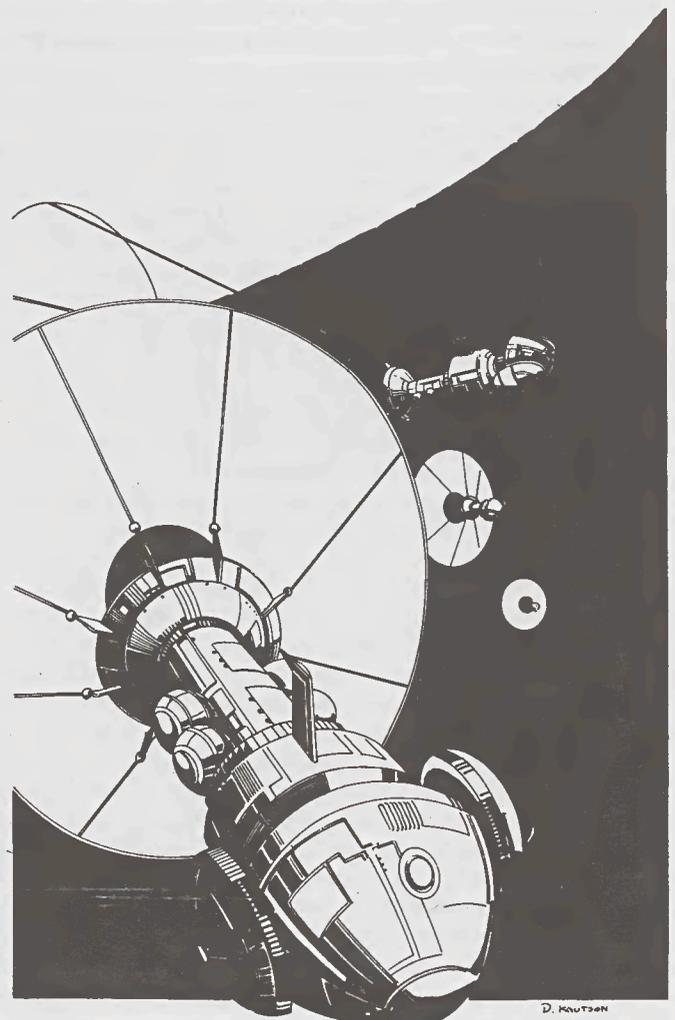
vereinzelter spektakulärer Fehlschläge, als recht effektive Abteilung erwiesen. Nach Analyse der verfügbaren Daten konnte er schon mehrere Male die nächsten Schachzüge des Gegners korrekt vorhersagen. An der Spitze des Planungsstabes steht gegenwärtig Generalkommandant Winthrop Yarlows.

COMMONWEALTH-RAUMFLOTTE

Die Steiner-Raumflotte besteht aus allen Gefechtslandungsschiffen, die zum Transport von Menschen und Material an die Front und zurück eingesetzt werden. Ihre Unterabteilungen kümmern sich um die Wartung und Versorgung der seltenen und empfindlichen Sprungschiffe und der großen, bewaffneten Landungsschiffe. Auch wenn sie heute nicht mehr in der Lage zu eigenständigen Kampffaktionen ist, ehrt die Lyranische Flotte durch das Festhalten an alten Traditionen das Andenken ruhmreicher Commonwealth-Kampfraumschiffe wie *LCS Nachtwind*, *Granit*, *Endeavour* und *Invincible*. Ihre derzeitige Kommandeurin ist Flottenadmiralin Sharon Farragut.

COMMONWEALTH-LUFT/RAUMWAFFE

Die Lyranische Luft/Raumwaffe setzt sich aus den Staffeln und Geschwadern der Luft/Raumjäger, ihren Piloten und dem Wartungspersonal zusammen. Sie ist in drei Abteilungen gegliedert, deren Jäger unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Die Planetare Verteidigung befehligt mit Garnisonsauftrag oder zur Systemverteidigung eingesetzte Staffeln. Die Einheiten des Geleitdienstes beschützen als Eskorten wichtige Persönlichkeiten und Nachschublieferungen. Die Geschwader der Gefechtsstaffeln haben rein offensive Aufgaben. Die gesamte Luft/Raumwaffe untersteht General Armand Rabastens.



D. KAUTSON



RESERVECORPS

Das Lyranische Reservecorps kontrolliert die militärischen Vorräte, Ausrüstungen und Truppen, die für den Fall einer militärischen Katastrophe als Rückhalt aus dem aktiven Dienst ausgegliedert wurden. Diese Reserveausrüstung ist häufig gebraucht und veraltet, aber zumindest wird sie sorgfältig einsatzbereit gehalten. Das Personal der Reserveeinheiten besteht aus pensionierten Soldaten oder Teilzeittruppen, die den Anstrengungen anhaltender Kampfeinsätze nicht gewachsen sind. Zum Lyranischen Reservecorps gehören auch planetare Garnisonen, die verpflichtet sind, LCS-Befehlen Folge zu leisten, selbst wenn sie dazu ihre Heimatwelt verlassen müssen. Ereignisse der jüngeren Geschichte, insbesondere das Fiasko der berüchtigten »konzentrierten Schwäche« unter Archon Alessandro, haben die Probleme eines Abzugs planetarer Garnisonen jedoch überdeutlich gemacht. Üblicherweise untersteht eine planetare Garnison der Befehlsgewalt des ranghöchsten Offiziers oder Adligen auf der betreffenden Welt. Den Oberbefehl über das gesamte Reservecorps hat Generalkommandantin Sharon Hellman, Baronin von Beckvale.

VERBINDUNGSBÜRO ADELSTRUPPEN

Diese Abteilung des Commonwealth-Militärs ist mit der Verwaltung und Versorgung aller privaten Militäreinheiten der verschiedenen Adelsfamilien betraut. Die Gesetze des Commonwealth legen zwar fest, daß private Truppen frei und unabhängig von den LCS sind, aber die Steiners haben immer eine strikte Kontrolle über alle Truppen des Reiches ausgeübt. Das Verbindungsbüro Adelstruppen dient als Puffer zwischen den LCS und den privaten Truppen und gestattet ihnen so zumindest die Illusion der Unabhängigkeit. Der gegenwärtige Kommandeur dieser Abteilung ist Generalkommandant Collin Jürgens, Baron von Ruggles.

VERBINDUNGSBÜRO SÖLDNERTRUPPEN

Die Aufgaben des Verbindungsbüros Söldnertruppen bestehen darin, die Verwaltung der Steiner-Haustruppen und der zahlreichen Söldnertruppen in den Diensten des Hauses Steiner zu koordinieren. Dazu gehört die Soldzahlung an die Söldner und, soweit der Kontrakt dies vorsieht, ihre Versorgung mit Ausrüstung und Vorräten. Das Verbindungsbüro versucht auch sicherzustellen, daß Söldnertruppen gegenüber anderen LCS-Einheiten nicht diskriminiert werden. Diese Abteilung beschäftigt daher zahlreiche Diplomaten und Verhandlungsführer, deren Aufgabe darin besteht, die Beziehungen des Hauses Steiner zu seinen Söldnertruppen zu verbessern und weitere Einheiten aus den Diensten anderer Häuser abzuwerben. Der Befehl über das Verbindungsbüro Söldnertruppen liegt derzeit in den Händen von Generalkommandantin Elizabeth Plath.

COMMONWEALTH-HEER

Alle innerhalb der Atmosphäre eines Planeten kämpfenden Steiner-Einheiten sind Teil des Commonwealth-Heeres, das seinerseits in sieben Waffengattungen unterteilt ist. Nach dem Verschwinden der großen interstellaren Kriegsschiffe hat sich der Bodenkampf zum entscheidenden Faktor jedes Feldzugs entwickelt. Es ist daher kaum verwunderlich, daß das Commonwealth-Heer den Löwenanteil des Verteidigungshaushalts verschlingt.

Das Commonwealth-BattleMechcorps ist der bei weitem wichtigste Zweig des Heeres, ja der gesamten LCS: Seine Einheiten sind die Eckpfeiler von Angriff und Verteidigung. Sämtliche übrigen Gefechtsfahrzeuge, ob mit Ketten-, Rad- oder Luftkissenantrieb, sind im Panzercorps zusammengefaßt. Das Infanteriecorps besteht aus normalen Fußtruppen, Sprungtruppen, motorisierter Infanterie und Kommandoeinheiten. Das Artilleriecorps kontrolliert

die Artilleriegeschütze der Typen *Long Tom* und *Klopfer* ebenso wie die kleineren Kanonen. Die zahlreichen Konstruktions- und Vernichtungsaufgaben des Krieges, vom Anlegen von Minenfeldern bis zum Brückenbau, fallen unter die Verantwortung des Pioniercorps. Das Heer besitzt zudem ein eigenes Nachschubcorps, das Munition und Ausrüstung bei den Frachtraumern abholt und für die Verteilung unter den Bodeneinheiten sorgt. Dabei wird es vom Heerestransportcorps unterstützt.

Kommandeur ist General des Heeres Edward Regis, Herzog von Lyons.

COMMONWEALTH-MEDOCORPS

Das Medocorps hat die schwierige Aufgabe, jeden Soldaten der LCS bei Bedarf medizinisch zu versorgen. Vom MedTech, der einen Infanteriezug begleitet, bis zum Chirurgen in einem Krankenhaus weit hinter der Front sind alle Mitglieder des Medocorps verpflichtet, die bestmögliche medizinische Betreuung zu liefern. Diese Anstrengungen für die Verwundeten umfassen den Einsatz von MASH-Einheiten, Evak-Einheiten, Hospital-Landungsschiffen, Hospital-Sprungschiffen, Orbitalhospitälern und Rehabilitationsstützpunkten zur Versorgung von Verwundeten der eigenen ebenso wie der gegnerischen Seite. Die LCS gehören zu den wenigen Armeen der Inneren Sphäre, die sich noch heute an die jahrtausendealte »Genfer Konvention« halten. Ihre Offiziere dürfen weder die Behandlung eines feindlichen Soldaten behindern noch einem Arzt oder Pfleger eine Handlung befehlen, die dessen medizinischem Urteil widerspricht. Kommandeur des Medocorps ist Generalleutnant Dr. Trysal Helveki, Graf von Teakvalley.

VERWALTUNGSSEKTION

Die Verwaltungssektion der LCS ist eine riesige Bürokratie, die tagtäglich den immensen militärischen Papierkrieg bewältigt. An Größe kommt ihr höchstens noch die gigantische Lyranische Commonwealthverwaltung gleich. Die Verwaltungssektion muß versuchen, das gesamte Steiner-Militär in all seinen Details zu erfassen: jeden Soldaten, jede Rinderhälfte, jeden Myomerclip für die untere Sinkzylinderhydraulik des linken Unterschenkelkranzes eines *Greif*-BattleMechs. Im Dickicht dieser riesigen Bürokratie hat die Verwaltungssektion auch schon eine Reihe peinlicher Nachlässigkeiten verschuldet, so etwa, daß ganze Nachschubdepots einfach vergessen wurden und dann wie ein legendärer Schatzhort irgendwo in einer Lagerhalle verstaubten. Es dürfte zudem niemanden überraschen, daß schon eine Vielzahl habgieriger Männer und Frauen dabei erwischt wurden, wie sie aus dem stetigen Strom wertvoller Vorräte und Geldmittel etwas für den eigenen Bedarf abzweigten. Viel erstaunlicher ist hingegen, daß die Verwaltungssektion ihre Aufgabe trotzdem schon seit 600 Jahren ungebrochen erfolgreich erfüllt, zur Zeit unter Generalhauptmann Janet Page-Ripley.

OBERKOMMANDO

An der Spitze der Lyranischen Commonwealthstreitkräfte steht das Oberkommando, dessen Kernstück die Generäle des Heeres bilden. Zu ihnen gesellen sich die Kommandeure der sechzehn Abteilungen, der neun Operationstheater und der vier Militärdistrikte. Von Beginn an war stets der Archon der Chef des Oberkommandos. Mit Hilfe der hochmodernen Computeranlagen der Triade studiert das Oberkommando detaillierte Gefechtskarten aller umkämpften Welten und Schlachtfelder. Alle Mitglieder des Oberkommandos dürfen dem Archon zwar ohne Scheu widersprechen und eigene Vorschläge machen, aber die letztendliche Entscheidung und Verantwortung liegt ausschließlich beim Herrscher.



UNIFORMEN DER LCS

Militärische Uniformen dienen dazu, Mitglieder der Streitkräfte von Zivilisten zu unterscheiden. Außerdem sollen sie Stolz und Corpsgeist fördern und es ermöglichen, im Kampf auf einen Blick Freund von Feind, Einheiten voneinander und Untergebene von Vorgesetzten zu unterscheiden. Die Dienstuniformen der LCS geben der Funktion Vorrang über die Form. Die Kleidung eines MechKriegers zum Beispiel unterscheidet sich ebenso grundlegend von der eines Infanteristen wie die Tätigkeiten der beiden Uniformträger. Diese Tendenz, die Kleidung eines Soldaten auf seine Gefechtsrolle zuzuschneiden, macht es für den unbeteiligten Beobachter oft schwierig festzustellen, zu welcher Armee der Nachfolgerstaaten ein bestimmter Soldat gehört. Die folgenden Hinweise über Haus-Steiner-Truppen sollen dabei helfen.

HOHER OFFIZIER

Wenn ein hoher Offizier eine aktive Rolle im Gefecht übernehmen will, trägt er den entsprechenden Feldanzug mit roten Markierungen, die ihn als hohen Offizier kennzeichnen. Plant er kein aktives Eingreifen, trägt er die graue Felduniform. Das graue Uniformhemd ist aus schwerer, aber bequemer Wolle tharkanischer Gazellen oder Schafe genäht und trägt einen roten Streifen am Rand der Manschetten. Die Hose ist aus hellgrauem Material und an der Außenseite der Hosenbeine durch einen roten Längsstreifen gekennzeichnet. Um ein Abnutzen zu verhindern, besitzt die Uniform schwarze Knie- und Ellbogenpolster. Diese Polster finden sich an nahezu allen Felduniformen des Commonwealth. Die Standardstiefel reichen bis an die Kniepolster. Über dem Hemd tragen hohe Offiziere in der Regel durch Kragen und Schulterklappen verbundene Schutzplatten, die als Panzerjackett bezeichnet werden. Sie bestehen aus leichtem, biegsamen Leder in derselben graugrünen Farbe wie die Hose, und sind zum Schutz des Trägers an der Innenseite mit dünnen BattleMechpanzerplatten verstärkt.

Die Schulterklappen des Jacketts zeigen die Steiner-Faust in schwarzem Metall. Die Rangabzeichen sind auf rote Stoffrechtecke zu beiden Seiten des steifen Kragens aufgenäht. Außerdem sind sie an der Vorderseite der von den meisten Offizieren getragenen Mütze zu sehen (viele weibliche Offiziere bevorzugen anstelle der Mütze ein rotes Stirnband). Jeder dieser Metallstreifen repräsentiert die erfolgreiche Verteidigung einer Commonwealth-Welt oder die Teilnahme an einer Großoffensive. Hohe Offiziere sind zudem entsprechend alter militärischer Tradition berechtigt, eine Reitpeitsche zu tragen; die meisten verzichten jedoch darauf.

Handelt es sich um den Kommandeur einer Gefechtseinheit, trägt der Offizier eine schlaufenförmige, geflochtene Fangschnur an der rechten Schulterklappe. Die Farbe dieser Schnur bezeichnet die Front, an der er stationiert ist: Gelb für die Peripherie, Rot für Kurita, Violett für Marik und Weiß für eine Stationierung im Innern des Commonwealth. Bei halbformellen Anlässen trägt der Offizier eine zweite Fangschnur aus metallisch glänzendem Material an der linken Schulter, die seine Waffengattung bezeichnet. Auch die breite Schärpe, die der Offizier unter dem Pistolengurt um die Taille trägt, liefert wertvolle Hinweise. Ursprünglich war diese Schärpe von der gleichen Farbe wie Panzerjackett und Hose, aber vor rund 300 Jahren begannen Offiziere, Schärpen in der Farbe ihrer Militärakademie zu tragen. Die Tradition dieses »Akademietuchs« ist inzwischen auch bei Ausgehuniformen üblich. Einige Offiziere weigern sich zwar, das Akademietuch zu tragen, da es bis heute nicht vom Uniformkodex legitimiert ist, aber die meisten Commonwealth-Offiziere tragen es trotzdem. Dabei identifiziert eine blaue Schärpe einen Absolventen des Nagelring auf Tharkad, eine dunkelgrüne Schärpe das Sanglamore auf Skye und eine schwarze Schärpe die Gefechtsschule auf Tamar. Dies sind die Farben der drei größten Militärakademien.

MECHKRIEGER

Die Gefechtskleidung für MechKrieger des Hauses Steiner ist ziemlich typisch für alle Armeen der Inneren Sphäre. Der einzige deutliche Unterschied ist der Neurohelm. Die mit überlegener Commonwealth-Technologie konstruierte LCS-Variante ist kleiner und besser an die Kopfform angepaßt als die von den anderen Nachfolgerstaaten benutzten Helme. Dies ist möglich, weil die Steiner-Version an Stelle der Niederfrequenz-Alpha-Sensoren der anderen Neurohelmtypen Balancefeedbacksensoren verwendet. Die Sensoren sind an der Rückseite des Helms montiert und übertragen Gleichgewicht und Position des Mechs direkt in den Kortex des Trägers. Um einen guten Kontakt mit den Sensoren sicherzustellen, muß der MechKrieger einen Teil seiner Kopfhaut rasieren. Es gibt auch MechKrieger, die dies verweigern und einen altmodischen Neurohelm benutzen, aber sie sind in der Minderheit. Außer Dienst tragen manche Steiner-MechKrieger Haarteile, während andere die kahle Stelle offen tragen. Manche rasieren sogar mehr Haare ab als notwendig, um sich als deutlich MechKrieger kenntlich zu machen.

Da die meisten MechKrieger im Kampfeinsatz möglichst wenig Kleidung tragen, haben Rangabzeichen für sie wenig Bedeutung. Statt dessen tragen Steiner-MechKrieger farbige T-Shirts und Shorts. Ein niedriger Offizier trägt Blau, ein hoher Offizier Rot. Das Haus Steiner teilt jedem MechKrieger außerdem eine Laserpistole und ein Wurfmesser zu, die meist in Stiefelholstern getragen werden.

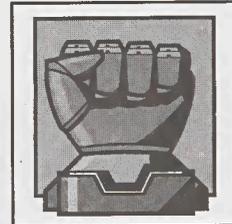
JAGDPILOTEN

Die Luft/Raumpiloten des Hauses Steiner tragen eine erheblich komplexere Flugmontur als ihre Gegenspieler von anderen Häusern. Unglücklicherweise neigt diese Montur jedoch zu Ausfällen, die schon etliche Missionsabbrüche und sogar Todesfälle verursacht haben.

Die ungewöhnlichste Eigenheit dieser Montur sind die wuchtigen Stiefel. In ihrem Innern befindet sich ein Mechanismus, der eine Ohnmacht des Piloten bei Manövern mit hohem Andruck verhindert, indem er Füße und Unterschenkel abbindet und so eine Blutleere im Gehirn verhindert. Theoretisch ist bereits ein Stiefel in der Lage, die konstante Blutzufuhr des Gehirns zu sichern, was dem Piloten einen gewissen Sicherheitsrahmen gewährt, aber die Stiefel haben leider die unangenehme Neigung, bei einem Ausfall stets beide zugleich den Betrieb einzustellen. Sie enthalten außerdem auch die Computerinterfacesysteme. An der Ferse jedes Stiefels befinden sich fünf Anschlußbuchsen, die den Piloten über die Höhen- und Seitenrunderkontrollen der Maschine mit dem Bordcomputer verbinden. Die meisten Piloten scheuen jedoch die zeitaufwendige Anschlußarbeit. Einige benutzen statt dessen das Notanschlußsystem am linken Oberschenkel der Flugmontur, obwohl sie dadurch keine vollständige Kontrolle der Bordcomputer erhalten. Der LCD-Notizcomputer wird meist am rechten Oberschenkel getragen.

Commonwealth-Piloten verfügen über einen automatischen Arzneimittelinjektor am rechten Arm, der auf den Druck eines von drei Knöpfen eine vorher bestimmte Dosis eines Aufputsch-, Schmerz- oder Gerinnungsmittels injiziert.

Rangabzeichen werden auf der Brustpartie der Montur getragen. Auch die farbigen, quer über die Brustpartie verlaufenden Streifen helfen bei der Rangbestimmung. Einheitsabzeichen werden meist auf der linken Brustpartie und seitlich am Helm des Piloten getragen.



PANZERBESATZUNGEN

Die Enge eines Panzerfahrzeugs ist für die Besatzung häufig noch unangenehmer als das winzige Cockpit für den MechKrieger. Aus diesem Grund hat das Haus Steiner für diese Truppen eine weitaus dickere Uniform entwickelt als sie bei anderen Einheiten in Gebrauch ist.

Panzerfahrer tragen über dem serienmäßigen graugrünen Feldanzug einen gepolsterten Schutzanzug, der wegen seiner roten Farbe und seiner Schutzaufgabe gegen Schrapnelle und die bei Panzerfahrten üblichen Erschütterungen als »brandheiße Rock'n'Roll-Kluft« bezeichnet wird. Der Schutzanzug enthält ein ähnliches Kühlsystem wie es auch von MechKriegern benutzt wird, zum Schutz gegen Feuer und für das Wohlbefinden des Trägers. Der Anschluß für dieses System befindet sich in Taillenhöhe an der rechten Vorderseite und wird mit dem Kühlsystem des Fahrzeugs verbunden. Nach Lösen der Verbindung kühlt der Anzug den Träger noch 15 Minuten aus eigener Kraft. Fahrzeugbesatzungen tragen zudem lange Handschuhe und Stiefel aus demselben hitzebeständigen roten Material. Ihre Helme umschließen den Kopf vollständig und versorgen den Träger bei geschlossenem und verriegeltem Visier mit gekühlter Luft. Die traditionell dreieckigen Einheitsabzeichen werden üblicherweise seitlich am Helm getragen.

INFANTERIE

LCS-Infanteristen tragen Standardfelduniform, Gefechtsweste und Helm. Die Standardfelduniform ist in sechs Farbausführungen verfügbar: weiß, schwarz, skyegrün, Vegetationstarnschema, Stadttarnschema und Standardgraugrün. Diese Farbgebung dient neben der Möglichkeit der Tarnung im Gelände auch symbolischen Zwecken. So tragen die drei Hofgarde-Einheiten in der Triade auf Tharkad beispielsweise weiße Uniformen. Gardisten in der Honor of Skye stammen aus einem Skye-Rangers-Regiment und tragen eine Uniform im dunklen Smaragdgrün Skyes. Im Palast des Herzogs von Tamar stammen alle Gardisten aus einer Einheit der Arkturusgarde und tragen daher schwarze Uniformen.

Über seiner Uniform trägt der Infanterist eine Gefechtsweste. Diese Weste bietet einen gewissen Schutz für die Brustpartie des Trägers und gestattet zudem die Unterbringung verschiedener Ausrüstungsgegenstände in den zahlreichen Taschen. Ihre Hauptaufgabe besteht aber darin, einen Stützrahmen zur Befestigung großer, sperriger Objekte wie eines Standardfeldtornisters oder der Batterie eines Lasergewehrs zu bieten. Mit Hilfe der reichlich vorhandenen Velcrosriemen, Schlaufen, Ösen und Riemen kann an dieser Weste so ziemlich alles befestigt werden. Um die Hüfte trägt der Soldat einen Gurt mit Taschen für Nahrung, Wasser und Reservemunition sowie andere Bedarfsgegenstände. An diesem Gurt ist auch das Holster für seine Faustwaffe befestigt, in der Regel eine Projektilwaffe.

Der Helm des Steiner-Infanteristen ist für den Kampfeinsatz ausgelegt, und nicht zur Zierde. Zum Schutz gegen Laserfeuer hat er keine geraden Kanten und ist zudem mit einem glänzenden Schmelzmaterial überzogen. Ein Lasertreffer wird daher in den meisten Fällen reflektiert oder ohne Schaden für den Träger absorbiert. Unter der Außenschicht liegt eine dünne Lage Plaststahl von großer Stärke und Absorptionsfähigkeit. Im Helminnen ist reichlich Platz für Funkausrüstung und ein passives IR-Sichtgerät für den Nachteinsatz. Trotz der hohen Schutzwirkung des Helmes ist er von geringem Gewicht. Die traditionell quadratischen Einheitsabzeichen wurden in der Vergangenheit mit Bolzen seitlich am Helm befestigt, aber seitdem nachgewiesen wurde, daß dies die Schutzwirkung des Helms beeinträchtigt, sind die Soldaten dazu übergegangen, ihre Einheitsabzeichen statt dessen seitlich am Tornister zu tragen. Das Mittelteil des Helms ist je nach Einheit farblich gekennzeichnet. Weiß ist Mitgliedern der Hofgarde

vorbehalten. Soldaten der Lyranischen Garde oder des Lyranischen Heers tragen Blau, Mitglieder der Skye Rangers Grün. Bläßgrau bezeichnet Soldaten der Arkturusgarde, Gelb die Infanterie in Winfields Brigade. Söldnertruppen benutzen in der Regel ungefärbte braune Helme.

HILFSTRUPPEN

Feldartillerie und Pioniere tragen im Feld fast die gleichen Uniformen wie Infanteristen. Die meisten Soldaten, die normalerweise nicht in Gefechte verwickelt werden, tragen nur den graugrünen Standardfeldanzug. Offiziersdiensttuende tragen entsprechend ihrem Status genau zwischen den Dienstgraden der Offiziere und Mannschaften die Zeichen beider Rangklassen an ihren Uniformen. Ihre Rangabzeichen befinden sich am Kragen eines schwarzen Cordpullovers. Ihre Mützen zeigen die rotvioletteten Litzen eines hohen Offiziers, aber ihre Hosen haben einen blauen Seitenstreifen.

Da ihre technischen Kenntnisse sie häufig in Gefahr durch heiße Metallteile oder Elektrizität bringen, tragen Offiziersdiensttuende eine aus hitzefestem, isolierendem Material gefertigte Jacke. Ein Symbol auf der linken Brust bezeichnet das Spezialgebiet des Trägers. Sprung- oder Landungsschiffen zugeteilte ODs tragen spezielle Jacken mit Helmkragen. Der Helm versorgt den Träger im Notfall mit Sauerstoff. Alle ODs sind im Einsatz moderner Computer geschult und verfügen häufig über mit Velcrobändern an Gürtel oder Schulter befestigte tragbare Computer.

AsTechs tragen ebenfalls Cordpullover, aber in violetter Farbe, die sie als Assistenten kenntlich macht. Außerdem tragen AsTechs eine Weste aus demselben hitzefesten Isoliermaterial wie die Jacke eines Offiziersdiensttuenden. Ihre Ranginsignien werden am Pulloverärmel getragen. AsTechs und ODs tragen beide auch einen Hüftgurt mit Werkzeugen.

AUSGEHUNIFORM

Bei zeremoniellen Gelegenheiten sind Militärangehörige zum Tragen spezieller Ausgehuniformen verpflichtet. Die Standardausgehuniform des Commonwealth besteht aus einer Uniformjacke, weißer Steghose und schwarzen Lackschuhen. Die Jacke hat einen hohen Kragen und ist an der Vorderseite durch verdeckte Velcrostreifen geschlossen, die ihr ein elegantes, glattes Aussehen geben. Die Farbe der Jacke zeigt den Rang des Trägers an. Hohe Offiziere tragen eine hellblaue Jacke, während alle anderen Ränge in Jacken im dunkleren Steinerblau gekleidet sind. Das Rangabzeichen wird in Form kleiner Silberinsignien am Kragen befestigt. Hohe Offiziere werden durch ein einzelnes Rangabzeichen in der Kragenmitte unter dem Kinn ausgewiesen; alle anderen Dienstgrade tragen zwei Rangabzeichen links und rechts. Auf der Manschette der Jacke befindet sich ein einzelner roter Streifen für hohe Offiziere und ein einzelner hellblauer Streifen für alle anderen Ränge. Auf beiden Schultern werden metallene Epauletten mit der Steiner-Faust in poliertem Silber getragen. An den Epauletten sind die passenden Kommando- und Waffengattungsschnüre befestigt, und hohe Offiziere schlingen sich der Tradition entsprechend ein Akademietuch um die Taille, dessen Ende am linken Bein herabhängt.

Alle Ränge sind weiße Steghosen gekleidet, deren Steg über den Schuhen getragen wird und das Hosenbein strafft. Alle LCS-Uniformhosen sind Steghosen, aber nur bei der Ausgehuniform wird der Steg über dem Schuh getragen. Ein roter Seitenstreifen kennzeichnet einen hohen Offizier, bei allen anderen Dienstgraden haben die Hosen blaue Seitenstreifen.

Orden werden auf der linken Brust getragen und so angeordnet, daß die wichtigsten am nächsten zur Brustmitte liegen. Besonders außergewöhnliche Orden und Ehrenzeichen können auch entwe-



der auf der rechten Brust, der unteren linken Brust oder an einem Band um den

Hals präsentiert werden.

Hohe Offiziere des Commonwealth sind zudem berüchtigt dafür, ihre Ausgehuniformen nach persönlichem Geschmack abzuwandeln. Zu den häufigeren Variationen gehören extravagante weiße oder schwarze Manschetten, auf denen die Rangabzeichen des Trägers in Gold oder Silber aufgestickt sind. Manche Offiziere tragen ihren höchsten Orden auf dem Akademietuch. Eine weitere beliebte Mode unter hohen Offizieren besteht darin, das Akademietuch mit Streifen für Auszeichnungen oder Ehrungen während der Akademiezeit zu versehen. Seit mehreren Jahren haben sich hohe Offiziere aus der Skye-Föderation auch angewöhnt, eine smaragdgrüne Uniformjacke zu tragen.

Katrina Steiner hat das Abwandeln der Ausgehuniformen zwar nicht verboten, hält aber sehr wenig von dieser Mode. Ihre Haltung macht sie durch das Tragen einer Ausgehuniform deutlich, die weder Epauletten noch Fangschnüre, Orden, Akademietuch oder irgendwelche sonstigen Verzierungen aufweist, nicht einmal Streifen auf den Manschetten oder der Uniformhose. Sie trägt auch kein Rangabzeichen.

Die edle Schönheit des Archon, kombiniert mit der Strenge dieser Uniform, läßt die hohen Offiziere in ihrem Pomp stutzerhaft und lächerlich erscheinen. Aber die meisten von ihnen sind derart von sich eingebilddete Idioten, daß sie weder etwas von der verdeckten Mißbilligung des Archon bemerken noch davon, wie lächerlich sie sich machen.

RÄNGE DER LCS

(Rangabzeichen siehe Anhang)

Das vom Lyranischen Commonwealth benutzte Rangsystem beruht auf dem der Bundesrepublik Deutschland des 20. und 21. Jahrhunderts auf Terra. Die Commonwealth-Ränge wurden von Archon Katherine Steiner im Brandenburg-Edikt von 2413 festgelegt. Mit diesem Edikt wurden die ineffizienten damaligen Commonwealth-Allianzstreitkräfte aufgelöst und ihre Entwicklung zu den LCS, wie sie heute existieren, eingeleitet.

In den Lyranischen Commonwealthstreitkräften dienen etwa fünfzehn Millionen Männer und Frauen in 25 Rängen. Es gibt zehn Mannschafts- und Unteroffiziersränge, vier Ränge für Offiziersdiensttuende und vier Dienstgrade für niedere Offiziere. Die restlichen sieben Dienstgrade sind hohen Offizieren vorbehalten.

Die Insignien aller Ränge mit Ausnahme jener der Hohen Offiziere sind stilisierte Darstellungen von Pfeilspitzen, Speerspitzen und Pfeilbefiederung. Die Herkunft dieses Systems ist nicht genau bekannt.

MANNSCHAFTSRÄNGE

Rekruten, egal ob Freiwillige oder mit 16 Jahren eingezogene Wehrdienstpflichtige, beginnen ihre militärische Laufbahn als Schütze. Das Abzeichen dieses Ranges wird Kleiner Pfeil, gelegentlich auch Faustkeil genannt und hat die Form eines Pfeiles, der von einer einzelnen schwarzen Linie zweigeteilt wird. Mannschaftsränge vom Schützen bis zum Feldwebel tragen das Rangabzeichen auf der Schulter der Uniform. Kleine Pfeile und andere aufgenähte Rangabzeichen sind im allgemeinen in Steinerblau vor einem schwarzen Rechteck gehalten. Auf der Ausgehuniform werden diese Farben umgedreht.



Gefreiter

Nach etwa sechs Monaten wird der junge Soldat zum Gefreiten befördert. Das Abzeichen dieses Ranges wird Halber Jagdpfeil genannt.

Obergefreiter

Der nächste Rang und die erste Begegnung des Soldaten mit Führungsaufgaben ist der Obergefreite. Das Abzeichen dieses Ranges ist der Volle Jagdpfeil, eine rasiermesserscharfe Pfeilspitze, die Bogenschützen gelegentlich sogar zur Großwildjagd benutzen.

Hauptgefreiter

Die nächste Beförderung führt zum Hauptgefreiten. Sie bedeutet erhöhte Verantwortung und eine intensive Schulung in Führungsaufgaben unter der Obhut eines erfahrenen Feldwebels, der versucht, dem Soldaten die entscheidende Bedeutung schneller Entschlüsse beizubringen. Das Abzeichen eines Hauptgefreiten ist der Jagdpfeil mit einem zentrierten schwarzen Dreieck.

Feldwebel

Die sechs Feldwebelränge sind das Rückgrat des Commonwealth-Heeres. Dies sind die Unteroffiziere mit Erfahrung in Menschenführung und Kampftaktik. Feldwebel sind die unbesungenen Helden, der Leim, der die Truppen zusammenhält, und die entscheidende Verbindung zwischen Offizieren und einfachen Soldaten. Im Steiner-Militär ist das Rangabzeichen eines Feldwebels der Jagdpfeil mit einem einzelnen ausgefüllten schwarzen Kreis in der Mitte.

Stabsfeldwebel

Der nächsthöhere Rang ist der eines Stabsfeldwebels. Ab dieser Rangstufe trägt der Soldat eine sogenannte Speerspitze. Hierbei handelt es sich um ein großes, nach unten weisendes Dreieck, das ineinander geschoben zwei kleinere Dreiecke enthält. Alle drei Dreiecke haben eine gemeinsame Oberkante. Soldaten vom Stabsfeldwebel aufwärts bis einschließlich zum Kommandant-hauptmann tragen das Rangabzeichen am Oberarm der Uniform und einen blauen Streifen an der Uniformhose.

Hauptfeldwebel

Der nächsthöhere Rang, der des Hauptfeldwebels, ist durch einen kurzen horizontalen Balken oberhalb der Speerspitze gekennzeichnet.

Stabshauptfeldwebel

Über der Speerspitze des Stabshauptfeldwebels liegen sogar zwei horizontale Balken.

Seniorhauptfeldwebel

Der Seniorhauptfeldwebel ist der höchste Unteroffiziersrang des lyranischen Militärs. Nur Berufssoldaten haben eine Chance, sich vom Schützen bis zum Seniorhauptfeldwebel hochzuarbeiten. In aller Regel gibt es nur einen Seniorhauptfeldwebel pro Regiment, der für die Disziplin und das Wohlergehen aller Mannschaften und anderen Unteroffiziere verantwortlich ist. Sein Rangabzeichen wird Tharkanische Speerspitze genannt und macht seine besondere Bedeutung deutlich. Es ähnelt dem Rangabzeichen eines Stabshauptfeldwebels mit zwei horizontalen Balken über der Speerspitze. Hinzu kommt jedoch ein zusätzliches goldenes Dreieck in der Mitte des Abzeichens.



OFFIZIERSDIENSTTUENDE

In den LCS gibt es vier Ränge für Offiziersdiensttuende (ODs). Diese Ränge sind wissenschaftlichen und mechanischen Spezialisten vorbehalten, wie z. B. Techs, Ingenieuren, CompuTechs und Solarsegeltaklern. Das Abzeichen eines OD besteht aus einer Reihe horizontaler Balken mit blau-schwarzem Muster, genannt Befiederung.

Ein Offiziersdiensttuender 4. Klasse (OD4) trägt einen einzelnen Befiederungsbalken an Kragen oder Schulter seiner Uniform. Ein OD3 trägt zwei Befiederungsbalken, ein OD2 drei. Ein OD1, der höchste Techrang, besitzt vier Befiederungsbalken. Alle Offiziersdiensttuenden liegen rang- und soldtechnisch irgendwo zwischen Offizieren und Unteroffizieren. Die Befehlsgewalt eines OD ist auf sein Fachgebiet beschränkt und gestattet ihm nicht, Soldaten in anderen Situationen, wie etwa einem Gefecht, zu kommandieren.

NIEDERE OFFIZIERE

Die den Kampfeinheiten zugeteilten niederen Offiziere sind die Gefechtsfeldkommandeure einer Armee. Sie sind es, die mit der ganzen sinnlosen Verschwendung des Krieges konfrontiert werden. Häufig sind sie noch sehr jung, aber trotzdem ruht auf ihren Schultern der größte Teil aller unmittelbaren Entscheidungen über Tod oder Überleben.

Leutnant

Der Rang des Leutnants in den LCS unterscheidet sich etwas von entsprechenden Rängen anderer Armeen. Ein LCS-Leutnant hat noch kein Offizierspatent und ist daher formell noch kein Offizier. Dieser Rang stellt eine Probezeit dar, insbesondere in Mecheinheiten, während der die Fähigkeiten des Trägers in Menschenführung und auf taktischem Gebiet geprüft werden. Absolventen der Commonwealth-Militärakademien treten in diesem Rang in die LCS ein.

Leutnants werden häufig statt mit ihrem Rang mit ihrer Tätigkeitsbezeichnung (MechKrieger, Pilot, usw.) angesprochen. Viele behalten diesen Rang für den Rest ihrer militärischen Laufbahn bei. Die ehrgeizigeren oder fähigeren Leutnants erhalten schnell den befristeten Befehl über eine Lanze oder einen Zug, um ihre Führungsqualitäten weiter zu testen. Ein Leutnant trägt als Rangabzeichen eine Speerspitze ähnlich der eines Stabsfeldwebels, auf der jedoch das kleinste Dreieck eingeschwärzt ist.

Die Farbe Schwarz symbolisiert in den Rangabzeichen des Lyranischen Commonwealth traditionell Führungsaufgaben. Diese Tradition geht auf die Herrschaft des ersten Steiner-Archons zurück. Bei der Verteidigung des Commonwealth gegen eine massive Invasion durch das Haus Kurita wurde Katherine Steiners erster Ehemann, Archon Alistair Marsden, getötet. Jahre später heiratete Katherine Herzog Deven Reynolds, aber auch er wurde ein Opfer des Krieges. Katherine Steiner machte ihre Trauer nie öffentlich, aber sie trug für den Rest ihrer Regierungszeit Schwarz. Bald darauf wurde die Farbe Schwarz in die Rangabzeichen des Commonwealth aufgenommen, um ihre sogar im Angesicht dieses doppelten Verlustes bewiesene Entschlossenheit zu ehren.

Oberleutnant

Zeigt ein Leutnant die notwendigen taktischen und Führungsqualitäten, wird er zum Oberleutnant befördert. Er erhält ein Offizierspatent der LCS und auf Dauer den Befehl über eine Lanze oder entsprechende Einheit. Diese Beförderung wird durch einen einzelnen horizontalen Balken über der Speerspitze des Leutnants gekennzeichnet.

Hauptmann

Ein Hauptmann ist der Kommandeur einer Kompanie. Er ist der höchste Offizier, der tagtäglich Feindberührung erwarten kann. Dies führt dazu, daß er von Mannschaften und Unteroffizieren mit dem höchsten Respekt behandelt wird. Sein Rangabzeichen ähnelt dem eines Leutnants, jedoch sind beide kleineren Dreiecke eingeschwärzt.

Kommandant

Kommandanten werden in der Regel wegen ihrer geistigen Fähigkeiten auf taktischem oder logistischem Gebiet für den Befehl eines Bataillons ausgewählt. Das Abzeichen dieses Dienstgrades ist das eines Hauptmannes unter einem einzelnen horizontalen Balken.

Kommandanthauptmann

Der Rang des Kommandanthauptmanns ist üblicherweise dem dienstältesten Bataillonskommandeur eines Regiments vorbehalten. Zu den Aufgaben dieses Offiziers gehört es, dafür zu sorgen, daß das Regiment die Befehle seines Obersten korrekt und vollständig versteht und daß der Oberst und sein Stab über die Situation auf dem Schlachtfeld auf dem Laufenden sind. Der Kommandanthauptmann trägt eine vollständig eingeschwärzte Speerspitze auf den Ärmeln seiner Uniform. Dies ist der letzte Dienstgrad, der Ärmelabzeichen benutzt.

HOHE OFFIZIERE

Die restlichen Dienstgrade sind den hohen Offizieren vorbehalten. Ihnen fällt die Aufgabe zu, Gefahren vom Reich fernzuhalten, und häufig müssen hohe Offiziere Entscheidungen fällen, die zum Tod von zahllosen jungen Männern und Frauen führen können. Nicht unmittelbar in Kampfaufgaben verwickelte hohe Offiziere müssen nicht minder wichtige Aufgaben wie die Sicherstellung regelmäßiger Nachschublieferungen oder die Koordination zwischen Anstrengungen oft Lichtjahre voneinander entfernter Einheiten erfüllen. Hohe Offiziere tragen ihre Rangabzeichen am Uniformkragen und einen roten Streifen an der Hose. Hohe Offiziere der Commonwealth-Raumflotte führen goldene Abzeichen (anstelle von Silber) und einen goldenen Streifen an der Hose.

Oberstleutnant/Kapitänleutnant

Oberstleutnant ist der niedrigste hohe Offiziersrang. Als stellvertretender Regimentskommandeur ist ein Oberstleutnant für die Beschaffung von Informationen sowie Nachschub und Ausrüstung der Einheit verantwortlich. Bei besonders schwierigen Kampfsituationen erhält er gelegentlich auch den Befehl über bestimmte wichtige Einheiten des Regiments. Die Insignien eines Oberstleutnant bestehen aus einer einzelnen silbernen Raute am Kragen der Felduniform. In der Raumflotte wird dieser Dienstgrad als Kapitänleutnant bezeichnet.

Oberst/Kapitän

Als Regimentskommandeur muß ein Oberst ein taktischer und strategischer Experte sein. Außerdem muß er dafür Sorge tragen, daß seine Einheit mit Nahrung, Kleidung und Ausrüstung versorgt ist. Der Oberst eines Mechregiments wird oft mit dem Kommando über die gesamte Verteidigung eines Planeten betraut. Diese Offiziere können bei einem Erfolg großen Ruhm und die Bewunderung der Öffentlichkeit ernten, aber eine Niederlage kann das Commonwealth ein ganzes System kosten. Sie haben also auch das meiste zu verlieren. Ein Oberst trägt zwei silberne Rauten als Rangabzeichen. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte ist der Kapitän.

Generalleutnant/Kommodoreleutnant

Generalleutnants arbeiten als Adjutanten für die Kommandeure der vier Militärdistrikte des Commonwealth. Sie sind für den Einsatz der Hilfstruppen sowie der Reserve- und Garnisonseinheiten des Distrikts verantwortlich. Generalleutnant ist der niedrigste Rang, in dem ein Offizier den Befehl über eine komplette Abteilung der Streitkräfte wie den Militärischen Informationsdienst oder das ErDep-Corps übernehmen kann.

Ein Generalleutnant trägt eine dritte Raute, die in der Mitte unter den beiden anderen Rauten angebracht wird, so daß diese auf dem Kragen des Trägers ein »T« bilden. Der entsprechende Dienstgrad der Commonwealth-Raumflotte lautet Kommodoreleutnant.



Generalhauptmann/ Kommodore

Die Kommandeure der vier Militärdistrikte im Innern des Commonwealth sind in aller Regel Generalhauptleute. Ihre Aufgabe besteht darin, den Schutz ziviler, industrieller und militärischer Ziele gegen feindliche Angriffe sicherzustellen. Außerdem müssen sie feindliche Offensiven lange genug aufhalten, um den stärkeren Truppen der Gefechts theater die Möglichkeit zur Neugruppierung und zum Gegenangriff zu geben. Ein Generalhauptmann trägt vier Rauten, die zum sogenannten Ersten Steiner-Kreuz angeordnet sind. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte wird Kommodore genannt.

Generalkommandant/Kommodorehauptmann

Generalkommandant ist der Rang des Adjutanten eines Markgrafen in einem der Gefechts theater an den Grenzen des Commonwealth. Generalkommandanten haben dafür zu sorgen, daß alle Einheiten des Theaters ständig gut versorgt sind. Außerdem befehligen sie die Reserve- und Garnisonseinheiten aller Welten dieses Theaters. Generalkommandanten tragen das Zweite Steiner-Kreuz, das sich vom Ersten durch die Hinzufügung der Schwarzen Perle unterscheidet. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte heißt Kommodorehauptmann.

General/Admiral

Der Rang eines Generals wird stets den Kommandeuren der entscheidend wichtigen Gefechts theater an den Ilyranischen Grenzen zugesprochen. Diese Generäle führen gleichzeitig den Titel eines Markgrafen, aber dabei handelt es sich um einen befristeten, politischen Titel, der sich auf die Funktion des Theaters bezieht. Generäle sind in der Regel die höchsten Offiziere mit Befehl über bestimmte Gefechts einheiten. Sie tragen das Dritte Steiner-Kreuz, das sich vom Zweiten durch die Hinzufügung eines »Orbits« unterscheidet, einer kreisrunden silbernen Scheibe unter dem Mittelpunkt des Kreuzes. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte ist Admiral.

General des Heeres/Flottenadmiral

Nach dem Archon besitzt ein General des Heeres den höchsten Dienstgrad der LCS. Er ist den wichtigsten Offizieren des Oberkommandos, den erfahrensten und meistrespektierten Offizieren der Streitkräfte, vorbehalten. Unter Führung des Archons entwickeln die Generäle des Heeres die Militärstrategie des Commonwealth. Ihr Rangabzeichen ist das Vierte Steiner-Kreuz. Dieses wird durch die Hinzufügung eines zweiten Orbits aus tharkanischem Obsidian gebildet. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte nennt sich Flottenadmiral.

Der Archon

Der Archon ist Oberbefehlshaber der LCS und spielt für gewöhnlich eine herausragend aktive Rolle im Militär und allen dessen Aktionen. Darüber hinaus war den meisten Archonten stets sehr bewußt, daß die LCS ebenso sehr eine Bürokratie wie eine Streitmacht darstellen, und daß sie sich daher aufmerksam und aktiv um die interne Politik der LCS kümmern müssen, um ihren Einfluß und ihre Kontrolle aufrecht zu erhalten. Der Rang des Archons wird durch das Letzte Steiner-Kreuz zum Ausdruck gebracht. Dieses Rangabzeichen unterscheidet sich von den Insignien der hohen Offiziere dadurch, daß die vier Rauten des Kreuzes geteilt und die Zwischenräume mit Gold ausgefüllt sind.

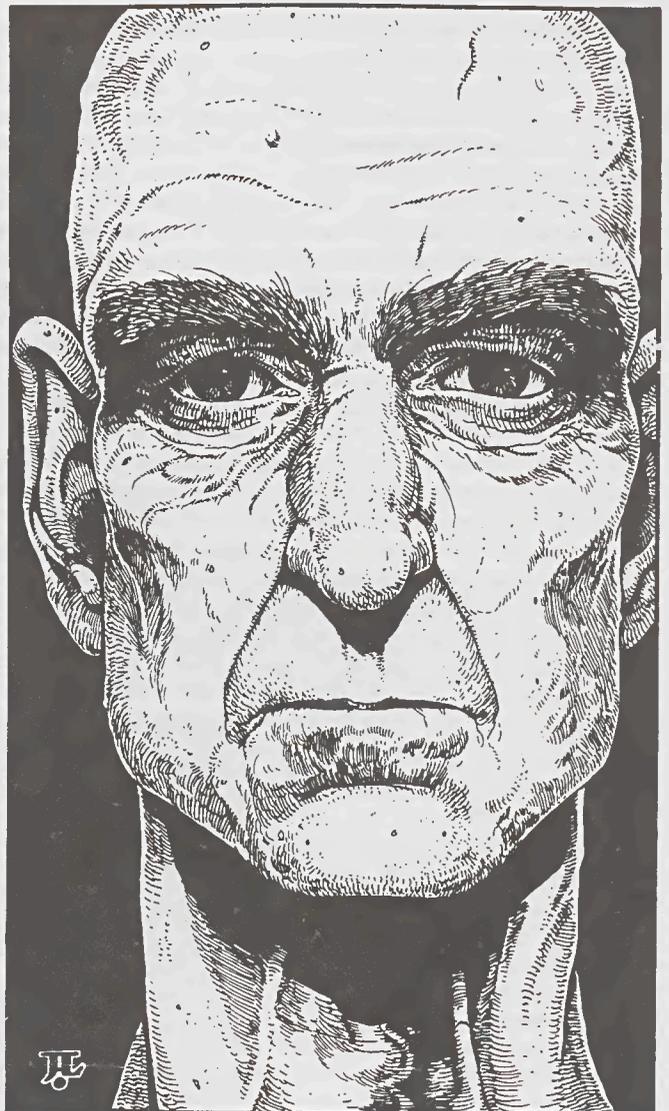
Unter bestimmten Umständen kann es vorkommen, daß der Archon nicht in der Lage ist, wichtige militärische Entscheidungen zu treffen; in diesem Falle übernimmt ein »Pro Tem« genannter zeitweiliger Stellvertreter diese Aufgabe. Als Zeichen des höchsten Vertrauens gestattet der Archon diesem Pro Tem, das Letzte Steiner-Kreuz zu tragen. Dadurch ist für jeden, der das Kreuz sieht, deutlich, daß der Träger den Oberbefehl über die LCS hat und seine Entscheidungen mit der vollen Unterstützung des Archons fällt.

HAUS STEINER

AUFSTELLUNG DER LCS-EINHEITEN

Im Laufe der Geschichte haben die militärischen Oberbefehlshaber des Hauses Steiner gelernt, daß die beste Methode, auf feindliche Angriffe zu reagieren, darin besteht, ihr riesiges Reich in 13 Sektionen mit jeweils eigenen Verteidigern aufzuteilen. Dies sind zunächst die vier Distrikte, die vollständig innerhalb der Grenzen des Commonwealth liegen. Zur Verteidigung jedes Distrikts sind üblicherweise vier Regimenter auf und um Schlüsselwelten des Distrikts stationiert.

Daneben stellen die neun Gefechts theater das Hauptbollwerk gegen feindliche Angriffe dar. Sie erstrecken sich entlang der Grenzen zur Liga Freier Welten, zum Draconis-Kombinat und zur Peripherie. Im Durchschnitt ist ein Gefechts theater 30 Parsek lang und 18 Parsek tief, und in seinen Grenzen sind mindestens fünf Mechregimenter konzentriert. Gefechts theater tragen den Namen derjenigen Welt, auf der sich das jeweilige Hauptquartier des befehlshabenden Offiziers befindet. Entlang der Grenze zum Draconis-Kombinat liegen drei Gefechts theater: Ridderkerk, Tamar und Ryde. An der Grenze zur Liga Freier Welten befinden sich die Gefechts theater Zürich, Wyatt und Cavanaugh. An der Peripherie schließlich sind die Gefechts theater aufgrund der galaktopolitischen Situation erheblich länger als an den anderen Grenzen. Die Peripherietheater sind Timbuktu, Main Street und Bone.





GEFECHTSAUFSTELLUNG DER LCS

(Oktober 3031)

Ridderkerk-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Winfields Brigade (Oberstleutnant Davis Winfield) (2 Bataillone)	Elite	Zuverlässig	Winfield
30. Lyransische Garde (Oberst Edward Nichols)	Normal	Zuverlässig	Csesztreg
25. Arkturusgarde (Oberst Verner Fuchs)	Normal	Zuverlässig	Icar
6. Lyransische Garde (Generalleutnant Daniel Voss-Steiner)	Elite	Zuverlässig	Kirchbach
Gregg's Long Striders (Oberst Gregg Carr)	Unerfahren	Zuverlässig	Basiliano
10. Lyransisches Heer (Oberstleutnant Galway Ashbery)	Normal	Zuverlässig	Unzmarkt
24. Arkturusgarde (Oberstleutnant Frederic Hoschédé)	Normal	Zuverlässig	Dell
6 Regimenter, 2 Bataillone Befehlshaber: Markgraf General Jerry Troka Adjutant: Generalkommandant Kevin Dranby			

Tamar-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
3. Donegal Guards (Oberst James Lancelot Hipper)	Elite	Zweifelhaft	Shirotori
4. Lyransisches Heer (Oberstleutnant Arnulf Kölling)	Normal	Zuverlässig	Grumium
Der Schnöde Mammon (Kolonel Ashley Timson)	Normal	Zuverlässig	Al Hillah
19. Arkturusgarde (Oberstleutnant Yvonne Deltra)	Unerfahren	Zweifelhaft	Ft. Loudon
23. Arkturusgarde (Oberst Padraig Quinn)	Veteranen	Zuverlässig	Ramsau
Hansens Rauhreiter (Colonel Gerhardt Hansen)	Veteranen	Zuverlässig	Suk II
Tyr (Oberst Sven Knutson)	Normal	Zweifelhaft	Radstadt
Narhals Räuber (Generalleutnant William Matthews)	Normal	Zuverlässig	Bessarabia
(2 Regimenter)			
26. Lyransische Garde (Oberstleutnant Woodruff Patterson)	Veteranen	Zuverlässig	Tamar
10 Regimenter Befehlshaberin: Markgräfin Generalin Nondi Steiner, Herzogin von Gallery Adjutant: Generalkommandant Mitch Felspar			

Ryde-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
17. Skye Rangers (Oberst Bruce LaBlonc)	Elite	Zweifelhaft	LaBlon
4. Skye Rangers (Kommandanthauptmann Kathleen Heany)	Elite	Zweifelhaft	Ryde
20. Arkturusgarde (Oberst Diana Bethge)	Veteranen	Zuverlässig	Port Moseby
Gray Death Legion (Oberst Grayson Death Carlyle)	Veteranen	Zuverlässig	Phalan
Barretts Füsiliere (Oberst Alonzo Barrett)	Veteranen	Zuverlässig	Skye
(1 Bataillon)			
7. Regiment, 12. Sternengarde (Colonel Thomas Scovy)	Unerfahren	Zuverlässig	Imbros III
3. Regiment, 12. Sternengarde (Major General Mitch DeChavilier)	Veteranen	Zuverlässig	Dyev
1. Regiment, 12. Sternengarde (Lieutenant General Albert Rivers)	Veteranen	Zuverlässig	Nusakan
2. Regiment, 12. Sternengarde (Colonel Robert Ohell)	Normal	Zuverlässig	Moore
8 Regimenter, 1 Bataillon Befehlshaber: Markgraf General Jack Sphire Adjutant: Generalkommandant Rainer Poulin			

Zürich-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
2. Donegal Guards (Oberst Cäsar Steiner)	Veteranen	Zuverlässig	Zürich
17. Donegal Guards (Oberst Tommy »Grünschnabel« Gaherty)	Normal	Zweifelhaft	Styk
Hsiens Hitzköpfe (Oberst Patricia Morgan)	Normal	Zuverlässig	Hsien
1. Republikanisches Heer (Oberstleutnant Jeremy Langlet)	Veteranen	Zweifelhaft	Van Diemen IV
5. Republikanisches Heer (Oberstleutnant Gunne Leciejewicz)	Unerfahren	Zweifelhaft	Elgin
1. Lyransisches Heer (Oberstleutnant Philomena Fitzpatrick)	Veteranen	Zuverlässig	Elnath
32. Lyransische Garde (Oberstleutnant Mehalia von Gösse)	Unerfahren	Zuverlässig	Tsinghai
7 Regimenter Befehlshaber: Markgraf General Victor Joss Adjutant: Generalhauptmann Sarah Joss			

Wyatt-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
17. Arkturusgarde (Oberst Timothy Elgar)	Normal	Zuverlässig	Wyatt
10. Skye Rangers (Oberst Wenceslao Bianconi)	Veteranen	Zweifelhaft	Solaris
14. Lyransische Garde (Oberst Dale Barrows)	Veteranen	Zuverlässig	Ford
5. Donegal Guards (Oberstleutnant Friedel Wahren)	Unerfahren	Zuverlässig	Phecda III
5. Lyransisches Heer (Oberst Gustav van Buren)	Normal	Zweifelhaft	Callison
7. Lyransisches Heer (Oberst Derrek Schmitz)	Unerfahren	Zuverlässig	Solaris
6 Regimenter Befehlshaber: Markgraf General Stephen Neil Adjutant: Generalkommandant Tyron Brickly			

Cavanaugh-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
36. Lyransische Garde (Oberst Emily Stevens)	Normal	Zweifelhaft	Cavanaugh II
9. Lyransisches Heer (Oberstleutnant Doris von Kappelhoff)	Unerfahren	Zuverlässig	Cavanaugh II
6. Donegal Guards (Oberst Seamus Kinnell)	Normal	Zuverlässig	Kyoto Shin
7. Donegal Guards (Generalleutnant Maria Estaban)	Normal	Zuverlässig	Timbiqui
Schleichende Tiger (Oberst Bob Vermithrax)	Normal	Zuverlässig	Loric
10. Lyransische Garde (Generalleutnant Hanania Colpaert)	Veteranen	Zweifelhaft	Poulsbo
6 Regimenter Befehlshaberin: Markgräfin Generalin Iris Steiner, Herzogin von Furillo Adjutant: Generalkommandant Mitchell Henders			

Timbuktu-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
11. Arkturusgarde (Oberst Herbert Timmons)	Unerfahren	Zuverlässig	Timbuktu
8. Donegal Guards (Oberst John R. Lentz)	Veteranen	Zuverlässig	Althastan
5. Lyransische Garde (Oberst Hans Schönberg)	Normal	Zuverlässig	New India
13. Donegal Guards (Oberstleutnant Idris Berben)	Unerfahren	Zuverlässig	Langhome
Ritter St. Camerons (General Stan Gluck)	Unerfahren	Zuverlässig	Khon Kaen
(2 Regimenter)			
5 Regimenter Befehlshaber: Markgraf General Donald Groves Adjutant: Generalkommandant Richards Okidala			



Main-Street-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
15. Arkturusgarde (<i>Generalleutnant Ululo Vuthal</i>)	Normal	Zweifelhaft	Lost
Mobiles Feuer (<i>Kolonel Quintin Moore</i>)	Normal	Zuverlässig	Canal
10. Donegal Guards (<i>Oberst George Donaldson</i>)	Normal	Zuverlässig	Main Street
3. Lyranisches Heer (<i>Oberst Billy Willing</i>)	Normal	Zweifelhaft	Winter
15. Lyranisches Heer (<i>Oberst Ng Ying Chuan</i>)	Normal	Zuverlässig	Hood IV

5 Regimenter
Befehlshaber: Markgraf General Phillip Gronv
Adjutant: Generalhauptmann Isak Berryman

Bone-Theater

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Drachendem (<i>Kolonel Peter Tate</i>)	Normal	Zuverlässig	Newtown Square
12. Donegal Guards (<i>Oberstleutnant Neil Keulemans</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Barcelona
4. Donegal Guards (<i>Oberst Gilda Felra</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Bone-Norman
8. Lyranisches Heer (<i>Oberstleutnant Santorri Hammarberg</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Bone-Norman
Der Alptraum (<i>Oberst William McPherson</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Irgendwo
8. Arkturusgarde (<i>Oberst Dubravko Pejanovic</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Here

6 Regimenter
Befehlshaber: Markgraf General Marti Lyons
Adjutant: Generalkommandant Olaf Dinesen

Militärdistrikt 1 (Alarion)

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
19. Lyranische Garde (<i>Generalleutnant Danny Walters</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Alarion
Allzeit Getreu (<i>Kolonel Louise Pound</i>)	Normal	Zuverlässig	Alarion
11. Lyranisches Heer (<i>Oberstleutnant Lance Lendenny</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Carlisle
Schwarze Herzen (<i>Oberst Sandra Johnson</i>)	Normal	Zuverlässig	Gypsum

4 Regimenter
Befehlshaber: Generalhauptmann Mark Kostic
Adjutant: Generalleutnant Fay Nichols

Militärdistrikt 2 (Coventry)

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
14. Donegal Guards (<i>Oberst W. J. Hardy</i>)	Normal	Zuverlässig	Coventry
11. Donegal Guards (<i>Oberst Jonathan Thurman</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	New Capetown
1. Regiment, Grabwanderer (<i>Tai-sa Dennis Merwin</i>)	Normal	Zuverlässig	C. M. O. 26
2. Regiment, Grabwanderer (<i>Chu-sa Nurrudin Asscher</i>)	Normal	Zuverlässig	Australia

4 Regimenter
Befehlshaber: Generalhauptmann Mona Fleury
Adjutant: Generalhauptmann Tatyana O'Timmons

Militärdistrikt 3 (Hesperus)

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
3. Hofgarde (<i>Generalleutnant Roman Steiner</i>)	Elite	Fanatisch	Hesperus II
15. Lyranische Garde (<i>Oberst Rafferty Jefferson</i>)	Elite	Zuverlässig	Hesperus II
22. Skye Rangers (<i>Oberst Ivan Petroff</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Bolan
11. Lyranische Garde (<i>Oberstleutnant Sharon Byrnes</i>)	Elite	Zuverlässig	Furillo

4 Regimenter
Befehlshaber: Generalhauptmann Cliff Byas
Adjutant: Generalleutnant John Weldon

Militärdistrikt 4 (Tharkad)

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
1. Hofgarde (<i>Archon Katrina Steiner</i>)	Normal	Fanatisch	Tharkad
2. Hofgarde (<i>Generalleutnant Christopher Melvin</i>)	Normal	Fanatisch	Tharkad
3. Lyranische Garde (<i>Generalleutnant Sylvio Millecam</i>)	Veteranen	Fanatisch	Tharkad
Kell Hounds (<i>Oberst Morgan Kell</i>)	Elite	Fanatisch	Tharkad
24. Lyranische Garde (<i>Oberstleutnant Orpheus Thomas</i>)	Unerfahren	Fanatisch	Donegal
Cranston Snords Wilder Haufen (<i>Hauptmann Cranston Snord</i>) (1 Kompanie)	Veteranen	Fanatisch	Clinton

5 Regimenter, 1 Kompanie
Befehlshaber: Generalhauptmann Francis Bergsma
Adjutant: Generalleutnant Dean Forney



HAUSEINHEITEN

HOFGARDE

Die drei Regimenter der Hofgarde sind die MechKriegerelite des Lyranischen Commonwealth. Jedes Regiment repräsentiert einen der drei Gründerstaaten des Commonwealth und rekrutiert seine Mitglieder ausschließlich aus der entsprechenden Region. Die Mitglieder der 1. Hofgarde stammen aus dem Protektorat Donegal, die Mitglieder der 2. Hofgarde aus der Skye-Föderation und die Mitglieder der 3. Hofgarde aus dem Tamarpakt. Bevor ein MechKrieger in eines dieser Eliteregimenter aufgenommen werden kann, muß er sich einer Serie rigoroser Tests und Trainingskurse unterwerfen, bei denen nicht nur seine kämpferischen Fähigkeiten, sondern auch seine Loyalität dem Haus Steiner und dem Commonwealth gegenüber auf die Probe gestellt werden. Sämtliche Hofgardisten zeichnen sich durch eine fanatische Loyalität zum Archon aus. Sie sind stets hervorragend versorgt und verfügen über eigene Transportmöglichkeiten.

Bis zum Jahre 2848 existierte ein weiteres Regiment, die 4. Hofgarde, »Der Stolz des Commonwealth«, in dem MechKrieger aus allen Teilen des Reiches Dienst taten. Die Einheit wurde aber nach siebenjährigem Kampf von draconischen Invasoren bis auf den letzten Mann aufgerieben und seither nicht mehr neu aufgestellt. Zur Vergeltung veranlaßte der Archon die Aktivierung der LNC-Agentin »Schneefeuher«, die zwei Jahre später den Koordinator des Draconis-Kombinats in seinem Bett erdolchte.

Sämtliche Hofgarderegimenter verfügen über vier statt der üblichen drei Bataillone. Das vierte Bataillon bietet dem Kommandeur taktische Möglichkeiten, die ein normales Regiment nicht liefern kann. Die Paradefarben der Hofgarde sind Steinerblau und Gold, entsprechend ihren Insignien, einem gold umrandeten blauen Schild mit einer goldenen Krone.

1. Hofgarde: Der Stolz Donegals, auch Des Archons Mannen

Der Stolz Donegals besteht aus zwei mittelschweren und zwei schweren Mechbataillonen, mit angeschlossener Regimentskampfgruppe (RKG) aus Infanterie, Panzereinheiten und sonstigen Hilfstruppen nach Davion-Vorbild.

2. Hofgarde: Der Stolz Skyes

Der Stolz Skyes führt ein leichtes, ein mittelschweres und zwei schwere Mechbataillone mit angeschlossener RKG ins Feld.

3. Hofgarde: Der Stolz Tamars

Der Stolz Tamars verfügt über je zwei mittelschwere und schwere Mechbataillone mit angeschlossener RKG, zu der auch eine Marineeinheit gehört. Er hat als einziges Hofgarderegiment am 4. Nachfolgekrieg teilgenommen, konnte jedoch den Planeten Buckminster im Draconis-Kombinat nicht für das Commonwealth erobern.

LYRANISCHE GARDE

Die 13 Mechregimenter der Lyranischen Garde stellen das Rückgrat der LCS dar. Sie sind über das gesamte Commonwealth verteilt und kommen überall da zum Einsatz, wo sie gerade benötigt werden. Als typische Steiner-Einheiten haben sie eine deutliche Vorliebe für schwere bis überschwere Bataillone, wobei die mittelschweren Einheiten eine Mischung verschiedenster Mechtypen darstellen, die keine besondere Bevorzugung erkennen läßt. Auch bei schweren Einheiten scheint keine besondere Philosophie die Zusammensetzung zu bestimmen, es wird aber ein Übergewicht des vor allem im Commonwealth hergestellten *Kreuzritter* deutlich. Die Mechs dieser Größenklasse sind in der



Regel in nahezu perfektem Gefechtszustand. Alle überschweren Commonwealth-Lanzen sind um die Mechs der Zeus- und Atlas-Baureihe aufgebaut, den Stolz der LCS. Diese gewaltigen Kampfkolosse haben sich schon für viele Gegner als todbringend erwiesen.

Das Einheitsabzeichen der Lyranischen Garde zeigt eine dreisäulige Lyra in Silber auf einem blauen Schild. Entsprechend benutzt die Garde Blau und Silber als Paradefarben, wobei Blau grundsätzlich vorherrscht. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist die 3. Garde, die als Leibwache des Archon eingesetzt ist und ihre Mechs einfarbig schwarz lackiert.

3. Lyranische Garde: Die Schwerträger

Ihren Beinamen erhielt diese Einheit, nachdem einer ihrer Kommandeure, der Antiquitätensammler und Hobbyfechter Oberst Rekenzie Weber, sich angewöhnte, in der Offiziersmesse ein altes terranisches Breitschwert zu tragen. Die Schwerträger nahmen im 4. Krieg an den Invasionen von Wega und New Wessex teil.

5. Lyranische Garde: Die Kirschenklauer

Diese Einheit verdiente sich ihren Beinamen, als eine ihrer Kompanien im 2. Nachfolgekrieg auf Oliver von feindlichen Infanterieeinheiten überrascht wurde, während die Soldaten gerade eine Obstplantage plünderten.

6. Lyranische Garde: Die Scharfe Sechs

Die Einheit erhielt ihren Beinamen, als während des Ersten Nachfolgekriegs bekannt wurde, daß ihre Mitglieder Prostituierte beiderlei Geschlechts in die Kasernen geschmuggelt hatten.

10. Lyranische Garde: Die Elefanten

Da dieses Regiment fast nur aus schweren Mechs besteht, lag der Vergleich mit dem Anblick einer über die Steppen Terras oder Neckars donnernden Dickhäuterherde nahe. Im Vierten Nachfolgekrieg kämpfte die 10. Garde auf Karbala, Lothan und Altenmarkt.

11. Lyranische Garde: Sankt Georgs Regiment

Dieser Name erinnert an die Leistungen des Regiments gegen das Haus Kurita im Zweiten Nachfolgekrieg und leitet sich von dem legendären terranischen Heiligen und Drachentöter ab.

14. Lyranische Garde: Die furchtbare Vierzehnte

Die 14. Garde verdiente sich ihren Beinamen durch ein Tarnschema in Schwarz, Rot und Grau für Gefechte auf der Dunkelwelt Baxter. Die Mechs der Einheit tragen dieses Tarnschema wie ein Regimentsabzeichen auf dem Oberarm.

15. Lyranische Garde: Ehre oder Tod

Der Beiname dieser Einheit erinnert an zahlreiche Gelegenheiten, bei denen sie dem sicheren Tod gegenüberstand und es doch irgendwie schaffte, zu überleben.

19. Lyranische Garde: Die blutroten Wachen

Die Blutroten Wachen verdanken ihren Beinamen jener Zeit im 2. Nachfolgekrieg, als sie die 3. Lyranische Garde zeitweilig als Wache der Triade auf Tharkad ablösten. Alle Mechs dieser Einheit tragen blutrote Schulterabzeichen.

24. Lyranische Garde: Die Schlitzer

Die Schlitzer erhielten ihren Namen während der Stationierung auf Suk II im 2. Nachfolgekrieg. Ein örtlicher Adliger hatte der Einheit und ihren Angehörigen zugesetzt. Eines Nachts brachen daher vermummte Soldaten in sein Haus ein und schnitten ihm im darauffolgenden Handgemenge ein Ohr ab.

26. Lyranische Garde: Steiners Knute

Die Einheit erhielt diesen Beinamen von der Lyranischen Öffentlichkeit wegen ihres häufigen Einsatzes zur Niederschlagung von Rebellionen und Aufständen. Sie nahm im 4. Nachfolgekrieg an den Kämpfen auf Kandis und Engadin teil.



30. Lyranische Garde: Wandelndes Höllenfeuer

Die Einheit umfaßt Teile der aufgelösten 2. Lyranischen Garde, die auf Port Moseby draconische Truppen besiegte, indem sie zunder-trockene Waldgebiete in Brand setzte. Ihre Mechs tragen ein Flammenmuster auf der Schulter.

32. Lyranische Garde: Rote Pfeile

Auf taktischen Karten bezeichnen rote Pfeile feindliche Truppen. Der Beinamen erklärt sich aus der Tatsache, daß es noch nie einem Gegner gelungen ist, diese Einheit ganz zu stoppen.

36. Lyranische Garde: Die Stratosphärensurfer

Die Einheit verdiente sich ihren Beinamen, als Oberst Jessica Templar als erste Commonwealth-MechKriegerin mit ihrem Mech beim Eintritt in eine planetare Atmosphäre dreimal abprallte und trotzdem überlebte.

ARKTURUSGARDE

Im Jahre 2339 lud Kevin Tamar, Oberhaupt des Tamarpaktes, die Staatschefs der Skye-Föderation und des Protektorats Donegal zu Gesprächen nach Arkturus ein, als dessen Ergebnis schließlich das Lyranische Commonwealth entstand. Arkturus wurde dabei die erste Zentralwelt des Commonwealth, bis die Steiners die Regierung später nach Tharkad verlegten. Heute ist Arkturus eine stille, fast geisterhafte Welt. Menschen sind Arkturus' einziger wirklicher Exportartikel. Die neun Regimenter der Arkturusgarde rekrutieren ihre Mitglieder zwar im gesamten Commonwealth, aber traditionsgemäß stammt in jedem Regiment mehr als ein Viertel des Personals von Arkturus. Die Arkturier sind nicht übermäßig kriegswütig, aber sie zeichnen sich durch ein starkes Loyalitätsgefühl und eine ebensolche Verbundenheit mit dem Lyranischen Commonwealth aus. Die Insignien der Einheit sind ein dunkelgrüner Schild mit einer silbernen Streitaxt, und die Paradefarben der Arkturusgarde sind entsprechend Grün und Weiß.

8. Arkturusgarde: Feuer und Wasser

Während des Feldzugs auf Loric im Ersten Nachfolgekrieg verdiente sich die Einheit ihren Beinamen, als sie zweimal durch Waldbrände marschieren und tiefe Flüsse überqueren mußte.

11. Arkturusgarde: Die goldenen Löwen

15. Arkturusgarde: Die Stavlos-Tiger

Diese Einheit ist nach einer arkturischen Tigerspezies benannt und trägt Tigerstreifen an den Oberarmen ihrer Mechs.

17. Arkturusgarde: Die Kezlawidder

19. Arkturusgarde: Die Pumas

Die Pumas kämpften im 4. Nachfolgekrieg auf Jabuka, Tukayyid und Dehgan.

20. Arkturusgarde: Die weißen Bären von Uther

Die nach den wilden Polarbären des arkturischen Kontinents Uther benannte Einheit ist auf Kaltwettereinsätze spezialisiert. Das Einheitsabzeichen zeigt vor dem sechszackigen roten Stern von Arkturus frontal den Kopf eines knurrenden Eisbärs. Im 4. Krieg kamen sie auf Camlann und Buckminster zum Einsatz.

23. Arkturusgarde: Die Frostriesen

Diese Einheit wurde ursprünglich aus den Nachfahren arkturischer Nordnomaden und tharkanischer Waldläufer rekrutiert, zwei Bevölkerungsgruppen mit großer Erfahrung in der Durchquerung von Wildnisgebieten und im Überleben in der Kälte. Im 4. Nachfolgekrieg kämpften die Frostriesen auf Ramsau und Altenmarkt.

24. Arkturusgarde: Die Indianer

25. Arkturusgarde: Die Kewran-Wolfshunde

Die 24. und 25. Arkturusgarde kämpften im 4. Nachfolgekrieg gemeinsam auf Basiliano, Hohenems und Unzmarkt.

DONEGAL GUARDS

Das Protektorat Donegal liegt im Herzen des Commonwealth. Durch diese geschützte Lage konnte das Gebiet vielen Verwüstungen entgehen, wie sie dichter am Marik- oder Kurita-Raum gelegene Systeme erdulden mußten. Deswegen ist diese Region wirtschaftlich gesünder als die meisten anderen und kann eine beachtliche Zahl von Mecheinheiten aufstellen. Die 13 Regimenter der Donegal Guards gehören zu den bestausgerüsteten und -versorgten Einheiten des lyranischen Raums und werden im gesamten Commonwealth eingesetzt. Die Mehrzahl der Guards ist zuverlässig, nur ein paar der unerfahreneren Regimenter sind von zweifelhafter Loyalität.

Die meisten Regimenter der Donegal Guards setzen sich, wie bei Steiner-Truppen allgemein üblich, aus mittelschweren bis schweren Bataillonen zusammen. Was an leichten Kompanien verfügbar ist, baut sich vor allem um *Wespe*, *Hornisse* und *Kommando* auf. Der *Kommando* wurde ursprünglich von Ingenieuren des Protektorats Donegal als leichte Mechalternative konstruiert und ist außerhalb des Commonwealth auch heute noch selten, da es dem Haus Steiner erfolgreich gelang, seine Konstruktionspläne geheimzuhalten. Die Donegal Guards führen als Insignien ein grünes, dreiblättriges Kleeblatt auf purpurrotem Grund. Dies sind zugleich die Paradefarben der Einheit.

2. Donegal Guards: Cäsars Legion

Diese Einheit erhielt ihren inoffiziellen Beinamen, als Cäsar Steiner das Kommando des Regiments übernahm.

3. Donegal Guards: Die Justizbrigade

Die 3. Guards wurden unter dem Beinamen Justizbrigade bekannt, nachdem sie anlässlich des hundertjährigen Bestehens des Obersten Commonwealth-Gerichtshofes auf Donegal eine Balkenwaage als Regimentsabzeichen wählten. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte die Justizbrigade auf Orestes, Grumium und Shirotori.

4. Donegal Guards: Rote Horde

Diese Einheit, eines der wenigen Donegal-Guards-Regimenter mit einem leichten Mechbataillon, verdankt ihren Beinamen dem großen Zustrom von Mechpiloten und Techs vom Planeten Odesa während des Zweiten Nachfolgekrieges. Im 4. Krieg kämpfte sie auf Harvest und Kirchbach.

5. Donegal Guards: Die Bulldoggen

6. Donegal Guards: Die weißen Falken

7. Donegal Guards: Erdbeben

8. Donegal Guards: Die Schlammringer

Diese Einheit kämpfte im 4. Nachfolgekrieg auf Moritz, Stanzach und Radstadt.

10. Donegal Guards: Lillys Lanciers

Die erste Kommandeurin dieses Regiments war Oberst Lilly Stenman. Oberst Stenman wurde berühmt, weil sie einen heranstürmenden Kurita-Mech, nachdem ihr die Munition für ihre Mechgeschütze ausgegangen war, mit einem Stahlträger aufspießte. Lillys Lanciers kamen im 4. Nachfolgekrieg auf New Caledonia und Rand zum Einsatz.

11. Donegal Guards: Die Janusköpfe

12. Donegal Guards: Die Krokodile

Dieses Regiment kämpfte im 4. Krieg auf Stanzach und Vorarlberg.

13. Donegal Guards: Schwarze Katzen

14. Donegal Guards: Dawn Chargers

Im 4. Nachfolgekrieg auf Diosd und Utrecht eingesetzt.

17. Donegal Guards: Die Cheshirekatzen

HAUS STEINER



LYRANISCHES HEER

Die gegenwärtig 10 Regimenter des Lyranischen Heers sind alles ehemalige Söldnereinheiten, die sich entweder freiwillig im Austausch gegen Land und Titel für ihre Mitglieder, wie das 1. Lyranische Heer, oder eher unfreiwillig zur Bezahlung drückender Schuldenberge, wie das 5. Lyranische Heer, zu Hausregimentern wurden. Die Ausrüstung der Lyranischen Heere ist sehr unterschiedlich. Insbesondere verfügen sie aufgrund ihrer Ursprünge teilweise über in der LCS sonst eher seltene, leichte Bataillone, auch wenn in der Vergangenheit die Zahl der leichten Maschinen dieser Regimenter mit längerer Dienstzeit als Hausregiment zunehmend abnahm. Die Loyalität dieser Regimenter schwankt, je nach Art des Eintritts in die LCS und dem seither verstrichenen Zeitraum.

Die Insignien des Lyranischen Heers zeigen in einem abwärts gerichteten silbernen Dreieck ein blaues Fadenkreuz. Die unterhalb dieser Insignien geführten Regimentsabzeichen haben traditionell die Form eines aufwärts gerichteten Dreiecks. Die Paradefarben des Lyranischen Heers sind offiziell Weiß und Blau, in der Praxis benutzen die einzelnen Regimenter jedoch eigene Farbschemata.

1. Lyranisches Heer: Die Rabauken

Diese Einheit kam im 4. Nachfolgekrieg auf Harvest zum Einsatz.

3. Lyranisches Heer: Die Mückenklatscher

Die Mückenklatscher verdienten sich ihren Beinamen mit dem Kampf gegen ein Regiment draconischer Sprungtruppen. Im Vierten Nachfolgekrieg kämpften sie auf Harvest, Kirchbach und Mozirje.

4. Lyranisches Heer: Tropensturm

Dieses Regiment kämpfte im 4. Krieg auf Orestes, Grumium und Camlann.

5. Lyranisches Heer: Die Ferris-Vielfraße

7. Lyranisches Heer: Neu-Delhi-Lanciers

8. Lyranisches Heer: Die verrückten Hutmacher

9. Lyranisches Heer: Karilons Magicker

10. Lyranisches Heer: Die Kampftrinker

11. Lyranisches Heer: Hammerschlag

15. Lyranisches Heer: Die Schläger

Im 4. Nachfolgekrieg eingesetzt auf Weingarten und Memmingen.

SKYE RANGERS

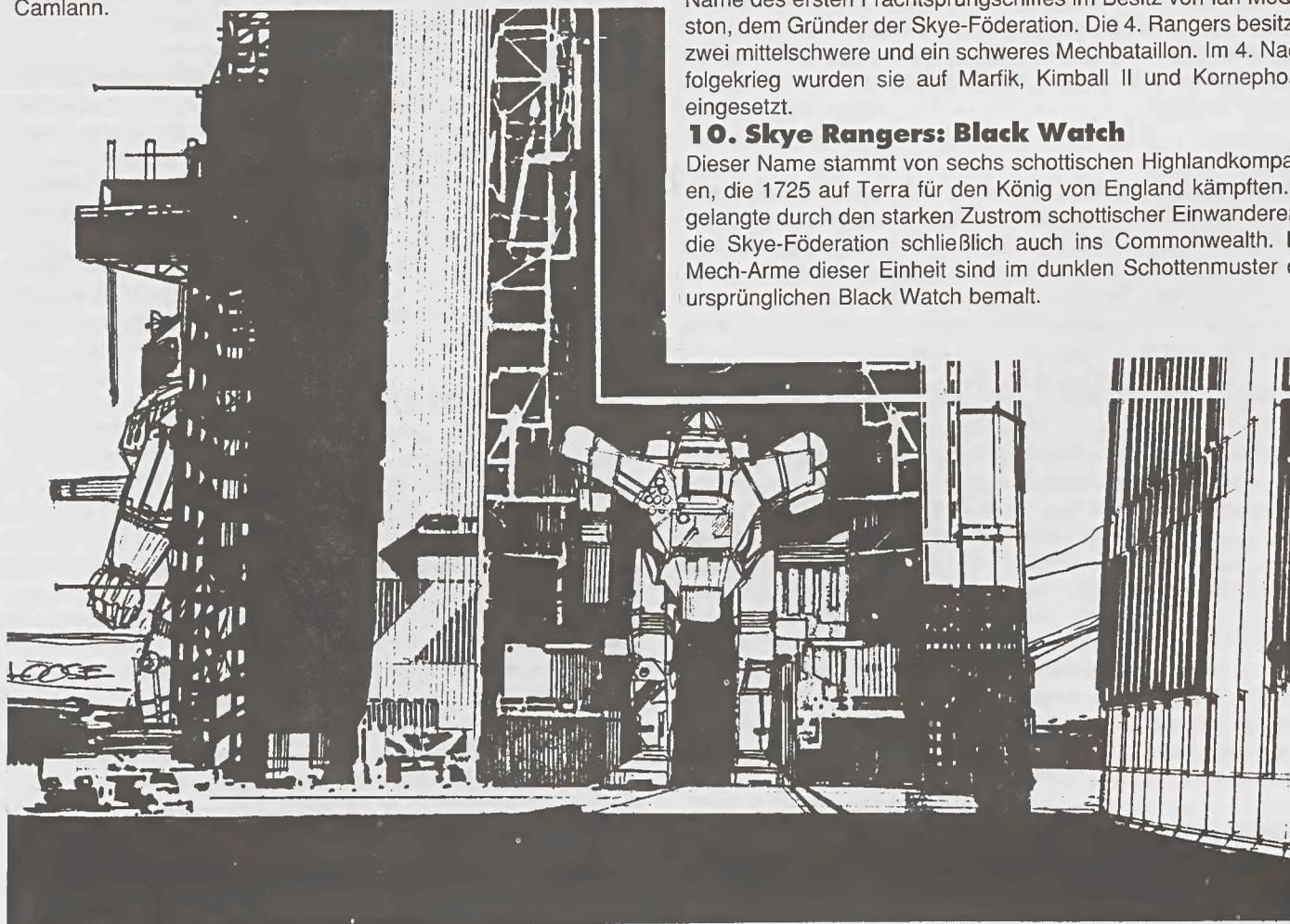
Das Gebiet der Isle of Skye, eine der am heftigsten umkämpften Regionen des Steiner-Raums, wird von 18 BattleMech-Regimentern gesichert, und zwar wegen der ständigen Kämpfe und damit einhergehenden häufigen Einsätze zum größten Teil von Veteranen- oder Eliteeinheiten. Vier davon gehören zu den Skye Rangers und rekrutieren ihre Mitglieder ausschließlich aus der Skye-Föderation. Dank der unablässigen Steiner-feindlichen Propaganda des früheren Herzogs von Summer, Aldo Lestrade, ist die Loyalität der Skye Rangers nur zweifelhaft. Die Übernahme der Regierungsgewalt über die Isle of Skye durch Herzogin Margaret Aten nach dem mysteriösen Tod von Herzog Lestrade läßt jedoch Besserung erhoffen. Die Regimenter der Skye Rangers besitzen eigene Paradefarben. Ihre Regimentsabzeichen sind immer kreisförmig, in Anlehnung an die Insignien der Gesamteinheit, einen gelben Mond hinter Wolkenstreifen.

4. Skye Rangers: Albion

Albion, ein alter, poetischer Name für Britannien, war auch der Name des ersten Frachtsprungschiffes im Besitz von Ian McQuiston, dem Gründer der Skye-Föderation. Die 4. Rangers besitzen zwei mittelschwere und ein schweres Mechbataillon. Im 4. Nachfolgekrieg wurden sie auf Marfik, Kimball II und Kornephoros eingesetzt.

10. Skye Rangers: Black Watch

Dieser Name stammt von sechs schottischen Highlandkompanien, die 1725 auf Terra für den König von England kämpften. Er gelangte durch den starken Zustrom schottischer Einwanderer in die Skye-Föderation schließlich auch ins Commonwealth. Die Mech-Arme dieser Einheit sind im dunklen Schottenmuster der ursprünglichen Black Watch bemalt.





17. Skye Rangers: Boys of Summer

Die Boys of Summer tragen diesen Beinamen, weil traditionell mindestens die Hälfte ihrer Mechkrieger von Summer stammen muß. Dies ist die Leibgarde der Herzöge von Summer. Im 4. Nachfolgekrieg wurde sie unter großem Medienaufwand auf Altair eingesetzt, aber zum Entsetzen Herzog Lestrades vom 18. Dieron-Regiment deklassiert.

22. Skye Rangers: Petroff's Panthers

Nachdem es dieser Einheit im 4. Nachfolgekrieg bei ihrem allerersten Kampfeinsatz überhaupt gelang, ohne Unterstützung eines anderen Mechregiments den Planeten Al Hillah für das Commonwealth zu erobern, konnte sie endlich ihren auf das Regimentsabzeichen anspielenden Beinamen durchsetzen und den bis dahin verbreiteten Beinamen »Jungfrauenregiment« abstreifen. Später kamen Petroff's Panthers auch noch auf Grumium zum Einsatz.

WINFIELDS BRIGADE

Winfields Brigade wurde aus den Überlebenden von Winfields Garde gebildet, einer von Alessandro Steiner nach dem Vorbild der berühmten Schleicher und der Leichten Eridani-Reiterei aufgebauten gemischten Einheit, die schnell zum Paradepony der LCS wurde. Im Jahre 3011 wurde die Schlacht um Sevren gegen Haus Kurita der Garde beinahe zum Verhängnis. Das 2. Regiment der Einheit wurde dabei fast vollständig vernichtet. Der überlebende Rest der Truppe wurde abgezogen und später zu Winfields Brigade neu organisiert, einer Einheit aus zwei Bataillonen, die noch heute besteht. Die Einheit steht unter dem Befehl von Oberstleutnant Davis Winfield, einem Nachfahren des Kommandeurs der Schleicher, und ist auf dem nach ihm benannten Planeten stationiert. Sie steht noch heute in der alten Tradition der Schleicher und ist mit ihren beweglichen leichten und mittelschweren Mechs auf schnelle Aktionen spezialisiert. Das Abzeichen der Einheit ist eine gelbe Stachelzecke, ein auf Winfield heimisches Insekt, vor einem blauen Kreisfeld.

TYR

Dieses ausschließlich mit schweren und überschweren Battle-Mechs ausgerüstete Regiment wurde in den Jahren vor Ausbruch des Vierten Nachfolgekrieges auf C. M. O. 26 in strenger Geheimhaltung aus Mitgliedern der Tyr-Untergrundbewegung des draconischen Militärdistrikts Rasalhaag und Lyranischen Mechkriegern mit starken Heimatbeziehungen zur alten Prinzipalität Rasalhaag aufgestellt.

In den Kämpfen um die Systeme Rasalhaags erwiesen sich die gewaltigen Kampfkolosse des Tyr-Regiments mehrfach als der Schlüssel zum Erfolg, so zum Beispiel auf Kirchbach oder auf Stanzach. Als das Regiment jedoch nach der Eroberung von Stanzach den Befehl erhielt, die Stellungen auszubauen und abzuwarten, rebellierte die zur Befreiung der gesamten Prinzipalität entschlossenen Truppen und griffen auf eigene Faust die Präfekturzentralwelt Radstadt an, die sie schließlich sogar erfolgreich für das Commonwealth eroberten. Wegen dieser Befehlsverweigerung und möglicher weiterer Reaktionen dieser Soldaten auf die durchaus umstrittene Verwaltung der eroberten Systeme durch den Herzog von Tamar muß das Regiment allerdings als unsicher eingestuft werden. Die Insignien des Tyr-Regiments sind jene der Untergrundbewegung - auf nachtblaue Grund ein goldener Wingerhelm über dem silbernen Stern der Prinzipalität Rasalhaag. Seine Mechs sind durchgehend nachtblau lackiert.

REPUBLIKANISCHES HEER

Die beiden Republikanischen Heere waren ursprünglich Einheiten der Freien Republik Tikonov, zusammengestellt aus sich dort aufhaltenden Elementen capellanischer Einheiten. So besitzt das

1. Heer z. B. zwei leichte und ein schweres Mechbataillon. Im Zuge der Eingliederung von Tikonov in die Mark Sarna wurden das 1. und 5. Republikanische Heer dann in die LCS integriert. Das Republikanische Heer benutzt als Einheitsinsignien drei von einem Katana durchbohrte goldene Rauten auf einem blauen Schild. Die Parade Farben der Einheit sind Silber, Gelb und Rot.

1. Republikanisches Heer: Die Füsiliere

5. Republikanisches Heer: Die Kürassiere

SÖLDNEREINHEITEN

KELL HOUNDS

Kommandeur: Oberst Morgan Finn Kell

Rangsystem: Lyranisch

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Elite

Mechgewicht: Leicht/Mittel/Schwer

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Nein

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

Die erst seit 3010 existierenden Kell Hounds haben sich erstaunlich schnell zu einer der gefürchtetsten Söldner Einheiten der Inneren Sphäre entwickelt. Diesen Ruhm haben sie sich jedoch teuer erkaufte, nicht nur mit dem Tod von Morgan Kell auf Styx, sondern auch mit der erbitterten Feindschaft des draconischen Koordinators Takashi Kurita. Die Ausrüstung der Kell Hounds ist sehr ausgewogen, mit einer annähernd identischen Zahl leichter, mittelschwerer und schwerer Mechs. Im Verlauf ihrer Geschichte hat sich die Größe dieser Einheit mehrmals verändert, von einem Regiment bei der Gründung zu einem einzelnen Bataillon zwischen 3016 und 3027, und wieder zurück auf Regimentsgröße. Besonders bemerkenswert ist neben der engen persönlichen Freundschaft zwischen Oberst Kell und Archon Katrina Steiner sowie ihrer Tochter Melissa die erstklassige finanzielle Situation der Einheit, nicht zuletzt durch den Landbesitz der Kells auf ihrer Heimatwelt Arc-Royal, sowie die Ausstattung der Einheit mit mehreren Sprung- und Landungsschiffen.

Die Kell Hounds lackieren ihre Mechs entsprechend ihrem Einheitsabzeichen, einem stilisierten schwarzen Wolfskopf mit blutroten Augen in Frontalansicht auf grauem Hintergrund, in den Farben rot und schwarz.

GRAY DEATH LEGION

Kommandeur: Oberst Grayson »Death« Carlyle

Rangsystem: Lyranisch

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Elite

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Grayson »Death« Carlyle gründete diese Einheit ursprünglich auf Trell I im Tamarpakt, als die Garnisonseinheit seines Vaters von als Peripheriepiraten getarnten Draconiern überfallen worden war. Kurz vor Ausbruch des 4. Nachfolgekrieges entdeckte die Legion auf Helm in der Liga Freier Welten den Kernspeicher einer Sternenbundinfothek. Eine Fraktion des Hauses Marik versuchte, den Söldnern diese Entdeckung gewaltsam zu entreißen, aber mit Hilfe des Kurita-Herzogs Hassid Ricol konnte die Legion entkommen. Grayson Carlyle hat Kopien des Kernspeichers an die verschiede-

HAUS STEINER

nen Häuser weitergegeben. Die darin enthaltenen Informationen versprechen, eine technologische Wiedergeburt der Inneren Sphäre einzuleiten. Die inzwischen in die Dienste des Commonwealth zurückgekehrten Söldner kämpften im 4. Nachfolgekrieg auf Shionoha und Aubisson.

Die Mechs der Legion sind grauweiß bemalt und tragen als Insignien einen grauweißen Totenkopf auf unregelmäßigem roten Feld.

HANSENS RAUHREITER

Kommandeur: Colonel Gerhardt Hansen

Rangsystem: Regularisch

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht: Schwer

Järgewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Colonel Hansen stellte die Rauhreiter aus den Resten einer regulären Marik-Einheit zusammen, die er 3014 beim Marik-Bürgerkrieg gegen Janos Marik ins Feld geführt hatte. Die Rauhreiter bevorzugen den Nahkampf, und mehrere ihrer Kompanien bestehen ausschließlich aus schweren Mechs. Vor Ausbruch des Vierten Krieges spielten sie eine entscheidende Rolle bei der Eroberung von Sevren, und im Vierten Nachfolgekrieg wurden sie auf Rad und Hainfeld eingesetzt. Das Regiment dient dem Haus Steiner seit 3018, soll aber in Kürze in den Davion-Raum verlegt werden - dabei aber weiterhin unter Kontrakt mit dem Lyranischen Commonwealth bleiben. Die Insignien der Rauhreiter haben die Form eines weißen Dämonenschädels auf dunkelblauem Schild.

NARHALS RÄUBER

Kommandeur: Generalleutnant William Matthews

Rangsystem: Regularisch

Größe: 2 Regimenter

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Schwer

Järgewicht: Mittel

Panzer: Ja

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Narhals Räuber entstanden aus einem regulären Marik-Regiment, das zu Beginn des Ersten Nachfolgekrieges in die Peripherie floh und sich mit den Überresten eines Mechregiments der Randwelten-Republik vereinigte. Ihren Namen verdankt die Einheit ihrem ersten Kommandeur Tyilik Narhal und dem Narhal-Streuner, einem gefährlichen gehörnten Raubtier auf der Heimatwelt des Kommandeurs. Nach zehn Jahren Räuberdasein führte Ustinov Matthews die Einheit als Söldner zurück in die Innere Sphäre. Seit kurz vor Beginn des 2. Nachfolgekrieges haben die Räuber danach mit einer einzigen Unterbrechung von zehn Jahren stets dem Haus Steiner gedient. In jener Zwischenepisode standen sie bei Haus Liao unter Kontrakt und gerieten durch ständig anwachsende Schulden in eine katastrophale Lage. Seit der Rückkehr ins Lyranische Commonwealth verbessert sich ihre Situation jedoch wieder zunehmend.

Die Insignien der Einheit zeigen den stilisierten Schädel eines Narhal-Streuners.

SCHLEICHENDE TIGER

Kommandeur: Oberst Bob Vermithrax

Rangsystem: Lyranisch

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Leicht

Järgewicht: Leicht

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

Im Jahre 2874 stellte der Herzog von Tamar angesichts draconischer Aggression durch einen geschickten, juristischen Winkelzug eine eigene »Söldnereinheit« auf, der er den Namen Schleichende Tiger gab. Diese Einheit war ein eindeutiger Versuch, an die Taktiken der berühmten Tamar-Tiger und Schleicher anzuschließen. Die Tatsache, daß es sich technisch um ein Söldnerregiment handelt, erlaubt es dem Herzog, das Regiment weit schwerer auszurüsten als seine Privattruppen. Dadurch besitzt die Einheit gleich drei leichte und ein überschweres Mechregiment.

Die Schleichenden Tiger, deren Insignien einen naturfarbenen Tigerkopf auf schwarz umrandetem gelben Vollkreis zeigen, haben Tamar wiederholt erfolgreich gegen draconische Invasionen verteidigt.

12. STERNENGARDE

Kommandeur: Major General Mitch DeChavilier

Rangsystem: Sternenbund

Größe: 4 Regimenter

Erfahrung:

1. Regiment (Rivers Spieler): Veteranen

2. Regiment (Ohells Schwere Jungs): Normal

3. Regiment (Pagets Kriegsponys): Veteranen

7. Regiment (Scovys Eisenfresser): Unerfahren

Mechgewicht: Mittel

Järgewicht: Mittel

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

Die 12. Sternengarde ist eine Söldnereinheit mit langer und bewegter Geschichte. Zwei der Regimenter, Pagets Kriegsponys und Ohells Schwere Jungs, waren ursprünglich das 42. Einsatz- und 10. Schwere Sturmregiment der Regulären Sternenbundarmee und schlossen sich beim Zusammenbruch des Sternenbunds zusammen. Ihren heutigen Namen erhielt die Einheit in den Diensten der Konföderation Capella, als sie mit dem Schutz 12 wichtiger Systeme entlang der Grenze zu den Vereinigten Sonnen beauftragt wurde. Aus dem ursprünglichen Namen 12-Sternengarde entwickelte sich die 12. Sternengarde. Im 2. Nachfolgekrieg erreichte die Einheit mit 7 Regimentern ihre Maximalgröße, verlor jedoch durch unzureichende Bezahlung verschiedener Arbeitgeber und Betrugsmanöver des Draconis-Kombinats drei davon. Aus jener Zeit verfügt das 7. Regiment über vier Bataillone, da es ein Bataillon des aufgegebenen 6. Regiments übernahm. Seit 3024 steht die Garde in den Diensten des Commonwealth, wo sie großzügig und vor allem im voraus bezahlt wird. Die Sternengarde ist weniger traditionsverbunden als die Leichte Eridani-Reiterei, aber ihr gegenwärtiger Kommandeur ist sich der glorreichen Vergangenheit der Einheit wohl bewußt und nutzt sie zu seinem Vorteil. Er besitzt eine spezielle Abneigung gegen das Draconis-Kombinat und die Vereinigten Sonnen. Im Vierten Nachfolgekrieg kamen das 2. Regiment auf Cabalrai, und das 3. und 4. gemeinsam auf Ko sowie einzeln auf Atria und Imbros III zum Einsatz.



**RITTER ST. CAMERONS**

Kommandeur: General Stan Gluck

Rangsystem: Lyranisch
Größe: 2 Regimente
Erfahrung: Unerfahren
Mechgewicht: Mittel
Järgewicht: Mittel
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

Die im Jahre 2956 gegründeten Ritter St. Camerons stellen durch ihren hohen moralischen Anspruch eine Ausnahme unter den Söldnereinheiten der Inneren Sphäre dar. Martin Gluck, ein pensionierter MechKrieger der LCS suchte für seine Truppe nur Männer und Frauen aus, deren Vorfahren in der Regulären Sternbundarmee gedient hatten, um aus ihnen eine Einheit zu formen, die »am Streit zwischen Gut und Böse« teilnehmen sollte, »in dem der Ritter die erste Verteidigungslinie des Herrn darstellt«. In wahrhaft ritterlicher Manier führen die Ritter St. Camerons freiwillig häufig weit über ihre Kontraktverpflichtung hinausgehende Aufträge wie die Verteidigung einer Peripheriewelt für wenig oder gar keine zusätzliche Bezahlung aus, was auch die prekäre Finanzlage der Einheit und den schlechten Zustand ihrer Mechs erklärt.

GREGGS LONG STRIDERS

Kommandeur: Oberst Gregg Car
Rangsystem: Lyranisch
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Unerfahren
Mechgewicht: Mittel
Järgewicht: Mittel
Panzer: Nein
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

DRACHENODEM

Kommandeur: Colonel Pete Tate
Rangsystem: Davion
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Mittel
Järgewicht: Leicht
Panzer: Ja
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

MOBILES FEUER

Kommandeur: Colonel Quintin Moore
Rangsystem: Oriente
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Leicht
Järgewicht: Schwer
Panzer: Ja
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

DER ALPTRAUM

Kommandeur: Oberst William McPherson
Rangsystem: Lyranisch
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Veteranen
Mechgewicht: Mittel
Järgewicht: Schwer
Panzer: Ja
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Ja

GRABWANDERER

Kommandeur: Tai-sa Dennis Merwin
Rangsystem: Draconisch
Größe: 2 Regimente
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Schwer
Järgewicht: Schwer
Panzer: Ja
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

ALLZEIT GETREU

Kommandeur: Colonel Louise Pound
Rangsystem: Marik
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Schwer
Järgewicht: Mittel
Panzer: Nein
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

DER SCHNÖDE MAMMON

Kommandeur: Colonel Ashley Timson
Rangsystem: Marik
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Schwer
Järgewicht: Leicht
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

CRANSTON SNORDS WILDER HAUFEN

Kommandeur: Hauptmann Cranston Snord
Rangsystem: Lyranisch
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Veteranen
Mechgewicht: Schwer
Järgewicht: Keine
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein



BARRETTS FÜSILIÈRE

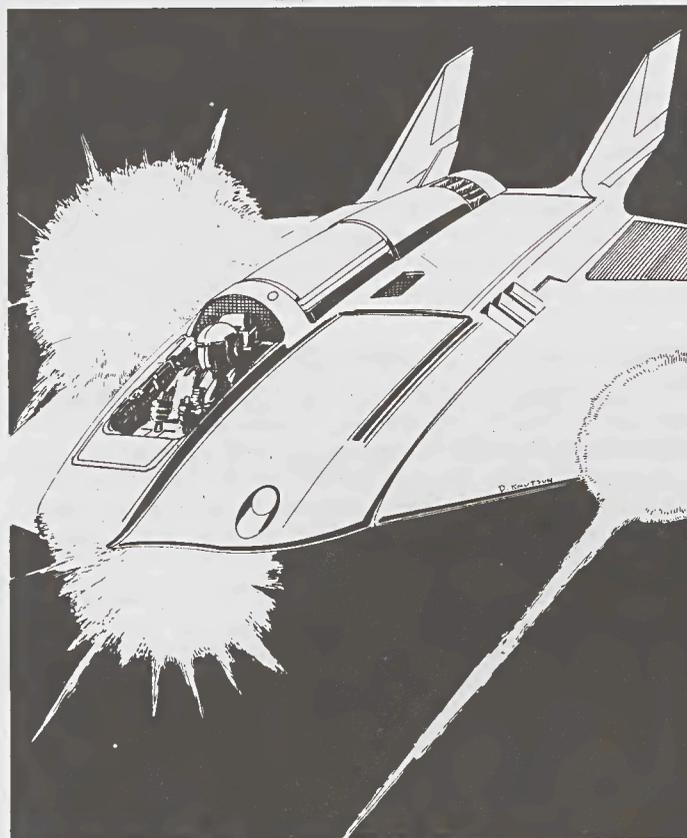
Kommandeur: Colonel Alonzo Barrett
Rangsystem: Davion
Größe: 1 Bataillon
Erfahrung: Veteranen
Mechgewicht: Schwer
Järgergewicht: Schwer
Panzer: Nein
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

HSIENS HITZKÖPFE

Kommandeur: Oberst Patricia Morgan
Rangsystem: Capellanisch
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Mittel
Järgergewicht: Mittel
Panzer: Ja
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Ja

SCHWARZE HERZEN

Kommandeur: Oberst Sandra Johnson
Rangsystem: Lyranisch
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Mittel
Järgergewicht: Leicht
Panzer: Nein
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein



RÜSTUNGSINDUSTRIE

Name: Defiance Industries
Standorte: Hesperus II, Furillo
Direktor: Herzog Greydon Brewer
Produktion Hesperus II: ZEU-7S *Zeus*, AS-7D *Atlas*, SHT-2Z/-2S *Schütze*, GRF-1N/-1S *Greif*, TMH-3F *Tomahawk*, Panzer *Rommel/Patton*, Panzer *Mantikor*
Produktion Furillo: ZEU-7S *Zeus*, WASP-1A *Wespe*, HSC-1K/-1S *Heuschreck*

Anmerkungen: Die größte noch funktionstüchtige Mechfabrik der Inneren Sphäre bildet das Fundament der Commonwealth-Streitkräfte. Im Jahre 3012 nahm die Anlage auf Hesperus als einzige Produktionsstätte der Inneren Sphäre die Produktion des gefürchteten *Atlas* auf, so daß Haus Steiner diesen Kampfkoloss als einziges Haus in nennenswerter Zahl einsetzen kann.

Name: Coventry Metal Works
Standort: Coventry
Direktor: Herzog Simon Grantel
Produktion: KOM-2D/-3A *Kommando*, VL 2-T *Vulkan*, FFK-1 *Feuerfalke*, BD9-R *Brandstifter*, HRN-3S *Hornisse*

Anmerkungen: Herzog Grantel ist ein ehemaliger MechKrieger, der die Firma grundlegend umorganisiert hat. Vor kurzem wurde auch das Coventry-Forschungslabor auf Alarion wiedereröffnet, das einst sogar der Forschungsabteilung von Defiance Industries ebenbürtig war.

Name: Bowie Industries
Standorte: Alarion, Carlisle
Direktorin: Herzogin Natalie Vanderzham
Produktion Alarion: Luft/Raumjäger CHP-W5 *Chippewa*, Landungsschiffe der *Leopard-* und *Union-Klasse*
Produktion Carlisle: MAR-3D *Marodeur*, SHT-2S *Schütze*, Spähwagen PKR-T5 *Packratte*

Anmerkungen: Die ursprünglich auf der Grenzwelt Dell angesiedelte Firma wurde zu Beginn der Nachfolgekriege nach Alarion verlegt. Bowie Industries ist einer der wenigen verbliebenen Hersteller von Landungsschiffen. Die Produktion wurde nach einem Angriff durch Haus Marik im Jahre 3006 erst 3026 wieder aufgenommen.

Name: Olivetti-Waffen
Standort: Sudeten
Direktor: Herzog Michael Olivetti
Produktion: KHM-6R *Kriegshammer*, DNR-5SI/-P5S *Donnerkeil*, Raketenpanzer *Hunter*, Schwebepanzer *J. Edgar*

Anmerkungen: Olivetti-Waffen ist das Wunderkind des Jahrhunderts. Die Firma wurde erst 2990 von Michael Olivetti, ursprünglich Vorarbeiter bei Defiance Industries, auf den Ruinen einer alten Sternenbund-Anlage gegründet. Wie durch ein Wunder baute er daraus bis 3005 eine florierende Mechfabrik auf. Seitdem ist die Firma auf mehr als das Dreifache gewachsen.



Name: Lockheed/CBM Corporation
Standorte: Donegal, Tharkad, Gibbs

Direktor: Herzog Alan Day

Produktion Donegal: Luft/Raumjäger LZ-F-R15/-R15m/-R20 *Lu-zifer*, SB-30 *Sabre* und OP-9 *Optio*

Produktion Tharkad: Luft/Raumjäger LGT-G4 *Lightning* und HL-C6 *Hellcat*

Produktion Gibbs: Luft/Raumjäger AD-3 *Adler* (leistungsidentisch mit MT-13 *Missetäter*) und DRV-G4 *Donnervogel*

Anmerkungen: Der größte Luft/Raumjägerhersteller des Commonwealth hat sich gerade erst von den Folgen einer eingehenden Untersuchung durch die Commonwealth-Handelskammern wegen eines Unterschlagungskandals erholt, in den mehrere Vorstandsmitglieder verwickelt waren.

Name: TharHes

Standort: Tharkad

Direktor: Landgraf Michael Wellby

Produktion: KRZ-3R *Kreuzritter*

Anmerkungen: TharHes stellt seit langem Laser und Raketenlafetten her. Die Mechproduktion wurde erst im letzten Jahrzehnt aufgenommen. Die ersten 200 produzierten *Kreuzritter* mußten jedoch wegen defekter Reaktorabschirmungen zurückgerufen werden.

Name: Shipil

Standort: Skye

Direktor: Herzog Simon DeGrange

Produktion: Luft/Raumjäger SYD-21/-Z2/-Z3 *Seydlitz*, Landungsschiffe der *Overlord*-Klasse

Anmerkungen: Eine noch aus der Zeit vor Gründung des Sternenbundes stammende Firma, die trotz ständiger Angriffe anderer Häuser und Übernahmeveruche von Konkurrenten bis heute überlebt hat und pro Jahr 3 Landungsschiffe herstellt.

Name: Trelshire Heavy Industries

Standorte: Twycross I, Chahar

Direktorin: Herzogin Yvonne Killa

Produktion Twycross: PRS-3F/-3Z *Pirscher*, KMT-1N *Kampftitan*, KMS-3Z *Kampfschütze*

Produktion Chahar: Artilleriegeschütze, Handwaffen, Vibrabomben, Munition

Anmerkungen: Die Inbetriebnahme einer weiteren Fabrikanlage auf Butler steht kurz bevor.

Name: Roter Teufel

Standort: Pandora

Direktor: Herzog Herman Greerson

Produktion: KMS-3Z *Kampfschütze*, KMT-1N *Kampftitan*, Schwerepanzer *Kondor*, Scoutwagen *Tausendfuß*, Infanteriewaffen, Artilleriegeschütze

Anmerkungen: Roter Teufel ist im Commonwealth als eine Firma bekannt, die hart an der Grenze der Legalität arbeitet. Die ursprüngliche Technikerschule und Wartungsfirma verlegte sich später auf die Waffenproduktion und begann um die Jahrtausendwende auch mit der Mechherstellung.

Name: Brigadier Corporation

Standort: Oliver

Direktor: Herzog Friedrich Delacroix

Produktion: GRF-1N *Greif*, KRZ-3R *Kreuzritter*

Anmerkungen: Diese Firma gelangte erst mit der Eroberung Olivers im 4. Nachfolgekrieg in lyranischen Besitz.

Zusätzlich zu diesen Großkonzernen liefern natürlich noch zahllose kleinere Firmen Ersatzteile und militärische Ausrüstung. Die Lyranischen Commonwealth-Streitkräfte sind mit großem Abstand die bestausgerüsteten Militärs der Inneren Sphäre mit Lücken ausschließlich bei hochmodernen Bauteilen wie Gefechtscomputern und Feuerleitsensoren. Trotzdem finden natürlich auch die LCS Grund zur Klage. Es kommt gelegentlich zu Nachschubproblemen, besonders bei Ersatzteilen für Mechs oder Jäger aus nichtlyranischer Produktion. Häufig wird die Masse der Ersatzteillieferungen kurzfristig dorthin umgeleitet, wo gerade der größte Bedarf besteht, so daß an anderer Stelle kritische Mangelsituationen auftauchen. Die Reparaturfähigkeiten des Commonwealth waren schon immer gut, wenn auch der Ablauf gelegentlich etwas bürokratisch ist. Es herrscht stets ausreichender Vorrat an Reparaturgerüsten und -plattformen, da die LCS diese als ebenso wichtig wie Munition ansieht. Gleiches gilt für Ladekräne, Kühlmitteltransporter, Mobile HQs und MASH-Einheiten.

Der einzige Stolperstein auf dem Weg der Hilfseinheiten ist die Steiner-Bürokratie, die sich regelmäßig auf geradezu katastrophale Weise einmischt, etwa, wenn eine Lieferung von Ersatzteilen 80 Aktivatoren für den linken Unterarm eines Mechs enthält, aber keinen einzigen für das rechte Knie. In einem solchen Fall entscheiden nur noch die erstklassigen Steiner-Techs über Erfolg oder Desaster.

MILITÄRAKADEMIEN

Die Aufgabe einer Commonwealth-Militärakademie ist es, ihren Absolventen militärische Kenntnisse und Führungsqualitäten zu vermitteln. Die Prüfung auf militärisches Potential beginnt schon recht früh im Leben eines Lyraners. Während der gesamten Kindheit und Jugend wird er regelmäßig geistig und körperlich getestet. Nach dem Abschluß der Schulausbildung erfährt er dann, welche Abteilung der LCS Bedarf für ihn hat. Rekruten, die für Offizierspositionen ausgewählt wurden, können sich entweder sofort an einer Militärakademie einschreiben oder zunächst ein normales Studium beginnen, jedoch mit Teilnahme an der Reserveoffiziersausbildung und längerer Pflichtdienstzeit nach Studienabschluß.

Das Lyranische Commonwealth besitzt zehn Militärakademien. Außerdem können Lyranische Offiziersanwärter seit ein paar Jahren auch das NAIW auf New Avalon in den Vereinigten Sonnen besuchen. Manche dieser Akademien bieten Ausbildungsgänge in allen Militärbereichen, aber die meisten haben sich spezialisiert. Alle Akademien müssen den Offiziersanwärtern eine gute Kenntnis in Militärgeschichte vermitteln. Denn als Historikerin ist sich Archon Katherine Marsden Steiner der Bedeutung geschichtlicher Lektionen für ein kompetentes Offizierskorps sehr bewußt.

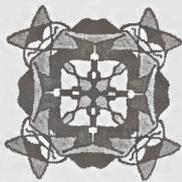
NAGELRING, THARKAD

Der Nagelring ist die älteste und angesehenste Militärakademie des Commonwealth. Die nach dem Schwert eines germanischen Sagenhelden benannte Schule war zunächst eine offizielle Sternenbund-Akademie. Als Haus Steiner sie nach dem Exodus der Kerensky-Truppen übernahm, stellte man überrascht fest, daß ein Großteil der Professoren und Dozenten sich entschlossen hatte, in der Inneren Sphäre zu bleiben.

Der Nagelring lieferte schnell Offiziere für alle Bereiche der Commonwealth-Streitkräfte. Die riesige Anlage auf dem tharkanischen Kontinent Bremen verfügt über eine große Zahl von Lehrhilfen wie *Chamäleon*-Trainingsmechs und zweisitzige *Jenny*-Luft/Raumjäger. Hier werden auch Besatzungen für Sprung- und Landungsschiffe ausgebildet. Zur Zeit leitet Generalhauptmann Beckley Winston-Steiner, Graf von Fingalls Fjord, den Nagelring.



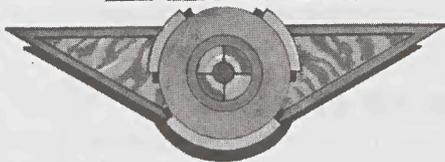
SANGLAMORE, SKYE



Sanglamore, ebenfalls eine ehemalige Sternenbund-Akademie, ist die Schwestereinrichtung des Nagelring. Während des draconischen Invasionsversuchs wurde Sanglamore so verwüstet, daß die Akademie danach keine Flottenoffiziere mehr ausbilden konnte. Seither hat sich Sanglamore darauf konzentriert, die besten MechKrieger und Offiziersdiensttuenden des Commonwealth hervorzubringen. Die Schule hatte stets eine stark separatistische Tendenz, und viele Absolventen versuchen konsequenterweise aktiv, einen Posten bei den Skye Rangers zu ergattern. Trotz ihrer politisch unsicheren Neigungen sind Sanglamores Absolventen für die LCS aber unverzichtbar. Der Archon geht allerdings kein Risiko ein und hat zahlreiche LNC-Agenten in der Akademie und deren Umfeld im Einsatz. Der Rektor von Sanglamore ist derzeit Generalhauptmann Kevin Reilly.

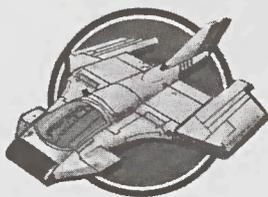
GEFECHTSSCHULE TAMAR

TAMAR



Die Gefechtsschule hat erst 3028 ihre erste Abschlußklasse entlassen. Diese ursprüngliche Sternenbund-Akademie wurde 2915 bei einem brutalen Angriff von Haus Kurita völlig zerstört. Die meisten Lehrer und Studenten kamen dabei ums Leben. Als das Steiner-Militär die draconischen Invasoren drei Jahre später endlich vertrieben hatte, wurde der Wiederaufbau zunächst zurückgestellt und schließlich ganz vergessen. Erst auf Druck tamarischer Historiker begannen dann endlich 3017 die Bauarbeiten. Gegenwärtig kann die Gefechtsschule nur MechKrieger und Offiziere für Bodentruppen ausbilden. Ihr Leiter ist Generalleutnant Sydney Devero.

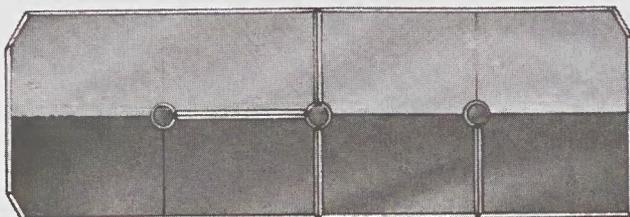
FLUGAKADEMIE THORIN



Seit ihrer Gründung im Jahre 2832 hat die Flugakademie ausgezeichnete Jagd- und Landungsschiffpiloten hervorgebracht. Durch Kriegsschäden teilweise verwüstet, wirkt sie heute wie ein häßliches Konglomerat halbfertiger und halbabgerissener Gebäude am Rande des Raumhafens. Trotz ausgezeichneter Ausbilder ist die Kapazität der Flugschule begrenzt, und Hoffnung auf Ausweitung besteht nur mittel- bis langfristig. Derzeit wird sie von Generalleutnant Ilysa Tullerman geleitet.

COVENTRY-AKADEMIE

Diese kleine Militärakademie knapp außerhalb des Fabrikkomplexes von Coventry Metal Works bildet nur MechKrieger aus. Viele der Professoren arbeiten gleichzeitig in der Mechfabrik. Die Schule steht unter der Leitung von Generalleutnant Robert McGregory.



ROYAL NEW CAPETOWN MILITARY ACADEMY



Diese Akademie hat der Regierung des Commonwealth schon einigen Ärger bereitet. Da sie sich auf einer aktiv rassistischen Welt befindet, war das Haus Steiner gezwungen, potentielle Offiziere nicht-kaukasischer Abstammung an andere Akademien zu verlegen. Dadurch muß das Commonwealth junge Kadetten quer durchs Reich transportieren, während in der Royal Academy Klassenräume halb oder ganz leer stehen. Schlimmer noch, die Haßphilosophie von

New Capetown beeinflußt die jungen Kadetten, so daß keine Besserung in Aussicht schien. Als Gegenmaßnahme hat der Archon 3025 jedoch zwei neue Rektoren an die Akademie entsandt: Generalleutnant Nils Steiner-Davis und Generalleutnant Cynthia Franks, eine imposante Schwarze, die in direkter Linie von der berühmten »Schwarzen Perle« abstammt, einer legendären lyranischen Heldin. Dies hat zwar zum Bruch zwischen der Akademie und dem Rest des Planeten geführt, aber dem Rassismus der Studenten gleichzeitig Zügel angelegt. Terroranschläge auf die Schule und ihre Rektoren haben die Spannungen auf New Capetown verschärft, aber auch einen Schulgeist in den Studenten geweckt, der Hoffnung macht.

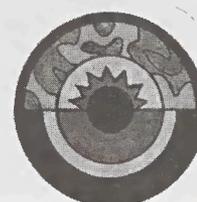
BLACKJACK-KONFLIKTSEMINAR

Das Blackjack-Seminar ist die einzige private Militärakademie des Commonwealth. Es wurde zur Ausbildung jener Studenten gegründet, die bei den Aufnahmeprüfungen anderer Akademien ausgesiebt wurden. Wenn ein Student sich die Gebühren des

Blackjack-Seminars leisten kann, erhält er eine den anderen Akademien gleichwertige Ausbildung. Zusätzlich zu den Standardkursen bietet Blackjack auch inoffizielle Kurse in den zwielichtigeren Aspekten des Militärlebens an. Es heißt, die Ausbildung am Nagelring garantiere einem Absolventen ein glorreiches Heldenbegräbnis, aber die Ausbildung im Konfliktseminar garantiere ihm ein langes Leben und ausreichend illegal erworbenen Wohlstand, um es auch zu genießen. Trotzdem wird diese Schule nicht gesäubert, denn ihre Absolventen sind erstklassige Soldaten. Geleitet wird das Seminar von Katrina Bigelow, einer ehemaligen MechKriegerin.

MILITÄRAKADEMIE SOMERSET

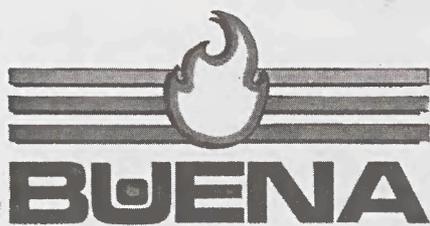
Diese kleine Universität bildet nur MechKrieger und Jagdpiloten aus. Sie wird von Generalleutnant Reginald Heathers geleitet.





KRIEGSKOLLEG BUENA

Das erst 3020 eröffnete Kriegskolleg Buena bildet zwar auch MechKrieger aus, ist aber vor allem auf Wartungswissenschaften spezialisiert. Es steht unter der Leitung von Generalleutnant Melissa Waverly.



POLYMILITÄRISCHES INSTITUT PANDORA

Pandora ist ein weiteres kleines Institut, das jedoch nur Kadetten aufnimmt, die Interesse daran haben, Landungsschiffpiloten zu werden. Der ambitionierte Rektor, Oberst Steven Merriam, versucht seit Jahren, das Angebot auf sämtliche Militärbereiche auszudehnen, aber die katastrophale Wirtschaftslage des Planeten macht es seiner Regierung unmöglich, die Akademie hierbei finanziell zu unterstützen.

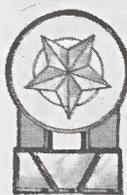


ORDEN UND EHRENZEICHEN

In ungebrochener historischer Tradition ehrt auch das Lyranische Commonwealth seine Helden mit Orden, Bändern und Medaillen. Zur Ehrung besonders erfolgreicher Regimenter verleiht es Banner, Wimpel und Siegel. Einzelpersonen dürfen ihre Orden in der Regel auf Wunsch auch an Kragen oder Aufschlag ihrer Zivilkleidung tragen. Zusätzlich zu den Ehrenzeichen des Commonwealth existieren eigene Orden des Tamarpakts und der Skye-Föderation für Soldaten, die sich in den betreffenden Regionen des Reiches bewährt haben. Die meisten wichtigen Ehrungen umfassen auch Ländereien oder eine Geldsumme.

Die folgende Liste umfaßt nur die wichtigsten Orden, Ehrungen und Feldzugsabzeichen.

COMMONWEALTH-VERDIENSTABZEICHEN



Das Commonwealthverdienstabzeichen ist die höchste Ehrung, die eine Einzelperson erhalten kann. Sie wird an Soldaten der LCS verliehen, die durch ihr Handeln eine schon sicher geglaubte Niederlage noch in einen Sieg verwandeln konnten. Das Abzeichen hat die Form einer großen Silberscheibe, auf der ein einzelner fünfzackiger Goldstern sitzt. Sie hängt an einem grün-weiß-grünen Band von einer dreiteiligen Goldleiste, deren Einzelteile die drei Gründerstaaten des Commonwealth symbolisieren. Ein gutes Beispiel für die Leistungen, die mit diesem Orden belohnt werden, ist Kommandanthauptmann Cyril Townshead vom 1. Lyranischen Heer, der bei der Rückeroberung des Planeten Sevren (noch als Hauptmann) in einer Einzelaktion einen Kurita-Bunker aushob, dessen Insassen die Hälfte seiner Kompanie getötet hatten. Das Commonwealthverdienstabzeichen wird in drei Stufen verliehen: in Silber, mit Eichenlaub und mit Diamanten.

EHRE SKYES



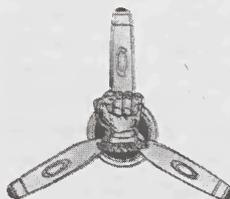
Diese Medaille verleiht der Herzog von Skye Soldaten, die bei der Verteidigung einer Welt der Föderation besondere Tapferkeit bewiesen haben. Sie zeigt einen schottischen Highlandkrieger im Angriff, mit zum Schlag erhobenen Claymore. Sie ist aus Gold gefertigt und wird an einem smaragdgrünen Band um den Hals getragen.

ORDEN DER TAMAR-TIGER



Dieses Abzeichen unterscheidet sich von den beiden vorigen dadurch, daß es die gleichzeitige Mitgliedschaft in einem exklusiven Orden ebenfalls mit dem Tamar-Orden ausgezeichneten Helden bedeutet. Das Abzeichen ist in Silber gearbeitet und zeigt das Regimentsabzeichen der berühmten Tamar-Tiger in einem Sonnenkreis. Normalerweise wird es abseits von anderen Orden getragen. Manche Besitzer tragen es zu formellen Anlässen auch an Zivilkleidung. Die gegenwärtige Großmeisterin des Tamar-Ordens ist Archon Katrina Steiner, die 2997 für ihre Aktionen in der zehnten Schlacht um Hesperus II ausgezeichnet wurde.

ORDEN KATHERINE STEINERS



Dieser Orden ist für Luft/Raumjäger-, Landungsschiff- und Sprungschiffpiloten vorbehalten, die sich im Kampf hervorgetan haben. Er besteht aus einer goldenen Steiner-Faust auf einem silbernen Propeller und wird an einem blauen Band getragen.

MCKENNSY-SCHLAMMSTAMPFER-ORDEN



Dieser ursprünglich nur für Mitglieder nicht mit Mechs ausgestatteter Bodentruppen gedachte Orden ist im Laufe der Jahre an so viele hohe Bodentruppenoffiziere und sogar Mechoffiziere verliehen worden, daß er für Offiziere seinen Wert verloren hat. Für Mannschaftsgrade und Unteroffiziere ist die Verleihung des Schlammstampfer-Ordens für Tapferkeit unter Feuer aber noch immer eine große Ehre. Der silberne Orden zeigt eine Darstellung des McKensyhammers unter einem verzierten Buchstaben »S«, umgeben von einem Lorbeerkranz und einem Sternenkreis, und wird an einem blauen Band um den Hals getragen.

ADLERFEDER

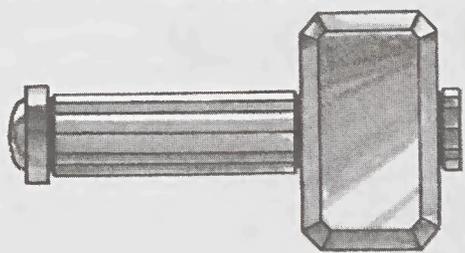
Die Adlerfeder ist die echte schwarze Schwanzfeder eines seltenen Aträischen Kampfadlers und wird Regimentern verliehen, die besondere Leistungen gegen das Haus Marik erbracht haben. Zu den Empfängern dieser Auszeichnung gehört unter anderem die Leichte Eridani-Reiterei.



HAUS STEINER



MCKENNSYHAMMER

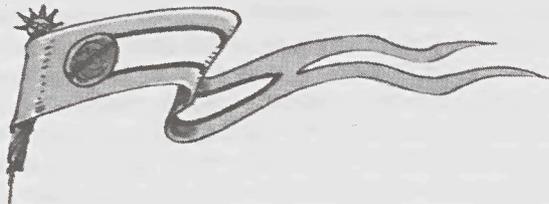


Diese Ehrung wird an Offiziere verliehen, die besondere taktische oder strategische Fähigkeiten bewiesen haben. Sie besteht aus einem etwa neun Kilogramm schweren, massivsilbernen

Hammer. Die so Geehrten dürfen den Hammer als Zeichen des Vertrauens und der Wertschätzung des Commonwealth zu allen formellen Anlässen tragen.

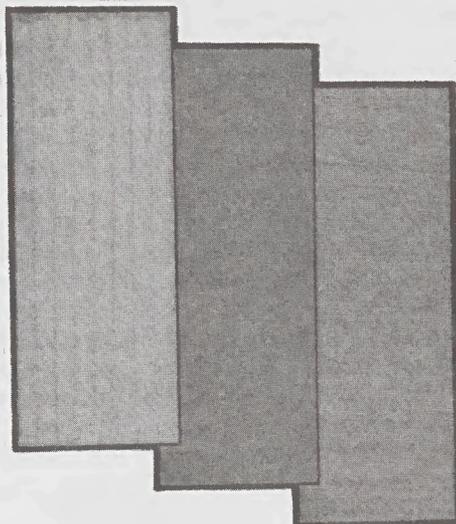
DRACHENTÖTERWIMPEL

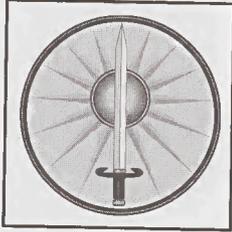
Dies ist eine Einheitsauszeichnung für Regimenter, die besondere Leistungen gegen das Haus Kurita erbracht haben. Der lange, hellblau-weiße Wimpel trägt das von einem schwarzen Schrägbalken überdeckte Kurita-Mon. Er wird zusammen mit dem Regimentsbanner geführt. Im vierten Nachfolgekrieg haben sich mehrere Regimenter diese Auszeichnung verdient.



VERDIENSTBAND

Bei dieser Auszeichnung handelt es sich um eine Anerkennung für alle Regimenter, die tapfer gekämpft und zahlenmäßig überlegene Feindeinheiten besiegt haben. Das schwarz-steinerblaue Band wird auf dem Regimentsbanner angebracht. Zusätzlich werden alle gegenwärtigen Mitglieder des betreffenden Regiments noch einzeln ausgezeichnet: Mannschaften und Unteroffiziere erhalten automatisch den McKensy-Schlammstampfer-Orden, Offiziere den McKensyhammer.





DIE VEREINIGTEN SONNEN

Die Geschichte der Vereinigten Sonnen begann im Jahre 2317, als Lucien Davion, Premierminister von New Avalon, mit 20 Sonnensystemen der näheren Umgebung ein als Crucispakt bekannt gewordenes Beistands- und Verteidigungsbündnis aushandelte. Lucien wurde zum ersten Präsidenten dieser Vereinigten Sonnen und New Avalon ihre Zentralwelt. Seit jenem Tag vor über 700 Jahren saßen in ununterbrochener Folge nur Mitglieder der Familie Davion auf dem Thron dieses Sternenreiches. Derzeit kontrollieren die Vereinigten Sonnen 493 Systeme, fast das Doppelte ihrer Ausdehnung bei Ausbruch der Nachfolgekriege, plus 93 Systeme der Mark Sarna.

Das Wachstum von Haus Davion während der letzten 200 Jahre erfolgte hauptsächlich auf Kosten der Konföderation Capella. Dies trifft insbesondere für den 4. Nachfolgekrieg zu, in dessen Verlauf die Vereinigten Sonnen dem Hause Liao fast die Hälfte seines Territoriums raubten. Ein noch bedeutenderer Gegner der Vereinigten Sonnen ist das Draconis-Kombinat, dem es im 1. Nachfolgekrieg beinahe gelang, das Davion-Reich zu erobern. Im 4. Nachfolgekrieg war Haus Kurita dagegen schweren Angriffen der lyranischen Truppen ausgesetzt, so daß seine Möglichkeiten an der Grenze zu den Vereinigten Sonnen begrenzt waren. Trotzdem konnte es 15 Systeme erobern.

POLITISCHE STRUKTUR DER VEREINIGTEN SONNEN

Sollen die Davions sich darum kümmern, auf wieviel Welten das Sonnenbanner weht. Ich sorge mich, wieviel Geld ich in der Tasche habe und wieviel Steine auf meinem Acker liegen.

- Verbreitete Redewendung aus den Vereinigten Sonnen

Seit der Gründung der Vereinigten Sonnen ist der Konflikt zwischen der Freiheit des Einzelnen und seinen Pflichten gegenüber der Staatsführung das Grundproblem ihrer Bevölkerung und Regierung. Ist die Regierung der »Diener« der Bevölkerung, der sich deren Wünschen zu beugen hat, oder sind die Bürger und Bürgerinnen verpflichtet, auf ihre »Rechte« zu verzichten, wenn sie im Konflikt mit den Vorstellungen einer zum Herrschen geborenen Führungspersonlichkeit stehen?

In den Vereinigten Sonnen wurde diese Frage durch die Entwicklung zu einer absolutistischen Monarchie beantwortet. Trotzdem kann sich der einfache Bürger auch im Davion-Reich über verschiedene offizielle und inoffizielle Kanäle weiterhin Gehör verschaffen. Das einfache Volk erkennt die Weisheit der Davions in den meisten bedeutenden Fragen, denen die Vereinigten Sonnen gegenüberstehen, widerspruchslos an. Der von seiner Familie gestützte und unterstützte Prinz verfügt über eine gewaltige Machtfülle und in der Regel auch über die begeisterte Zustimmung eines Großteils der Bevölkerung. Im Gegenzug erwarten die Bürger gewisse persönliche Freiheiten auf der lokalen Ebene. Gesetze und ungeschriebene Regeln sichern dem Volk der Vereinigten Sonnen daher eine Beteiligung an lokalen Entscheidungen zu. Dies schützt den durchschnittlichen Bürger vor einem Machtmißbrauch des örtlichen Adels, die sie direkter betreffen würde als die größeren Probleme, mit denen sich die Davions auf dem fernen New Avalon befassen. Dieser Kompromiß hat zu einem System halbunabhängiger planetarer Regierungen geführt, die durch ein System von Adligen an die Entscheidungen des Ersten Prinzen gebunden sind.

Die Frage, ob die Bürger oder der Adel der Gewinner bei diesem Kompromiß sind, ist bis heute ungeklärt, aber niemand kann bestreiten, daß die entschlossene Staatsführung der Zentralregierung der Vereinigten Sonnen diese zum militärisch stärksten Reich der Inneren Sphäre gemacht hat.

DER CRUCISPAKT

Der Crucispakt wurde am 26. Juni 2317 auf New Avalon durch Delegierte von 35 planetaren Regierungen unterzeichnet, und trotz zahlreicher Umdeutungen während der folgenden Jahrhunderte und der Erweiterung oder Streichung einiger der ursprünglichen 42 Artikel bildet dieser Vertrag noch heute die Grundlage der Vereinigten Sonnen. So regelt Artikel IV den Beitritt zu den Vereinigten Sonnen, deren Mitgliedswelten an allen Angelegenheiten der Föderation voll beteiligt sein sollen, während lediglich assoziierten Welten bei Fragen, die das gesamte Sternenreich betreffen, kein Stimmrecht zugesprochen wird. Spätere Zusätze erweiterten den Katalog um verschiedene Teilmitgliedschaften ohne das Recht auf eine Beteiligung an der Zentralregierung.

Artikel VII legte die Regierungsstruktur der Vereinigten Sonnen fest, die allen Mitglieds- und assoziierten Welten einen Delegierten im Hohen Rat zusprach, auch wenn dort nur Mitgliedswelten eine Stimme hatten. Den Vorsitz im Rat hatte ein von den Mitgliedswelten auf Lebenszeit gewählter Präsident, der nur durch eine Dreiviertel-Mehrheit abgewählt werden konnte. Artikel XII garantierte allen Welten die umfassende interne Freiheit in allen inneren Angelegenheiten, spätere Zusätze schränkten diese Regelung jedoch auf Mitglieds- und assoziierte Welten ein. Andere Artikel regelten die speziellen Pflichten und Rechte der Regierung zur Sicherung des Handels, zur Schlichtung von Konflikten zwischen den Mitgliedswelten und zum Unterhalt gemeinsamer Streitkräfte.

Die letzten zehn Artikel gaben detaillierte Richtlinien für die Pflichten des Hohen Rates, des Präsidenten und anderer Regierungsbeamten vor. Die Davions eigneten sich jedoch im Laufe der Zeit immer mehr der ursprünglichen Vorrechte des Hohen Rates an, bis diese Praxis schließlich so etabliert war, daß es möglich wurde, sie durch Änderungen des Paktextes sogar dauerhaft festzuschreiben. Lucien Davion, der Verfasser und die treibende Kraft des Paktes, sah ihn sicherlich als ein modernes Gegenstück zur Magna Charta oder US-Verfassung, aber seine liberalen Ideen hatten keinen Bestand. In der Praxis entwickelten sich die Vereinigten Sonnen zu einer recht starren, wenn auch gnädigen, Monarchie mit dem Potential, eine der schlimmsten Diktaturen der Geschichte zu werden, sollten die Davions irgendwann ihren Respekt vor der Freiheit des Einzelnen verlieren.

DER ADEL

Die Idee einer starken Aristokratie der Vereinigten Sonnen wurde 2417 geboren, als Simon Davion den Plan faßte, das Reich in fünf Prinzipalitäten aufzuteilen. Dieser Plan beruhte auf der Überlegung, daß die Vereinigten Sonnen zu groß waren, um jemals nach sogenannten »demokratischen« Prinzipien effektiv regiert zu werden. In einer Zeit, in der die Vereinigten Sonnen stärker und entschiedener werden mußten, sah er die Lösung in fünf Teilstaaten, die jeweils über ein eigenes System von Adligen verfügten. Letztlich führte das Konzept der Fünf Prinzen zwar zu einem blutigen Bürgerkrieg, aber die Einführung des Adels erfüllte ihren Zweck. Die Regierung war nicht mehr auf Versammlungen planetarer Delegierter angewiesen, um Entscheidungen zu treffen.

HAUS DAVION

Auch wenn die meisten Adligen planetare Regierungschefs waren, die ihren Titel nur zeitweilig trugen, gestattete der Adelstitel ihnen nun, Aufgaben durchzuführen, die vorher jahrelange Diskussionen und interstellare Reisen erfordert hätten. Anfänglich nutzten einige Adlige ihre neuen Rechte hemmungslos aus, während andere die neue Macht nutzlos vertaten. Statt zu Aufständen und der Forderung nach einer Abschaffung des Adels führte dies jedoch nur zur Suche nach kompetenteren Führern, die, einmal gefunden, häufig mit Zustimmung ihrer Untertanen als erbliche Titelhalter eingesetzt wurden.

Viele in den Vereinigten Sonnen hielten fünf separate Prinzipalitäten von vornherein für unfähig, zusätzlich noch eine starke, flexible und gemeinsame Regierung zu bilden. Auch vor dem Bürgerkrieg gab es bereits eine Bewegung, die eine Zentralregierung unter einem einzigen Prinzen befürwortete. Und viele betrachteten nur die Davions für fähig, eine solche Macht zu führen. Natürlich gab es auch andere Kräfte, und so kam es zum Bürgerkrieg zwischen den Davions und den Varnays. Trotz der blutigen Kämpfe um den Thron gab es jedoch keinen Aufstand der Bevölkerung gegen das Adelssystem. Im Gegenteil, das Volk unterstützte die Aristokratie, solange es das Recht behielt, sich von schwarzen Schafen unter den Adligen zu befreien. Am Ende der Sternensundära besaßen daher die meisten Planeten der Vereinigten Sonnen Herrscherdynastien. Seither hat sich dieses System kaum verändert, nur die Aufgaben der Adligen sind weiter gewachsen.

Barone und Baronessen

Dies ist der niedrigste Adelsrang, der mit politischen Pflichten und der Regierung eines Landstrichs verbunden ist. (Manche Ritterwürden sind zwar auch mit Ländereien verbunden, aber Ritter haben keine automatische Stimme im politischen System ihrer Welt.) Barone verwalten in der Regel wichtige Städte oder Landstriche. Die Tätigkeit privater Firmen auf ihrem Land kontrollieren sie zwar nicht, aber sie benutzen häufig Steuern oder Zugriffsrechte auf Rohstoffvorkommen, um auch diese gefügig zu machen. Während es im Lyranischen Commonwealth üblich ist, daß ein Baron ein Unternehmen und keine Ländereien besitzt, ist der Adel der Vereinigten Sonnen ausschließlich landorientiert. In den seltenen Fällen, in denen ein Baron tatsächlich nur ein oder mehrere Wirtschaftsunternehmen besitzt, wird er von anderen Adligen häufig als »Lyranerlord« oder »Baron zweiter Klasse« abgetan. Nur Barone, als Adlige der untersten Stufe, können von ihren Untertanen abgesetzt werden.

Grafen und Gräfinnen

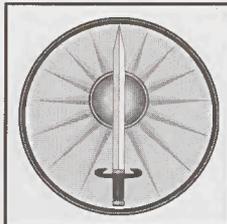
Graf (Count) und Gräfin (Countess) sind die nächsthöheren Titel der Vereinigten Sonnen. Diese Adligen werden von einem Herzog (Duke) eingesetzt und verwalten ganze Kontinente, Monde und gelegentlich sogar ganze Planeten. Manchmal übt ein Graf auch nur die Kontrolle über eine einzelne, dafür aber besonders wichtige Stadt aus, die beispielsweise eine Mechfabrik beherbergt. Sollten ein Graf und seine Familie einem Unglück zum Opfer fallen, bestimmt der planetare Herzog einen Nachfolger, der jedoch von der Zentralregierung bestätigt werden muß, bevor er sein Amt antreten kann. Ein Graf ist mächtiger als ein Baron und ist der örtlichen Zivilregierung keine Rechenschaft schuldig, es sei denn, die betreffende Welt hat spezielle Gesetze, von denen die Machtfülle des Grafen eingeschränkt wird. Es ist auch möglich, daß der Herzog eines Planeten die Erlasse eines Grafen widerruft. Trotz dieser beträchtlichen Macht haben die meisten Grafen die Erfahrung gemacht, daß es vernünftig ist, zumindest einen Teil ihrer Befugnisse an eine Zivilregierung und einen Beamtenapparat zu delegieren.

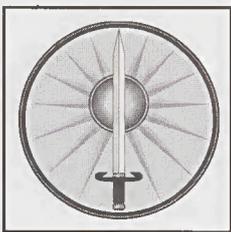
Grafen der Vereinigten Sonnen können die Entscheidungen ziviler Regierungen und niederer Adliger in ihrem Herrschaftsbereich widerrufen, wenn auch nicht ohne Begründung, und tun dies auch regelmäßig. Sie sind auch berechtigt, diesen Gehorsam

notfalls militärisch zu erzwingen, machen von diesem Recht aber selten Gebrauch.

Marquis und Marquesas

Der Titel eines Marquis ist in den Vereinigten Sonnen in letzter Zeit zu neuen Ehren gelangt, weil die Davions das Interesse an den Peripheriegebieten zu stärken versuchen. Ein Marquis steht über einem Grafen, aber unter einem Herzog. In den Vereinigten Sonnen wurde dieser Titel früher von Herzögen vergeben, um den eigenen Söhnen oder Töchtern die Kontrolle über eine Welt zu geben. Manche Herzöge benutzen diesen Titel als Kompensation für Kinder ohne Aussicht auf den Herzogsrang. Die Öffentlichkeit macht daher wenig Unterschied zwischen einem Marquis und einem Herzog.





Ursprünglich war ein Marquis der Vereinigten Sonnen aber der Herrscher einer noch nicht ausgebeuteten Grenzregion. Um die wirtschaftliche Aktivität auf den ärmeren Welten entlang der Peripherie anzukurbeln, haben Prinz Ian Davion und sein Nachfolger Hanse diese Bedeutung des Titels wieder neu belebt. Prinz Hanse verleiht deshalb jungen Adligen für fünf bis zehn Jahre ein Marquesat an der Peripherie, was ihnen die Gelegenheit gibt, zu beweisen, daß sie fähig sind, die Rohstoffe der ihnen unterstellten Planeten auszubeuten. Marquis, die ihre Regionen erfolgreich entwickeln, den Bildungsgrad der Bevölkerung erhöhen und ganz allgemein die Lebensbedingungen auf ihren Welten verbessern, erhalten ihren Titel auf Dauer und haben die Chance, eines Tages Herzog zu werden.

Herzöge und Herzoginnen

Ein Herzog (Duke), bzw. eine Herzogin (Duchess) ist in mancher Hinsicht mächtiger als der Erste Prinz der Vereinigten Sonnen. Als Herrscher über einen Planeten oder eine Gruppe von Welten in benachbarten Sonnensystemen haben seine Entscheidungen eine unmittelbare und anhaltendere Auswirkung auf das einfache Volk als alles, was der weit entfernt residierende Prinz tun könnte. Daher richten die Bürger den größten Teil ihres Respektes vor den Herrschenden, aber auch ihrer Verachtung, vor allem auf die Herzöge. Die meisten Herzogsfamilien der Vereinigten Sonnen stammen von in der Zeit der Fünf Prinzen gewählten Regierungsoberhäuptern ab. Die Herzogswürden wurden dann nach und nach erblich, entweder weil die Bevölkerung mit ihrem Herzog besonders zufrieden war oder als Belohnung des Prinzen für einen besonders loyalen Gefolgsmann. Nach dem Sieg der Davions im Bürgerkrieg kam es zu einer dramatischen Säuberung des Adels. Viele Herzöge verloren ihren Titel, wenn nicht sogar ihr Leben, weil sie auf der falschen Seite gestanden hatten. An ihrer Stelle setzten die Davions neue Herzöge ein, deren Loyalität außer Frage stand. Einige Welten versuchten zwar, diese fremden, ihnen aufgezwungenen Herrscher zu stürzen, aber die Davions waren zu stark und erstickten diese Revolten im Keim.

Die Grenzen mancher Herzogtümer entsprechen heute noch jenen der Verteidigungsbündnisse und sonstigen kleinen Pakten, die vor der Gründung der Vereinigten Sonnen bestanden. So ist beispielsweise der Maharadscha von Brantapur der Herzog mehrerer Systeme, die ursprünglich im Vereinigten Hindukollektiv zusammengeschlossen waren. Die Zahl der Herzöge in den Vereinigten Sonnen schwankt aufgrund von Todesfällen und Heiraten beständig. Zur Zeit (Oktober 3031) gibt es 114 Herzöge und Herzoginnen.

ÖFFENTLICHER WIDERSPRUCH

Die häufigsten Methoden für die Öffentlichkeit der Vereinigten Sonnen, sich gegen Adlige zur Wehr zu setzen, sind die Volksanhörung und direkte Aktionen. Bei einer Volksanhörung richten sich die Betroffenen an die planetare Regierung, um ihre Klagen über die Verwaltung einer Baronie oder Provinz durch den verantwortlichen Adligen vorzubringen. (Die Absetzung eines Grafen auf demselben Wege ist auch möglich, aber sehr viel schwieriger.) Die meisten planetaren Regierungen haben entsprechende Gesetze, und auf Föderationsebene garantiert das Gesetz über Verhalten und Kontrolle des Adels von 2634 öffentliche Untersuchungen. Adlige, die versuchen, eine derartige Kritik zu unterdrücken, werden von der Zentralregierung zur Ordnung gerufen. Dies kann sogar recht massive Formen annehmen. Als beispielsweise Graf Donvier Rossini von Tancredi im Jahre 2701 das Gerichtsgebäude seines Stadtstaates abreißen und seine Kritiker exekutieren ließ, wurde er von einem Föderationsgericht verurteilt und öffentlich hingerichtet.

Das Recht auf eine Anhörung garantiert jedoch keineswegs die Absetzung des betreffenden Adligen. Vielmehr sorgt es vorerst lediglich dafür, daß dessen unmittelbarer Vorgesetzter von seinen Verfehlungen erfährt. Was weiter geschieht, liegt dann in dessen Ermessen. Bei genügend Beschwerden wird der Titel meist an den nächsten Erbberechtigten weitergegeben. Falls sogar ausreichend massive Vorwürfe gegen die gesamte Adelsfamilie erhoben werden, kann selbst einer ganzen Dynastie ihr Titel völlig aberkannt werden, aber das erfordert einen jahrelangen Aufwand an Zeit und Mühen und außerdem die Bestätigung durch den Ersten Prinzen.

Die beiden häufigsten Formen direkter Aktion sind Streiks und Aufstände. Da der Vorgesetzte eines Barons oder Grafen meist weit mehr daran interessiert ist, den Frieden zu wahren als um jeden Preis ein niederen Adligen zu beschützen, sind diese Methoden häufig erfolgreich. Streiks eignen sich besonders für Baronien mit nur einer wichtigen Industrie, etwa einer großen Wasseraufbereitungsanlage oder Kohlengrube. Solche Streiks sind immer gefährlich, und häufig arten sie in Gewalt aus, aber bei guter Streikorganisation wird der betreffende Adlige auf den Druck anderer Adliger hin, deren Regionen auf die Produkte der streikenden Baronie angewiesen sind, meist recht schnell abgesetzt.

Offene Gewalt ist in aller Regel nur das äußerste und letzte Mittel, wobei dann Attentate in besonders reichen oder armen Baronien oder Grafschaften, deren Wirtschaft einen Streik unmöglich macht, die häufigste Form der Aktion darstellen. In solchen Fällen sprießen plötzlich Terroristengruppen mit starker Unterstützung der Bevölkerung aus dem Boden. Solche extremen Methoden haben immer automatisch Todesfälle auf beiden Seiten und den Einsatz planetarer Miliztruppen zur Folge. Die Davions hassen solche gewaltsamen Zwischenfälle so sehr, daß sie das Planetare Kriegsrechtsgesetz erlassen haben, das dem Prinzen jederzeit erlaubt, eine aufständische Welt militärisch zu besetzen und unter die Regierung eines Militärgouverneurs zu stellen. Die Terroristen werden dann von MGUO-Agenten gestellt und vor Gericht gebracht, und die Amtsgeschäfte der betreffenden Adligen von Föderationsrichtern überprüft. In solchen Fällen werden stets extrem harte Strafen gegen die Terroristen wie auch die Adligen verhängt.

DER ERSTE PRINZ

Die oberste Zentralgewalt der Vereinigten Sonnen ist natürlich der Erste Prinz. Man könnte sogar mit einigem Recht behaupten, daß der Erste Prinz der Vereinigten Sonnen die mächtigste Einzelperson der Inneren Sphäre ist. Der erste moderne Prinz der Vereinigten Sonnen war Alexander Davion, der die letzten Reste der Fünf-Prinzen-Zeit hinwegfegte und alle anderen Anwärter auf den Davion-Thron niederkämpfte. In seiner Zeit wurden die meisten der heutigen Vorrechte des Prinzen begründet. Die wichtigsten dieser Rechte sind die uneingeschränkte Kontrolle über die AVS, die Steuereinnahmen und den Verwaltungsapparat der Vereinigten Sonnen.

Prinz Alexander Davion war auch der erste Prinz, der Titel und Position eines Ersten Marschalls der Armee der Vereinigten Sonnen übernahm. Dies macht den Prinz zum Oberbefehlshaber aller Streitkräfte des Reiches. Niemand kann seine Befehle und Entscheidungen anfechten. Zum Glück für die Vereinigten Sonnen waren die Davions bisher ohne Ausnahme allermindestens kompetente, oft sogar herausragende Strategen. Durch das Ministerium für Mittel und Wege kontrolliert der Prinz zudem den Geldfluß in seinem Reich. Alle von der Zentralregierung eingezogenen Steuergelder werden dabei zum Privatvermögen der Familie Davion. Dadurch haben die Davions die unbegrenzte Macht, den Strom von Geldern und Gütern in jeden beliebigen Teil des Reiches zu drosseln oder sogar ganz zu stoppen, der ihr Mißfallen erregt. Aber die Davions setzen dieses Mittel nur sehr sparsam ein.

HAUS DAVION

Denn im allgemeinen genügt bereits die Drohung einer solchen Maßnahme, um ihren Zweck zu erfüllen. Das Verwaltungsministerium ist der Teil der Davion-Regierung, der mit einer unermeßlichen Flut von Papier und einem Heer von Computerspeichern die Alltagsarbeit der Regierung verrichtet. Als Bürokratie der Vereinigten Sonnen besitzt dieses Ministerium Beamte auf sämtlichen Welten. Der Posten des Verwaltungsministers ist traditionell dem Reichsprinzen bzw. der Reichsprinzessin vorbehalten, also dem designierten Nachfolger des Ersten Prinzen. Die Davions betrachten die Verwaltungsbildung als ebenso wichtig wie die fünf Jahre, die der Thronerbe beim Militär verbringen muß. Falls es keinen Thronfolger gibt, übernimmt eines der älteren Mitglieder der Familie dieses Amt, damit es auf jeden Fall unter Davion-Kontrolle bleibt.

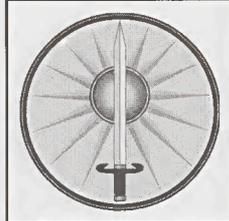
Im Gegenzug für diese und andere Vorrechte erlaubt der Prinz den Adligen und dem einfachen Volk eine gewisse Freiheit, ihr eigenes Leben zu gestalten. Um diese Freiheit zu garantieren, sichern eine lange Liste von Artikeln und Gesetzen den Bürgern und niederen Adligen das Recht, sich gegen Regierungen oder Herzöge, welche diese persönlichen Freiheiten beschneiden, um Hilfe direkt an den Prinz zu wenden. Der Prinz beschäftigt sich aber vor allem mit den Beziehungen zu den anderen Nachfolgerstaaten. Denn da sein Ruf und die Zustimmung der Bevölkerung vor allem von seiner Außenpolitik abhängt, neigt ein Davion-Prinz dazu, jeden diplomatischen Zwischenfall mit äußerster Dringlichkeit zu behandeln. Um diese Außenpolitik zu ermöglichen, braucht er ein solides Netz von Diplomaten und Informanten, die es ihm ermöglichen, die wahrscheinlichen Folgen seiner Entscheidungen abzuschätzen. Inzwischen besitzen die Davions dazu Spione in der gesamten Inneren Sphäre.

Auch der wirtschaftliche Einfluß der Davions ist ein bedeutender Machtfaktor. Die genauen Besitzverhältnisse der Herrscherfamilie sind zwar nicht öffentlich zugänglich, aber sie besitzt mit Sicherheit große Ländereien auf mindestens zwölf Planeten, einschließlich der fünf wichtigsten Welten der Vereinigten Sonnen, und Mehrheitsanteile an zwanzig Konzernen, davon sechs in der Rüstungsindustrie, fünf in den Medien und vier in Bergbau und Metallverarbeitung. Dadurch kann der Prinz seine Wünsche gelegentlich auch verdeckt und ohne große Öffentlichkeit durchsetzen, etwa indem er eine Ansiedlung auf seinem persönlichen Grundbesitz verweigert oder durch ein geeignetes Stimmverhalten in den verschiedenen Aufsichtsräten.

DAS HERRSCHERHAUS

Von allen Davions, die nicht offensichtlich geistig oder körperlich unfähig dazu sind, werden mindestens fünf Jahre Dienst in der AVS erwartet. Die meisten werden dabei MechKrieger, aber es hat auch immer wieder Davion-Jagdpiloten, -Panzerfahrer und sogar -Infanteristen gegeben. Hierbei ist es, ganz besonders in der Ausbildung und in Gefechtssituationen, strengstens verboten, einen Davion auf irgendeine Art bevorzugt zu behandeln. Trotzdem riskieren immer wieder Männer und Frauen ihr Leben, um einen Davion zu retten, ein Beweis für die hohe Achtung, die sie bei ihren Untertanen besitzen. Die meisten Davions verbringen auch zumindest ein paar Jahre in der aktiven Politik, ob im Militär, der zivilen Verwaltung oder dem Diplomatenkorps. Familienmitglieder ohne das nötige Feingefühl oder die Geduld für ein solches Leben ziehen sich dann oft aus dem öffentlichen Leben zurück und dienen der Familie und den Vereinigten Sonnen als adlige Landeigner.

Die Thronfolge der Davions ist in der DeBurke-Akte des Jahres 2846 genau festgelegt. Gleichzeitig enthält diese Akte einen detaillierten Stammbaum der Familie, der von den D'Avions des napoleonischen Frankreich bis in die heutige Zeit reicht. Der gegenwärtige Thronfolger ist der am 12. April 3030 geborene



Victor Ian Steiner-Davion, der nach dem Tod seiner Eltern als Archon-Prinz über das gesamte Vereinigte Commonwealth regieren wird.

DER KÖNIGLICHE HOF

Dieser Begriff hat zwei Bedeutungen. Zum einen handelt es sich um den Gebäudekomplex unmittelbar unterhalb des Prinzenpalais. Hinter der mittelalterlichen Fassade dieser Gebäude liegen die Büros der Ministerien und der zahllosen Beamten, die das Fundament der Regierung bilden, die jede Entscheidung des Prinzen in konkrete Politik umsetzen. Der Kontrast zwischen diesem banal-alltäglichen Regierungstrott und dem, was sich die meisten Bürger vorstellen, wenn sie den Begriff »Königlicher Hof« hören, könnte kaum größer sein. In jedem Frühjahr öffnet die Familie Davion außerdem Teile des Prinzenpalais, eines riesigen Burgkomplexes oberhalb von Avalon City für den Adel der Vereinigten Sonnen. Drei Monate lang werden die Adligen am Hofe dann mit Festgelagen, Bällen und Jagdgesellschaften in den zahlreichen Parks und Wäldern um das Palais unterhalten. Normalerweise nehmen etwa 40 Herzöge und ebensoviele niederere Adlige an diesem Ereignis teil. Wichtige Adlige wie die Herzöge von New Syrtis und Robinson sind Stammgäste des Königlichen Hofes. In gewisser Weise ist der Hof ein Ersatz für den einst mächtigen Hohen Rat, der zwar noch immer zusammentritt, aber heute die meisten seiner Kompetenzen verloren hat.

Diese teuren Veranstaltungen dienen mehreren Zwecken. Zunächst bieten sie den Davions Gelegenheit, mit den anwesenden Adligen zu sprechen und die Stimmung im Reich besser kennenzulernen als dies durch die regelmäßigen Berichte und Meldungen ihres Beamtenapparates möglich ist. Zum anderen stellt der Königliche Hof ein Forum dar, auf dem die Davions wichtige neue Initiativen vorstellen und diskutieren können. Die drei Monate engen Kontakts mit den Adligen bieten eine ideale Chance, gekränkte Eitelkeiten zu salben und politische Handel abzuschließen.

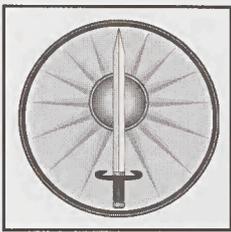
RÄTE UND MINISTERIEN

Der Hohe Rat, ursprünglich eine Körperschaft von ebensolcher Bedeutung wie der Prinz, ist heute nur noch wenig mehr als ein willenloses Werkzeug der Regierung. Ursprünglich mußte der aus 100 Delegierten der Mitgliedswelten bestehende Hohe Rat vor der Umsetzung jedes Regierungsbeschlusses zuerst seine Zustimmung geben, aber mit der Zeit wurde ihm immer mehr Macht entzogen, um eine effektivere Regierungsarbeit zu ermöglichen. An seiner Stelle gewann daher der von Alexander Davion als Alternative geschaffene Intime Rat an Einfluß. Der aus den Ministern und Field Marshals der AVS bestehende Intime Rat ist klein genug, um schnell und wirkungsvoll auf veränderte Bedingungen zu reagieren. Er hat sich zum engsten offiziellen Beraterkreis des Prinzen entwickelt, was seinen Mitgliedern beträchtliche Macht einräumt.

Die Ministerien sind Abteilungen der Föderationsregierung, die entweder auf eine einzelne Region oder einen bestimmten Aspekt der Regierungsarbeit spezialisiert sind. Sie sind für die Durchführung der Anordnungen des Prinzen verantwortlich und erstatten ihm Bericht über ihre Arbeit. Dadurch haben die Ministerien große Machtbefugnisse. Über einem Minister steht nur noch der Prinz, dem er dient, was ihn somit sogar über den mächtigsten Herzog stellt. Schon mehr als ein Herzog wurde, nachdem er diese Macht in Frage stellte, von einer veritablen bürokratischen Dampfwalze überrollt. Zur Zeit umfaßt die Regierung der Vereinigten Sonnen neun Ministerien.

Ministerium für Mittel und Wege

Das Ministerium für Mittel und Wege ist verantwortlich für das Einziehen von Steuern und die Durchführung der Wirtschafts- und



Finanzpolitik des Ersten Prinzen. (Siehe **Die Wirtschaft der Vereinigten Sonnen.**)

Bildungsministerium

Das Bildungsministerium ist verantwortlich für die Ausbildungsstätten der Vereinigten Sonnen. (Siehe **Kultur und Künste in den Vereinigten Sonnen.**)

Ministerium für die Mark Crucis

Dies ist eines der vier Regionalministerien, die jeweils die Hauptverantwortung für die Verwaltung der Großregionen der Vereinigten Sonnen tragen. Die Anordnungen dieser Ministerien sind bindend, sofern sie nicht durch eines der Ressortministerien umgestoßen werden. Alle vier Marken sind ihrerseits in Verwaltungsbezirke unterteilt, um sicherzustellen, daß alle Welten gleichberechtigt behandelt werden. Jeder Verwaltungsbezirk umfaßt 10 bis 30 Systeme und trägt in der Regel den Namen derjenigen Welt, auf der sich das Hauptbüro des jeweiligen Regionalministeriums befindet. Die Mark Crucis umfaßt zehn Verwaltungsbezirke.

Als Herzog von New Avalon ist offiziell Prinz Hanse Davion der Minister für die Mark Crucis. Er überträgt das Amt jedoch traditionell einem vertrauenswürdigen Familienmitglied, in diesem Fall Melinda Davion, einer der Victoria-Davions und eine enge Freundin von Hanse.

Ministerium für die Mark Capella

Als Herzog von New Syrtis ist Morgan Hasek-Davion Minister für die Mark Capella: Um sich jedoch zunächst stärker um das Militär der Mark kümmern zu können, hat er das Amt in den Händen seiner bereits von seinem Vater Michael hiermit beauftragten Tante Rebecca Hasek-Davion belassen. Die Mark Capella umfaßt acht Verwaltungsbezirke.

Als Grenzmark operiert die Mark Capella unter etwas anderen Regeln und Gesetzen als die friedliche Mark Crucis. Fragen wie

Militärregierungen, Befriedungsmaßnahmen und Truppenverschiebungen sind in diesem Gebiet an der Tagesordnung. Die für solche Umstände geltenden Gesetze der Vereinigten Sonnen werden als Kriegszonenakten von 2787 zusammengefaßt. Die meisten befassen sich mit für Kriegsbedingungen geeignet angepaßten Gesetzen der Friedenszeit und neuen Gesetzen über die Rechte des Militärs bei der Zusammenarbeit mit einer planetaren Regierung.

Ministerium für die Mark Draconis

Minister für die Mark Draconis ist Herzog Aaron Sandoval. Im Gegensatz zu Hanse Davion und Morgan Hasek-Davion nimmt Sandoval seine Aufgabe als Minister sehr ernst und persönlich wahr. Er spielt eine aktive Rolle als Leiter der Verwaltung seiner Mark und wohnt wichtigen Sitzungen des Hohen Rates regelmäßig bei. Wenn er seinen Pflichten als Minister nicht selbst nachkommen kann, vertritt ihn sein ältester Sohn, Jacob Sandoval, der Graf von Olkman. Die Mark Draconis umfaßt acht Verwaltungsbezirke und operiert seit dem Erlaß der Kriegszonenakten von 2787 unter deren Bestimmungen.

Ministerium für die Mark Sarna

Ministerin für die Mark Sarna ist Melissa Steiner-Davion, die Herzogin von Sarna. Da die Mark Sarna als erst kürzlich erobertes Gebiet noch nahezu vollständig unter Militärverwaltung der AVS steht, wird sie bis auf die von den LCS kontrollierte Mark-Grenze vom Behördenapparat der Vereinigten Sonnen verwaltet, auch wenn Melissa Steiner eine Iyranische Verwaltung vorziehen würde. Wenn sie ihren Pflichten als Ministerin nicht selbst nachkommen kann, wird sie von Gräfin Goedele Christian vertreten. Die Mark Sarna umfaßt sechs Verwaltungsbezirke und operiert nahelegenderweise ebenfalls unter den Regeln der Kriegszonenakten.

Verwaltungsministerium

Das Verwaltungsministerium ist das Schmieröl im Getriebe des Gesamtapparats der Regierung. Alle Gesetze und Verordnungen, die nicht in den Bereich eines der anderen Ministerien fallen, werden vom Verwaltungsministerium gehandhabt. Außerdem ist dieses Ministerium verantwortlich für die Kommunikation zwischen den anderen Ministerien sowie alle Gesetze und Aktivitäten, die eine Beteiligung mehrerer Ministerien erfordern, und für die Föderationsmissionen auf allen Mitgliedswelten. Diese Föderationsmissionen kümmern sich um alle Tätigkeiten und Vorgänge, welche die vielfältigen Beziehungen des Planeten zur Regierung der Vereinigten Sonnen regeln. Gleichzeitig sind sie inoffizielle Botschafter der Zentralregierung. Für die weitaus meisten Bürger der Vereinigten Sonnen ist die örtliche Föderationsmission der einzige direkte Kontakt zum Reich.

Traditionell leitet stets der Thronfolger der Vereinigten Sonnen dieses Ministerium. Da Victor Steiner-Davion aber noch zu jung für dieses Amt ist, wird das Ministerium zur Zeit von Nelitha Green-Davion von Galax geleitet, der Gräfin der Goldinseln.

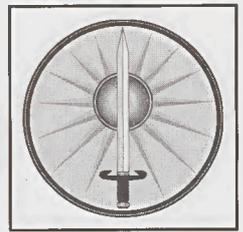
Justizwesen

Die Justizverwaltung ist Teil des Verwaltungsministeriums. Da die Davion-Regierung den planetaren Regierungen eine gewisse Freiheit zugesteht, reichen für die meisten Bedürfnisse die planetaren Gesetze aus. Es gibt daher nur vergleichsweise wenige Föderationsgesetze, die das planetare Recht betreffs der persönlichen Freiheiten der Bürger brechen. Bereiche wie interplanetare Beziehungen, Handel zwischen den Welten und Reichen, Menschenrechte und Staatsloyalität fallen jedoch unter die ausschließliche Zuständigkeit der zentralen Justizverwaltung.

Der höchste Gerichtshof der Vereinigten Sonnen ist der Old Bailey auf New Avalon. Das nach Vorbildern alter englischer Gerichtsgebäude entworfene Gericht beherbergt den Zentralen Apellationshof, der sich mit allen Streitfragen befaßt, wo sich die Gesetze der Vereinigten Sonnen und jeder der planetaren Regierungen widersprechen. Er besteht aus neun Richtern, die in der Regel aus den 200 Richtern der Regionalen Apellationshöfe des



HAUS DAVION



Reiches ausgewählt werden. Die meisten Fälle, die vor den Zentralen Apellationshof gelangen, sind wirtschaftlicher Natur, etwa die Frage, ob auf eine Ladung Victoria-Trüffel bei der Lieferung zum Mond von Victoria interplanetare Umsatzsteuer erhoben werden muß, aber gelegentlich verhandelt das Gericht auch Fälle über die Verletzung der Menschenrechte eines Bürgers der Vereinigten Sonnen, den sogenannten Sechs Freiheiten: das Recht auf persönliche Freiheit, Privatbesitz, Waffenbesitz, Gleichbehandlung, Privatsphäre und Beteiligung an der planetaren Regierung.

Ministerium für Äußere Beziehungen

Das Ministerium für Äußere Beziehungen setzt sich in der Inneren Sphäre für die Interessen der Vereinigten Sonnen ein und erhält zu diesem Zweck einen großen Teil des jährlichen Staatshaushalts, wobei das meiste Geld für den Unterhalt der diplomatischen Vertreter und Botschaften auf den Zentralwelten der übrigen Staaten der Inneren Sphäre verbraucht wird. Das Ministerium unterhält jedoch auch mehrere große Verwaltungs- und Forschungszentren in den Vereinigten Sonnen. In diesen Zentren werden Daten aus ausländischen Quellen wie Nachrichtensendungen gesammelt und ausgewertet. Die wesentlichen Informationen werden von Experten täglich neu zusammengestellt und gehören zur Morgenlektüre von Prinz Davion.

Das für das Draconis-Kombinat zuständige Zentrum des Ministeriums liegt auf Robinson, jenes für die Konföderation Capella auf New Syrtis. Das Zentrum für Iyranische Informationen wurde 3024 von Caph auf die Iyranische Welt Thorin verlegt, und das Zentrum für Nachrichten und Meinungen aus der Liga Freier Welten befindet sich gegenwärtig im Umzug von Caph nach Aldebaran. Ministerin für Äußere Beziehungen ist Olivia Fenlon, Herzogin von Chesterton, eine ehemalige MGUO-Agentin und spätere Botschafterin in der Liga Freier Welten, die das Ministerium bei Hanse Davions Thronbesteigung im Jahre 3013 übernahm.

DAS MINISTERIUM FÜR GEHEIME UNTERSUCHUNGEN UND OPERATIONEN (MGUO)

Das MGUO vereint verschiedene Geheimabteilungen der Davion-Regierung mit dem Ziel, Informationen über deren Gegner zu sammeln und verdeckt gegen diese vorzugehen. Das MGUO ist nicht der aggressivste Geheimdienst der Inneren Sphäre, aber er hat den Ruf, der raffinierteste und wirkungsvollste zu sein. Die Fähigkeit seiner Provokateure, in wichtige Positionen anderer Reiche vorzudringen und dort Unfrieden zu säen, um in der anschließenden Verwirrung wieder in die Vereinigten Sonnen zu entfliehen, ist unerreicht, und es waren beispielsweise MGUO-Agenten, die den Marik-Bürgerkrieg auslösten. Der spektakulärste Erfolg des MGUO aber war zweifelsohne die Sabotage der capellanischen Verteidigung im 4. Nachfolgekrieg durch Justin Xiang Allard und Alexi Malenkow.

Sektion Informationsbeschaffung (SIB)

Die SIB ist verantwortlich für das passive Sammeln von Informationen aus den öffentlichen Medien der übrigen Nachfolgerstaaten und, soweit möglich, privaten Kommunikationen. Sie besitzt Horchposten auf den meisten Grenzwelten, die auf nahegelegene Welten ausgerichtet sind. Auch auf den Grenzwelten der Mark Sarna sind inzwischen solche Horchposten eingerichtet worden. Die SIB versucht auch regelmäßig, ComStar-Mitglieder zu bestechen, um Abschriften fremder Mitteilungen zu erhalten. Der gegenwärtige Chef der SIB ist Koordinator Davis Rtery, Graf von Lake Washington, Ozawa.

Operationssektion (OS)

Die Operationssektion des MGUO ist verantwortlich für die aktive Beschaffung von Informationen über andere Nachfolgerstaaten. Ihre in den zehn geheimen Trainingszentren der Sektion ausgebil-

deten Agenten werden in fremde Sternreiche geschickt, um dort aktiv und gelegentlich auch aggressiv Geheiminformationen zu sammeln. Agenten, die ohne speziellen Auftrag ausgesandt werden, tragen den Codenamen Schwebler, während Agenten mit spezifischer Mission als Graber bezeichnet werden. Die derzeitige Chefin der OS ist Koordinatorin Edwina Silvan, Gräfin von Dry Thomas, Lackland.

Kontakt Militärischer Informationsdienst

Diese Sektion des MGUO koordiniert die Maßnahmen des Militärs mit denen des Militärischen Informationsdienstes, um eine unnötige und zuweilen gefährliche Doppelarbeit zu vermeiden. Über diese Sektion werden auch Kommandoeinheiten des MI für Sondereinsätze ausgeliehen. Der gegenwärtige Verbindungsoffizier des MGUO ist Koordinator Jacoff DeVries, Colonel der AVS im Ruhestand.

Kontakt Lyranisches Nachrichtencorps

Ebenso wie zum Militärischen Informationsdienst muß das MGUO seine Maßnahmen jetzt auch mit dem Iyranischen LNC koordinieren. Diese Aufgabe übernimmt auf der Davion-Seite Koordinator Haisonn Scott aus Allerton, Graf von Tumble Downs.

Internes Sicherheitsbüro (ISB)

Das ISB überwacht das Gebiet der Vereinigten Sonnen und sucht in den öffentlichen Medien und durch das Sammeln von Geheiminformationen nach Gefahren für den Staat. Wahrscheinlich ist das ISB die größte Sektion des Ministeriums, da seine Agenten von allen Welten und Kolonien der Vereinigten Sonnen Bericht erstatten. Dies geschieht trotz aller öffentlichen Erklärungen der Davion-Regierung, wonach das Bespitzeln planetarer Regierungen und des Privatlebens der Aristokratie illegal sei. Es muß dabei jedoch angemerkt werden, daß auch andere Nachfolgerstaaten die eigene Bevölkerung überwachen. Bisher sind nur drei Fälle bekannt, in denen ISB-Agenten schließlich aktiv eingegriffen haben, um eine Bedrohung der Vereinigten Sonnen auszuschalten. In zwei Fällen geschah dies durch die Ermordung eines planetaren Regierungsoberhauptes, im dritten Fall wurde ein unbekannter Herzog erpreßt, um seine Unterstützung für die Politik von Ian Davion zu erzwingen. Zur Zeit leitet Koordinator Trimons Retweth, Graf von Numenor, das ISB.

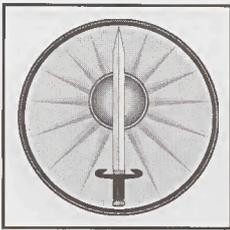
Spionageabwehrsektion (SAS)

Die Spionageabwehrsektion war ursprünglich eine Abteilung des ISB, aber während des 2. Nachfolgekrieges wurde ihre Arbeit so wichtig, daß sie sich zu einer eigenen Sektion des MGUO mauserte. Seitdem hat die SAS (Spitzname »Rattenfänger«) so an Bedeutung gewonnen, daß sie mittlerweile mit der Operationssektion um den größten Anteil des Geheimdienstbudgets konkurriert. Ohne die SAS würden die Vereinigten Sonnen Gefahr laufen, von ihren Nachbarn von innen heraus aufgerollt zu werden. Der Koordinator der SAS, Quintus Allard, Graf von Bristol, ist zugleich Minister des MGUO.

PLANETARE REGIERUNGEN

Die planetaren Regierungen der Vereinigten Sonnen können die verschiedensten Formen aufweisen. Manche orientieren sich an Regierungsformen aus der terranischen Geschichte wie der Regierung der UdSSR oder von Frankreich zur Zeit der Revolution, während andere mutige Experimente sind, wie die elektronische Basisdemokratie von Torrence oder das repräsentative Kommunensystem von Xenia. Die vorherrschende Regierungsform erinnert jedoch an das britische parlamentarische System des alten Terra.

Welche Form eine planetare Regierung auch hat, sie steht immer in enger Beziehung zum Adel, von dem sie häufig direkt abhängig ist. Wie weitgehend die Adligen eine Regierung kontrollieren, hängt von der Welt und den Adligen selbst ab. Viele adlige Familien sind zufrieden damit, sich mit interplanetaren Angelegenheiten oder der Verwaltung ihrer Landgüter zu beschäftigen,



HAUS DAVION

während andere aus ihrem Titel das Recht zur völligen Beherrschung der planetaren Regierung ableiten. Letztere Adlige sind verständlicherweise bei der Bevölkerung nur selten beliebt, und auch die Zentralregierung ist über sie nicht sonderlich begeistert, da beim Volk gut angesehene Adlige eine reibungslosere Verwaltung ermöglichen.

Die einzige Ausnahme vom politischen Kernprinzip der Vereinigten Sonnen, ihren Bürgern und Welten die größtmögliche Freiheit zu belassen, die ohne Behinderung der Zentralregierungs politik möglich ist, sind Welten unter Militärverwaltung. Ein Militärgouverneur wird vor allem auf solchen Welten eingesetzt, die erst vor kurzem erobert wurden, so daß noch mit weitverbreiteter Loyalität der Bürger gegenüber ihren früheren Herren zu rechnen ist. Als Militärgouverneure werden ausschließlich Offiziere mit Erfahrung in Befriedigungsaktionen, Bekämpfung von Terroristen und Propaganda eingesetzt. Die Dauer ihrer Amtszeit hängt weitgehend von der planetaren Bevölkerung und der militärischen Situation der Umgebung ab. Wenn ein Militärgouverneur den Eindruck hat, daß eine von ihm verwaltete Welt den Vereinigten Sonnen loyal gesonnen ist, hilft er bei der Bildung einer zivilen, repräsentativeren Regierung. Er ist auch bevollmächtigt, Kandidaten für einen Adelstitel zu benennen. Militärgouverneure werden manchmal auch weitab der Front auf Welten eingesetzt, auf denen durch schwere Naturkatastrophen oder einen gewaltsamen Sturz der Regierung ein Ausnahmezustand herrscht. Besonders im letzteren Fall hat der Militärgouverneur häufig genug genausoviel Probleme mit einer rebellischen Bevölkerung wie auf gerade erst frisch eroberten Planeten.

DIE WIRTSCHAFT DER VEREINIGTEN SONNEN

Viele der fast 500 Sonnensysteme der Vereinigten Sonnen besitzen zwei oder drei mehr oder weniger dicht besiedelte Welten. Gerade diese immense Größe hindert das Haus Davion daran, die gewaltigen Rohstoffreserven dieses Reiches wirksam auszubeuten. Denn obwohl das Davion-Reich die größte kommerzielle Raumflotte der Inneren Sphäre besitzt, reichen seine vielen Handelsgesellschaften und unabhängigen Kauffahrer gerade eben aus, die riesige Bevölkerung der Vereinigten Sonnen zu versorgen. Der Druck, hungernde und durstende Bürger mit dem Lebensnotwendigen zu versorgen, macht den Aufbau von Handelsrouten auch nach außerhalb des Reiches ratsam, aber zuviel Kontakt mit anderen Nachfolgerstaaten wird nicht gerne gesehen, da das Haus Davion die Handelsbeschränkung als wirkungsvolle Waffe gegen äußere Feinde betrachtet. Nach Generationen haßerfüllter Kriege gegen das Draconis-Kombinat und die Konföderation Capella sind zudem auch die meisten Bürger der Vereinigten Sonnen Gegner aller Handelsbeziehungen zu diesen Staaten. Im Jahre 2802 wurde diese Haltung durch den Erlaß der Wirtschaftskriegsgesetze schließlich auch formalisiert. Diese Gesetze enthalten eine Liste von Waren, deren Verkauf an die Häuser Kurita oder Liao strikt verboten ist. An oberster Stelle dieser Liste stehen alle Arten von Technologie in Sternenbundqualität. Alle irgendwie denkbaren Handelsgüter wurden untersucht, und sofern sie irgendeinen möglichen militärischen Nutzen haben, stehen sie auf der Schwarzen Liste. Verstöße gegen die Wirt-

schaftskriegsgesetze werden als Hochverrat betrachtet und entsprechend hart bestraft.

Haus Steiner, das eine gänzlich andere Wirtschaftsphilosophie vertritt, weigert sich strikt, diese Gesetze für das Vereinigte Commonwealth zu übernehmen und bemüht sich, in den Vereinigten Sonnen eine freiere Handelspolitik durchzusetzen - bisher jedoch ohne Erfolg. Nichtsdestotrotz haben die Lyraner im Davion-Raum ungeheuren wirtschaftlichen Erfolg, und das Handelsvolumen ist seit Abschluß des Allianzvertrages stetig und dramatisch gewachsen.

DIE ROLLE DES STAATES

Die Wirtschaftspolitik der Davion-Regierung beruht auf dem regelmäßig bekräftigten Grundsatz, daß das Wohl der Bürger stets höher als die Möglichkeit zum Profit zu bewerten sei, und die Vereinigten Sonnen sind das einzige Reich der Inneren Sphäre, dessen Regierung eine starke Gewerkschaftsbewegung ausdrücklich unterstützt. Aber Politiker praktizieren bekanntlich nicht immer, was sie predigen. Tatsächlich operieren Wirtschaftskonzerne im Davion-Raum häufig reichlich willkürlich, und Beispiele für die Jagd nach Profit zum Nachteil der Bürger sind leicht zu finden. Dies führt regelmäßig zu Protesten und mit ebensolcher Regelmäßigkeit zu Strafmaßnahmen der Zentralregierung, die zugleich die Regierungskontrolle über die Wirtschaft des Reiches beständig verstärken. Die jüngste Verschärfung der Wirtschaftsgesetze fand 3013 statt, nachdem die Black-Ball-Handelsgesellschaft die Versorgungsflüge zum abgelegenen Bergwerksplaneten Jessup ohne Vorwarnung einstellte, weil sie unprofitabel geworden waren, und Tausende starben, da diese Flüge die einzige Nahrungsquelle des Planeten darstellten. Die daraufhin erlassenen Gesetze schränkten die Möglichkeiten sämtlicher Fracht- und Handelsgesellschaften, ihre Flugrouten zu verändern, drastisch ein.

Die Durchsetzung der Wirtschaftsgesetze obliegt der Schatzkanzlei unter dem Minister für Mittel für Wege, einem Mitglied des



Hohen und des Intimen Rates, von dem auch die Teilnahme an allen Haushaltsdebatten erwartet wird. Zur Zeit hält dieses Amt Herzogin Joan Davion, eine Cousine von Prinz Hanse. Unter ihrer Leitung hat die Macht der Schatzkanzlei zugenommen, sehr zum Verdruss einiger der ehrgeizigeren Konzerne. Die Wirtschaft der Marken der Vereinigten Sonnen wird von den jeweiligen Ministern für Regionale Finanzen verwaltet. In gewisser Weise sind sie die wirtschaftlichen Herrscher der Marken, die über Leben und Tod der Betriebe in ihrer Region entscheiden. Zur Zeit sind Herzogin Michella Vandrag, Herzog Kisink Falkers und Herzog Tallbot Evans die Minister für Regionale Finanzen der Marken Draconis, Capella respektive Crucis. (Die Mark Sarna ist wirtschaftlich dem Lyranischen Commonwealth angegliedert.) Entsprechend der jüngst betonte Bedeutung einer wirtschaftlichen Ausbeutung der Peripherieregionen wurde dem Minister für die Finanzen der Mark Crucis ein Unterminister für Wirtschaftliche Ausdehnung, Graf Loren Valetta, beigelegt.

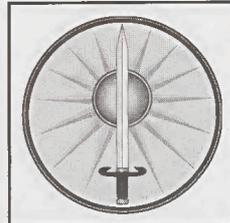
Ausschließlich dem Minister für Mittel und Wege verantwortlich sind die Wirtschaftssheriffs, die auch häufig als Geschäftspolizei bezeichnet werden. Diese fünf Beamten und ihre Stäbe reisen den größten Teil des Jahres über quer durch das Reich und suchen nach Verstößen gegen die Wirtschaftsgesetze. Sie haben die Ermächtigung, Delinquenten ungeachtet planetarer Wirtschaftsgesetze im Namen der Vereinigten Sonnen zu verhaften. Dies erobert zwar einige planetare Regierungen, aber bei der Auswahl der Wirtschaftssheriffs wird in der Regel nicht nur auf deren Entschlossenheit geachtet, die Wirtschaftsgesetze durchzusetzen, sondern auch auf das notwendige Feingefühl, um Konflikte schnell beilegen zu können.

GEBRAUCHSGÜTER

Die auf den Welten der Vereinigten Sonnen verfügbare Technologie variiert je nach Lage des Systems enorm. Auf den Fünf Goldenen Welten - New Avalon, Galax, El Dorado, Belladonna und Torrence - und in deren Umgebung könnte man glauben, daß der Sternenbund nie untergegangen sei. Aber dieser Eindruck täuscht. Auch dort lernt man trotz der hochmodernen Utensilien und unversehrten Städte gerade erst von neuem, die wiederentdeckte Technologie des 25. Jahrhunderts zu gebrauchen. Trotzdem ist auf den Fünf Goldenen Welten selbst der ärmste Bürger mit ausreichend Nahrung und einem warmen, trockenen Schlafplatz versorgt. Technologische Hilfsmittel wie Holoovidbetrachter und Funkkommunikatoren gelten sogar als Grundausstattung einer Mittelklassefamilie.

Planeten, die hingegen das Pech haben, zu den »Sackgassenwelten« gezählt zu werden, liegen meist an den Grenzen und sind ständig durch einen Angriff bedroht. Auf den meisten Sackgassenwelten wurden Industrie und Landwirtschaft schwer angeschlagen. Und auch wenn die moderne Kriegsführung die Beschädigung von Industrieanlagen und Ackerland zu vermeiden versucht, hat eine Blockade dennoch häufig denselben Effekt. Für den hungernden Arbeitslosen ist es ein schwacher Trost, daß die stillgelegte Fabrik, in der er einmal gearbeitet hat, noch steht. Andere Sackgassenwelten der Vereinigten Sonnen sind rohstoffarm oder abseits der Handelsstraßen gelegen oder beides. Auf diesen Welten gilt sogar ein schlichtes Haus schon als Luxus. Für den Bewohner einer Sackgassenwelt bedeutet »privates Transportmittel« ein Pferd oder ein Maulesel, wenn er wohlhabend ist, und seine Beine, wenn nicht.

FIRMENPROFILE



FEDERATED-BOEING INTERSTELLAR

New-Avalon-Börsenkennung: FdBoln

Firmensitz: Lagrangepunkt Delta, Galax

Firmenchef: Aleksandr McCorkendale, Herzog von Galax

Wichtige Abteilungen

Port Simon Raumwerften

Direktorin: Simone McCorkendale, Gräfin von Galax Malabar

Hauptprodukte: Landungsschiffe der Klassen *Overlord*, *Union*, *Leopard*, *Leopard-JT*, *Gazelle*, *Freibeuter*, *Maultier*

Boeing-Luft/Raumrumpffabriken

Direktor: Javinal Glemma, Baron von Auburn

Hauptprodukt: Landungsschiffrümpfe

Boeing-Instrumente

Direktor: Kilroth Simons

Hauptprodukt: Instrumente für Landungsschiffe und Luft/Raumjäger

Port Simon Flugtestanlagen

Direktorin: Katherine McCorkendale, Baroness von Lagrangepunkt

Hauptprodukt: Ausstattung und Test von Landungsschiffen Grumman-Boeing Triebwerkssysteme

Direktor: Mitchell Defross

Hauptprodukt: Landungsschiff-Reaktoren und -Triebwerke

Federated-Boeing Zivil

Direktor: Petruc Misokov

Hauptprodukt: Zivile Frachtlandungsschiffe

Federated-Boeing Wartungsdienst

Direktorin: Ophelia Crodula

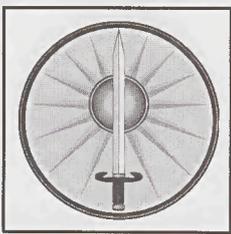
Hauptprodukt: Wartung und Reparatur von Landungsschiffen

Geschäftsprofil: Federated-Boeing, ursprünglich ein Konzern der Terranischen Hegemonie mit Wurzeln auf Terra, die noch in die Zeit bis vor der Terranischen Allianz zurückreichen, ist ein klassisches Beispiel eines »vertikal organisierten« Konzerns: Jede Abteilung ist ausschließlich mit einem Aspekt der Landungsschiffherstellung beschäftigt. 72% aller für ein Landungsschiff erforderlichen Bauteile werden innerhalb des Konzerns produziert. Dadurch können teilefertigestellte Landungsschiffe notfalls in einer Wartebahn um Galax auf das Eintreffen noch fehlender Bauteile warten.

Die gesamte Produktion findet in den riesigen, automatisierten Fertigungsstraßen der Werftanlagen von Port Simon statt. Die Werften sind alt und störanfällig, aber dank des besonderen Gewichts, das die McCorkendales seit Jahrhunderten auf gute Wartung legen, kann kaum eine Werft der Inneren Sphäre von sich behaupten, mit besseren Maschinen zu arbeiten. Nach dem Zusammenbau werden die Schiffe auf den Port-Simon-Testanlagen von Experten, die auch an der nahen Armstrong-Flugakademie unterrichten, auf Herz und Nieren geprüft, einschließlich Landungen auf Galax' atmosphärenlosem Mond Malabar und Gefechtslandungen auf dem Fed-Boeing Raumhafen von Auburn City.

Federated-Boeing bildet auch Wartungspersonal für seine Landungsschiffe aus, und alle Flottenstützpunkte der Vereinigten Sonnen verfügen über ein militärisches Wartungsteam des Konzerns. Der ganze Stolz der Firma ist Prinz Hanse Davions persönliches Landungsschiff, die *Running Fox*. Insgesamt hat Federated-Boeing seit der Verstaatlichung im Jahre 2900 nur 13 Landungsschiffe durch Baufehler verloren, davon sieben bereits bei den Flugtests auf Galax. In allen Fällen übernahm der Konzern die volle Verantwortung und unternahm sofort entsprechende Schritte, um eine Wiederholung des Fehlers zu verhindern.

Profil des Firmenchefs: Herzog Aleksandr McCorkendale ist ein kranker Mann. Seit dem Tod seiner Frau bei einem Landungs-



schiffunfall vor elf Jahren ist er besessen von dem Gedanken, für die absolute Sicherheit seiner Schiffe zu sorgen. Die fast tägliche Flut seiner Anweisungen und Merkblätter über Produktsicherheit hat die Arbeit in den Fabriken mittlerweile fast zum Stillstand gebracht. Schlimmer noch, in seinem geistig umnebelten Zustand weigert McCorkendale sich, in den Ruhestand zu gehen, obwohl er in diesem Jahr schon 70 wurde. Herzogin Simone McCorkendale, seine inzwischen 40jährige Tochter, wurde schon vor Jahren aus seiner Umgebung verbannt, weil sie ihm angeraten hatte, einen Psychiater aufzusuchen. Ihren Platz hat die 28jährige Baroness Katherine McCorkendale eingenommen, die unablässig um ihren Onkel herumscharwenzelt und es offensichtlich darauf angelegt hat, den Konzern zu übernehmen.

Sicherheitskräfte: Da ein Großteil der Fed-Boeing-Werftanlagen im Weltraum liegt, benutzt der Konzern zur Bewachung vor allem bewaffnete Landungsschiffe, meist Schiffe der *Union-* oder *Leopard-JT*-Klassen und Luft/Raumjäger, vor allem *Korsaren*, die sämtlich von erfahrenen, pensionierten AVS-Truppen geflogen werden. Die vordersten Sicherheitsgrenzen am Boden werden traditionell von der Galax-Reserve bewacht, planetaren Infanteristen mit Projektilwaffen und einem Fed-Boeing-Aufnäher auf den Ärmeln ihrer Uniform.

Die interne Sicherheit des Konzerns ist vor allem durch elektronische Abwehrmaßnahmen gewährleistet, einschließlich von Wachautomaten mit Lasern und/oder Giftgasdüsen vor den Eingängen der Computerräume. Das hochmoderne Computersystem ist darauf programmiert, unautorisierte Zugriffe zu verhindern und zurückzuverfolgen. Außerdem sind die Datenspeicher für den Fall eines physischen Angriffs in einem Bunker tief unter dem Gebäude untergebracht. Aufgrund dieser Sicherheitsvorkehrungen sind erst fünf Fälle bekannt geworden, in denen dennoch Fed-Boeing-Daten oder -Material abhanden kam.

Anmerkungen: Es laufen Verhandlungen über den Bau einer neuen Werftanlage des Konzerns im Lyranischen Commonwealth, die sowohl Fed-Boeing als auch den LCS einen Leistungsschub bescheren würde, aber solange Herzog Aleksandr die Geschäftsleitung innehat, ist mit einem Beginn der Arbeiten nicht zu rechnen.

Gerüchteweise soll Katherine McCorkendale ihrem Onkel sogar Halluzinogene unters Essen mischen, um seinen Wahn noch zu steigern. Dies ist zwar bisher unbestätigt, aber es stimmt, daß sich Katherine persönlich um die Ernährung von Aleksandr kümmert.

INTERCONNECTEDNESS UNLIMITED

New-Avalon-Börsenkennung: IntUnl

Firmensitz: Granite Falls, Rosamond

Firmenchef: Elric von Steffelbus IV, Graf von Islington

Wichtige Abteilungen

3F (Federated Fast Food)-Restaurants

Direktorin: Josephine Degrassus, Gräfin von Smithdon

Hauptprodukt: Schnellimbibkette

D. Gentlys Detektei und Informationsdienst

Direktor: Dirk Gently IX

Hauptprodukt: Bespitzelung untreuer Ehegatten

Holy Order Press

Direktor: Pater James Dreysdon

Hauptprodukt: Philosophische und religiöse Bücher

Golden Star Entertainments

Direktorin: Janine Turner-Grearon

Hauptprodukt: Holofilme

Golden Star Hotels & Casinos

Direktorin: Thomasina Grearon

Hauptprodukt: Spielcasinos

(Der Konzern besitzt noch 15 weitere Abteilungen.)

Geschäftsprofil: Jeder Versuch, Interconnectedness Unlimited in eine Schubladenkategorie einzuordnen, ist von vornherein zum Scheitern verurteilt. Seit über fünfzig Jahren erwirbt der Konzern auf scheinbar völlig zufällige Weise Firmen aller Art, die anschließend durch neue Produktivität strahlen.

Es dürfte über 5000 3F-Schnellimbibrestaurants auf über 250 Welten der Vereinigten Sonnen geben. Sie sind vor allem für ihre 3F-Burger bekannt, die jeweils das Fleisch der örtlich vorherrschenden Viehsorte enthalten. Gelegentlich versorgt 3F auch Militäreinheiten. Das Logo der Kette wird von jedem Bürger der Vereinigten Sonnen sofort erkannt.

D. Gentlys Detektei ist auf Scheidungsfälle spezialisiert. Ihre Mitarbeiter verfolgen untreue Ehemänner und -frauen, rechnen mit Entführern ab und halten überzeugte Vorträge über die wechselseitigen Beziehungen zwischen allen Objekten im Universum. Letzteres geschieht zu Ehren des Firmengründers, der vor gut tausend Jahren lebte und zu Recht daran glaubte, daß alles in diesem Universum in einer Beziehung zu allem anderen steht. Graf Steffelbus von Interconnectedness ist ein überzeugter Anhänger dieser Philosophie, und sie ist auch der Grund für seinen Ankauf dieser Firma.

Holy Order Press ist der drittgrößte Verlag für religiöse Literatur in den Vereinigten Sonnen. Er hat keine formelle Bindung an die Bewegung vom Unvollendeten Buche, verlegt aber eine Reihe bekannter Philosophen dieser Organisation.

Golden Star Entertainments ist der größte Holofilmproduzent der Vereinigten Sonnen. Die riesigen Studios außerhalb von New Hollywood stellen im Jahr mindestens 50 Großfilme aller Art her.

In den Vereinigten Sonnen gibt es schätzungsweise 50 Golden Star Hotels und Casinos. Die Glücksspiele dort sind ehrlich und nicht manipuliert, da bereits Hotelzimmer und Restaurantpreise in der Regel so übersteuert und profitabel sind, daß ein Betrug im Casino sich nicht lohnt.

Profil des Firmenchefs: Elric von Steffelbus muß inzwischen über 80 Jahre alt sein, auch wenn weder sein genaues Geburtsdatum noch sein Geburtsort bekannt sind. In den Anfangsjahren des Konzerns führte er das Leben eines reichen Playboys, der gerne über die wechselseitigen Beziehungen zwischen allen Dingen plauderte und besonders von Kindern reicher Eltern als eine Art Guru verehrt wurde. Vor gut zwanzig Jahren jedoch hat er sich aus der Öffentlichkeit zurückgezogen und wurde seitdem nicht mehr gesehen. Die Spekulationen über die Gründe für dieses Einsiedlerleben sind vielfältig und reißen nicht ab.

Sicherheitskräfte: Die Firmen des I.U.-Konzerns erfordern in aller Regel wenig mehr an Sicherheitskräften als ein paar leichtbewaffnete Werksposten und den Schutz der örtlichen Polizei.

Anmerkungen: Es gibt seit Jahren Gerüchte über eine mögliche Ehefrau und einen Sohn des Grafen, die bei allen Versuchen, zu ihm vorzudringen, regelmäßig abgewiesen worden sein sollen.

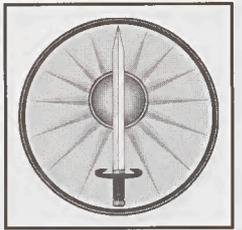
CERULEAN WATERS INC.

New-Avalon-Börsenkennung: CeW

Firmensitz: Tausendquellenstadt, Cerulean

Firmenchefin: Gräfin Stelfana Trethel

Anmerkungen: Eine auf Wasseraufbereitungsanlagen spezialisierte Firma, die jedoch seit dem 1. Nachfolgekrieg nur noch eine einzige Fabrik besitzt, die kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch stand, bis vor wenigen Jahren unter Mithilfe des NAIW ein Neubau in Angriff genommen wurde. Mit der Fertigstellung ist in Kürze zu rechnen.



APPLE COMPUTERS INTERSTELLAR

New-Avalon-Börsenkennung: ApCmp
Firmensitz: New Delos, Macintosh
Firmenchef: Graf Simon DeGrassy

Anmerkungen: Eine uralte Computerfirma, deren Ursprünge ins terranische 20. Jahrhundert zurückreichen. In den Nachfolgekriegen wurden bis auf die Minicomputerfabrik der Konzernwelt Macintosh alle Niederlassungen vernichtet. Apple fertigt dort weiter hochmoderne Computer und hat soeben eine Anlage für Militärcomputer fertiggestellt.

KIMBALLS AQUAKULTUREN

New-Avalon-Börsenkennung: KblAq
Firmensitz: Jade Sea City, Numenor
Firmenchef: Ivan Kimball III

Anmerkungen: Ein erfolgreicher Produzent von solch schwierig zu züchtenden Nahrungsfischen wie Mara-Forellen und capellanischen Nihal-Walsardinen, der durch einen Vertrag mit dem Lyranischen Freihändlerverband einen riesigen Abnehmermarkt hat.

BASANTAPUR-FEINMETALLE

New-Avalon-Börsenkennung: BSFM
Firmensitz: Jupalpur, Basantapur
Firmenchef: Radscha Mohadis Fredericks

Anmerkungen: Diese Firma ist auf die Herstellung seltener Legierungen spezialisiert, wie sie vor allem bei der BattleMechherstellung benötigt werden. Sie besitzt mehrere Großanlagen auf Basantapur und As Samik. Nur die Befürchtung von dadurch hervorgerufenen möglichen politischen Unruhen hindern die Davion-Regierung daran, den Konzern zu verstaatlichen.

RANDER COMMUNICATIONS EQUIPMENT INC.

New-Avalon-Börsenkennung: RaCom
Firmensitz: Jacksonville, Sedar
Firmenchef: Graf Ivanalo Tythis

Anmerkungen: Seit 500 Jahren ist Rander der zuverlässigste Lieferant für militärische Kommunikationssysteme der Vereinigten Sonnen. Die Hauptfabrik ist vollständig subplanetar gebaut und wird von einem Geschwader AVS-Luft/Raumjäger abgeschirmt. Eine große Tochterfirma stellt elektronische Geräte für den Zivilgebrauch her.

FEDERATED NEWS SERVICE

New-Avalon-Börsenkennung: FNS
Firmensitz: Federated News Tower, New Avalon City, New Avalon
Firmenchef: Bron Norburns

Anmerkungen: Dieser größte unabhängige Nachrichtendienst in den Vereinigten Sonnen besitzt eigene Büros auf allen wichtigen Planeten. FNS stellt die Interstellaren Nachrichten der Federated Broadcasting Company zusammen. Die Berichterstattung des FNS nimmt deutlich Partei für den Schutz der planetaren Rechte und stellt sich oft gegen die Davion-Regierung, was regelmäßig zu mindestens einem Prozeß pro Jahr führt.

GRÜNSTERN NOTFALLDIENSTE

New-Avalon-Börsenkennung: GSND
Firmensitz: Amsterdam, Arnaudville
Firmenchef: Graf Jam-el Delanter

VEREINIGTE SCHIEDSLEUTE UND RICHTER

New-Avalon-Börsenkennung: VSR
Firmensitz: Inns of Court, New Avalon City, New Avalon
Firmenchef: Graf Edward Defano

Anmerkungen: De facto ist VSR ein alternatives Rechtssystem, das sich allerdings nur mit Zivilfällen vor allem interplanetaren Charakters beschäftigt und dabei das offizielle Rechtssystem entlastet.

MELCHER VIEH

New-Avalon-Börsenkennung: MVi
Firmensitz: 1000 Oaks Ranch, Melcher
Firmenchefin: Baroness Josephine R. Earwig

NAIW INFONETZ

New-Avalon-Börsenkennung: NIN
Firmensitz: NAIW, New Avalon
Firmenchefin: Professor Lindaval Serenson

Anmerkungen: Für eine hohe Zugangsgebühr hat jeder Abonnent des Infonetzes Zugriff auf die NAIW-Computer, wobei Geheimdaten natürlich geschützt sind (so gut, daß bisher selbst ComStar die Schutzvorkehrungen nicht durchbrechen konnte). Sinn und Zweck des Infonetzes ist es, die Forschungsergebnisse des NAIW der Allgemeinheit zugute kommen zu lassen.

GALAX SATELLITEN UND ORBITALSYSTEME

New-Avalon-Börsenkennung: GSOS
Firmensitz: Canaveral City, Galax
Firmenchefin: Baroness Justine von Tire

NEW SYRTIS WERFTEN

New-Avalon-Börsenkennung: NSyWf
Firmensitz: Lagrangepunkt 4, New Syrtis
Firmenchefin: Baroness Deborah Venchil

Anmerkungen: Diese Raumwerftanlagen sind seit 3022 völlig von der Öffentlichkeit abgeschirmt. Es besteht jedoch ein reger verschlüsselter Funkverkehr mit dem NAIW.

NUEVA VALENCIA AGRO

New-Avalon-Börsenkennung: NVAg
Firmensitz: NeuStavros, Nueva Valencia
Firmenchef: Hermenegildo Schupf

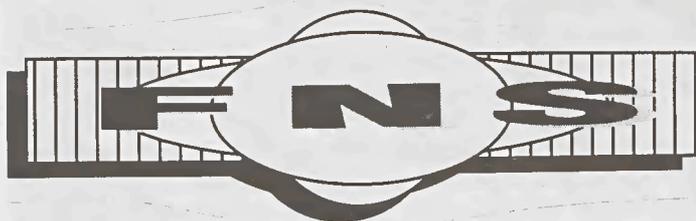
WHITE SWAN TRANS-STELLAR INC.

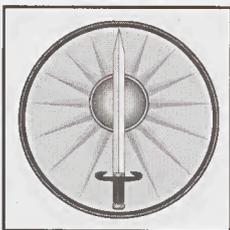
New-Avalon-Börsenkennung: WhSwTS
Firmensitz: Jameston, New Avalon
Firmenchefin: Yvonne LaGrassic

Anmerkungen: Eine der wenigen noch existierenden Passagierlinien der Inneren Sphäre mit sieben luxuriösen Sprungschiffen, mit den Tochterfirmen Black Swan, einer Fracht- und Passagierlinie im Peripheriebereich des Outback, sowie Jesup Traders.

VINSON PHARMA

New-Avalon-Börsenkennung: VnPh
Firmensitz: Kiverson City, Torrence
Firmenchefin: Baroness Marth Terenson





AUSSENHANDEL

Die Vereinigten Sonnen haben das niedrigste Außenhandelsvolumen aller Nachfolgerstaaten. Da der grenzübergreifende Handel weitgehend unter Regierungskontrolle steht, konnten die vor allem durch militärische Überlegungen geprägten Vorurteile der Davions eine Entwicklung kommerzieller Beziehungen zu den Häusern Kurita und Liao praktisch abwürgen. Händler, die trotzdem einen Ausflug in eines dieser Reiche wagen, müssen bei ihrer Rückkehr mit offener Feindseligkeit von seiten ihrer Kunden rechnen.

Der Handel mit der Liga Freier Welten und dem Lyranischen Commonwealth verläuft traditionell weit unproblematischer, da die Davions diese Staaten schon immer als potentielle Verbündete betrachteten und Handelsbeziehungen förderten. Allerdings zeichnen sich Händler aus den Vereinigten Sonnen nicht durch jenes feine Gespür für ein gutes Geschäft aus, das für Lyraner so typisch ist, und finden sich statt dessen häufig zur falschen Zeit am falschen Ort wieder. Was die Davions zu exportieren bereit sind - und das ist wenig genug - ist für gewöhnlich von guter Qualität, wenn auch nicht unbedingt hochmodern, aus ebendiesem Grund aber auch meist nicht besonders teuer.

Der hauptsächlich im Austausch von Rohstoffen gegen Pharma- und Chemieprodukte des Hauses Marik bestehende Handel mit der Liga Freier Welten ist durch die Aufspaltung der Inneren Sphäre in zwei verfeindete Machtblöcke im Anschluß an die Davion-Steiner-Allianz ebenfalls weitgehend zum Erliegen gekommen. Er ist jedoch noch nicht so tot wie der Handelsverkehr mit der Konföderation Capella, in die legal nur eine Handvoll zum größten Teil völlig nutzloser Produkte ausgeführt werden darf. Es gibt jedoch einen Schwarzmarkt, der enorme Gefahren durch ebensolche Profite aufwiegt. Die »Canopusroute«, auf der Davion-Freihändler am Peripherierand der Konföderation ihre Waren gegen capellanische Produkte eintauschen, um diese dann im Magistrat zu verkaufen, wurde durch den Andurien-Canopus-Krieg gegen das Haus Liao geschlossen, aber möglicherweise bietet der St.-Ives-Pakt eine Alternative. Was an Handel mit dem Draconis-Kombinat stattfindet, wird hauptsächlich von einigen wenigen Freihändlern über den Umweg der Außenweltallianz abgewickelt, die allerdings hohe Steuern erhebt.

KULTUR UND KÜNSTE IN DEN VEREINIGTEN SONNEN

Es verwundert mich immer aufs Neue, wie die Regierung auf Waffenanforderungen eines Planeten umgehend reagiert, aber plötzlich taub und stumm wird, wenn derselbe Planet um Lehrer bittet. Wenn es sonst nichts zeigt, dann doch zumindest, wo die Interessen der Davion-Regierung liegen.

- Aus »Kritik an der Bildungspolitik der Davion-Regierung«, Baroness Robin DeCaster, Bericht an den Hohen Rat 3020

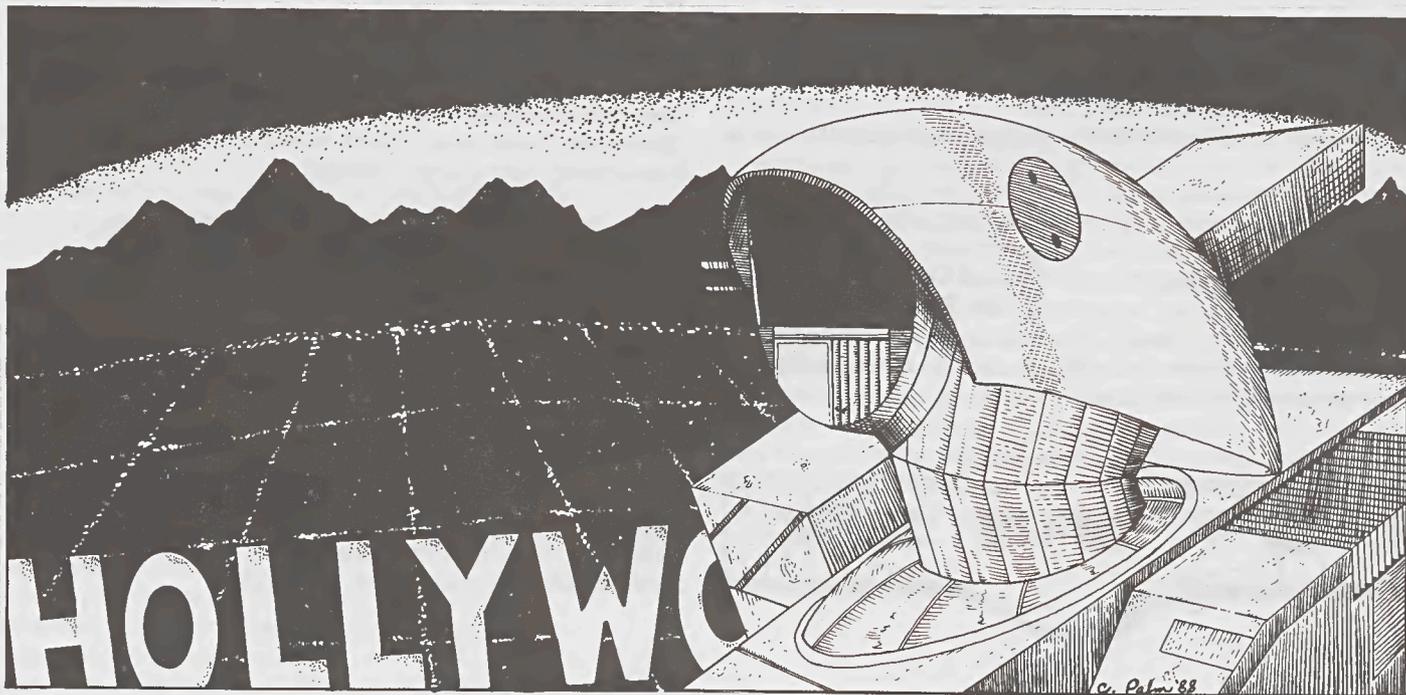
Hanse Davion ist ein ausgezeichnete Politiker, der auch mit den lautstärksten Kritikern umzugehen versteht. Nehmen wir nur den Fall der Baroness DeCaster, die sich so lauthals über die Schwächen des Bildungssystems ausließ. Was hat Prinz Davion getan? Er ernannte sie zur Bildungsministerin! Jetzt trägt sie selbst die Verantwortung für die Bildungspolitik der Regierung und ist gezwungen, sie gegen die Kritiker zu verteidigen. Ein herrliches Beispiel dafür, wie man mit Gegnern fertig wird.

- Aus »Die Politik der Davions«, Thomas Hufill, Galax-Politpresse 3023

VAGABUNDENSCHULEN

Für alle Bürger der Vereinigten Sonnen auch nur eine solide schulische Grundbildung zu gewährleisten, ist derzeit unmöglich. Die große Anzahl besiedelter Welten und die gigantischen Entfernungen zwischen ihnen würden dazu weit mehr Mittel erfordern, als der Davion-Regierung dafür zur Verfügung stehen.

Angesichts der traditionellen Davion-Philosophie, die allen Bürgern zugesteht, sich nach eigenem Willen weiterzubilden, ist dieser Zustand ein gefährliches politisches Armutszeugnis. Die Hauptverantwortung für die Bildungspolitik der Vereinigten Sonnen trägt der Bildungsminister - zur Zeit ist dies Baroness Robin DeCaster. Ihre Aufgabe ist es, mit den knappen im Staatshaushalt dafür bereitgestellten Mitteln die zahllosen Anfragen nach Lehrern und Schulen zu befriedigen und, falls das nicht möglich ist - und das ist es so gut wie nie - einen Weg zu finden, um die begrenzte Zahl von Lehrern möglichst effektiv über die Vereinigten Sonnen zu verteilen.



HAUS DAVION

Eine der wirkungsvollsten Initiativen in dieser Hinsicht sind die Vagabundenschulen. Das Bildungsministerium kaufte zu diesem Zweck ausgemusterte Sprungschiffe und baute sie zu Schulen um, die nun in Gebiete mit besonders schwacher Bildungsstruktur - hauptsächlich die Peripheriegebiete - springen und die 12- und 13-Jährigen der Region einsammeln. An Bord erhalten sie neun Monate lang intensiven Unterricht, bevor sie wieder zurückgebracht werden. Zur Zeit operieren zehn solcher Vagabundenschulen. Sechs von ihnen, *Cambridge, Washington, Oxford, Sorbonne, Notre Dame* und *Trondheim*, tun in den entlegenen Gebieten der Mark Crucis ihren Dienst. Die *Dakar* und die *Krakos* werden in der Mark Capella eingesetzt, und die *Strasbourg* in der Mark Draconis. Alle zehn Schiffe sind mit pflichtbewußten Lehrern und erfahrenen Besatzungen bemannt. Leider sind die Schiffe so alt, daß es häufig zu teilweise gefährlichen Ausfällen kommt, wie etwa 3024 auf der *Sorbonne*, als eine ganze Sektion des Schiffes die Atmosphäre verlor. Zehn Schüler und ein Lehrer kamen dabei ums Leben. Der schlimmste Unfall einer Vagabundenschule ereignete sich jedoch 3013, als die *Kennedy* mit über 500 Schülern spurlos verschwand.

Trotz der Vagabundenschulen ist auf vielen Peripheriewelten der Analphabetismus immer noch die Norm. Hanse Davion hatte vor Ausbruch des 4. Nachfolgekrieges zwar versprochen, die Geldmittel des Ministeriums nach dem Eintreffen des erwarteten wirtschaftlichen Aufschwungs zu erhöhen, aber solange sich der grundsätzliche Stellenwert des Bildungsministeriums innerhalb der Davion-Regierung nicht ändert, ist mit wesentlichen Verbesserungen nicht zu rechnen.

UNIVERSITÄTEN

Es gibt gegenwärtig etwa 50 höhere Lehranstalten in den Vereinigten Sonnen. Die weitaus meisten davon liegen im Zentrum der Vereinigten Sonnen, auf den Fünf Goldenen Welten oder benachbarten Systemen. Nur eine kleine Handvoll ist auf Welten nahe der Peripherie angesiedelt. Mehrere Versuche der Davions, auch in den Außenbezirken ihres Reiches Schulen anzusiedeln, sind regelmäßig an den verschiedensten Faktoren gescheitert, und auch wenn die planetaren Regierungen in der Lage gewesen wären, die Bauprojekte in eigener Regie abzuschließen, hätten sie keine Lehrer gefunden, die dort hätten unterrichten können. Prinz Hanse Davions jüngste Initiative in dieser Richtung ist der Versuch, die Manager großer Firmen zu Investitionen im Bildungsbereich zu bewegen.

Im folgenden sind ein paar der bekannteren Universitäten in den Vereinigten Sonnen vorgestellt.

Universität Sarso, New Syrtis

Die Universität Sarso ist ein Komplex von vier Colleges am Rand der zweitgrößten Stadt des Planeten. Drei davon sind klassisch orientiert, das vierte, Hasek College, ist naturwissenschaftlich und vor allem auf interdimensionale Mathematik nach Kearny und Fuchida spezialisiert. Der frühere Herzog Michael Hasek-Davion hat das Hasek College mit Geldmitteln überhäuft, um es zu einem Rivalen des erfolgreichen New-Avalon-Instituts der Wissenschaften (NAIW) zu machen, und seine Anstrengungen haben Erfolg gezeigt. Zwei der bekanntesten Professoren der Universität, Michael Colophon und Jasmine Rhinesla, haben vor ein paar Jahren einen wichtigen Forschungsbericht vorgelegt, der verspricht, die Reparaturmöglichkeiten für defekte Sprungschiffe dramatisch zu erweitern. Die Leitung der Universität liegt zur Zeit bei Dekan Tyler Escribe, Graf von Saso.

Universität Tiskilwa, New Syrtis

Die Universität Tiskilwa ist der Grundstein des juristischen und wirtschaftswissenschaftlichen Bildungswesens der Vereinigten Sonnen, und eine weitverbreitete Redewendung behauptet, einen guten Prozeß kann man überhaupt nur erwarten, wenn Richter,

Rechtsanwälte und Angeklagter an der Uni Tiskilwa studiert haben. Die nach dem ersten Obersten Richter des Old Bailey benannte Universität wurde noch vor dem 1. Nachfolgekrieg erbaut und gilt, bis heute unbeschädigt, als ein seltenes Beispiel für die Architektur des Sternbundes. Die Leitung der Universität hat Dekan Deborah Henders.

Savonburg-Hochschulen

Die Savonburg-Hochschulen gehören zu den wenigen voll ausgestatteten höheren Lehranstalten des Davion-Raums im Gebiet der Peripherie. Die zehn Schulen sind über den einzigen bewohnbaren Kontinent des Planeten verteilt. Besonders wichtig ist die Medizinische Hochschule von New Cristos, da die meisten ihrer Absolventen später zum Militär oder in die Hospitäler des Outback gehen.

Van-Gogh-Bukowski-Universität, New Avalon

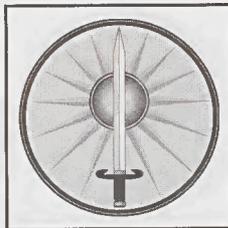
Was das NAIW für die Wissenschaften ist, ist Van-Gogh-Bukowski für die Künste. Die Universität besteht aus drei separaten Schulen der Schreibenden, Visuellen und Musikalischen Künste. Im Innern ist die Van-Gogh-Bukowski-Universität ein Hexenkessel politischer Emotionen, und die Studenten sind bekannt für ihre Neigung zu Protestaktionen, von denen sich auch immer wieder einige gegen das NAIW, den großen Rivalen der Uni richten. Die Allianz mit dem Lyranischen Commonwealth und erst recht der 4. Nachfolgekrieg haben die Gemüter hier besonders hochschlagen lassen, und Dekan Uvonda Trimal, Gräfin von Melbourne, hat dann bereits gelegentlich die Hilfe der Melbourne-Stadtmiliz in Anspruch nehmen müssen.

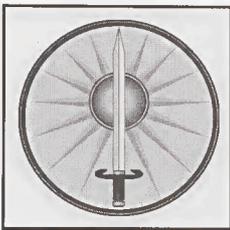
New-Avalon-Institut der Wissenschaften

Das 3015 gegründete NAIW ist die größte und beste naturwissenschaftliche Universität der Inneren Sphäre und ist durch einige wichtige wissenschaftliche Entdeckungen berühmt geworden. Es liegt etwa 30 Kilometer außerhalb der Hauptstadt Avalon City, in einem ehemaligen privaten Jagdrevier der Davions. Die rund 200 Gebäude des Geländes sind von offenem Gelände und einem eigenen Raumhafen umgeben. Die meisten Einzelinstitute sind rings um das riesige Denkmal für Lucien Davion gruppiert, den Gründer der Vereinigten Sonnen. Östlich des Denkmals liegen der Raumhafen und die Gefechtssimulatoren für die Kadetten der Militärakademie. Im Norden befindet sich das Verwaltungsgebäude, im Westen der riesige Bibliotheks- und Computerwissenschaftskomplex, und im Süden sind die Studentenheime, Sportplätze, Mensen und Parkanlagen zu finden.

Das NAIW besteht aus sieben eigenständigen Instituten. Das Institut für Biologie und Medizin steht unter Leitung von Doktor Jennifer Shali, einem Colonel im Medizinischen Corps der AVS. Absolventen dienen meist als Ärzte im Medizinischen Corps oder als Forscher in der Abteilung Biologische Waffen. Das Institut für Ingenieurwesen wird von Professor Sabina Carlton geleitet, einem Colonel im Techniker- und Ingenieurcorps der AVS. Seine vor allem auf die Wiederentdeckung vergessener Militärtechnologien konzentrierten Forschungen werden regelmäßig von Mitgliedern des mysteriösen Teams Banzai unterstützt, einer Söldnertruppe von schier genialen Geistesfähigkeiten.

Das Institut für Metallurgie und verwandte Wissenschaften unter Professor Rajiv Malalah erforscht die zur Herstellung von BattleMechbaumaterialien erforderlichen Technologien, während das Institut für Chemie unter Professor Sandina Vasly sich vor allem auf die Entwicklung eines neuartigen Wasseraufbereitungsverfahrens gestürzt hat, wobei es eng mit dem Institut für Ingenieurwesen zusammenarbeitet. Das Institut für Militärkunde ist besser bekannt als Militärakademie New Avalon (MANA) und wird später ausführlicher beschrieben. Die Absolventen des Instituts für Wirtschaftswissenschaften müssen in aller Regel zehn Jahre im Ministerium für Mittel und Wege arbeiten, bevor sie sich selbständig einen Beruf suchen können. Begabte und hart arbeitende





Absolventen steigen innerhalb des Ministeriums für gewöhnlich schnell auf und gehen anschließend in die Politik. Dekan dieses Instituts ist Professor Samuel Muyskens. Das Institut für Politikwissenschaften schließlich bildet die Söhne und Töchter des Adels zu fähigen Herrschern wie auch bürgerlichen Nachwuchs für den Beamtenapparat der Vereinigten Sonnen aus. Die meisten Davions erwerben sowohl hier als auch am MANA einen Abschluß.

DIE KÜNSTE

Wie eine Gesellschaft die Künste und Künstler behandelt, sagt viel darüber aus, wie sie ihre Bürger und deren persönliche Freiheit sieht. In den Vereinigten Sonnen werden Künstler recht gut behandelt. Auf wohlhabenderen Welten werden die Künste von Regierungen, Privatfirmen oder reichen Mäzenen unterstützt, und Kunsthochschulen wie die Brecklyschule der Feinen Künste auf Steeles und die Universität Vandros auf Ipava sind berühmt für ihre Absolventen. Auf den ärmeren Welten leiden die Künste, aber irgendwie überleben sie trotzdem. Besonders Musiker werden oft berühmt genug, um ihre arme Geburtswelt zu verlassen, und manche Welten wie Fincastle und Cambiano sind bekannt für ihre Töpfer- oder Webkunst.

Die meisten berühmten Künstler zieht es nach New Avalon. Avalon City hat vier Zentren der Kunst. Im Süden der Stadt liegt Mission Way, eine Prachtstraße mit Theatern und Lichtspielhäusern. Der Skulpturenpark ist eine große Parkanlage voller prächtiger Denkmäler und grenzt an eine Reihe von Museen und Gallerien an. Am Nordrand der Stadt liegt der Inkdistrikt, in dem besonders viele Schriftsteller und Poeten leben, und die skandalträchtigeren Künstler des Reiches zeigen ihre Arbeiten bevorzugt im Roten Block neben diesem Viertel.

KULTUR IM TÄGLICHEN LEBEN

Der durchschnittliche Bürger einer der technologisch fortgeschrittenen Welten der Vereinigten Sonnen genießt ein Leben des relativen Komforts. Er ist in der Regel gebildet und politisch konservativ, aber im privaten Umfeld tolerant. Die meisten Fami-



lien haben nur ein Kind, und ihre Abhängigkeit von der modernen Technologie ist vollständig. Selbst die körperliche Fitness wird meist durch Maschinen sichergestellt. Für Bewohner einer Sackgassenwelt stellt sich die Lage völlig anders dar. Hier ist das Leben kurz und brutal. Bildung bedeutet hier zu wissen, wie man den Verbrennungsmotor des 500 Jahre alten Traktors wartet und Methanol aus Tierdung gewinnt, und die feineren Dinge des Lebens sind Tholimas Jones und sein Banjo, ein heißer Tanzabend in einer nahen Scheune oder ein Abenteuer mit einem Mädels aus dem Nachbardorf. Muskeln sind kein Statussymbol, sondern eine Lebensnotwendigkeit. Die politischen Ansichten der Bewohner solcher Planeten neigen dazu, für den eigenen Schutz zu sorgen und niemandem zu vertrauen. Die meisten Familien haben um die zehn Kinder, die mit den Eltern auf den Feldern oder im Bergbau arbeiten.

DIE MASSEN MEDIEN

Die Regierung der Vereinigten Sonnen hält nichts von völliger Zensur der Medien. Sie verhindert zwar die Veröffentlichung von Informationen, die sie als geheim ansieht - vor allem militärischer Natur -, und dies teilweise recht unverhohlen durch die Verwüstung der Büro- oder Privaträume, um die Daten zurückzuholen, aber davon abgesehen pflegen die Davions eine freundliche Beziehung zu den Medien. Dies gilt jedoch nicht unbedingt für planetare Regierungen, die häufig ihre eigenen Gründe haben, eine Zensur durchzuführen. Dies kann zu Spannungen führen, auch mit der Zentralregierung, die von offener Unterdrückung nichts hält.

Federated Independent Broadcasters

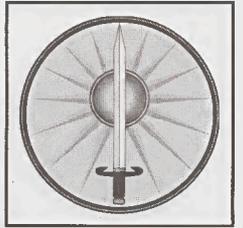
Die FIB ist eine lockere Gruppe aus etwa 50 planetaren Mediengesellschaften auf 20 Welten der Mark Crucis, die ihre Nachrichten- und Unterhaltungsproduktion zusammengelegt haben, um gegen die Mediengroßkonzerne zu bestehen. Die erfolgreichste Unterhaltungsreihe der FIB ist *Falcons im Gefecht*, eine Seifenoper über eine MechKriegerfamilie, die auch im Lyranischen Commonwealth zu sehen ist.

Drei-Häuser-Unterhaltungsagentur

Drei Häuser ist eine auf Addicks ansässige Tourneeagentur, die als eine der wenigen Davion-Firmen regelmäßig Geschäfte mit der Konföderation Capella und dem Draconis-Kombinat macht. Dies ist nur möglich, weil Live-Shows nicht auf der Schwarzen Liste von Haus Davion stehen. Dadurch kann Drei Häuser seine Künstler regelmäßig über die Grenzen schicken. Obwohl Drei Häuser nach Ansicht von ComStar für den Militärischen Informationsdienst und das MGUO Informationen sammelt, wird die Firma von beiden Agenturen unter Beobachtung gehalten, um Betrugsversuche zu vereiteln.

New Avalon Publishers

New Avalon Publishers ist der größte Verlag für Bücher, Zeitschriften und öffentliche Computerdatensammlungen in den Vereinigten Sonnen. Der Konzern hat über 50 Abteilungen, die auf alles, von religiösen Traktaten über Kinderbücher und wirtschaftswissenschaftlichen Abhandlungen bis zu Sexuallehrbüchern spezialisiert sind sowie Büros und Druckereien auf zehn Planeten und zahllose Depots überall im Reich besitzen. Die politische Ausrichtung des Verlages ist pro-Davion, aber es kommt trotzdem immer wieder zu Zusammenstößen, etwa im Jahre 3002 um *Die Ethik der Davions*, ein Buch der Gräfin Ludmilla Fresof, in dem sie den Zwiespalt zwischen den hochmoralischen Reden der Davions und ihren geheimen Intrigen anprangerte. Trotz zum Teil massiver Drohungen von seiten der Davions veröffentlichte der Verlag das Buch, woraufhin die Davions augenblicklich alle Kritik einstellten, um nicht auch noch Werbung für den Titel zu machen.



GESELLSCHAFTLICHE PROBLEME

Das Hauptproblem der Vereinigten Sonnen ist die riesige Ausdehnung des Reiches, die zu einem gewaltigen Gefälle in der Lebensqualität zwischen den Welten geführt hat. Denn trotz anderslautender Beteuerungen ist die Zentralregierung nicht in der Lage, alle von den Mitgliedswelten benötigten Dienstleistungen zu erbringen - mit Ausnahme des militärischen Schutzes. Besonders die Welten im hier Outback genannten Grenzbereich der Peripherie leiden daher unter erdrückender Armut und einem Gefühl der Isolation. Für die meisten Menschen auf diesen Welten ist New Avalon mehr ein Mythos als ein real existierender Ort, und angesichts der begrenzten Mittel der Vereinigten Sonnen ist allerhöchstens mit einer allmählichen Besserung dieses Zustands zu rechnen.

COMSTAR UND DIE VEREINIGTEN SONNEN

Der spezielle Charakter der Vereinigten Sonnen hat dazu geführt, daß man von einer »typischen« Davion-Welt, so wie es typische lyranische oder draconische Welten gibt, nicht sprechen kann. Auf den Outbackwelten besteht die größte Gefahr für ein Ordensmitglied von ComStar darin, aus Unwissenheit einen enormen kulturellen Fauxpas zu begehen. Ansonsten ist die Bevölkerung meist leicht zu beeindrucken und betrachtet ComStar mit nahezu religiöser Ehrfurcht. Auf den fortgeschritteneren Welten wie New Avalon oder Galax dagegen ist die Bevölkerung weit skeptischer und beinahe ebenso schwierig zu überzeugen wie Lyraner. In den letzten Jahren sind auf diesen Welten einige heftige publizistische Attacken gegen ComStar laut geworden, und die Davion-Regierung zeigt keinerlei Anstalten, dagegen vorzugehen.

RELIGION UND PHILOSOPHIE

Die meisten Beobachter sind erstaunt darüber, wie ein Staat wie die Vereinigten Sonnen, der so stolz seine Rolle als Verfechter der Gedankenfreiheit verkündet, so große und aktive religiöse Gemeinschaften haben kann. Dieses Kapitel versucht, ein paar mögliche Erklärungen anzubieten, indem es zeigt, wie die Religion das tägliche Leben des Durchschnittsbürger beeinflusst. In den Vereinigten Sonnen sind heute fünf große Religionen aktiv, zu denen sich die Bewegung vom Unvollendeten Buche gesellt hat, eine seit ihrer Gründung rapide anwachsende Glaubensgemeinschaft.

CHRISTENTUM

Das Christentum ist mit über 50 Sekten ohne Zweifel die größte Kirche der Vereinigten Sonnen. Die obskurste dieser Sekten ist wahrscheinlich jene der Neo-Mennoniten von Alsek, die alle nach 1800 eingeführten Technologien rigoros ablehnen. Nahe Terra existieren Commonwealth-Lutheraner, um die Plejaden Presbyterianer und auf Memphis Fundamentalisten. Alle Arten christlichen Glaubens werden toleriert. Die größte und vielleicht umstrittenste christliche Gemeinschaft sind die New-Avalon-Katholiken. Die Existenzgrundlage dieser riesigen Kirche beruht einzig und allein auf einem einzigen verstümmelten Funkspruch aus Terra vor gut 250 Jahren. Während der zwölfjährigen Schreckensherrschaft des Usurpators Stefan Amaris auf Terra wurde der Vatikan von Amaris' Greenhavengestapo besetzt und völlig ausgeplündert, und 2770 drohte sogar die Hinrichtung des gesamten Kardinalskollegiums. In dieser Lage konnte Papst Klemens XXVII. einen kurzen Hyperpulsanspruch an die Kardinäle der Teilstaaten des Bundes abschicken, in denen er die Geschicke der Kirche in deren Hände legte, bis die Krise vorüber war und er sein Amt wieder übernehmen konnte. Durch einen Übertragungsfehler erhielt Kardinal Kinsey de Medici von New Avalon nur einen Teil dieser Botschaft und glaubte nun, er sei zum alleinigen Oberhaupt der katholischen Kirche ernannt worden.

Kardinal Medici war ein frommer, aber egozentrischer Mann, der trotz dringender Mitteilungen aus den anderen Teilstaaten an seiner Interpretation festhielt und sich nach dem Tod von Papst Klemens am 15. Dezember 2772 selbst zum Papst Thomas X. ausrief. Fünf Monate nach der Wiedereroberung Terras im Jahre 2779 wurde der kasachische Kardinal Wladimir Kosiw zu Papst Johannes Paul V. ausgerufen, und seit dieser Zeit existieren nun zwei katholische Kirchen, die sich auf vielen Welten in blutigen Religionskriegen bekämpften. Interessanterweise waren die Davions für das Scheitern der ersten Vermittlungsgespräche verantwortlich, da sie im New-Avalon-Katholizismus eine Chance sahen, ihren Einfluß zu vergrößern. Denn die römisch-katholische Kirche hatte von Anfang an den Sternenbund unterstützt. In den Vereinigten Sonnen gibt es etwa fünfmal mehr New-Avalon- als römische Katholiken, wobei letztere vor allem in den Systemen um Terra konzentriert sind.

HINDUISMUS

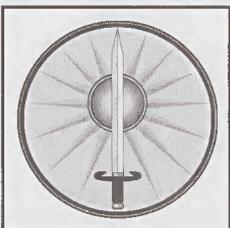
Das Zentrum des Hinduismus im Davion-Raum war ursprünglich ein kleines, aber mächtiges, eigenständiges Sternenreich, das Vereinigte Hindukollektiv, besiedelt von den Nachfahren indischer Siedler auf Panpour, As Samik und Basantapur. Als im Jahre 2534 das Vereinigte Hindukollektiv in den Davion-Bürgerkrieg zwischen Alexander Davion und Cassandra Varnay hineingezogen wurde, beherrschte es 17 Systeme und verfügte über eine blühende Industrie und ein gut ausgebildetes Militär, dessen wichtigste Einheit die Boten Shivas waren. Die Hindus griffen 2535 in den Krieg ein, als die Truppen der Varnays die Grenzen des Kollektivs überschritten und seine Welten plünderten. Sie wurden von den Boten Shivas auf Jodipur, dem heutigen Neukirchen, gestellt und vernichtet geschlagen.

Unmittelbar nach Alexander Davions Sieg trat er in Verhandlungen über die Aufnahme des Hindukollektivs in die Vereinigten Sonnen ein, die 2540 im Vertrag von Basantapur zum Beitritt des Kollektivs als halbautonomes Vollmitglied führten. Seitdem haben sich die Hindus über die Grenzen des alten Hindukollektivs hinaus über fast den gesamten Davion-Raum ausgebreitet und sind in allen Schichten und Berufsgruppen vertreten. Obwohl Hindus in aller Regel friedlich mit anderen Religionen zusammenleben, wütet auf Kantwood, nahe der Peripherie, seit Jahren ein erbitterter Glaubenskrieg zwischen Hindus und christlichen Fundamentalisten, der sich inzwischen auch auf die in Nachbarsystemen gelegenen Welten Hivaneer und Abbéville ausgedehnt hat. Eine noch weitergehende Ausbreitung kann nicht ausgeschlossen werden, da die Zentralregierung Schwierigkeiten hat, Mittel für eine Befriedungsaktion aufzubringen.

JUDENTUM

Das Zentrum des Judentums in den Vereinigten Sonnen ist der Planet Robinson in der Mark Draconis, auf dem seit Jahrhunderten die berühmte Yeshiva von New Tel Aviv den Talmud studiert. Die Studien an der Yeshiva werden weitgehend vom robinsonischen Adel und durch Spenden der zahlreichen Juden des Reiches finanziert. Zur Zeit befindet sich die jüdische Gemeinschaft der Vereinigten Sonnen in einem Glaubensstreit über das Unvollendete Buch und dessen Ältestenrat. Konservative jüdische Gelehrte wollen nichts mit dem Versuch zu tun haben, aus allen großen Religionen künstlich einen einzigen Glauben zu erschaffen, während liberalere Juden alles begrüßen, was zum Verständnis zwischen den Religionen beiträgt.

Traditionell haben sich Juden im Davion-Raum vor allem in der Region um Robinson angesiedelt, aber in letzter Zeit ist ihr steigendes Interesse auch an der Peripherie zu verzeichnen. Politisch sind die Juden der Vereinigten Sonnen seit den großen



Verlusten, die sie aufgrund der Lage ihres Siedlungsgebiets im 1. Nachfolgekrieg erlitten haben, nahezu geschlossen pro-Davion. Seit jener Zeit ist auch der Anteil von Juden im Davion-Militär traditionell hoch, wobei sie sich besonders als Luft/Raumpiloten, Panzerkommandeure und Taktiker hervortun.

ISLAM

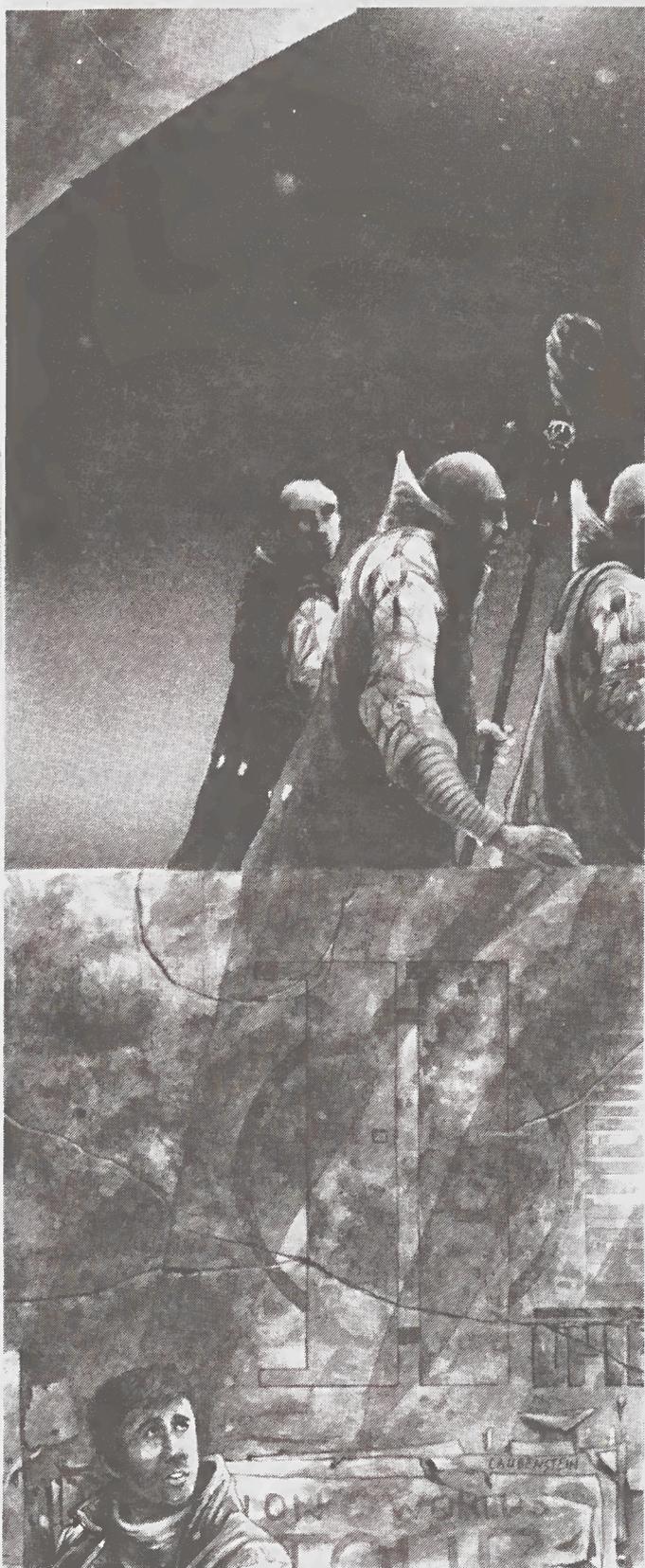
Die Gläubigen des Propheten Mohammed stellen nur eine der kleineren Religionsgemeinschaften der Vereinigten Sonnen, da sie Terra erst 400 Jahre nach den ersten Massenauswanderungen zu verlassen begannen. Auf zwei nur eingeschränkt lebensfreundlichen Planeten nahe den Grenzen der Vereinigten Sonnen zum Draconis-Kombinat und zur Konföderation Capella haben sich Sunni-Moslems niedergelassen. Ankaa, ein kleiner Planet einer weißen Sonne, galt lange als wertlos, bis die Sunni dort seltene Erze entdeckten. Auf Raman, einer Welt, welche sich die Sunni mit Christen und Buddhisten teilen, erforschten sie den großen und rauhen Arab-Kontinent und entdeckten versteckte Inseln fruchtbaren Landes. Auch Islamabad, Necedah, Greeley und Inman sind die Heimat größerer Sunni-Moslem-Gruppen. Politisch sind die Sunni überzeugte Anhänger der Davions, da sie als eine der wenigen Herrscherfamilien ihren Untertanen völlige Religionsfreiheit gewähren.

In den Vereinigten Sonnen findet man auch Azami, eine strengere messianische Sekte des Islam, aber nur vereinzelt und versprengt. Nur auf Inman leben genug Azami, um politisch eine Rolle zu spielen. Auf Islamabad führen sie auf dem Wüstenkontinent des Planeten seit 50 Jahren einen Guerillakrieg gegen die dortigen Sunni, der durch jüngste Öl- und Uranfunde neue Bedeutung erlangt hat. Politisch sind zwar einige Azami aktive Anhänger der Davions, aber ihre gesamte Gemeinschaft wird als unzuverlässig und verdächtig angesehen, seit die Azami des Draconis-Kombinats im Gegenzug gegen ihre Religionsfreiheit in die Dienste des Hauses Kurita getreten sind und wiederholt Angriffe auf Davion-Grenzwelten ausgeführt haben. Deshalb ziehen die meisten Azami es vor, unerkannt zu bleiben.

BUDDHISMUS

Die zahlreichen auf den Lehren Buddhas aufbauenden Sekten stellen die kleinste der großen Religionen in den Vereinigten Sonnen dar. Dies erklärt sich aus der Reaktion auf die Invasion durch das Haus Kurita im 1. Nachfolgekrieg, die eine Woge von Haß und Vorurteilen gegen alles »Orientalische« in den Vereinigten Sonnen auslöste. Abertausende unschuldiger Bürger asiatischer Abstammung oder auch nur mit asiatisch klingenden Namen wurden verfolgt, eingekerkert oder sogar ermordet, und ihre Geschäfte wurden geschlossen oder gleich in Schutt und Asche gelegt. Vor allem der Buddhismus bekam diesen Haß zu spüren, und das obwohl zu dieser Zeit weder Kuritas noch Liaos Buddhisten waren. Schätzungsweise 90% aller buddhistischen Tempel und Klöster in den Marken Crucis und Capella wurden damals zerstört, darunter der berühmte Byodo-in-Tempel auf New Avalon. Die »Säuberung« endete erst am 15. September 2796, als Mitglieder der Familie Davion zusammen mit dem Papst der New-Avalon-katholischen Kirche und den wenigen überlebenden Priestern des Byodo-in-Tempels ein Ende der Verfolgungen verlangten, die sie als »Schande für das ganze Reich« brandmarkten.

Seitdem hat der Buddhismus langsame, aber stetige Fortschritte gemacht. Im Jahre 2850 unterstützte Michael Davion diese Entwicklung, indem er auf eigene Kosten buddhistische Priester und Mönche auf neuerobernte draconische und capellanische Welten mit großer asiatischer Bevölkerung verschiffte, um die Religion dort wieder anzusiedeln. Dies machte die von ihren früheren Herrschern religiös verfolgten Bewohner dieser Welten zu besonders loyalen Davion-Anhängern. Heute ist der Buddhis-



HAUS DAVION

mus eine der am schnellsten wachsenden Religionen der Vereinigten Sonnen. Trotzdem herrscht im Innern der Vereinigten Sonnen weiterhin eine Abneigung gegen den Buddhismus, die allerdings von der Zentralregierung mißbilligt wird. Der esoterische Buddhismus mit seinen bunten Mandalasymbolen ist bei der adligen Jugend des Reiches sehr beliebt, und seine Priester sind am Königlichen Hof ein vertrauter Anblick. 2957 wurde der Buddhismus in den Interglaubenskongreß (das Unvollendete Buch) aufgenommen.

DIE BEWEGUNG VOM UNVOLLENDETEN BUCHE

Im Jahre 2955 bat der bekannte Religionsgelehrte Pater Jasper Ovidon von Delphos Prinz Peter Davion, einen Rat der verschiedenen Religionsführer nach dem Vorbild des Commonwealth-Religionsrates einzurichten, um die guten Beziehungen zwischen den Kirchen zu fördern. Da dieser Gedanke auch die Unterstützung der New-Avalon-katholischen Kirche und einiger einflußreicher Adliger fand, konnte er sich durchsetzen, und Prinz Davion verkündete 2956 die Gründung des Interglaubenskongresses unter dem Vorsitz von Pater Ovidon. Unter seiner Leitung wurde das erste »Unvollendete Buch« veröffentlicht (unvollendet, weil noch so viele spirituelle Weisheit unentdeckt war). Dieses »Buch« bestand aus zehn Bänden, in denen die Heiligen Schriften zahlreicher Religionen versammelt waren. Schon bald wurde das Unvollendete Buch zu einem unerwarteten Bestseller, und Mitglieder verschiedenster Religionen und Sekten boten ihre Hilfe an, das Buch zu vervollständigen.

Der Einfluß des Unvollendeten Buches - inzwischen der umgangssprachliche Name für den Interglaubenskongreß - ist phänomenal. Unter seinen Mitarbeitern dominiert keine Religion, ja, es sind sogar Agnostiker darunter. Sie teilen weder gemeinsame politische Überzeugungen noch eine Klassenzugehörigkeit, nur ein Interesse an den Glaubenslehren und Philosophien der Menschheit. Absolventen des Ausbildungszentrums des Unvollendeten Buches sind meist Priester in zugleich zwei oder mehr Kirchen und werden seit kurzem von der AVS als Militärkaplane eingestellt. Für ComStar ist besonders besorgniserregend, daß Mitglieder dieser Bewegung begonnen haben, ihren Orden in aller Öffentlichkeit als »eine Bande von Voodoopriestern und Geisterbeschwörern« zu verunglimpfen, ohne daß die Davions eingreifen. Das überzeugendste Beispiel des immer stärker werdenden Einflusses dieser Bewegung war die Krönung von Hanse Davion, bei der er seinen Eid nicht auf die Bibel, sondern auf die neueste Ausgabe des Unvollendeten Buches ablegte.



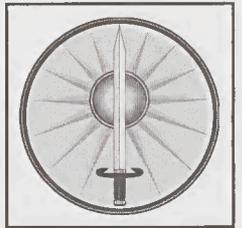
DIE ARMEE DER VEREINIGTEN SONNEN (AVS)

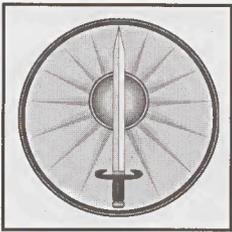
Die Armee der Vereinigten Sonnen ist die größte Militärmaschine der Inneren Sphäre. Sie kann mehr als 120 BattleMech-Regimenter und ein Vielfaches dieser Zahl an Panzer-, Luft/Raum-, Infanterie- und Hilfseinheiten aufbieten. Die meisten dieser Regimenter sind in sogenannten Regimentskampfguppen (RKG) gruppiert, die sich theoretisch wie folgt zusammensetzen: 1 BattleMech-Regiment, nach dem die gesamte RKG benannt ist, drei Panzerregimenter (1 schweres und 2 mittelschwere), 5 Infanterieregimenter (1 Sprungtruppen und je 2 Motorisierte und Fußtruppen), 1 Artilleriebataillon und zwei Luft/Raumgeschwader (1 Unabhängiges und 1 Regimentsgeschwader mit meist 20 Maschinen). In der Praxis kann die Zusammensetzung einer RKG sich aufgrund schwindender Ressourcen allerdings stark von dieser Idealzusammensetzung unterscheiden. Das gesamte Konzept der RKG beruht auf der militärischen Überlegenheit durch mustergültige Ausnutzung der verschiedenen Stärken unterschiedlicher Waffengattungen. Unglücklicherweise macht die Realität des Krieges dies häufig zunichte, indem sie eine Aufsplitterung der RKG auf verschiedene Schlachtfelder oder gar Welten notwendig macht. Übrigens bereitet es den Mitgliedern vieler traditionsbewußter konventioneller Regimenter schweres Bauchgrimmen, daß sie, obwohl sie auch in einer RKG ihren Namen und ihre Regimentstraditionen behalten, häufig nur als Untergruppierung identifiziert werden, etwa »11. Avalon, Panzer A«. Der weitverbreiteten Rivalität zwischen den Waffengattungen begegnet die AVS durch Betonung des Wettbewerbs zwischen den einzelnen RKGs.

Die Einheiten der AVS sind solide ausgerüstet, und ihre Ausbildung betont Intuition und Schläue, was selbst den einfachsten Soldaten zu einem gefährlichen Gegner macht. In den 78 BattleMech-Regimentern der AVS sind so ziemlich alle Typenvarianten zu finden, die es in der Inneren Sphäre gibt. Die überwiegende Masse der Regimenter besteht jedoch aus einer Handvoll in den Vereinigten Sonnen hergestellter Mechtypen. Generell läßt sich feststellen, daß AVS-Mechregimenter leichter sind als jene anderer Häuser und wenig Wert auf besonders wirkungsvolle Kombinationen von Mechs legen. Für die AVS ist wichtiger, ein gut funktionierendes Team aus vier fähigen Mechpiloten in einer Lanze aufbieten zu können, egal welchen Mechtyp sie führen. Panzeinheiten kombinieren meist schnelle Luftkissenpanzer mit leichten bis mittelschweren Ketten- oder Radpanzern. Infanterieregimenter werden in der AVS etwas besser behandelt als in anderen Streitkräften, wahrscheinlich weil schon mehrere Davions in Infanterieeinheiten gedient haben.

Angesichts der Ausdehnung der Vereinigten Sonnen reagiert die AVS-Bürokratie stets mit erstaunlicher Schnelligkeit auf die Bedürfnisse der Truppe, und die Absolventen ihrer Militärakademien sind möglicherweise die bestausgebildeten und mit Sicherheit die wagemutigsten der Inneren Sphäre. Das größte Problem der AVS ist die gewaltige Größe der Vereinigten Sonnen. Um eine Offensive starten zu können, muß das Oberkommando Truppen von Verteidigungsaufgaben abziehen, was die Aufgabe der zurückbleibenden Truppen nur weiter erschwert. Dies bietet reichlich Chancen für ein Desaster. Schon manchem Field Marshal hat der Gedanke, der Gegner könne seine Invasionstruppen umgehen und an deren Flanke in die Vereinigten Sonnen vorstoßen, den Schlaf geraubt.

Der kürzlich beendete Vierte Nachfolgekrieg zeigt diese Schwäche sehr deutlich. Die Invasion der Konföderation Capella war nur möglich, weil die gleichzeitige Invasion des Draconis-Kombinats durch Steiner-Truppen die Kurita-Einheiten an der Iyranschen Grenze band. Selbst unter diesen Umständen und trotz der geradezu fanatischen Konzentration der an dieser Front kämpfenden





draconischen Einheiten auf die Vernichtung von Wolfs Dragonern vermochte das

Haus Kurita Davion dabei 15 Systeme abzunehmen. Schon geringe Rückschläge wie ein entschlossener Angriff der Liga Freier Welten auf Haus Steiner oder ein Ende des Kleinkrieges zwischen Koordinator Takashi Kurita und Wolfs Dragonern hätte für die Vereinigten Sonnen zum Fiasko führen können.

STRUKTUR DER AVS

Die AVS hat sich über die Jahrhunderte aus einer losen Vereinigung von Truppen der Mitgliedswelten zu einem straff organisierten Militär von tödlicher Effizienz entwickelt.

OBERKOMMANDO

Das Oberkommando der AVS besteht aus allen 17 Field Marshals sowie den drei Hauptstrategen des Militärischen Informationsdienstes. Es tritt üblicherweise im Strategieraum (auch Fuchsbau genannt) unter dem AVS-Hauptquartier zusammen, wo moderne Computer zur Projektion von Karten der Vereinigten Sonnen und aller anderen Nachfolgerreiche zur Verfügung stehen. Die Computer enthalten Geländedetails aller kartographisch erfaßten Welten der Inneren Sphäre, bis hin zum kleinsten Bach oder Hügel, so daß Hologrammkarten in Sekundenschnelle aufgerufen werden können. Mit den richtigen Daten gefüttert, können die Computer auch Erfolgchancen für bestimmte Strategien errechnen.

Den Vorsitz über das Oberkommando führt der Marschall der AVS und Prinz der Vereinigten Sonnen. Auf seinen Schultern lastet die gesamte Verantwortung, und die pflichtbewußteren Davion-Prinzen haben daher auch noch nie eine Sitzung des Oberkommandos versäumt. Wenn der Prinz dennoch einmal nicht teilnehmen kann, übernimmt der Champion des Prinzen, ein alter Titel des dienstältesten Field Marshals, den Vorsitz. Zur Zeit ist dies Field Marshal Yvonne Davion, seit 56 Jahren Mitglied der AVS. Ihre Loyalität zu Prinz Hanse steht außer Frage, und er kann sich darauf verlassen, daß sie ganz nach seinen Wünschen handelt.

REGIONALKOMMANDOS DER MARKEN (RKMD, RKMC, RKMS)

Da die Marken Draconis und Capella die Hauptgefechtslast tragen mußten, hat die AVS alle möglichen Schritte unternommen, die Befehlsstruktur in diesen beiden Regionen zu vereinfachen. Alles, was nicht direkt mit Angriff oder Verteidigung zu tun hatte (z. B. Transport und Nachschub) wurde an das New-Avalon-Regionalkommando (NARK) übertragen. Dadurch konzentrieren sich RKMD und RKMC fast ausschließlich auf militärische Aufgaben. Angesichts der gefährdeten Lage der Mark Sarna wurde das gleiche System auch für dieses neuerobernte Gebiet übernommen.

Zur Zeit kommandiert Field Marshal Morgan Hasek-Davion, der Herzog von New Syrtis, das RKMC. Field Marshal Aaron Sandoval, Herzog von Robinson, kommandiert das RKMD und Field Marshal Ardan Sortek das RKMS. Die Dukes of New Syrtis und Robinson sind zwar automatisch die politischen Führer ihrer Mark, haben aber nicht automatisch den Oberbefehl über alle Militäreinheiten ihrer Region. Selbst ein Herzog muß erst seine militärischen Fähigkeiten unter Beweis stellen, bevor er die Streitkräfte einer ganzen Mark befehlen darf. Gelingt ihm dies nicht, fällt der Befehl an den dienstältesten Field Marshal der Mark.

GEFECHTS THEATERKOMMANDOS

Alle vier Marken der Vereinigten Sonnen sind in Gefechts theater unterteilt, um eine schnellere Reaktion auf die Ereignisse zu ermöglichen. Die drei Marken Draconis, Capella und Sarna sind jeweils in ein Randwärtiges und ein Kernwärtiges Gefechts theater unterteilt. Die Gefechts theater werden von Field Marshals befeh-

ligt. Ihre Befehlsstäbe setzen sich aus den Kommandeuren der Mark-Milizen und der Front-RKGs zusammen.

Die gegenwärtigen Gefechts theater-Kommandeure der Mark Draconis sind Field Marshal James Sandoval im Kernwärtigen GT und Field Marshal Kinsey Tronley im Randwärtigen GT. In der Mark Capella befehligt Field Marshal Damien DeKirl das Kernwärtige und Field Marshal Jennifer Lawson das Randwärtige GT, und in der Mark Sarna Field Marshal Herbert Hobaugh das Kernwärtige sowie Field Marshal Nicholas Stephenson das Randwärtige GT.

Mark-Milizen und PDZ-Kommandos

Die einzelnen Gefechts theater sind in sogenannte Polymorphe Defensivzonen aufgeteilt. In jeder dieser PDZs besteht eine Mark-Miliz, deren Kommandeur gleichzeitig die PDZ befehligt, sofern diese keine Front-Regimentskampfgruppe beherbergt. Der PDZ-Kommandeur muß die Aktionen aller Einheiten in der PDZ koordinieren und für ihren Nachschub sorgen. Die Mark-Milizen sind eine Art Reservearmee, zugleich aber auch eigenständige Kampfeinheiten. Jede PDZ der Marken Capella und Draconis finanziert aus Steuergeldern eine eigene RKG aus einem Regiment mit alten, aber noch kampffähigen BattleMechs, zwei Panzer- und fünf Infanterieregimentern, einer Artilleriekompanie und Luft/Raumunterstützung. Diese Einheiten sind zwar keine Elitetruppen, aber sie umfassen meist eine ganze Reihe regulärer Mannschaften und Offiziere. Den Befehl über eine Mark-Miliz hat meist ein mit der PDZ vertrauter Major General. In der Mark Sarna befindet sich das Miliz-System noch im Aufbau, nicht zuletzt wegen der noch zweifelhaften Loyalität der Bevölkerung dieser erst kürzlich eroberten Welten. Neben den Milizen gibt es noch sogenannte Volkssturmeinheiten, die aus der planetaren Bevölkerung rekrutiert werden und kaum Ausrüstung erhalten. Sie dienen als letzte Verteidigungslinie und mögliche Kundschafter für AVS-Truppen, sollte der Feind je auf ihrem Planeten landen.

Mark-Ressourcen

Diese Abteilung des Regionalkommandos dient als Verteiler für Nachschub und Verstärkungen innerhalb der Mark. Sie ist auch verantwortlich für die Anforderung der benötigten Lieferungen und Verstärkungen beim NARK und deren Transport innerhalb der Mark. Gelegentlich, insbesondere während Offensiven oder besonderen Verteidigungsanstrengungen, müssen die Mark-Ressourcen beim NARK zusätzliche Transportschiffe anfordern. Die Kommandanten der Mark-Ressourcen sind derzeit Marshal Timothy Nilson in der Mark Draconis, Marshal Geraldine Revson in der Mark Capella und Marshal Flick Kendal in der Mark Sarna.

NEW-AVALON-REGIONALKOMMANDO (NARK)

Die Verteidigung der Mark Crucis wird weitgehend ebenso wie in den anderen Marken geregelt. Der einzige echte Unterschied besteht darin, daß sie nicht in PDZ aufgeteilt ist, sondern das ältere Gefechtsregionensystem aus Verteidigungsdistrikten, die sich mit den Verwaltungsbezirken decken, benutzt. Die Mark Crucis ist in drei Gefechts theater unterteilt: ein Kernwärtiges und zwei Randwärtige GT. Deren derzeitige Kommandeure sind Field Marshal Nicholas Geheart im Kernwärtigen GT, Field Marshal Aziz Khan im Randwärtigen GT Alpha und Field Marshal Barbara Topaz im Randwärtigen GT Bravo. Den Oberbefehl über die gesamte Mark Crucis hat Prinz Hanse Davion, aber ein großer Teil der damit verbundenen Pflichten wird ihm von seinem Champion abgenommen.

Zusätzlich zur Verantwortung für die Verteidigung der Mark Crucis übernimmt das NARK auch die gesamte AVS-Bürokratie. Das ist der wahre Unterschied zwischen dem NARK und seinen Schwesterkommandos, und er macht es zum Herz und Gehirn der gesamten AVS. Es gibt auch Spekulationen darüber, was wohl geschehen würde, wenn die AVS-Verwaltung gleichmäßig unter

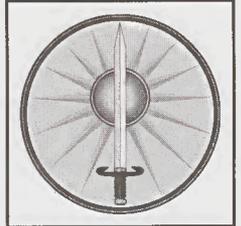
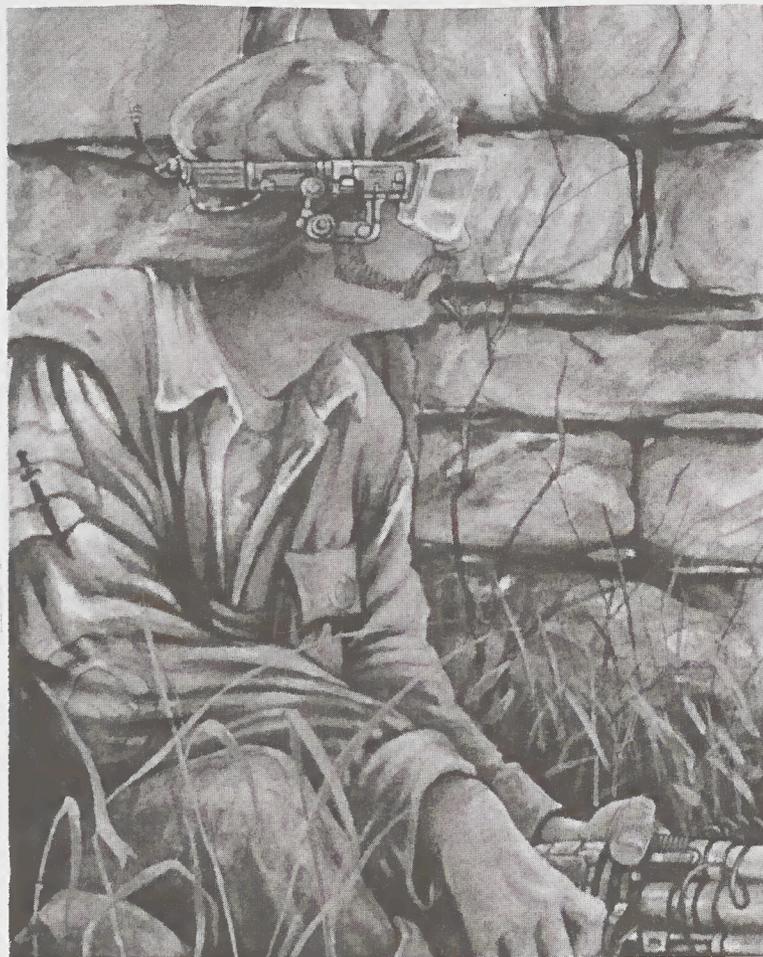
HAUS DAVION

den Marken aufgeteilt würde. Entweder würden die Nachbarn der Vereinigten Sonnen über das Reich herfallen, weil die Field Marshals zu sehr mit Nachschubproblemen beschäftigt wären, um sich um das Kampfgeschehen zu kümmern, oder aber die Vereinigten Sonnen würden unter den Machtkämpfen der gleichstarken Mark-Kommandeure zerbrechen.

Transport- und Nachschubverwaltung

Nirgendwo ist das Gefühl, daß der Prinz der Vereinigten Sonnen das Reich durch seine Kontrolle über die interne Funktion der AVS beherrscht, so stark wie in der T&N-Verwaltung. Jede Anfrage nach einem Ersatzteil, einer Tonne Getreide oder einer Rolle Klopapier für eine AVS-Einheit läuft über diese Abteilung. Sogar Herzog Michael Hasek-Davion, bis zu seinem Tod der heimtückischste Gegner des Prinzen, mußte für die Versorgung seiner Truppen bei T&N bittstellig werden. Es ist daher unmöglich, irgendwelche Einheiten durch große Nachschubbestellungen zu stärken, ohne daß der Prinz davon erfährt.

Dieses System wirkt schwerfällig, ist es aber nicht. Zwar müssen alle Nachschubanforderungen verwaltungstechnisch über New Avalon abgewickelt werden, aber die regionalen T&N-Lager liegen immer in der Nähe der Mark-Miliz-Hauptquartiere, so daß die Anforderungen, einmal genehmigt, schnell ausgeliefert werden können. Die implizite politische Macht dieser Abteilung macht seinen Kommandeur zu einem wichtigen Faktor. Prinz Hanse legt, ebenso wie sein Bruder Ian vor ihm, großen Wert auf die besondere Loyalität der Mitglieder dieser Verwaltung. Neuer Kommandeur der T&N-Verwaltung seit Februar dieses Jahres ist Marshal Steve Shircore, nachdem seine Vorgängerin Marshal Jisosa Miller auf ausdrücklichen Wunsch des Prinzen bis zum Ende des Vierten Nachfolgekrieges im Amt geblieben war.



ABTEILUNG FÜR MILITÄRERZIEHUNG

Nicht minder wichtig für eine fähige und loyale Armee ist ein wirksames Programm zur Ausbildung von Rekruten und Kadetten nicht allein auf militärischem Gebiet, sondern auch in Geschichte und Wissenschaft. In den Vereinigten Sonnen liegt die Verantwortung hierfür bei der Abteilung für Militärerziehung. Eine Sektion dieser Abteilung überwacht die Grundausbildung in den über das gesamte Reich verteilten Ausbildungslagern und stellt sicher, daß sie sich mit den Regeln und Zielen der AVS deckt. Beobachter, in aller Regel pensionierte Offiziere, reisen ständig durch das Reich und inspizieren die Lager. Gelegentlich übernehmen sie auch den Befehl über ein Ausbildungslager, wenn es nicht den erforderlichen Standards entspricht.

Der Rest der Abteilung befaßt sich mit dem Betrieb der Militärakademien. Sie muß den gesamten, weitgefächerten Lehrplan der Akademien genehmigen. Dabei liegt eine besondere Betonung auf den Geschichtsunterricht (»Wer die Vergangenheit vergißt, ist verdammt, sie zu wiederholen«) und Naturwissenschaften. Politisch predigen die AVS-Akademien eine stark auf pro-Davion und pro-Vereinigte Sonnen ausgerichtete Doktrin. Sie versuchen, den Kadetten das Gefühl zu geben, ein modernes Äquivalent der alteuropäischen Ritter zu sein, die Elite der Vereinigten Sonnen. Ihnen wird ein Pflichtgefühl vermittelt, das nicht auf ein bestimmtes politisches Ziel gerichtet ist, wie etwa die Durchsetzung des Davion-Anspruchs auf den Titel des Ersten Lords, sondern auf das Wohl der Bevölkerung der Vereinigten Sonnen insgesamt. Von Offizieren wird erwartet, daß sie bereit sind, für dieses Ziel ihr Leben zu geben.

Zur Zeit leitet Marshal Grentha DeBurton die Sektion Militärakademien und die gesamte Abteilung. Ihr unmittelbarer Stellvertreter ist Sergeant-Major Dirk Kentrick, verantwortlich für die Ausbildungslager des Reiches.

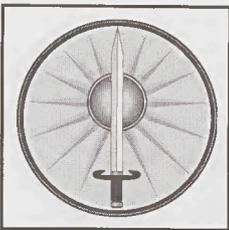
ABTEILUNG HEER UND FLOTTE

Diese Abteilung kümmert sich um Stationierung, Weiterbildung und Pensionierung der AVS-Soldaten. Ihre Mitglieder müssen Heimatwelt, Fähigkeiten und augenscheinliche Zuverlässigkeit der aus der Ausbildung entlassenen Rekruten berücksichtigen, bevor sie über deren Dienort entscheiden. Machen sie ihre Sache gut, wird der Soldat zu einem Gewinn für die Vereinigten Sonnen. Bei einer Fehlentscheidung kann er zu einer Belastung oder sogar zum Verräter werden.

Diese Abteilung ist auch eine Art inoffizieller Fürsprecher des einfachen Soldaten. Beschwerden über ungerechte Behandlung, schlechte Offiziere, Nachschubprobleme oder allgemeine Unfähigkeit werden dieser Abteilung zugeleitet, die sich entweder inoffiziell darum kümmert oder die Beschwerde an die Abteilung Militärgerichtsbarkeit weiterreicht. Zur Zeit steht die Abteilung Heer und Flotte unter dem Befehl von Fleet Admiral Della Trine, die auch den Befehl über die gesamte AVS-Raumflotte hat.

ABTEILUNG MILITÄRGERICHTSBARKEIT

Diese Abteilung ist zuständig für die Durchsetzung der Militärgesetze innerhalb der AVS. Dazu verfügt sie über eigene Richter, Anwälte und eine Militärpolizei. Die AVS ist zwar keine übermäßig repressive Armee, aber sie hat keinerlei Bedenken, jeden Soldaten, der ihre Regeln und Vorschriften verletzt, zu verhaften und abzuurteilen. Gegenwärtiger Chef der Abteilung ist Marshal DuPrichard Mechalam, ein ehemaliges Mitglied des Team Banzai.



ABTEILUNG SÖLDNERBEZIEHUNGEN

Die AVS ist der größte Arbeitgeber für Söldner in der Inneren Sphäre, daher muß sie sich auch beständig um gute Beziehungen zu diesen Berufssoldaten bemühen. Es hat in der Vergangenheit schon genug ernste »Zwischenfälle« zwischen der AVS und unzufriedenen Söldnern gegeben, um diese Tatsache sogar dem voreingenommensten AVS-Offizier einleuchten zu lassen.

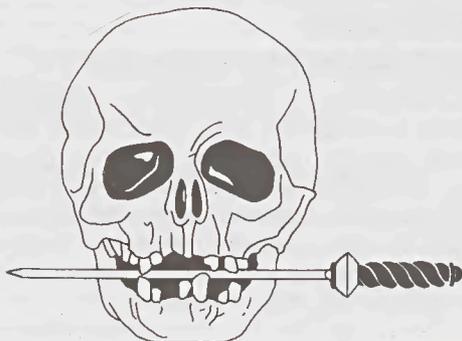
Die meisten Söldnereinheiten betrachten die Vereinigten Sonnen als guten Arbeitgeber. Der AVS-Standardvertrag ist großzügig genug bemessen, daß nur die angesehensten Söldnereinheiten wagen, daran zu mäkeln. Eine der attraktivsten Klauseln dabei ist Hanse Davions Bereitschaft, einer Söldnereinheit eine gewisse Unabhängigkeit zuzugestehen. Die AVS teilt einer Söldnereinheit in einer Gefechtszone daher nur eine Zielvorgabe zu; wie die Söldner dieses Ziel erreichen, liegt dann ganz allein in deren Ermessen. Im Gegenzug für diesen ungewöhnlichen Vertrauensbeweis verlangt die AVS allerdings den höchstmöglichen Einsatz. Ein unerwarteter Rückzug wird gar nicht gerne gesehen, und Feigheit vor dem Feind macht den Vertrag hinfällig. Und auch schon der leiseste Verdacht von Verrat seitens der Söldner reicht der AVS aus, die Einheit anzugreifen und ihren gesamten Besitz zu beschlagnahmen.

Jeder Söldnereinheit wird immer ein Verbindungsoffizier von der Abteilung Söldnerbeziehungen zugeteilt. Über ihn laufen alle Anfragen. Verbindungsoffiziere werden praktisch immer auf Grund von Beziehungen zur Familie Davion ausgewählt, da die Anwesenheit eines Davion, und sei er noch so entfernt mit dem Prinzen verwandt, als Zeichen für die Bereitschaft der AVS gilt, den Problemen der Söldner Gehör zu schenken. Der derzeitige Kommandeur der Abteilung ist Marshal Tobias Green-Davion.

ABTEILUNG MILITÄRVERWALTUNG

Alle Aufgaben, die sich nicht eindeutig in den Zuständigkeitsbereich einer der bereits erwähnten Abteilungen zuordnen lassen, obliegen der Militärverwaltung. Dazu gehören die Verwaltung der Dienstunterlagen und Gehaltslisten für die Millionen AVS-Soldaten ebenso wie die Kommunikation der AVS-Abteilungen untereinander, eine Aufgabe von großer Wichtigkeit, die ständig nach Verbesserungsmöglichkeiten abgeklopft wird.

Ein weiterer wichtiger Teil dieser Abteilung ist das Medizinische Corps. Bis gegen Ende des Ersten Nachfolgekrieges hatten die Raumflotte, die BattleMech-Regimenter und die anderen Waffengattungen eigene medizinische Dienste. Wegen der Verschwendung wertvollen Materials, schlechten Managements und der Redundanz von drei getrennten Diensten, entschieden sich die Davions, ein eigenständiges Medizinisches Corps zu gründen, das nur der Militärverwaltung untersteht. Heute leitet daher ausschließlich die Militärverwaltung die zahllosen Sanitätsstationen, MASH-Einheiten, Evak-Hospitäler und Hospitalschiffe der AVS. Die Militärverwaltung untersteht Marshal Clarissa Maynall. Marshal des Medizinischen Corps ist Dr. Jason van Tallson.



HAUS DAVION

MILITÄRISCHER INFORMATIONSDIENST

Die Aufgabe des Militärischen Informationsdienstes ist die Beschaffung von Informationen über Gegner und mögliche Gegner der Vereinigten Sonnen, mit welchen Mitteln und zu welchen Kosten auch immer, sowie die Durchführung von Gegenmaßnahmen mittels Fehlinformationen, Sabotage und Terroranschlägen. Der MI ist in sieben separate Sektionen unterteilt:

MI1 - Kommandozentrale

MI1 ist das Gehirn der Abteilung. Von hier aus wird der gesamte Militärische Informationsdienst gesteuert. MI1 besteht aus den sechs Koordinatoren der übrigen Sektionen unter dem Vorsitz des MI-Marschals. Diese sieben Personen müssen alle Missionen genehmigen. In besonders riskanten Fällen benötigen sie zudem zumindest die mündliche Erlaubnis des Prinzen. Derzeit steht Marshal Ivan Tevanol an der Spitze von MI1.

MI2 - Analyse und Prognose

Alle von den anderen Sektionen gesammelten Informationen strömen zu MI2. Tief im Innern des Fuchsbaus werten die MI2-Computer die verschiedenen Daten aus. Unter der steuernden Aufsicht der Sektionsmitarbeiter, die den Spitznamen »Graue Zellen« tragen, spucken die Computer schließlich auf Grundlage der gesammelten Informationen ihre Voraussagen aus. Diese sind zwar nicht allzu detailliert, aber die Vorhersagen über die Handlungsweise anderer Reiche haben sich schon häufig genug als korrekt erwiesen. Zur Zeit leitet Marshal Rebecca Derwith diese Sektion.

MI3 - Elektronische Überwachung

Der Militärische Informationsdienst unterhält eine große Anzahl elektronischer Horchposten auf fremden Grenzwelten und in deren Nähe. Ein solcher Horchposten besteht nur aus einem simplen Empfänger, der Funkverbindungen abhört und die Ergebnisse an eine ComStar-Station übermittelt, von wo aus sie in den Davion-Raum geschickt werden. MI3, dessen Mitarbeiter den Spitznamen »Schnüffler« tragen, ist für diese Horchposten verantwortlich. Gegenwärtige Sektionschefin ist Marshal Simone DeCrimmon.

MI4 - Einsatzabteilung

Die Agenten des MI4 tragen den Spitznamen »Schlaue Füchse«. Im Laufe der Jahre hat sich diese Sektion des Militärischen Informationsdienstes mit der Unterstützung von MI6 und MGUO als den anderen Geheimdiensten der Nachfolgerstaaten ebenbürtig erwiesen. Alle Rekruten und Kadetten der AVS werden auf Eigenschaften und Fähigkeiten getestet, die sie zu Kandidaten für MI4 machen. Diese Fähigkeiten variieren von einem Talent für Fremdsprachen oder Verkleidung bis zu Kampfsportkenntnissen oder einem fotografischen Gedächtnis. Die Kandidaten für MI4, MI5 und MI6 werden an zwei solch streng geheimen Standorten ausgebildet, daß selbst ComStar keine Ahnung hat, wo sie sich befinden. Kommandeur von MI4 und Hauptdozent an einer der Agentenschulen soll Marshal Ulinov Debreber sein.

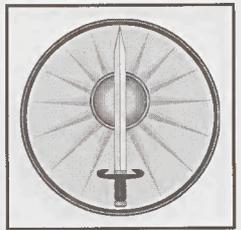
MI5 - Spionageabwehr

Die Verantwortung für die Entdeckung und Gefangennahme feindlicher Agenten in der AVS liegt bei MI5. Spätere MI5-Agenten werden zusammen mit den Mitgliedern von MI4 ausgebildet. Wegen ihrer Entschlossenheit, die AVS von gegnerischen Spionen zu säubern, werden sie auch als die »Zähen Hunde« bezeichnet. Die Zähen Hunde können auf eine beachtliche Erfolgsbilanz zurückblicken, die auch die Entlarvung einer Reihe von ROM-Agenten einschließt. Kommandierender Offizier von MI5 und zugleich Spionageabwehrdozentin an einer der Agentenschulen soll Marshal Tatyana Debreber sein.

MI6 - Spezialeinheiten

Unter der Bezeichnung Spezialeinheiten versammelt MI6 Eliteteams von Saboteuren und Terroristen für Missionen in Feindstaaten. Diese Einsatzteams führen Aufgaben aus, die von Entführung und Attentaten bis zu Sprengstoffanschlägen und Mordserien zur

HAUS DAVION



Terrorisierung der Zivilbevölkerung reichen. Jeder Einsatz eines MI6-Teams erfordert die persönliche Zustimmung des Prinzen. Die auch »Tollwütige Füchse« genannten Teams stehen den Draconis-Elite-Sturmtruppen (DEST) des Hauses Kurita an Brutalität in nichts nach. Dank der erfolgreichen Davion-Propaganda ist davon jedoch außerhalb von MI und MGUO kaum etwas bekannt. Kommandeur von MI6 ist Marshal Clint Walker.

MI7 - MGUO-Kontaktstelle

Das Ministerium für Geheime Untersuchungen und Operationen ist das zivile Gegenstück zum Militärischen Informationsdienst. Da die Aktionsfelder dieser beiden Agenturen sich häufig überlappen, müssen sie ständig über die wechselseitigen Aktivitäten informiert bleiben, um Mehrfachanstrengungen oder eine gegenseitige Behinderung zu vermeiden. Seit elf Jahren ist Koordinator Jacoff DeVries, ein pensionierter MI4-Agent, der höchste Verbindungsoffizier zwischen den beiden Geheimdiensten. Unter seiner Leitung hat sich die Koordination zwischen den beiden Agenturen deutlich verbessert.

UNIFORMEN DER AVS

In allen Streitkräften ist der Stolz auf die eigene Uniform ein wichtiger Faktor zur Förderung des Kameradschaftsgeistes. Die AVS legt zwar Wert darauf, die von den einzelnen Regimentern über die Jahrhunderte hierin aufgebauten Traditionen zu respektieren, versucht dabei jedoch jeden Prunk zu vermeiden. Zu diesem Zweck wurde ein Uniformstil adoptiert, der jederzeit leicht verändert werden kann, um einzelne Regimentsgruppen zu unterscheiden, dabei aber gleichzeitig funktionell und frei von unnützen Verzerrungen bleibt.

OFFIZIERE

Offiziere der AVS besitzen keinen speziellen Feldanzug wie die Offiziere anderer Häuser. Statt dessen tragen sie dieselbe Standarduniform wie die Soldaten unter ihrem Befehl. Nur die Schulterklappen und das kleine Rangabzeichen an der Vorderseite des Helms oder der Mütze lassen den Status des Trägers erkennen. In besonderen Gefahrensituationen nehmen AVS-Offiziere häufig die Schulterklappen ab und sind nur noch durch die kleinen schwarzen Rangabzeichen an ihrer Kopfbedeckung zu erkennen. Dies dient zweierlei Zwecken. Zum ersten festigt es die Bindung zwischen einem Offizier und seinen Untergebenen. Im Davion-Militär wird nicht die Überlegenheit des Offiziers betont, sondern seine Verantwortung für die Einheit unter seinem Befehl. Und es fällt naturgemäß schwer, sich als Offizier hochtrabend zu verhalten, wenn man sich durch nichts von den übrigen Soldaten abhebt.

Der zweite Grund für die Ähnlichkeit der Kleidung ist schlicht das Überleben. Ein Offizier stellt eine hohe Investition an Zeit und Geld durch die AVS dar, und es macht Sinn, ihn im Kampf nicht zusätzlich unnötig als wichtiges Ziel für gegnerische Angriffe hervorzuheben. Insbesondere Kurita-Scharfschützen haben sich angewöhnt, als erstes die Offiziere des Gegners zu töten, um die Kampfkraft ihrer Einheiten zu schwächen.

MECHKRIEGER

Als die Elite der AVS sind die MechKrieger möglicherweise diejenige Gruppe des Militärs, die ihre Unabhängigkeit am entschiedensten vertritt. Ihre Traditionen und Loyalitäten sind häufig gespalten zwischen dem Kult des MechKriegers, ihrem Regiment und ihrer Heimatregion. MechKriegeruniformen neigen dazu, neben der Unabhängigkeit des Trägers auch diese widerstreitenden Loyalitäten widerzuspiegeln.

Die Hauptaufgabe der MechKriegeruniform ist es, den Träger vor der Hitze des Mechcockpits zu schützen. Im Zuge der unablässigen Suche nach Verbesserungen hat die AVS vor etwa sechzehn

Jahren das von den Wissenschaftlern des Team Banzai und des NAIW entwickelte Kühthemd eingeführt. Dieses kurzärmelige rote Unterhemd ist im Grunde eine Miniaturversion der Kühlweste. Jede Faser des Hemdes ist in Wirklichkeit ein sehr dünner, aber extrem reißfester Schlauch, der Wasser oder eine andere Kühlflüssigkeit transportiert. Das Hemd kann zwar nicht die Leistung einer Kühlweste liefern, aber die Kombination von Kühthemd und Kühlweste bieten dem Mechpilot selbst noch in der heißesten Mechkanzel einen vergleichsweise angenehmen Komfort.

Die Sporen einer MechKriegeruniform sind jedoch ein reines Symbol seines Stolzes auf seinen Stand und gesellschaftlichen Rang. In der Feudalära des mittelalterlichen Europa war der Ritter in seiner Ketten- oder Plattenrüstung auf seinem Streitroß der ultimative Krieger. Daraus entwickelte sich ein regelrechter Mythos um den Ritter und die Werte, die er repräsentierte. Die Vereinigten Sonnen mit ihrem französisch-englischen Erbe sind besonders empfänglich für dieses Konzept des Rittertums, wie schon das Breitschwert im Wappen des Reiches verdeutlicht. Um zu zeigen, daß sie in der Tradition der Ritter grauer Vorzeit stehen, tragen MechKrieger der Vereinigten Sonnen daher Sporen an ihren Stiefeln, auch wenn dies ein Anachronismus reinsten Wassers ist. Die meisten MechKrieger tragen diese Sporen sogar bis weit über ihre Pensionierung hinaus.

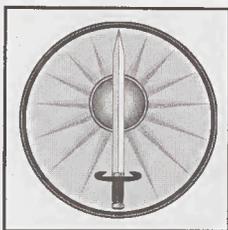
Ein weiteres Beispiel für das Traditionsbewußtsein eines MechKriegers ist die Farbkodierung der Kühlweste und Shorts zur Kennzeichnung seiner Regimentszugehörigkeit. So tragen Mitglieder der Elitetruppe Brigade of Guards rot-weiß-blaue Westen und Shorts, während Ceti-Husaren graue Westen und grüne Shorts tragen. Crucis-Lanciers benutzen Weste und Shorts in Lind- und Moosgrün, Syrtis-Füsiliere einfarbig lindgrüne Shorts und Westen mit einem Regimentsabzeichen anstelle des Sonnenschwerts. MechKrieger in Söldnereinheiten erhalten grasgrüne Westen und Shorts. Da die wuchtige Kühlweste die Schultern des Trägers verdeckt, tragen MechKrieger die Schulterklappen mit ihren Rangabzeichen immer auf dem Oberarm.

JAGDPILOTEN

Luft/Raumpiloten sind die zweite Kriegerelite der AVS. Die in den Vereinigten Sonnen seit langem als »Ritter der Leere« bekannten Piloten der modernen Raumjäger ziehen es jedoch vor, statt mittelalterlichen

Vorbildern die Tradition der Jagdflyer des 1. und 2. terranischen Weltkriegs weiterzuführen, unabhängiger Männer und Frauen, die ihren eigenen Ehrenkodex und Loyalitätsbegriff hatten.

Teil dieser Tradition ist eine nahezu vollständige Ablehnung von allem Protz oder prahlender Selbstdarstellung. Die Jagdpiloten der Vereinigten Sonnen tragen wahrscheinlich eine der einfachsten Uniformen der gesamten Inneren Sphäre. Es handelt sich um einen schlichten Gravanzug, dessen Leitungssystem verhindern soll, daß sich bei Manövern mit hohem Andruck das Blut in den Beinen des Trägers staut. Darüber tragen sie eine einfache grüne Fliegerjacke. Die Piloten entfernen ganz im Geiste ihrer Tradition auch alle Rangabzeichen von ihrer Kleidung. Sie kennen in der Regel alle Mitglieder ihrer Einheit sehr genau und wissen, welchen Rang sie haben. Außerdem ist für sie nur von Bedeutung, wieviel Jäger- und Mechabschüsse ein Pilot aufweisen kann. Diese Abschüsse halten sie mit Sternen (Mechabschüsse) und Schädeln (Jägerabschüsse) auf ihren Schirmmützen fest.



PANZERBESATZUNGEN

Die Entwicklung des Kühlhemds hat die Uniform der Panzerbesatzungen der AVS grundlegend verändert. Sie sind jetzt nicht mehr gezwungen, wie die Fahrzeugbesatzungen anderer Streitkräfte wuchtige Kühlanzüge zu tragen. Statt dessen tragen sie unter einer Standard-Infanterieuniform ein blaues Kühlhemd. Die Farbe ihrer Uniform hängt ebenso wie bei der Uniform eines MechKriegers vom Regiment des Trägers ab. Über der Uniform tragen Panzerbesatzungen ein hellbraunes Ledergeschirr, mit dem sie sich für die meist sehr holprige Fahrt sicher in ihrem Sitz anschnallen können. Auch der ungewöhnliche Helm der Fahrzeugbesatzungen wurde nach Sicherheit Gesichtspunkten entwickelt. Die Sitze aller AVS-Panzer besitzen ein großes, komplexes Kopfstützensystem, in das der Helm sich einfügt wie ein Schlüssel ins Schloß. Einmal durch das Helm-Kopfstützensystem gesichert, ist der Soldat gegen alle plötzlichen Schläge geschützt, die ungesicherten Besatzungsmitgliedern das Genick brechen könnten. Gleichzeitig gestatten die Helme den Mitgliedern der Fahrzeugcrew, sich über ein eingebautes Interkommunikationssystem zu unterhalten.

INFANTERIE

Die Unterschiede zwischen den verschiedenen Regimentsgruppen werden am deutlichsten in der Uniform der AVS-Infanterie sichtbar. Die Standarduniform besteht aus einem dunkelgrünem Hemd, einer Hose in derselben Farbe und einer gepolsterten braunen Panzerweste, auf deren linker Brustpartie das Sonnenschwert aufgenäht ist. In den meisten Regimentern wird dazu ein brauner Helm ähnlich dem getragen, der im Lyranischen Commonwealth gebräuchlich ist, auch wenn manche Soldaten Tuchmützen bevorzugen - teilweise aus Tradition, teilweise auch aus Dummheit. Offiziere tragen sogenannte Komm Handschuhe, dicke Stahl- und Lederhandschuhe die nicht nur eine erstklassige Zweikampfbewaffnung darstellen, sondern auch über eingebaute Funksysteme verfügen. Aus diesem ungewöhnlichen System erklärt sich die AVS-Redewendung »Es ist sinnlos, auf die Hand des Captain zu fluchen.« Dies soll ausdrücken, daß es nichts bringt, gegen Befehle eines Vorgesetzten aufzumucken.

Regionale und regimentstypische Abwandlungen dieser Standarduniformen sind üblich. So tragen Syrtis-Füsiliere grünbraune Hemden und Stiefel, und die Farbe ihrer Panzerweste ist identisch mit der ihrer Hose. Außerdem betrachten die Füsiliere, die sich schon immer durch einen an Hochmut grenzenden Stolz hervorgetan haben, das Tragen eines Helms als Feigheit und bevorzugen grüne Tuchmützen. Als letztes Beispiel ihrer Unabhängigkeit tragen sie an Stelle des Sonnenschwerts ihr Regimentsabzeichen auf Mütze und Weste. Crucis-Lanciers führen eine ähnliche Uniform wie die Füsiliere, aber ihre Weste ist zweifarbig braun und grün. Außerdem haben sie nichts gegen das Tragen eines Helms. Avalon-Husaren dagegen tragen Standardwesten, Hosen und Stiefel, aber an Stelle des Hemds einen grauen Pullover.

Um die Verwirrung vollkommen zu machen, benutzt die AVS unterschiedliche Uniformen für verschiedene Klima- und Umgebungsbedingungen. Die Farben dieser Uniformen reichen von Weiß für Kaltwettertruppen bis zu Nachtschwarz. Außerdem gibt es verschiedene Tarnuniformen für Umgebungen wie Dschungel, Wald, Gebirge und Städte.

HILFSPERSONAL

Die Techniker und Ingenieure, deren Aufgabe es ist, die Maschinerie der AVS zu warten, tragen Pullover und Hose in Infanterieausführung unter einer losen, übergestreiften Technikerjacke aus hitzefester, isolierender Kunstfaser. Die Farbe dieser Jacke bezeichnet das Fachgebiet des Trägers (Rot für MechTechs, Gold für Luft/Raumingenieure und Blau für Mechaniker). Auf der Brust der

Techjacke sitzt eine große Tasche, in der er seine wichtigsten Werkzeuge und einen kleinen tragbaren Rechner mit eingebautem Funkgerät unterbringen kann. Der Rang des Techs ist außen an dieser Tasche abzulesen.

AUSGEHUNIFORM

Die Ausgehuniformen der AVS sind einfach, aber elegant, besonders verglichen mit der überladenen Extravaganz der Ausgehuniformen des Lyranischen Commonwealth. Jacke und Hose sind in Dunkelblau gehalten. MechKrieger dürfen zudem Sporen an der Hose befestigen.

Die Jacke zeigt ein von der linken Schulter ausgehendes Sonnenmotiv, das sich über Brust und Rücken erstreckt. Offiziere tragen eine sogenannte Sonnenweste, eine glänzend goldene, metallene Motivweste, die von der Form her dem Sonnenmotiv der Jacke gleicht und ebenfalls über der linken Schulter getragen wird. Sie wird an Brust und Rücken festgeknöpft. Offiziere aus der Mark Capella trugen unter Herzog Michael Hasek-Davion eine grüne Jacke mit silberner Sonnenweste. Ob dies auch unter Herzog Morgan Hasek-Davion so bleibt, ist jedoch noch nicht sicher. Bestimmte Orden werden nur durch auf der Sonnenweste getragene Bänder repräsentiert, manche Orden sind jedoch auch bedeutend genug, um sogar offen auf der rechten Brust gezeigt zu werden. Da die Sonnenweste eine Schulter bedeckt, tragen AVS-Offiziere nur eine Schulterklappe. Mannschaften tragen das Rangabzeichen wie gewohnt auf dem rechten Oberarm.

RÄNGE DER AVS

(Rangabzeichen siehe Anhang)

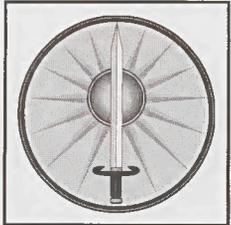
Das Rangsystem der AVS ist stark vom Rangsystem der Regulären Sternenbundarmee und dem ihr zugrundeliegenden System des einstigen britischen Militärs von Terra beeinflusst. Das AVS-System besitzt zwar weniger Abstufungen als das der Lyranischen Streitkräfte, ist aber dennoch ausgedehnter als das der übrigen Häuser der Inneren Sphäre. Es ist seit einem guten Jahrhundert im Einsatz und entspricht den Bedürfnissen der AVS. Es gestattet Beförderungen, die eine Schlüsselfunktion für die Kampfmoral darstellen, bietet der Armeeführung jedoch zugleich ausreichend Zeit, die Leistungen eines Soldaten einzuschätzen, so daß unfähige Soldaten nicht zu schnell zu hoch aufsteigen können, was bei Armeen mit weniger Rangstufen gelegentlich durchaus vorkommen kann.

Die Mannschaftsstände werden durch ein System von Streifen gekennzeichnet, die üblicherweise auf dem rechten Oberarm getragen werden. Wegen des darübergelegten kleinen schwarzen Schwertsymbols bezeichnen die Soldaten sie als »Schwertnarben« oder kurz Narben. Die Farbe der Rangabzeichen (Schwertnarben und Schulterklappen) zeigt, bei welcher Waffengattung ein Soldat dient. Rot ist für MechKrieger vorbehalten, Blau für konventionelle Landeinheiten (Panzer, Infanterie, Artillerie usw.). Luft/Raumpiloten tragen (wenn überhaupt, siehe Abschnitt »Uniformen der AVS-Jagd piloten«) goldene Rangabzeichen. Schwarz kennzeichnet Mitglieder der Raumflotte, der Militärpolizei oder verschiedener sonstiger Abteilungen des Militärs.

Private

Rekruten und Freiwillige treten mit vollendetem 16. Lebensjahr im Rang eines Privates in die AVS ein. Alle Mitgliedswelten der Vereinigten Sonnen müssen eigene Ausbildungslager für die Grundausbildung betreiben. Die Ausbilder in diesen Lagern sind keine aktiven AVS-Soldaten sondern Pensionäre und Reservisten. Nach Beendigung der Grundausbildung besucht jeder junge Soldat dann eine der zahllosen, über die Vereinigten Sonnen verstreuten Spezialschulen, wo er besondere Kenntnisse etwa in Gefechtsfeldkommunikation oder Kettenfahrzeugbetrieb erlernt. Anschließend wird er einem Regiment zugeteilt, meist in seiner

HAUS DAVION



Heimatmark, wenn nicht sogar dicht an seiner Heimatwelt. In diesem Regiment verbringt er in der Regel seine gesamte sechsjährige Dienstzeit. Ein Private ist durch eine einzelne Schwertnarbe gekennzeichnet.

Corporal

Nach kurzer Zeit, meist weniger als einem Jahr, wird der Soldat zum Corporal befördert. Es besteht kaum ein Unterschied zwischen Privates und Corporals, aber letztere erhalten einen höheren Sold und beginnen mit dem Ansammeln einer Sterbevergütung (eines Fonds für die Hinterbliebenen, sollte der Soldat fallen). Corporals, die Führungsqualitäten zeigen, werden zur taktischen Ausbildung zur Kleinheitenschule geschickt. Ein Corporal trägt zwei Narben.

Sergeant

Sergeants spielen in der AVS eine wichtige Rolle. Alle zum MechKrieger ausgebildeten Absolventen der verschiedenen Militärakademien treten im Rang eines Sergeants in die AVS ein. In Infanterieeinheiten muß der Sergeant die Doppelrolle eines Taktikers und Beschützers für die Männer und Frauen seines Zuges spielen. In anderen Waffengattungen werden Sergeants als Fahrzeugkommandeure, Batteriechefs oder in anderen wichtigen Positionen eingesetzt. Die weitreichenden Anforderungen, die an einen Sergeant gestellt werden, sorgen dafür, daß nur wenige Mannschaften der AVS diesen Rang je erreichen. Aus diesem Grund wird der Sergeant von der AVS als Unteroffizier mit weit über den tieferen Rängen liegendem Sold und entsprechenden Privilegien behandelt. In den meisten Waffengattungen tragen Sergeants drei Narben. Absolventen einer Militärakademie treten als Zeichen ihrer Waffengattung mit drei halbrunden Schwertnarben in den aktiven Dienst ein.

Sergeant-Major

Sergeant-Major ist der höchste Rang, den ein einfacher Soldat je zu erreichen hoffen kann. Zusätzlich zu seinen Gefechtsaufgaben übt ein Sergeant-Major die Funktion eines inoffiziellen Mittelsmanns zwischen Offizieren und Mannschaften aus. Dies mag trivial klingen, aber die Möglichkeit des Sergeant-Majors, mit den Offizieren einer Einheit, die gelegentlich dazu neigen, sich mehr Gedanken über Planungen als über Menschen zu machen, über die Probleme der Männer zu sprechen, hat schon die Leistungen so mancher Einheit verbessert und viele Meutereien verhindert. In aller Regel besitzt ein typisches AVS-Regiment nicht mehr als drei oder vier Sergeant-Majors. In Mecheinheiten kommandieren Sergeant-Majors häufig ganze Befehlsplazane.

Die AVS besitzt keinen separaten Rang für Techs und Ingenieure entsprechend dem des Offiziersdiensttuenden der LCS. Wenn ein Tech oder Ingenieur ausreichend gute Leistungen erbringt, erhält er statt dessen den Rang eines Sergeant-Major. Die Autorität, die er mit diesem Rang erlangt, ist jedoch auf Reparatur- und Wartungsfragen begrenzt. Sergeant-Majors tragen sogenannte V-Narben. Dieses Rangabzeichen besteht aus zwei abwärts gerichteten Keilen, über denen ein Vollkreis und ein Schwert liegen. Beim Rangabzeichen eines MechKrieger-Sergeant-Majors sind diese Keile abgerundet.

OFFIZIERE

Offiziere in der AVS und anderen Armeen beschäftigen sich nur teilweise mit dem Wohlergehen ihrer Untergebenen. Dafür sind vor allem Sergeants und Sergeant-Majors verantwortlich. Die Hauptaufgabe eines Offiziers ist es vielmehr, Pläne zu formulieren und auszuführen. Um ihre Arbeit gut zu machen und dadurch das Überleben möglichst vieler Soldaten zu sichern, müssen sie sich von dem Gedanken freimachen, daß die Punkte auf ihren Computerschirmen lebendige Menschen repräsentieren.

Subaltern/Cadet

Subaltern (in der Raumflotte Cadet) ist der unterste Offiziersrang. Um dies deutlich zu machen, tragen alle Subalterns, ungeachtet der Waffengattung, weiße Schulterklappen. Dies warnt andere Soldaten, daß der Träger am Beginn seiner Laufbahn steht und entsprechend unerfahren ist. Mit Ausnahme von MechKriegern beginnen alle Akademieabsolventen ihre AVS-Laufbahn in diesem Rang und mit einer sechsmonatigen Probezeit vor der Beförderung zum Lieutenant. MechKrieger, die sich als Sergeant-Major eine Beförderung verdienen, überspringen den Rang des Subalterns und werden sofort Lieutenant.

Lieutenant/Ensign

Ein Lieutenant (ausgesprochen Leftenant) ist für gewöhnlich Kommandeur einer Mechlanze, eines Infanteriezugens, eines Panzertrupps oder einer Artillerielanze. Ein Lieutenant trägt Schulterklappen in der Farbe seiner Waffengattung. Der entsprechende Dienstgrad in der Raumflotte ist der Ensign.

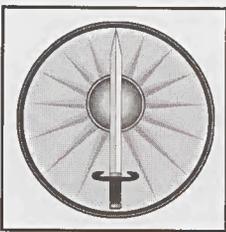
Captain

Ein Captain kommandiert eine Kompanie. Mannschaften und Sergeants behandeln Captains mit erheblichem Respekt, da diese Offiziere eine ebenso aktive Gefechtsrolle spielen wie sie selbst. Captains sind für die Ausführung der Planungen ihrer Vorgesetzten verantwortlich und müssen zur Improvisation in der Lage sein, wenn diese Planungen sich als fehlerhaft erweisen. Diese Fähigkeit zu schnellen Entscheidungen wird von der AVS hochgeschätzt, und auch wenn die Akademien es versuchen, kann sie durch keine Ausbildung vermittelt werden. Ein Captain trägt Schulterklappen mit einem schmalen weißen Streifen an der Armseite.

Major

Ein Major befehligt in der Regel ein Bataillon, aber es kommt manchmal auch vor, daß bereits eine Elitemech- oder -panzerkompanie von einem Major geführt wird. Auf Bataillonsebene wird von einem Major erwartet, daß er die strategische Planung seines Colonels mit den taktischen Realitäten, die er durch die Meldungen seiner Captains und Lieutenants erkennt, in Einklang bringt. Sollte sich das als unmöglich erweisen, muß der Major einen eigenen Plan entwickeln, um den größten Teil seiner Truppen zu retten, ohne den Rest des Regiments zu gefährden. Majore tragen Schulterklappen mit einem breiten weißen Streifen an der Armseite.





Lieutenant Colonel/ Lt. Commodore

Ein Lieutenant Colonel (oder Light Colonel) ist normalerweise stellvertretender Regimentskommandeur. Dadurch fällt ihm die Aufgabe zu, darüber zu wachen, daß die Anweisungen des Regimentskommandeurs ausgeführt werden. Gleichzeitig muß der Lt. Colonel die meisten Verwaltungsaufgaben der Einheit übernehmen, um den Colonel zu entlasten, so daß diesem ausreichend Planungszeit zur Verfügung steht. Im Gefecht erhält der Lt. Colonel häufig den zeitweiligen Befehl über besondere Einheiten, wie etwa ein in Reserve gehaltenes Bataillon oder eine Pionierabteilung. Lt. Colonels tragen Schulterklappen mit einem schmalen über einem breiten Streifen. In der Raumflotte heißt dieser Rang Lieutenant Commodore.

Colonel/Commodore

Ein Colonel leitet ein Regiment oder eine Unterabteilung in der AVS-Verwaltung. Von einem Gefechtscolonel werden taktisches und strategisches Können verlangt. Zu den Aufgaben eines Colonels gehört auch, sich um den Nachschub für sein Regiment zu kümmern. Dadurch verbringt er häufig mehr Zeit mit Papierkrieg als mit echten Gefechten. Dies ist der höchste Offiziersrang, der noch eine Bindung an ein bestimmtes einzelnes Regiment bedeutet. Ein Colonel trägt Schulterklappen mit zwei breiten Streifen. Der entsprechende Rang der Raumflotte ist der eines Commodore.

Lieutenant General

Der Dienstgrad des Lieutenant General ist relativ neu. Er wurde erst 2953 eingeführt, als die AVS-Führung erkannte, daß Major Generals und Marshals zwar gute Gefechtsfeldleistungen erbrachten, aber häufig mangelhafte Verwaltungsfähigkeiten besaßen und in keinster Weise auf die logistische Belastung vorbereitet waren, die das Kommando über eine Regimentskampfgruppe mit sich brachte. Daher wurde ein neuer Rang eingeführt, der von einem Offizier nicht nur strategische Kenntnisse verlangte, sondern auch verwaltungstechnische Fähigkeiten. Ein Lieutenant General wird im allgemeinen dem Befehlsstab einer RKG zugeteilt. Während einer Entscheidungsschlacht wird ihm häufig der Befehl über Schlüsselregimenter der Einheit zugeteilt. Lieutenant Generals tragen Schulterklappen mit einem schmalen über zwei breiten Streifen.

Major General/Vice Admiral

Ein Major General ist in aller Regel stellvertretender Kommandeur einer Mark-Miliz. Da Milizeinheiten aus mehreren Regimentern bestehen, die häufig über verschiedene Welten verteilt sind, verlangt dieser Dienstgrad Takt und politische Fähigkeiten. In der Schlacht übernimmt ein Major General häufig den Befehl über ein für das Gelingen der Planung seines Kommandeurs entscheidendes Regiment. Ein Major General trägt Schulterklappen mit drei breiten Streifen. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte lautet Vice Admiral.

General/Admiral

Ein General, der seine Fähigkeit unter Beweis gestellt hat, auch weitverstreute Regimenter erfolgreich zu führen, wird zum Kommandeur einer Mark-Miliz befördert. Auf diesem Posten muß der General mit den Planeten, die seinem Schutz unterstehen, bestens vertraut sein. Gleichzeitig muß es ihm gelingen, auch die gewaltigen Mengen Nachschub zu verwalten, die notwendig sind, um seine Regimenter kampfbereit zu halten. Generäle mit besonderen logistischen Fähigkeiten werden häufig als stellvertretende Kommandeure einer der größeren RKGs eingesetzt. Als leitender Offizier einer sogenannten Front-RKG ist der General Auge und Ohr seines Kommandeurs. Häufig führt ihn seine Aufgabe in das Zentrum der Kämpfe, um den Befehl über Schlüsselregimenter zu übernehmen, wobei er ständig weiter Bericht erstattet. Generäle tragen Schulterklappen mit einem schmalen über drei breiten Streifen. Der entsprechende Raumflottenrang ist Admiral.

Marshal/Fleet Admiral

Ein Marshal befehligt eine Front-Regimentskampfgruppe, ein Team aus häufig bis zu 15 bestens ausgebildeten und motivierten Regimentern, angeführt von einem erfahrenen Mechregiment. Er wird von einem Field Marshal ernannt, nachdem er als General seine Fähigkeit zur strategischen Planung und im Umgang mit den gewaltigen Kommunikationsproblemen bewiesen hat, die mit dem Befehl über derart zahlreiche, weitverstreute Regimenter verbunden sind. Ein Marshal trägt Schulterklappen mit vier breiten Streifen. Der entsprechende Dienstgrad der Raumflotte heißt Fleet Admiral.

Field Marshal

Zur Zeit gibt es 17 Field Marshals in der AVS. Neun Field Marshals befehligten die AVS-Truppen in den neun Gefechstheatern der Vereinigten Sonnen (je zwei in Mark Draconis, Capella und Sarna, plus drei in der Mark Crucis). Drei Field Marshals sind die Oberkommandierenden der Marken Draconis, Sarna und Capella. Ein Field Marshal kommandiert die Davion Brigade of Guards, und die übrigen vier sind Militärberater des Prinzen ohne spezielles Kommando. Ein Field Marshal trägt Schulterklappen mit einem silbernen Sonnensymbol.

Marschall der AVS

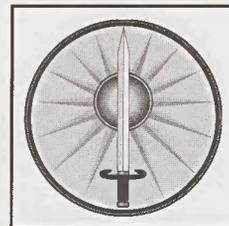
Der Rang des Marschalls der AVS wird ausschließlich vom Ersten Prinzen als Oberbefehlshaber der Armee der Vereinigten Sonnen eingenommen. Die Insignien seines Ranges sind Schulterklappen mit einem goldenen Sonnensymbol. Die meisten Prinzen der Vereinigten Sonnen haben es jedoch vorgezogen, eine einfache Field-Marshal-Uniform zu tragen.

AUFSTELLUNG DER AVS-EINHEITEN

Zu Beginn der Nachfolgekriege mußte das AVS-Oberkommando einen tragisch hohen Preis für die Lehre zahlen, wie miserabel seine Truppenaufstellung an der draconischen Grenze war. Die Field Marshals hatten die Fronten in sechs Gefechtsregionen mit einer festen Zahl von Truppen eingeteilt. Diese Befehlsstruktur behinderte jedoch die Kommunikation zwischen benachbarten Gefechtsregionen, von der Kooperation ganz zu schweigen. Als die Kurita-Offensive begann, konzentrierten sich die draconischen Kommandeure auf die Gefechtsregion Robinson. Die Angriffe überrannten die dort stationierten AVS-Einheiten, und durch die schwerfällige Kommunikation konnten die Davion-Kommandeure nicht rechtzeitig Verstärkungen losschicken. Als die Region Robinson schließlich zusammenbrach, riß die gesamte Front auf, und der Weg bis nach New Avalon war praktisch offen.

Aus der späteren Bewertung der Situation entwickelte die AVS eine neue Methode, die Marken Draconis und Capella zu organisieren. Beide Marken wurden in sogenannte Polymorphe Defensivzonen aufgeteilt, unregelmäßige Gebiete, die sich gegenseitig überlappten und einander bei einem Angriff stützten. Um die Zusammenarbeit zwischen den PDZs zu fördern, wurden alljährliche Manöver eingeführt. Die Bürokratie brauchte zwar einige Zeit, um sich an die neuen, kleineren Militärbezirke zu gewöhnen, aber in Jahrzehnten des Krieges haben sie ihren Wert wiederholt bewiesen. Daher wurde auch die Mark Sarna inzwischen nach diesem System organisiert. Die PDZs sind nach ihrem Befehls- und Logistikzentrum benannt. Dieses dient als Hauptquartier der jeweiligen Mark-Miliz und häufig auch als HQ größerer Einheiten in diesem Gebiet. Es steht zugleich in ständigem Kontakt mit den angrenzenden PDZs, um bei Bedarf sofort Einsatz oder Gegenangriffe organisieren zu können.

Die Mark Crucis besitzt keine PDZs. Hier ist noch immer das alte System der Gefechtsregionen im Einsatz. Da die Mark Crucis weder von den Draconiern noch von den Capellanern direkt bedroht ist, wurde eine Neuorganisation hier nicht als notwendig angesehen.



GEFECHTSAUFSTELLUNG DER AVS

(Oktober 3031)

MARK DRACONIS

Befehlshaber: Field Marshal Aaron Sandoval
Addicks-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Addicks-MDM (Major General Dether DeBurke)	Normal	Zuverlässig	Addicks
2. Davion Guards RKG (Marshal Jessica Davion)	Veteranen	Fanatisch	Caph
22. Avalon-Husaren RKG (Marshal Timothy Ulso)	Veteranen	Zuverlässig	Quentin
Marion's Highlanders (Oberst Alastair Fonn Marion)	Veteranen	Zuverlässig	Northwind
McCormack's Fusiliers (Oberst Henrietta »Harry« McCormack)	Veteranen	Zuverlässig	Northwind
1. Kearny Highlanders (Oberst Timothy Senn)	Veteranen	Zuverlässig	Northwind
2. Kearny Highlanders (Oberst Darrel MacHenry)	Normal	Zuverlässig	Errai
Kraterkobras (Colonel Richard Westrick)	Normal	Zuverlässig	Towne
(2 Regimenter)			
1. Vereinigte Commonwealth-RKG (Marshal Ryszard Briers-Davion)	Unerfahren	Zuverlässig	Ruchbah
10 Regimenter			

Befehlshaberin: Marshal Jessica Davion
Adjutant: Marshal Timothy Ulso

Clovis-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Clovis-MDM (Major General Nicholas Clement VIII)	Unerfahren	Zuverlässig	Cartago
12. Leichte Deneb-Kav. RKG (Marshal Petroff Haveson)	Normal	Zuverlässig	Galatia III
8. Leichte Deneb-Kav. RKG (Marshal Laverne Denton)	Normal	Zuverlässig	Angol
Redfields Renegaten (Kolonel Tyrell Redfield)	Normal	Zuverlässig	Neu-Rhodos
1. NAIW-Ausbildungskader (Major General Donna Iona)	Unerfahren	Fanatisch	Exeter
5 Regimenter			

Befehlshaber: Marshal Neale Wargo
Adjutant: Major General Donna Iona

Raman-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Raman-MDM (Major General Conroy Baden-Powell)	Unerfahren	Zuverlässig	Raman
41. Avalon-Husaren RKG (Marshal Kenney Graham)	Normal	Zuverlässig	David
4. Davion Guards RKG (Marshal Eugene Drivers)	Elite	Fanatisch	Crossing
1. New Ivaarsen Chasseurs (Lieutenant General Ophelia Stephenson)	Elite	Fanatisch	New Ivaarsen
4. Leichte Deneb-Kav. RKG (Marshal Vernon Fredricks)	Veteranen	Zuverlässig	Xhosa VII
1. Chisholm's Raiders RKG (Marshal Melford Dennis)	Veteranen	Zuverlässig	Talmadge
2. Robinson Rangers (Colonel Eric Vehrson)	Normal	Zuverlässig	Breed
7 Regimenter			

Befehlshaber: Marshal Eugene Drivers
Adjutant: Marshal Melford Dennis

Le-Blanc-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Robinson-MDM (Major General Andrew Cunningham)	Unerfahren	Zuverlässig	Le Blanc
1. Robinson Rangers (Field Marshal Aaron Sandoval)	Veteranen	Fanatisch	Robinson
4. Crucis-Lanciers RKG (Major General Charles Duncan)	Veteranen	Zuverlässig	Allerton
3. NAIW-Ausbildungskader (Major General Jeremiah Green)	Unerfahren	Fanatisch	Tarkio
4 Regimenter			

Befehlshaber: Major General Andrew Cunningham
Adjutant: Lieutenant General Calvin H. Markanjevic

Dahar-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Dahar-MDM (General William Dobson)	Normal	Zuverlässig	Tishomingo
17. Avalon-Husaren RKG (Marshal Addley Verner)	Normal	Zuverlässig	Cassias
10. Leichte Deneb-Kav. RKG (Marshal Carl Sanders)	Unerfahren	Zuverlässig	Rowe
1. Ceti-Husaren RKG (Marshal Patrick Weldon)	Veteranen	Zuverlässig	Glenmora
4 Regimenter			

Befehlshaber: Marshal Addley Verner
Adjutant: Marshal Patrick Weldon

Bremond-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Bremond-MDM (Lieutenant General Mary Tallman)	Normal	Zuverlässig	Bremond
42. Avalon-Husaren RKG (Marshal Fulgencio del Puy Uche)	Unerfahren	Fanatisch	Fallon II
2 Regimenter			

Befehlshaber: Marshal Henry Offendahl
Adjutant: Major General Mary Tallman

Bryceland-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Bryceland-MDM (Major General Lao Tsu XI)	Normal	Zuverlässig	Bryceland
6. Crucis-Lanciers RKG (Marshal Orval Gossiage)	Veteranen	Zuverlässig	Lyceum
11. Avalon-Husaren RKG (Marshal Walther Gothard)	Normal	Zuverlässig	Kesai IV
Greenburgs Godzillas (Oberst Sarah Dosimion)	Veteranen	Zuverlässig	Tancredi IV
1. Conroe-Ausbildungsbataillon (Lieutenant Colonel Harry Vasos)	Unerfahren	Zuverlässig	Conroe
(1 Bataillon)			
Lindons Kompanie (Hauptmann Sarah Lindon)	Veteranen	Zuverlässig	Kennard
(1 Bataillon)			
4 Regimenter, 2 Bataillone			

Befehlshaber: Marshal Walther Gothard
Adjutant: Marshal Orval Gossiage

Mayetta-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Mayetta-MDM (Major General Vonda DeGreer)	Unerfahren	Zuverlässig	Mayetta
2. Ceti-Husaren RKG (Marshal Alan Cline)	Veteranen	Zuverlässig	Verde
2 Regimenter			

Befehlshaber: Marshal Alan Cline
Adjutant: Major General Vonda DeGreer

Milligan-PDZ

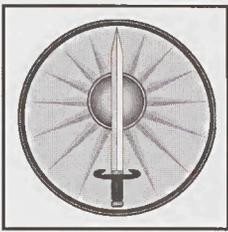
Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Milligan-MDM (General Mitch Xexell)	Unerfahren	Zuverlässig	Milligan
1 Regiment			

Befehlshaber: General Mitch Xexell
Adjutant: Major General Dominic Travers

Kilbourne-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Kilbourne-MDM (Major General Wesely French)	Unerfahren	Zuverlässig	Kilbourne
Die Ehrbaren Entrechteten (General Ivan Fontral)	Normal	Zuverlässig	Boondock
(3 Regimenter)			
4 Regimenter			

Befehlshaber: General Wesely French
Adjutant: General Dan Pockvitich



MARK SARNA

Befehlshaber: Field Marshal Ardan Sortek

Epsilon-Eridani-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
2. Republikanisches Heer (Lieutenant General Alan Badillion Traherne)	Normal	Zweifelhaft	Epsilon Eridani
5. Leichte Deneb-Kav. RKG (Marshal Lovis Yolis)	Normal	Zuverlässig	Epsilon Indi

2 Regimenter
Befehlshaber: Marshal Lovis Yolis
Adjutant: Major General Willis Liljehall

Nanking-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Nanking-MSM (Major General Bashar Shbib)	Unerfahren	Zweifelhaft	Nanking
3. Republikanisches Heer (Lieutenant General Nancy Justine Gordon)	Normal	Zweifelhaft	Capolla
4. Republikanisches Heer (Lieutenant General Abdoulaye Diop)	Veteranen	Zweifelhaft	Terra Firma
Wylie's Coyotes (Kolonel Enzo Wylie)	Normal	Zuverlässig	Arboris
Wolfs Dragoner (Oberst Jaime Wolf)	Elite	Zuverlässig	Outreach

4 Regimenter, 1 Kompanie
Befehlshaber: Major General Makary Bezkorowajny
Adjutant: Lieutenant General Riitta Brincat

Achernar-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Achernar-MSM (Major General Jim Bob)	Unerfahren	Zweifelhaft	Achernar
1. Crucis-Lanciers RKG (Marshal George Powell)	Veteranen	Fanatisch	Tikonov
Laurels Legion (Lieutenant Colonel Constance Laurel)	1 Bataillon	Zuverlässig	Tigriss

1 Regiment, 2 Kompanien
Befehlshaber: Marshal George Powell
Adjutant: Major General Winifred Bambara

Liao-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Liao-MSM (Major General Nurta Idow Muhammad)	Unerfahren	Zweifelhaft	Liao
8. Crucis-Lanciers RKG (Marshal Neale Wargo)	Normal	Zuverlässig	Pleione

1 Regiment, 1 Kompanie
Befehlshaber: Marshal Neale Wargo
Adjutant: Major General Nurta Idow Muhammad

Wei-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
2. Crucis-Lanciers RKG (Marshal Dino Riggs)	Normal	Zuverlässig	St. Andre
33. Avalon-Husaren RKG (Lieutenant General Wilson Mandella)	Veteranen	Fanatisch	Wei

2 Regimenter
Befehlshaber: Marshal Dino Riggs
Adjutant: Lieutenant General Wilson Mandella

Kaifeng-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Davion Light Guards RKG (Marshal Jonathan Riffenberg)	Veteranen	Zuverlässig	Kaifeng
Blue Star Irregulars (General Mona Troy)	Normal	Zuverlässig	Sarna

(3 Regimenter)
4 Regimenter
Befehlshaber: Marshal Jonathan Riffenberg
Adjutant: Major General Chi Doa Pace

MARK CAPELLA

Befehlshaber: Field Marshal Morgan Hasek-Davion

Valexa-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Valexa-MCM (Major General Killy Fren)	Normal	Zuverlässig	Valexa
20. Avalon-Husaren RKG (Marshal Vivian Chou)	Veteranen	Fanatisch	New Aragon
1. Aragon-Grenzer (Colonel Vincent Kooper)	Veteranen	Zuverlässig	New Aragon
2. NAIW-Ausbildungskader (Major General Quentin Drathers)	Unerfahren	Fanatisch	Beten Kaitos
1. Bell-Ausbildungsbataillon (Lieutenant Colonel Daniel Brewer)	Unerfahren	Zuverlässig	Bell

(1 Bataillon)
4 Regimenter, 1 Bataillon
Befehlshaberin: Marshal Vivian Chou
Adjutant: Major General Quentin Drathers

Kathil-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Kathil-MCM (Major General Edward Gashton)	Unerfahren	Zuverlässig	Kathil
5. Davion Guards RKG (Marshal Kinsely Crossburns)	Veteranen	Fanatisch	Kathil
1. FS Armored Cavalry (Colonel Todd Revons)	Elite	Fanatisch	Kathil

3 Regimenter
Befehlshaber: Marshal Kinsely Crossburns
Adjutant: Major General Edward Gashton

Alcyone-PDZ

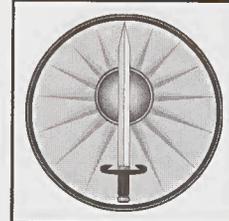
Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Alcyone-MCM (Major General Wesley Demurke)	Normal	Zuverlässig	Alcyone
5. Crucis-Lanciers RKG (Marshal Mathew Agerstand)	Veteranen	Fanatisch	Lee
7. Crucis-Lanciers RKG (Marshal Robert Steadman)	Elite	Fanatisch	Weekapaug
1. Kittery-Grenzer (Colonel Vivien Dulers)	Normal	Zuverlässig	Kittery
2. Chisholm's Raiders (Colonel Henry Bauer)	Veteranen	Fanatisch	Kittery
2. New Ivaarsen Chasseurs (Colonel Reginald Stephenson)	Normal	Fanatisch	Mentasta

6 Regimenter
Befehlshaber: Marshal Robert Steadman
Adjutant: Marshal Mathew Agerstand

New-Syrtis-PDZ

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
New-Syrtis-MCM (Major General Jara Dahar)	Unerfahren	Zweifelhaft	New Syrtis
1. Kathil-Ulanen (Field Marshal Morgan Hasek-Davion)	Normal	Fanatisch	New Syrtis
6. Syrtis-Füsiliere RKG (Marshal Mensje Kroonenberg)	Elite	Zweifelhaft	New Syrtis
Lexington-Kampfgruppe (Major General Isabella Rahm)	Normal	Zuverlässig	Ogilvie

(3 Regimenter)
6 Regimenter
Befehlshaber: Marshal John Keaton
Adjutant: Colonel Andrew Redburn



Sirdar-PDZ

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Sirdar-MCM (Major General Latrell Greigg)	Normal	Zweifelhaft	Sirdar
Davion Assault Guards RKG (Marshal Winston Ashley)	Veteranen	Zuverlässig	Frazer
39. Avalon-Husaren RKG (Marshal Sanders DuCrimmon)	Normal	Zuverlässig	Cotocallao
15. Leichte Deneb-Kavallerie RKG (Marshal Henry Quentin)	Normal	Zuverlässig	Verlo
3. Ceti-Husaren RKG (Marshal Joseph Goff)	Normal	Zuverlässig	Immenstadt
1. Capella-Dragonier (Colonel Robert Johnstadt)	Normal	Zweifelhaft	Ziliang
Illician Lancers (Generalin Ellaine Steward)	Normal	Zuverlässig	Jonzac
(4 Regimenter)			
10 Regimenter			
Befehlshaber: Marshal Winston Ashley			
Adjutant: Marshal Joseph Goff			

Ridgebrook-PDZ

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Ridgebrook-MCM (Major General Pete Gullam)	Unerfahren	Zuverlässig	Ridgebrook
8. Syrtis-Füsiliere RKG (Marshal Iona Hasek)	Normal	Zweifelhaft	Avigait
2 Regimenter			
Befehlshaberin: Marshal Iona Hasek			
Adjutant: Major General Pete Gullam			

Warren-PDZ

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Warren-MCM (Major General Ashley Kurtis)	Unerfahren	Zweifelhaft	Warren
2. Albion-Ausbildungskader (Major General Orlando Frenc)	Unerfahren	Fanatisch	Enchi
2 Regimenter			
Befehlshaber: Major General Ashley Kurtis			
Adjutant: Major General Orlando Frenc			

MARK CRUCIS

Befehlshaber: Marschall der AVS Hanse Davion, Erster Prinz der Vereinigten Sonnen

Gefechtsregion Marlette

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Marlette-MCM (Major General Dennis Wantraub)	Normal	Zuverlässig	Marlette
Millers Marodeure (Major Grissom Miller)	Veteranen	Zuverlässig	Layover
(2 Bataillone)			
12. Wega-Rangers (Margrave Sheridan Douglas)	Elite	Zuverlässig	Edwards
(4 Regimenter)			
Grimmig Entschlossen (Colonel Fiona Trent)	Normal	Zuverlässig	Muskegon
7 Regimenter			
Befehlshaber: Major General Dennis Wantraub			
Adjutant: General Carl van Tan			

Gefechtsregion Kestrel

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Kestrel-MCM (Major General Hilda Delf)	Normal	Zuverlässig	Kestrel
1. Kestrel-Grenadiere (Colonel Rudy Pinada)	Elite	Fanatisch	Kestrel
Leichte Eridani-Reiterei (Brevet General Nathan Armstrong)	Veteranen	Zuverlässig	Colchester
(3 Regimenter)			
5 Regimenter			
Befehlshaberin: Major General Hilda Delf			
Adjutant: Lieutenant General Do Seng Ki			

Gefechtsregion New Avalon

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
New-Avalon-MCM (Major General Edward Valos)	Normal	Zuverlässig	New Avalon
1. Davion Guards RKG (Marshal Stephen Davion)	Elite	Fanatisch	New Avalon
Davion Heavy Guards RKG (Field Marshal Ran Felsner)	Elite	Fanatisch	New Avalon
Team Banzai (Dr. B. Banzai)	Elite	Fanatisch	New Avalon
Markson's Marauders (Colonel Richard Markson)	Normal	Zuverlässig	New Avalon
5 Regimenter			
Befehlshaber: Field Marshal Ran Felsner			
Adjutant: Marshal Stephen Davion			

Gefechtsregion Point Barrow

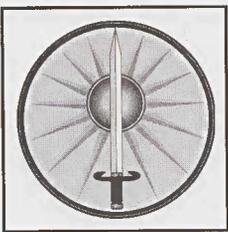
Keine Mechregimenter
Befehlshaber: Colonel Calvin Froshitt (Kommandeur der Militärakademie Point Barrow)
Adjutant: Lieutenant General Doshyo Kinchawa

Gefechtsregion Remagen

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Remagen-MCM (Major General Xerxes Davion)	Unerfahren	Zuverlässig	Remagen
Harlocks Krieger (Colonel Rodney Viele)	Normal	Zuverlässig	Victoria
2 Regimenter			
Befehlshaber: Major General Xerxes Davion			
Adjutant: Colonel Rodney Viele			

Gefechtsregion Islamabad

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
Islamabad-MCM (Major General Lucile Carlton)	Unerfahren	Zuverlässig	Islamabad
Die kämpfenden Urakhai (General Harold Greenspan)	Normal	Zuverlässig	Pierce
(3 Regimenter)			
4 Regimenter			
Befehlshaberin: Major General Lucile Carlton			
Adjutant: General Harold Greenspan			



EINHEITENPROFILE

HAUSEINHEITEN

DAVION BRIGADE OF GUARDS (ROYAL GUARDS)

Gefechtsregion Kearny

Einheit
Die Dioscuri
(Colonel Timothy Nels)
(2 Regimente)
2 Regimente
Befehlshaberin: Major General Elizabeth Henders
Adjutant: Colonel Paul Gevin

Erfahrung

Normal

Loyalität

Zuverlässig

Heimatbasis

Vackisujfal

Gefechtsregion Tsamma

Einheit
Tsamma-MCM
(Major General Saffer Mantas)
1 Regiment
Befehlshaber: Major General Saffer Mantas
Adjutant: Colonel Shaun DuBan

Erfahrung

Unerfahren

Loyalität

Zuverlässig

Heimatbasis

Tsamma

Gefechtsregion Anjin Muerto

Einheit
Anjin-Muerto-MCM
(Major General David Trime)
1. Brockton-Ausbildungsbat.
(Lieutenant Colonel Solas Greerson)
(1 Bataillon)
1 Regiment, 1 Bataillon
Befehlshaber: Major General David Trime
Adjutant: Colonel Lori Oscar

Erfahrung

Unerfahren

Loyalität

Zuverlässig

Heimatbasis

Anjin Muerto

Gefechtsregion Broken Wheel

Einheit
1. Argyle-Lanciers
(Colonel Matt Preston)
1. Albion-Ausbildungskader
(Major General Paula Winters)
Die kreischenden Adler
(Oberst Walther Hokala)
(2 Regimente)
4 Regimente
Befehlshaberin: Major General Paula Winters
Adjutant: Oberst Walther Hokala

Erfahrung

Normal

Loyalität

Zuverlässig

Heimatbasis

Broken Wheel

1. Albion-Ausbildungskader
(Major General Paula Winters)

Erfahrung

Unerfahren

Loyalität

Fanatisch

Heimatbasis

Morven

Die kreischenden Adler
(Oberst Walther Hokala)

Erfahrung

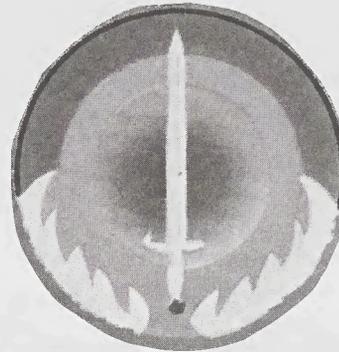
Normal

Loyalität

Zuverlässig

Heimatbasis

Skeptana



Die acht Mech- und fünfzig konventionellen Regimente der Davion Guards sind aus der Leibwache der Davions hervorgegangen. Mit wachsendem Einfluß der Familie wurden auch die Guards immer stärker, bis sie schließlich im 27. Jahrhundert in Brigade of Guards umbenannt wurden. Die Davion Brigade of Guards gehörte zu den ersten BattleMech-Einheiten der Vereinigten Sonnen und über-

nahm auch als eine der ersten Einheiten die Regimentskampfgruppen-Organisation. In den Medien wird sie als der Stolz des Reiches dargestellt, und die AVS rekrutiert nur die besten Soldaten aller Mitgliedswelten für diese Einheit.

Die Beziehungen zwischen den Davions und der Brigade of Guards sind auch heute noch sehr eng. Die Insignien der Brigade sind eine Variante des VS-Sonnenschwerts, und die meisten Davions verbringen zumindest einen Teil ihrer Militärlaufbahn in einem der Guards-Regimenter. Einheiten der Brigade, in denen irgendwann ein späterer Prinz diente, dürfen sich sogar Royal Guards nennen. Die Brigade tut auch heute noch Dienst als Leibwache des Prinzen und bewacht sein Schloß und den Fuchsbau. Auf Grund der engen Beziehungen zu den Davions erhält die Brigade immer nur die allerbeste Ausrüstung. Ihr Kameradschaftsgeist ist so stark, daß noch keine einzige Guards-Einheit je bei einer unehrenhaften Handlung erwischt wurde. Auch die Infanterieregimenter der Guards sind für ihre Kampfkraft berühmt. Manche Guards-Regimenter hielten sich sogar aus dem Davion-Bürgerkrieg zwischen Laura und Alexander Davion heraus, um ihre Ehre nicht zu gefährden. Bei zeremoniellen Anlässen zeigen die Guards eine Bemalung in Blau, Weiß und Rot.

1. Guards RKG: Die Stärke des Alexander

Teile dieser RKG gehörten zu Alexander Davions Lieblingstruppen. Das Mechregiment benutzt mittelschwere bis schwere Mechs. Das RKG-Abzeichen zeigt einen griechischen Helm. Im 4. Krieg wurden sie auf Shensi und Tsitsang eingesetzt.

2. Guards RKG: Zorn der Freien

Diese RKG stellt eines der wenigen in der Inneren Sphäre noch existierenden Artillerieregimenter. Dies macht die 2. Guards mit ihren leichten bis mittelschweren Mechs zu einem gefährdeten Gegner. Die RKG-Insignien zeigen gesprengte Ketten.

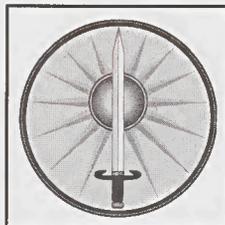
3. Guards RKG: Don't Tread on Me

Obwohl den 3. Guards zwei Infanterieregimenter zur Sollstärke fehlen, ist ihre Kampfmoral ungebrochen hoch. Die Einheit benutzt mittelschwere Mechs. Ihr RKG-Abzeichen zeigt eine eingerollte goldene Klapperschlange. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte sie auf Algol, Ningpo, Slocum und Azha.

4. Guards RKG: Drachentod

Die 4. Guards sind eine hochmobile RKG mit leichten, schnellen Mechs. Dasselbe gilt für die Maschinen ihrer vier Panzerregimenter. Sie werden grundsätzlich in der Mark Draconis stationiert. Ihr RKG-Abzeichen zeigt eine Hand, die einen abgeschnittenen Drachenkopf hält. Im 4. Krieg kämpften sie auf Aldebaran.

HAUS DAVION



5. Guards RKG: Schlappschwertbrigade

Eine traditionell in der Mark Capella stationierte Mehrzweck-RKG mit Mechs und Hilfseinheiten aller Art. Ihr RKG-Abzeichen ist eine satirische Karikatur des Liao-Wappens mit herabhängendem Schwert.

Assault Guards RKG: Die Zermalmer

Diese RKG führt nur die schwersten Mechs, Panzer, Jäger und Infanteriewaffen. Sie wird deshalb stets zur Einnahme schwerbefestigter Welten eingesetzt, gegen deren Abwehrkräfte leichtere Einheiten keine Chance hätten. Ihre Insignien zeigen den Kopf eines Atlas-Mechs.

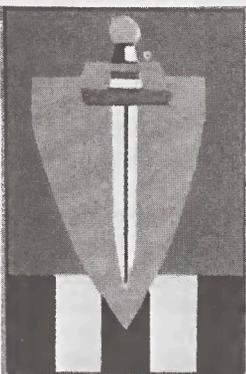
Heavy Guards RKG: Stärke der Davions

Schwere Mechs, Jäger und Fahrzeuge, hauptsächlich unterstützt von Sprungtruppen. Diese Kombination gestattet einzigartige Strategien, angeblich ein typischer Davion-Zug. Die RKG-Insignien zeigen einen grinsenden Fuchs. Im 4. Krieg wurden sie auf Styk, Tsingtao und Sarna eingesetzt.

Light Guards RKG: Die Flinken Füchse

Die Flinken Füchse benutzen leichte Mechs und Fahrzeuge sowie hauptsächlich Sprungtruppen mit schwerem Luft/Raumjägerkontingent. Ihr Abzeichen zeigt einen Fuchsschwanz. Im 4. Nachfolgekrieg nahmen sie an Kämpfen auf St. Andre, Hunan, Remshied und Sarna teil.

AVALON-HUSAREN



Die Avalon-Husaren gehören zu den ältesten Einheiten der Vereinigten Sonnen. Sie können ihre Geschichten bis zu den Kolonialtruppen der Terranischen Allianz des 25. Jahrhunderts zurückverfolgen. Im Ersten Nachfolgekrieg spielten sie eine entscheidende Rolle bei der Abwehr der draconischen Invasion der Vereinigten Sonnen. Sie sind gut versorgt und im allgemeinen loyal. Die Husaren bevorzugen ein hellgraues Farbmuster. Ihr Einheitssymbol ist ein silbernes, abwärts gerichtetes Schwert vor einem goldenen Schild. Einige der RKGs führen ihre Einheitsnummer unter dem Symbol der Husaren.

11. Avalon-Husaren RKG

Eine zu einer hochmobilen Einsatztruppe zusammengefaßte Ansammlung leichter Regimente. Seit einiger Zeit ist im Gespräch, der Einheit ein Bataillon überschwerer Mechs zur Seite zu stellen.

17. Avalon-Husaren RKG

Die 17. Husaren sind berühmt für ihre Fähigkeit, auch unter feindlichem Beschuß Aufstellung nehmen und angreifen zu können. Derzeit ist diese RKG ein Infanterieregiment unter Sollstärke.

20. Avalon-Husaren RKG

Eine auf Verteidigungsaufgaben spezialisierte RKG. Zusätzlich zu den normalen Gefechtseinheiten besitzen die 20. ein Pionierregiment, spezialisiert auf den Bau von Befestigungen. Im 4. Nachfolgekrieg wurden sie auf Styk, Second Try und Tsinghai eingesetzt.

22. Avalon-Husaren RKG

Eine der besten Husaren-RKGs mit Mechs aller Art und ohne besondere Spezialisierung, dafür aber einer beeindruckenden Kampfgeschichte.

33. Avalon-Husaren RKG

Eine schwere RKG mit einem zusätzlichen überschweren Mechbataillon, im 4. Krieg auf Liao, Genoa, Arboris und Woodstock eingesetzt.

39. Avalon-Husaren RKG

Eine leichte RKG, zur Zeit unter Sollstärke bei Luft/Raumjägern.

41. Avalon-Husaren RKG

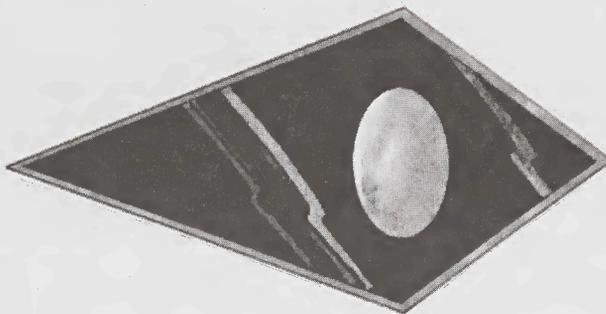
Diese RKG besitzt einige FLUMs und mehr als die doppelte normale Anzahl von Luft/Raumjägern.

42. Avalon-Husaren RKG

Aus dem Überresten der 34. und 36. Husaren gebildet, umfaßt diese RKG fünf Mechbataillone, ein zusätzliches Panzerregiment und zwei zusätzliche Infanterieregimenter.

SYRTIS-FÜSILIERE

Die Syrtis-Füsiliere haben sich aus dem Privattheer der Familie Hasek entwickelt und rekrutieren ihre meisten Truppen auf New Syrtis und anderen Welten der Mark Capella. Der größte Teil des Befehlsstabes stammt jedoch aus der Mark Crucis. Die Syrtis-Füsiliere waren außerordentlich loyal gegenüber Herzog Michael Hasek-Davion und entsprechend stark gegen Prinz Hanse eingenommen, was Michaels Sohn, Herzog Morgan Hasek-Davion, einige Probleme bereitet.



Die Füsiliere haben eine lange Kampfgeschichte im Einsatz gegen die Konföderation Capella. Sie bevorzugen eine dunkelgrüne Bemalung (die 8. Füsiliere Dunkelgrün-Weiß) und gehören zu den wenigen Einheiten, die an Stelle des Sonnenschwerts ihre RKG-Symbole tragen.

6. Syrtis-Füsiliere RKG: Des Herzogs Mannen

Diese auf Verteidigung ausgerichtete Gefechtseinheit besitzt ein zusätzliches Pionierkontingent, überschwere BattleMechs und Panzer sowie schwerbewaffnete Infanterie. Sie ist für die Verteidigung von New Syrtis verantwortlich. Ihr Symbol ist das Familienwappen der Haseks, das Allsehende Auge, eine nach einer Seite hin verlängerte Raute mit goldener Umrandung, in deren Zentrum eine ovale, silberne »Pupille« steht.

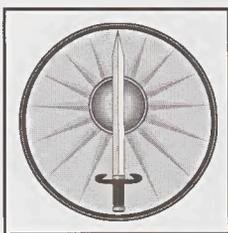
8. Syrtis-Füsiliere RKG: Die Schneekobras

Eine sehr mobile Einheit mit leichten Mechs und zahlreichen Luftkissenfahrzeugen, unterstützt von Infanterie und einer Senkrechtstartereinheit. Ihre Insignien zeigen eine weiße Kobra.

LEICHTE DENEK-KAVALLERIE

Zu Zeiten des Sternenbundes existierte eine schnelle Eliteeingreiftruppe, die in der Öffentlichkeit infolge einiger Holofilme nach ihrem Hauptquartier auf Deneb Kaitos und dem Pony auf ihrem Banner als Leichte Deneb-Kavallerie bekannt war. Beim Zusammenbruch des Sternenbundes blieb ein Regiment dieser Truppe, die 4. Leichte Deneb-Kavallerie unter General Eveline McDennis, in der Inneren Sphäre zurück und bot ihre Dienste den Nachfolgerfürsten an, unter der Bedingung, daß die Fürsten die Bevölkerung von Deneb Kaitos mit Nahrungsmitteln versorgten, bis der Planet autark wäre. Da nur das Haus Davion dazu bereit war, wurde die Einheit schließlich ein Teil der AVS.





Die Leichte Deneb-Kavallerie ist etwas anders organisiert als die übrigen RKGs.

Um ihr üblicherweise mit leichten bis mittelschweren Mechs ausgerüstetes Mechregiment gruppieren sich zwei Schwebepanzer und zwei Sprungtruppenregimenter sowie das Dreifache der üblichen Zahl an Luft/Raumjägern und genügend Sprung- und Landungsschiffe für den Transport. Mechs und Fahrzeuge der Leichten Deneb-Kavallerie sind aus Stolz auf die Sternenbund-Wurzeln dieser Einheit auch im Kampfeinsatz hellbraun lackiert. Ihre Insignien bestehen aus einem schwarzen, hochkantigen Rechteck, in dem über einem goldenen Quadrat, welches die RKG-Nummer in römischen Ziffern enthält, eine silberne Pferdebüste steht. Die meisten RKGs sind nach schnellen Raubtieren benannt.

4. Leichte Deneb-Kavallerie RKG: Eveline's Originals

Als die älteste, weil ursprünglich von General McDennis befehligte Kern-Einheit ist die 4. zugleich die traditionsbewußteste Einheit der Leichten Deneb. Dies geht sogar so weit, daß sie versucht, nur Nachkommen der ursprünglichen Einheitsmitglieder zu rekrutieren. Diese Einheit ist von Beginn an stets die beste der gesamten Deneb-Kavallerie geblieben. Ihre Mechs und Fahrzeuge zeigen einen silbernen Generalsstern, der für Eveline McDennis steht. Im 4. Krieg kämpfte sie auf Aldebaran, Zürich, Saiph und Tall Trees.

5. Leichte Deneb-Kavallerie RKG: Die Hetzkiller

Dies war die erste im Rahmen der AVS ausgehobene Einheit der Leichten Deneb-Kavallerie. Durch ihre Siege im 2. und 3. Krieg ist ihre Einheitsgeschichte fast genauso eindrucksvoll wie jene der 4. Kavallerie. Ihr Beinamen stammt von einem auf New Avalon heimischen Steppenräuber.

8. Leichte Deneb-Kavallerie RKG: Die Grünen Panther

Diese Einheit ist nach den Leoparden von Kigamboni benannt, deren Fell aufgrund einer Symbiosebeziehung grün ist.

10. Leichte Deneb-Kavallerie RKG: Die Geparden

Nachdem die 9. Leichte Deneb zu Beginn des 3. Krieges zerschlagen wurde, wurde sie aufgelöst, und um ihre Überlebenden wurde die 10. Kavallerie aufgebaut, durch einen starken Zustrom neuer Rekruten derzeit die unerfahrenste RKG der Truppe.

12. Leichte Deneb-Kavallerie: Die Blitzschlangen

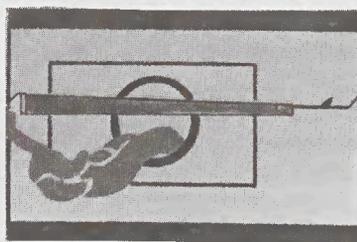
Ein reines Mechregiment. Gegen Mitte des 3. Krieges hatte die AVS Bedarf an Einheiten, die schnell an Brennpunkte des Kampfgeschehens verlegt werden konnten, ohne dafür eine RKG auseinanderreißen zu müssen. Die 12. Leichte Deneb ist ein solches zu diesem Zweck geschaffenes »Freies Regiment«.

15. Leichte Deneb-Kavallerie: Die Peitschenbären

Ein weiteres freies Regiment. Es verfügt über ein viertes Bataillon aus schweren Mechs, mit dessen Hilfe es schon manchem Gegner eine böse Überraschung bereiten konnte.

HAUS DAVION

CRUCIS-LANCIERS



Beim Exodus der Sternenbund-Armee unter General Kerensky blieben viele Soldaten in der Inneren Sphäre zurück. Die Vereinigten Sonnen bot all jenen, die in der Mark Crucis blieben, die Aufnahme in die AVS an. Sie wurden dann in zwei Regiments-

kampfgruppen eingegliedert, die 1. und 2. Crucis-Lancers. Die hervorragende Ausbildung und Bewaffnung der Lanciers machte sie im 1. Nachfolgekrieg beim Gegner gefürchtet. Sie haben diesen Ruf trotz des nachfolgenden technologischen Verfalls und Nachschubproblemen bis heute gehalten. Jetzt rekrutieren sie ihre Soldaten direkt aus den Verwaltungsbezirken, deren Namen sie tragen.

Das Symbol der Crucis-Lancers ist die Abbildung eines Marschallstabes des Sternenbundes in Braun mit roten Bändern auf gelb-schwarzem Feld. In Erinnerung an diese Tradition tragen die Kommandeure der Lanciers-Regimenter gelegentlich einen Marschallstab mit Bändern aus Avalon-Kleberanken. Einheiten der Lanciers sind nach Distrikten der Mark Crucis benannt und tragen deren Initialen unter den Einheitsinsignien.

1. Crucis-Lancers RKG: New-Avalon-Lancers

Alle Rekruten der New-Avalon-Lancers stammen aus dem Distrikt New Avalon. Außerdem müssen sie, auch wenn dies nicht öffentlich bekannt ist, überzeugte Anhänger der Davions sein. Dies erklärt sowohl die schnelle und entschiedene Reaktion der 1. Lanciers gegen Feinde der Davion wie die großen Lücken in ihren Regimentern. Im 4. Krieg kamen sie auf Tikonov, Achernar und Bharat zum Einsatz.

2. Crucis-Lancers RKG: Kestrel-Lancers

Auch dies ist eine Pro-Davion-Einheit. Grund dafür sind die schweren Leiden ihres Heimatdistrikts im 1. Nachfolgekrieg. Die Einheit kam im 4. Krieg nach längerer Ruhepause auf Tikonov und Tigress zum Einsatz.

3. Crucis-Lancers RKG: Achemar-Lancers

Diese sehr effektive RKG mit vier BattleMech-Bataillonen hat der Region Achemar den Ruf eingebracht, Krieger zu züchten. Sie griff im 4. Krieg auf Tikonov, Tigress und Kawich in den Kampf ein.

4. Crucis-Lancers RKG: Point-Barrow-Lancers

Die Point-Barrow-Lancers sind Spezialisten für Geländebedingungen, unter denen niemand sonst kämpfen möchte. Im 4. Nachfolgekrieg hatten sie auf Tikonov, Tybalt und Basalt Gelegenheit zum Kampf.

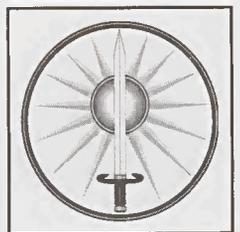
5. Crucis-Lancers RKG: Remagen-Lancers

Die Remagen-Lancers sind eine der wenigen RKGs der AVS ohne Mechregiment. Dieses ging 3021 bei einem Überfall auf die Konföderation Capella fast völlig verloren. Die RKG erhielt daraufhin zunächst drei zusätzliche, hauptsächlich mit *Mantikors* ausgerüstete Panzerregimenter. Zur allgemeinen Überraschung erwies sich dieses Arrangement als Erfolg. Dies bewies die RKG auch im 4. Nachfolgekrieg auf Tikonov, Jonathan, Foot Fall und Sachalin.

6. Crucis-Lancers RKG: Tsamma-Lancers

Die Tsamma-Lancers sind eine fähige Einheit, aber auch eine der wenigen RKGs mit Uniform- und Fahrzeugdekorationen, die mit Absicht gegen die Wünsche des Oberkommandos verstoßen. Den Gebräuchen eines kirchlich sanktionierten Friedensfestes auf Tsamma entsprechend, schmücken die Soldaten sich und ihre Fahrzeuge als Symbol der Friedensliebe mit Blumen. Inzwischen ist daraus eine ständige Einrichtung geworden, und Tsamma-Lancers tragen ständig Blumen, hinter dem Ohr, am Jackett oder

HAUS DAVION



am Gewehr. Auch ihre Fahrzeuge sind mit echten oder aufgemalten Blumen geschmückt. Die AVS ist allerdings wenig begeistert vom Anblick eines *Atlas*-Mechs, dessen Stirnpartie Gänseblümchen zieren. Trotzdem setzte sie die *Tsamma-Lanciers* im 4. Krieg auf Tikonov, Jonathan, Foot Fall, Mandate und Helgoland ein.

7. Crucis-Lanciers RKG:

Broken-Wheel-Charioteers

Als eine der ersten *Crucis-Lanciers*-Einheiten haben die *Broken-Wheel-Charioteers*, deren Motto »Was immer, wann immer, wo immer« lautet, eine illustre Kampfgeschichte. Im 1. Nachfolgekrieg verteidigten sie *Kentares IV*, und es war einer ihrer Soldaten, der den Koordinator des *Draconis-Kombinats* erschoss. Im 4. Nachfolgekrieg lehrten sie ihre Feinde auf Tikonov, Menker und Foochow das Fürchten.

8. Crucis-Lanciers RKG: Islamabad-Lanciers

Diese RKG gehört mit ihrer durchgängig schweren Ausrüstung zwar nicht unbedingt zu den schnellsten RKGs der Vereinigten Sonnen, wohl aber zu den schlagkräftigsten, und kämpfte im 4. Krieg auf Tikonov.

CETI-HUSAREN

Die *Ceti-Husaren* sind drei speziell für schnelle, tiefe Vorstöße in feindliches Gebiet ausgelegte RKGs. Die *Ceti-Husaren*-RKGs sind nicht um ein einzelnes Mechregiment aufgebaut, sondern in Drittel geteilt, die einen dreigeteilten Angriff auf eine Feindwelt ermöglichen. Die verzögerungsfreie Abholung der *Husaren* nach einem Angriff ist jedoch von überlebenswichtiger Bedeutung, da dieser Aufbau die Einheiten gegenüber einem konzentrierten Angriff sehr verletzlich macht. Dementsprechend sind die Verluste dieser drei RKGs meist höher als bei allen anderen AVS-Einheiten. Das Einheitssymbol der *Ceti-Husaren* ist ein stilisiertes Sprungschiff mit zwei angekoppelten Landungsschiffen. Ihr Hauptquartier liegt auf *Nova Terra*, einer kleinen Nachbarwelt von *Emporia*.

1. Ceti-Husaren RKG: Dreiköpfige Schlange

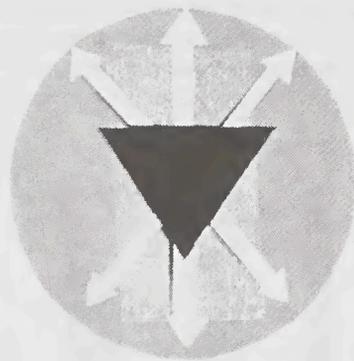
Durch Angriffe auf die draconischen Welten *An Ting* und *Igualada* im Dritten Nachfolgekrieg wohl die bekannteste *Husaren*-Einheit. Ein Teil ihres Erfolgs liegt in der unterschiedlichen Ausrüstung und Spezialisierung der drei Gefechtsabteilungen begründet.

2. Ceti-Husaren RKG: Karo Drei

Diese Einheit kehrte nach einjähriger Erholungspause erst kurz vor Ausbruch des 4. Krieges wieder in den aktiven Dienst zurück.

3. Ceti-Husaren RKG: Pik Drei

CHISHOLM'S RAIDERS



Im Jahre 2892 ging AVS-Marschal *John Chisholm* nach 40jähriger Laufbahn gezwungenermaßen in Pension, weil die AVS seine ständige Kritik leid war. Er übernahm daraufhin das Kommando über den Volkssturm seiner Heimatwelt *Colorado*. Als es ihm in einem von ihm vorgeschlagenen Manöver gelang, mit seinen miserabel ausgerüsteten Truppen die 2. *Davion-Guards* RKG mehrmals auszutricksen, wurde seine Ein-

heit als *Chisholm's Raiders* mit erheblich verbesserter Ausrüstung in die AVS aufgenommen. Die *Raiders* sind ein zuverlässiges, aber unorthodoxes Regiment. Ihr Einheitssymbol zeigt auf einem blauen Vollkreis ein schwarzes Dreieck, das einen Indianerschild symbolisieren soll, hinter dem sechs weiße Pfeile in verschiedene Richtungen weisen.

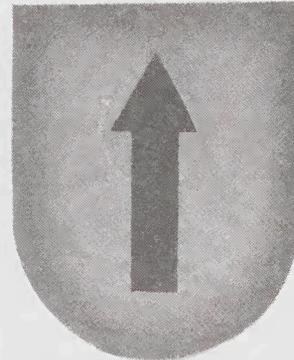
1. Chisholm's Raiders RKG

Diese RKG ist mit nur zwei Panzer- und drei Infanterieregimentern erheblich kleiner als in der AVS sonst üblich. Zum Ausgleich besitzt sie jedoch fast das Doppelte der normalen Artilleriegeschütze. *Chisholm-Regimenter* legen großes Gewicht auf Beweglichkeit, Geländekenntnisse und Improvisationsvermögen.

2. Chisholm's Raiders: Die Apatschen

Dieses Mechregiment wurde 3001 als mobile Reserve für die RKG ausgehoben. Es besteht aus schnellen Mechs mit der doppelten normalen Luft/Raumjägerunterstützung.

ROBINSON RANGERS



Ursprünglich eine reine Freiwilligeneinheit, die im 1. Nachfolgekrieg bei der Verteidigung von *Robinson* gegen die *Draconier* eingesetzt wurde. Im 2. Krieg ehrte die AVS das Andenken dieser Helden durch die Bereitstellung von Material und technischer Unterstützung für zwei Mechregimenter, deren Piloten aus Freiwilligen vom Planeten *Robinson* ausgewählt und auf Kosten des Herzogs von *Robinson* ausgebildet wurden. Vor wenigen Jahren wurde in die beiden *Rangers-Regimenter*

je ein Zug *Mechabwehrtruppen* eingegliedert. Ihr Einheitssymbol ist ein goldener Schild mit einem aufwärts zeigenden roten Pfeil.

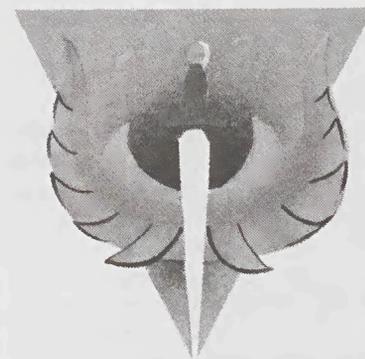
1. Robinson Rangers: Die Freiwilligen

Dieses Regiment ist mit neuen *Valkyrie*- und *Vollstreckler*-Mechs ausgerüstet und berühmt für seine Leistungen in offenem Gelände.

2. Robinson Rangers: Die Patrioten

Die *Patrioten* sind spezialisiert auf Stadtgefechte.

NEW IVAARSEN CHASSEURS



Die beiden Mechregimenter des Herzogs von *New Ivaarsen* stellen eigentlich seine Leibgarde dar, die nur aufgrund der entschiedenen Unterstützung des Hauses *Davion* durch die Herzogsfamilie auf eine derartige Größe anwachsen durfte. Die beiden Regimenter führen zwar nur recht alte Mechs und Luft/Raumjäger, sind aber durchaus kampfstark. Das gesamte Personal der Einheit stammt

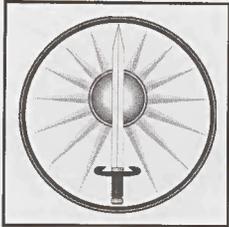
von *New Ivaarsen*, aber organisatorisch sind sie Mitglieder der AVS. Die Einheitsinsignien der *Chasseurs* zeigen ein Schwert mit goldenen Schwingen vor einem blauen Dreieck.

1. New Ivaarsen Chasseurs: Die Schwingen

Dieses Regiment besitzt das Dreifache des üblichen Luft/Raumjägerkontingents. Es bevorzugt offenes Gelände. Im 4. Krieg kam es auf *Neuhessen*, *Alrescha*, *Yang Tse* und *Hamal* zum Einsatz.

2. New Ivaarsen Chasseurs: Die Schwerter

Dieses Regiment besitzt vier Bataillone, deren leichtestes nur mittelschwere Mechs benutzt. Es bevorzugt Stadtkämpfe. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte es auf *Neuhessen*.



REPUBLIKANISCHES HEER

Die drei Republikanischen Heere waren ursprünglich Einheiten der Freien Republik Tikonov, die aus den sich dort aufhaltenden Elementen capellanischer Einheiten zusammengestellt wurden. Im Zuge der Eingliederung von Tikonov in die Mark Sarna wurden das 2., 3. und 4. Heer schließlich in die AVS integriert. Das Republikanische Heer benutzt als Einheitsinsignien drei von einem Katana durchbohrte goldene Rauten auf einem blauen Schild. Die Paradefarben der Einheit sind Silber, Gelb und Rot.

2. Republikanisches Heer: Die Lanciers

3. Republikanisches Heer: Die Grenadiere

4. Republikanisches Heer: Die Husaren

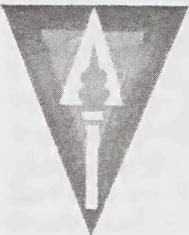
ARGYLE-LANCIERS



Die 1. Argyle-Lancers (»Wild und Verwegen«) wurden ursprünglich aus nach dem Exodus zurückgebliebenen Sternenbundsoldaten gebildet. Ihre kleine Mechkompanie spielte im 1. Nachfolgekrieg eine wichtige Rolle bei der Verteidigung der Vereinigten Sonnen, was mit der Ausweitung der Einheit auf Regimentsstärke belohnt wurde. Heute wird das für bewegliche Gefechte ausgebildete Regiment mit seinen

zahlreichen schnellen Mechs und seinem starkem Luft/Raumkontingent von einem Nachfahren der ursprünglichen Mitglieder angeführt. Seine Insignien zeigen ein weißes »A« auf einem schwarz-roten Quadrat.

KESTREL-GRENADIERE



Die 1. Kestrel-Grenadiere sind ein kombiniertes BattleMech-Schwebepanzer-Regiment. Die dritte Kompanie aller seiner Bataillone besteht aus Schwebepanzern, die als Kundschafter für das Regiment dienen. Die Einheit trägt den Beinamen »Blaues Feuer« und führt als Einheitsabzeichen eine weiße Fackel mit blauer Flamme, das Wappen der Herzöge von Kestrel.

ARAGON-GRENZER



Die 1. Aragon-Grenzer (»Stolz von New Aragon«) wurden aus dem Volkssturm von New Aragon entwickelt, als dieser sich angesichts fortwährender capellanischer Übergriffe als zu schwach erwies. Es handelt sich um ein gemischtes Regiment, dessen drittes Bataillon zur Gänze aus Panzern und Infanterie besteht. Im 4. Krieg kämpften die Grenzer auf Hunan. Ihr Einheitsabzeichen ist ein schwarzes Rechteck mit breitem silbernen Schrägrechtsbalken auf blauem Zinnenschild.

CAPELLA-DRAGONER

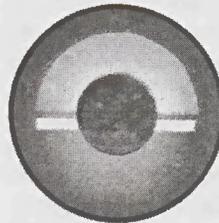


Die 1. Capella-Dräger (»Brüllende Löwen«) waren ursprünglich die hauptsächlich aus capellanischen Überläufern bestehende Privatarmee des Duke of Kathil, bis dieser die Einheit Anfang des Jahrhunderts an die AVS verkaufte, um seine Schulden zu decken, allerdings mit der Option, sie jederzeit zurückkaufen zu können. Das schwere Mechregiment leidet unter chronischen Ersatzteilmangel. Seine Insignien zeigen einen aufgerichteten goldenen Löwen vor rot-gold gespaltenem Rechteck.

KATHIL-ULANEN

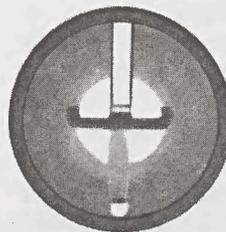
Die 1. Kathil-Ulanen wurden gegen Ende des 4. Nachfolgekrieges aus der planetaren Miliz von Kathil, der Kompanie Delta der Davion Light Guards und den Überlebenden der 5. Syrtis-Füsiliere neugebildet, um den Planeten gegen einen capellanischen Überfall zu verteidigen. Anschließend führte sie einen Überfall auf Sian aus, bei dem sie Justin Xiang Allard, Alexi Malenkow und Candace Liao rettete. Die Insignien der von Herzog Morgan Hasek-Davion geführten Einheit zeigen auf schwarzem Grund einen goldenen Löwenkopf in Frontalansicht.

KITTERY-GRENZER



Die 1. Kittery-Grenzer (»Kitterys Stolz«) ähneln in Aufbau und Aufgaben den Aragon-Grenzern. Sie sind allerdings mit brandneuen Valkyries ausgerüstet. Das Einheitsabzeichen der Grenzer zeigt einen goldenen Vollkreis vor einem stilisierten Sonnenaufgang.

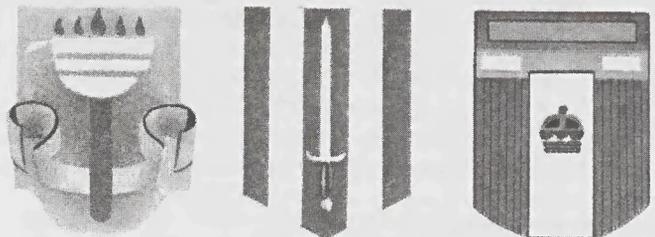
FS ARMORED CAVALRY



Die 1. FS Armored Cavalry (»Schwertspitze«) ist eine hochmobile Einheit aus Elite-MechKriegern und -Jagdpiloten, die von Prinz Ian Davion ausgehoben wurde. Die Mechs der Einheit sind aufgrund ihrer Geschwindigkeit und Schlagkraft ausgewählt und werden von einem Geschwader schwerer Luft/Raumjäger unterstützt. Die 1. FS ist als Überfalleinheit kaum zu schlagen, allerdings sind ihre Einsätze häufig mit

enormen Verlusten verbunden. Ihre Insignien sind eine Variation des Sonnenschwerts.

MARK-MILIZEN



Wie bereits erwähnt, wird jede Mark der Vereinigten Sonnen von mehreren vor Ort ausgehobenen und finanzierten Regimentskampfgruppen geschützt. Die Bewaffnung der Milizen ist dabei selten von erster Güte, reicht für reine Verteidigungsaufgaben aber mehr als aus. Es existieren zehn Milizen in der Mark Draconis, je

HAUS DAVION

sieben in der Mark Capella und der Mark Crucis und bisher erst drei in der Mark Sarna, wobei diese zur Zeit nur über jeweils eine leichte Mechkompanie verfügen.

NAIW-AUSBILDUNGSKADER

Das NAIW-Institut für Militärkunde ist die angesehenste Militärakademie der Vereinigten Sonnen. Nach drei Jahren Studium werden dort die besten Studenten zur Ausbildung unter Gefechtsbedingungen in eines der drei Ausbildungskader (1. Kader - leichte, 2. Kader - mittelschwere, 3. Kader - schwere und überschwere Mechs) verlegt. Diese Regimenter erhalten an der Front allerdings nur Aufgaben hinter den Linien und gehen jeder Konfrontation mit auch nur annähernd gleichstarken Feindeinheiten immer aus dem Weg. Ihre Insignien sind je eine weiße und schwarze Raute nebeneinander auf einem grünen Wabenfeld.

ALBION-AUSBILDUNGSKADER

Die Albion-Militärakademie ist für die AVS beinahe ebenso wichtig wie die MANA. Wie dort üblich, besitzt auch Albion Regimenter für die Gefechtsausbildung der besten Studenten (1. Kader - leichte bis mittelschwere, 2. Kader - schwere und überschwere Mechs). Ihre Insignien zeigen je eine weiße und grüne Raute auf schwarzem Schild.

VEREINIGTES-COMMONWEALTH-REGIMENT

Das 1. V-C wurde am 1. August 3029 als reines Mechregiment aus Kadetten und Dozenten der NAIW- und Albion-Militärakademien zusammengestellt, um die Draconisfront zu verstärken. Die zu mehr als 25% aus Kadetten aus dem Lyranischen Commonwealth bestehende Einheit wurde mit Mechs der Typen *Valkyrie*, *Vollstrecker* und *Greif* ausgerüstet und in die Raman-PDZ gesandt. Seine Feuerprobe bestand das 1. V-C unter großen Verlusten auf Klathandu IV im Kampf gegen das 9. Benjamin-Regiment des Hauses Kurita. Nach Kriegsende wurde es zur Kerneinheit einer neuen RKG. Sein Symbol zeigt in einem gespaltenen Vollkreis links die halbe Steiner-Faust und rechts das halbe Sonnenschwert.

REGIONALE AUSBILDUNGSBATAILLONE

Prinz Hanse Davion hat zur kostensparenderen Ausbildung von MechKriegern ein System von Ausbildungsbataillonen auf Grenzwelten eingeführt, wo örtliche Rekruten von erfahrenen MechKriegern an relativ billigen Mechs trainiert werden. Das erste Ausbildungsbataillon wurde 3024 auf Conroe gegründet. Die Einheiten scheinen ihre Aufgabe gut zu erfüllen, allerdings ist die fehlende technische Ausbildung der MechKrieger deutlich spürbar. Der Hauptnachteil der Ausbildungsbataillone besteht jedoch in der Voreingenommenheit von Akademieabsolventen gegenüber den dort ausgebildeten Mechpiloten.

SÖLDNEREINHEITEN

LEICHTE ERIDANI-REITEREI

Kommandeur: Brevet General Nathan Armstrong

Rangsystem: Sternenbund

Größe: 3 Regimenter

Erfahrung:

71. Leichte Reiterei (»Die Schimmel«): Veteranen

21. Einsatzregiment (»Blauer Mond«): Veteranen

151. Leichte Reiterei (»Die Rappen«): Elite

Mechgewicht: Leicht/Mittel

Järgergewicht: Mittel

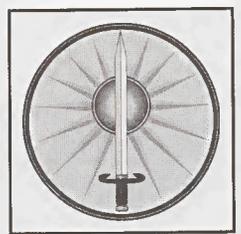
Panzer: Ja

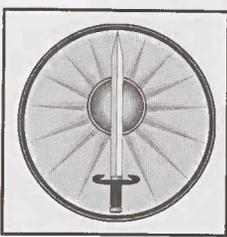
Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

Die Leichte Eridani-Reiterei wurde 2702 als 3. Regimentskampfgruppe der regulären Sternenbundarmee gegründet. Ihren Beinamen verdankte sie ihrer Stationierung auf Epsilon Eridani. Beim Exodus der Sternenbundarmee unter General Kerensky blieb die 3. RKG in der Inneren Sphäre zurück und hielt die Sternenbundtraditionen und -werte aufrecht. Die Einheit hißt zum Beispiel nie die Flagge ihres Arbeitgebers, sondern läßt den betreffenden Mast statt dessen für die Sternenbundflagge frei, und verdiente Mitglieder der Einheit werden bei ihrer Pensionierung zu Mitgliedern des 19. Einsatzregiments ernannt, das im Kampf gegen Stefan den Usurpator vernichtet wurde. Die seitdem nur noch aus 3. Regimentern bestehende Leichte Reiterei arbeitet nur für solche Häuser, mit deren Politik sie übereinstimmt, insbesondere Steiner und Davion. Haus Kurita, verantwortlich für den Untergang der Familien des 8. Kundschafterbataillons (»Die Wirbelwinde«) und des 50. Schwere-Reiterei-Bataillons (»Das Blutige Halbe Hundert«) der Rappen hat von Eridani-Einheiten keine Gnade zu erwarten. Die Leichte Reiterei ist spezialisiert auf Erkundungs- und Überfallaktionen. Ihre Insignien zeigen ein schreitendes braunes Pferd in einem goldenen Vollkreis mit schwarzem Rand.





12. WEGA-RANGERS

Kommandeur: General Carl van Tan

Rangsystem: Davion

Größe: 4 Regimente

Erfahrung:

Alpha-Regiment (»Berstender Beton«): Elite

Beta-Regiment (»Die Siegreichen«): Veteranen

Gamma-Regiment (»Vellas Ballett«): Veteranen

Delta-Regiment (»Nobelmann Nelsons Nattern«): Normal

Mechgewicht: Schwer/Überschwer

Järgergewicht: Mittel

Panzer: Ja

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Die 12. Wega-Rangers verdanken ihren Namen dem Buch »Elf Mann gegen die Sterne«, in dem Loran, ein Mitglied der Wega-Rangers, die Philosophie dieser kleinen, aus elf Mann bestehenden Gruppe von Gesetzeshütern beschrieb, die zu Beginn der Besiedlung des Wegasystems im Leerraum zwischen den Wega-Planeten patrouillierten. Ein wahrer Ranger mußte einfach und ehrlich sein, ohne Manien oder Illusionen, loyal, aber nicht bereit, jedem Beliebigen blind zu folgen. Er mußte den Menschen dienen, keinem gesichtslosen Konzern, und seinem eigenen Schicksal folgen. Dieses Buch wurde zur Inspiration für Larence Helmund Nelson, Herzog von Verde, der als junger Knabe schwor, der 12. Wega-Ranger zu werden. Zweihundert Jahre später wachsen und gedeihen die von ihm gegründeten 12. Wega-Rangers noch immer. Ihre vier Regimente schließen unabhängig voneinander Verträge mit Haus Steiner, Haus Davion und den Peripheriestaaten ab. Zur Zeit arbeiten alle vier für die Vereinigten Sonnen. Ihr Symbol ist jenes der Original-Wega-Rangers, ein V vor einem hellen Stern.

WOLFS DRAGONER

Kommandeur: Oberst Jaime Wolf

Rangsystem: Wolfs Dragoner

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Elite

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Mittel

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

Wolfs Dragoner tauchten im Jahre 3005 zum ersten Mal in der Inneren Sphäre auf. Seitdem sind sie zur berühmtesten Söldner-einheit der Nachfolgerstaaten geworden. Sie haben nacheinander allen großen Häusern gedient, zuletzt dem Draconis-Kombinat, bis sie unmittelbar vor Ausbruch des 4. Nachfolgekrieges wegen eines Verrats von seiten Kuritas in die Vereinigten Sonnen überwechselten. Im Verlauf des Krieges konzentrierte Takashi Kurita seine Truppen dann wie besessen und dennoch erfolglos auf den von den Dragonern bewachten Grenzabschnitt Davions, was die relativ geringen Gebietsverluste an dieser Front erklärt. Die Dragoner wurden durch diese Kämpfe bis an die Grenze der Belastbarkeit beansprucht, und ihre Größe schrumpfte durch schier unglaubliche Verluste von ursprünglich 5 Regimentern auf zwei Bataillone zusammen, bevor sich die Kurita-Truppen geschlagen geben mußten. Zur Zeit sind die Dragoner auf ihrer neuen Heimatbasis Outreach in der Mark Sarna mit dem Wiederaufbau der Einheit beschäftigt. Ihr Wappen, der schwarze Wolfskopf in Seitenansicht vor einem blutroten Vollkreis, ist in der ganzen Inneren Sphäre gefürchtet.

NORTHWIND HIGHLANDERS

Kommandeure: Clanälteste von Northwind

Rangsystem: Liao

Größe: 4 Regimente

Erfahrung:

1. Kearny Highlanders: Veteranen

2. Kearny Highlanders: Normal

Marion's Highlanders: Veteranen

McCormack's Fusiliers: Veteranen

Mechgewicht: Mittel/Schwer

Järgergewicht: Mittel

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

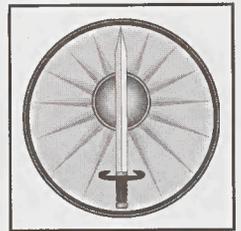
Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

Die vier Regimente der Northwind Highlanders stammen von Militäreinheiten des auf dem Planeten Northwind siedelnden schottischen Clans Stuart ab, die sich noch zu Sternbundenzeiten von ihrem Clan lösten und in die Konföderation Capella übersiedelten. Der Fall des Sternbundes besiegelte den Bruch endgültig, aber gleichzeitig entwickelten die Highlanders ein ungewöhnlich starkes Traditionsgefühl und das tiefsitzende Bedürfnis, den Bruch mit ihrem Clan zu kitten und nach Northwind zurückzukehren. Northwind selbst wechselte in dieser Zeit einige Male den Besitzer, bis es schließlich endgültig von Haus Davion erobert wurde, wobei zwei Highlanders-Regimente vernichtet wurden. Dies und mit Haus Liao Versprechen, Northwind zurückzuerobern, band die Regimente noch fester an die Konföderation. Bei Ausbruch des 4. Krieges hatten die Regimentskommandeure jedoch das Vertrauen in dieses Versprechen verloren, und Liaos Politik, die Highlanders ständig in Bewegung zu halten, um keine neuen Heimatbindungen entstehen zu lassen, tat ein übriges. Dies erklärt, warum die Highlanders im November 3028 an Hanse Davion das Angebot richteten, gegen die Zusage, nach Northwind zurückkehren zu dürfen, die Seiten zu wechseln. Ihre Rückkehr nach Northwind wurde zur Rettung für mehrere Davion-Einheiten, die kurz vor der Niederlage gegen Invasionstruppen des Draconis-Kombinats standen. Die Paradeuniform der Einheit ist smaragdgrün mit Streifen im Schottenmuster des Stuart-Clans. Die Insignien der Gesamteinheit zeigen eine stilisierte Darstellung des Nordwinds in Form roter Flammen auf einem türkisblauen Himmel über schwarzer Erde. Die Regimente besitzen eigene Abzeichen, die seit dem Seitenwechsel teilweise Gegenstand heftiger Diskussionen über eine mögliche Änderung sind. Bisher wurde aber nur das Regimentsabzeichen der 1. Kearny Highlanders geändert. Es zeigt jetzt einen stilisierten Highland-Piper (Dudelsackspieler) vor einem Davion-Sonnenschwert (ursprünglich ein Liao-Wappen in Grün und Gold). Die Insignien der 2. Kearny Highlanders zeigen noch einen stilisierten, von zwei Katanas durchbohrten Dudelsack. Ebenso wie beim Abzeichen von McCormack's Fusiliers, das zwei fünfzackige Sterne auf einem Katana zeigt, sind Bestrebungen im Gange, die Katanas durch Breitschwerter zu ersetzen. Das einzige Regiment, das mit seinem Einheitsabzeichen keine Probleme hat, sind Marion's Highlanders, die einen Planeten mit Schottenmütze führen.

Zwei der vier Regimente, die 1. Kearny und McCormack's Fusiliers, verfügen derzeit nur über zwei Bataillone. Das letztere Regiment ist eine äußerst farbenfrohe Einheit mit eigener Dudelsackkapelle und einer unabhängigen Kompanie von Tänzerinnen und Kurtisanen, die im Kampf als MedTechs Dienst tun.

HAUS DAVION



ILLICIAN LANCERS

Kommandeur: Generalin Ellaine Stewart

Rangsystem: Steiner

Größe: 4 Regimenter

Erfahrung:

59. Einsatzregiment (»Bradleys Böse Buben«): Veteranen

21. Illician Rangers (»Drauf-und-Dran«): Normal

4. Illician Rangers (»Janey's Lieblinge«): Normal

9. Illician Rangers (»Roadrunners«): Unerfahren

Mechgewicht: Leicht/Überschwer

Järgergewicht: Mittel

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein



DIE DIOSCURI

Kommandeure: Colonel Timothy Nels, Colonel Michael Nels

Rangsystem: Davion

Größe: 2 Regimenter

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: keine

Panzer: Nein

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein

LINDONS KOMPANIE

Kommandeurin: Hauptmann Sarah Lindon

Rangsystem: Lyranisch

Größe: 1 Bataillon

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht: Leicht/Mittel

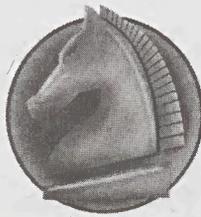
Järgergewicht: Mittel

Panzer: Nein

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein



MILLERS MARODEURE

Kommandeur: Colonel Grissom Miller

Rangsystem: Oriente

Größe: 2 Bataillone

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht:

Schwer/Überschwer

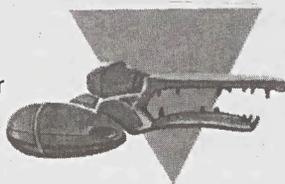
Järgergewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein



TEAM BANZAI

Kommandeur: Br. B. Banzai

Rangsystem: Davion

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Elite

Mechgewicht: Leicht/Überschwer

Järgergewicht: Mittel

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja



GRIMMIG

ENTSCHLOSSEN

Kommandeurin: Colonel Fiona Trent

Rangsystem: Marik

Größe: 4 Bataillone

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Schwer

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein

LAURELS LEGION

Kommandeur: Lieutenant Colonel Constance Laurel

Rangsystem: Davion

Größe: 1 Bataillon

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Leicht/Mittel

Järgergewicht: keine

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein

REDFIELDS RENEGATEN

Kommandeur: Colonel Tyrell Redfield

Rangsystem: Oriente

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Leicht

Panzer: Ja

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

MARKSON'S MARAUDERS

Kommandeur: Colonel Richard Markson

Rangsystem: Regularisch

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Leicht

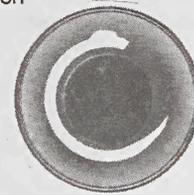
Järgergewicht: keine

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein



KRATERKOBRAS

Kommandeur: Colonel Richard Westrick

Rangsystem: Davion

Größe: 2 Regimenter

Erfahrung:

789. Einsatzregiment (»Chans Metzger«): Veteranen

Westricks Schwarze Kobras: Normal

Mechgewicht: Mittel/Überschwer

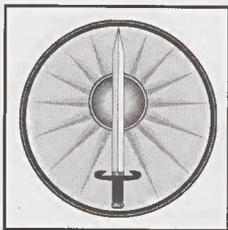
Järgergewicht: Mittel

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein



LEXINGTON-KAMPFGRUPPE

Kommandeurin: Major General Isabella Rahm

Rangsystem: Davion

Größe: 3 Regimenter

Erfahrung:

32. Kundschafterregiment («Tessies Sprinter»): Veteranen

Goldas Goldene Hämmer: Normal

Timothys Gazellen: Unerfahren

Mechgewicht: Leicht/Überschwer

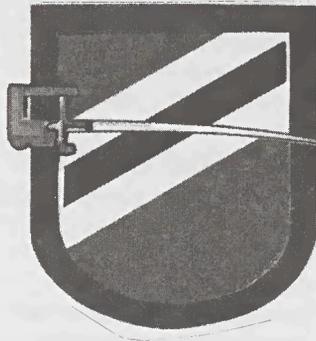
Järgergewicht: Mittel

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein



DIE KÄMPFENDEN URAKHAI

Kommandeur: General Harold Greenspan

Rangsystem: Capellanisch

Größe: 3 Regimenter

Erfahrung:

8. Einsatzregiment

(«Die Faule Acht»): Veteranen

Candellis Barhocker: Normal

Jacksons Rabauken: Normal

Mechgewicht: Schwer/Überschwer

Järgergewicht: Mittel

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein



SCREAMING EAGLES

Kommandeur: Oberst Walter Hokala

Rangsystem: Capellanisch

Größe: 2 Regimenter

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Ja



WYLIE'S COYOTES

Kommandeur: Kolonel Enzo Wylie

Rangsystem: Oriente

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Leicht

Järgergewicht: Leicht

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja



HAUS DAVION

HARLOCKS KRIEGER

Kommandeur: Kolonel Rodney Viele

Rangsystem: Marik

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Mittel

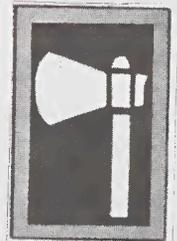
Järgergewicht: keine

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein



DIE EHRBAREN ENTRECHTETEN

Kommandeur: General Ivan Fontral

Rangsystem: Capellanisch

Größe: 3 Regimenter

Erfahrung:

O'Hares Heuschreckenplage: Normal

Ushidas Gruftstampfer: Normal

Kellys Feind-FLUMs: Unerfahren

Mechgewicht: Leicht/Schwer

Järgergewicht: Leicht/Schwer

Panzer: Nein

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

BLUE STAR IRREGULARS

Kommandeurin: General Mona Troy

Rangsystem: Davion

Größe: 3 Regimenter

Erfahrung:

1894. Leichte Reiterei («Die Vollblüter»): Veteranen

Avatare des Schmerzhaften Todes: Normal

21. Randwelten-Mechregiment («Besoffene Chirurgen»):

Unerfahren

Mechgewicht: Leicht/Schwer

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

GREENBURGS GODZILLAS

Kommandeur: Oberst Matthew Greenburg

Rangsystem: Lyranisch

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht: Schwer

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja

HAUS DAVION

RÜSTUNGSINDUSTRIE

Name: Cal-Boeing, Dorwinion

Standorte: Dorwinion, Belladonna

Direktor: Count Mitchell Fassel

Produktion: Senkrechtstarter *Ferret*, *Wild Weasel* und *Marten*

Anmerkungen: Eine kleine Firma von ehemaligen Federated-Boeing-Ingenieuren und -Konstrukteuren. 2901 produzierte die Firma den ersten *Ferret*. Der *Wild Weasel*, eine Gefechtsversion des *Ferret*, kam 2967 auf den Markt, fand jedoch nur in der Peripherie Käufer. Die neueste Entwicklung von Cal-Boeing ist der *Marten*, ein weiterer Scouthubschrauber, aber mit ausgereifterer Bewaffnung.

Name: Corean Enterprises

Standorte: Jeratha, New Avalon

Direktor: Count Yethers Corean

Produktion: VLK-QA *Valkyrie*

Anmerkungen: Coreans Mechfabrik auf Jeratha ist eine der wenigen noch existierenden vollautomatischen Mechfabriken der Vereinigten Sonnen, mit einem Ausstoß von 130 Maschinen im Jahr. Leider zeigt sie in den letzten Jahren Verschleißerscheinungen, und niemand ist mehr in der Lage, sie zu reparieren.

Name: Achernar BattleMechs

Standorte: Ith, New Avalon

Direktorin: Countess Rodina Achernar

Produktion: WSP-1A/-1D *Wespe*, FFK-1/-1D *Feuerfalke*, HSC-1K/-1M *Heuschreck*

Anmerkungen: Im Gegensatz zur Corean-Fabrik ist die Achernar-Mechfabrik auf Ith nicht vollautomatisiert, was zumindest kleinere Reparaturen ermöglicht. Gerüchtweise soll eine dritte kleine Fabrik auf Waimalu eröffnet werden, sobald eine Lösung für die dortigen Probleme durch Wassermangel und Waimalufieber gefunden ist.

Name: Kallon Industries

Standorte: Talon, Aldebaran

Direktor: Duke Roderick FaCrimeia

Produktion: KMS-3N/-P2/-4D *Kampfschütze*, GRF-1N *Greif*, VOL-4R *Vollstrecker*, JM6-S *JägerMech*, Panzer *Partisan*, *Partisan 2*, *Raketent partisan*

Anmerkungen: Talon ist eine kleine Welt im selben Sonnensystem wie Wernke, deren große Rohstoffvorkommen den Bau einer Mechfabrik ermöglichten, die mit großer Geschwindigkeit erstklassige Mechs herstellt - beinahe Sternenbundqualität. Die weitaus leistungsschwächere Anlage auf Aldebaran wurde im 4. Krieg von Haus Liao erbeutet.

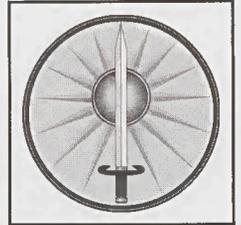
Name: Independence Weaponry

Standort: Quentin

Direktor: Duke Oscar Ivanick

Produktion: AS7-D *Atlas*, JM6-S *JägerMech*, VTR-9B *Victor*, MAR-3D/-D3D *Marodeur*

Anmerkungen: Steel Valley of Quentin war Standort einer Sternenbund-BattleMechfabrik, die von Haus Davion nach Eroberung des Planeten soweit wie möglich repariert wurde. Durch ständige Überfälle der Häuser Liao und Kurita konnte sie jedoch meist nur mit halber Kraft arbeiten. Inzwischen bemühen sich Ingenieure von Defiance Industries aus Hesperus darum, die *Atlas*-Produktion zu erhöhen.



Name: Jalastar Aerospace

Standorte: Amritsar, Panpour

Direktor: Count Edwas Trehala

Produktion: Luft/Raumjäger SPR-B5/-8H *Sperber* und SB-30 *Sabre*, CN9-A/-AH *Centurion*, Panzer *Mantikor*

Anmerkungen: Jalastar ist einer der wichtigsten Jägerproduzenten der Vereinigten Sonnen. In den letzten Jahren mußte Jalastar eine unfreundliche Übernahme durch einen Unbekannten (wahrscheinlich Fed-Boeing) abwehren, was besonders seine Forschungsabteilung zurückgeworfen hat.

Name: Lycomb-Davion IntroTechnologies Inc.

Standorte: Ultron, New Avalon

Direktorin: Countess Tyrell Jaffey

Produktion Ultron: Luft/Raumjäger STU-K5/-K10/-K15 *Stuka*, LGT-G4 *Lightning*, HL-C6 *Hellcat*

Produktion New Avalon: Truppentransporter, Infanteriewaffen, Artilleriegeschütze

Name: Erdwerk-VS AG

Standorte: Tikonov, Sirius

Direktor: Count Jakob Ling

Produktion: DNR-5S *Donnerkeil*, HRN-3S *Hornisse*, SHT-2Z *Schütze*, VTD-1R *Verteidiger*, CTF-1T *Cataphract*

Anmerkungen: Die beiden Erdwerk-Mechfabriken auf Tikonov und Sirius waren bis zum 4. Nachfolgekrieg Eigentum der Konföderation Capella. Das Werk auf Sirius arbeitete bis zum Beitritt dieses Staates zur Mark Sarna für die Freie Republik Tikonov.

Name: Johnston Industries

Standort: Addicks

Direktorin: Countess Ludmilla Johnston

Produktion: Panzer *Goblin*, tragbare Laser und Partikelkanonen

Anmerkungen: Bei den Kämpfen um Addicks nach dem Zerfall des Sternenbundes wurde der größte Teil der Fabrikanlagen zerstört. Zum Glück für die Besitzer ist der *Goblin* bei der AVS sehr beliebt. Der Bau einer zweiten Fabrik auf New Syrtis soll geplant sein.

Name: Wangker Aerospace

Standort: Axton

Direktor: Baron Tevile Wester

Produktion: Luft/Raumjäger KSR-V12/-V20 *Korsar*, AD-3 *Adler* und DRV-G4 *Donnervogel*

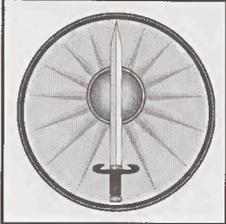
Anmerkungen: Zu Sternenbundzeiten besaß Wangker fünf Fabrikanlagen in fünf Systemen, die im 1. Nachfolgekrieg sämtlich zerstört wurden. Aus den Überresten baute die Firma eine neue Fabrik auf, die seither die AVS beliefert.

Name: Tengo Aerospace

Standort: Sarna

Direktor: Friedrich Achilles

Produktion: Luft/Raumjäger DR-7 *Drossel*, F-10 *Gepard*, LGT-G4 *Lightning*

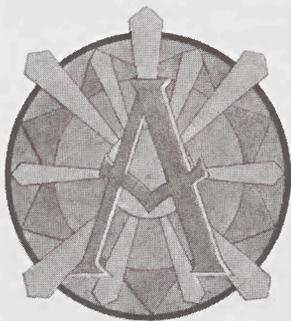


MILITÄRAKADEMIEN

In den Vereinigten Sonnen ist es die Aufgabe der planetaren Adligen, Rekruten für das Militär zu stellen. Vielversprechende Männer und Frauen erhalten von Adel und planetaren Regierungen daher Stipendien für die nächstgelegene Militärakademie. Eine andere Möglichkeit besteht in einem normalen Studium mit Reserveoffizierstraining und anschließendem Dienst im Volksturm. Bei entsprechenden Leistungen wird der Offizier zum Dienst in der AVS eingeladen. Nur die beiden letzten Ausbildungsjahre an einer Militärakademie sind auf bestimmte Waffengattungen spezialisiert, in den beiden ersten Jahren müssen selbst angehende MechKrieger und Jagdpiloten lernen, was es heißt, Fußsoldat, Nachschubsoldat oder Tech zu sein.

Die Vereinigten Sonnen besitzen zehn wichtige und fünf kleinere Militärakademien. Die meisten davon sind auf bestimmte Themen spezialisiert. Die seit einigen Jahren mögliche MechKriegerausbildung in speziellen Ausbildungsbataillonen auf ärmeren Grenzwelten wird von vielen AVS-MechKriegern noch immer als mangelhaft angesehen. Daher sind sie äußerst voreingenommen gegen Absolventen dieses Programms. Trotzdem ist mit seiner Ausweitung zu rechnen.

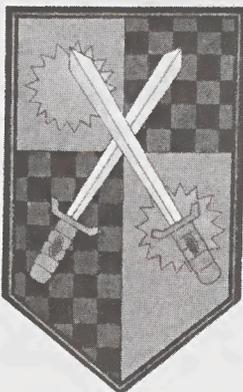
ALBION MILITÄRAKADEMIE, NEW AVALON



Die Albion-Militärakademie ist die älteste und eine der angesehensten der Vereinigten Sonnen. Sie wurde im 25. Jahrhundert zur Ausbildung von Offizieren für die New-Avalon-Miliz gegründet und liegt etwa 30 km südlich von Avalon City. 2604 wurde sie als offizielle Sternenbundakademie anerkannt. Viele der Dozenten blieben bei General Kerenskys Exodus zurück - zum Glück für die Vereinigten Sonnen, die den 1. Nachfolgekrieg nur durch das Können einiger

Albion-Absolventen überlebte. Heute bildet diese Schule Offiziere aller Waffengattungen aus. Sie legt besonderes Gewicht auf Strategie und Taktik. Der große Rivale Albions ist die Militärakademie New Avalon. Die BattleMech-Ausbildungskader beider Schulen treten jedes Jahr auf der Jasperebene in einer Reihe von Manövern gegeneinander an. Die Gewinner werden als die »Jungen Löwen von New Avalon« gefeiert. Der Kommandeur der Albion-Militärakademie ist Colonel Fethu Simons.

NAIW-INSTITUT FÜR MILITÄRKUNDE (MILITÄRAKADEMIE NEW AVALON)

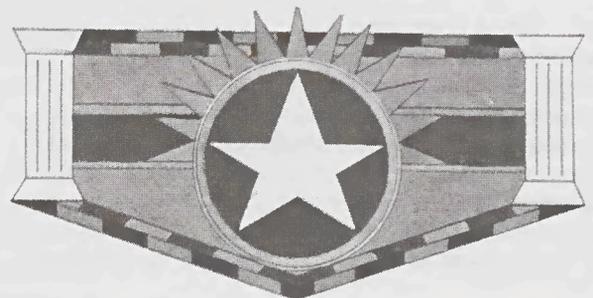


Albion ist die zwar älteste Militärakademie der Vereinigten Sonnen, aber das NAIW-Institut für Militärkunde ist kaum jünger. Dort, wo heute die modernen neuen Gebäude der größten Universität der Inneren Sphäre stehen, befand sich vorher die Militärakademie New Avalon, gebaut nur zehn Jahre nach der Übernahme Albions durch den Sternenbund erbaut. Nach dem Fall des Sternenbundes geriet die MANA jedoch in Miskredit und wurde von Albion deutlich überflügelt. Erst Prinz Ian Davion rettete das MANA vor der Schließung oder Vereinnahmung durch die Albion-Militärakademie. Als Prinz Hanse später nach einem Weg suchte,

eine große neue Universität zu rechtfertigen, entschloß er sich, sie um die MANA herum zu errichten. Dadurch sicherte er sich die Unterstützung des Adels, der wenig von einem Forschungszentrum hielt, aber sehr viel von einer neuen Militärakademie.

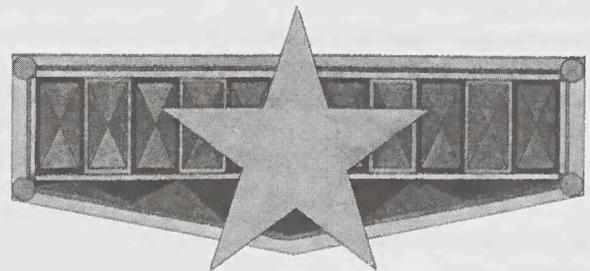
Dem Institut für Militärkunde, wie es heute heißt, fehlt es an nichts. Es verfügt über zahlreiche Trainingsmechs und -jäger sowie Simulatoren für alle in der Inneren Sphäre bekannten Mechtypen. Es führt die Traditionen des MANA weiter, insbesondere jene der beständigen politischen Pro-Davion-Indoktrination. Kommandeur der Akademie ist derzeit Major General Jeremiah Davion.

WARRIOR'S HALL, NEW SYRTIS



Warrior's Hall war ursprünglich ein Offiziersklub für die nahe der Hauptstadt von New Syrtis gelegene Sternenbundbasis. In jenen Tagen kam es immer wieder zu hitzigen Diskussionen zwischen Offizieren der AVS- und Sternenbund-Armee über die Qualitäten beider Militärorganisationen. Um diese Fragen zu klären, schafften die Offiziere Hindernisbahnen und Simulatoren an. Der Schritt zur Militärschule war dann nicht mehr weit, und beim Zerfall des Sternenbundes war Warrior's Hall bereits eine komplette Militärakademie, die bis auf den Sprungschiffbetrieb alle militärischen Bereiche abdeckte. In der Regierungszeit von Herzog Michael Hasek-Davion hat sich Warrior's Hall zu einem Zentrum Hanse-Davion-feindlicher Stimmung entwickelt. Herzog Morgan Hasek-Davion bemüht sich jedoch, dies zu ändern. Derzeit wird Warrior's Hall von Colonel Fulk Osterhofen geleitet.

GEFECHTSAKADEMIE ROBINSON



Die Gefechtsakademie wurde erst vor wenigen Jahren unter Leitung und mit Hilfe der Geldmittel der Sandovals, der Herzöge von Robinson, wieder aufgebaut, nachdem sie im 1. Nachfolgekrieg auf Befehl der Draconier von den überlebenden Absolventen ihrer ersten Abschlußklasse mit bloßen Händen eingerissen worden war. Die Sandovals haben weder Kosten noch Mühe gescheut, sie Albion oder MANA gleichwertig auszustatten. Kommandeur der Gefechtsakademie ist Colonel David Sandoval.

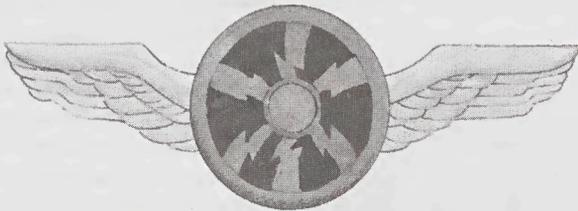
HAUS DAVION

SAKHARA ACADEMY



Eine der wenigen privaten Militärakademien der Vereinigten Sonnen, gegründet 2613 von einer Gruppe pensionierter Sternenbund-Offiziere. Die Academy nimmt jeden auf, der sich die Schulgebühren leisten kann. Im 1. Nachfolgekrieg sicherte sie sich dauerhaften Ruhm, als ihr Lehrkörper und die Studenten, sechs gemischte Regimenter, drei Angriffe des berühmten 3. Schwert des Lichts und dreier weiterer erfahrener Kurita-Regimenter abwehren konnten. Obwohl Sakhara heute nur noch 20 MechKrieger und 20 Piloten, Panzer- und Infanterieoffiziere im Jahr ausbilden kann, wird sie in der AVS weiterhin hoch respektiert. Die kleine, traditionsbewußte Akademie ist trotz härtester Ausbildungsbedingungen bei ihren Absolventen äußerst beliebt. Zur Zeit wird sie von Commandant Lindsey Trellis, einem pensionierten AVS-Colonel, geleitet.

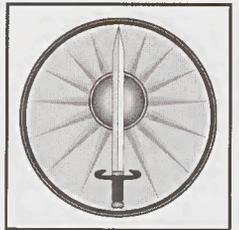
ARMSTRONG-FLUGAKADEMIE



Die auf Galax gelegene Flugakademie wurde im 1. Nachfolgekrieg zur Ausbildung von Sprung- und Landungsschiffbesatzungen erbaut. Der Standort Galax wurde dabei wegen der hier befindlichen Landungsschiffwerke der Firma Federated-Boeing gewählt. Der Lehrkörper der Flugakademie arbeitet heute gleichzeitig für Fed-Boeing. Das Können dieser Dozenten macht die Absolventen dieser Schule mit zu den besten Landungs- und Sprungschiffcrews der AVS. Zur Zeit führt Colonel Jaswa Punalla die Armstrong-Flugakademie.

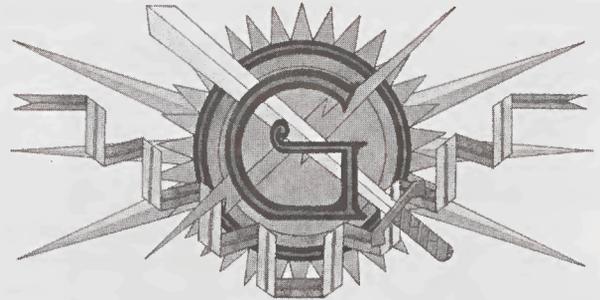
POINT BARROW ACADEMY

Die Point Barrow Academy ist seit mehreren Jahren wegen angeblicher Davion-feindlicher Aktivitäten unter Beobachtung. Mehrere Bombenanschläge sollen auf das Konto ihrer Studenten gehen. Ansonsten ist die Academy nicht auffällig. Sie ist bekannt für die Qualität der hier ausgebildeten Techs und Ingenieure. Derzeit wird sie von Colonel Calvin Froshith und Major Claudia Saunders vom Militärischen Informationsdienst gemeinsam geleitet.

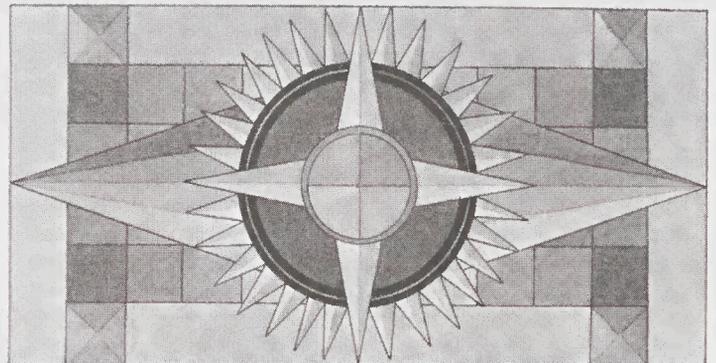


GOSHEN-GEFECHTSSCHULE

Die Goshen-Gefechtsschule bildet seit 76 Jahren Studenten in der Kunst aus, einen Mech oder Luft/Raumjäger zu steuern. Der inzwischen aufgelöste Ausbildungskader war früher ein wichtiger Teil der Verteidigungsstruktur im kernwärtigen Gefechts theater der Mark Capella. Die Gefechtsschule steht unter dem Befehl von Colonel Francine Maryvelt.

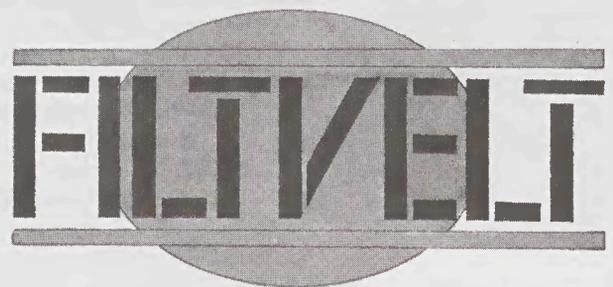


MILITÄRAKADEMIE KILBOURNE

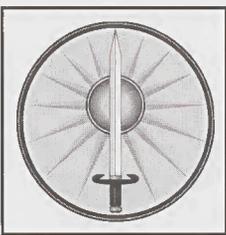


Die Militärakademie Kilbourne ist eine von zwei in der Nähe der Peripherie gelegenen Militärschulen. Auf Grund der tristen Ausbildungssituation in diesem Teil des Reiches ist der Besuch der nichtmilitärischen Klassen dieser Akademie auch solchen Bürgern der Vereinigten Sonnen gestattet, die nicht planen, der AVS beizutreten. Kilbourne bildet zwar auch MechKrieger und Jagdpiloten aus, ist aber vor allem auf die Ausbildung von Techs und Ingenieuren spezialisiert. Die Akademie steht unter dem Kommando von Colonel T. R. Graham.

MILITÄRAKADEMIE FILTVELT



Auch die erst vor wenigen Jahren gegründete Militärakademie Filtvelt gestattet Zivilisten den Besuch ihrer nichtmilitärischen Lehrgänge. Die meisten Absolventen von Filtvelt und Kilbourne werden in Peripherieeinheiten der AVS eingesetzt. Den Befehl über die Akademie Filtvelt hat Colonel Katie Graham, Colonel T. R. Grahams Schwester.



ORDEN UND EHRENZEICHEN

Die Armee der Vereinigten Sonnen ist bewußt zurückhaltend im Verleihen von Orden. Jeder Soldat weiß, daß seine Heldentaten vor allem dem Ruhm seines Regiments dienen. Ihm für Aktionen einen Orden zu verleihen, die er als seine Pflicht ansieht, könnte ihn beleidigen. Daher kann nur der Regimentskommandeur, ein fast priesterlicher Hüter der Regimentstraditionen, einen Mann oder eine Frau für einen Orden vorschlagen. Wenn jedoch der Regimentskommandeur erst einmal einen Mann als Held betrachtet, haben weder die Field Marshals noch der Erste Prinz Zweifel an seinen Verdiensten. Außerdem will die AVS ihre Orden nicht durch eine übermäßig großzügige Vergabe entwerten.

EXCALIBURMEDAILLE



Die Excaliburmedaille ist die höchste Auszeichnung, welche die Vereinigten Sonnen einem einzelnen Soldaten verleihen können. Sie ist für Soldaten reserviert, deren Taten ein ganzes Regiment oder eine Davion-Welt gerettet oder direkt und offensichtlich zum Vorteil für das Reich gewirkt haben. In den Jahrhunderten seit dem Zusammenbruch des Sternenbundes wurde sie erst 32mal vergeben, zuerst an Lieutenant Colonel

Jessica DeWitt von den 3. Avalon-Husaren, die mit einer kleinen Gruppe Freiwilliger die Evakuierung von Robinson ermöglichte. Der bisher letzte Empfänger war Justin Xiang Allard. Die Medaille hat die Form einer einfachen Goldscheibe, auf der vor dem Sonnenbanner das legendäre Schwert des König Artus im Amboß abgebildet ist. Dies ist einer der wenigen Orden, der nicht auf der Sonnenweste getragen werden darf. Er ist mit dem Titel »Knight of the Realm« und einem Landgut nach Wahl des Empfängers auf seiner Heimatwelt verbunden. Davions können diesen Orden nicht empfangen.

SONNENBANNER IN SILBER, GOLD UND DIAMANT

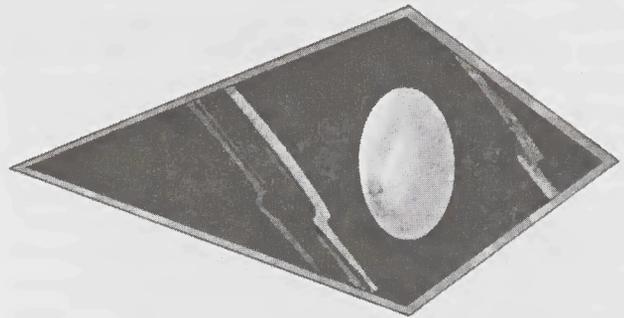


Das Sonnenbanner ist ein an Militärs und Zivilisten vergebener Orden für außergewöhnliche Verdienste um die Vereinigten Sonnen, in der Regel die Abwehr eines feindlichen Angriffs, aber auch entscheidende politische oder wirtschaftliche Leistungen. Der Orden hat die Form einer großen, schwarzen Scheibe mit einem Sonnensymbol in - in der Reihenfolge aufsteigender Bedeutung - Silber, Gold oder Diamant. Er

ist mit einem entsprechenden Band für die Sonnenweste verbunden, aber Träger des Sonnenbanners in Diamant tragen es in der Regel bevorzugt auf der rechten Brust der Uniformjacke.

SYRTIS-EHRENABZEICHEN

Das Syrtis-Ehrenabzeichen ist der einzige Orden, den Herzog Morgan Hasek-Davion an Truppen unter seinem Kommando verleihen kann. Er ist aus Gold, Silber und poliertem schwarzen Mechpanzerstahl gefertigt und hat die Form des Allsehenden Auges. Mit dem Orden ist der Titel »Ritter des capellanischen Volkes« verbunden. Unter Herzog Michael Hasek-Davion wurde dieser Orden äußerst politisch. Herzog Michael verlieh ihn nur an seine persönlichen Anhänger, so daß gegenwärtig nahezu alle Träger dieses Ordens Gegner von Prinz Hanse sind.



ROBINSON-TAPFERKEITSSABZEICHEN



Dieser Orden entspricht dem Syrtis-Ehrenabzeichen. Der Herzog von Robinson verleiht ihn als Befehlshaber der Mark Draconis an Soldaten mit besonderen Verdiensten um die Verteidigung dieser Mark. Mit dem Orden ist der Titel »Ritter Defensor der Mark Draconis« verbunden. Er hat die Form einer rotbrünierten Metallscheibe, auf der unter dem Sonnenschwert ein goldener Davidsstern abgebildet ist.

RITTER DER VEREINIGTEN SONNEN



Der Orden der Vereinigten Sonnen wurde kurz vor Ausbruch der Nachfolgekriege als Imitat des Sternenbund-Ordens vom Stern gegründet und vereinigt die 100 besten, tapfersten und klügsten Bürger des Reiches. Es kann nie mehr als 100 Ritter der VS geben, und da der Titel auf Lebenszeit verliehen wird, hat ein Prinz nur selten die Gelegenheit, einen neuen Ritter auszuwählen. Der Kandidat muß vom Hof angenommen

werden und erhält mit dem Titel ein Landgut und ein jährliches Stipendium. Die Mitgliedschaft steht allen Bürgern der Vereinigten Sonnen offen, solange sie unzweifelhafte Fähigkeiten und eine ebensolche Loyalität zu den Vereinigten Sonnen beweisen. Neben den 71 gegenwärtigen Kriegern des Ordens sind auch Dichter, Maler, Wirtschaftswissenschaftler, Politiker und sogar eine ehemalige Prostituierte Mitglied. Das offizielle Abzeichen des Ordens zeigt das Sonnenbanner, vor dem je nach Geschlecht des Ordens-trägers die Silhouette eines Mannes oder einer Frau das Schwert emporhält.

HAUS DAVION

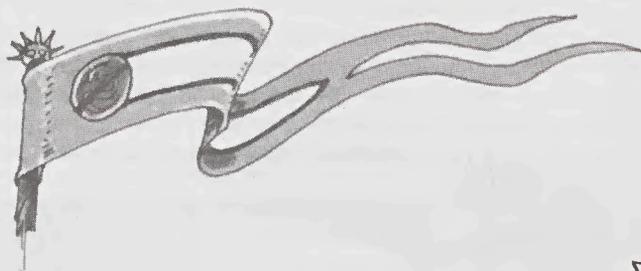
DAVION-ORDEN

Der Davion-Orden ähnelt dem Orden der VS, ist jedoch noch exklusiver. Davion-Ritter haben eine außergewöhnliche Loyalität zur Familie Davion unter Beweis gestellt. Derzeit hat der Orden nur 25 Mitglieder, die alle der AVS angehören. Die beiden letzten Neuzugänge waren im Jahre 3029 Morgan Hasek-Davion und Justin Xiang Allard. Das Abzeichen des Ordens zeigt das Familienwappen der Davions: auf goldenem, blutrot umrandetem Schild einen schwarzen Fuchs mit roten Augen.



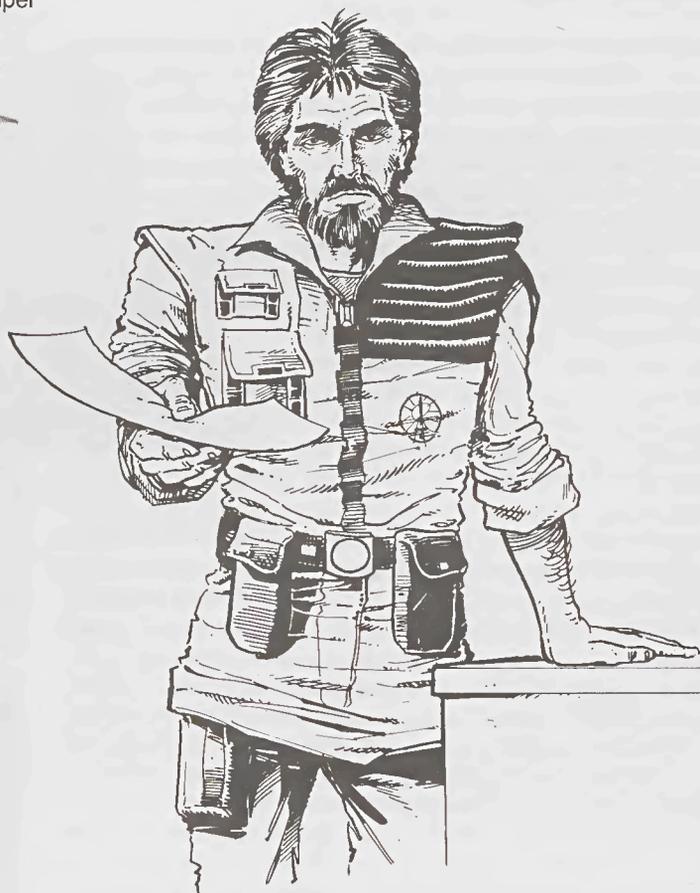
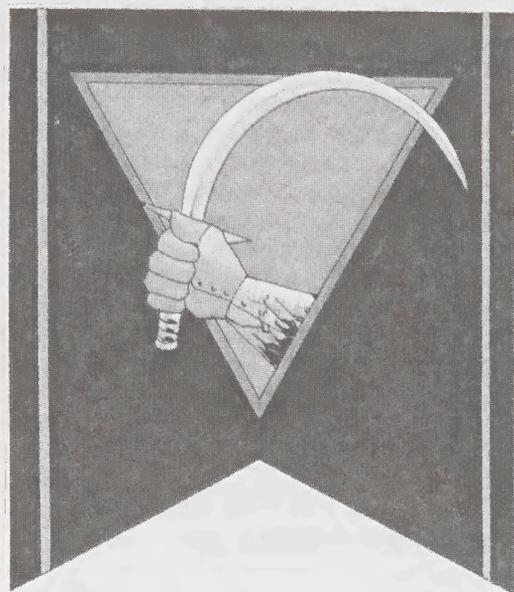
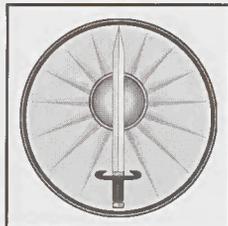
DRACHENTÖTERWIMPEL

Der Drachentöterwimpel ist eigentlich eine Einheitsauszeichnung des Lyranischen Commonwealth für Einheiten, die sich im Kampf gegen das Draconis-Kombinat besonders hervorgetan haben. Seit 3024 verleiht jedoch auch die AVS diese Auszeichnung, um einerseits die Allianz und die Kampfmoral der Einheiten zu stärken, die durch den Wimpel an ihre Verbündeten erinnert werden, und andererseits die Moral der Draconier zu schwächen, wenn sie an beiden Grenzen auf Einheiten treffen, die den grün-weißen Wimpel mit schwarzem durchkreuztem Kurita-Mon führen.



SCHLAPPSCHWERTFAHNE

Die Parodie des Liao-Wappens mit einem zerbrochenen Mecharm, der ein herabhängendes Schwert hält, war ursprünglich eine unter Davion-Soldaten beliebte Karikatur, die im 1. Nachfolgekrieg von der AVS dann offiziell als Auszeichnung für reguläre und Söldnereinheiten eingeführt wurde, die besondere Leistungen im Kampf gegen capellanische Truppen erbracht hatten. (Die ursprüngliche Karikatur verhöhnte nicht nur die Leistungen capellanischer Truppen, sondern auch den damaligen Liao-Kanzler, der keinen Erben zustande brachte.)





DAS DRACONIS-KOMBINAT

Das Draconis-Kombinat entstand 2319 nach einem langen und brutalen Krieg unter Führung von Shiro Kuritas, des Ersten Bürgers von New Samarkand und Direktors der Galedon-Allianz. Kurita war nicht nur ein brillanter Taktiker und Stratege, sondern auch ein fähiger Staatsmann und skrupelloser Eroberer. Shiro Kuritas Erbe besteht noch heute fort, nicht nur in der allgegenwärtigen militärischen Tradition des Kombinati, die auf den Regeln des terranisch-japanischen Bushido aufbaut, sondern auch in der Autarkie des Reiches, die manchmal an Xenophobie grenzt.

Der 4. Nachfolgekrieg sah neben erheblichen Gebietsverlusten des Kombinati an die bis zu diesem Zeitpunkt verachteten Lyraner auch den unaufhaltsamen Aufstieg des Thronfolgers Theodore Kurita, dessen unkonventionelle Taktiken so erfolgreich waren, daß Koordinator Takashi Kurita im vorigen Jahr gezwungen zwar, ihn zu seinem Stellvertreter für Militärfragen (Gunji no Kanrei) zu ernennen. Aber auch jetzt muß er noch immer den Widerstand seines Vaters überwinden, der zum Beispiel im Juni 3031 zur Auflösung der Genyosha und Ryuken führte. Zur Zeit kontrolliert das Draconis-Kombinat etwa 370 Systeme.

SÄULE VON GOLD: POLITISCHE STRUKTUR DES DRACONIS-KOMBINATS

Sonne auf Erden

Gold schmilzt, findet neue Form

Und doch bleibt es stark

Die politischen Institutionen des Hauses Kurita überziehen das Draconis-Kombinat wie eine dünne Goldschicht, elastisch und korrosionsbeständig, keine drückende Last sondern nur ein glänzender Überzug, aber trotzdem stark und nützlich. Die Kuritas bewahren die Ordnung ihres Reiches durch subtile psychologische Beeinflussung der Bevölkerung mittels eingeschränkter Informationen, einer starren Sozialstruktur und ständiger militärischer Präsenz. Ein Volk, das von einem tyrannischen Herrscher unterdrückt wird, wird sich erheben und ihn stürzen; ein Volk, das sich selbst unterdrückt, wird schon Schwierigkeiten haben, den Grund für seine Unzufriedenheit zu finden.

Die draconische Sozialordnung beruht auf einem Gefühl der Gemeinschaft. Ein einzelner Mensch kann nicht überleben, lehrt diese Philosophie, wir brauchen einander, um zu existieren. Der Einzelne ist nicht wichtig, wichtig ist nur die Gemeinschaft. Opfert sich der Einzelne, damit die Gemeinschaft überleben kann, stirbt er nicht völlig, sondern lebt in der Gemeinschaft weiter. Der Mittelpunkt dieser Gemeinschaft ist der Koordinator, der Regierung und Militär kontrolliert. Mit dem Militär als seinem starken Arm kann er den Ruhm des Kombinati in die entferntesten Bereiche des Weltalls tragen und es vor inneren wie äußeren Feinden beschützen. Das Militär dient dem Kombinat und seinem Volk, indem es die soziale Ordnung etabliert und schützt, und das Volk dient dem Militär, indem es dessen Bedürfnisse mit Vorrang erfüllt. Die Mitglieder des Militärs geben ihr Leben für den Staat. Es gibt keine ehrenhaftere Beschäftigung, daher verdient das Militär den größten Respekt der Zivilbevölkerung.

DER KOORDINATOR

Der Schwerter stärkstes

braucht man niemals zu ziehen

Es tragen genügt

Der Koordinator ist der oberste und allmächtige Herrscher des Draconis-Kombinati. Er (in seltenen Fällen auch sie) wird zwar nicht als Gott verehrt, aber angesichts der Privilegien und des Respektes, den dieses Amt genießt, liegt der Vergleich nahe. Der Koordinator ist das Kombinat, er personifiziert den Staat. Sein ganzes Leben ist dem Dienst am Staat gewidmet. Er trägt die Verantwortung für das gesamte System und hat keine anderen Interessen. Diese Kombination aus der Verkörperung des geistigen Ideals und monastischer Hingabe an seine Aufgaben erklären die Verehrung des Koordinators durch das Volk. Das tagtäglich zum Dienst am Drachen angespornte Volk kann seine Energie auf ihn konzentrieren, was im Laufe der Zeit seinen Ausdruck in dem Leitwort »Diene dem Koordinator wie der Koordinator dem Draconis-Kombinat und seinem Volke dient« fand.

Der Koordinator ist die Nabe im großen Rad des Staates, oder präziser ausgedrückt, er ist das Loch in der Nabe. Ohne dieses Loch, das die Achse aufnimmt, ist ein Rad nutzlos. Und daraus folgt bei richtigem Verständnis des Ku, daß dieses Loch das Rad ist - so wie es der leere Raum im Innern einer Vase ist, der die Vase definiert, nicht der Ton oder das Porzellan ringsum. Als Nabe des Kombinati geht alles vom Koordinator aus und kehrt zu ihm zurück, aber trotzdem scheint es, als sei er gar nicht anwesend oder zumindest nicht wahrnehmbar. Der allmächtige Koordinator wird kaum jemals direkt aktiv, und doch sieht er alles (durch die ISA) und zieht alle Fäden.

Gleichzeitig ist die Nabe leer, weil es die zentrale Autorität des Koordinators ist, die seine Macht hervorbringt, nicht die Person des tatsächlichen Amtsinhabers. Jeder Koordinator hinterläßt seine Spuren, aber die Position ist wichtiger als die Person. Ein schlechter Koordinator erregt Aufmerksamkeit und kostet sein Amt Ehre;



HAUS KURITA



ein guter Koordinator führt das Kombinat in eine bessere Zukunft, und nach seinem Tod sprechen seine Taten für ihn. In der Geschichte haben sich Koordinatoren, die sich zurückhielten, auf aktives Interesse am Geschehen verzichteten und indirekt regierten, meist als die besseren erwiesen. Es kommt auf den Respekt anderer vor dem Amt an, nicht auf die Ausübung der damit verbundenen Macht.

Der Koordinator kann Vorschläge machen oder in Haiku und Parabeln wie der Fabel vom König der Mäuse sprechen, der beinahe von der Katze gefressen worden wäre, weil seine Untertanen Angst hatten, ihr Gesicht zu verlieren, wenn sie ihn vor der anschleichenden Katze warnten, nachdem er ihnen aufgetragen hatte, sie fernzuhalten. Er macht seine Wünsche indirekt bekannt. Auf diese Weise fällt die Schuld für irgendwelche Probleme stets auf den, der die Wünsche des Koordinators »falsch umgesetzt« hat. Jinjiro Kurita war kein Beispiel für einen guten Koordinator, weil er zugelassen hat, daß seine Person mit einem einzelnen Ereignis, dem Kentares-Massaker, unmittelbar in Verbindung gebracht wurde. Es wäre besser gewesen, das Massaker in seinem Namen stattfinden zu lassen, statt es persönlich zu befehlen. Für die Menschen im Kombinat ähnelt ein guter Koordinator einer Spinne in ihrem Netz, die dessen Vibrationen wahrnimmt. Er ist die höchste Entscheidungsinstanz, und er führt den Staat - aber er mischt sich nicht direkt ein. Die vorzugsweise in kleinem Kreis verkündeten Erklärungen des Koordinators sollten allgemeiner Natur oder sorgfältig verbrämte Kommentare zu speziellen Belangen sein und ein seltenes Ereignis bleiben. Eine populäre Redewendung bei Hofe lautet: »Der Koordinator sollte einmal im Mond das Wort ergreifen.«

DER ADEL

*Alle Blicke zieht
der Adler, doch den Käfer
sieht nur die Ente*

Die wirklichen Akteure der Kombinatregierung sind die Adligen. Ihre Aufgabe ist es, den Willen des Koordinators umzusetzen. Die wichtigsten Amtsträger in der Regierung sind die Militärkommandeure. Weit hinter ihnen, was echten Einfluß angeht, kommen die Minister, und hinter diesen die Provinzoberhäupter und schließlich die Land- und Firmenbesitzer. Letztere haben zwar Adelstitel, tauchen aber nur selten bei Hofe auf. Alle Personen am Hofe, bis hinab zum niedrigsten Latrinensputzer, haben einen Titel, denn der Koordinator darf nicht von simplen Sterblichen bedient werden oder einen ungeplanten Kontakt mit ihnen riskieren. Höhere Stellungen am Hofe bringen hohe Titel, aber Adlige, die nur am Hof arbeiten, gelten als Kuri (Blutegel), weil sie zwar wertvolle Kontakte für Bittsteller bei Generälen, Ministern oder dem Koordinator selbst darstellen, aber keine echte Funktion innerhalb der Gesellschaft besitzen.

Der Koordinator kann jede Entscheidung oder Maßnahme eines Adligen jederzeit annullieren. Da niemand den Koordinator verärgern will, ist der größte Teil des Adels daher äußerst zurückhaltend, bis er sich sicher ist, seine Zustimmung zu haben. Adlige, die bei Hofe durch besondere Aktivität auffallen, liebäugeln entweder mit der Position eines anderen oder machen sich bewußter Speichelleckerei schuldig.

Das Konzept der »Leiden des Löwen« spricht den Adligen eine besondere Belastung zu, da sie sowohl dem Koordinator dienen

als auch die Verantwortung für die ihnen untergebenen Menschen tragen müssen. Diese doppelte Belastung berechtigt die Adligen physische und auch gewisse intellektuelle Freuden zu genießen, die ihren Geist von dieser schweren Belastung ablenken. Aber auch wenn der Adel sicher anderen Belastungen ausgesetzt ist als einfache Arbeiter, scheint dieses Konzept in Wahrheit nur eine Ausrede zu sein, mit der die Früchte des Reichtums gerechtfertigt werden sollen. Die Adligen haben es jedoch tatsächlich schwer, ihre Position zu halten. Am Hofe auf Luthien sind Intrigen an der Tagesordnung, und häufig ist es für einen Adligen schwer festzustellen, wer genau sich gegen ihn verschwört. Selbst wenn er etwas ahnt, muß er seine Ängste für sich behalten, um nicht als paranoid dargestellt zu werden (was zu einer Einweisung in ein Sanatorium oder eine psychiatrische Klinik führen könnte).

Die Aufgabe eines Adligen ist es, »auf den niederen Welten das Antlitz des Hauses Kurita zu repräsentieren«. Daher wird jede seiner Aktionen beobachtet, bis hin zu seinem Aussehen und der Einrichtung seines Hauses. Das Dictum Honorium bietet zwar wichtige Verhaltensregeln, aber daneben existieren zahlreiche unausgesprochene Regeln, die der Adlige verstehen und respektieren muß.

Die meisten Adligen besitzen ein beträchtliches Vermögen, und Militärführer oder Verwalter erhalten ein großzügiges Gehalt. Außerdem haben die meisten Adligen einen offiziellen Titel, der ihnen erlaubt, sich aus der Staatskasse zu bedienen. Da die Wirtschaft staatlich kontrolliert ist, kann ein Adliger sich alles beschaffen, was er will. Seine einzige Sorge dabei muß sein, ob seine Wünsche einen Skandal auslösen könnten. So dürfen Adlige, die das Vertrauen des Koordinators genießen, Bücher und Holobänder aus anderen Häusern besitzen, wenn sie einen guten Grund dafür anführen können. Manche reisen sogar aus geschäftlichen oder privaten (in der Regel als geschäftlich ausgegebenen)

Gründen in andere Nachfolgerstaaten, müssen das aber durch ein extrem loyales Verhalten zu Hause ausgleichen.

Adlige nutzen ihren Einfluß häufig dazu, einander auszuweichen, sei es im Gegenzug gegen ähnliche Gefallen oder gegen Geld. Eine gewisses Maß an Korruption gilt als vertretbar, solange das Militär nicht darunter leidet. Sogar einfache Bürger können einen Adligen dazu bewegen, sich für sie einzusetzen, wenn sie zu entsprechenden Zahlungen bereit und in der Lage sind. Diese Praxis heißt Kitashu-ro-kuge, »sich wie ein Adliger fühlen«. Manche Stimmen behaupten, sie sei der wahre Grund, aus dem die draconische Regierung als Säule von Gold bezeichnet wird.



HOFRITUALE

Der Koordinator speist allein im Dasiku, sofern er keine anderen Wünsche äußert. [Takashi Kurita bevorzugt Gesellschaft.] Das rote Seidenkissen wird an der Nordseite des Tisches zentriert und 20 Zentimeter vom Tischrand plaziert. Sind Gäste anwesend, werden rosafarbene Seidenkissen in folgender Reihenfolge auf die übrigen Seiten des Tisches verteilt: Süden, Osten, Westen, entsprechend der Stellung der Gäste. Die rosafarbenen Kissen werden 35 Zentimeter vom Tisch plaziert. Eine Stunde vor Beginn der Mahlzeit wird ein kleiner Tannenzweig im Dasiku verbrannt, um ein angenehmes Raumklima zu schaffen. Zehn Minuten vor Beginn wird ein Wasserkessel im Dasiku aufgesetzt und Sake angewärmt. Drei Minuten vor Beginn der Mahlzeit beginnt ein Musiker hinter dem Dasiku zu spielen, so daß die Darbietung im



Gange ist, wenn der Koordinator eintrifft. Der Musiker wird nicht müde und wiederholt sich nicht, bevor die Mahlzeit endet.

- Regel 7099.2 der *Regelsammlung für Hof und Bedienstete*, Band I, Privatdruckerei, Einheitspalast, Imperial City, Luthien

Der Einheitspalast in Imperial City auf Luthien ist das Zentrum der draconischen Regierung. Die wichtigsten, (relativ) frei zugänglichen Bereiche sind der Innenhof und Thronsaal. Der Innenhof ist ein mit roten Ziegelsteinen gepflastertes und von Balkonen umgebenes freies Areal, auf dem regelmäßig verschiedene Zeremonien und Paraden stattfinden. Der Thronsaal ist eine große, elegante Halle, an deren Nordwand der Thron des Koordinators steht. Die einzigen Zugänge sind das wuchtige Tor in der Südwand gegenüber dem Thron und ein versteckter Ausgang hinter dem Thron. Mit Ausnahme des Throns enthält der Saal keine Sitzgelegenheiten. Die Wände sind mit kostbaren Wandteppichen behängt, und der Boden ist zum größten Teil mit dicken Teppichen ausgelegt. An der Saaldecke ist eine Karte des besiedelten Weltraums in goldener Einlegearbeit zu bewundern.

Das Leben am Hofe ist sehr ritualisiert. Vom Abendessen des Koordinators bis zum jährlichen Shizoku-kotai, der Feier der Loyalität des Adels, gelten strenge Verhaltensregeln, über deren Einhaltung eine eigene Behörde, das Protokollamt, wacht. Zu den großen Hofzeremonien gehören neben der Vergabe militärischer Ehren (siehe Orden und Ehrenzeichen) die folgenden Feierlichkeiten:

Reinigung der Seele

Diese Zeremonie findet einmal im (planetaren) Jahr auf Luthien statt und betont die Rolle der Adligen als Diener des Koordinators und des Volkes. Dadurch befreit sie die Adligen von falschem Stolz. Bei Tagesanbruch versammeln sich die Adligen in feinsten Kleidern im Innenhof des Palastes. Während sie sich in ernster Prozession zum Thronsaal begeben, legen sie ihre äußeren Roben ab, unter denen sie einfache Arbeitskleider tragen (wenn auch in aller Regel aus feinerem Tuch und besser verarbeitet, als es sich irgendein Arbeiter auch nur träumen ließe). Danach putzen sie den Thronsaal und zeigen so ihre Bereitschaft, dem Koordinator zu dienen.

Anschließend wetteifern die Adligen in Fecht- und Lanzenturnieren miteinander und zeigen ihre Bereitschaft, die ihnen anvertrauten Bürger zu beschützen. In einem Kriegsspiel namens Hushiyo werden kleine Dörfer aufgebaut und mit echten Arbeitern bevölkert, die von den Adligen gegen Angriffe verteidigt werden. Für die Arbeiter hat das oft unangenehme Folgen, aber ein guter Adliger verteidigt sein »Dorf« theoretisch mit minimalen Verlusten. Der Koordinator sieht von einem Balkon des Palastes zu. Bei Sonnenuntergang legen die Adligen wieder ihre Roben an und versammeln sich zu einem reichhaltigen Bankett, bei dem sie sich gegenseitig zu ihrer Demut gratulieren.

Geburtstagsfeier des Koordinators

Der Geburtstag des Koordinators ist das wichtigste Fest des Jahres, und die Feiern dauern drei volle Tage. Der Thronsaal ist mit der Jahreszeit entsprechenden Blumen geschmückt (Chrysanthemen für den Frühling, Sonnenblumen für den Sommer usw.), alle Adligen, die ihren Posten verlassen können, reisen zum Einheitspalast, und der Rest sendet Grüße. Am ersten Tag überreichen die Adligen dem Koordinator Tributgeschenke und verlesen Lobeshymnen auf den Koordinator und die Ruhmestaten des vergangenen Jahres, während der Haushofmeister und der Hofpöet die Grüße der abwesenden Lords verlesen.

Am zweiten Tag, dem tatsächlichen Geburtstag, kommt es zur Großen Feier, und der Koordinator zeigt sich am Einheitspalast dem zusammengeströmten Volk. Soweit möglich, erhalten alle Arbeiter für diese Gelegenheit frei (typischerweise eine halbe

Stunde). Das Volk versammelt sich für die Übertragung der Grußbotschaft, es werden zusätzliche Essensrationen verteilt, und jeder Haushalt feiert nach seinen Möglichkeiten. Fünf Waisen werden in den Hofhaushalt adoptiert und erhalten Titel und Aufgaben. Als Höhepunkt der abendlichen Feier bei Hofe singt der Koordinator ein Loblied auf das Draconis-Kombinat und dessen ewige Herrschaft über die Sterne.

Der dritte Tag der Feierlichkeiten ist die Ehrung von Vergangenheit und Zukunft. Statuen der verstorbenen Koordinatoren werden im Innenhof aufgestellt und mit Blumen geschmückt, und der Thronfolger legt Blumen und Speisen am Monument für die gefallenen Helden des Draconis-Kombinats nieder. Im Thronsaal verabschiedet der Koordinator die Adligen, die ihm noch einmal ihre Loyalität und Liebe versichern.

Geburtstagsfeier des Erben des Koordinators

Diese Zeremonie ist eine kleinere Ausgabe der Geburtstagsfeier des Koordinators, die nur einen Tag dauert. Alle Adligen erhalten Einladungen, die auf subtile Weise deutlich machen, ob eine Anwesenheit bei Hofe erwartet wird. Die Bevölkerung nimmt nur per öffentlicher Bekanntmachung des Koordinators an dieser Feier teil, in der er den Thronerben lobt und seine weitere Erziehung zum Diener des Kombinats und dessen Volkes verspricht.

Feier der Loyalität des Adels

Diese am stärksten stilisierte Hofzeremonie hat einiges an Bedeutung verloren und wird heute mehr ihres ästhetischen Wertes wegen geschätzt. Eine Teilnahme wird von den Hofadligen, den fünf Hauptministern, den Vorstehern der fünf Distrikte und den Kommandeuren der militärischen Waffengattungen erwartet. In Wirklichkeit schicken allerdings viele ohne Prestigeverlust einen Stellvertreter. Die in besonderen zeremoniellen Gewändern mit großem Kopfschmuck gekleideten Adligen vollführen einen traditionellen Tanz um fünf Säulen, welche die Säulen des Drachen darstellen, die Freude über Adel und Dienstbarkeit. Anschließend gruppieren sie sich zu einem Drachen und bewegen sich in einem zweiten Tanz, dem Tanz der Loyalität, durch die »öffentlichen« Teile des Palastes.

DIE REGIERUNG

Die draconische Regierung scheint den einzelnen Welten offiziell ihre Autonomie zuzugestehen. Praktisch jedoch trifft der Koordinator alle wichtigen Entscheidungen. Diese werden dann von den Kommandeuren der Militärdistrikte über die Distriktherzöge und planetaren Verwalter umgesetzt. Ein planetarer Verwalter, der tatsächlich versuchen würde, seine Welt nach eigenem Gutdünken zu regieren, müsste bald mit ansehen, wie sie von Regierungstruppen überrannt wird, falls er überhaupt solange am Leben bliebe. Die einzelnen Planeten formulieren ihre eigenen Gesetze, und führen diese auch aus, aber alles nur im Rahmen dessen, was der Koordinator gestattet. Dadurch haben die planetaren Herrscher und Präfekten die Möglichkeit, regional begrenzte Probleme zu lösen, und durch den Anschein von Selbständigkeit werden kulturelle Zwistigkeiten reduziert. Gleichzeitig gibt diese Halbautonomie dem Militär den Anschein, die einzige verbindende Kraft des Draconis-Kombinats zu sein, was sein Ansehen erhöht.

Die Zentralregierung ist sehr klein gehalten. Jede Präfektur und jeder Distrikt entsendet einen Repräsentanten ins Komitee für Planetare Einheit. Dieses legt angeblich die Gesamtpolitik des Kombinats fest, besitzt jedoch in Wahrheit keinerlei Ähnlichkeit mit einem Parlament. Die Repräsentanten werden von den Distriktherzögen entsandt und vorher vom Koordinator abgesegnet. Das Komitee darf kleinere Zwistigkeiten zwischen den Welten diskutieren, aber keine Gesetze erlassen. Die Funktion der Repräsentanten ist vielmehr, die Wünsche des Koordinators (und den Hoftratsch) an die Präfekten und Distriktherzöge weiterzuleiten, sowie Neuigkeiten und Tratsch aus den Distrikten auszutauschen. Die

HAUS KURITA



meisten Komiteesitzungen bestehen aus Teerunden einiger weniger Repräsentanten, bei denen sie gegen die abwesenden Mitglieder intrigieren oder Gefälligkeiten austauschen.

Die tatsächliche Verwaltung der Distrikte und Präfekturen liegt in den Händen der militärischen und zivilen Verwalter. Dabei kümmert sich der Zivilist um die eigentliche Verwaltungsarbeit, während der Militär die Entscheidungen trifft. Die engste Berührung mit den Irrungen und Wirrungen der draconischen Bürokratie haben die Präfekten.

DIE FÜNF MINISTERIEN

Im Vergleich zu dem Versuch, den Kurita-Bürokraten etwas abzuluxhnen, ist es ein Kinderspiel, im Hinterhof ein Sprungschiff zu bauen.

- Aus »Ein Besuch in der Höhle des Drachen« von Botschafterin Daphne Kresge, *Interstellare Politik*, 4. Quartal 3018

Die alltägliche Verwaltung des Draconis-Kombinats wird von fünf Ministerien gehandhabt: Dem Kriegs-, Innen-, Schatz-, Justiz- und Hofministerium. Jedes dieser Ministerien kümmert sich um andere Aspekte des Lebens im Kombinat, aber welches Ministerium wofür verantwortlich ist, geschweige denn welches Amt oder Unterkomitee, ist niemals offensichtlich. Selbst Beamte mit jahrzehntelanger Diensterfahrung haben enorme Schwierigkeiten, sich im Labyrinth der draconischen Bürokratie zurechtzufinden. So kann selbst das einfache Ziehen eines entzündeten Zahns unter Umständen in die Zuständigkeit von vier Ministerien fallen. Die besten lokalen Verwalter sind daher auch alle Könner auf dem Gebiet des Rensikuro-bo (Tanz des Wartens und Lächelns) und Rurdu-koba-tso (den Käse im Labyrinth finden). Ein großer Teil des Problems liegt darin, daß selbst die Beamten ihre Zuständigkeit nicht kennen und lieber zuwenig als zuviel tun. Beziehungen mit der Bürokratie bestehen wie bei allen Kurita-Institutionen in einem gegenseitigen Abwarten, wer den ersten Zug macht. Meist ist es der Antragsteller, und die Bürokraten triumphieren.

An der Spitze jedes Ministeriums steht ein Minister. Der Chef eines Amtes wird ebenfalls als dessen Minister, gelegentlich auch als Subminister bezeichnet. Unter diesen Ministern rangieren die Komiteemitglieder als Vorsitzende der Unterabteilungen. Alle Minister und Subminister und viele Komiteemitglieder sind adlig. Die formellen Namen der Ministerien und Ämter sind zwar gelegentlich sehr blumig, verschleiern aber häufig nur deren tatsächliche Funktion.

Innenministerium

Das Minbusho oder Ministerium für das Wohlergehen von Volk und Reich ist für die Lebensbedingungen aller Einwohner des Draconis-Kombinats, die Umwelt und Siedlungen auf den verschiedenen

Welten verantwortlich. Alles, was nicht unter die Zuständigkeit eines der anderen Ministerien fällt, findet in der Regel einen Platz irgendwo in der komplexen Struktur des Minbusho.

Zu den wichtigsten Abteilungen des Innenministeriums gehören das Amt für Allgemeine Aufklärung (Bildung), das Amt für Unterbringung (Wohnungsbau), das Amt für Gesundheit und Wohlbefinden (Medizinische Versorgung), das Amt für Menschliches Wachstum (Arbeitszuteilung), das Amt für Umwelt und Rohstoffrückgewinnung (Umwelt und Recycling), das Amt für Nutzbringende Pflanzen und Tiere (Landwirtschaft), das Amt für Nicht Domestizierte Natur, Pflanzen und Tierwelt (Forstwirtschaft) und das mächtige Amt für Amtsgeschäfte. Letzteres ist als Anlaufstelle für Zuständigkeitsfragen gedacht, scheint aber vor allem noch obskure Namen, Ämter und Formulare zu entwickeln.

Kriegsministerium

Das Hyobusho oder Ministerium für die Ausweitung des ruhmreichen Draconis-Kombinats deckt sämtliche Aspekte des Militärs ab. Da der Arm des Drachen das gesamte draconische Leben durchdringt, kann man möglicherweise sagen, daß dieses Ministerium sich um alles kümmert, was nicht anderweitig verwaltet wird. Da vom Militär eine effiziente Verwaltung erwartet wird, sind die Abteilungsamen dieses Ministeriums sehr viel klarer als in der übrigen Verwaltung üblich. Einzelheiten werden im Kapitel »Säule von Stahl« beschrieben.

Schatzministerium

Das Okurasho oder Ministerium für Wohlstand und dessen Verteilung kümmert sich um Wirtschaft, Handel und Arbeitsbedingungen. Die Aufteilung dieses Ministeriums ist die undurchschaubarste der gesamten draconischen Bürokratie. So scheint das Amt für Sättigung (Nahrungszuteilung) eigentlich mehr ins Innenministerium zu gehören, während das dort angesiedelte Amt für Menschliches Wachstum im Schatzministerium viel besser aufgehoben wäre. Das Amt für Interstellaren Handel kümmert sich um Zölle und Tarife, während das Amt für Ökonomischen Austausch und Fortschritt die Entwicklung und Kontrolle des Interstellaren Handels übernimmt.

Weitere Abteilungen des Schatzministeriums sind unter anderem das Kontrollamt für Symbolische Werte (Geldumlauf), das Amt für Symbolische Werte (Münze), das Amt für Gerechte Arbeitsentschädigung (Arbeitsgehälter), das Amt für den Schutz des Arbeiters (Arbeitssicherheit), das Amt für Ausländische Werte (Wechselkurse), das Amt für die Entwicklung der Verbündeten (Handelsbeziehungen zu Marik und Liao) und das Amt für die Erschließung unerforschter Gebiete (Handelsbeziehungen zur Peripherie). Zum Schatzministerium gehört auch das wichtigste Amt von allen, das Amtsgeschäftsamt. Dieses häufig mit dem Amt für Amtsgeschäfte verwechselte Amt teilt allen übrigen Ministerien und Ämtern ihr Budget zu.

Justizministerium

Das Kakun oder Ministerium für Frieden, Ordnung und Ehre diktiert das zivile Recht und Gesetz, und vollstreckt es mittels des ihm unterstellten Gerichtssystems gleichzeitig selbst. Vor einem draconischen Gericht hat der Angeklagte zwar das Recht auf einen Anwalt, auf die Konfrontation mit seinem Ankläger und auf ein Kreuzverhör,





aber die extrem enge Verflechtung zwischen Polizei und Gericht schließt einen wirklich fairen Prozeß aus. Außerdem werden alle Fälle mit militärischem Bezug vor Militärgerichten verhandelt, die keinerlei derartige Freiheiten kennen. Ein Straf- oder Zivilprozeß, in den ein Adliger verwickelt ist, wird automatisch an das Adelsgericht überstellt, das den Aussagen des Adligen ein größeres Gewicht beimißt als denen eines einfachen Bürgers.

Trotz der angeblichen Autonomie der Mitgliedswelten unterstehen alle Polizeibehörden und Gerichte dem Justizministerium. Polizisten werden kombinatweit gemeinsam ausgebildet und auf eine Zusammenarbeit vorbereitet. Gleiches gilt für die Richter und Anwälte. Informationen über verdächtige Einzelpersonen und Gruppen werden ebenso wie neue Kontrollmechanismen frei zwischen den planetaren Schutzkräften ausgetauscht. Häufig werden auch Gefangene verschoben, um den Kontakt mit früheren Bekannten oder Familienmitgliedern zu unterbrechen.

Das Kakun umfaßt Ziviles Führungscorps (Die »Freundlichen Berater« der Polizei), Nachbarschaftswacht (zivile Polizeihelfer und Volksjustiz), Hallen des Zügigen Rechts (Strafgerichte), Apparat der friedlichen Konfliktbewältigung (Zivilgerichte), Eherne Ehre der Diener Kuritas (Adelsgerichte), Amt für Langfristige Beratung (Gefängniswesen) und Amt für Offizielle Informationen (Nachrichten und Propaganda).

Hofministerium

Das Kazoku oder Ministerium der Diener des Draconis-Kombinats umfaßt alle Ämter mit direktem Bezug für Adlige und Hof, aber auch einige andere, deren Beziehungen zum Hof weniger offensichtlich sind. Zu den obskureren Abteilungen dieses Ministeriums gehören das Amt für die Freundschaft mit neuen Landen (das die Gouverneure neuerobelter Welten bestimmt) und das Komitee für Planetare Einheit. Die mächtigste Abteilung des Hofministeriums ist die Wahrerin der Hausehre. Zu den anderen Abteilungen gehören die Wächter des Haushalts (die den Einheitspalast führen), der Innere Stab des Koordinators (Leibköche und -ärzte des Koordinators) und das Komitee für Besondere Anlässe, das die Hofzeremonien ausrichtet.

ISA

Die Interne Sicherheitsagentur ist keinem der fünf Ministerien zugeteilt. Ihre Tätigkeit ist so geheimnisumwittert, daß sie offiziell gar nicht existiert. Kein Zweig der Regierung kann die Kontrolle über die ISA für sich beanspruchen. Sie hat ihre Agenten überall, und ihre Loyalität gehört in erster Linie dem Koordinator.

DIE FÜNF VERWALTUNGSDISTRIKTE

Die Verwaltungsdistrikte entsprechen für gewöhnlich den Militärdistrikten. Distrikts- und Präfekturamen sind identisch, ebenso wie die meisten Grenzen. Einige wenige Systeme liegen allerdings in einem anderen Militär- als Verwaltungsdistrikt, eine Situation, die für die betreffenden Planeten nichts als Schwierigkeiten zur Folge hat. Jeder Verwaltungsdistrikt ist einem Herzog (Distriktgouverneur) unterstellt, der mit dem Militärkommandeur des Distrikts zusammenarbeitet. Der Distriktkommandeur hat grundsätzlich die oberste Entscheidungsgewalt, aber in aller Regel überläßt er verwaltungstechnische Einzelheiten dem Herzog. Einzelne Welten werden von Planetaren Verwaltern regiert.

DISTRIKT GALEDON V

Als Geburtsort des Draconis-Kombinats kann der Distrikt Galedon auf eine große Vergangenheit zurückblicken, heute aber leidet er unter den Zerstörungen der Nachfolgekriege. Diese Kombination aus besonderer historischer Bedeutung und blutigen Leiden hat bei den Galedoniern zu großem Regionalstolz geführt. Kein Distrikt

ist dem Kombinat treuer ergeben, und in keinem (außer Rasalhaag) sind die Einwohner auf ihren Raumsektor so stolz.

Herzog Mino Nakagona hat erhebliche Probleme, den Stolz der Galedonier mit der Notwendigkeit zur Evakuierung zahlreicher Planeten in Einklang zu bringen, auch wenn die Erfolge im 4. Nachfolgekrieg, die zur Eroberung von zwölf neuen Systemen führten, ihm diese Aufgabe etwas erleichtert haben. Die schon immer kleine Präfektur Tabayama soll demnächst auf einen einzigen voll bevölkerten Planeten, Pondicherry, verkleinert werden. Wahrscheinlich wird eine Neuziehung der Präfekturgrenzen notwendig werden, aber Präfekt Mahi Sato von New Samarkand schiebt diese Neustrukturierung solange auf, bis das Problem der strittigen Systeme mit dem Distrikt Pesht geklärt ist. Außerdem sind viele Galedonier ebenso gegen eine Umsiedlung an den »Arsch des Alls« eingestellt wie die Bewohner der Pesht-Planeten, die sie aufnehmen sollen.

Die an der Davion-Grenze liegenden Präfekturen Kaznejow und Matsuida machen sich seit langem dafür stark, Menschen auf neueroberte Davion-Welten umzusiedeln, statt die Grenzen von ihrer Bevölkerung zu entblößen, und die Tatsache, daß im 4. Nachfolgekrieg nach langer Zeit tatsächlich wieder Davion-Welten erobert wurden, hat ihre Argumentation gestärkt und den Abfluß aus ihrem Gebiet zumindest gestoppt.

DISTRIKT BENJAMIN

Trotz seiner zentralen Lage scheint der Distrikt Benjamin häufig das Stiefkind des Kombinats, das alle Arbeit, aber keine Anerkennung erntet. Die an den Davion-Raum angrenzenden Präfekturen Irurzun und Proserpina sind wichtige militärische Aufmarschgebiete, und alle sozialen oder politischen Probleme werden hier daher regelmäßig von unmittelbaren militärischen Belangen verdrängt. Das im ganzen Distrikt verbreitete Gefühl, ungeliebt zu sein, hilft auch nicht gerade. Auch die Präfektur Buckminster ist ausschließlich wegen ihrer Grenze zum Lyranischen Commonwealth bekannt, obwohl die meisten ihrer Systeme nicht einmal in der Nähe der Grenze liegen, und die Tatsache, daß sie als einziges Gebiet des Distriktes zwei Systeme an die Lyraner verloren hat, haben diese einseitige Sichtweise noch verschärft. Die Präfekturen Xin Yang und Kajikazawa dagegen gehen ungestört ihren Geschäften nach, produzieren Güter für das Kombinat und werden praktisch allein gelassen.

DISTRIKT PESHT

Der Distrikt Pesht, in dem auch Luthien liegt, ist der wirtschaftlich stabilste und am weitesten von den Fronten entfernt gelegene Distrikt. Die Rohstoffvorkommen und geschützte Lage der Präfektur Gandahar haben sie zum Hauptzielgebiet des Industrieausbaus gemacht. Die dünn besiedelten Präfekturen Bjarred und Ning Xia wurden in letzter Zeit ebenfalls entwickelt und neubesiedelt, um als strategische Reserve für die Verteidigung der Zentralwelt dienen zu können. Die Siedler sahen die Neuankömmlinge aber nur ungern und sind froh, daß die Umsiedlungen durch die Kriegsfolgen vorerst unterbrochen wurden. Die Präfektur Albiero mit ihren produktiven Agrar- und Industrielwelten wird schon seit Jahren in Ruhe gelassen, sehr zur Freude ihrer Bewohner. Ihr Präfekt Hoho Manati ist bei Hof sehr beliebt, eine seltene Leistung für einen Präfekten.

Die Präfektur Kagoshima enthält sowohl die Distriktzentralwelt Pesht wie den Planeten Luthien, das politische und astrographische Zentrum des Draconis-Kombinats. Alle planetaren Regierungen der Präfektur sind auf diese Tatsache besonders stolz und gehören zu den loyalsten des Reiches. Präfekt Tagushi Yomoto streitet sich regelmäßig mit dem Präfekten von New Samarkand über Miyada, Sighisoara und Worell, drei Welten im Militärdistrikt Galedon, die zivilrechtlich seiner Präfektur zugerechnet werden.



DISTRIKT DIERON

Der Distrikt Dieron betrachtet sich wegen seiner Nähe zu Terra als der wichtigste des Kombinats. Besonders in der Präfektur Algeidi weisen seine Bewohner gerne ehrfürchtig auf Ruinen aus der Sternenbundära und sogar noch älteren Zeiten hin. Wegen der strategischen Bedeutung dieses Gebiets und der daraus folgenden Gefechte werden diese Relikte jedoch immer seltener. Die militärische Aktivität in diesem Distrikt nimmt kein Ende, und die Verluste an das Lyranische Commonwealth im 4. Nachfolgekrieg haben die Situation noch verschlimmert. Der Distrikt hat weniger japanische Bewohner als irgendein anderer des Kombinats (einschließlich Rasalhaags, das mit Kolonisten japanischer Abstammung zwangsbesiedelt wurde), und in Verbindung mit dem Alter der ersten Siedlungen liegen die Loyalitäten des Gebiets um Dieron (ursprünglich Teil der Terranischen Hegemonie) heute noch fast ebenso stark bei Terra wie beim Draconis-Kombinat. Im Gegensatz zu den meisten Draconiern ist es den Bewohnern Dierons ziemlich gleichgültig, wer über diesen Raumsektor herrscht. Hauptsache, die Kämpfe hören auf. Gleichzeitig vertritt allerdings eine große Bevölkerungsgruppe aus Furcht vor Invasionen die Ansicht, daß Feinde des Draconis-Kombinats mit allen Mitteln aufgehalten werden müssen. Wie auch immer, das Leben im Distrikt Dieron dreht sich um den Krieg und den Wunsch nach Frieden.

DISTRIKT RASALHAAG

Der Distrikt Rasalhaag ist der Verwaltungsdistrikt mit dem unabhängigsten Selbstverständnis des Kombinats und stark separatistischen Tendenzen. In vielen seiner Schulen wird seine eigenständige Geschichte unterrichtet, um den Schülern die Fehler ihrer Vorfahren klarzumachen. Aufgrund der hauptsächlich skandinavischen Abstammung seiner Bewohner und eines weitverbreiteten Gefühls der Andersartigkeit ist dies zugleich der unruhigste Distrikt

des Kombinats, und die draconischen Verluste im 4. Nachfolgekrieg konzentrierten sich vor allem auf diese Region. Seitdem wurde die ohnehin strenge Überwachung der Rasalhaager noch verschärft, um eine Rebellion zu verhindern.

Herzog des Distrikts ist Mies Kurita, der die Nervosität auf Luthien geschickt dazu ausnutzt, die Lebensbedingungen der Bewohner des Distrikts zu verbessern. Seine fünf Präfekturen wurden wegen des Krieges, bei dem auch zwei ehemalige Präfekturzentralwelten an die Lyraner fielen, neu organisiert. Die Präfektur Rodigo (ehemals Kirchbach) gilt als Zentrum der Separatistenbewegung, und Präfekt Gawel de Molen führt regelmäßige Razzien durch. Die Präfektur Predlitz (ehemals Radstadt) ist das Herz des Distrikts und der Freiheitsbewegung. Nybergen und Susquehanna sind zu Zentren altskandinavischer Kultur geworden. Präfekt Issachar Schodt ist sich nur allzu bewußt, daß sein Posten ein politischer Schleudersitz ist. Präfekt Stefan Shor von Trondheim hält seine Präfektur weitgehend frei von militärischem Einfluß, da sie als einzige nicht an das Lyranische Commonwealth angrenzt, und konzentriert sich darauf, Idlewild als Zentrum des Peripheriehandels zu etablieren. Die draconische Regierung ist davon angetan, aber die meisten Peripheriehändler betreten den Kurita-Raum nur sehr zögernd. Präfekt Darrell Johannes in der Präfektur Alshain sieht sich jetzt dagegen erheblich größeren militärischen Zwängen ausgesetzt, die er vor dem Krieg weitgehend vermeiden konnte, und steht nun vor einer Bewährungsprobe. Die Präfektur Rubigen scheint sich gelegentlich von Kurita und Rasalhaag lossagen zu wollen. Als einzige Präfektur des Distrikts hat Rubigen eine zum großen Teil weder skandinavische noch japanische Bevölkerung. Da es aber fast unmöglich ist, die hier versammelten Nachkommen von Schwarzafrikanern, Arabern und Osteuropäern zu einer effektiven Widerstandsbewegung zu vereinen, kann Präfekt Tony Armandu eine Kurita-Einmischung in lokale Belange weitgehend abwehren.

BEZIEHUNGEN ZU ANDEREN STAATEN

Außer als Teil des Kurita-Militärs reisen nur sehr wenige Draconier zwischen den Welten. Alle Personen, die mit anderen Nachfolgerstaaten Handel treiben, werden ständig überwacht, und jedes Interesse an anderen Kulturen gilt sogar als Verrat. »Die Augen des Drachen sind die einer Mutter, die ihre Kinder beim Spielen auf der Straße bewacht«, heißt es. Grundsätzlich ist ein Verständnis anderer Kulturen, die durchweg als minderwertig und verderbt angesehen werden, unerwünscht. Die offiziellen Beschreibungen anderer Kulturen sind Karikaturen, die deren schlechteste Eigenschaften grotesk überzeichnen. Haus Davion wird als eine Bande perverser Lüstlinge mit dem Ziel dargestellt, die ganze Menschheit mit dem »Kult des Individuums« zu korrumpieren. Das Lyranische Commonwealth gilt als eine Ansammlung habgieriger Sensualisten, die das Kombinat versklaven und ausrauben wollen. Das Bild der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten hat sich in letzter Zeit etwas gebessert, um das gemeinsame Bündnis gegen Steiner und Davion zu rechtfertigen. Trotzdem betrachtet Kurita das Haus Liao als schwach, korrupt und reif für draconische Infiltration, und die Liga Freier Welten als Musterbeispiel dafür, wie man einen Staat nicht führen darf. Der Koordinator glaubt, die Liga brauche eine starke Hand, wie er sie bieten kann. Zu seinem Pech denken die meisten Bewohner des Marik-Raums jedoch, daß das nun wirklich das Letzte ist, was sie brauchen.





SÄULE VON JADE: DIE WIRTSCHAFT DES DRACONIS-KOMBINATS

*Kühle Jade ruht
in der Hand, labt die Seele
und ist noch Geld wert*

Im Draconis-Kombinat symbolisiert die Säule von Jade Wirtschaft und Industrie. In allen Büros und Fabriken stehen Jadestücke als Erinnerung, sich auf die Aufgabe zu konzentrieren und sich nicht von Träumen von Reichtum überwältigen zu lassen. Selbst der gewiefteste Händler oder Manager nimmt sich die Zeit, vor seiner Jade zu meditieren, wenn er das Gefühl hat, der Druck, unter dem er steht, könnte sein Urteilsvermögen trüben.

DIE ROLLE DES STAATES

Daß die draconische Regierung auch die Wirtschaft des Kombinars kontrolliert, versteht sich im Grunde von selbst. Haus Kurita ist jedoch nicht so reich, wie Größe und militärische Bedeutung des Draconis-Kombinates möglicherweise vermuten lassen. Viele seiner Welten sind rohstoffarm und wurden nur zur Ausbeutung von ein oder zwei Erzvorkommen oder Nahrungspflanzen besiedelt. Andere Welten wurden in den Nachfolgekriegen praktisch zerstört, häufig von der eigenen Seite, um sie zu »retten«. Der schwindende interstellare Verkehr hat viele Welten, deren Bevölkerung sich nicht selbst ernähren kann, von dringend benötigten Lieferungen weitgehend abgeschnitten. Die Kurita-Regierung versucht zwar, diese Welten so schnell wie möglich zu evakuieren, aber dies gestaltet sich ziemlich schwierig, da viele große Schiffe vom Militär requiriert wurden.

Haus Kurita hält die Bevölkerung auf Planeten mit intakter Industrie oder ertragreicher Landwirtschaft häufig künstlich hoch, indem es neue Siedler dorthin schafft. Außerdem werden dort große Familien gefördert, sowohl durch soziale und finanzielle Belohnung als auch indem man dafür sorgt, daß keine Verhütungsmittel zu bekommen sind. Offiziell soll durch diese Überbevölkerung dafür gesorgt werden, daß »nach Kriegsende verwaiste Welten neubesiedelt« werden können. Inoffiziell geht es darum, den Nachwuchs für das Militär sicherzustellen. Durch die Überbevölkerung ist die Nahrung selbst auf Agrarwelten rationiert. Wohnungen werden über eine schwerfällige Bürokratie zugeteilt (was gelegentlich zu sehr beengten Wohnverhältnissen führen kann), aber dafür sind sie sauber, gut unterhalten und ausreichend. Auch die medizinische Versorgung ist kostenlos, wenn auch gelegentlich erschreckend primitiv. Auf vielen Welten ist ein Kranker besser beraten, sich mit Kräutertee und Kompressen zu behelfen als eines der staatlichen Zentren für Gesundheit und Frohsinn aufzusuchen, dessen Ärzte möglicherweise mit unerprobten neuen Techniken experimentieren. Die zivilisierteste Ausprägung der draconischen Medizin sind die Willkommensheime (Hospize für die Sterbenden) mit ihrer ruhigen, angenehmen Atmosphäre, spartanisch eingerichteten, aber sonnigen Zimmern und großen Gärten, Schmerzmitteln und unaufdringlichen Betreuern.

Personen mit den richtigen Beziehungen finden jedoch immer geräumige, elegante Unterkünfte, und selbst auf den Welten mit den schärfsten Rationierungsbestimmungen speisen die Adligen Delikatessen von feinstem Porzellan. Der durchschnittliche Draconier nimmt dies als Belohnung der Adligen für ihre überdurchschnittliche Belastung hin. Dieses Konzept der »Leiden des Löwen« ist ein Grundsatz der draconischen Gesellschaft.

MILITÄRISCHE ZIELE

Die Kurita-Wirtschaft ist auf die Verbesserung des Lebens und Mehrung des Ruhmes des Draconis-Kombinats ausgerichtet. Zur Zeit bedeutet dies die Konzentration auf Rüstungsgüter. Die gesamte Industrie ist unterteilt in direkte (militärische) und indirekte (zivile) Dienstleistung. Die militärische Klassifizierung schützt eine Firma vor physischer Bedrohung und wirtschaftlichen Schwierigkeiten. Dafür wird sie jedoch praktisch vom Militär kontrolliert, das jede Entscheidung des Vorstands widerrufen kann. Zivile Geschäfte behalten eine größere Kontrolle über ihre Firmenangelegenheiten, aber die meisten von ihnen kommen trotzdem irgendwie mit dem Militär in Berührung, und alle werden von mindestens einem Offizier überwacht.

In einer militärischen Firma können sich Produktionspläne und sogar ganze Produktlinien abrupt verändern, um den Anforderungen der Armee zu gehorchen. Sollte eine zivile Firma einen anderen Produktionsplan durchsetzen wollen als dem Militär genehmigt ist, muß sie damit rechnen, keine Rohstoffe mehr zu erhalten.

ROHSTOFFE UND ABFALL

Angesichts des allgemeinen Rohstoffmangels spielt der pflegliche Umgang mit Rohmaterialien eine wichtige Rolle. Diese Haltung paßt gut zum draconischen Respekt für die Arbeit, die es braucht, um etwas von Wert zu erschaffen. Verschwendung ist ein Verbrechen gegen die Natur und Verrat am Draconis-Kombinat. Inspektoren des Amtes für Umwelt und Rohstoffrückgewinnung besuchen jede Firma so oft wie möglich, in der Regel alle sechs Monate, um Verschwender aufzuspüren. Das UUR-Amt sucht für alle Abfälle Industrien, die sie weiterverarbeiten, um eine möglichst totale Verwertung sicherzustellen, und Privatbürger müssen damit rechnen, daß gelegentlich ein UUR-Agent oder Mitglied der Nachbarschaftswacht ihren Müll daraufhin untersucht, ob er vorschriftsmäßig in Organische Abfälle, Stoffe, Plastik, Glas usw. sortiert ist.

DIE FIRMENSTRUKTUR

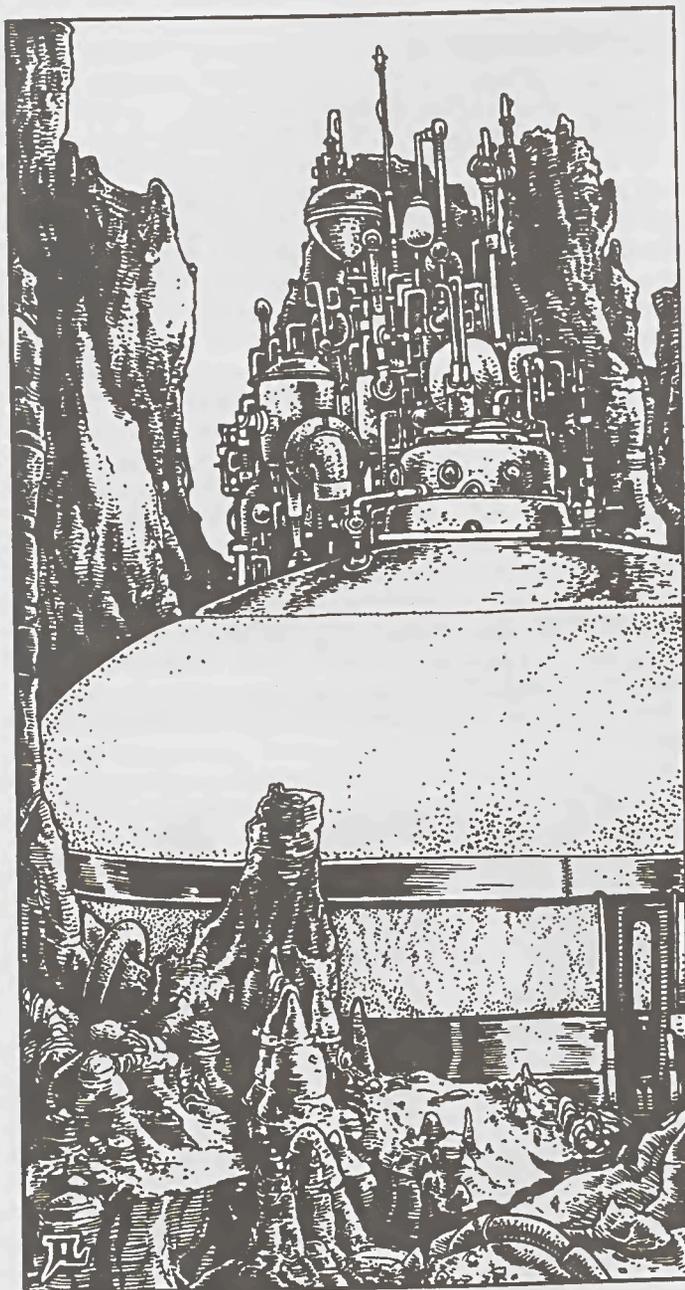
Die gesamte Kurita-Wirtschaft beruht auf der Grundlage einer Politik des kontrollierten Mangels, in der das staatliche Komitee für Rohstoffmanagement die Verteilung aller Rohstoffe, Waren und Dienstleistungen beaufsichtigt. Die Industrien befinden sich meist in der Hand des Adels, aber wichtige Dienstleistungsunternehmen wie die Strombetriebe sind Staatsmonopole. Die Kurita-Wirtschaft ist jedoch keineswegs eine kommunistische Planwirtschaft. Vielmehr läßt sie sich als streng kontrollierter Kapitalismus beschreiben. Neue Geschäfte können nur mit staatlicher Erlaubnis gegründet werden und werden genauestens überwacht. Sie gehören jedoch nicht dem Staat, haben eigene Direktoren und können auch Aktien ausgeben. Auf den meisten Welten werden kleine Geschäfte wie beispielsweise unabhängige Bauernmärkte toleriert. Werden sie jedoch allzu erfolgreich, werden sie geschlossen oder von einem größeren Betrieb geschluckt.

Der Besitz eines Konzerns kommt, was Prestige und Macht eines Adligen angeht, Landbesitz gleich, und Kurita-Konzerne werden ganz ähnlich wie feudale Lehen betrieben. Die Arbeiter »gehören« zu der Firma, die auch schon ihre Eltern beschäftigt hat, und können sie nur verlassen, indem sie zum Militär gehen oder an eine andere Firma abgetreten werden (»eine neue Gelegenheit zum Wachstum erhalten«). Gefeuerte Arbeiter werden entweder »Unproduktive« oder Infanteristen der untersten Stufe. Unproduktive müssen sich zu den schlechtesten Arbeiten in den Staatsbetrieben einteilen lassen, wenn sie nicht verhungern wollen. Letzteres ist häufig die ehrbare Alternative. Sie verhindert, daß der Betreffende Schande über seinen ehemaligen Arbeitgeber und seine Familie bringt, deren Mitglieder sonst vielleicht nie wieder eine Arbeit finden, und sichert ihm ein anständiges Begräbnis.

Loyale Arbeiter verbringen ihr ganzes Leben innerhalb ihres Konzerns. Die meisten tragen Konzernuniformen, die sie im Konzernladen kaufen, der großzügig Kredit für teurere Produkte gibt. Viele Arbeiter zahlen mit 30 noch ihr erstes Paar Schuhe ab.

Agrarwelten

Auf Agrarwelten herrschen primitivere Bedingungen als in Industriegebieten. Zum Ausgleich bieten sie häufig mehr Raum und gelegentlich auch bessere Ernährung. Der größte Teil des fruchtbaren Landes gehört den Adligen und wird in Plantagen von Leibeigenen bearbeitet, die für ihre Arbeit zwar Lohn erhalten, den sie aber in den Läden des Landeigentümers ausgeben müssen. Der Rest des Landes gehört selbständigen Bauern, die einen geringen Überschuß produzieren, den sie auf dem Markt gegen Rationsgutscheine verkaufen können. Diese Gutscheine können die Bauern in einem Regierungsbüro eintauschen, wobei der Umtauschkurs ganz im Ermessen der Beamten liegt.



FIRMENPROFILE

MATABUSHI INCORPORATED

Firmensitz: Corant City, Albiero

Firmenchef: Herzog Ishi Tahiro

Wichtige Abteilungen

Matabushi Nationale Dienste

Direktor: Marquis Tonohami Tahiro

Hauptprodukte: Verteidigungscomputer und

Zielerfassungsgeräte

Matabushi Computer

Direktor: Marquis Norimoto Tahiro

Hauptprodukte: Computer und Elektronische Geräte

Matabushi Künstliche Arbeitskraft

Direktor: Marquis Yasu Hanagata

Hauptprodukte: Robotika

Matabushi Finanz

Direktor: Marquis Nagate Tahiro

Hauptprodukte: Bankgeschäfte und Investment

Matabushi Handel

Direktor: Marquis Tanji Koetsu

Hauptprodukte: Handel und Transport

Geschäftsprofil: Matabushi hat als reichster und technologisch fortschrittlichster Konzern im Kurita-Raum bisher alle Kriege und Wirtschaftskrisen überstanden. Die Firma hat das erste Gebot für Aufträge und erhält als erster Zivilkonzern Zugang zu neu-eroberten Technologien. Matabushi Nationale Dienste ist dichter an der militärischen Klassifikation als jede andere draconische Zivilfirma. Zusätzlich zu Ortungs- und Feuerleitsystemen stellt diese Abteilung auch andere Computerinstrumente her, die in den meisten anderen modernen Gesellschaften für die zivile Luft- und Raumfahrt eingesetzt würden. Im Draconis-Kombinat werden sie jedoch für das Militär requiriert, und nur eine symbolische Minimalproduktion wird zivil verwendet. Dasselbe gilt für die Computer- und Robotik-Abteilungen des Konzerns, allerdings wird dort ein größerer Prozentsatz der Produktion zivil verwendet, da er für andere Firmen in den Diensten des Kombinati bestimmt ist. Matabushi Finanz ist die einzige größere Privatbank im Kurita-Raum. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, in anderen Nachfolgerstaaten erbeutete Hauswährung in C-Noten zu tauschen. Matabushi Transport ist aus Matabushi Finanz entstanden, um Gelder im gesamten besiedelten Weltraum zu waschen. Die meisten Geschäfte dieser Abteilung werden mit den Banditenkönigen der Peripherie abgewickelt.

TANADI COMPUTER

Firmensitz: Masmori, Hachiman

Firmenchef: Marquis Gonsai Somo

Anmerkungen: Tanadi stellt Computer und Kommunikatoren für Regierung, Wirtschaft und Privatbedarf her. Da die Firma auch Anlagen für geheime Staatsunternehmungen herstellt, sind ihre Sicherheitsbestimmungen besonders streng.

SCHUTZ DES VOLKES

Firmensitz: East Wexler, Hanover

Firmenchef: Graf Kano Mauser

Anmerkungen: Der größte draconische Hersteller von Alarmsystemen, Tresoren, Überwachungsgeräten und -detektoren sowie kleinen Handwaffen, vor allem Dolchen, Pistolen und Laserpistolen für die Zivilbevölkerung. Schutz des Volkes verkauft nur an Zivilisten, aber die Entwicklungsabteilung arbeitet mit dem Militär zusammen.



CHEMIESTOFFE YOSHIMATSU

Firmensitz: Siang, Biham

Firmenchef: Marquis David Yoshimatsu

Anmerkungen: Der größte Chemiekonzern im Kurita-Raum, bekannt für seine strengen Sicherheitsbestimmungen und seine Großzügigkeit den Beschäftigten gegenüber.

NEW SAMARKAND METALS

Firmensitz: Garden, New Samarkand

Firmenchef: Marquis Charles Sadafuji

Anmerkungen: Ein schnell wachsender Konzern, der als Reaktion auf Erzangel eine neue Legierung entwickelte, Gehärtetes Samarkit, die ebenso hart wie Stahl ist.

LANGES LEBEN

Firmensitz: Bonanza, Altair

Firmenchef: Viscount Sanzo »Onkel San« Oguri

Anmerkungen: Die Firma wurde vor 200 Jahren gegründet und verkaufte damals Kräutermedizin und Patentmittelchen. Heute stellt sie Medikamente und Hospitalbedarf her, macht aber auch mit den Tränken der Marken *Lebensbaum*, *Mutterhände* und *Stierkraft-Potenz* weiter guten Umsatz.

GALILEO ELEKTRONIKA

Firmensitz: Camden, New Oslo

Firmenchef: Graf Mark Diashai

Anmerkungen: Das Hauptprodukt dieser zivilen Elektronikfirma ist eine innovative Linie von Agrargeräten, insbesondere die Automatische selbsterntende Hydroponikfarm.

POMME-DE-TERRE-LEBENSMITTEL

Firmensitz: Billings City, Pomme de Terre

Firmenchef: Marquis Buji Takika

Anmerkungen: Der Inhalt von Pomme-de-Terre-Obst- und -Gemüsekonserven ist beinahe wiederzuerkennen, und die Imbisskette der Firma ist ein gewaltiger Erfolg. Seit der Eroberung Kos durch die Lyraner ist dies der größte Lebensmittelkonzern des Kombinati.

RUHM UND EHRE

Firmensitz: Cho, Minakuchi

Firmenchef: Graf Harutomoto de Sorrentelli

Anmerkungen: Ein Medienkonzern, der auf Kriegsfilm und moralisch erhebende Liebesgeschichten spezialisiert ist, in letzter Zeit aber auch Horrorfilme und Musicals produziert, teilweise für den Export.

SPEDITION ISESAKI

Firmensitz: Ukonsoi, Isesaki

Firmenchef: Viscount Harold Machida

Anmerkungen: Eine über 500 Jahre alte Speditionsfirma mit der Erlaubnis, in der gesamten Inneren Sphäre Handel zu treiben.

ELFENBEINHANDEL DES ORDENS DER FÜNF SÄULEN

Firmensitz: Luthien

Firmenchef: Constance Kurita

Anmerkungen: Dies ist keine Firma, sondern ein Staatsmonopol. Als Sanyu Kurita das Amt der Wahrerin der Hausehre übernahm, monopolisierte sie den Elfenbeinhandel, um ihre Arbeit zu finanzieren. Der Orden der Fünf Säulen wurde ursprünglich als Schutztruppe für diesen Handel gegründet. Inzwischen ist er darüber weit hinausgewachsen, aber der Elfenbeinhandel bleibt für das Amt der Wahrerin von ungebrochen großer Bedeutung.

INNENHANDEL

Im Draconis-Kombinat sind Produktion und Vertrieb von Rohstoffen und Waren stark auf bestimmte Welten spezialisiert. Nur wenige Planeten sind autark, so daß viel Aufwand betrieben werden muß, um Materialien quer durch das Kombinat zu verschiffen, auch wenn sich die meisten von einem bestimmten Rohstoff abhängigen Industrien auf Welten befinden, die diesen Rohstoff liefern können. Draconier, die es sich leisten können, Konsumartikel zu kaufen, ziehen in der Regel Importware den reichlich schabigen Kombinatprodukten vor, auch wenn zur Zeit eine »Kauf Kurita«-Welle durch das Reich geht. Arbeiter werden jedoch angehalten, ihren Besitz auf ein Minimum zu beschränken, auch durch die draconische Kultur, die Luxus ablehnt. (Luxus bedeutet in diesem Zusammenhang alles, was nicht notwendig für ein Leben entsprechend dem sozialen Status des Betreffenden ist.) Adlige dagegen sind angehalten, kostbare Besitztümer zu sammeln, um den Ruhm des Kombinati zu mehren.

AUSSENHANDEL

*Hunde und Ratten
bringen das Gold der Feinde
wenn du sie fütterst*

Kurita-Konsumgüter sind nicht hochwertig genug, um im Rest der Inneren Sphäre einen Markt zu haben, aber die Händler des Kombinati sind jederzeit bereit, sogar ohne Rücksicht auf die Bedürfnisse des Militärs auch Rohstoffe zu verkaufen, wenn sie Geld brauchen. Kuritas Bündnis mit Liao und Marik hat den Handel zwischen diesen drei Häusern erleichtert und die Zölle gesenkt. Leider haben alle drei Häuser einander wenig anzubieten.

Der Handel mit dem Lyranischen Commonwealth und den Vereinigten Sonnen findet ausschließlich inoffiziell und über Privatfirmen statt, um keinen Hinweis auf Regierungsbeteiligung aufkommen zu lassen. Besonders beliebte Importwaren sind Nahrungsmittel, Plaststahl, moderne Elektronikgeräte, Spielwaren und antike Waffen. Exporte sind hauptsächlich möglich, weil die Steiner- und Davion-Partner (hauptsächlich erstere) ein Interesse daran haben, zumindest den Anschein eines zweiseitigen Geschäfts aufrechtzuerhalten, um die Nachfrage auf seiten des Kombinati nicht abflauen zu lassen. In der Hauptsache werden draconische Alkoholika gekauft, aber es gibt auch einen Markt im Steiner- und Davion-Raum für illegale und halblegale Rauschdrogen.



SÄULE VON TEAK: KULTUR UND KÜNSTE IM DRACONIS-KOMBINAT

*Balken aus Ehre
für ein Haus, das stehen soll
eintausend Jahre*

Leben und Kultur des draconischen Volkes werden symbolisiert durch das starke und beständige Teakholz, das Baumaterial des Einheitspalastes auf Luthien, das im ganzen Draconis-Kombinat nicht wächst. Wie das Teakholz ist die Struktur der draconischen Gesellschaft dauerhaft, zuverlässig und stark, Qualitäten, denen die Ideale der Pflichterfüllung, der Ehre und des Gehorsams entsprechen, die das Leben aller Draconier bestimmen, vom niedersten Unproduktiven bis zum Koordinator persönlich.

Seit Shiro Kurita das Draconis-Kombinat gründete, ist das draconische Volk vereint in dem Glauben, zur Herrschaft über die Innere Sphäre bestimmt zu sein, eine Bestimmung, die auch als Auftrag verstanden wird und jeden Aspekt des Lebens im Kurita-Reich durchdringt. Die Draconier sind möglicherweise die zufriedenste Bevölkerung der Nachfolgerstaaten, denn sie sehen ihr Leben als Teil eines göttlichen Plans. Jeder Mensch hat seinen Platz in der göttlichen Ordnung, und selbst die spartanischste Existenz hat dadurch eine transzendente Qualität. Diese Einstellung führt zu einer gewissen sozialen Starre, die es nur durch außergewöhnliche militärische, technische oder berufliche Leistung ermöglicht, seinen Status zu verbessern, aber da dies als gottgegeben akzeptiert wird, führt es nicht zur Unzufriedenheit der Massen.

Um Ordnung und Disziplin aufrechtzuerhalten, setzen die Herrscher des Kombinati die Regeln des ehrwürdigen Dictum Honorium (siehe das Kapitel »Säule von Elfenbein«) durch, das inzwischen sechs Bände umfaßt. Es betont, daß es immer einen richtigen und vier falsche Wege gibt. Die falschen Wege heißen Vergeßlichkeit des Geistes, Trauer aus Schwäche, Unkenntnis der Ordnung und Schmerz des Versagens. Alle draconischen Bürger werden von ihrem ersten Schultag im Alter von 4 Jahren an in diesen Regeln unterwiesen. Sie erleben und interpretieren das ganze Leben gemäß diesen Grundsätzen.

GESELLSCHAFTSTRUKTUR

An der Spitze der draconischen Gesellschaft steht der Koordinator als dynastischer Vater seines Volkes. Unter ihm stehen die Kuge (der Adel) und die Buke (das Militär). Darunter steht die Mittelklasse der Selbständigen und Manager. Die Heinin (Gemeinen) erledigen die meiste wirkliche Arbeit, und als Bodensatz der Gesellschaft existieren die Unproduktiven: Verbrecher, Bettler, entehrte Ausgestoßene anderer Klassen und ähnliche unerwünschte Elemente. Sie werden meist Himmelfahrtskommandos irgendeiner Art zugeteilt.

Die Grundeinheit der Gesellschaft ist die Kleinfamilie, die im täglichen Leben aber in der Großfamilie aus mehreren Generationen aufgeht. Durch Tradition und die Überfüllung der meisten draconischen Wohnsiedlungen leben Großfamilien häufig in einer einzigen gemeinsamen Wohnung. Unangefochtener Herr des Hauses ist der Mann, während die Frauen für den Haushalt, die Kinder und ihre Schwiegerstöchter verantwortlich sind. Draconier sind durchweg sehr großzügig gegenüber kleinen Kindern, aber selbst ein Dreijähriger, der bei seiner Mutter wütend schreit und kreischt, würde sich so etwas in Gegenwart seines Vaters nie erlauben.

In den höheren Gesellschaftsschichten bekommen Ehefrauen ihre Gatten kaum zu Gesicht, da von ihnen erwartet wird, sich auch nach der offiziellen Arbeitszeit bei ihren Kollegen aufzuhalten. Ein



Großteil der geschäftlichen Belange werden im Grunde bei diesen scheinbar lockeren Freizeitgesprächen erledigt. Bis heute sind Hochzeiten besonders in höheren Schichten häufig fremdarrangiert. In einem solchen Fall entscheidet sich die Familie des Bräutigams nach eingehender Prüfung der Kandidatinnen für eine Braut, die der Sohn dann nach mindestens zweijähriger Verlobung heiratet. Im allgemeinen bekommt er sie vorher kaum allein zu Gesicht. Möglicherweise ist deswegen der Beruf der Geisha überall dort, wo sich wohlhabendere Adlige, Militärs oder Wirtschaftsführer versammeln, sehr beliebt.

Geishas, in der Hauptsache Frauen, sind ausgebildet, ihre Kunden auf verschiedenste künstlerische Arten zu unterhalten. Sie lernen Gesang, Tanz, das Schreiben und Vortragen von Gedichten, Massage, Blumenstecken und das Bedienen bei Tisch. Die Position einer Geisha ist eine der ehrbarsten, die eine Frau erreichen kann. Im Gegensatz zur landläufigen Meinung ist sie keine Prostituierte. Es gibt zwar in den erotischen Künsten ausgebildete Kurtisanen, aber dies gehört nicht zu den Aufgaben einer Geisha.

MILITARISMUS UND FREMDENHASS

Die traditionelle Kaltblütigkeit der Kuritas hat sich auch auf die Gesamtbevölkerung des durch militärische Eroberung entstandenen Kombinati übertragen. Selbst in friedlichsten Zeiten wird mindestens ein Viertel der Bevölkerung militärisch ausgebildet. Trotz dieser allgemeinen militärischen Ausrichtung stagniert die Ausweitung des Reiches seit über hundert Jahren, hauptsächlich wegen der Tendenz von Lord Kurita, jede Selbständigkeit und Innovation im Offiziersapparat zu bestrafen, von den Verlusten im 4. Nachfolgekrieg gar nicht zu reden. Die Propagandamaschinerie speist die Bevölkerung jedoch weiter mit Bildern von Ruhm und Ehre und mahnt sie zur Geduld.

Eine weitere Methode, Disziplin und bedingungslosen Gehorsam der Bevölkerung sicherzustellen, ist der Fremdenhaß des Draconis-Kombinati, der sich aus dem Ziel erklärt, die politische »Reinheit« des Hauses Kurita zu sichern. So gilt es beispielsweise als Hochverrat, einen Nicht-Draconier zu heiraten. Da der größte Teil der draconischen Bevölkerung nicht japanischer Abstammung ist, finden sich auf den meisten Welten zwar eindeutige Strömungen anderer Kulturen als der offiziellen japanischen, aber die Toleranz für derartige Traditionen ist gerade jetzt, nach der Niederlage im 4. Nachfolgekrieg, sehr gering. Bis zur Zeit des Sternbundes betrieb das Haus Kurita nicht einmal Handel mit anderen Reichen. Heute ist diese Politik nicht mehr haltbar, aber sämtliche Geschäfte werden strengstens vom Minister für Aufklärung überwacht. Der Rohstoffmangel des Draconis-Kombinati fördert diese Abschottung paradoxerweise noch, da der anhaltende Mangel die Bevölkerung im Gegensatz zu den »Weichlingen« der übrigen Nachfolgerstaaten zusammenschweißt.

BILDUNG

Das gesamte draconische Bildungssystem ist darauf ausgerichtet, den Schülern Gehorsam und Loyalität beizubringen. Selbständiges Denken wird nicht gefördert. Vielmehr ist Daten- und Faktenwissen gefragt. Dies hat trotz der Betonung von Wissenschaft und Technologie einen Mangel an Fortschritten auf diesem Forschungsgebiet zur Folge, da das Schulsystem selbst bei der intellektuellen Elite des Reiches jegliche Kreativität und Originalität unterdrückt.

Grundschulziehung ist für alle Kinder gesetzlich vorgeschrieben, aber mittlere und höhere Schulen sind nur einer Minderheit vorbehalten. Die Grundschule unterrichtet Kinder von 4 bis 10 Jahren, wobei das letzte Jahr mit einer Vielzahl von Leistungs- und Neigungstests ausgefüllt ist. Nur etwa 60% der Schüler bestehen diese Tests. Diese werden vom Amt für persönliche Entwicklung



auf weiterführende Schulen geschickt. Für den Rest der Schüler endet aber ihre schulische Laufbahn an diesem Punkt. Die Mittelschule dauert in der Regel fünf Jahre und ist streng halb-militärisch reglementiert. Ihr Lehrstoff ist eine solide Mischung aus Naturwissenschaften, Sprache, Literatur und Geschichte. Die Schulferien dauern nur je zwei Monate, und die Schüler sind gehalten, in ihrer knappen Freizeit Kampfsport zu treiben.

Mit 15 Jahren unterziehen sich die Schüler den Prüfungen für die Höhere Schulbildung oder Dai Gakko. Auf dieser Ebene hat der Student dann zum erstenmal Zeit, sich auf ein spezielles Wissensgebiet zu konzentrieren. Zum Abschluß erhält er den Titel eines Gakushi (»gelehrter Herr«), möglicherweise sogar den eines Hakase (»Doktor«). Studenten, die es nicht schaffen, sich für eine Dai Gakko zu qualifizieren, haben noch die Chance, eine Semmon Gakko oder Spezialschule zu besuchen, die nach dreijährigem Studium ein Diplom in einem bestimmten Wissensgebiet wie Handel, Bergbau oder Landwirtschaft verleiht. Im Gegensatz zur Dai Gakko stehen diese Schulen auch Frauen offen.

Grundsätzlich ist die Ausbildung draconischer Studenten eindeutig zielgerichtet. Es wird kein Versuch gemacht, ihnen eine »gute Allgemeinbildung« zu vermitteln. Dies würde ihren Wert für die Gesellschaft nicht steigern und könnte radikale und unerwünschte Gedankengänge fördern. Dementsprechend ist das bis auf wenige religiöse Mittelschulen rein staatliche Kurita-Bildungssystem streng zentralisiert. Der Minister für Allgemeine Aufklärung auf Luthien kann sich sicher sein, daß alle Schüler eines bestimmten Alters an einem bestimmten Tag überall im Draconis-Kombinat die gleiche Seite des gleichen Lehrbuches durchnehmen.

UNIVERSITÄTEN UND HÖHERE LEHRINSTITUTE

Durch die schweren Schäden, die der Kurita-Raum in den Nachfolgekriegen erlitten hat, wurden die meisten seiner Universitäten vernichtet, auch die Universität von New Samarkand, die erste des Draconis-Kombinats. Und die höhere Bildung des Hauses Kurita stünde noch viel schlechter da, würden die Spione des Kombinars nicht für den stetigen Zufluß neuester wissenschaftlicher Entdeckungen aus anderen Reichen sorgen.

Imperiales Polytechnisches Institut

Die beste technische Schule des Reiches, aber selbst das I.P.I., das nur die besten und hellsten Köpfe des draconischen Schulsystems erreichen, hält keinem Vergleich mit den Universitäten der Häuser Steiner oder Davion stand.

Universität Luthien

Diese auf der Zentralwelt gelegene Universität bietet ein traditionelleres Bildungsspektrum. Ihre Absolventen steuern nicht die hochbezahlten Posten der Noius-Archipelagus- oder I.P.I.-Absolventen an, sondern Amtsstuben und niedere diplomatische Posten. Sie wurden mehr aufgrund ihrer Fähigkeit ausgewählt, sich kultiviert mit Ausländern oder weniger Gebildeten zu unterhalten, als im Hinblick auf mögliche Beiträge zur militärischen Dominanz des Hauses Kurita.

Noius-Archipelagus-Institut der Wissenschaften

Diese in Konkurrenz zu Hanse Davions NAIW gegründete Schule konzentriert sich auf Militärwissenschaft und Technologie. Der einzige Grund für ihre Standortwahl auf Noius Archipelagus war die Möglichkeit, beiden Schulen dieselben Initialen zu geben. In den Vereinigten Sonnen heißt es, daß man im Kurita-NAIW einen Durchbruch auf dem Gebiet der Werksspionage erwartet.

DIE KÜNSTE

Trotz des ernsten, pflichtbewußten und hart arbeitenden Charakters der draconischen Gesellschaft zeichnet dieses Volk ein ausgeprägter Sinn für Schönheit aus, der eine stark an alte japanische Traditionen angelehnte Kunstszene am Leben erhält. Das einfache Volk allerdings hat weder die Zeit, sich in den Künsten zu üben, noch ist dies erwünscht. Seinem Geschmack entsprechen eher die »Seifenopern« der staatlichen Holosender und die Sportübertragungen von Kämpfen zwischen Menschen und Maschinen. Es sind Adlige, die sich in ihrer Freizeit den Künsten widmen, besonders in der heutigen Zeit, wo mit Jasmine Kurita, der Gattin des Koordinators, und Indrarah Subhash zwei große Kunstkenner und Mäzene eine Rolle bei Hofe spielen. So hat Jasmine Kurita ihren Gatten überredet, an Künstler, die sie besonders favorisiert, staatliche Stipendien zu verleihen.

Die einzige ansonsten von der Regierung geförderte Kunst ist jene der reisenden Nohkabugruppen. Nohkabu ist eine Mischung aus überlieferten und modernen Theaterformen und wird eingesetzt, um dem Volk historische Episoden aus dem Leben der Kuritas oder der Geschichte des Draconis-Kombinars nahezubringen. Nur Absolventen der Schule der Nationalen Kunstschatze in Imperial City auf Luthien, dürfen für die Nohkabu als Schauspieler oder Autoren arbeiten. Dort unterrichten die größten Meister der traditionellen und modernen Künste, und im Gegensatz zu den normalen höheren Schulen werden auch Frauen als Studenten aufgenommen.

Wie im alten Japan gehört zur Ausbildung in diesen Künsten auch ein ernsthaftes Meditationstraining, da nur durch Shuyo (Selbstdisziplin) Muga erreicht werden kann, ein Zustand, in dem der Ausführende mit seinem Tun eins wird. Dieses Ziel gilt für Bemühungen aller Art, militärisch, künstlerisch, religiös und weltlich.

GESELLSCHAFTLICHE PROBLEME

Das Draconis-Kombinat ist eine sehr kontrollierte, fast fanatische Gesellschaft. Da das Bildungssystem sowohl das Schicksal des einfachen Volkes bestimmt als auch dessen Glauben formt, kommt es kaum zu sozialen Unruhen. Es gibt fast keine Straßenkriminalität, da dies eindeutig dem allgemeingültigen Ehrbegriff widerspricht. Koordinator Takashi Kurita sorgt mit seiner Politik der Beförderung nach Loyalität sowie der Eliminierung aller übermäßig Ehrgeizigen für Ruhe, und die ISA, die in jeden Winkel des Kombinars vordringt, hat keine Schwierigkeiten, mögliche Unruhestifter frühzeitig aufzuspüren. Exekutionen sind an der Tagesordnung und Gerichtsverfahren kaum als fair zu bezeichnen.

Das tägliche Leben im Draconis-Kombinat ist zwar trist, wenn man es an den Standards vieler anderer Welten mißt, aber zufriedenstellend. Die Grundbedürfnisse nach Nahrung, Obdach und Kleidung werden erfüllt, so gut es die Wirtschaftslage eben erlaubt, und da ein gesellschaftlicher Aufstieg kaum möglich ist, suchen die Menschen ihre Befriedigung statt dessen im Privatleben. Der durchschnittliche Draconier würde auf Nachfrage erklären, daß er ein gutes Leben hätte.

SÄULE VON ELFENBEIN: RELIGION UND PHILOSOPHIE

Die Gesellschaft des Draconis-Kombinars ruht, so heißt es, auf fünf symbolischen Säulen. Die Säule von Elfenbein steht für Glaube, Philosophie und Verhaltensregeln. Historiker oder Soziologen anderer Häuser mögen erklären, daß die dynastische Linie aus der Gesellschaft entspringt. Im Draconis-Kombinat dagegen käme niemand auf den Gedanken zu bezweifeln, daß alles von Kurita ausgeht und ohne Kurita nicht existieren könnte. Als einer der weiseren Koordinatoren, Lord Hehiro Kurita, im 26. Jahrhun-

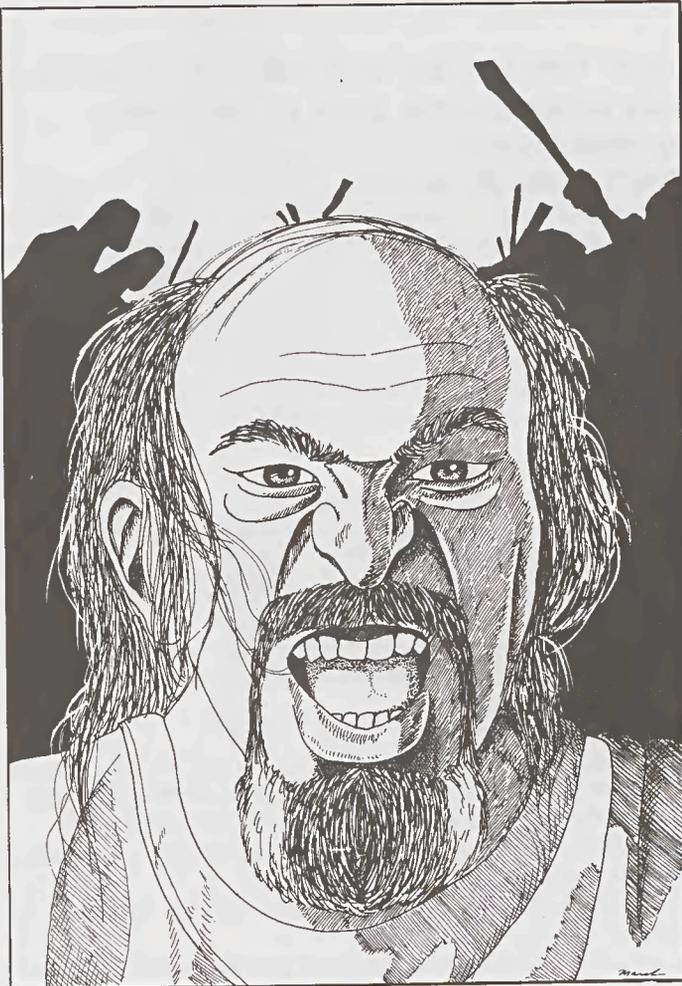
HAUS KURITA

dert einmal gefragt wurde, auf welche der Fünf Säulen das Herrscherhaus am wenigsten verzichten könne, antwortete er ohne Zögern: »Die Säule von Elfenbein.« Solange das Volk in seiner Ideologie einig ist, läßt sich alles andere irgendwann zurückgewinnen; ohne den Glauben des Volkes wäre alles verloren.

DAS SANCTUM ARCANUM

Tief im Innern des Einheitspalastes auf Luthien befindet sich eine kleine Zimmerflucht, die Sanctum Arcanum genannt wird. Der innerste dieser Räume ist eine indirekt mit schummrigen Licht ausgeleuchtete Kammer mit niedriger Decke. Der größte Teil dieser Kammer wird von einer Empore eingenommen, die von einem uralten, prächtigen Teppich mit kompliziertem Muster bedeckt ist, das einen riesigen orientalischen Drachen darstellt. In der Mitte des Teppichs erhebt sich ein schwarzlackierter Schwertständer, der das abgenutzte Katana des Gründers der Dynastie, Lord Shiro Kurita, trägt. Das Bild des Drachen windet sich um fünf Säulen, die sich von der Empore bis zur Decke erheben. Jede dieser auf einem goldenen Fuß stehenden Säulen ist aus einer anderen Elfenbeinsorte gefertigt.

Auf der rechten Seite des Schwertständers erhebt sich eine glatte, cremefarbene Säule aus »weichem« Elfenbein, ein riesiger ostafrikanischer Elefantenstoßzahn von Terra. Seine relative Weichheit steht für die Anpassungsfähigkeit der Kurita-Doktrin im Rahmen ihrer vorgegebenen Form. Links vom Schwertständer erhebt sich eine Säule, die wie Glas wirkt, aber in Wahrheit aus einem gigantischen Flußpferdstoßzahn von Thimphu besteht. Dies ist extrem dichtes, kompaktes, »hartes« Elfenbein - so hart, daß Stahl darauf Funken schlägt. Es symbolisiert die Stärke und Kraft der unveränderlichen Kurita-Regeln.



Schräg rechts hinter dem Schwertständer befindet sich eine lebhaft türkisblaue Säule. Auch sie besteht aus einem einzelnen Stoßzahn und stammt von einem terranischen Mammut. In den Jahrzehntausenden tief unter der Oberfläche des Heimatplaneten der Menschheit waren metallische Salze in die Poren dieses Elfenbeinzahns eingedrungen und hatten ihm seine Farbe verliehen. Das Mammutelfenbein steht für die Wurzeln der Kurita-Ideologie im Asien Terras. Schräglings hinter dem Schwertständer erhebt sich eine grob wirkende Säule, ungleichmäßig gefärbt und von Streifen durchzogen. Sie ist das Gegenstück zu dem Elefantenstoßzahn, aber unfertig und ungeschält. Er symbolisiert das draconische Volk, das grob und unfertig, aber willig auf die Hand des Künstlers wartet, der ihm die rechte Form gibt.

Direkt hinter dem Schwert ragt die letzte Säule empor, der Schlangenleib eines asiatischen Drachen, der kunstvoll in eine linksgedrehte Elfenbeinspirale geschnitzt ist. Das Material ist das einzelne, schwertartige Horn eines ausgestorbenen Riesennarwals von Labrea. Das erst im 17. Jahrhundert bei Bergbauarbeiten gefundene Horn hatte Jahrtausende in radioaktivem Erz gelegen, und wenn das Licht im Sanctum Arcanum ausgeschaltet wird, scheint der von innen leuchtende Drache in der Luft zu hängen. Dieser Drache ist die Summe der draconischen Mythologie. Er symbolisiert das gesamte Draconis-Kombinat, Meer und Land, Vergangenheit und Zukunft, Volk und Gesellschaft, alles vereinigt im Körper des Kurita-Drachens.

In den Boden unmittelbar vor der Empore ist eine Sektion mit Tatamimatten aus Stroh eingelegt, die von einem strahlend weißen, völlig glatt gespannten Tuch überdeckt sind. Die Sektion ist ebenso breit wie der Raum (etwa 5 m), einen Meter breit und erinnert an eine Judo- oder Aikido-Trainingsmatte. Zu beiden Seiten der Matten knien zwei regungslose Gestalten in aufrechter Körperhaltung und sehen einander an. Sie tragen weitärmelige Kutten aus grobem braunem Tuch. Über Hals und Schultern liegt ein Aufsatz, der aus gestärktem weißem Leinen zu sein scheint, in Wirklichkeit jedoch aus einem flexiblen Keramikstoff besteht, der Schutz gegen Waffen bietet. Über dem Kopf tragen sie eine Kapuze, und die obere Gesichtshälfte ist von einem dunklen, verspiegelten Visier verdeckt, das ebenfalls Schutz gegen Schlag- und Laserwaffen bietet. Die Kutten werden von einer metallisch blauen Schärpe um die Taille des Trägers zusammengehalten. Die Wachen sind Adepten des Ordens der Fünf Säulen.

DIE WAHRERIN DER HAUSEHRE UND DER ORDEN DER FÜNF SÄULEN

Die erste Wahrerin der Hausehre war Shiro Kuritas ältere Tochter Omi, die Autorin des Dictum Honorium. Nachdem ihre jüngere Schwester Shada ihren Vater durch einen unverzeihlichen Verstoß gegen das Prinzip der Reinheit (sie war von einem absolut inakzeptablen Studenten schwanger) und ihre Weigerung, etwas gegen diese Schande zu unternehmen (das Kind abtreiben zu lassen) dazu gezwungen hatte, sie zu töten, stellte Omi mit Hilfe von Shiro und Urizen Kurita diese Regelsammlung zusammen. Seit jener Zeit ist die Wahrerin der Hausehre immer ein Mitglied der Familie Kurita und fast immer eine Frau, die mächtige Hüterin der religiösen, ideologischen und gesellschaftlichen Grundsätze des Kombinat. Zur offiziellen Institution wurde das Amt allerdings erst im Jahre 2420 unter dem schwachen Koordinator Parker Kurita, als Hüterin Sanyu Kurita das Prinzip der Fünf Säulen verkündete und sich gleichberechtigt neben die anderen Mächte des Reiches stellte.

Um sich einen eigenen Machtapparat aufzubauen, überredete Sanyu den Koordinator, ihr das Monopol über den interstellaren Elfenbeinhandel zuzusprechen, das sie anschließend durch Einsatz ihres Privatvermögens, ihres Prestiges und eines Infanterie-





bataillons ihres Veters durchsetzte. Nachdem sie auf diese Weise eine kleine Flotte

Handelsschiffe und ein Netzwerk von Kontakten im gesamten Kombinat in ihre Hand gebracht hatte, entwickelten sich ihre Agenten schnell zu einem Corps ideologischer Inspektoren. Die Hüterin organisierte sie daraufhin in einem Mönchsorden, um ihre Aktionen besser koordinieren zu können und ihnen den Schutz der Anonymität und Mystik zu gewähren. Die Stufen innerhalb des Ordens reichten vom Neophyten an der Basis über die Adepten und Illuminaten bis zur Äbtissin (gelegentlich auch dem Abt). Der Name dieser Organisation war »Orden der Fünf Säulen« (O5S). Im Laufe der Zeit entwickelte sich der O5S, unter den Koordinatoren der Familie von Rohrs teilweise sogar im Untergrund, zu einem gewaltigen Machtapparat, der paramilitärische Funktionen erfüllte und die Kurita-Offiziere in den Kampfsportkünsten ausbildete, aber auch als Lehrorden arbeitete und jene Kommentare und Interpretationen der Hausdoktrinen anfertigte und sammelte, auf denen das Gewicht der Hüterin gegenüber dem Koordinator beruht.

Fast vom ersten Moment an übte der Orden auch eine Doppelfunktion als Geheimdienst aus. Dies führte unvermeidlich zur Konfrontation mit der ISA und zur gegenseitigen Infiltration. Wobei sich die ISA-Agenten speziell auf die Reihen der Budojin konzentrierten, ein Corps von Adepten mit besonderen Kampfsportfähigkeiten. Alle Neophyten des O5S müssen eine Kampfsportausbildung mitmachen, egal, ob sie als Elfenbeinschnitzer, Bibliothekar, Sprungschiffpilot, Lehrer oder Inspektor des Glaubens arbeiten. Der Aufstieg zum Adepten hängt ebenfalls von ihrem Können auf diesem Gebiet ab. Adepten mit besonderem Talent im Kampfsport werden Budojin und entwickeln ihr Chi, die innere Kraft, die jeden Menschen durchströmt, bis auf eine okkulte Ebene. Dadurch können sie zum Beispiel durch Berührung heilen (Chiatsu), aber auch Krankheit oder Tod bringen (Gifhandtechnik). Besonders begabte und gewissenhafte Budojin können durch Kontrolle ihres Chi magisch anmutende Effekte erzeugen, die es ihnen ermöglichen, einen Gegner aus der Entfernung zu beherrschen oder sich vor seinen Angriffen zu schützen. Dabei sind Frauen meist talentierter als Männer, mit ein Grund dafür, daß der Orden fast immer von einer Frau geleitet wird.

DAS DICTUM HONORIUM

Die neueste, elfte Version des Dictum Honorium umfaßt sechs dicke, klein gesetzte Bände, die für alle denkbaren Situationen, die ein Draconier erleben kann, genaue Verhaltensregeln aufstellen, ergänzt durch ausführliche Kommentare und Interpretationen, die das Auf und Ab der geheimen Machtkämpfe in den Herrscherkreisen über die Jahrhunderte widerspiegeln. Um eine bestimmte Passage zu verstehen, benötigen ComStar-Mitglieder in der Regel eine Beratung durch den Bibliothekar bezüglich der speziellen politischen Situation, in der ein Text verfaßt wurde. Dieser umfassende Charakter der Verhaltensregeln kann zu bizarren Reaktionen eines Draconiers führen, wenn er einmal in eine Lage gerät, die im Dictum Honorium nicht beschrieben wird, da er nicht darauf vorbereitet ist, eine selbständige Entscheidung zu treffen. Die folgenden Auszüge sollen nur einen kurzen Eindruck vom Umfang dieses Werkes geben, das im hier verfügbaren Raum unmöglich zusammenzufassen ist. Der universelle Bezugspunkt des gesamten Gedankensystems ist die Loyalität zu Lord Kurita, und der universelle Grundwert die Förderung des Draconis-Kombinats.

»ÜBER DIE PFLICHTEN DES IDEALEN BÜRGER« (DICT. HON. II, 17-23)

Die höchsten Ideale, die ein Untertan von Lord Kurita anstreben kann, sind Reinheit und Harmonie.

Mit Reinheit ist die Freiheit von allem gemeint, was zwischen dem Bürger und seiner Pflicht gegenüber dem Lord und der Regierung stehen könnte.

[Kommentar: Reinheit bedeutet nicht die Vermeidung körperlicher Funktionen wie Geschlechtsverkehr. Vielmehr bedeutet es deren Einsatz zur Steigerung der Leistungen für den Ersten Lord. Die Vereinigung mit einem Mitglied des anderen Geschlechts, um ein Kind zu zeugen, ist lobenswert, wenn dieses neue Leben dem Dienst am Hause Kurita geweiht ist. Reinheit bedeutet auch nicht die Vermeidung von Schmutz. Wenn man sich bei der Arbeit oder im Kampf für Lord Kurita Schmutz aussetzt, ist das lobenswert und nicht unrein.] Mit Harmonie ist der Einklang und die Übereinstimmung von Leben, Handeln und Gedanken mit den Zielen der Gesellschaft und des Lords gemeint.]

[Kommentar: Geburt, Krankheit, Kampfwunden, Alter und Tod bedeuten Schmerzen. Diese edle Wahrheit bringt ein Ende der Schmerzen: Der Sinn des Lebens ist nicht durch das Streben des Einzelnen zu erfahren, sondern durch das Aufgehen im Netz der Gesellschaft. Leben, Freude und Kraft des Einzelnen sind in Wahrheit Leben, Freude und Kraft aller, und ebenso sind Schmerzen, Wunden und Krankheit des Einzelnen Schmerzen, Wunden und Krankheit aller. Wer Leben, Freude und Kraft für sich allein beansprucht, muß auch Schmerzen, Wunden und Krankheit allein tragen, und der Tod wird zum schrecklichen Ende seiner Existenz. In Wahrheit aber ist niemand allein. Er ist Teil des Ganzen, und wenn er stirbt, dann in dem Bewußtsein, daß das Ganze weiterlebt und weiterhin den Ruhm des Lord Kurita wahrt und mehrt.]

»DIE TUGENDEN DES HAUSES KURITA«: DIE GRÖßEREN UND KLEINEREN QUINTADOCs (DICT. HON. II, 23-38)

Folgendes sind die Tugenden von Haus Kurita. Jene, welche diese Tugenden besitzen, erweisen sich durch ihr Handeln als wahre Menschen und Freunde, die eine entsprechende Behandlung verdienen. Jene, die sie nicht besitzen, verwirken das Recht, als Freund bezeichnet zu werden und sind wie die Feinde zu behandeln, die sie tatsächlich sind.

Die Tugenden des Hauses Kurita sind in zwei Fünfergruppen zusammengefaßt: die Größeren Quintadocs und die Kleineren Quintadocs.

Die Größeren Quintadocs

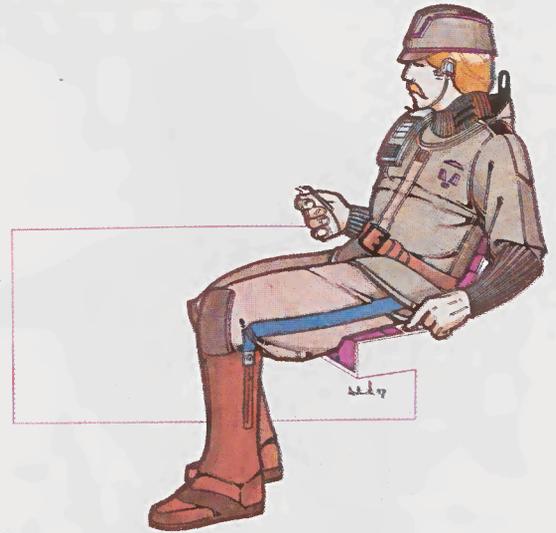
1. Alle Führer von Haus Kurita ehren
2. Autorität und Verantwortung und die Befehle derer mit Autorität und Verantwortung zu achten
3. Alle Talente und Fähigkeiten zum Nutzen von Haus Kurita einzusetzen
4. Auf die Vernichtung aller Feinde hinzuwirken
5. Einen einzigen, vereinigten Sternenbund unter dem Banner des Drachen anzustreben

Die Kleineren Quintadocs

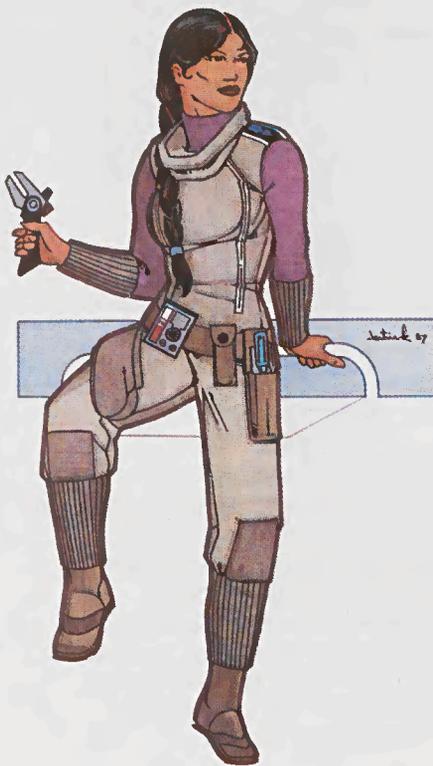
1. In allen Dingen den rechten Weg zu wählen und jene, welche dies nicht tun, zu meiden oder sich ihnen in den Weg zu stellen
2. Freunde als Freunde und Feinde als Feinde zu behandeln
3. In allen Beziehungen zu Freunden Ehrlichkeit und in allen Beziehungen zu Feinden Integrität zu wahren
4. Im Angesicht von Feindschaft oder Versuchung Würde zu wahren
5. Im Angesicht des Todes Stolz und Selbstachtung zu wahren



OBERST STEVEN ZAKS VON DEN
12. DONEGAL GUARDS IN FELDUNIFORM



OFFIZIERSDIENSTTUENDER 3. KLASSE,
SPEZIALISIERT AUF SPRUNGSCHIFFE



ASTECH-OBERGEFREITE IN
STANDARDSCHUTZKLEIDUNG



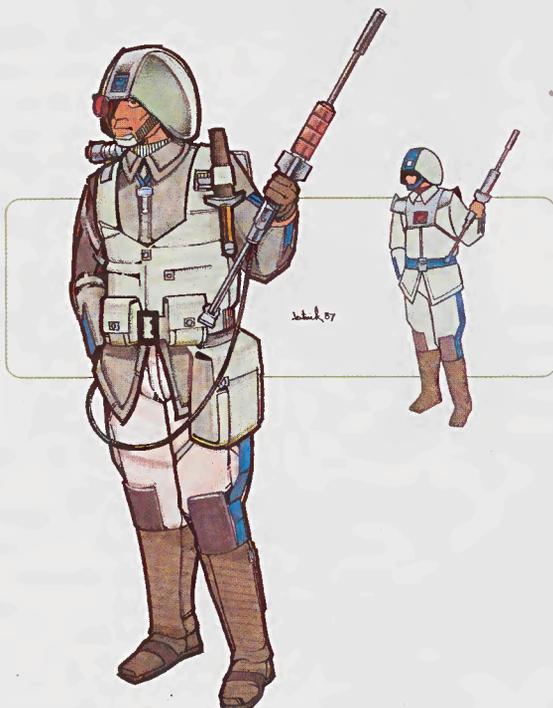
ARCHON KATRINA STEINER IN
FELDUNIFORM



HAUPTFELDWEBEL DER
PANZERTRUPPEN



TYPISCHE INDIVIDUALISIERTE AUS-
GEHUNIFORM EINES GENERAL-
HAUPTMANNS



INFANTERIELEUTNANT CHARLES HELZER VON DER 4.
ARKTURUSGARDE

Die blaßgrüne Farbe seines Helms zeigt, daß sein Regiment gegenwärtig einer Mecheinheit der Skye Rangers angegliedert ist. Die kleinere Abbildung zeigt ein Mitglied eines tharkanischen Infanterieregiments in einer Variante der Uniform der Hofgarde im Palast von Tharkad.



LOHENGRIN-OL (ORTSLEGATIN) MIT
ELEKTROSTATIKSCHOCKER
Ortslegaten werden lokalen Polizeitruppen zugeteilt, um Terroristen aus ihren Verstecken zu locken. Dies hat dazu geführt, daß OL umgangssprachlich mit »Opferlamm« übersetzt wird.



HERZOG GREYDON BREWER
IN EINEM ANZUG IN DEN FIRMENFARBEN

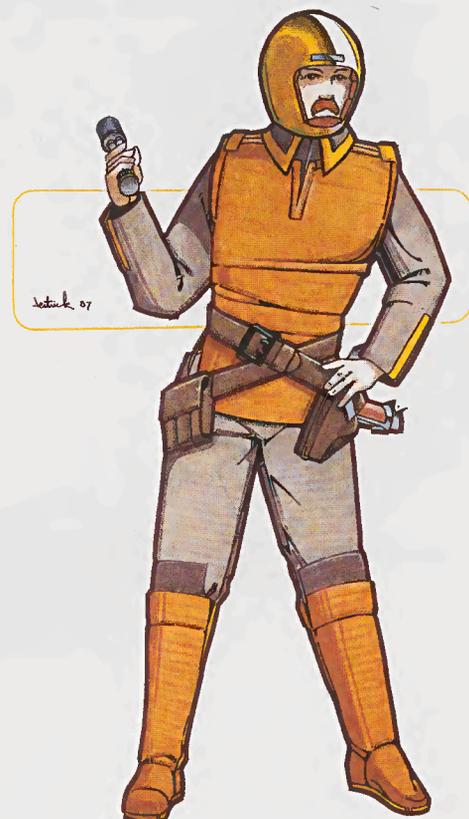


ERSTER OFFIZIER EINES FRACHT-LANDUNGSSCHIFFES
DER NASHSAN TRANSPORT

Der Stab in seiner Hand ist ein Mehrzweck-Frachtdatenstock, mit dem Balkencodes auf den Frachtbehältern abgelesen und an den kleinen Computer an der Hüfte des Offiziers übertragen werden. Außerdem dient er zum Öffnen von Frachtbehältern.



SIMON KRANKOW,
AUSBILDER DER DEFIANCE-SICHERHEITSTRUPPEN



NASHSAN-WERKSCHUTZMANN
MIT SCHOCKSTAB UND LÄHMPISTOLE

HAUS DAVION



CORPORAL DER INFANTERIE



MECHKRIEGERIN



JAGDPILOT



SERGEANT DER SYRTIS-FÜSILIERE



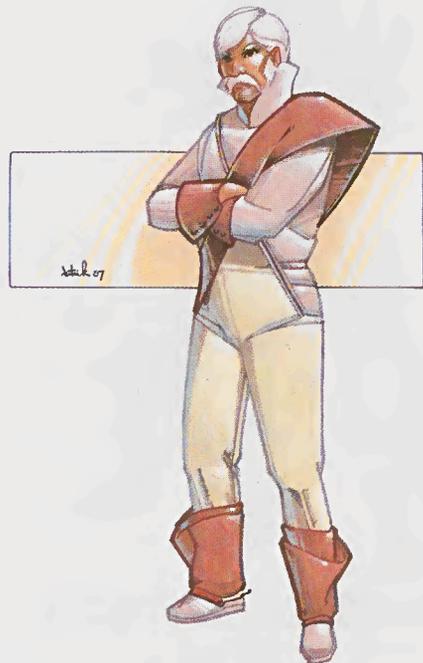
DAVION-POLIZISTIN



ASSISTENZMINISTERIN NELITHA SMITH FANTOD
IN GESCHÄFTSKLEIDUNG



GRÄFIN CORDELIA SPENSER VON TORRENCE
IM MODISCHEN ABENDKLEID



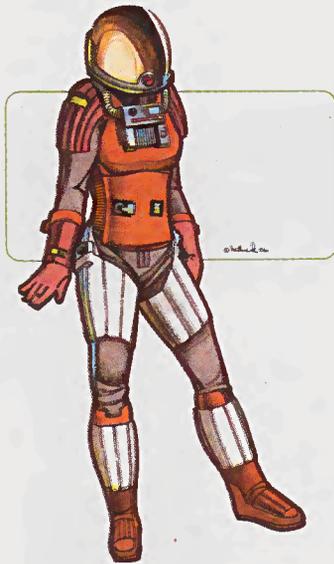
DUKE THOMAS DRYDEN VON GROSVENOR
IM ABENDANZUG



MECHKRIEGER (BUSOENSHI)



AUSGEHUNIFORM



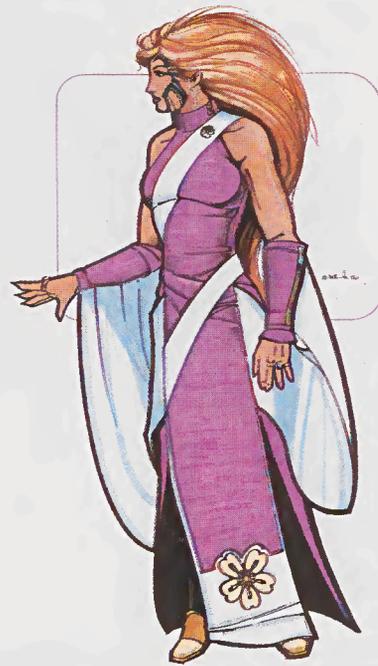
JAGDPILOTIN (BUSOENSHI)



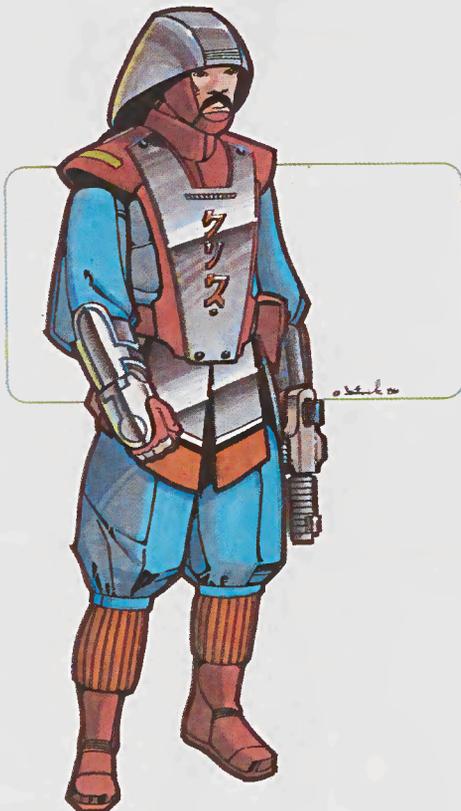
UNIFORM FÜR KONVENTIONELLE TRUPPEN



ATTENTÄTER (DEST)



**KURTISANE, GEKLEIDET FÜR DEN TANZ
VON MOTTE UND FLAMME**



ZEREMONIELLE WACHE



VERARMTER NIEDERER ADLIGER



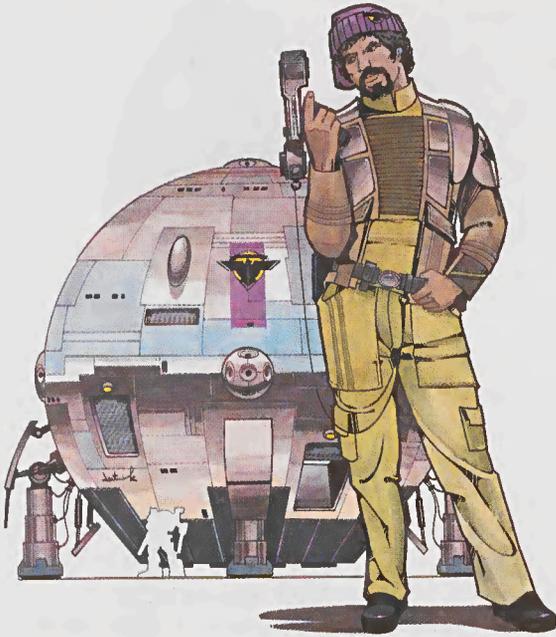
FREUNDLICHER BERATER (POLIZIST)
MIT SCHOCKER UND SCHROTFLINTE



ADEPT DES ORDENS DER FÜNF SÄULEN



PRÄFEKT



OBERLEUTENANT DER RAUMFLOTTE



MECHKRIEGER (KAPITAN) IN GEFECHTSKLEIDUNG



**UNTERLEUTENANT
EINER SCHWEBEPANZEREINHEIT**



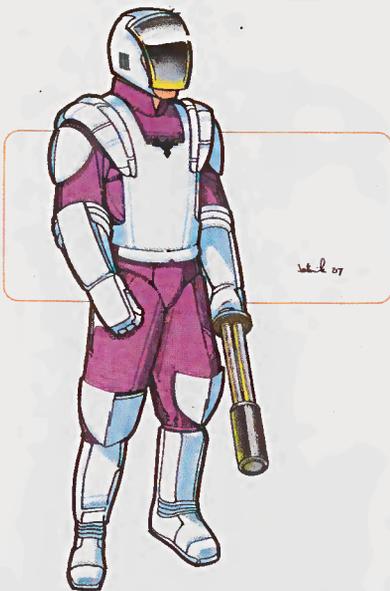
**KAPITÄN MARISSA MORGAN
VON DEN ORIENTEFÜSILIERN IN AUSGEHUNIFORM**



**KOMTUR WILSON DOWNS
VON DER FREIE-WELTEN-GARDE IN AUSGEHUNIFORM**



**GREGORY HALAS,
SOHN DES GROSSHERZOGS VON ORIENTE**



**MARIK-POLIZIST IN UNIFORM
(Im Großherzogtum Oriente durchgehend weiß)**



**SIR CHARLES SMITH IN DER FORMELLEN ROBE
DER PARLAMENTSMITGLIEDER
Die Farbe der Schulterstreifen und des Mittelstreifens
bezeichnet die Provinz des Trägers, in diesem Fall die
Silberfalken.**



**LADY SELAH BEY,
THONFOLGERIN DER GRÄFIN VON ALBERT FALLS**



KAPITÄN DER CAPELLA-HUSAREN



MECHKRIEGER (KAPITÄN)



CAPELLANISCHER KOMMANDOSOLDAT



HILFSTRUPPFÜHRERIN DER PANZERTRUPPEN



LUFT/RAUMPILOT



NIEDERER HÖFLING



TECH-KAPITÄN



PLANETARER REFREKTOR



REGELN FÜR VERHALTEN UND BEZIEHUNGEN (DICT. HON II, 40 BIS 78)

»Über Feinde«

Die einzigen Freunde eines Draconiers sind Personen, die im Dienste des Draconis-Kombinates geboren wurden, sich ihm ganz verschrieben haben und darin sterben werden. Mitglieder aller anderen Regierungen, Familien, Parteien oder Häuser, die nicht aktiv dem Haus Kurita folgen, sind *Feinde* und entsprechend zu behandeln. ... Alle Menschen können entweder als *Freunde* (und Mitdraconier) oder *Feinde* eingeordnet werden. Neutrale oder unbeteiligte Parteien gibt es nicht, mit der einzigen *möglichen* Ausnahme von ComStar-Personal.

Aber nicht alle Feinde sind gleich bedeutend. Ein einfacher MechKrieger oder AsTech beleidigt die Führer des Draconis-Kombinates weniger als ein falscher Thronanwärter. Viele Unterlinge wissen nicht, wie falsch ihr Handeln ist. Sofern nichts anderes hinzukommt, ist das Verbrechen eines Feindes umso kleiner, je niedriger sein Rang ist. Verurteile einen Feind nicht über Gebühr. Es ist immer möglich, einen nicht übermäßig bösen oder verdorbenen Feind zu retten, vor allem, wenn er Fähigkeiten besitzt, die dem Hause Kurita nützen könnten.

»Über die Beziehungen eines Bürgers zu Feinden«

Bürgern des Draconis-Kombinates sind persönliche Beziehungen zu Feinden verboten. Sie würden die Moral und Überzeugung schwächen, die für Haus Kurita von grundlegender Bedeutung sind.

»Über das korrekte Verhalten eines Kriegers«

Das Geschäft eines Kriegers ist der Tod. Der Krieger darf beim Eintritt in den Kampf keinen Gedanken an sein Überleben verschwenden. Sein einziger Gedanke muß sein, den Feind zu vernichten oder bei dem Versuch umzukommen.

»Über das korrekte Verhalten Feinden gegenüber«

Es muß davon ausgegangen werden, daß der Gegner denselben Ehrenkodex von Sieg oder Tod besitzt wie ein Kurita-Krieger. Es wäre respektlos dem Gegner gegenüber, ihm niedrigere Wertmaßstäbe zuzuschreiben als uns selbst. Wenn wir dem Feind gegenüberstehen, ist es unser Ziel, ihn völlig zu vernichten, und in dieser Hinsicht ist kein Zögern oder Zweifeln gestattet. Es stimmt, daß Kämpfer anderer Häuser niederere Beweggründe als die Krieger von Haus Kurita haben, aber im Kampf behandeln wir sie wie wir behandelt werden wollen, auch wenn sie diese Ehre nicht wirklich verdienen.

»Über das korrekte Verhalten unter Feinden«

Von Zeit zu Zeit finden Draconier sich unter Feinden wieder, ohne im akuten Kriegszustand zu sein, zum Beispiel als Diplomaten, Delegierte, Händler oder Geiseln. In diesen Fällen dürfen sie dem Gegner nicht gestatten, die Stärken des Hauses Kurita zu ergründen, da diese sie auf dem Schlachtfeld überraschen sollen. Feinde dürfen nichts von den geheimen Zukunftsplänen von Haus Kurita erfahren, da diese dadurch gefährdet werden könnten.

Von einem Feind zu erwarten, daß er sich tugendhaft verhält, ist zuviel. Aber auch Tiere besitzen ihre eigenen Ehrbegriffe, so verwässert sie auch sein mögen. Draconier müssen, soweit möglich, immer darauf achten, sich ehrbar zu verhalten. Das bedeutet, daß Feinde wie Menschen behandelt werden müssen, solange sie keinen Beweis dafür liefern, diese Behandlung nicht zu verdienen.

»Über die Annahme einer Kapitulation in Kriegszeiten«

Feindliche Kämpfer, die auf dem Schlachtfeld ihre Kapitulation anbieten, besitzen entweder keinen Ehrbegriff, oder er ist der Situation völlig unangemessen. Sie sind sofort zu töten.

Feindliche Kämpfer, die durch Verletzungen, Überraschung usw. in unsere Hände fallen, werden durch die Notwendigkeit, sie zu versorgen, behandeln, ernähren und zu transportieren zu einer Belastung für draconische Truppen. Außerdem könnten sie in

unserem Rücken den Kampf wieder aufnehmen. Sie sind sofort zu töten.

Feindliche Kämpfer in diesen Situationen zu töten heißt, ihnen die Ehre eines Kriegers zu gewähren, auch wenn sie diese Ehre vielleicht weder verstehen noch verdienen.

Es gilt die Fünferregel: Der richtige Weg, mit einem Feind umzugehen, der kapituliert, ist ihn zu töten; es gibt vier Ausnahmen:

1. Wenn feindliche Gefangene technische Fähigkeiten besitzen, die das Draconis-Kombinat benötigt, ist festzustellen, ob ihre Loyalität auf das Haus Kurita übertragen werden kann. Können sie gerettet werden, sollten sie, soweit es die taktischen Umstände zulassen, als Gefangene akzeptiert werden.

2. Bevor feindliche Gefangene getötet werden, sollte überprüft werden, ob sie möglicherweise wertvolle Informationen besitzen. Ist dies der Fall, sind sie lange genug am Leben zu erhalten, um ihnen diese Informationen zu entlocken.

3. Bevor feindliche Gefangene getötet werden, sollte überprüft werden, ob sie sich als Geiseln eignen. Ist dies der Fall, sollen sie, soweit es die taktischen Umstände zulassen, am Leben erhalten und schnellstmöglich hinter die Linien verbracht werden.

4. Ein draconischer Kommandeur kann in eine Situation geraten, in der die Kapitulation einer gesamten feindlichen Streitmacht möglich ist. In solchen Fällen können erste Gefangene am Leben erhalten werden, um die Kapitulation der restlichen Truppen nicht zu gefährden. Sobald die Situation geklärt ist, treten die üblichen Regeln für eine feindliche Kapitulation wieder in Kraft.





DIE KUNST DER BLUTRACHE

Die Kunst der Blutrache erfordert Geduld. Eile verdirbt die Ernte. Wie die Rebe am Weinstock erfordert auch die Rache Zeit zu reifen.

- Kevin McAbayashi im *Handbuch des Attentäters*, Büro für Nachschlagematerialien, Orden der Fünf Säulen, Luthien 2887

Bei einer Betrachtung der Blutrache ist zu beachten, daß es sich im Gegensatz zu einem politischen Attentat um die *Begleichung einer Schuld* handelt, den sorgfältig abgewogenen Ausgleich eines gestörten Gleichgewichts. Dies erfordert höchste Präzision, um kein neues Ungleichgewicht entstehen zu lassen. Bei Haus Kurita, dessen Kultur tief in militärischen Traditionen wurzelt, spielt die jahrtausendealte Kunst der Blutrache eine weit größere Rolle als bei anderen Häusern. Daher sind auch die Techniken, Taktiken und Regeln der Blutrache hier weiter entwickelt als anderswo. Die meisten dieser Regeln sind jedoch ungeschrieben. Es gibt nur eine einzige Publikation zu diesem Thema, das *Handbuch des Attentäters*, und dieses wird hauptsächlich als Nachschlagewerk für Gifte, Waffen und andere Hilfsmittel benutzt, nicht als taktischer Ratgeber. Die ungeschriebenen Regeln scheinen im übrigen zu variieren, je nachdem ob die Blutrache ein anderes Haus oder eine Familie im Kurita-Raum betrifft.

Blutrache zwischen verschiedenen Klassen existiert im Draconis-Kombinat nicht. Beleidigungen oder Verletzungen einer Person höheren Standes sind Vergehen gegen die Harmonie des Lord Kurita und werden von ISA oder anderen zivilen Behörden geahndet. Personen höheren Stands dürfen Personen niedrigeren Stands nach Belieben strafen, ohne daß diese ein Recht auf Rache haben.

Ein Recht auf Blutrache besteht nur für Männer in Adel und Militär. Personen niedrigeren Standes und Frauen haben keine ausreichend hohe Ehre. Adlige und Krieger sind verpflichtet, ihre persönliche Reinheit zu wahren, aber ihre Verpflichtung, die Harmonie zu Lord Kurita zu wahren, wiegt schwerer. Daher muß jede Blutrache beim Haus Kurita registriert werden und darf nur mit dessen Genehmigung ausgeführt werden. Eine beleidigte Partei, die ihre persönliche Reinheit über die Verpflichtung zur Harmonie stellt, muß, nachdem die Unreinheit beseitigt wurde, die Harmonie wiederherstellen, indem sie sich eigenhändig aus den Augen des Ersten Lords entfernt. Richtschnur für solche Konflikte bleibt bis heute das Chushingura, die Geschichte der 47 Ronin, aus dem Japan des mittelalterlichen Terra.

In dieser Geschichte werden 47 Samurai zu herrenlosen Ronin, als ihr Herr sich nach einer Beleidigung durch einen hohen Berater des Shogun das Leben nimmt, weil der Shogun nicht zuläßt, daß er seinen Berater aus Rache tötet. Die 47 Ronin töten den Berater nach komplizierten Täuschungsmanövern dennoch und löschen damit die Unreinheit des Todes ihres Herrn aus. Allerdings vergehen sie sich dabei gegen die Harmonie des Shogunats. Sie stellen die Harmonie wieder her, indem sie am Grab ihres Herrn gemeinsam Seppuku begehen.

Da Bürger anderer Häuser in keinem Fall die gleiche Ehre wie ein Draconier besitzen, ist eine Blutrache zwischen einem Draconier und einem Ausländer gleichen Rangs unmöglich. Eine Blutrache kann nur einen Ausländer höheren Rangs betreffen, muß aber ebenfalls vom Haus Kurita genehmigt werden.

WEISHEIT DES DRACHEN

Im Laufe der Jahrhunderte haben die Draconier eine fast persönliche Beziehung zum Symbol des Drachen aufgebaut. Shiro Kurita etablierte ihn von Beginn an als Symbol gottgleicher Macht, um die Identifikation des Volkes mit dem Herrscherhaus sicherzustellen. Kein anderes Haus identifiziert sich so vollkommen mit einem einzelnen Symbol. Der Höfling Sago veröffentlichte 3011 ein Buch mit Redewendungen und Symbolworten, *Weisheit des Drachen*, das noch heute erhältlich ist. Die folgenden Drachenbegriffe sind Auszüge daraus und gehören zu den im Kombinat gebräuchlichsten Sinnbildern.

Arm des Drachen

Die Streitkräfte und insbesondere die Mechtruppen des Hauses Kurita.

Der gelbe Vogel

Der Drache hat nur einen Feind, einen winzigen gelben Vogel mit scharfem Schnabel, der ständig nach dem schlafenden Drachen sucht, um ihm die Augen (seine einzige verwundbare Stelle) auszuhacken. Dies warnt, daß auch der unscheinbarste Feind gefährlich sein kann.

Klauen des Drachen

Die Tatzen des Drachen besitzen je fünf Klauen. Im alltäglichen Sprachgebrauch stehen sie für die Militärdistrikte des Draconis-Kombinats: Galedon, Benjamin, Pesht, Dieron und Rasalhaag. Unter Koordinator Takashi Kurita hat auch dessen Leibwache (ehemals die Zähne des Drachen) diesen Namen angenommen.

Drachentage

Zeiten ausgedehnter Dunkelheit über Regionen eines Planeten.

Drachenodem

Der Hauch des Drachen kann seine Gegner töten. Dies mahnt, daß der Tod auch auf keineswegs offensichtliche Weise zuschlagen kann. Gleichzeitig wird dieser Name für die Agenten der ISA benutzt.

Drachentaube

Der Drache hat nur einen Freund, eine kleine, hellblaue Taube, die im Gegenzug für die Wärme und den Schutz des Drachen in der Nacht für ihn am Tage Ausschau hält. Dies bezieht sich auf wertvolle Dienste eines niederen Untertanen oder das Bedürfnis für Unterstützung von unerwarteter Seite.

Freude des Drachen

Das Gefühl des Ekstase, das der Drache empfindet, wenn ein Bürger seine Pflichten zum Wohl des Draconis-Kombinats erfüllt.

Höhle des Drachen

Der Zufluchtsort des Drachen, an dem er sich zur Ruhe bettet. Im alltäglichen Sprachgebrauch ein Ort völliger Sicherheit.

Drachensamen

Einstmals öde Orte, an denen nun die Tugenden des Drachen wachsen und gedeihen. Gebräuchlich als Bezeichnung für neu-eroberte Welten.

Drachentränen

Der Drache vergießt eine einzelne Träne für jede Wunde, die er erleidet. Im alltäglichen Sprachgebrauch wird jeder Gefallene als »Drachenträne« bezeichnet.

DrachENZEIT

Die Zeit von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang. Der Drache ist ein Geschöpf der Nacht.

Die Faust des Drachen

Der kommandierende General der VSDK (Tai-sho Wassili Tscherenkoff).

Freckenreck

Ein allgemein als obszön betrachteter Ausruf oder Einwurf. Er soll den Klang imitieren, mit dem das Erste Ei zerbrach. (In höflicher Gesellschaft wird er manchmal mit »Ein Ei zerbricht« umschrieben.)

HAUS KURITA



Das Herz des Drachen

Die Summe der Arbeitskraft, Rohstoffe und Industrien des Kombinat.

Die Säulen des Drachen

Fünf Säulen in der Höhle des Drachen, auf die er Beine und Schwanz legt, bevor er einschläft. Auch die Fünf Säulen des Draconis-Kombinats: Gold, Stahl, Elfenbein, Jade und Teak.

Schale oder Schalen

Dies bezieht sich auf einen sehr jungen (noch nicht geschlüpften) Drachen. Es gibt zahlreiche Varianten. Allein dient das Wort als Ausruf oder Einwurf. »Schalen fressen« bedeutet besonders im Kampf, von minderwertigen Gegnern besiegt zu werden. Ein »Schalenkopf« ist unerfahren oder unfähig.

Das Lächeln des Drachen

Der Drache lächelt nur, wenn er einen würdigen Gegner besiegt hat und sich auf dessen Kosten satt frißt.

Söhne des Drachen

Im alltäglichen Sprachgebrauch alle loyalen und treuen Draconier.

Tugenden des Drachen

Der Drache besitzt fünf Tugenden: Tapferkeit, Standhaftigkeit, Wagemut, Integrität und Weisheit. Im alltäglichen Sprachgebrauch bezieht sich dies auf die Tugenden, die alle Draconier anstreben.

DAS MYSTERIUM DER FÜNF

Die draconische Kultur bietet Myriaden Beispiele für die besondere Bedeutung der Ziffer »5«, ein Mystizismus, der vom Haus Kurita aktiv gefördert wird. (In anderen Häusern wird gelegentlich spöttisch behauptet, der Grund dafür sei, daß Shiro Kurita nicht höher zählen konnte.) Das Draconis-Kombinat ist in fünf Militärdistrikte zu jeweils fünf Präfekturen unterteilt. Es gibt fünf Große Häuser, und laut den Kurita-Legenden wird das Draconis-Kombinat in einem Krieg zwischen fünf Staaten seine Vorherrschaft beweisen.

Diese Dominanz der Ziffer »5« verleiht ihr auch eine große Rolle im Volksaberglauben. Alle Gewinnkombinationen draconischer Würfel-, Karten- oder Nimmspiele basieren auf der Fünf, und manchmal machen Draconier eine wichtige Entscheidung davon abhängig, wer als Fünfter durch eine Tür kommt oder anruft. Militäreinheiten mit der Ziffer »5« gelten als vom Schicksal begünstigt. Kinder werden wegen der hohen Säuglingssterblichkeit bei der Geburt nur mit Kosenamen benannt und erhalten ihren offizi-

ellen Namen erst am fünften Geburtstag. Am 10. Geburtstag endet ihre Kindheit, und Knaben der Mittel- und Oberschicht beginnen mit 15 Jahren ihre Militärausbildung. Mädchen gelten mit 15 als heiratsfähig. Der 20. Geburtstag eines Mannes kennzeichnet den Beginn seiner Berufslaufbahn. Bei einer Frau sollte zu diesem Zeitpunkt bereits der 5. Geburtstag ihres ersten Kindes bevorstehen. 25 ist eine Zeit besonders opulenter Feiern (5 mal 5). Alle durch fünf teilbaren Geburtstage werden besonders gefeiert, aber der nächste bedeutende Ehrentag ist der 50. Geburtstag, an dem ein Mann den Höhepunkt seiner Laufbahn erreicht und eine Frau Großmutter sein sollte.

GLAUBENSSYSTEME DER FÜNF KLASSEN

Schon der Gründer des Kombinat, Shiro Kurita, bestimmte, daß Aufgaben, Sozialstruktur, Privatleben und Religion aller fünf gesellschaftlichen Klassen von vornherein festgelegt werden sollten.

Die sehr kleine Klasse der Adligen (Kuge) stellt die Führung des Kombinat. Daher benötigt sie die größtmögliche Gedankenfreiheit. Andererseits ist von den Kuge auch am ehesten eine Bedrohung für das Herrscherhaus zu erwarten, und deswegen werden sie fortwährend beobachtet und kontrolliert. Theoretisch sind im Kombinat alle (asiatischen) Religionen Terras gestattet, aber bevorzugt werden die Strenge des Konfuzianismus und die Flexibilität des Taoismus. Gleichzeitig sind die Adligen für das Funktionieren der Shintotempel und -zeremonien verantwortlich, ohne jedoch selbst an die Lehren dieser Religion zu glauben. Als sich das christliche Rasalhaag dem Kombinat anschloß, wurde den in der Hauptsache von Skandinaviern abstammenden Rasalhaagern gestattet, ihren Glauben zu behalten, wenn sie den Begriff »Herr« ausschließlich in Bezug auf Lord Kurita benutzen.

Die Krieger des Draconis-Kombinat glauben an Bushido, Konfuzianismus und Zen-Buddhismus. Der Konfuzianismus bindet sie an die Pflicht ihrem Herrn und ihren Vorgesetzten gegenüber, Bushido lehrt sie, daß diese Pflicht der Tod ist (der eigene oder der des Gegners), und durch die Zen-Meditation versuchen sie, für die Schlacht einen Zustand von Mu Shin (Geistlosigkeit) zu erreichen, in dem sie zu skrupellosen Killern werden.

Die draconische Mittelschicht wird ideologisch besonders sorgfältig versorgt, denn im Gegensatz zum Putsch einer Fraktion von





Adel oder Militär hätte eine Machtübernahme durch die Händlerklasse eine grundlegende Umwälzung der gesamten Gesellschaft zur Folge. Dieser Schicht, die traditionell zu monotheistischen Religionen oder individuell ausgerichteten Kulturen neigt, ist ein besonders intensiver Konfuzianismus verordnet, der die Verpflichtung gegenüber Eltern, Vorgesetzten und dem Staat zur Richtschnur allen Handelns macht. Individualistische Kulte, die sich in der Mittelschicht breitmachen, werden radikal ausgerottet. Gesetzlich ist jeder Mann verpflichtet, sich beim Tod seines Vaters ein Jahr in die Abgeschiedenheit zurückzuziehen. In der Regel wird, meist gegen Bestechungsgeld, auf die Erfüllung dieser Verpflichtung verzichtet, aber dies gilt nicht für Mittelständler, die Anzeichen unerwünschten Gedankenguts zeigen. Sie verbringen das Jahr meist in einem Erziehungslager der Regierung.

Die Aufgabe der Arbeiterklasse ist es zu arbeiten. Der harte 16stündige Arbeitstag läßt wenig Zeit für Religion oder Diskussionen, und der in allen Klassen verbreitete Konfuzianismus sichert den Fortbestand der Hierarchie. Die besondere Religion der Arbeiter ist der Shintoismus, eine ganz und gar vom Adel kontrollierte Naturreligion voller Geister und Dämonen, die umworben und besänftigt werden wollen, was den Arbeitern keine Zeit für unerwünschte Gedankengänge läßt.

Die unterste Gesellschaftsschicht des Draconis-Kombinats, die Unproduktiven, sollten nach den Wünschen der Regierung ebenfalls dem Shintoismus huldigen, aber wie alles im Leben dieser Bettler, Kriminellen, Ausgestoßenen, Flüchtlinge und Meuchelmörder, ist auch ihre Religion ziellos und unstet. Daher entwickeln sich in dieser Schicht auch die meisten fanatischen Kulte, die vom Militär regelmäßig ausgerottet werden.

MINDERHEITSRELIGIONEN

JUDENTUM

Nichtasiatische und ganz besonders monotheistische Religionen, die Lord Kurita als Konkurrenz betrachtet, werden im Draconis-Kombinat in der Regel nicht toleriert. Die einzige Ausnahme ist das im Rasalhaagdistrikt halbtoleriertere Christentum. Jüdische religiöse Praktiken sind durchweg verboten. Es existieren jedoch viele heimliche Minyans (Gruppen von zehn oder mehr jüdischen Männern), die sich zur Ausübung ihrer Religion heimlich treffen. Religiöse Juden, die ihren Glauben offen praktizieren wollen, siedelten sich im allgemeinen eher im liberalen Lyranischen Commonwealth an. Aber in kleinen Gruppen verteilten sich einige extrem konservative Hassidim auch über den Kurita-Raum, und seit im 24. Jahrhundert einer ihrer Rabbis zu dem Schluß kam, der Messias (Moshiach im hassidischen Sprachgebrauch) werde aus dieser Richtung kommen, bewegen sich die Hassidim randwärts durch das Kombinat, um ihm entgegenzuziehen.

ISLAM

Muslime brachen erst 350 Jahre nach den Angehörigen anderer Religionen ins All auf. Im Draconis-Kombinat siedelten vor allem schwarze Stammesangehörige der nordwestlichen Sahara von Terra, Tuareg, Haussa und Fulani. Sie ließen sich in etwa ein Dutzend Systemen an den Grenzen zu den Häusern Steiner und Davion nieder. Diese Muslime waren Anhänger einer eigenen schiitischen Glaubensrichtung, die das Kalifat jedem zusprach, dem die Gläubigen zu folgen bereit waren, selbst wenn er ein Negersklave wäre, und im Laufe der Zeit breitete sich unter diesen »Azami« verstärkt die Gewißheit aus, daß der kommende Erlöser schwarz sein werde. Sie siedelten auf Kurita-Welten nahe Terra wie Tukayyid, Algedi, Al Na'ir, Dabih und Markab. Zunächst wurden sie unter Führung der Koordinatoren aus der Familie von Rohrs verfolgt, aber latente Krankheitsreger in ihren Blutbahnen

sorgten dafür, daß die draconischen Angreifer auf ihren Welten starben wie die Fliegen. Dann fand die Dynastie von Rohrs ein Ende, und die Azami boten dem Kombinat an, gegen eine Zusage ihrer Autonomie die Ausbeutung ihrer Rohstoffvorkommen zu gestatten und als Grenzeinheiten des Draconis-Kombinats zu dienen. In Bezug auf die Religion besannen sie sich auf das islamische Prinzip der Taqiyya (Vorsicht), das es einem Schiiten erlaubt, sich als Sunnit auszugeben, um sein Leben zu retten. Sie erklärten sich daher bereit, offiziell das Dictum Honorium zu übernehmen, sofern Haus Kurita darauf verzichtete, ihre tatsächliche Befolgung seiner Regeln ernsthaft zu überprüfen.

SEKTEN

Jede Gesellschaft mit einer rigiden Staatsreligion bringt an ihren Rändern exotische Kulte und Sekten hervor, und auch im Draconis-Kombinat ist dies nicht anders. Haus Kurita nimmt Religion allerdings ernst und überwacht alle Sekten sehr sorgfältig, insbesondere solche, die einen Guru oder Propheten verehren, da dies als Herausforderung von Lord Kurita angesehen wird. Die verschiedenen Kulte hier sämtlich aufzuzählen, ist erstens schon aus Platzgründen unmöglich, und zweitens werden ohne Zweifel bereits in der Zeit zwischen Satz und Erscheinen dieses Buches mindestens ein halbes Dutzend Kurita-Sekten entstehen und wieder verschwinden. Zwei interessante Beispiele mit möglicherweise jahrhundertealten Wurzeln sind jedoch die Mantrasänger und eine von der ISA als »Tai-Dai-Kult« bezeichnete Sekte in Brocchis Haufen. Die Mantrasänger, die durch endloses Absingen einfacher Sätze hoffen, ihr Schicksal beeinflussen zu können, werden toleriert, da sie keine unerwünschte soziale Aktivität an den Tag legen. Das Absingen von Mantras als Glücksbringer ist besonders im Militär verbreitet, wo es jedoch zu Problemen führen kann, wenn dadurch Funkleitungen blockiert werden. Aus Zahlen bestehende Mantras sind im Militär sogar streng verboten, da sie mit Artilleriekoordinaten verwechselt werden könnten.

Der sogenannte »Tai-Dai-Kult« mit seinem Zentrum »Terrapin Station«, ist eine sehr musikalische Sekte mit einer Neigung zu bunten Gewändern und augenscheinlich bemerkenswerten Heilkünsten. Ein Teil ihrer Praktiken scheint sich um eine »Regenkieste« zu drehen, was auf Wassermangel hindeuten könnte. Anscheinend hat sich auch eine Priesterschaft entwickelt, die möglicherweise »Uncle John's Band« genannt wird.



SÄULE VON STAHL: VEREINIGTE SOLDATEN DES DRACONIS-KOMBINATS (VSDK)

*Kurita ist Macht
Pfeiler von des Drachen Stahl
Siegreich über alles!*

Kein Gegner läßt die jungen Soldaten anderer Häuser so von Haß und Furcht erbeben wie das Draconis-Kombinat - Haus Kurita - das Zeichen des Drachen. Der gesamte Kurita-Raum ist ein einziges Militärlager, und Kurita-Soldaten sind unmenschliche Killer und Zerstörer - zumindest war das die bislang gängige Meinung und zugleich eine Kraftquelle für die draconischen Einheiten, bis die Kommandeure der anderen Nachfolgerstaaten im 4. Nachfolgekrieg einen Blick hinter die monolithische Fassade werfen konnten.

Wenn sich das ganze Leben des Draconis-Kombinats um das Militär dreht und dieses Militär eine gutkonstruierte Kampfmaschine ist, sollte man meinen, daß Haus Kurita schon längst den gesamten von Menschen besiedelten Weltraum hätte erobern müssen. Andererseits ließ sich im ungefähr ausgewogenen Streit der Nachfolgekriege bis vor kurzem das gleiche von allen Nachfolgerstaaten behaupten. Im Gegenteil, das Draconis-Kombinat hätte aufgrund seines Mangels an Rohstoffen und Technologie schon längst überrannt werden müssen. Es zeugt für die Willenskraft des draconischen Volkes sowie die Disziplin und taktische Stärke seiner Streitkräfte, daß das Kombinat sich dennoch so lange hat behaupten können.

Zur Zeit verfügt das Draconis-Kombinat über etwa 60 Battle-Mech-Regimenter. Diese Angabe ist für den Oktober 3031 zwar so korrekt wie möglich, es ist jedoch zu bedenken, daß gerade im Kombinat Regimenter ständig neugebildet, verlagert, zeitweise außer Dienst gestellt, wiederaktiviert oder aufgelöst werden.

Wie die vier anderen Pfeiler der draconischen Gesellschaft hat auch die Säule von Stahl eine wichtige Bedeutung. Den Draconiern bedeutet sehen ihr Militär, der »Arm des Drachen«, dasselbe wie einem Samurai sein Schwert. Uralter Überlieferung zufolge stellten die Japaner die besten Schwerter der Welt her. Ihre große Dichte und extreme Schärfe machten sie ideal für Enthauptungen. Berühmte Schwerter wurden (wie BattleMechs) vom Vater auf den Sohn vererbt. Das Katana eines Samurai war ein heiliger Besitz; sein Verlust ein Verlust der Ehre. Diese Philosophie führt dazu, daß das Draconis-Kombinat jede Niederlage seiner Streitkräfte ebenfalls als Ehrverlust betrachtet - eine Tatsache, die Hanse Davion im Galtofeldzug zu seinen Gunsten auszunutzen verstand.

Tatsächlich besitzt auch das heutige Haus Kurita eigene Samurai. Es sind Studenten, die versprochen große Krieger zu werden (oder über die richtigen Beziehungen verfügten) und daher auf eine der Großen Schulen geschickt wurden, an denen sie in den Disziplinen des Bushido unterrichtet werden. Absolventen dieser Schulen werden dann moderne Samurai und müssen in jeder Hinsicht dem Weg des Kriegers folgen. Der Bushido, auch als Ehrenkodex der Samurai bekannt, beschreibt die Prinzipien der über das feudalistische Japan herrschenden Kriegerklasse. Er ist eine Synthese von aus drei Quellen übernommenen Ideen: das stoische Durchhalten und die Verachtung für Leiden und Tod aus dem Zen-Buddhismus, die Verehrung der Nation aus dem Shintozismus und die Sozialethik der fünf Beziehungen aus dem Konfuzianismus. Der Bushido betont das beständige körperliche und geistige Training zur Aufrechterhaltung und Verbesserung der Kampftechnik und Disziplin, um jenen Charakter, das Selbstvertrauen und die innere Selbstbeherrschung zu entwickeln, die ein Samurai braucht, um einem Gegner im Kampf gelassen gegenüberzutreten. Der Kurita-Samurai schuldet seinem Koordinator kompromißlose Loyalität bis in den Tod. Er ist bereit, ohne eine

Sekunde des Zögerns sein Leben zu geben.

DRACONISCHE MILITÄRSTRUKTUR

Das draconische Kriegsministerium ist in zahlreiche Abteilungen unterteilt, deren wichtigste die Vereinigten Soldaten des Draconis-Kombinats darstellen. Die Kriegsherren der fünf Militärdistrikte haben die alleinige Befehlsgewalt über alle Teile des Militärs in ihrem Distrikt.

ABTEILUNG IDEOLOGISCHE AUFKLÄRUNG

Dieser Abteilung obliegt die Ausbildung Jugendlicher zu Mech-Kriegern, Jagdpiloten, Infanteristen, Techs und sonstigen militärischen Berufen. Ihrer Aufsicht unterstehen die angesehensten Schulen des Kombinats. Manche Kinder treten bereits mit zehn Jahren in spezialisierte Schulen wie zum Beispiel Militärakademien ein. Dort lernen sie sechs Jahre lang, mit Waffen aller Art oder auch mit bloßen Händen zu kämpfen. Dabei wird zugleich das Dictum Honorium gelehrt, und von Studenten der besseren Schulen wird außerdem eine Lebensführung gemäß den Grundsätzen des Bushido erwartet. Zusätzlich werden alle Studenten auf ihrem Spezialgebiet gedrillt, egal ob Panzer oder Mechs.

Die Studenten einer Militärakademie lernen nicht nur den Weg des Samurai und die Spezialkenntnisse ihrer Waffengattung, sie werden auch alljährlich für drei Wochen in einer Wildnisumgebung indoktriniert. Diese Ausbildung soll einerseits ihre bedingungslose Loyalität gegenüber dem Haus Kurita festigen und andererseits als Überlebenstraining in der Wildnis dienen.

ZUTEILUNGSAMT

Das Zuteilungsamt ist verantwortlich für die Zuteilung von Ersatzleuten an Einheiten, die schwere Verluste erlitten haben. Häufig werden stark dezimierte Einheiten aber einfach ersatzlos aufgelöst und die Überlebenden anderen Einheiten zugeteilt. (Das erklärt die scheinbare Zufälligkeit der Regimentskennziffern.)

Außerdem wickelt dieses Amt alle Versetzungen von Soldaten zu einer anderen Einheit ab, unabhängig von ihrem Anlaß. Viele Soldaten fürchten den Shuga-ta-hama (Brief der Freudenerfreuung), der den Empfänger ohne Beförderung einer anderen Einheit zuteilt, häufig verbunden mit Sold- und Statusverlusten. Manche dieser Briefe versetzen einen Soldaten sogar zu einer anderen Waffengattung. Mit einem solchen Brief muß jeder Soldat rechnen, der unsoziale oder leicht verräterische Tendenzen zeigt (etwa, indem er sich über die Verpflegung beschwert), während eine schlechte Gefechtsleistung allein selten dafür ausreicht. Es kommt auch vor, daß hohe Offiziere, die auf den Erfolg jüngerer Soldaten neidisch sind, für ihren Rivalen einen solchen Brief arrangieren. Benachrichtigungen über mit einer Beförderung verbundene Versetzungen kommen dagegen grundsätzlich vom Verwaltungsamt.

VERSAMMLUNG DES HOHEN INQUISITORS

Der Hohe Inquisitor urteilt über alle von Soldaten gegen das Draconis-Kombinat, Haus Kurita oder das Dictum Honorium begangenen Verstöße. Da nur wenige Delinquenten eine Verhandlung vor dem Hohen Inquisitor überleben und von diesen wenigen niemand bereit ist, über das Erlebte zu sprechen, ist kaum etwas über die Versammlung bekannt. Vermutlich hat der Angeklagte kein Recht auf einen Verteidiger, und die gesamte Atmosphäre des Gerichts ist darauf ausgelegt, ihn einzuschüchtern. Nach dem »Verfahren« verschwindet ein für schuldig Befundener spurlos. Man nimmt an, daß der Hohe Inquisitor Adligen und hohen Offizieren die Möglichkeit bietet, Seppuku (rituellen Selbstmord)



zu begehen, um ihre persönliche Ehre und die ihrer Familie zu wahren. Tatsache ist jedoch, daß viele bereits Seppuku begehen, noch bevor es zu einer Begegnung mit dem Hohen Inquisitor kommt.

Die Versammlung des Hohen Inquisitors ist mächtiger als die Gerichtshöfe des Justizministeriums. Die Versammlung kann die Entscheidungen dieser Gerichte aus beliebigem Grund für ungültig erklären oder ihnen mitteilen, daß die Versammlung die Beurteilung in einer Rechtssache übernimmt. Die Versammlung verhandelt jedoch nur Verfahren gegen das Kombinat, nicht zwischen Einzelpersonen. Da der Hohe Inquisitor nur selten tätig wird, betrachten die meisten Personen ihn nur als entfernte Gefahr. Ihre akute Sorge gilt eher den Agenten der Internen Sicherheitsagentur.

BESCHAFFUNGSABTEILUNG

Die Beschaffungsabteilung fungiert als Quartiermeister für das draconische Militär und ist für sämtliche Nachschubfragen der Streitkräfte zuständig. Die Lagerhallen der Beschaffungsabteilung sind unermesslich riesig; manche Planetenoberflächen enthalten sogar nichts als Lagerhallen. Die Lage dieser Welten ist natürlich streng geheim, da ein Überfall die Logistik der VSDK ins Chaos stürzen könnte.

Die bloße Tatsache, daß eine Einheit Nachschub braucht, heißt allerdings noch lange nicht, daß sie ihn auch bekommt. Die Beschaffungsabteilung prüft bei jeder Anfrage zuerst Loyalität und Gefechtsgeschichte einer Einheit, um festzustellen, ob sie eine Lieferung überhaupt wert ist. Dies führt natürlich dazu, daß eine Einheit in einer durch Niederlagen gekennzeichneten schwachen Phase weniger Nachschub erhält, wodurch sich ihre Probleme nur noch vergrößern. Geschickt plazierte Bestechung bietet natürlich die Möglichkeit, den kolossalen Papierkrieg einer normalen Materialanforderung zu umgehen. Als das Kombinat noch Söldner beschäftigte, galt allerdings, daß selbst die schlechteste Hauseinheit noch allen Söldnertruppen vorgezogen wurde. Probleme mit Materialqualität gibt es beim Arm des Drachen kaum. Das Militär bekommt nur das Beste, während die übrigen Bürger des Draconis-Kombinats sich mit dem Rest zufriedengeben müssen. Das Beschaffungamt schließt Versorgungsverträge mit verschiedenen Konzernen des Kombinats, um sicherzustellen, daß diese im Interesse des Militärs tätig sind.

KOMBINATSHAFENBEHÖRDE

Die Hafengebörde kümmert sich um den Transport von Nachschub und Verstärkungen auf Frachtsprung- und Landungsschiffen. Sie ist jedoch nicht verantwortlich für den Transport von Truppen ins Gefecht. Außerdem legt sie die Transportflugpläne fest und koordiniert den Raumverkehr innerhalb draconischer Systeme.

3024 kam es zu einem Streik einiger Mitarbeiter der Hafengebörde für eine bessere Bezahlung. Takashi Kurita ließ die Streikenden durch das Zivile Führungscorps (die Kombinatsspolizei) bis auf den letzten Mann erschießen. Die dadurch entstandenen Lücken sind bis heute nicht vollständig geschlossen, wenn auch die Zahl der Kollisionen von Landungsschiffen in der Atmosphäre abgenommen hat.

VERWALTUNGSAMT

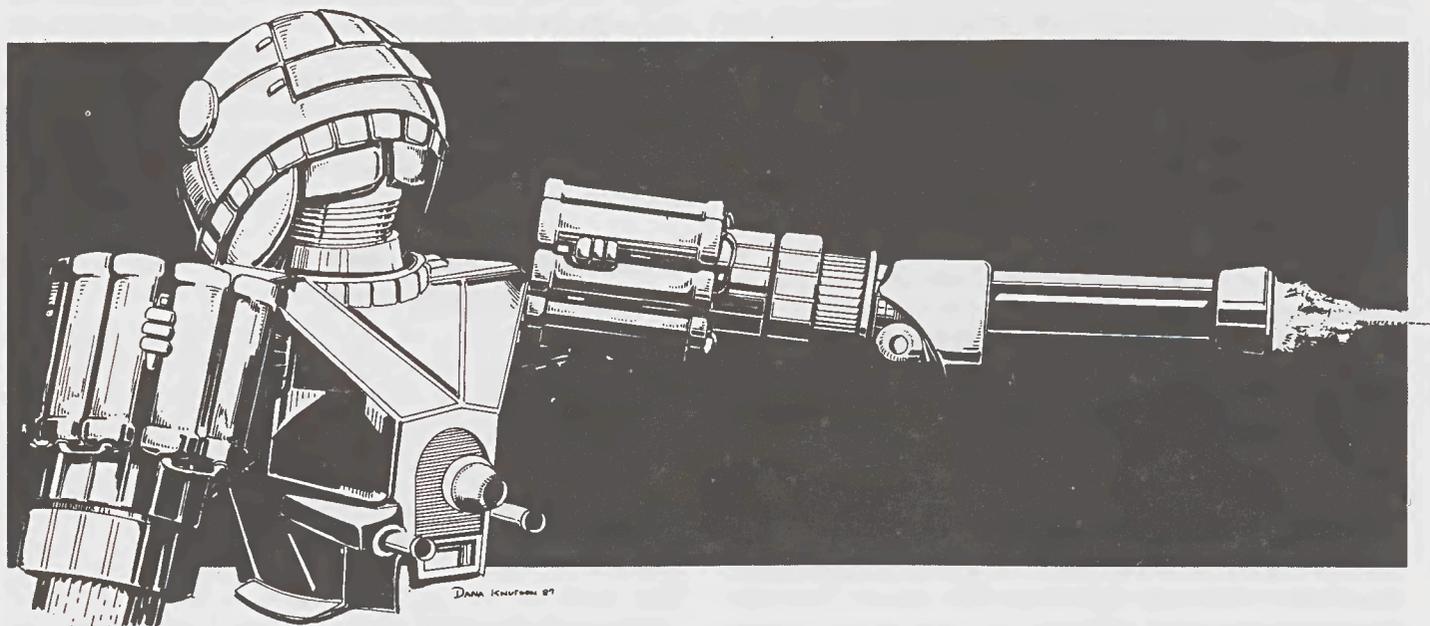
Jede Materialanforderung, jeder Brief von und nach zu Hause und jedes offizielle Kommuniké durchläuft dieses Amt. Das Verwaltungsamt verfügt über Lagerhallen, die denen des Beschaffungsamtes an Größe kaum nachstehen. Es ist auch verantwortlich für die Zensur von unliebsamen Gefechtsberichten, »Unwahrheiten« in Briefen und jedweden Material, das Respektlosigkeit gegenüber dem Draconis-Kombinat, dem Haus Kurita oder dem Dictum Honorium ausdrückt. Es hat allerdings keinen Einfluß auf direkt über ComStar versandte Mitteilungen.

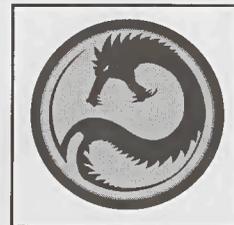
MILITÄRISCHES KOORDINATIONS-BÜRO

Dieses Büro führt die Anordnungen des Oberkommandos aus und schickt die Einheiten des Kombinatmilitärs an ihre Einsatzorte. Wegen seiner Funktion als Berater des Oberkommandos ist das Militärische Koordinationsbüro mit Mitgliedern aller Abteilungen der VSDK, Admiralität, Kombinat-Pioniere und -Techniker, Hafengebörde und Internen Sicherheitsagentur besetzt. Das Büro verlegt ein monatlich erscheinendes gefechtstaktisches Magazin mit dem Titel »Weisheit des Samurai«. (Manche Beobachter betrachten dieses Magazin allerdings nur als Arbeitsbeschaffungsmaßnahme.)

VEREINIGTE SOLDATEN DES DRACONIS-KOMBINATS

Diese Hauptabteilung des draconischen Militärs verschlingt den bei weitem größten Anteil des Kurita-Staatshaushalts. Die VSDK





umfassen die Kampfkolosse des Drachen (sämtliche BattleMech-Einheiten des Draconis-Kombinats), die Panzer des Drachen (alle Panzereinheiten), die Artillerie des Drachen, die Luftwaffe des Drachen, die Infanterie des Drachen und die Spezialtruppen. Letzteres ist ein Oberbegriff für verschiedene Einheiten mit Sonderaufgaben. Ein Beispiel sind die Draconis-Elite-Sturmtruppen (DEST). Dieses Elitecorps von Kommandoeinheiten ist in allen Waffengattungen ausgebildet, vom Führen eines BattleMechs bis zum Steuern eines Sprungschiffes. Seine Mitglieder werden hauptsächlich dazu eingesetzt, feindliche Installationen zu infiltrieren. Es waren zum Beispiel die Mitglieder einer frühen DEST-Einheit, die dem Lyranischen Commonwealth die Pläne für den ersten BattleMech stahlen. DEST-Mitglieder ähneln den Ninjas der japanischen Geschichte, insofern als sie sich pausenlos im Kampf und darin üben, unentdeckt zu bleiben. Hinzu kommt, daß sie sich wie Samurai eher selbst entleiben als ihre Ehre zu verlieren.

DRACONIS-KOMBINATSADMIRALITÄT

Wie die VSDK umfaßt auch die Kombinatadmiralität DKA Gefechtstruppen des Draconis-Kombinats, in diesem Fall aber die Luft/Raumelemente des Militärs. Alle Gefechtssprung- und -landungsschiffe unterstehen ebenso der Admiralität wie Luft/Raumjäger, deren Piloten und alle Wartungsmannschaften, die mit diesen Maschinen beschäftigt sind. Viele Tai-shos des Hauses Kurita sind Gegner dieses Systems, da sie die Luft/Raumeinheiten stärker zur Unterstützung der Bodentruppen dirigieren wollen. Die Trennung zwischen Armee und Admiralität ermöglicht es Haus Kurita sicherzustellen, daß die Luft/Raumeinheiten zuerst die strategische Oberhoheit sichern, bevor sie bei der Invasion eines Planeten den Bodeneinheiten zu Hilfe kommen.

Die Rivalität zwischen Vereinigten Soldaten und Admiralität ist ausgesprochen heftig. Beide Abteilungen halten sich jeweils für den wichtigsten Teil des Kurita-Militärs und damit des Kombinats. Lord Kurita fördert diese Rivalität, da sie zu einer Verbesserung der Kampfmoral und Leistungen führt. Kanrei Theodore Kurita führt diese Politik fort, indem er zum Beispiel Mitte des Jahres für MechKrieger und Jagdpiloten den japanischen Titel Busosenshi eingeführt hat. Allerdings kann sich diese Rivalität auch in spontaner Gewalt entladen, sowohl im Feld als auch im Privaten.

VERBINDUNGSAMT FÜR BERUFSSOLDATEN

Dieses Corps aus Diplomaten und Verwaltungsbeamten kümmerte sich bis zu Koordinator Takashi Kuritas Befehl »Tod allen Söldnern!« um die Rekrutierung und Überwachung von Söldner-einheiten. Lord Kurita setzte seine besten Verhandlungsführer für die Ausarbeitung der Kontrakte ein, da er die Söldner an der kurzen Leine halten wollte. Häufig war er zu Konzessionen auf anderem Gebiet bereit, um eine Integration der Söldnertruppen unter den Befehl seiner Generale durchzusetzen. Außerdem waren die Verhandlungsführer angewiesen, jungen Söldner-einheiten große Kredite zu gewähren, mit dem Ziel, sie immer tiefer in Schulden zu stürzen. Eine große Zahl kleiner Einheiten waren durch diese Strategie gezwungen, als reguläre Truppen in die VSDK einzutreten. Auch die Verbindungsoffiziere der Söldner-einheiten wurden vom Verbindungsamt für Berufssoldaten gestellt. In aller Regel waren sie zugleich Mitglieder der ISA, und kluge Söldner achteten darauf, daß sie nie Gefahr liefen, ihre Einheit des Verrats verdächtig zu machen, da die ISA nicht zögerte, die Anführer verdächtigter Söldnertruppen zu exekutieren.

Seitdem das Draconis-Kombinat aber allen Söldnern den Krieg angesagt hat, koordiniert dieses Büro nun die Maßnahmen zur Vernichtung aller Söldner-einheiten, die in Berührung mit dem Draconis-Kombinat kommen.

ÄRZTE DES DRACHEN

Vor langer Zeit sah man auf medizinisches Personal im allgemeinen nur geringschätzig herab, weil deren Beruf als eines Mannes unwürdig und nur für Schwächlinge und Frauen geeignet betrachtet wurde (was in einer dermaßen militaristischen Gesellschaft sicherlich verständlich ist). Um sich gegen diese Diskriminierung zur Wehr zu setzen, gründeten die Ärzte schließlich eine Bruderschaft mit dem Namen Ärzte des Drachen. Trotz des mystischen Beiwerks sind ihre Mitglieder keineswegs Medizinmänner und Wunderheiler. Ihre Schulen können mit denen im Rest der Inneren Sphäre durchaus mithalten, und ihre Ausrüstung ist auf dem neuesten Stand. Die Bevölkerung betrachtet die Ärzte inzwischen mit Ehrfurcht, was für erheblichen Nachwuchs in ihren Reihen gesorgt hat und den Koordinator dazu bewegte, den Ärzten mehr Geld zur Verfügung zu stellen.

Vor, während und nach einer Operation führen die Ärzte zahllose Rituale wie das Segnen von Stethoskopen, das Besprechen von Wunden und Schnitten und die Reinigung des Patienten durch Gesang und Tanz durch. Während die meisten gesellschaftlich höherstehenden Patienten sich durchaus bewußt sind, daß dies alles Theater ist, bleibt der durchschnittliche Draconier überzeugt davon, daß diese Rituale für eine erfolgreiche Operation unverzichtbar sind - ein Phänomen, daß auch ComStar wohlbekannt ist.

Auf dem Schlachtfeld werden draconische MASH-Einheiten bei den Soldaten hoch respektiert. Feldärzte erhalten Unterkünfte zugewiesen, wie sie hohen Offizieren zustehen. Selbst Kriegsherren behandeln Ärzte des Drachen gut, da diese im Operationssaal absolute Macht besitzen. (Gerüchtweise soll schon mehr als ein hoher Offizier, der die Bruderschaft mit Verachtung strafte, wegen eines eingewachsenen Zehnnagels das ganze Bein verloren haben.)

KOMBINATS-PIONIERE UND -TECHNIKER

Diese Abteilung umfaßt alle Pioniere sowie das gesamte technische Personal des Arms des Drachen. Sie verwandelt sich jedoch zunehmend in eine reine Verwaltung, die ihr Personal an andere Zweige des Militärs »ausleiht«, von denen die Techs alsdann in die eigene Dienststruktur integriert werden. Häufig tauschen Regimente technisches Hilfspersonal auch direkt, ohne Einschaltung der Kombinat-Pioniere und -Techniker (KPUT), untereinander aus. Es wird erwartet, daß diese Abteilung in Kürze mit dem Verwaltungsamt zusammengelegt wird und Techniker und Pioniere eigene »Waffengattungen« der VSDK und DKA formen.

OBERKOMMANDO DES DRACONIS-KOMBINATS

Diese Gruppe von Stabsoffizieren hat ihr Hauptquartier im Einheitspalast von Imperial City und arbeitet dort zusammen mit Gunji no Kanrei Theodore Kurita, dem Stellvertreter des Koordinators in Militärfragen, die Militärstrategie des Kombinats aus. Sie setzt sich zusammen aus den Kriegsherren der fünf Militärdistrikte und anderen hochrangigen Tai-shos. Sie studieren die vom Koordinationsbüro und der ISA zusammengetragenen Gefechtsberichte sowie die Daten über planetare Geländebedingungen und Feindstärken. Häufig enden Treffen des Oberkommandos in wilden Streitereien über die Kampfkraft der verschiedenen Militärdistrikte. In Abwesenheit des Kanrei oder gar des Koordinators beschränken sich diese Streitigkeiten jedoch immer auf verdeckte Drohungen und Beleidigungen sowie den Versuch, sich durch geschickte Konter die Sympathien des Vorsitzenden zu sichern.



INTERNE SICHERHEITSAGENTUR

Die Bürger des Draconis-Kombinats erwähnen die Interne Sicherheitsagentur (ISA) nur selten, aber in ihren Gedanken ist sie ständig präsent. Die für unzählige Verhöre, Verschleppungen und Morde verantwortliche Geheimpolizei sorgt für eine verbreitete Atmosphäre der Angst, Paranoia und bedingungslosen Loyalität zum Staat. Anhänger des Bushido haben von der ISA jedoch wenig zu befürchten, solange es zu keinem Konflikt zwischen ihrer persönlichen Ehre und jener des Draconis-Kombinats kommt.

Der Direktor der ISA ist Subhash Indrahara, der »Lächler«. Indrahara ist möglicherweise noch gefürchteter als der Koordinator. Wenn die ISA ihre Machtbasis weiter ausbaut, könnte sie sogar zur Macht hinter dem Thron werden. Indrahara hat die Freundschaft von Kanrei Theodore Kurita gewonnen und könnte versuchen, den jungen Thronfolger in seinem Sinne zu beeinflussen. Eventuelle Versuche Indraharas, sich selbst zum Koordinator aufzuschwingen, werden aber ohne Zweifel nur insgeheim stattfinden, da bei offener Revolte eine Spaltung der Agentur zu befürchten wäre.

Die Mitglieder der ISA sind praktisch nicht zu erkennen. Denn die meisten Agenten gehören anderen Gruppen oder Regierungsämtern an, und ihre Mitgliedschaft in der Geheimpolizei ist kaum jemandem bekannt. Die ISA hat Agenten in allen Organisationen des Kurita-Raumes und zahlreichen Gruppen anderer Nachfolgerstaaten. Und ihr Arm reicht noch weiter, da draconische Bürger für die Meldung verräterischer Äußerungen oder Handlungen eine Belohnung erhalten.

Innerhalb der Geheimpolizei existiert eine noch geheimere Gruppe, die sogenannten »Söhne des Drachen«. Dies ist eine Geheimgesellschaft, deren Mitglieder Indrahara persönlich mehr Loyalität entgegenbringen als der ISA (oder, vermutlich, dem Koordinator). Derzeit weiß außer den Mitgliedern dieser Geheimgesellschaft nur ComStar von deren Existenz; alle anderen Mitwisser wurden eliminiert. Auch der Orden weiß nur wenig über die Söhne des Drachen, aber es ist bekannt, daß Kanrei Theodore Kurita Mitglied ist.

UNIFORMEN DER VSDK

Uniformen sind ein wichtiger Teil des draconischen Lebens. In der militaristisch geprägten Gesellschaft des Kombinats kennzeichnet die Kleidung einer Person deren Stellung, und das Tragen einer angesehenen Uniform weist den Besitzer als Respektperson aus. Viele Soldaten tragen ihre Uniformen auch in der Freizeit und auf Heimaturlaub, um die Zivilbevölkerung zu beeindrucken.

HOHER OFFIZIER

Hohe Offiziere sind Offiziere vom Rang eines Tai-sa oder höher. Im Gegensatz zur Praxis manch anderer Nachfolgerstaaten führen auch hohe Offiziere des Draconis-Kombinats ihre Truppen vom Feld aus. Die grundlegende Uniformfarbe hoher Offiziere ist schwarz, und der Schnitt entspricht den Regeln der betreffenden Waffengattungen. So trägt beispielsweise ein Tai-sho der Infanterie eine schwarze Standardinfanterieuniform. Im Gegensatz zu den Uniformen anderer Nachfolgerstaaten sind Kurita-Uniformen sehr schlicht. Orden und Ehrenzeichen werden ausschließlich an der Ausgehuniform getragen.

Der Hauptbestandteil der Uniform eines hohen Offiziers ist die Uniformjacke mit dem charakteristischen Stehkragen. Auf beiden Schultern der Jacke trägt er das schwarz-auf-rote Drachenmon des Draconis-Kombinats und in goldenen Katakana den Namen Kurita sowie den Namen des Kriegsherren seines Militärdistrikts. Abgesehen vom Rangabzeichen, das am linken Kragen getragen wird, sind dies die einzigen Farbtupfer der Uniform. Die Uniformhose ist schwarz, ohne jede Verzierung. Absolventen der Sun

Zhang MechKriegerakademie, der Weisheit des Drachen oder der Sun-Tzu-Gefechtsschule dürfen auch Katakana und Wakizashi (die beiden Schwerter eines Samurai) tragen, die sie bei Erreichen des Abschlusses erhalten haben. Außerdem trägt die überwiegende Mehrheit aller Offiziere eine Handfeuerwaffe am Gürtel, und üblicherweise eine zweite irgendwo versteckt. Die Hosenbeine sind in die aus schwarzem Polyvinyl gefertigten und ständig auf Hochglanz polierten Offiziersstiefel eingesteckt.

Auch die Mütze des Offiziers ist schwarz. An der Vorderseite der Mütze wird das Regimentsabzeichen getragen, an der linken Seite das Bataillonsabzeichen und an der rechten Seite das Kompanieabzeichen. Die Uniform ist aus dem Synthetikmaterial Trichloropolyester hergestellt. Es ist feuerfest, reißfest und wasserabweisend. Die Ärmel der Jacke erfordern Manschettenknöpfe, die der Offizier frei wählen kann. Besonders beliebt sind Manschettenknöpfe mit Akademiewappen, dem Kurita-Drachen, Samuraischwertern oder BattleMechs. Sie dürfen jedoch höchstens einen Durchmesser von zwei Zentimetern aufweisen, da sie sonst zu protzig wären.

Die meisten Kurita-Soldaten achten darauf, ihre Uniform stets sauber zu halten, und für hohe Offiziere gilt dies in besonderem Maße. Dies liegt nicht nur daran, daß Draconier Wert auf ihr Äußeres legen (wie es bei den Gesellschaftsgenerälen des Lyranischen Commonwealth der Fall ist), sondern auch daran, daß sie für den Fall ihres Todes dem gegnerischen General einen würdigen Anblick bieten wollen. Viele Kurita-Offiziere baden aus diesem Grund vor einer Schlacht und parfümieren sich. Manche gehen sogar so weit, als Geste an den gegnerischen General ein traditionelles, dreizeiliges japanisches Gedicht von 5, 7 und 5 Silben, einen Haiku, einzustecken. All dies geht auf Traditionen der Samurai des alten Japan zurück.

MECHKRIEGER

MechKrieger des Draconis-Kombinats besitzen zwei Felduniformen: eine für das Mechinnere und eine für den Aufenthalt außerhalb des Mechs. Da der Hitzestau im Innern eines im Einsatz befindlichen BattleMechs kaum auszuhalten ist, ziehen MechKrieger im Cockpit so wenig wie möglich an. Die einzige Kleidung, die ein Kurita-MechKrieger in der Pilotenkanzel tragen muß, besteht aus einem einteiligen, ärmel- und beinlosen Kampftrikot, Stiefeln, einem Neurohelm, den für die Benutzung des Helms notwendigen Biofeedbacksensoren und einer Kühlweste. Während des Gefechts trägt er keine Rangabzeichen.

Verläßt der Krieger den Mech, muß er seine Nonkombattantenuniform anlegen. Diese besteht aus einem dunkelgrauen Rollkragenpullover mit einem roten Schrägstreifen über der Brust und dunkelgrauen Hosen mit einem roten Seitenstreifen. Hinzu kommen halbhohle schwarze Stiefel und eine schwarze Schirmmütze mit den Symbolen von Regiment, Bataillon und Kompanie sowie ein breiter schwarzer Gürtel mit silberner Schnalle. Wie alle draconischen Soldaten tragen auch Kurita-MechKrieger ihre Rangabzeichen am linken Kragen und an beiden Schultern das Kurita-Mon und die Namen ihres Hauses und Kriegsherren.

JAGDPILOT

Kurita-Jagd piloten tragen einfache bräunlichviolette Overalls und eine Weste mit integriertem Fallschirm. Die Reißleine befindet sich an der Vorderseite der Weste. Wegen der starken Turbulenzen beim Einsatz in der Atmosphäre müssen die Piloten besondere Schutzpolster an Ober- und Unterschenkeln und Schultern tragen. Um die Sauerstoffversorgung des Piloten zu sichern, ist sein Neurohelm mit einer Lebenserhaltungseinheit gekoppelt. Im Innern der Beinpolster befinden sich Regulatoren, die verhindern, daß sich das Blut des Trägers bei Manövern mit hohem Andruck in den Beinen sammelt.



HILFSPERSONAL

Techs tragen denselben bräunlichvioletten Overall wie Luft/Raumpersonal. Der Overall besitzt wenig Verzierungen, aber zahlreiche Taschen für Werkzeuge vom Voltmeter bis zum Mehrsystem-Gyrodagnostikator. Genaugenommen wird er nur deswegen als Uniform angesehen, weil er die einzige vom Beschaffungsamt an Techs ausgegebene Arbeitskleidung darstellt. Techs sind nicht von unangekündigten Inspektionen betroffen und werden bei ihrer Arbeit normalerweise in Ruhe gelassen. Sie müssen jedoch ihre Dienstmützen tragen, die von der Form her an Schirmmützen aus Stoff erinnern.

KONVENTIONELLE TRUPPEN

Soldaten der konventionellen Waffengattungen (Infanterie, Panzertruppen, Artillerie usw.) sind in einen robusten khakifarbenen Ganzkörperoverall gekleidet. Auf der Brust des Overalls trägt der Soldat die Nadel seiner Waffengattung. Schulter- und Ellbogenpolster verhindern eine Verletzung beim Sturz, beim Robben durchs Gelände oder beim Transport schwerer Waffen auf der Schulter. Die reguläre Mütze hat einen schmalen Schirm und Ohrklappen, die bei kaltem Wetter oder starkem Wind nach unten geklappt werden können. Die Ohrklappen von Artilleriepersonal sind zur Dämpfung des *Long-Tom*-Geschützlärms speziell gepolstert. Viele Infanterieeinheiten, besonders solche, die mit Flammern arbeiten, erhalten zusätzlich Helm, Handschuhe und Polsterwesten zum Schutz gegen stumpfe Waffen und Flammen.

Fahrzeugbesatzungen erhalten ebenfalls Schutzwesten, aber diese Westen sind dafür ausgelegt, Prellungen durch die holprige Fahrt zu vermeiden. Zusätzlich sind ihre Helme zum Schutz des Kopfes gepolstert. Helm und Weste besitzen integrierte Kühlelemente, um den Aufenthalt in der Enge des Fahrzeugs zu erleichtern. Da die Farbe der Uniform die Funktion eines Soldaten kennzeichnet, erhalten konventionelle Soldaten keine Tarnanzüge. Sie müssen auch auf Eis- oder Dschungelwelten ihre Khakiuniformen tragen.

AUSGEHUNIFORM

Die spezielle Ausführung einer Ausgehuniform hängt von Rang und Waffengattung des Trägers ab, aber das Grundkonzept ist



allen Varianten gemeinsam. Es besteht aus weißer Uniformjacke, schwarzer Hose und roten Stiefeln. Am Mittelsaum der Uniformjacke sowie entlang der Ärmel verläuft ein orangeroter Streifen. Auch die Manschetten sind orangerot. In die Jacke ist ein Gürtel eingenäht, der mit einer Schnalle in Form des Kurita-Mon geschlossen wird. Der Stehkragen ist orangerot und trägt das Rangabzeichen. Die Waffengattung wird durch Doppelbalken auf steifen Schulterklappen angezeigt.

Die schwarze Hose ist bis auf die Seitenstreifen identisch mit der eines hohen Offiziers. Die Farbe der Seitenstreifen gibt genau wie die Balken auf den Schulterklappen die Waffengattung des Soldaten an.

KADETTEN

Durch die große Ähnlichkeit der meisten Felduniformen sind Kadetten nur durch den weißen Streifen an ihrer Kleidung zu erkennen. Kadetten gelten als lästig und gefährlich, weil sie voller Antworten auf die falschen Fragen stecken. Der weiße Streifen an ihrer Uniform soll vor einem unerfahrenen Offizier warnen.

RÄNGE DER VSDK/DKA

(Rangabzeichen siehe Anhänge)

Die vom Draconis-Kombinat benutzten Dienstränge basieren auf denen der Armee und Marineinfanterie der Vereinigten Staaten von Amerika auf Terra im 20. und 21. Jahrhundert. Die verschiedenen Ränge sind durch stilisierte Katakana-Ziffernsymbole gekennzeichnet. Alle Militärs tragen ihr Rangabzeichen in einem Rechteck in der Farbe ihrer Waffengattung am linken Kragen: Kirschrot für MechKrieger, Gelb für Jagdpiloten, Dunkelgrün für Sprung- und Landungsschiffbesatzungen, Hellgrün für Hilfspersonal, Dunkelbraun für Infanteristen, Hellblau für Fahrzeugbesatzungen und Violett für Artilleristen.

Die folgenden Dienstgradbeschreibungen gelten für Mitglieder der VSDK mit Anmerkungen zu entsprechenden Rängen in Admiralität und Pionieren sowie Technikern. Bis vor kurzem wurde nur für Offiziere eine japanische Rangbezeichnung benutzt. Jetzt hat Kanrei Theodore Kurita jedoch durchgehend für alle Ränge japanische Rangbezeichnungen festgelegt. Die Auflistung gibt beide Bezeichnungen an.

Hojuhei (Rekrut)

Während der Grundausbildung wird ein Soldat Rekrut bzw. Hojuhei genannt. Hojuheis tragen keine Rangabzeichen, nur ein Rechteck in der Farbe ihrer Waffengattung. Der entsprechende Rang in der Admiralität ist ebenfalls Hojuhei bzw. Raummatrose.

Heishi (Soldat/Raummatrose 2. Grades)

Nach Beendigung der Grundausbildung werden die meisten Rekruten zum Heishi befördert. Ein Heishi trägt als Rangabzeichen eine stilisierte lilafarbene »1« (in Katakana). Der entsprechende Rang in der Admiralität heißt ebenfalls Heishi bzw. Raummatrose 2. Grades.

Gunjin

(Lanzenkorporal/Raummatrose 1. Grades)

Manche Rekruten treten dem Militär schon als Gunjin oder Lanzenkorporal bei. Der einzige Unterschied zum Heishi ist die höhere Bezahlung. Ein Gunjin trägt eine stilisierte lilafarbene »2«. Der entsprechende Dienstgrad in der Admiralität ist ebenfalls Gunjin bzw. Raummatrose 2. Grades.

Go-cho (Korporal)

Als Go-cho bzw. Korporal, in der Regel ein stellvertretender Truppführer oder Fahrzeugkommandeur, hat ein Soldat zum ersten Mal den Befehl über andere. Als Rangabzeichen führt er eine stilisierte lilafarbene »3«. Der entsprechende Rang in der Admiralität lautet gleichfalls Go-cho bzw. Korporal.



Gunsho (Sergeant)

Ein Gunsho oder Sergeant ist üblicherweise Truppführer der Infanterie oder Fahrzeugkommandeur. Als Rangabzeichen führt er eine stilisierte lilafarbene »4«. Der entsprechende Dienstrang in der Admiralität ist ebenfalls Gunsho bzw. Sergeant.

Shujin (Master-Sergeant)

Der nächsthöhere Rang in VSDK und Admiralität ist der Shujin bzw. Master-Sergeant. Dieser Unteroffizier trägt als Rangabzeichen eine stilisierte lilafarbene »5«. Auch ein MechKrieger, der keinen eigenen Mech besitzt, trägt dieses Rang, wird aber mit Busosenshi bzw. MechKrieger angesprochen, nicht mit Shujin.

Kashira (Talon-Sergeant)

Dies ist der erste Rang der sogenannten Mittleren Offiziere. Ein Kashira trägt als Rangabzeichen wie ein Soldat eine »1«, allerdings in Königsblau. Dies gilt auch für einen Kashira der Admiralität und den untersten der Techoffiziere, den Maat (niederere Ränge der KPuT entsprechen den alten VSDK-Rängen ohne japanische Rangbezeichnung). Auch ein MechKrieger im Besitz eines eigenen BattleMechs oder von adliger Abstammung hat diesen Rang inne, wird aber ebenfalls nicht mit Kashira, sondern mit Busosenshi bzw. MechKrieger angesprochen.

Sho-ko (Sergeant-Major)

Dies ist der höchste Rang von VSDK und Admiralität, der ohne Offizierspatent erreichbar ist. In beiden Organisationen sind Shokos eher selten, da ein einfacher Soldat seine gesamte Laufbahn braucht, um diesen Rang zu erreichen. Üblich ist gerade mal ein einziger Sho-ko pro Regiment. Er ist verantwortlich für Disziplin und Verhalten aller Mannschaften, Unteroffiziere und Kashiras seines Regiments. Als Rangabzeichen dient ihm eine königsblaue »2«, ebenso wie dem nächsthöheren Techoffizier, dem Obermaat oder einem MechKrieger, der stellvertretender Lanzenführer ist.

Chu-i/Sho-i

Chu-i ist der niedrigste Offiziersrang mit Offizierspatent. Absolventen der Weisheit des Drachen (Offiziersschule) treten mit diesem Rang ins Militär ein. Ein Lanzen- oder Zugführer ist in aller Regel ein Chu-i. Sein Rangabzeichen ist eine stilisierte königsblaue »3«. In der Admiralität trägt der entsprechende Rang den Namen Sho-i und ist der niedrigste mögliche Rang für einen Jagdpiloten. Der Kommandeur einer Luft/Raumlanze ist üblicherweise ebenfalls ein Sho-i, wird aber Lanzer genannt. Der entsprechende Techrang ist der Hauptmaat.

Hauptobermaat

Das nächste Katakanasymbol der Serie, die königsblaue »4«, ist dem höchsten Techrang vorbehalten, dem Hauptobermaat. Für gewöhnlich gibt es nur einen solchen Tech pro Regiment, und er wird häufig mit HauptTech angesprochen.

Tai-i/Chu-i

In den VSDK ist ein Tai-i meist Kompaniechef. Als Rangzeichen benutzt er eine königsblaue »5«. Seine Entsprechung in der Admiralität ist der Chu-i, der eine Kompanie Luft/Raumjäger befehligt.

Sho-sa/Dai-i

Der Sho-sa ist der erste der Hohen Offiziere, deren Rangabzeichen in Apfelgrün gehalten sind. Sho-sa findet man vor allem im Bataillonsstab, aber es gibt auch einige altgediente Kompaniechefs dieses Rangs. Ihr Rangabzeichen ist eine apfelgrüne »1«. In der Admiralität entspricht diesem Rang der Dai-i.

Chu-sa/Sho-sa

Der nächste Rang der VSDK ist der Chu-sa, der als Rangabzeichen eine apfelgrüne »2« führt. Auch er ist meist Mitglied des Bataillonsstabes und häufig stellvertretender Bataillonskommandeur. Der entsprechende DKA-Rang ist Sho-sa.

Tai-sa

Die apfelgrüne »3« kennzeichnet den Tai-sa, üblicherweise ein Bataillonskommandeur. Dieser Dienstgrad trägt auch in der Admiralität den Namen Tai-sa.

Sho-sho/Cho-sho

Der Sho-sho ist Adjutant eines Tai-sho, stellvertretender Regimentskommandeur und Mitglied des Regimentsstabes. Als Rangzeichen benutzt er eine apfelgrüne »4«. Der entsprechende Rang in der Admiralität heißt Cho-sho.

Tai-sho

Tai-sho ist der höchste Rang der VSDK. Ein Tai-sho ist Regimentsschef, Mitglied des Oberkommandos, und/oder Kommandeur einer Präfektur oder eines Militärdistrikts. Sein Rangabzeichen ist eine apfelgrüne »5«. Dieser Rang trägt auch in der DKA den Namen Tai-sho.

Tai-shu (Kriegsherr)

Tai-shu bzw. Kriegsherr ist weniger ein Rang als eine Position. Es handelt sich um den Titel für den Kommandeur eines der fünf Militärdistrikte des Draconis-Kombinats. Der Kriegsherr hat den Oberbefehl über alle militärischen Einheiten in seinem Distrikt; daher gehört er gleichzeitig VSDK und DKA an, gleichgültig aus welcher dieser Organisationen er stammt. Als Zeichen seiner Position trägt er die apfelgrüne »5« eines Tai-sho über einem Doppelbalken, dessen untere Hälfte in fünf Quadrate (für die fünf Präfekturen eines Militärdistrikts) aufgeteilt ist.

AUFSTELLUNG DER VSDK-EINHEITEN

Das Draconis-Kombinat ist in fünf Militärdistrikte eingeteilt - Galedon, Benjamin, Pesht, Dieron und Rasalhaag -, die jeweils unter dem Befehl eines Tai-shu stehen. Jeder dieser Distrikte ist seinerseits in fünf Präfekturen unterschiedlicher Größe unterteilt. So ist zum Beispiel die Präfektur Predlitz des Militärdistrikts Rasalhaag sehr viel größer als die Präfektur Rodigo desselben Distrikts. Dafür gibt es verschiedene mögliche Gründe. Zum einen können militärische Eroberungen eine Präfektur vergrößern oder Verluste sie verkleinern (wie der 4. Nachfolgekrieg soeben bewiesen hat). Außerdem hat der Tai-shu das Recht, die Präfekturgrenzen beliebig zu ändern. Meist ist eine Präfektur, in der die Verwaltungszentrale des Distrikts liegt, größer als die anderen.

Der Dienst in einer Grenzpräfektur genießt ein höheres Ansehen als der Dienst in einem hinter den Frontlinien gelegenen Gebiet. Dies liegt daran, daß die Grenzpräfekturen mehr Kampfmöglichkeiten bieten. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist die Präfektur Kagoshima, in der sich Luthien befindet, die Zentralwelt des Draconis-Kombinats. Eine Postierung dort ist eine große Ehre und kündigt meist eine Beförderung an.

(Aufgrund der ausgeprägt patriarchalischen Struktur der dracoonischen Gesellschaft erreichen im Militär ebenso wie im zivilen Leben nur wenige Frauen einflußreiche Positionen. Es gibt zwar einige wenige weibliche Tai-shos, aber ein weiblicher Tai-shu wäre völlig undenkbar.)



GEFECHTSAUFSTELLUNG DER VSDK

(Oktober 3031)

MILITÄRDISTRIKT GALEDON

Befehlshaber: *Tai-shu Kester Hsiun Chi*

Präfektur New Samarkand

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
11. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Kester Hsiun Chi</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	New Samarkand
3. Proserpina-Husaren (<i>Tai-sho Bruce Lee Bernstein</i>)	Elite	Fanatisch	Galedon
McGavins Regiment, Nachtschatten (<i>Tai-sa Lloyd McGavin</i>)	Veteranen	Zweifelhaft	Galedon
3 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Li Dok To</i> Adjutant: <i>Sho-sho Ewgenij Wickham</i>			

Präfektur Kaznejew

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
3. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Seko Ebihara</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Kaznejew
2. An-Ting-Legion (<i>Sho-sho Kurahi Sawaguchi</i>)	Normal	Zuverlässig	Capra
4. An-Ting-Legion (<i>Sho-sho Jophet Pati</i>)	Normal	Zuverlässig	Groveld III
3 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Seko Ebihara</i> Adjutant: <i>Tai-sa Wendall Hansen</i>			

Präfektur Matsuida

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
14. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Kozuri Asakura</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Matsuida
17. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Brigham Rutledge</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Misery
5. Schwert des Lichts (<i>Tai-sho Palmer Conti</i>)	Elite	Fanatisch	Harrow's Sun
19. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Janet Parkinson</i>)	Normal	Zuverlässig	Lima
21. Galedon-Regiment (<i>Sho-sho Jarvel Dolmassay</i>)	Normal	Zweifelhaft	Harpster
5 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Brigham Rutledge</i> Adjutant: <i>Tai-sa U Poi</i>			

Präfektur Oshika

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
24. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Karren Toynbee</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Oshika
1 Regiment Befehlshaberin: <i>Tai-sho Karren Toynbee</i> Adjutant: <i>Sho-sho Kadogan Akimoto</i>			

Präfektur Tabayama

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
2. Galedon-Regiment (<i>Tai-sho Lawrentij Kornilow</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Tabayama
1 Regiment Befehlshaber: <i>Tai-sho Lawrentij Kornilow</i> Adjutant: <i>Sho-sho Henri Trebor</i>			

MILITÄRDISTRIKT BENJAMIN

Befehlshaber: *Tai-shu Hirushi Shotugama*

Präfektur Buckminster

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
6. Benjamin-Regiment (<i>Sho-sho Saad Shazli</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Buckminster
6. Arkab-Legion (<i>Sho-sho Stanislaus Rozurski</i>)	Normal	Zuverlässig	Arkab
2 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Kyesan Kurita</i> Adjutant: <i>Tai-sho Fenton Worridge</i>			

Präfektur Kajikazawa

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
17. Benjamin-Regiment (<i>Tai-sho Hirushi Shotugama</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Kajikazawa
4. Arkab-Legion (<i>Sho-sho Tim Meinhold</i>)	Normal	Zuverlässig	Benjamin
2 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Hirushi Shotugama</i> Adjutant: <i>Sho-sho Bosley Krinninger</i>			

Präfektur Proserpina

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
2. Benjamin-Regiment (<i>Tai-sho Samson Tartikoff</i>)	Normal	Zuverlässig	Fellanin II
1. Proserpina-Husaren (<i>Tai-sho Benson Chonowath</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Proserpina
15. Benjamin-Regiment (<i>Tai-sho Boris Petroff</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Tannil
3 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Sotei Ganacheho</i> Adjutant: <i>Tai-sa Fritz Hillinger</i>			

Präfektur Xin Yang

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
10. Benjamin-Regiment (<i>Tai-sho Alsam Kauderer</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Xin Yang
1 Regiment Befehlshaber: <i>Tai-sho Alsam Kauderer</i> Adjutant: <i>Sho-sho Erdogan Celik</i>			

Präfektur Irurzun

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
3. Benjamin-Regiment (<i>Sho-sho Jakodo Naguchido</i>)	Normal	Zweifelhaft	Irurzun
9. Benjamin-Regiment (<i>Tai-sho Denice Eastmoreland</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Marduk
2. Arkab-Legion (<i>Sho-sho Li Cho Sok</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Tripoli
3 Regimenter Befehlshaber: <i>Tai-sho Ilya Djemkin</i> Adjutant: <i>Tai-sho Trentus Kole</i>			



MILITÄRDISTRIKT PESHT

Befehlshaber: Tai-shu Wladimir Kreckt

Präfektur Kagoshima

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
4. Pesht-Regiment (<i>Tai-sho Wladimir Kreckt</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Pesht
2. Schwert des Lichts (<i>Tai-sho Goshi Tengwan</i>)	Elite	Fanatisch	Luthien
7. Schwert des Lichts (<i>Tai-sho Moshu Yodetobo</i>)	Veteranen	Fanatisch	Luthien

3 Regimenter

Befehlshaber: Tai-sho Wladimir Kreckt

Adjutant: Sho-sho Harred Kurita

Präfektur Albiero

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
10. Pesht-Regiment (<i>Tai-sho Filbert Robinson</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Schwartz
1 Regiment			

Befehlshaber: Tai-sho Filbert Robinson

Adjutant: Sho-sho Roshu Aotoki

Präfektur Ning Xia

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
9. Pesht-Regiment (<i>Tai-sho Fyodor Markt</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Land's End
1 Regiment			

Befehlshaber: Tai-sho Fyodor Markt

Adjutant: Sho-sho Alessandro Fanconia

Präfektur Qandahar

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
6. Pesht-Regiment (<i>Tai-sho Ajid ben Aryen</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	s'Gravenhage
1 Regiment			

Befehlshaber: Tai-sho Ajid ben Aryen

Adjutant: Sho-sho Vasek Delak

Präfektur Bjarred

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
7. Pesht-Regiment (<i>Tai-sho Lorelei Girardin</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Tarnby
1 Regiment			

Befehlshaberin: Tai-sho Lorelei Girardin

Adjutant: Sho-sho Thales Jedko

MILITÄRDISTRIKT DIERON

Befehlshaber: Tai-shu Wassili Tscherenkoff

Präfektur Kessel

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
3. Dieron-Regiment (<i>Sho-sho Kelemen Czajka</i>)	Normal	Zuverlässig	Kessel
8. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Harriet deLetereau</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Kessel
1. Sun-Zhang-Akademieker (<i>Sho-sho Osamu Kurita</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Dromini VI
11. Legion Wega (<i>Tai-sho Theodore Kurita</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Skondia

4 Regimenter

Befehlshaberin: Tai-sho Carlo DeMonti

Adjutant: Sho-sho Allison Martinez

Präfektur Wega

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
2. Legion Wega (<i>Tai-sho Michael Heise</i>)	Normal	Zweifelhaft	Wega
14. Legion Wega (<i>Sho-sho Christine Nordica</i>)	Normal	Zweifelhaft	Wega
36. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Hadji Rajpuman</i>)	Normal	Zuverlässig	Cebalrai

3 Regimenter

Befehlshaberin: Tai-sho Sandra Thonnel

Adjutant: Tai-sho Wladimir Destrowitsch

Präfektur Al'Nair

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
1. Schwert des Lichts (<i>Tai-sho Ano Rentoshi</i>)	Veteranen	Fanatisch	Dieron
24. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Simlin Toshirow</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Altair
22. Dieron-Regiment (<i>Sho-sho Tatjana Sobiroff</i>)	Veteranen	Zweifelhaft	Al Na'ir
15. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Natalya Jagelowsk</i>)	Normal	Zuverlässig	Al Na'ir
18. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Esmond McDougall</i>)	Elite	Zuverlässig	Kuzuu

5 Regimenter

Befehlshaber: Tai-sho Dexter Kingsley

Adjutant: Sho-sho No Ti Kan

Präfektur Ashio

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
27. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Fassen Koutri</i>)	Normal	Zuverlässig	Ashio
12. Dieron-Regiment (<i>Sho-sho Yawatono Kurita</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Ashio
9. Sun-Zhang-Akademieker (<i>Tai-sa Gitaki Hurunko</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Murchison
2. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Esbjorn Cifonelli</i>)	Veteranen	Zweifelhaft	Cylene

4 Regimenter

Befehlshaber: Tai-sho Jasid Porterfield

Adjutant: Tai-sa Lawrence Jacobi

Präfektur Algedi

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
9. Dieron-Regiment (<i>Tai-sho Lisa Montgomery</i>)	Normal	Zuverlässig	Algedi
1 Regiment			

Befehlshaberin: Tai-sho Lisa Montgomery

Adjutant: Sho-sho Wilhelm Diert



EINHEITENPROFILE

MILITÄRDISTRIKT RASALHAAG

Befehlshaber: *Tai-shu Iwan Sorenson*

Präfektur Predlitz

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
8. Rasalhaag-Regiment (<i>Tai-so Iwan Sorenson</i>)	Unerfahren	Fanatisch	Rasalhaag
12. Sun-Zhang-Akademiekader (<i>Tai-sa Petrowitsch DiLenardo</i>)	Unerfahren	Fanatisch	Kufstein
5. Rasalhaag-Regiment (<i>Tai-sho Istvan Kitzelberger</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Dawn

3 Regimente
Befehlshaber: *Tai-sho Iwan Sorenson*
Adjutant: *Sho-sho Sven Johannsen*

Präfektur Rodigo

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
15. Rasalhaag-Regiment (<i>Tai-sho Neil Kagarlitsky</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Lovinac
4. Proserpina-Husaren (<i>Sho-sho Folke Nieradzik</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Rand
5. Sun-Zhang-Akademiekader (<i>Tai-sa Shou Yuing Sang</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	St. John

3 Regimente
Befehlshaber: *Tai-sho Hassid Ricol*
Adjutant: *Sho-sho Davon Boldenmar*

Präfektur Rubigen

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
8. Schwert des Lichts (<i>Tai-sho Jagawen Torisobo</i>)	Normal	Fanatisch	Lothan
9. Rasalhaag-Regiment (<i>Tai-sho Babek Amelizadeh</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Eguilles
Johiros Reg., Nachtschatten (<i>Tai-sa Tadaki Johiro</i>)	Veteranen	Zweifelhaft	Heiligenkreuz

3 Regimente
Befehlshaber: *Tai-sho Andres Mandelbaum*
Adjutant: *Sho-sho Kim Ki-pyong*

Präfektur Alshain

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
20. Rasalhaag-Regiment (<i>Sho-sho Deirdre Messernacht</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Memmingen
Altenmarkt-Miliz (<i>Tai-sho Aldus Bergen</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Thannhausen
10. Rasalhaag-Regiment (<i>Tai-sho Eustorgio Moreno Flores</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Alshain

3 Regimente
Befehlshaber: *Tai-sho Severin Bieleu*
Adjutant: *Sho-sho Aleksandr Djilalli*

Präfektur Trondheim

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
25. Rasalhaag-Regiment (<i>Tai-sho Uchi Tikidomo</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	Trondheim

1 Regiment
Befehlshaber: *Tai-sho Uchi Tikidomo*
Adjutant: *Tai-sa Stevo Waldberg*

SCHWERT DES LICHTS



Die fünf Schwert-des-Lichts-Battle-Mech-Regimenter stellen die Elite der VSDK dar. Alle Aspekte der Einheit, von der Auswahl der Mitglieder über Ausbildung und Ausrüstung, zielen darauf ab, ihre Fähigkeiten über die eines typischen Mechregiments hinauszuhoben.

Das Schwert des Lichts ist ein uraltes Symbol mit Wurzeln in Buddhismus, Hinduismus und sogar Christentum. Ursprünglich repräsentierte es die

Erleuchtung, die den Schleier des Unglaubens zertrennt. Unter der Flagge des Draconis-Kombinats ist es zum Symbol für die skrupellose Durchsetzung der Ziele des Hauses Kurita geworden.

Die Hauptvoraussetzung, die ein MechKrieger erfüllen muß, um in ein Schwert-des-Lichts-Regiment aufgenommen zu werden, ist fanatische Hingabe an Haus Kurita, unter Beweis gestellt durch minimal fünf Jahre perfekte Pflichterfüllung in einem anderen Regiment. Anschließend muß sich der Bewerber einer rigorosen intellektuellen, körperlichen, seelischen und politischen Überprüfung unterziehen. Ähnliche Prüfungen gelten für Techs und anderes Hilfspersonal. Diese Regimenter erhalten nur das Beste, was das Beschaffungsamt anzubieten hat. Ihre MechKrieger und Jagdpiloten führen nur neue oder fast neue Maschinen. Schwert-des-Lichts-Regimenter erhalten auch im Feld eine privilegierte Behandlung, vom vorrangigen Zugriff auf Ersatzteile bis hin zu bevorzugter Bedienung in der Messe. Die Regimenter besitzen sogar private Sprung- und Landungsschiffe in nahezu neuwertigem Zustand.

Diese Regimenter sind keiner speziellen VR (Verteidigungsregion) zugewiesen, sondern reisen durch das gesamte Reich und werden überall dort eingesetzt, wo sie gerade benötigt werden. Um den Regimentern auf fremden Welten zu helfen, stellt das Oberkommando ihnen stets die neuesten Karten und Berichte über das Ziel der Einheit zur Verfügung. Dem Schwert des Lichts fällt auch die weit weniger glorreiche Pflicht zu, Rebellionen niederzuschlagen, auch wenn sie dazu in jüngster Zeit keine Gelegenheit hatten. In früheren Zeiten jedoch genügte schon das Auftauchen eines einzigen Schwert-des-Lichts-Mechs, um Rebellen in die Flucht zu schlagen.

Alle fünf Regimenter besitzen vier Bataillone. Das ungewöhnliche vierte Bataillon erlaubt dem Regimentskommandeur eine sonst nicht mögliche taktische Flexibilität. Zum Beispiel kann das vierte Bataillon den Regimentsstab schützen, Verteidigungsstellungen allein durch sein zahlenmäßiges Gewicht oder durch Deckung von Rücken und Flanken verstärken oder einem bereits von den ersten drei Bataillonen geschwächten Gegner den endgültigen Gnadenstoß versetzen.

Schwert-des-Lichts-Regimenter bemalen ihre Mechs in der Regel einfarbig rot. Alle Mechs tragen auf der linken Schulterpartie das Kurita-Mon und auf Vorder- und Rückseite des rechten Beins das Regimentsabzeichen. Jedes der Regimenter steht für eine der »Fünf Säulen« der draconischen Gesellschaft.

1. Schwert des Lichts: Der Elfenbeindrache

Diese Einheit besteht aus zwei mittelschweren, einem schweren und einem überschweren Bataillon und ist auf Nachtaktionen spezialisiert. Sie repräsentiert die Säule von Elfenbein. Das Regimentsabzeichen ist ein elfenbeinfarbener Kurita-Drache.

2. Schwert des Lichts: Der Stahldrache

Dieses Regiment besteht aus einem leichten, zwei schweren und einem überschweren Bataillon und besitzt das Doppelte der nor-



malen Anzahl an Luft/Raumjägern. Der Stahldrache bevorzugt Feldschlachten und kam im 4. Nachfolgekrieg auf Buckminster zum Einsatz. Er vertritt die Säule von Stahl. Das Regimentsabzeichen zeigt einen stahlgrauen Kurita-Drachen.

5. Schwert des Lichts: Der Golddrache

Das 5. Schwert des Lichts besitzt ein leichtes, ein mittelschweres und zwei schwere Bataillone und wird bevorzugt im Stadtkampf eingesetzt. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte es auf Northwind und Nusakan. Diese Einheit repräsentiert die Säule von Gold. Ihr Regimentsabzeichen ist ein goldener Kurita-Drache.

7. Schwert des Lichts: Der Teakholzdrache

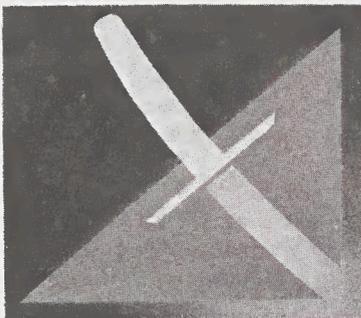
Diese Einheit besteht aus zwei leichten, einem mittelschweren und einem überschweren Bataillon und ist ebenso wie das 5. auf Stadtgefechte spezialisiert. Sie wurde im 4. Nachfolgekrieg auf Utrecht eingesetzt. Das Regiment vertritt die Säule von Teak. Sein Abzeichen zeigt einen teakbraunen Kurita-Drachen.

8. Schwert des Lichts: Der Jadedrache

Dieses Regiment hat zwei mittelschwere und zwei überschwere Bataillone. Es verfügt über keine besondere Spezialität. Das 8. Schwert des Lichts repräsentiert die Säule von Jade. Ihr Regimentsabzeichen ist ein jadegrüner Kurita-Drache.

DISTRIKTEINHEITEN

GALEDON-REGIMENTER



Diese acht BattleMech-Einheiten müssen den größten Teil der draconischen Grenze zu den Vereinigten Sonnen und einen beachtlichen Abschnitt der Peripheriegrenze beschützen. Sie wachen auch über New Samarkand, die Geburtswelt der Kurita-Dynastie. Aus diesen Gründen genießen die Galedon-Regimenter hohes Ansehen.

Die acht Galedon-Regimenter sind für alle Systeme des Distrikts und alle angrenzenden Feindsysteme verantwortlich. Alle Einheiten müssen bestens mit Gelände, Städten und strategischen Punkten aller Welten des Distrikts vertraut sein. Dies ist wahrscheinlich die härteste Aufgabe der Distrikteinheiten. Der Tai-shu von Galedon führt dafür ständig detaillierte Karten und Daten mit, die regelmäßig auf den neuesten Stand werden.

Distrikteinheiten verlassen zum Kampf nur selten ihren Zuständigkeitsbereich. Seit ihrer Einführung unter Hugai Kurita hat es von dieser Politik kaum Ausnahmen gegeben. Der Grund dafür liegt in dem Wunsch, eine Bindung an ihren Teil des Reiches zu schaffen, was sie zu größeren Leistungen anspornen soll. Diese Einheiten greifen auch bei lokalen Rebellionen schneller ein, weil sie ein solches Geschehen in ihrer Region als persönliche Schande empfinden.

Da die Galedon-Regimenter Welten von großer emotionaler und historischer Bedeutung zu beschützen haben, müssen alle Regimentsmitglieder vor Eintritt von der ISA überprüft werden. Allerdings ist diese Überprüfung nicht ganz so intensiv wie bei den Rasalhaag-Regimentern. Außerdem sind die Beziehungen zwischen den Galedon-Regimentern und dem Beschaffungsbüro freundlich, und es kommt daher nicht zu endlosen Sicherheitsüberprüfungen jeder Anforderung. Die Einheiten haben zwar nicht den Einfluß des Schwerts des Lichts, aber ihre Stimme hat Gewicht bei der Draconis-Hafenbehörde, die auf Galedon und New Samarkand wichtige Transportknotenpunkte unterhält. Sie brauchen die

Sympathie der Hafenbehörde auch, denn die Größe ihres Militärdistrikts, der im 4. Nachfolgekrieg sogar noch um 12 Systeme gewachsen ist, erfordert im Ernstfall blitzartige Bewegung. Aufgrund der Verluste an der Lyranischen Grenze enthält derzeit kein anderer Militärdistrikt so viele Systeme wie Galedon.

In den Galedon-Regimentern, die traditionell einen großen Teil ihrer Rekruten aus der Sun Zhang MechKriegerakademie beziehen, wird Disziplin großgeschrieben. Die Kampfmoral ist hoch und mündet häufig in einem Fanatismus ähnlich dem beim Schwert des Lichts. Dies hat zwar seine Vorteile, bringt den Einheiten aber auch den Ruf von »Skrupellosigkeit« weit über das für Distrikteinheiten übliche Maß hinaus ein. Regimentsmitglieder auf New Samarkand dienen häufig gleichzeitig als Assistenzdozenten an der Sun Zhang MechKriegerakademie. Vier Einheiten der Galedon-Regimenter, das 5., 8., 12. und 16., waren die draconischen Hauptprotagonisten im Privatkrieg des Koordinators gegen Wolfs Dragoner und wurden dabei völlig vernichtet.

Die Galedon-Regimenter bevorzugen für ihre BattleMechs helle Farben wie Weiß, Hellbraun oder Hellgrau. Als Paradefarben benutzen sie Grau mit weißen Streifen. Das Abzeichen der Galedon-Regimenter ist ein weißes Katana auf einem schrägrechts schwarz-blau geteilten Quadrat.

2. Galedon-Regiment: Strafe der Geschichte

Eine leichte, auf offene Feldschlachten spezialisierte Mecheinheit.

3. Galedon-Regiment: Stolz von Simferopol

Eine neu ausgehobene mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

11. Galedon-Regiment: Schicksalsboten

Eine neu ausgehobene schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

14. Galedon-Regiment: Der graue Tod

Eine neu ausgehobene schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

17. Galedon-Regiment: Beschützer des Karma

Eine schwere, auf Stadtkämpfe spezialisierte Mecheinheit.

19. Galedon-Regiment: Stolz New Samarkands

Eine schwere, auf Verteidigungsaufgaben spezialisierte Mecheinheit.

21. Galedon-Regiment: Drachenschwanz

Eine mittelschwere Mecheinheit, spezialisiert auf offenes Gelände.

24. Galedon-Regiment: Flinke Teufel

Eine neue ausgehobene leichte Mecheinheit ohne Spezialisierung.

BENJAMIN-REGIMENTER



Der Militärdistrikt Benjamin hat die kürzesten Grenzen aller Militärdistrikte. Im 4. Nachfolgekrieg verlor er zwei Systeme an das Lyranische Commonwealth, gewann jedoch vier Systeme an der Davion-Grenze dazu, darunter Marduk mit der dortigen Mechfabrik. Trotz des relativ kleinen zu verteidigenden Gebiets verfügt er über überraschend viele Mechregimenter.

Es existieren sieben Benjamin-Regimenter. Zusätzlich zu ihrer Schutzfunktion der Grenzen zum Lyranischen Commonwealth und zu den Vereinigten Sonnen haben sie daher noch weitere Aufgaben. Ihre Hauptfunktion ist die einer Reserve, aus der das



Oberkommando bei Bedarf Truppen zur Verwirklichung seiner anderweitigen Angriffsstrategien ziehen kann. Außerdem stellen die Benjamin-Regimenter eine wichtige zweite Verteidigungslinie für den Fall, daß es einem Gegner gelingt, durch einen anderen Militärdistrikt ins Innere des Kombinati vorzustoßen.

Unter allen Distrikteinheiten sind die Benjamin-Regimenter am offensten für Neuzugänge. Es gibt kaum Vorbedingungen, und politisches Wohlverhalten gilt in diesem Distrikt nicht als unbedingt erforderlich. Weit wichtiger ist die Bereitschaft zur Anpassung, da diese Einheiten häufig außerhalb ihres Distrikts eingesetzt werden. Dies hört sich einfach an, aber von den MechKriegern dieser Regimenter wird erwartet, daß sie mit allen Welten des Benjamin-Distrikts vertraut sind und zusätzlich alle wichtigen Daten für Einsätze außerhalb des Distrikts beherrschen. Eine schnelle Auffassungsgabe ist daher eine unabdingbare Hauptvoraussetzung für einen MechKrieger der Benjamin-Regimenter.

Die Beziehungen zwischen den Benjamin-Regimentern und dem Beschaffungsamt sind mittelmäßig. Denn in den unteren Rängen des Militärs herrscht die verbreitete Überzeugung vor, daß die Benjamin-Regimenter weniger leisten würden als andere Distrikteinheiten. Im Beschaffungsamt neigt man daher oft zu der Annahme, daß Anforderungen der Benjamin-Regimenter Zeit hätten. Dies kann zu monatelangen Verzögerungen führen. Häufig muß eine Einheit sich erst direkt ans Oberkommando wenden, bevor das Beschaffungsamt endlich in die Gänge kommt. Mechs und Jäger der Benjamin-Regimenter leiden unter diesen Nachschubproblemen natürlich am stärksten. Es werden zwar nur wenige Mechs wegen Mängeln aus dem Verkehr gezogen, aber den meisten fehlt ständig mindestens ein System oder Bauteil, und die Techs sind wegen des Ersatzteilmangels fortwährend sauer.

Die Benjamin-Regimenter benutzen als Paradefarben Weiß mit braunen Streifen. Ihr Symbol ist ein weißer Dolch in roter Scheide auf blauem Untergrund.

2. Benjamin-Regiment: Verteidiger des Kombinati

Dies ist eine leichte Mecheinheit mit Stadtkampferfahrung.

3. Benjamin-Regiment: Stolz von Benjamin

Dies ist eine auf Kämpfe in freiem Gelände spezialisierte schwere Mecheinheit, die im 4. Nachfolgekrieg auf Deshler zum Einsatz kam.

6. Benjamin-Regiment: Lord Kuritas Hoffnung

Dies ist eine im 4. Krieg auf Dromini und Deshler eingesetzte leichte Mecheinheit ohne Spezialisierung.

9. Benjamin-Regiment: Zorn des einfachen Volkes

Eine mittelschwere, auf Stadtkampf spezialisierte Mecheinheit, die im 4. Krieg auf Klathandu IV kämpfte.

10. Benjamin-Regiment: Der Stolz Xin Yangs

Eine mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

15. Benjamin-Regiment: Tribut der Unproduktiven

Eine mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

17. Benjamin-Regiment: Macht des Wahren Glaubens

Eine schwere Mecheinheit mit Erfahrung in freiem Gelände, die im 4. Nachfolgekrieg auf Kornephoros eingesetzt wurde.

PESHT-REGIMENTER

Von seiner Ausdehnung her ist der Militärdistrikt Pesht der größte der fünf draconischen Distrikte. Dennoch besitzt hat er die wenigsten Mechregimenter. Ohne Grenze zum Lyranischen Commonwealth oder zu den Vereinigten Sonnen ist er relativ sicher und wurde auch als einziger Militärdistrikt vom 4. Nachfolgekrieg nicht direkt berührt. Nur die lange Grenze zur Peripherie bringt ab und zu einen Piratenüberfall mit sich.



Die Pesht-Distrikteinheiten haben sich durch diese abgeschirmte Lage und die Tatsache, daß sich hier auch Luthien, die Zentralwelt des Draconis-Kombinati, hier befindet, weitgehend zu Paraderegimentern entwickelt. Inzwischen ist es Tradition, die Mechs der Regimenter ständig auf Hochglanz zu halten. Drillmanöver für Paraden sind ihre Spezialität. Auch das Personal der Einheiten hat sich verändert. Als seinerzeit die Distrikteinheiten nach dem 1. Nachfolgekrieg

gebildet wurden, waren die Pesht-Regimenter noch normale Mecheinheiten, deren Mitglieder außer hoher Loyalität keine besonderen Anforderungen erfüllen mußten. Im Laufe der Zeit und mit zunehmenden Verlusten in den Nachfolgekriegen wurden Krieger, die sich dem Pensionsalter näherten, immer seltener und aufgrund ihrer Erfahrung immer wertvoller. Es wurde daher beschlossen, sie mit Erreichen eines bestimmten Alters zu den Pesht-Regimentern zu versetzen. Auf diese Weise konnten sie den Rest ihrer Dienstjahre in relativ ungefährlicher Umgebung ableisten. Gleichzeitig begannen die VSDK, zahlreiche junge Absolventen der MechKriegerakademien zu den Pesht-Regimentern zu schicken, damit sie unter den Veteranen dienen und von ihnen lernen konnten. Heute sind die meisten Kommandeure der Pesht-Regimenter Offiziere mit mindestens 15 Jahren Erfahrung in Fronteinheiten und dem Befehl über durchgängig unerfahrene Truppen. Diese Mischung liefert zwar in den seltensten Fällen gute Leistungen, aber sie macht aus den Anfängern nach einiger Zeit gute MechKrieger. Studien zeigen, daß ein junger MechKrieger in seinem ersten Frontjahr eine um 25% bessere Überlebenschance hat, wenn er vorher in einem Pesht-Regiment gedient hatte.

Die Tatsache, daß die Pesht-Regimenter kaum Kampfeinsätze erleben, sorgt dafür, daß ihre Anforderungen beim Beschaffungsamt eine beständig geringe Dringlichkeit besitzen. Manchmal fällt es ihnen deshalb schwer, sogar die einfachsten Nachschubgüter zu bekommen. Ihre Anforderungen werden ständig hinter jene anderer Distrikte zurückgestellt. Oft genug erreicht dieses Problem solche Ausmaße, daß die Pesht-Regimenter mit funktionsunfähigen Waffen und gerade nur so eben funktionierenden übrigen Systemen vor dem Koordinator vorbeimarschieren. Behelfsreparaturen sind das tägliche Brot eines Pesht-Techs. Hinzu kommt, daß viele hohe Offiziere eine Versetzung zu den Pesht-Regimentern als schwere persönliche Beleidigung auffassen. Tatsächlich ist es schon vorgekommen, daß die Kuritas die Versetzung zu einem Pesht-Regiment als eine Art Fegefeuer für solche Offiziere benutzt haben, die ihren Unmut erregen.

Pesht-Regimenter tragen immer Paradefarben, da beim Kampf gegen Banditen Tarnung normalerweise unnötig ist. Ihre Regimenter sind weiß mit grauen Streifen. Viele Stimmen halten das Grau angesichts des Alters einiger der Krieger für ausgesprochen passend. Das Symbol der Pesht-Regimenter ist ein um einen braunen Planeten gekrümmter Drache.

3. Pesht-Regiment: Die Grauen Panther

Diese leichte Mecheinheit ist auf Erkundungsaufgaben spezialisiert.



HAUS KURITA

4. Pesht-Regiment: Krieger der Abendsonne

Eine mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

6. Pesht-Regiment: Neue Hoffnung

Eine schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

7. Pesht-Regiment: Garde der Zukunft

Ein leichte Mecheinheit ohne Spezialisierung, die im 4. Nachfolgekrieg auf McComb zum Einsatz kam.

9. Pesht-Regiment: Der Stolz von Pesht

Eine schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung, die im 4. Krieg auf Stanzach eingesetzt wurde.

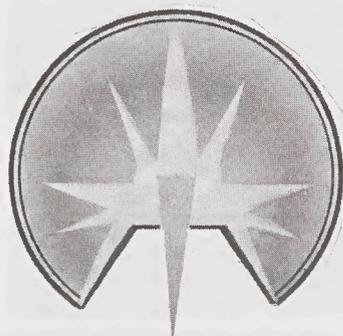
10. Pesht-Regiment: Roter Morgen

Eine überschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

DIERON-REGIMENTER

Der Militärdistrikt Dieron ist die am nächsten an Terra gelegene Region des Draconis-Kombinats und enthält daher alle beim Zerfall des Sternbundes von der Terranischen Hegemonie abgerungenen Systeme. Dieron ist der einzige Distrikt, dessen Truppen im Kriegsfall unter Umständen gegen Einheiten des Lyranischen Commonwealth und der Vereinigten Sonnen zugleich antreten müssen. Aus diesem Grund beherbergt der Distrikt mehr Mechtruppen als irgendein anderer. Im 4. Nachfolgekrieg hat er 14 Systeme an Haus Steiner verloren, darunter fast zwei Drittel der Präfektur Kessel, konnte zum Ausgleich aber selbst nur zwei feindliche Systeme erobern.

Die Dieron-Regimenter sind im allgemeinen gut versorgt und brauchen sich nur in sehr begrenztem Umfang mit dem Beschaffungsbüro herumzürgeren. Von allen fünf Distrikttruppen haben die Dieron-Regimenter unter draconischen MechKriegern den besten Ruf. In diesem Distrikt ist fast immer etwas los, und Treue zur politischen Linie ist weniger wichtig als im Schwert des Lichts. Die Dieron-



Regimenter haben keine Standardbemalung. Sie passen die Lackierung ihrer Mechs der jeweiligen Situation an. Bei Paraden bemalen sie die Maschinen allerdings grundsätzlich weiß mit goldenen Streifen. Das Symbol der Dieron-Regimenter ist ein weißer Stern vor einer untergehenden, gelborangefarbenen Sonnenscheibe.

2. Dieron-Regiment: Der Stolz Shionohas

Diese leichte Mecheinheit ist auf Gebirgsgefechte spezialisiert. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte sie auf Shionoha.

3. Dieron-Regiment: Kessels Wacht

Eine mittelschwere, auf Stadtkämpfe spezialisierte Mecheinheit. Im 4. Krieg kam sie auf Kimball II, Lyons und Alphecca zum Einsatz.

8. Dieron-Regiment: Die Rache der Ausgestoßenen

Eine mittelschwere Mecheinheit mit einer Vorliebe für Nachtkämpfe.

9. Dieron-Regiment: Dierons unbeugsamer Wille

Eine schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung, die im 4. Krieg auf David zum Einsatz kam.

12. Dieron-Regiment: Arm unaufhaltsamer Macht

Eine mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

15. Dieron-Regiment: Die Kampfbereiten

Eine überschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

18. Dieron-Regiment: Dierons Stolz

Eine schwere Mecheinheit, die auf Nachtgefechte spezialisiert ist. Im 4. Nachfolgekrieg trat sie auf Altair in Aktion.

22. Dieron-Regiment: Dierons Rache

Eine leichte, auf Erkundungsaufgaben spezialisierte Mecheinheit. Sie griff im 4. Krieg auf Ko und Dyeve ein.

24. Dieron-Regiment: Die Schädel Sammler

Eine schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

27. Dieron-Regiment: Tigerkrallen

Eine mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

36. Dieron-Regiment: Die gefräßigen Geister

Eine leichte, auf offene Feldschlachten spezialisierte Mecheinheit. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte sie auf Northwind.

RASALHAAG-REGIMENTER



Die sieben (vor dem 4. Nachfolgekrieg acht) Rasalhaag-Regimenter stellen den Kern der VSDK-Einheiten im Militärdistrikt Rasalhaag. Sie stehen gegen die Truppen des Lyranischen Commonwealth, an das ihr Distrikt im 4. Krieg 33 Systeme verloren hat, darunter sogar zwei Präfekturzentralwelten, und müssen darüber hinaus eine lange Grenze zur Peripherie sichern.

Die Aktionen der Rasalhaag-Regimenter werden von besonderen Umständen geleitet. Rasalhaag ist seit langem eine Brutstätte der Unzufriedenheit. Die zum großen Teil von europäischen Siedlern abstammende Bevölkerung leidet unter dem orientalischen Herrschaftssystem der Kuritas, was unter anderem zum Aufbau der Untergrundbewegung Tyr führte, die im 4. Nachfolgekrieg auf seiten der Lyraner in die Kämpfe eingriff. In diesem Sektor sind Aufstände seit langem an der Tagesordnung. Dementsprechend wichtig ist den Kuritas die Loyalität der Distriktregimenter, die zudem unter ständiger Beobachtung stehen. So sehr es der Koordinator auch vorziehen würde, sie mit handverlesenen, zuverlässigen und loyalen Truppen asiatischer Abstammung zu füllen, eine solche Vorgehensweise hätte katastrophale Folgen. Denn nichts könnte die kuritafeindliche Grundstimmung der Rasalhaager so zum Siedepunkt treiben, wie die tagtägliche Begegnung mit asiatischen Mechtruppen unter den Rasalhaag-Insignien.

Die meisten MechKrieger der Rasalhaag-Regimenter sind europäischer Abstammung. Asiaten bilden hier nur eine kleine Minderheit. Um in eines der Regimenter aufgenommen zu werden, muß jeder Bewerber eine Überprüfung seiner politischen Neigungen durchlaufen, die jener beim Schwert des Lichts in nichts nachsteht. Diese ständige Überwachung der Rasalhaag-Regimenter hat mehrere Auswirkungen. Eine davon ist eine an Verfolgungswahn grenzende Grundstimmung. Nahezu alle Aktionen von Rasalhaag-Truppen außerhalb von Kampfhandlungen sind deshalb darauf gerichtet, ISA-Agenten zu beruhigen. Ein weiterer Effekt sind Verzögerungen beim Nachschubfluß. Jede Anforderung einer Einheit wird sorgfältig von der ISA untersucht, um zu verhindern, daß ein Regiment eigene Ausrüstungslager anlegt. Dies hat aus den Rasalhaag-Techs notgedrungen wahre Meister auf dem Gebiet der Improvisation und Behelfsreparatur gemacht.

Die Rasalhaag-Einheiten weisen, vor allem durch die Belastung der ständigen Überwachung, den höchsten Personalverschleiß aller fünf Militärdistrikte auf. Das macht es schwierig für sie, als echte zusammengehörige Einheit zu funktionieren, statt als bloße



zufällige Ansammlung von MechKriegern. Trotz der daraus resultierenden schlechten Leistungen scheint Lord Kurita mit dem Zustand zufrieden zu sein. Denn bis zum 4. Nachfolgekrieg fürchtete er eine Rebellion im Distrikt Rasalhaag weit mehr als einen Angriff der Lyraner, und auch jetzt scheint sich daran nichts geändert zu haben.

Die Paradefarben der Rasalhaag-Regimenter sind weiß mit jadegrünen Streifen. Ihr Abzeichen zeigt ein rotes »R« auf weißem Grund, unter einem blauen, kastenförmigen Fadenkreuz.

5. Rasalhaag-Regiment: Ende des Aufruhrs

Eine mittelschwere, auf Polizeimaßnahmen spezialisierte Mecheinheit, die im 4. Nachfolgekrieg auf Jabuka und Altenmarkt kämpfte.

8. Rasalhaag-Regiment: Die Henker

Eine leichte Mecheinheit ohne Spezialisierung.

9. Rasalhaag-Regiment: Rasalhaags Stolz

Eine schwere, auf Stadtkämpfe spezialisierte Mecheinheit. Im 4. Krieg kam sie auf Hyperion und Satalice zum Einsatz.

10. Rasalhaag-Regiment: Die Nußknacker

Eine schwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

15. Rasalhaag-Regiment: Rotes Blut

Eine leichte Mecheinheit ohne Spezialisierung.

20. Rasalhaag-Regiment: Die Folterknechte

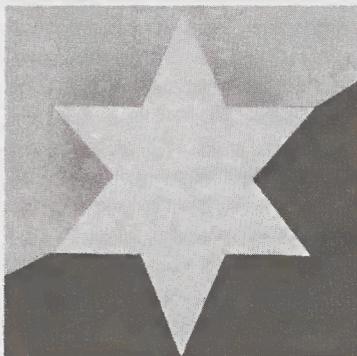
Eine mittelschwere Mecheinheit ohne Spezialisierung.

25. Rasalhaag-Regiment:

Thessalonikas Phalanx

Eine schwere, auf offene Feldschlachten spezialisierte Mecheinheit, die im 4. Krieg an den Kämpfen auf Rand teilnahm.

ARKAB-LEGION



Als Mitte des 25. Jahrhunderts auch Muslime Terra zu verlassen begannen, führte ihre Suche nach dem Messias allmählich zur Verschmelzung zahlreicher islamischer Glaubensrichtungen zu den Azami. Azamigruppen besiedelten bevorzugt Welten mit heißer Sonne und Sandwüsten, weil diese sie an ihre Heimat auf Terra erinnerten. Ihre Vorliebe für diese rauen Welten sorgte zudem dafür, daß sie

kaum Kontakt zu anderen Kolonisten hatten. Aber die Welten, die sich die Azami ausgewählt hatten, lagen im Innern des Draconis-Kombinats.

Als Haus Kurita im Jahre 2497 versuchte, seine Herrschaft auch über die Azamiwelten auszuweiten, sah es sich zu seinem Schock einem Volk gegenüber, das mit einer Wildheit und Leidenschaft kämpfte, wie sie nur fanatischer Glaube speisen kann. Die Draconier waren tief beeindruckt, was sie allerdings nicht am Versuch hinderte, die Azami auszurotten. Als jedoch ein bei den Azami grassierender Virus, gegen den diese jedoch immun waren, Kurita-Soldaten umzubringen begann, entschloß sich die draconische Regierung endlich zu Verhandlungen. Den Azami wurde eine begrenzte Autonomie garantiert, wenn sie bereit waren, dem Draconis-Kombinat und Haus Kurita die Treue zu schwören.

Um den Kampfgeist der Azami auszunutzen, arrangierten die Kuritas eine Ausbildung zu MechKriegern. Die Azami erwiesen sich als Naturtalente, und schon bald entschloß sich Lord Kurita, sie mit drei Regimentern leichter und mittelschwerer Mechs auszurüsten. Diese Einheiten werden in einem einzigartigen, für die Azami typischen, blitzschnellen Kampfstil unterrichtet. Diese Regimenter werden Arkab-Legionen genannt (Arkab = Arab). Norma-

lerweise sind sie auf ihren Heimatwelten in den Militärdistrikten Benjamin und Dieron stationiert, aber es wird von ihnen verlangt, daß sie auch überall dort dienen, wo sie gerade gebraucht werden. Sie sind Spezialisten für Kundschafter- und Überfallaktionen.

Das Beschaffungsamt versorgt die Arkab-Legionen meist nur mit gewissem Zögern, da nicht alle Draconier davon überzeugt sind, daß kostbare Ressourcen an Krieger verschwendet werden sollten, deren Loyalität dem Kombinat gegenüber in Zweifel gezogen werden muß. Die zahlreichen Überfälle der Arkab-Legion auf Steiner- und Davion-Welten beweisen jedoch, daß die Azami-Regimenter bei richtiger Behandlung noch lange Zeit loyale Gefolgsleute Haus Kuritas bleiben werden.

Die Mechs der Arkab-Legionen sind entweder sandbraun oder dunkelgrün lackiert. Als halbautonome Einheiten sind sie nicht verpflichtet, das Drachenmon des Draconis-Kombinats zu tragen. Ihr Einheitsabzeichen ist ein sechszackiger weißer Stern vor schrägrechts gelb-schwarz geteiltem Hintergrund.

2. Arkab-Legion: Verteidiger der Gläubigen

Eine mittelschwere, auf Blitzangriffe spezialisierte Mecheinheit.

4. Arkab-Legion: Allahs Segen

Eine leichte, auf Erkundungsaufgaben spezialisierte Mecheinheit, die im 4. Nachfolgekrieg auf Camlann kämpfte.

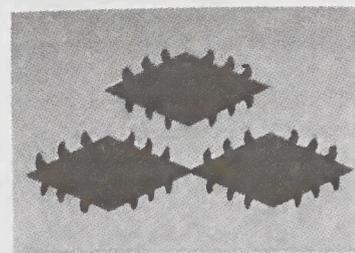
6. Arkab-Legion: Wüstensöhne

Eine leichte, auf Blitzangriffe spezialisierte Mecheinheit, die im 4. Krieg auf Buckminster zum Einsatz kam.

WANDERND E EINHEITEN

Der Begriff »wandernde Einheiten« wird im draconischen Militär für Regimenter ohne feste Verteidigungsregion verwendet. Von ihnen wird erwartet, daß sie jederzeit zum Abtransport bereit sind - wohin auch immer man sie schicken mag. Daher besitzen diese Einheiten in der Regel eigene Sprung- und Landungsschiffe. Es herrscht häufig eine gewisse Voreingenommenheit gegen die wandernden Einheiten im Kurita-Militärapparat. Während die Fähigkeiten der besseren Einheiten unter ihnen Bewunderung hervorrufen, werden sie doch als im allgemeinen kaum besser als Söldnertruppen eingestuft. Man hält ihnen vor, daß sie durch ihre ständige Bewegung kein so starkes Loyalitätsgefühl für das Reich entwickeln können wie die Distrikteinheiten. Die Wanderer bekommen diese Voreingenommenheit vor allem dann zu spüren, wenn sie Nachschub brauchen.

PROSERPINA-HUSAREN



Die Proserpina-Husaren sind die Elite der wandernden Einheiten. Ihre Leistungen auf dem Gebiet schneller Überfälle sind legendär. Die Ursprünge der Husaren sind längst vergessen. Der älteste Hinweis auf sie bezieht sich auf eine Panzerdivision im frühen Kurita-Militär. Seitdem sichern

ihre ausgezeichneten Leistungen ihnen eine bevorzugte Behandlung. Die Proserpina-Husaren stehen in Verbindung mit der Universität Proserpina. In alten Zeiten traten die besten Absolventen der Universität automatisch den Husaren bei. In jüngerer Zeit haben die Universität und der gesamte Planet jedoch stark gelitten und die Beziehungen sich gelockert.

Der Kommandeur der Proserpina-Husaren behält sich das Recht vor, die Fähigkeiten jedes zu seiner Einheit versetzten MechKriegers persönlich zu testen. Diese Prüfung konzentriert sich auf die Kampfkraft und Reaktionsfähigkeit des MechKriegers in einer hochmobilen Gefechtssituation. Anwärter, die den Anfor-



derungen des Kommandeurs nicht genügend, werden einem anderen Regiment zugeteilt. Abgesehen von der Fähigkeit zu schneller und gezielter Aktion gibt es aber keine weiteren Bedingungen für die Aufnahme in die Proserpina-Husaren. Im allgemeinen neigen sie sogar dazu, sich über die Bedeutung, die andernorts auf Politik und Fragen von Gut oder Böse gelegt wird, lustig zu machen. Vom Standpunkt der Husaren aus läßt sich die menschliche Existenz auf Leben, Kampf und Tod reduzieren, und Sorgen um das Ansehen bei der Nachwelt halten sie für lächerlich. Allerdings achten sie darauf, diese Ansichten nicht in Hörweite von Regierungsbeamten zu äußern.

Mit dem Beschaffungsamt kommen die Proserpina-Husaren ganz gut zurecht. Ihr Ruf und ihre Leistungen gleichen die Vorurteile gegen ihren Wanderstatus mit Leichtigkeit aus. Wie alle wandernden Einheiten leiden jedoch auch die Husaren darunter, daß ihr Nachschub meist überall auftaucht, nur nicht da, wo sie gerade sind.

Die Proserpina-Husaren haben ein einziges, festes Bemalungsschema für ihre Mechs. Ihre Farben sind Blau, Grün und Silber. Als Abzeichen verwenden sie drei schwarze Bluthafter. Die auf Proserpina heimischen Bluthafter sind blutsaugende Quasireptilien von etwa 1 kg Gewicht mit hartem grünem Panzer. Nehmen sie Körperwärme wahr, tauchen sie aus den Sümpfen auf und wuseln auf ihren sechs kurzen Beinen mit erstaunlicher Geschwindigkeit auf ihr Opfer los. Frühen Kolonisten des Planeten lieferten sie Stoff für endlose Alpträume.

1. Proserpina-Husaren: Die Blutsauger

Dies ist eine mittelschwere Mecheinheit mit vier Bataillonen, spezialisiert auf Überfallaktionen. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte sie auf Shirotori.

2. Proserpina-Husaren: Kuritas Vampire

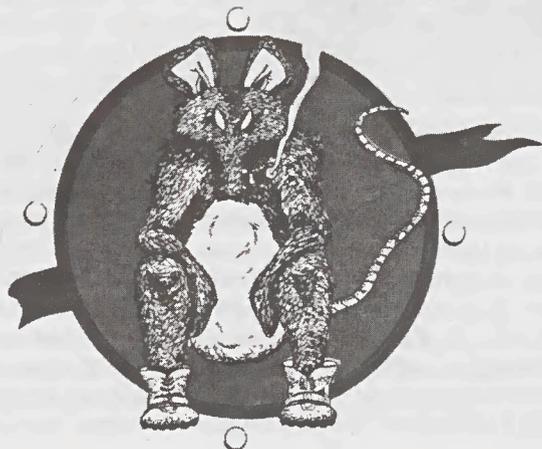
Dies ist eine mittelschwere Mecheinheit mit zusätzlicher Luft/Raumunterstützung, ebenfalls spezialisiert auf Überfallaktionen.

4. Proserpina-Husaren: Die Luthien-Egel

Auch diese mittelschwere Mecheinheit, die im 4. Krieg auf Orestes und LaBlon eingesetzt wurde, ist auf Überfallaktionen spezialisiert.

LEGION WEGA

Die Legion Wega ist ein Beispiel für das andere Extrem der Skala wandernder Einheiten. Die von Koordinator Takashi Kurita gegründete Einheit wird auch gerne als »Achselhöhle des Drachen« bezeichnet. Wenn eine Versetzung zu den Pesht-Regimentern das Fegefeuer des draconischen Militärs darstellt, dann ist eine Versetzung zur Legion Wega die Hölle, eine Hölle, aus der es kaum ein Entkommen gibt. Die 3011 gegründete Legion Wega besteht aus drei Regimentern, bunt zusammengewürfelte Mischungen aus Störenfriedern des Kurita-Militärs, den Überresten zerschlagener Söldnereinheiten, Deserteuren aus anderen Nachfolgerstaaten und MechKriegern, die in der Peripherie gefangengenommen und als Sklaven an die Legion verschachert wurden.



Angesichts dieser Zusammenstellung überrascht es kaum, daß von Disziplin hier kaum die Rede sein kann. Eine solche Ansammlung von »Krüppeln« zu motivieren, konnte nur Theodore Kurita gelingen, der kurz vor Ausbruch des 4. Nachfolgekrieges persönlich den Befehl über die Legion Wega übernahm und dem es gelang, sie zu beachtlichen Leistungen anzuspornen, die unter anderem die Eroberung Wegas durch das Lyranische Commonwealth verhinderten. Trotzdem leidet die Legion weiterhin unter mangelhafter Disziplin und einem katastrophalen Ruf. Nachdem Gunji no Kanrei Theodore Kurita inzwischen auf Luthien den Oberbefehl über das draconische Militär übernommen hat, ist auch mit einer Besserung dieser Situation auch kaum mehr zu rechnen. Die Legion Wega wird wie eine Söldnereinheit geführt. Die Kombinarsregierung fördert diese Mentalität, indem sie den MechKriegern keinen regelmäßigen Sold ausbezahlt, sondern jede Mission stets gesondert abrechnet.

Für die Legion ist es beinahe unmöglich, Ersatzteile zu bekommen. Solange das Kombinat Söldner beschäftigt, rangierte die Einheit auf den Einheitslisten des Beschaffungsamtes sogar noch unter diesen. Auch jetzt noch geben sich seine Beamten häufig besondere Mühe, die wenigen für die Legion genehmigten Lieferungen zu verschleppen.

Obwohl die ISA Schwierigkeiten damit hat, die Aktivitäten der Legion Wega zu überwachen, erfordern deren MechKrieger ihre ständige Aufmerksamkeit. Unter den Legionären heißt es, daß man keine Tür öffnen kann, ohne sie einem ISA-Agenten vor die Nuß zu ballern. Diese besonders intensive Überwachung ist ein weiterer Grund für Verzögerungen der Nachschubliefungen.

Die Einheit kann es sich mangels ausreichender Farbmengen nicht leisten, ihre Mechs einheitlich zu bemalen, so daß die Maschinen farblich völlig unterschiedlich aussehen. Die Insignien der Einheit zeigen eine zigarrerauchende Ratte vor einem roten Vollkreis, der einen Planeten darstellen soll. Zu Ehren des Mannes, der ihnen diese Hölle auf Erden beschert hat, haben die Mitglieder der Einheit (sogar einschließlich Theodore Kurita) die Ratte Takashi getauft.

2. Legion Wega: Die Brandschatzer

Eine mittelschwere Mecheinheit, die im 4. Nachfolgekrieg auf Wega und Dromini VI zum Einsatz kam.

11. Legion Wega: Die Plünderer

Eine schwere Mecheinheit, die im 4. Krieg auf Marfik fast völlig vernichtet wurde. Zur Zeit sind alle Bataillone unter Sollstärke.

14. Legion Wega: Die Säufer

Eine leichte Mecheinheit, die im 4. Nachfolgekrieg auf Wega und Skondia kämpfte.

NACHTSCHATTEN



Die vom gegen seinen Willen pensionierten Tai-sa Lloyd McGavin mit ungläubiger Genehmigung der VSDK und Mitteln verschiedener reicher Bürger des Kombinars gegründeten Nachtschatten haben sich als beachtliche Truppe erwiesen. Im Jahre 3020 traten sie zum ersten Mal mit zwei kompletten Regimentern aus teilweise neuen, teilweise gebrauchten leichten BattleMechs an. Ihr Offizierscorps bestand aus weiteren zwangsweise pensionierten Veteranen, und Tai-sa McGavin konnte sich die Erlaubnis verschaffen, als Mannschaften junge MechKrieger zu rekrutieren, die es nicht geschafft hatten, in eine der angeseheneren Mecheinheiten aufgenommen zu werden.

HAUS KURITA



Die Nachtschatten sind spezialisiert auf Überfallaktionen gegen feindliche, insbesondere tyrannische Welten. Besonders die Verteidigung von Al Na'ir im Jahre 3023 hat auch die bemerkenswerten Defensivfähigkeiten der Einheit unter Beweis gestellt. Leider sorgt sich Tai-sa McGavin zuviel um seine MechKrieger. Er hat schon mehrmals Befehle vorgesetzter Offiziere mit der Begründung ignoriert, er sei nicht gewillt, das Leben seiner Soldaten für offensichtlich zum Scheitern verurteilte Pläne zu opfern. Damit hat er sich unter den Offizieren des Hauses Kurita natürlich keine Freunde gemacht.



Auf Befehl von Lord Kurita werden die beiden Regimenter so weit wie möglich voneinander entfernt stationiert, und das Beschaffungsamt hat Anweisung erhalten, einen Teil der für die Nachtschatten vorgesehenen Lieferungen zu »verlegen«. Tai-sa McGavins Ruf dürfte auch der Grund dafür sein, daß durch einen bemerkenswerten Zufall das ISA-Kontingent jeder Welt, auf der die Nachtschatten einquartiert werden, kurz vor deren Ankunft auf das Doppelte anschwillt.

Die Nachtschatten bevorzugen eine dunkle Bemalung. Das Symbol des 1. Regiments ist eine große schwarze Katze vor einem weißen Vollmond, das des 2. Regiments ein Skelett in einem schwarzen Umhang.

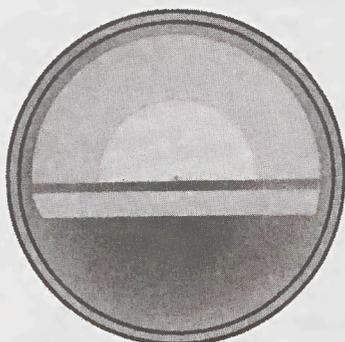
1. Nachtschatten: McGavins Regiment

Eine leichte, auf Überfallaktionen spezialisierte Mecheinheit mit vier Bataillonen. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte sie auf Basiliano.

2. Nachtschatten: Johiros Regiment

Eine leichte Mecheinheit, die auf Überfälle gegen feindliche Planeten spezialisiert ist.

SUN-ZHANG-AKADEMIEKADER



Ein Sun-Zhang-Akademiekader stellt die ultimative Feuerprobe für angehende MechKrieger dar, die vier Jahre an der Akademie verbracht haben. Innerhalb des Kadern erleben sie echte Kampfeinsätze, und es wird von ihnen erwartet, daß sie sich der langen und glorreichen Tradition der Sun Zhang MechKriegerakademie entsprechend verhalten.

Die Kadetten dienen neun Monate in einem Kader. Danach erhalten sie einen Abschluß oder müssen weitere neun Monate Kaderdienst ableisten. Die wenigsten kommen mit nur einer Dienstperiode aus. Das Leben im Kader ist extrem hart. Seine Ausbilder sind ausgesucht grob und brutal, damit das Leben in einer normalen Mecheinheit den Absolventen im Vergleich hierzu als bequem erscheint. Von den Kadetten wird erwartet, daß sie Patrouillen in feindliches Gebiet leiten, furchtlos

Minenfelder überqueren und im alltäglichen Dienst zahlreiche Aufgaben erledigen, die selbst den abgehärteten MechKrieger zögern lassen würden. Wie niemanden überraschen dürfte, ist die Verlustquote der Kader äußerst hoch, nicht zuletzt durch Selbstmord. Die Überlebenden können jedoch für den Rest ihres Lebens gebührenden Respekt erwarten. Nachschubschwierigkeiten sind bei den Sun-Zhang-Akademiekadern unbekannt.

Die Mechs der Kader sind weiß mit blauen Streifen, und das Einheitsabzeichen ist eine untergehende Sonne. Alle Kaderregimenter sind leichte Mecheinheiten.

1. Sun-Zhang-Akademiekader: Wachsamkeit

Kam im 4. Nachfolgekrieg auf Weingarten zum Einsatz.

5. Sun-Zhang-Akademiekader: Ausdauer

Kam im 4. Nachfolgekrieg auf Moritz und Engadin zum Einsatz.

9. Sun-Zhang-Akademiekader: Entschlossenheit

12. Sun-Zhang-Akademiekader: Bescheidenheit

AN-TING-LEGION



Im 2. Nachfolgekrieg erfüllte die An-Ting-Legion etwa dieselben Aufgaben wie die Proserpina-Husaren und verdiente sich ebensoviel Ruhm und Respekt. Im weiteren Kriegsverlauf mußte sie jedoch mehrere schwere Niederlagen einstecken, und von den ursprünglich fünf Regimentern blieben nur zwei übrig, die bis heute überlebt haben.

Einst besaß An Ting eine MechKriegerakademie, deren

Prestige jenem von Sun Zhang gleichkam. Absolventen dieser Schule traten in die An-Ting-Legion ein. Durch wiederholte Angriffe der Vereinigten Sonnen und sogar einen Überfall durch Ehemalige der Sun-Zhang-Akademie wurde sie jedoch so beschädigt, daß sie geschlossen werden mußte. Heute ist die An-Ting-Legion daher eine wandernde Einheit. Das Beschaffungsamt hat wenig Respekt für ihre Regimenter, und ihr Niedergang scheint unaufhaltsam.

Die Mechs der An-Ting-Legion sind dunkelblau lackiert. Ihr Einheitsabzeichen zeigt einen schwarzen Lindwurm auf rotem Grund.

2. An-Ting-Legion: Licht der Erkenntnis

Eine mittelschwere Mecheinheit, die auf Nachtkämpfe spezialisiert ist und im 4. Nachfolgekrieg auf New Caledonia kämpfte.

4. An-Ting-Legion: Licht des Buddha

Eine mittelschwere Mecheinheit, die auf Stadtgefechte spezialisiert ist und im 4. Krieg auf Niles eingesetzt wurde.

ALTENMARKT-MILIZ

Die Altenmarkt-Miliz ist ein Experiment von Takashi Kurita, um die politischen Spannungen im Distrikt Rasalhaag zu mildern. Die Bevölkerung des Planeten Altenmarkt war stets eine der rebellischsten des Distrikts. Bei der Gründung der Altenmarkt-Miliz im Jahre 3019 ordnete der Koordinator an, sie ausschließlich aus jungen Männern und Frauen dieser Welt zu rekrutieren. Anschließend wurde die Miliz an den Rand der Peripherie verschifft.

Die Propagandamaschinerie des Kombinati fütterte die Bürger Altenmarkts danach mit Berichten über die glorreichen Taten ihrer Mitbürger in der Miliz. Das Leben dort wurde als so wundervoll dargestellt, daß noch viele weitere junge Altenmarkter sich zum Militärdienst verpflichteten. Die Konzentration des Interesses auf



die Einheit vermochte die regierungsfeindlichen Aktivitäten deutlich zu mindern.

Das tatsächliche Leben in der Altenmarkt-Miliz ist allerdings alles andere als angenehm. Die Einheit steht weit unten auf der Prioritätenliste des Beschaffungsamtes, und vor einem Gefecht müssen die Mechs der Einheit immer wieder notdürftig zusammengeflickt werden. Trotzdem hat sich die Einheit seit ihrer Gründung zu einer schlagkräftigen Truppe gemausert. Viele altgediente Mitglieder der Miliz wurden inzwischen auch schon zur Verstärkung anderer Einheiten versetzt und durch begeisterte Rekruten von Altenmarkt ersetzt.

Seit der Eroberung Altenmarkts durch das Lyranische Commonwealth wird die Einheit einerseits mit Propaganda über die Mißhandlung ihrer Familien durch die Lyranischen Eroberer gefüttert und andererseits von der ISA sehr genau auf mögliche Deserteure überwacht.

Die Miliz besitzt weder ein eigenes Bemalungsschema noch ein Regimentsabzeichen.

1. Altenmarkt-Miliz: Die Altenmarkt-Wölfe

Eine mittelschwere Mecheinheit mit Erfahrung in freiem Gelände. Im 4. Nachfolgekrieg kämpfte sie auf Liezen.



HAUS KURITA

RÜSTUNGSINDUSTRIE

Wie alle anderen Nachfolgerstaaten auch, hat das Draconis-Kombinat im Laufe der Nachfolgekriege zahlreiche Rüstungsfabriken verloren, zum Beispiel die Diplan-Mechwerke, Heimat des JR7-D *Jenner*, die weitläufigen Fabrikstädte von DeHuego- und Freshet-Landungsschiffe, und die kilometerlangen automatischen Fertigungsstraßen von Vereinigte Schwert und Stahl. Die meisten verbliebenen Industrieanlagen liegen weit im Innern des Kombinati.

Name: LexaTech Industries

Standort: Irece

Direktor: Joseph Hu Chan

Produktion: HRN-F5/-F10 *Hornissen-FLUM*

Anmerkungen: LexaTech ist zwar nicht der einzige Hersteller des *Hornissen-FLUMs*, war zu Zeiten des Sternenbundes aber der ursprüngliche Konstrukteur dieses Mechs. Die Firma macht sehr gute Geschäfte, möglicherweise auch wegen der hohen Ausfallrate dieser Maschine durch Gefechtsschäden. Als einer der wenigen noch im Kurita-Raum produzierten BattleMechs kommt der *Hornissen-FLUM* jedoch weiterhin häufig zum Einsatz.

Name: Buda-Reichsfahrzeuge

Standort: Buda

Direktor: Marquis Anthony Frederick Germane

Produktion: Kühlmitteltransporter 135-K *Lebensretter*, Panzer TKG-150 *Tokugawa*, Fahrbares HQ 67-K *Daimyo*

Anmerkungen: Buda Reichsfahrzeuge ist eine kleine Firma mit langer und beachtlicher Geschichte. Die Kompanie montierte als erster Hersteller Flammer auf ihre Kühlmitteltransporter, eine Neuerung, die seither auch zahlreiche andere Fahrzeughersteller übernommen haben. Der neuentwickelte *Tokugawa*-Panzer soll nach Angaben der Konstrukteure der beste Panzer seiner Gewichtsklasse in der Inneren Sphäre sein.

Name: Gorton, Kingsley & Thorpe

Standort: Jarett, New Oslo

Direktor: Guy Kingsley VII

Produktion Jarett: PNT-9R *Panther*

Produktion New Oslo: Gewehre, Maschinenpistolen, Sprungdüsen

Anmerkungen: GK&T übernahm vor einem halben Jahrhundert in einem bitteren Finanzgefecht, das beide Firmen beinahe in den Konkurs trieb, den Hersteller des *Panther*, Alshain Weapons. Seither konnte die Produktion dieses Mechs mit jedem Jahr gesteigert werden. Eine weitere *Panther*-Fabrik ist auf Tok Do im Bau.

Name: Luthien-Rüstungswerke

Standort: Luthien

Direktor: Samuel Botterfield

Produktion: DRC-1N *Dracon*, DRC-G1 *Großdracon*, STR-1R1 *Streitroß*, PLD-4N/-L6 *Paladin*

Anmerkungen: Luthien-Rüstungswerke ist der einzige Hersteller der Mechtypen *Dracon* und *Großdracon*.

Name: Wakazashi Enterprises

Standort: Dover, Chatham, Schuyler

Direktorin: Marquesa Cynthia Evans

Produktion Dover: Konventionelle Spähflugzeuge, Luft/Raumjäger KL-15 *Killer*

Produktion Chatham: SL-17 *Shilone*

Produktion Schuyler: SL-21 *Sholagar*

Anmerkungen: Wakazashi war einer der wichtigsten Flugzeug- und Luft/Raumjägerproduzenten des Sternenbundes. Nach

HAUS KURITA

Ausbruch der Nachfolgekriege wollte die Firma die Produktion zum Schutz der Anlagen in die Peripherie auslagern, aber Minoru Kurita konnte sie mit einem Exklusivvertrag daran hindern. Vor ein paar Jahren hat sie Mangon Aeronautik übernommen, den Hersteller des *Sholagar*. Die Produktion dieses leichten Jägers läuft aber nur noch solange weiter, bis die Admiralität sich entschieden hat, welcher Bautyp ihn ersetzen soll.

Name: Trophäe-Mechfabriken

Standort: Marduk

Direktor: Drew Sklair

Produktion: GRF-1N *Greif*, STP-6W *Steppenwolf*

Anmerkungen: Die Mechfabriken auf Marduk, bis zur Eroberung des Systems im 4. Nachfolgekrieg die Norsk-BattleMech-Werke, gehören zu den wenigen fast autarken Mechfabriken der Inneren Sphäre. Sie liegen tief im Dschungel unmittelbar über einem riesigen Rohstoffvorkommen, das durch neben der Fabrik gelegene Betriebe ausgebeutet und verarbeitet wird. Andere Anlagen ganz in der Nähe produzieren fast alle elektronischen und mechanischen Bauteile der hier hergestellten Mechs. Nur das Feuerleitsystem muß importiert werden.

MILITÄRAKADEMIEN

Im Kurita-Raum existieren tausende Militärschulen (von kleinen MechKriegerinstituten bis zu riesigen Infanterie-Ausbildungslagern), die alle eine spezielle Disziplin unterrichten. Besonders begabte Schüler können nacheinander mehrere Akademien besuchen, und alle hohen Offiziere haben mindestens zwei höhere Lehrstätten besucht. Anwärter auf einen Posten in den draconischen Spezialeinheiten müssen sogar drei Militärakademien besuchen und alle drei in den obersten 5% ihres Jahrgangs abschließen. Die Studenten haben keine freie Wahl der Akademie; sie werden jeweils vom Proktor ihrer Grundschule weiterverwiesen. Wohlhabende Familien können dessen Entscheidung allerdings beeinflussen.

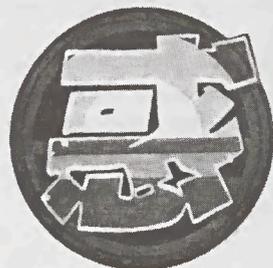
Die Ausbildung ist mit dem Abschluß nicht beendet, und ein frischgebackener Soldat beginnt im Feld eine weitere Schulung. Es ist zum Beispiel nicht ungewöhnlich für unerfahrene Truppen, vier Tage lang ohne Schlaf marschieren zu müssen, abgesehen von kurzen Nickerchen während der zehnmütigen Pausen. Gelegentlich schlafen die Soldaten auch im Gehen ein. Schon mehr als ein Soldat ist auf diese Weise vom Weg abgekommen (was mit 20 Rutenhieben bestraft wird). Auch nach Aufschlagen des Lagers erhalten die Truppen keine Gelegenheit zum Schlaf, sondern werden zu Posten- oder Streifendiensten eingeteilt.

Ich fragte den Talon-Sergeant, warum er die Männer nicht schlafen ließ. Er erwiderte: »Das ist nicht notwendig. Kurita-Truppen wissen schon, wie man schläft. Sie müssen lernen, wie man wach bleibt.«

- Aus *Mein Leben als Kriegsberichterstatter*, Mercer Thomlinson, Drachenzahn-Verlag 3022

SUN ZHANG MECHKRIEGERAKADEMIE

Sun Zhang ist die größte MechKriegerakademie der Inneren Sphäre. Jedes Jahr erreichen hier mindestens 400 MechKrieger ihren Abschluß. Die nach einem japanischen Strategen und General der Vorzeit benannte Akademie liegt auf New Samarkand und bildet nur MechKrieger und Jagdpiloten aus. Absolventen treten sofort im Sun-Zhang-Akademiekader unter Sho-sho Osamu Kurita, selbst Sun-Zhang-Absolvent, den Militärdienst



an. Ein Sun-Zhang-Abschluß garantiert dem Absolventen einen Mech oder Luft/Raumjäger. Die meisten hohen Offiziere haben diese für ihre strenge Disziplin und rigorose Lehre des Bushido bekannte Schule besucht.

Sun Zhang ist eine der wenigen draconischen Schulen, die ihre Absolventen mit Katana und Wakizashi ehrt, den beiden Schwertern eines Samurai. Diese dürfen zur Ausgehuniform getragen werden. Verliert ein solcher Samurai, gleichgültig auf welche Weise, seine Ehre, muß er Seppuku begehen, andernfalls verspielt er seinen Mech oder Jäger, alle Besitzungen und Titel, seinen Rang und nicht nur seine persönliche Ehre sondern auch die seiner Familie.

UNIVERSITÄT PROSERPINA

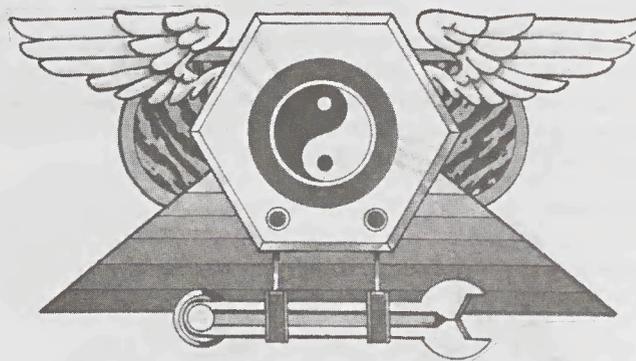
Die Universität Proserpina unterrichtet angehende Infanteristen, MechKrieger, Jagdpiloten und Artilleristen. Viele auf konventionelle Waffengattungen spezialisierte Studenten besuchen diese Universität. Da die Schule nur über drei erheblich abgenutzte *Jenner*, eine kopflose *Ballista*, zwei *Dunkelfalken* und einen *Heuschreck* verfügt, werden hier kaum MechKrieger ausgebildet. Jagdpiloten erhalten dagegen eine brauchbare Schulung.

UNIVERSITY OF PROSERPINA

Durch die Nähe Proserpinas zu den Vereinigten Sonnen war die Schule schon wiederholt feindlichen Angriffen ausgesetzt. Beim letzten Davion-Angriff haben die Studenten den Planeten mitverteidigt und die beiden *Dunkelfalken* für ihre Universität erbeutet.

TECHNOSCHULE HACHIMAN

Die Idee, eine Schule einzurichten, die ausschließlich Unterricht in Gefechtsfeldtechnologie erteilt, war die Idee von Koordinator Hugai Kurita. Die Studenten erhalten hier praktischen Unterricht in der Reparatur von BattleMechs, Luft/Raumjägern, Landungsschiffen und konventionellen Maschinen. Zusätzlich gibt es einen Sonderkurs über die Beschaffung von Ersatzteilen in einer Stadt und improvisierte Mechreparatur mit allem, was gerade zur Hand ist.



Der Direktor der TSH ist der pensionierte Hauptobermaat Grant Harper, die Geißel von Marfik. Im 3. Nachfolgekrieg organisierte Harper in der Schlacht um Marfik seine Techs zu einer Infanterieeinheit, um eine leichte Scoutlanze Iyranischer Mechs abzuwehren, die eine ungeschützte draconische HQ-Einheit überrascht hatten. Das Mobile HQ wurde zwar zerstört, aber Harper und seine Leute hinderten die Steiner-Mechs erfolgreich daran, den Regimentsvorrat an Ersatzteilen, Vorräten und Munition zu erbeuten.



MINORU-KURITA-UNIVERSITÄT

Koordinator Minoru Kurita gründete diese Schule, nachdem ihm klar wurde, daß zwischen den Nachfolgerstaaten ein unvermeidlicher Krieg ausbrechen mußte. Er wollte damit eine Massenausbildung von Infanteristen ermöglichen. Trotz der Bezeichnung Universität ist dies daher in Wahrheit ein Ausbildungslager mit dem Auftrag in möglichst kurzer Zeit immer möglichst viele Soldaten hervorzubringen. Die Ausbildungszeit beträgt sechs Monate, anschließend bilden die Absolventen eine eigene Einheit. Für eine erschreckend große Zahl dieser Absolventen ist die erste Schlacht auch ihre letzte, und die Überlebenden werden zu anderen Einheiten versetzt. Die meisten Soldaten betrachten die erste Schlacht von MKU-Absolventen als deren Abschlußprüfung; angesichts der hohen Verlustzahlen besitzt diese Universität, wie kaum verwunderlich ist, nur vergleichsweise wenige Ehemalige.

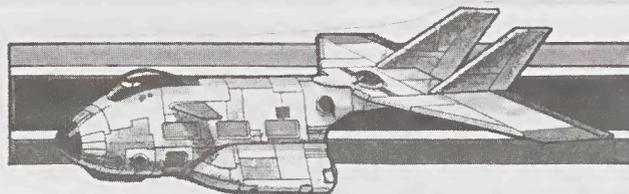


KOLLEG FÜR INTERNE SICHERHEIT

Schüler mit einer entsprechend sadistischen Ader werden häufig für das KIS vorgeschlagen, die Ausbildungsstätte der Internen Sicherheitsagentur. Zu den hier unterrichteten Fächern gehören so grundlegende Kurse wie Leibesübungen 2.04 (Der Einsatz von Kampfsporttechniken für Terror, Tod und Loyalität) und Psychologie 1.03 (Einführung in Gehirnwäsche, Verhörtechniken und Paranoia). Die Namensliste der Studenten ist Geheimsache, und die Kenntnis um die Identität zukünftiger Agenten des Staates wird als Staatsverbrechen verfolgt. Das auf New Samarkand befindliche KIS ist abgelegen und ausgezeichnet gesichert. Das Gelände wird im Umkreis von 60 Kilometern von Diacetylsilikat eingeschlossen, einem Sand, der Metall, Gummi und Fleisch zersetzt. Flugzeuge, die sich dem Gelände auf mehr als 200 Kilometer nähern, werden ohne vorherige Warnung abgeschossen. Die ISA will damit sicherstellen, daß es weder Besucher noch Deserteure gibt.

I.C.S.

HAUS KURITA



LRI-INSTITUT

Das Luft-, Raum- und Interstellar-Institut bildet seine Studenten für den Dienst an Luft/Raumjägern, Landungs- oder Sprungschiffen aus. Die meisten Studenten verzichten aber auf die Ausbildung für Sprung- oder Landungsschiffe, da Posten in diesem Bereich selten sind. Sprungschiffpersonal wird extrem selten benötigt, nur wenn einmal ein Besatzungsmitglied in Pension geht oder im Kampf fällt (ein Jahrhundertereignis). Wenn Landungsschiffbesatzungen umkommen, wird in der Regel auch ihr Schiff zerstört. Durch die geringe Neuproduktion von Raumschiffen sind neue Posten ebenfalls kaum zu ergattern. Daher müssen die meisten Absolventen der Studiengänge Sprung- bzw. Landungsschiffbetrieb eine Stellung als Hilfsarbeiter antreten.



WEISHEIT DES DRACHEN

Dies ist eine Offiziersschule. Wie alle Kurita-Schulen ist auch die Weisheit des Drachen theoretisch »offen für alle«, aber tatsächlich haben nur Offiziersanwärter eine Aufnahmechance. Diese Akademie ist auf Strategie und Menschenführung spezialisiert und schärft Ehrgefühl und Loyalität des Offiziers. In der Regel ist es die zweite Schule, die ein Offiziersanwärter besucht; niemand kommt von der Grundschule aus direkt an die Weisheit des Drachen. Das knochenharte Studium betont traditionelle Kampfmethoden und bestraft Studenten für ungebührliche (oder innovative) Strategien. Ziel der Ausbildung ist die Festschreibung des Status Quo. Absolventen erhalten Katana und Wakizashi, auch wenn ihnen sie diese bereits von einer anderen Schule verliehen wurden.

DISTRIKTSGYMNASIUM DIERON

Die meisten MechKrieger werden an Schulen wie dem Distrikts-gymnasium Dieron ausgebildet. Diese Schule verfügt über ein Dutzend Trainingsmechs, und pro schließen etwa 15 Mech-Krieger die Ausbildung ab. Das DGD hat keineswegs einen schlechten Ruf, ist aber weit entfernt von der Reputation einer Sun-Zhang- oder Sun-Tzu-Akademie. Diese Schule betont weniger die Loyalität zu Haus Kurita als die Gefechtsbereitschaft, so daß ihre Absolventen besser auf den tatsächlichen Kampfeinsatz vorbereitet sind als mancher Student einer der bekannteren Schulen.



HAUS KURITA



SUN-TZU-GEFECHTSSCHULE

Diese kleine Schule bietet Studiengänge in sämtlichen Waffengattungen an. Ziel der Ausbildung ist es, die Zusammenarbeit aller Waffengattungen zu lehren, damit die Stärken einer Einheit die Schwächen einer anderen ausgleichen. Schüler werden gleichmäßig oft im Klassenraum und im Feld unterrichtet. Alle Schüler studieren historische Gefechte aus den Zeiten des klassischen Terra bis zur Neuzeit. Absolventen erhalten Katana und Wakizashi. Dies ist die einzige Schule, an der Soldaten der konventionellen Waffengattungen diese Schwerter erlangen können.



ORDEN UND EHRENZEICHEN

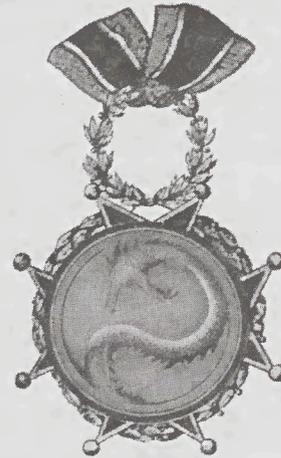
Dem Beispiel seiner Vorgänger folgend, verleiht auch Takashi Kurita kaum Adelstitel. Er gleicht dies jedoch durch die Vergabe der Ritterwürde an Karriereoffiziere aus. Orden und Ehrenzeichen dürfen ausschließlich zur Ausgehuniform getragen werden.

Die Auszeichnung erfolgt in einer prunkvollen Zeremonie. Falls der Koordinator den Orden persönlich verleiht, legt der Empfänger (der als einziger Teilnehmer der Zeremonie Waffen tragen darf), seine Waffen zu dessen Füßen ab und wirft sich vor dem Thron zu Boden, wobei er die Worte »Mein Leben gehört Euch« wiederholt, bis er heiser ist. (Der gegenwärtige Rekord liegt bei drei Stunden, 37 Minuten und 19 Sekunden.) Danach richtet er sich auf die Knie auf. Der Hofkämmerer reicht dem Koordinator den Orden auf einem stählernen Schild, und er verleiht ihn.

DRACHENORDEN

Der Drachenorden ist die höchste Auszeichnung, die ein Offizier erhalten kann. Der Orden wird vom Koordinator persönlich überreicht und ist Personen vorbehalten, die dem Draconis-Kombinat bei Eroberungen bedeutenden Ausmaßes geholfen haben. Empfänger dieses Ordens werden zugleich Ritter vom Drachen.

Der Orden hängt an einem blau-schwarzen Band etwa 15 Zentimeter unter dem Halsansatz des Empfängers. In seiner Mitte ruht das schwarz-rote Kurita-Mon auf einem blauen, mit Goldkugeln besetzten Tatzenkreuz, das bis auf die Spitzen völlig verdeckt wird. Um den Orden liegt ein goldener Lorbeerkranz.



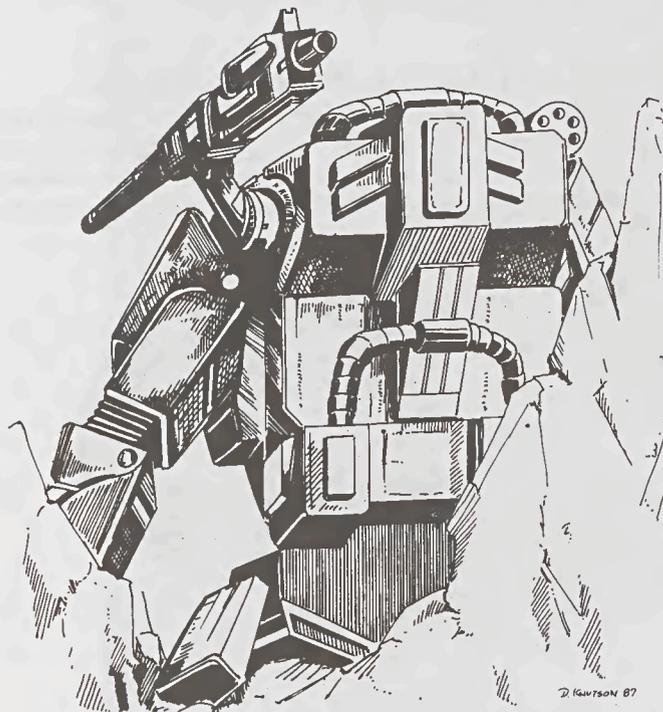
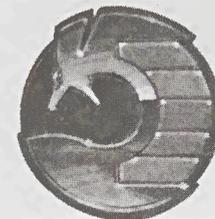
BUSHIDOKLINGE

Die Bushidoklinge wird Offizieren verliehen, die im Gefechtseinsatz große Tapferkeit oder Führungsqualitäten zeigen. Sie hat die Form einer 5 cm großen, kreisrunden Anstecknadel, auf der ein schwarzes Katana auf rotem Grund abgebildet ist. Sie wird an der linken Brusttasche der Ausgehuniform getragen.



KATANABÜNDEL

Diese an einem grün-schwarzen Band um den Hals getragene Medaille zeigt auf schwarzem Untergrund einen silbernen Drachen mit fünf Balken in den Farben der »Fünf Säulen«. Er wird alljährlich demjenigen MechKrieger mit den meisten Mechabschüssen verliehen.





EHRE DES WAKIZASHI

Ein Offizier erhält die Ehre des Wakizashi, wenn er seine persönliche oder Familienehre über seine Loyalität zum Haus Kurita gestellt hat. Ein Verrat an Haus Kurita wird zwar mit dem Tode bestraft, aber wenn der Täter einen ausreichend hohen Rang hat, kann er statt dessen die Ehre des Wakizashi erhalten. Ein Offizier, der diese Auszeichnung erhält, hat Seppuku zu begehen, indem er sich mit seinem Wakizashi den Bauch aufschlitzt, bevor sein Sekundant ihm mit dem Katana den Kopf abschlägt. Dies erlaubt ihm, seine Ehre unversehrt zu halten.

Der Orden hängt an einer schweren Goldkette. Der gesamte Orden ist absichtlich schwer gehalten, um den Empfänger daran zu erinnern, wie schwer der Preis der Ehre ist.



WEISSE SONNE VON RASALHAAG

Die an einem weiß-grünen Band getragene Weiße Sonne von Rasalhaag ähnelt mit ihren vier spiralförmig vom Mittelkreis ausgehenden Armen einer Galaxis. Auf der Mittelscheibe ist ein silberner Blitz abgebildet. Der Orden wird vom Tai-shu des Militärdistrikts Rasalhaag an Soldaten verliehen, deren Taten das Leben von Zivilisten oder Kameraden gerettet haben.

Die Schwarze Sonne von Rasalhaag ist bis auf die schwarze Farbe mit der Weißen Sonne identisch. Dieser Orden wird jedoch posthum verliehen und über den Sarg des Soldaten gelegt oder unter seinem Gedenkstein begraben.



PROSERPINA-BALKEN

Mitglieder der Proserpina-Husaren, die herausragende Fähigkeiten oder besondere Tapferkeit vor dem Feind beweisen, werden mit dem Proserpina-Balken ausgezeichnet, einem Orden aus Bronze und Obsidian in der Form einer Drachenklaue. Auch viele andere draconische Einheiten haben ähnliche, eigene Orden.



BAND EINES RITTERS VON NEW SAMARKAND

Diese vom Koordinator persönlich verliehene Auszeichnung ist ebenfalls mit der Mitgliedschaft in einem Ritterorden verbunden. Das rote Band wird auf der linken Brust der Uniformjacke getragen und zeigt in schwarzer Seidenmalerei einen Tiger. Nur Offiziere, deren strategische und taktische Fähigkeiten eine siegreiche Schlacht gegen eine überwältigende Übermacht ermöglicht haben, können zum Ritter von New Samarkand gemacht werden.



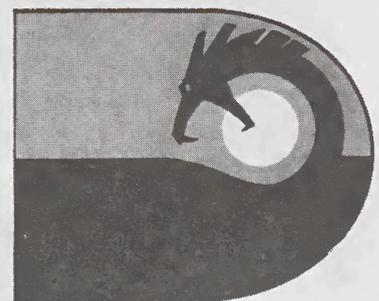
BETRACHTER DES DRACHENBLICKS

Diese Urkunde wird an Zivilisten verliehen, die das Draconis-Kombinat durch aktives Eingreifen vor Schaden bewahrt haben. Es wird für Leistungen verliehen, die von der Entlarvung eines Spions in der Verwaltung bis zur Sprengung eines hinter den feindlichen Linien gelegenen Munitionslagers reichen. Der Text der Urkunde lautet: »Seine imperiale Lordschaft, Herzog Takashi Kurita, Einiger der Welten, verleiht hiermit [Name] für seine/ihre unerschrockene Tapferkeit im Angesicht des Feindes den Titel Betrachter des Drachenblicks. Möge der Drache über dich wachen.«



RUHM DES GEFALLENEN SAMURAI

Große Heerführer, die im Kampf fallen, treten in die Ränge der Gefallenen Samurai ein. Ihr Name wird auf der Großen Mauer von Luthien neben jene ihrer Vorgänger graviert, und der unmittelbare Vorgesetzte des Gefallenen übergibt dessen nächstem Verwandten ein rot-schwarzes Drachenbanner.







DIE LIGA FREIER WELTEN

Die Liga Freier Welten entstand im Jahre 2271 mit der Unterzeichnung des Vertrags von Marik, der drei Sternreiche im Raumsektor der heutigen Liga vereinigte: die Oriente-Föderation, das Fürstentum Regulus und das Marik-Commonwealth. Alle drei waren locker organisierte Wirtschaftsbündnisse, deren Regierungen die Vorteile einer gemeinsamen Zukunft erkannt hatten. Die Machtübernahme durch das Haus Marik fand erst statt, als das Parlament der Freien Welten im Jahre 2779 angesichts des Bürgerkrieges gegen den Usurpator Stefan Amaris die Resolution 288 erließ, die Generalhauptmann Kenyon Marik »für die Dauer der Krise« mit außergewöhnlichen Machtbefugnissen ausstattete.

Seither regieren Kenyon Mariks Nachfolger unter Berufung auf Resolution 288 »für die Dauer der Krise« weiter (die voraussichtlich erst beendet sein wird, wenn ein Marik die gesamte Innere Sphäre beherrscht). Im 4. Nachfolgekrieg stand die Liga auf seiten der Verbündeten von Kapteyn, Kurita und Liao, griff aber kaum in die Kämpfe ein. Seine Verluste beschränkten sich auf 12 Systeme nahe Terra, und auch diese gingen mehr durch übertriebene Vorsicht als militärische Schwäche verloren. Diese Entwicklung schwächte die Stellung des Generalhauptmannes, aber die einseitige Unabhängigkeitserklärung des Herzogtums Andurien im September 3030 gestattete ihm, den Internen Notstandsakt von 3030 durchs Parlament zu peitschen, der die Vorrechte der Ligateilstaaten »für die Dauer der Krise« weitgehend außer Kraft setzte. Kaum einen Monat später erlitt Janos Marik einen Schlaganfall, der dazu führte, daß sein ältester Sohn Duggan mit seinem Vetter Duncan um den Thron des Generalhauptmanns stritt, bis im Januar 3031 Thomas Marik, der im Lyranischen Commonwealth als ComStar-Präsident gearbeitet hatte, nach Atreus zurückkehrte und Dokumente vorlegte, die ihn als Janos' Alleinerben auswiesen. Zur Zeit kontrolliert die Liga Freier Welten etwa 309 Systeme, die auf fast 80 Teilstaaten unterschiedlicher Größe verteilt sind.

POLITISCHE STRUKTUR DER FREIEN WELTEN

Die Regierungsform der Liga Freier Welten entspricht der Vielfalt ihrer Kultur. Die Exekutive herrscht über eine offiziell von einem Parlament kontrollierte Föderation. Diese Regelung ist eine direkte Konsequenz der Nachfolgekriege und der daraus entstandenen Notsituationen. Bei einer Betrachtung der Staatsform der Freien Welten wird es somit notwendig, deutlich zwischen *Theorie* (parlamentarische Demokratie) und *Praxis* (Militärdiktatur) zu unterscheiden.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Nachfolgerstaaten hat die Liga Freier Welten eine starke parlamentarische Tradition, die bis zum Vertrag von Marik und dem gleichzeitig unterzeichneten Einigungsvertrag zurückverfolgt werden kann. Dieser Vertrag setzte ein Parlament als Legislative der Liga ein, das in Krisenzeiten die Regierungsgewalt zeitweilig an einen »Generalhauptmann« übertragen konnte. Dies war Ende des 23. Jahrhunderts keineswegs ungewöhnlich. In vielen Staaten gab es ähnliche Regelungen, so unter anderem den Senat und das Generalsekretariat der Terranischen Allianz. Natürlich glaubten die Gründerväter der Liga, aus den Fehlern der Allianz und anderer Staaten gelernt zu haben. Feste Grenzen für die Befugnisse des Parlaments und der lokalen Regierungen sollten ein Maximum an persönlicher und teilstaatlicher Freiheit sichern, ohne die profitorientierten Ideale anzutasten, auf deren Grundlage die Liga beruhte.

DAS PARLAMENT DER LIGA

Die Anzahl der Sitze eines Teilstaats im 500 Abgeordnete umfassenden Ligaparlament wird laut Einigungsvertrag anhand seiner Steuereinnahmen berechnet. Allerdings hat sogar die kleinste Provinz der Freien Welten (derzeit das Großherzogtum New Assam) das Recht auf mindestens einen Sitz. Die Abgeordneten werden auf zwei Jahre gewählt, und die Wahlbezirke werden seit 2290 alle zehn Jahre provinzweise vom Obersten Gerichtshof der Liga neu festgelegt, um Veränderungen der wirtschaftlichen Stärke der Teilstaaten Rechnung zu tragen.

Das Parlament eröffnet seine Sitzungsperioden jährlich neu jeweils am ersten Montag im Januar auf der Zentralwelt Atreus. Zur Zeit befindet es sich in der 379. Legislaturperiode, die im Januar 3031 begonnen hat. In seiner ersten Sitzung wählt es einen Parlamentspräsidenten, der seinerseits den Rat der Liga ernannt. Laut Verfassung übt das Parlament alle Rechte und Pflichten einer Regierung aus. Es kann Steuern und Abgaben beschließen und einziehen, um damit die Verwaltung und Verteidigung des Staates zu bestreiten, im Namen der Freien Welten Kredite aufnehmen und Gesetze über Handel, Industrie, Staatsbürgerschaft und Straftatbestände sowie deren Verfolgung erlassen. Es hat weitgehende Freiheit in seiner Gesetzgebung, solange es sich dabei im Rahmen des Einigungsvertrages bewegt, der die Funktion einer Verfassung hat, und dessen Einhaltung von Obersten Gerichtshof der Liga überwacht wird.

In Wahrheit ist die Macht des Parlaments jedoch durch Resolution 288 stark eingeschränkt, eine Tatsache, die viele der Abgeordneten als schändlich betrachten, so daß sie jede Gelegenheit nutzen, Macht zurückzugewinnen. Die Hauptaufgabe des Parlaments ist heutzutage die Kontrolle des Generalhauptmanns. Neben der engen Beziehung zum Rat der Liga geschieht dies vor allem über den Staatshaushalt, praktisch die einzige Geldquelle des Militärs. Bis zum durch die Verschiebung der Machtverhältnisse nach dem 4. Nachfolgekrieg und der Abspaltung Anduriens möglich gewordenen Durchsetzung des Internen Notstandsakts von 3030 konnten die Provinzen sich auch auf das Gesetz zum Schutz der Heimat berufen und bis zu drei Viertel ihrer Provinztruppen innerhalb ihrer eigenen Grenzen binden. Dies ist jetzt jedoch »für die Dauer der Krise« nicht mehr möglich (mit Ausnahmen für Oriente und Regulus), was erfahrungsgemäß »auf unbestimmte Zeit« bedeutet. Der gegenwärtige Parlamentssprecher ist Hector Stewart, Earl of Stewart, ein überzeugter Marik-Anhänger, der dieses Amt seit mehr als zehn Jahren hält. Die folgende Tabelle vermittelt ein Bild von den ungefähren Fraktions- und Machtverhältnissen im derzeitigen Parlament, soweit sie erkennbar sind:

Provinz	FRAKTIONEN		
	Pro-Marik	Opposition	Unabhängig
Marik-Commonwealth	60		
Hzgt. Graham-Marik	11		
Protectorat	10		
Grhzgt. Oriente	46		
Grft. Orloff	10		
Abteidistrikt	14		
Stewart-Kommunalität	21		
Silberfalken	10	7	6
Grft. Tamarind		14	
Frst. Regulus		56	
Regulanische Freistaaten		7	
Prinzipalität Gibson		6	
Mosiro-Archipel	9		
Randwelten-Kommunalität		15	
Sonstige	44	71	83
Gesamtzahl der Stimmen	226	185	89



DER RAT DER LIGA

Der Rat der Liga wird vom Parlamentspräsidenten ernannt und besteht aus den Chefs der neun Ligaministerien: Verteidigung, Äußeres, Steuern, Handel, Geheimdienst, Energie, Kommunikation, Menschliche Belange und Justiz. Im Ligarat muß mindestens je ein Mitglied aus jedem der drei Gründerstaaten der Liga vertreten sein, und alle Ernennungen müssen vom Parlament bestätigt werden. Der Rat führt die Amtsgeschäfte der Liga und legt dem Parlament Gesetzesvorschläge vor. Mit einer Drei-Fünftel-Mehrheit des Parlaments können Präsident und Rat jederzeit abgewählt werden.

Das Verteidigungsministerium unter dem pensionierten Marschall Erin McQuarrie, MdP von Silver (Abteidistrikt) ist das größte und unübersichtlichste Ministerium der Liga. Kaum weniger bedeutend ist das Außenministerium unter Sir Elis Hardeagh, MdP von Oriente. Das Handelsministerium verwaltet neben dem Innen- und Außenhandel auch die Zollbehörde und militärische Nachschublizenzen für Freihändler und Handelsfirmen. Handelsminister ist Duncan Marik, MdP von Marik und Neffe des Generalhauptmanns.

Das Steuerministerium ist verantwortlich für den Einzug der Steuern und Abgaben - eine angesichts der Komplexität der betreffenden Gesetzgebung gewaltige Aufgabe - sowie den zweijährlichen Steuerzensus der Provinzen, von dem die Zahl der Abgeordneten abhängt. Steuerminister ist seit vier Jahren Mouric Foxx, MdP von Valil'yevskiy. Das Geheimdienstministerium kontrolliert die Aktivitäten des zivilen Geheimdienstes SEKURA und der militärischen Informationsdienste und führt gelegentlich auch eigenständige Untersuchungen regierungsfeindlicher Umtriebe durch. In den letzten Jahrzehnten operiert die SEKURA allerdings nahezu ausschließlich unter direkter Leitung des Generalhauptmanns und ist nicht verpflichtet, das Parlament über Aktivitäten zu unterrichten, welche der Marik zum Staatsgeheimnis erklärt. Geheimdienstministerin ist Dame Adrienne Gaynor, MdP von Camlann. Das ungewöhnlichste Ministerium der Liga ist sicher das Kommunikationsministerium, das sich neben der Kontrolle der Medien vor allem mit den Beziehungen zu ComStar beschäftigt. Zur Zeit untersteht es Barnabas Kurata, MdP von Asellus Australis.

Energieminister ist Sir Alois Cameron-Jones, MdP von Regulus, Ministerin für Menschliche Belange ist Lady Yuki Skyler, MdP von Ayn Tarma, und Justizminister ist Dr. Roidano Kabalewski, MdP von Niihau.

DER GENERALHAUPTMANN

Eine der wichtigsten Bestimmungen des Einigungsvertrages besteht in der Möglichkeit, in Zeiten einer nationalen Krise einen »Generalhauptmann« als obersten Militärkommandeur zu ernennen. Dieses ursprünglich auf ein Jahr befristete Amt wurde schnell zum Hausrecht der Mariks, da diese ein besonderes militärisches Talent bewiesen. Als Generalhauptmann Kenyon »der Adler« Marik während des Krieges gegen den Usurpator Stefan Amaris die zersplitterte Liga sah, die erst 50 Jahre zuvor einen blutigen Bürgerkrieg erlebt hatte, präsentierte er dem Parlament die Resolution 288, die ihm »für die Dauer der Krise« die Befehlsgewalt über die Liga zusprach, bis hin zum Recht, das Parlament einzuberufen und aufzulösen. Es handelte sich um ein regelrechtes Ermächtigungsgesetz, aber auch das Parlament der Liga war zu dieser Zeit zersplittert und in der Hauptsache von unerfahrenen Abgeordneten junger Zwergstaaten besetzt, die in ihrer Panik die sich heftig widersetzenden Abgeordneten der größeren Provinzen überstimmten. Seit diesem Tag hat die »Krise« noch kein Ende gefunden.

Trotzdem sieht sich der »Erste Lord und Generalhauptmann« (wie seit 2786 der offizielle Titel des Marik lautet) immer wieder Problemen mit dem Parlament gegenüber, insbesondere auf den Gebieten des Handels, der Industrie und der Technologie, auf

welche die Resolution 288 nicht eingeht. Zudem ist er bis heute abhängig vom durch das Parlament verabschiedeten Staatshaushalt, auch wenn er das Recht hat, eigenständig Freibeuterbriefe auszustellen und Prisen und Beute zu beschlagnahmen. Diese Finanzquelle hält in der Regel aber nicht allzu lange vor.

PROVINZEN

Der weitaus größte Teil der 147 Provinzen der Liga Freier Welten besteht nur aus ein oder zwei Welten. Sie alle haben Regierungen unterschiedlichster Couleur. Der Grad der Bürgerbeteiligung an der lokalen oder Provinzregierung ist dabei meist, aber nicht immer, vom Wohlstand der Provinz abhängig. So sind die Provinzen Regulus, Ohren, Zion, Wisconsin, Gallatin, Home und Jiddah zivile, Maxwell, Claybrooke, Talitha und Cajamarca dagegen Militärdiktaturen. Orloff, Gibson, Mosiro, Camlann, New Assam, Holt und Kyeinnisan sind Oligarchien, Shiloh, Al Dschubajila und Second Chance Theokratien, während die Randwelten-Kommunalität, die regulanischen Freistaaten, das Herzogtum Graham-Marik, Chilung, Nathan, Danais, Maderas und Edmondson feudale Autokratien darstellen. Oriente, Stewart, Amity und Dalton sind Beispiele für repräsentative, Tamarind, Bordon, Deschenes, Antipolo, Wilkes und Trinidad für Basisdemokratien.

Marik-Commonwealth

Einer der drei Gründerstaaten der Liga und die politische Basis der Marik-Macht. Seit 2271 ist sein Oberhaupt »Herzog von Atreus« und seit 2354 »Verteidiger der Freien Welten«.

Protectorat

Die sechs Systeme des Protectorats unterstanden bis zum Bürgerkrieg Janos Mariks Bruder Anton und werden seither vom Marik regiert.

Fürstentum Regulus

Einer der Gründerstaaten der Liga und über Jahrhunderte das Zentrum der Opposition gegen ihre Zentralgewalt. Ende des 27. Jahrhunderts kam es zu einer großen Militäraktion gegen die Herrscherfamilie der Selaj, und der Titel »Prinz von Regulus« ist seither nicht mehr benutzt worden. Der gegenwärtige Herrscher ist »Graf von Harmony«.

Grafschaft Orloff

Ursprünglich ein Territorium der Föderation von Oriente. Die Beziehungen zu Oriente sind traditionell gut. Das Provinzoberhaupt führt den Titel »Earl« und seit 2792 den Beitel »Banneret«.

Großherzogtum Oriente

Der dritte Gründerstaat der Liga und ursprünglich ihr industrielles und technologisches Zentrum. Oriente hat unter den Angriffen durch Haus Liao schwer gelitten und gehört zu den treuesten Anhängern des Marik. Der Großherzog ist zugleich »Princeps des Ordens von Atreus«.

Stewart-Kommunalität

Obwohl dieses Gebiet als vierte Provinz der Liga militärisch annektiert wurde, gehört es traditionell zu den Anhängern des Hauses Marik. Sein Oberhaupt führt den Titel »Earl«. Eine Besonderheit ist die ehrende Anrede »Gudano«, die sich aus dem Motto der Familie Stewart entwickelt hat: »Good Enough« (gut genug).

Silberfalken

Die 2966 gegründeten Silberfalken sind eine Koalition der durch gemeinsame Interessen verbundenen Provinzen Danais, Amity, Shiloh und Kalidasa.

Abteidistrikt

Der an der randwärtigen Grenze der Liga gelegene Abteidistrikt ist seit 2862 eine Republik. Die Wirtschaft dieser Provinz ist schwach, und das Gebiet ist ein traditioneller Anhänger von Haus Marik.



Randwelten-Kommunalität

Ein aus fünf Systemen bestehender ehemaliger Teil des Fürstentum Regulus, 2861 auf Parlamentsbeschluß abgespalten. Beziehungen zu Regulus bleiben weiter gut. Die Randwelten sind allerdings erbitterte Gegner des Marik.

Prinzipalität Gibson

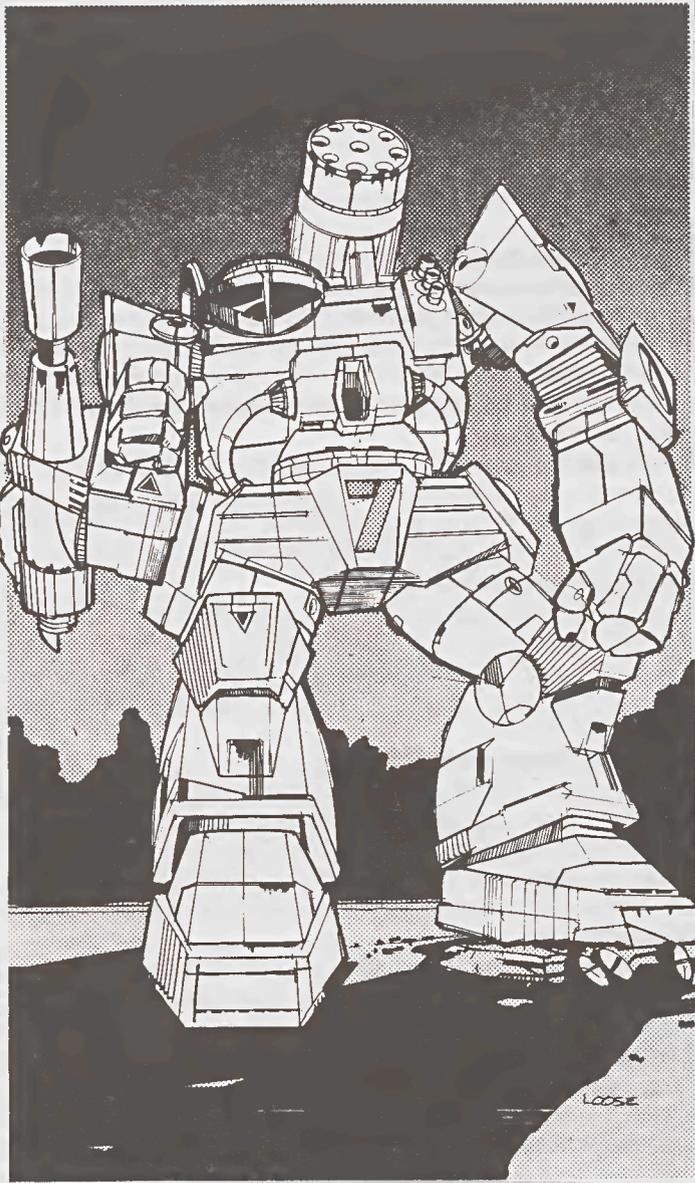
Drei Systeme, die sich 2699 vom Fürstentum Regulus abspalteten. Seit dem Versuch von Generalhauptmann Samuel Marik im Jahre 2919, mit Hilfe der SEKURA die Kontrolle über Gibsons Mechfabriken an sich zu ziehen, ist diese Provinz Teil der Opposition. Ihr Führer trägt den Titel »Prinzipal«. Er darf sein Amt nur jeweils 7 Jahre lang halten und darf keine zwei Amtsperioden in Folge regieren. Ehemalige Prinzipale bilden ein ratgebendes Organ, die sogenannten »Emeriti«.

Regulanische Freistaaten

Die Geschichte dieser drei Systeme ähnelt jener von Gibson, aber ihre Unterstützung von Regulus beruht vor allem auf einer erfolgreichen Infiltration der Regierung durch regulanische Agenten.

Herzogtum Graham-Marik

Die Grahams waren eine der Gründerfamilien des Marik-Commonwealth und erhielten 2404 zum Dank für ihre lange, treue Gefolgschaft eine eigene Provinz von drei Systemen zugesprochen.



Grafschaft Tamarind

Dank eines Uranerzfinds im Kosciuskosystem erlebt diese vom Krieg verwüstete Provinz aus vier Systemen derzeit eine kleine Renaissance und wird von Regierung wie Opposition umworben. Zur Zeit ist sie im Lager der Opposition. Ihr Oberhaupt führt den Titel »Comte«.

Provinzen Ohren und Zion

Zwei ehemalige Provinzen der Konföderation Capella, die Anfang des 30. Jahrhunderts nach schweren Kämpfen zur Liga Freier Welten übertraten und bis heute ein Zankapfel zwischen beiden Staaten sind.

SCHULD UND SÜHNE

Die Einwohner der Freien Welten sind schlau und alles andere als zurückhaltend, so daß es immer wieder Gelegenheit zu gerichtlichen Konflikten gibt. Rechtsstreite zwischen Einzelpersonen werden in der Regel von einem der einfacheren Gerichte geklärt, während Konflikte zwischen Mitgliedswelten vor den Obersten Gerichtshof der Liga gebracht werden. Dieser Gerichtshof ist vom Parlament eingesetzt und wird von diesem eifersüchtig bewacht. Trotz all seiner Machtbefugnisse ist es dem Marik bisher nicht gelungen, den Obersten Gerichtshof unter seinen Einfluß zu bringen.

Rechtsstreitigkeiten zwischen einzelnen Welten haben meist mit Industriespionage oder der Kontrolle von Rohstoffen zu tun. Die meisten Welten wachen extrem eifersüchtig über ihre Urheber- und Patentrechte für bestimmte Verfahren und haben bis heute nicht verwunden, daß sie unter dem Sternenbund Geschäftsgeheimnisse mit anderen Häusern teilen mußten. Auch Gewaltverbrechen wie Mord, Raub und Vergewaltigung sind an der Tagesordnung, vor allem auf Welten mit ausgedehnter Schwerindustrie. Für gewöhnlich arbeiten die Polizeikräfte eines Planeten umso effizienter, je stärker seine Wirtschaft vom Dienstleistungsgewerbe abhängt. Die niedrigste Kriminalitätsrate der gesamten Liga hat die Spielerwelt Kyeinnisan.

Systeme im Innern der Liga verhängen in der Regel Gefängnisstrafen und Verlust der Bürgerrechte, während man in den Grenzgebieten, in denen das Leben regelmäßig von Überfällen und Schlachten bedroht ist, weniger zimperlich ist. Hier werden Gewaltverbrechen meist mit dem Tode bestraft, gelegentlich mit vorausgehender Folter.

DIE SEKURA

Schon seit Urzeiten geben nationale Regierungen große Geldsummen dafür aus, Informationen aus dem In- und Ausland zu sammeln, die möglicherweise geeignet sind, Geheimoperationen zu ermöglichen. Auch die Liga Freier Welten hat schon früh damit begonnen, entsprechende Möglichkeiten aufzubauen, zunächst als Überlebensmechanismus, dann als eine der Stützen der Regierung. Der heutige Geheimdienst SEKURA wurde im 27. Jahrhundert vom Parlament gegründet, nachdem skandalöse Enthüllungen aufgedeckt hatten, daß ihre Vorgängeragentur, der Nationale Nachrichtendienst NND, sich zum Staat im Staate entwickelt hatte.

Die SEKURA dient als innerer und äußerer Sicherheitsdienst der Freien Welten, und seit dem Bürgerkrieg gegen Janos Mariks Bruder Anton im Jahre 3014 wird trotz großer Bedenken des Parlaments von seiten des Generalhauptmanns verstärkt ein besonderes Gewicht auf die Ausweitung der reichsinternen Aktivitäten der SEKURA gelegt.

Zur Zeit hat die SEKURA drei Hauptabteilungen: Analyse, Geheime Operationen und Spionageabwehr.



Hauptabteilung Analyse

Diese größte Abteilung des Geheimdienstes besteht aus zwei Abteilungen: Informationsbeschaffung und Aktive Analyse. Im Gegensatz zu den phantasievollen Erzählungen in Spionagethrillern ist diese Arbeit nur äußerst eintönig und langwierig und besteht vor allem aus dem Versuch, aus öffentlichen und privaten feindlichen Datenquellen ein Gesamtbild des Gegners und seiner Absichten zusammenzustellen. Diese Abteilung besitzt den besten Ruf der drei SEKURA-Hauptabteilungen.

Hauptabteilung Geheime Operationen

Die Abteilung Geheime Operationen der SEKURA führt Spionage-, Infiltrations- und Sabotagemissionen sowohl innerhalb der Freien Welten wie außerhalb ihrer Grenzen aus. Sie unterstützt auch terroristische Aktionen in anderen Staaten, obwohl dies gegen die ausdrücklichen Auflagen des Parlaments verstößt. Daher bedient sie sich ausgiebig der Möglichkeit, Aktionen mit Autorisation des Generalhauptmanns vor dem Parlament geheimzuhalten. Unter diese Abteilung fällt auch die BattleMech-Einsatztruppe der SEKURA, die »Dark Shadows«.

Spionageabwehrdirektorat

Die SEKURA ist auch damit beauftragt, sich und die Freien Welten vor den Aktionen rivalisierender und feindlicher Geheimdienste zu schützen. Zwei Beispiele für die Arbeit des Spionageabwehrdirektorats waren die systematische Suche nach Sympathisanten von Anton Marik und der Staatsstreich, der Ende des vorigen Jahrhunderts zur Abspaltung der Provinzen Ohren und Zion von der Konföderation Capella führte. Dies ist die schwierigste Aufgabe der SEKURA. Sie begründet sich auf Mißtrauen und zieht nicht nur die patriotischsten, sondern auch die verräterischsten Agenten an. Dies macht sie jedoch nicht minder notwendig.

DIE WIRTSCHAFT DER FREIEN WELTEN

Die unternehmerischen und Handelstraditionen der Freien Welten sind bis heute das solide Fundament dieses Sternenreiches. Seit Gründung der Liga vor über siebenhundertfünfzig Jahren ist das Hauptziel ihrer Bevölkerung, Profit zu machen, und die um diese Motivation herum entwickelte Ethik durchdringt alle Ebenen der Gesellschaft. Die Lyraner beanspruchen häufig für sich, unübertroffen im Aufspüren von Marktnischen für ihre Waren zu sein, aber in Wahrheit imitieren sie zum größten Teil nur Techniken, die von Marik-Händlern schon vor Jahrhunderten perfektioniert wurden. Die beherrschende Position der Lyraner im Handel der Inneren Sphäre beruht denn auch vor allem auf den größeren Rohstoffvorkommen und Industriebetrieben des Commonwealth und den Folgen einer protektionistischen Handelspolitik der Liga zu Beginn der Nachfolgekriege.

Der Wohlstand der Liga beruhte von Beginn an nicht auf der Produktion von Waren, sondern auf dem Handel mit ihnen. Dadurch ist ihre Wirtschaft anfälliger für Kriegsfolgen als jene der übrigen Großen Häuser. Trotzdem hat Haus Marik bis heute die meisten seiner Hauptmärkte offen halten können. Da die Wirtschaftsstärke der einzelnen Provinzen ihre Sitze im Ligaparlament bestimmt, haben die Auswirkungen der Kriege auch das politische Gleichgewicht beeinflusst. Andurien, Regulus und das Marik-Commonwealth haben vom Krieg profitiert, während Oriente, die Silberfalken, das Sirius-Konkordat und das Grenzprotektorat an Einfluß verloren. Diese Veränderungen stärkten die Opposition gegen den Generalhauptmann im Parlament und erschwerten ihm lange Zeit die Durchsetzung seiner Ziele. Durch den Verlust des Sirius-Konkordats und des Grenzprotektorats an Haus Steiner im 4. Nachfolgekrieg und die Abspaltung Anduriens hat sich diese Tendenz jedoch umgekehrt, was unter anderem die Verabschiedung des Inneren Notstandsakts erst möglich machte.

Praktisch alle Handelsfirmen des Marik-Raums haben eine »Vereinbarung« mit dem militärischen Oberkommando, das den

Marik-Truppen gestattet, in »Notfällen« Frachtraum und -schiffe (inklusive Besatzung) mit Beschlag zu belegen. Praktisch arbeitet der durchschnittliche Handelsraumer dadurch 10-20% des Jahres fürs Militär. Diese Regelung kann die Gewinnspanne oft gegen Null drücken und eine Firma sogar in den Bankrott treiben, aber Händler, die schlaue genug sind, die sich bietende Gelegenheit auszunützen (wie z. B. FreiFlug), können an solchen Militärkontrakten auch gehörig profitieren.

WÄHRUNG

Nach der letzten Wechselkursfestlegung durch ComStar liegt der offizielle Wechselkurs der M-Note der Liga Freier Welten (dem Real, umgangssprachlich auch »Adler« genannt) bei 8 Real für 5 C-Noten, 9 Real für 7 Kurita-Yen und 7 Real für 11 Liao-Yüan. Die vorherrschenden Geschäftsumstände führen allerdings häufig zu weit ungünstigeren inoffiziellen Umrechnungskursen. Handel in lyranischen Kronen und Davion-Pfund ist streng verboten.

Die Ligawährung wird in der Zentralbank der Freien Welten auf Atreus mit Induktionselektrophorese aus speziellen Polymervellumbögen hergestellt. In diesem Material erzeugt ein elektromagnetisches Feld ein praktisch unmöglich zu fälschendes Muster. Hinzu kommt, daß Versuche, auf das Polymer direkt einzuwirken, in aller Regel das Muster zerstören und den Geldschein entwerten. Die Kaufkraft des Real variiert innerhalb der Liga ganz erheblich. Im folgenden sind ein paar durchschnittliche Preise für Waren und Dienstleistungen aufgeführt.

Mietflitzer (1 Tag)	12 Real
Mahlzeit in einem guten Restaurant	17 Real
Übernachtung in einem guten Hotel	40 Real
Maßanzug	57 Real
Transkontinentalflug	68 Real
Raumfährenflug Planetenoberfläche-Umlaufbahn	76 Real
ComStar-Nachricht, 1000 Worte	132 Real
Flitzer (Kauf)	790 Real
Monatseinkommen eines Arbeiters	135 Real
Monatseinkommen eines Angestellten	200 Real
Monatseinkommen eines Infanteristen	380 Real
Monatseinkommen e. MechKriegers (Hauseinheit)	950 Real
Monatseinkommen e. MechKriegers (Söldner)	450-1000 Real





FIRMENPROFILE

IRIAN TECHNOLOGIES

Liga-Börsenkennung: IrTech

Firmsitz: Irian

Firmenchef: Fafard Kjellson

Wichtige Abteilungen

Irian BattleMechs

Direktor: Donald Ramsell

Hauptprodukt: BattleMechs

IMB Systems

Direktorin: Maren Spandau

Hauptprodukt: Sensoren

Vereinigte Fiberoptik

Direktor: U Dpo

Hauptprodukt: Glasfaserkabel

Irian Nonferrit

Direktorin: Elena Jacinsky

Hauptprodukt: Metalle

TechnoTransfer

Direktor: Boris Tijueva

Hauptprodukt: Marketing

Geschäftsprofil: Der aus der Vereinigten Fiberoptik hervorgegangene Konzern Irian Technologies hat sich gemeinsam mit der Liga Freier Welten entwickelt, und sein Schicksal ist eng mit dem der Liga verwoben. Bis zum Ausbruch der Nachfolgekriege ging es stetig aufwärts mit Irian, aber seither befindet sich die Firma auf dem absteigenden Ast. Im ersten und zweiten Nachfolgekrieg wurden mehr als drei Viertel der traditionell an den Grenzen der Liga gelegenen Fabriken des Konzerns vernichtet, und erst kürzlich hat Irian im 4. Nachfolgekrieg eine IMB-Systems-Anlage auf Van Diemen IV und durch die Abspaltung Anduriens eine Mechfabrik auf Shiro III verloren.

Irian BattleMechs besitzt nur noch eine einzige Mechfabrik auf Irian selbst. IMB Systems, deren Hauptquartier auf Carbonis liegt, produziert dort und auf Irian und Nathan weiter Sensoren, Fluginstrumente, Alarmanlagen, Datenspeicher und Vidgeräte. Direktorin Maren Spandau ist berühmt für ihre »Nase für kommende Trends« und hat die Gewinne dieser Abteilung beträchtlich erhöht.

Das ursprüngliche Flaggschiff des Konzerns, die Vereinigte Fiberoptik, wurde von den Nachfolgekriegen besonders hart getroffen, und hält sich nur mit Mühe und Not aus den roten Zahlen. Mehr als die Hälfte der Produktions- und Forschungsstätten der Abteilung stehen seit Jahrzehnten, wenn nicht Jahrhunderten, still und verfallen. Irian Nonferrit hingegen, ursprünglich nur Produzent von Kupferdraht, hat seine Geschäfte auf Bergbau, Erzverarbeitung und Massenproduktion ausgedehnt. Neben Kupfer verarbeitet INF heute auch Silber, Blei, Platin, Garcinium und Ternigum.

Zu Sternenbundenzeiten war IrTechs TechnoTransfer-Abteilung der Schlüssel für die Umsetzung von Forschungsergebnissen in profitable Produktreihen, indem sie frühzeitig neue Märkte erkannte und erschloß sowie den Austausch von Informationen und Rohstoffen mit anderen Firmen organisierte. Auch heute übt TT auf niedrigerer Ebene weiterhin eine Funktion als Marketingarm des Konzerns aus.

Sicherheitsgruppen: Wie von einem Mechhersteller nicht anders zu erwarten, unterhält IrTech eine kleine Truppe leichter und mittelschwerer Mechs. Die Irian-BattleMechs-Anlage im Soapstone Mountain auf Irian wird von einer Mechkompanie bewacht, und etwa 12-15 andere Mechs sind zur Unterstützung des normalen Werkschutzes auf die übrigen Anlagen des Konzerns verteilt. Die Technologie der meist selbstproduzierten Sicherheitsanlagen liegt bei militärischen Anlagen auf Techgrad 3, sonst bei Techgrad 2. Besucher der IrBM- und IMB-Anlagen benötigen einen beglaubigten Firmenpassierschein oder SEKURA-Sicherheitsstufe Blau.

HAUS MARIK

CURTISS HYDROSYSTEMS

Liga-Börsenkennung: CHydro

Firmsitz: Paradise

Firmenchef: Grant Wong

Wichtige Abteilungen

Aquiculture Technologies

Direktor: Jintao Fujigata

Hauptprodukt: Hydroponische Anlagen

Purification Technologies

Direktor: Muhammed Al-Radi

Hauptprodukt: Trinkwasser

Power Systems Division

Direktorin: Sandra Calcavecchia

Hauptprodukt: Staudammbau

Ryan Iceships Group

Direktor: Blanton Stilwell

Hauptprodukt: Trinkwasser

Firmenprofil: Curtiss' Erfolg ist verbunden mit Bau und Verkauf von TriFil-Wasseraufbereitungsanlagen. Durch eine weitblickende Geschäftspolitik in den Jahren vor dem Zerfall des Sternenbundes konnte Curtiss große Ersatzteillager und den größten Teil der Konzernwissenschaftler über die Nachfolgekriege hinwegretten und versorgt daher noch heute 70-80% der Marik-Welten mit Trinkwasser. Leider sind die Ersatzteillager inzwischen erschöpft, und die wenigen noch existierenden Produktionsstätten können mit dem Bedarf kaum noch Schritt halten. Glücklicherweise haben die Curtiss-Wartungsteams jedoch einen guten Ruf als Improvisationstalente. Das Curtiss-MultiFilsystem, eine einfachere Version der TriFilanlage, entwickelt sich allmählich zum Nachfolger des leistungsstärkeren älteren Systems. Inzwischen hat auch die Eisschiffproduktion wieder an Bedeutung gewonnen, und auf diesem Gebiet hat Curtiss ebenfalls eine beherrschende Position. Die 40 aktiven Eisschiffe der Firma stellen die einzige Lebensader für mehr als ein Dutzend Ligawelten dar, unter anderem für die Bergwerksplaneten Jubka und Ayn Tarma.

Die autarken Hydroponikfarmen von Aquiculture Technologies haben zusammen mit Bewässerungs-, Regenstimulations- und Bodenkultursystemen über 20 Ligawelten ermöglicht, trotz der Nachfolgekriege Agrarselbstversorger zu bleiben, eine beachtliche Leistung, während Power Systems' hauptsächlich Wasserkraftwerke auf Planeten errichtet, deren Fusionskraftwerke sich dem Ende ihrer Leistungsfähigkeit nähern.

Seit Mitte des 28. Jahrhunderts wird Curtiss Hydrosystems von einem Direktorentriumvirat geleitet, dem stets auch ein Mitglied der Familie Wong angehört, die den Konzern seit Sternenbundenzeiten geleitet hat.

Sicherheitsgruppen: Dank der Lage der meisten Curtissfabriken tief im Innern der Liga beschäftigt Curtiss keine privaten Mechgruppen, heuert aber gelegentlich Söldner zum Schutz von Eisschiffen bei Missionen in die Grenzgebiete an.



KENSAI HOLOGRAPHIK

Liga-Börsenkennung: KnHolo

Firmensitz: Gibson

Firmenchefin: Tatiana Vanderbilt

Anmerkungen: Kensai Holographik produziert und vertreibt »Hologramm-Freizeitwelten« oder HFWs, eine der wichtigsten Formen der Freizeitbeschäftigung in den eigenen vier Wänden des 31. Jahrhunderts. Eine HFW besteht aus vorprogrammierten Hologrammen, die mit verschiedenen im Zimmer des Betrachters verteilten Miniutensilien einen bemerkenswerten lebensechten Effekt erzielen, und es z. B. ermöglichen, einen Mech oder Luft/Raumjäger in den Kampf zu steuern, einen Berg zu erklimmen oder im Dschungel von Karakiraz auf Klimajagd zu gehen - ohne das Haus zu verlassen. Direktorin Tatiana Vanderbilt begann ihre Laufbahn als Starlet in Kensai-Abenteuerholos und erreichte ihre jetzige Position durch die Heirat mit Firmenchef Milton Horowitz. Sie hat sich seit der Firmenübernahme als erstklassige Managerin und harte Verhandlungspartnerin erwiesen.

MAN-WLE

Firmensitz: Unbekannt

Firmenchef: Raoul Duke

Anmerkungen: Trotz langwieriger Untersuchungen der SEKURA und des ComStar-Geheimdienstes ROM ist über diese geheimnisvolle Firma wenig bekannt. Man-WLEs (Wahre Lebenserfahrungen) sind Raub-HFWs, die zusammen mit dem Suchtgift »Can-Do« verkauft werden, das während des Holo verbrannt wird und dessen Eindruck noch verstärkt. Bei langfristigem Gebrauch führt Can-Do-Entzug zu tiefen Depressionen, die bis zum Selbstmord gehen können. Man-WLEs sind verboten, aber das Handelsministerium hat wenig Möglichkeiten, dieses Verbot auch durchzusetzen. Im Gegenteil, die Verkaufszahlen steigen. Man-WLEs einziger Sprecher, eine imposante Gestalt mit rasiertem Schädel und dunkler Sonnenbrille, Raoul Duke genannt, tritt hin und wieder im Programm von Piratensendern auf. Gerüchteweise soll es sich um Patrick Rejak, eine wichtige Figur des Arme-Wegs, handeln.

FREIFLUG

Liga-Börsenkennung: FreFlig

Firmensitz: Fletcher

Firmenchef: Virdan Pablo Karamasow

Anmerkungen: Eine im Großherzogtum Oriente angesiedelte Handelsfirma mit sieben Sprungschiffen (darunter zwei der *Starlord*-Klasse) und 17 Landungsschiffen (darunter eines der *Overlord*-Klasse). Zwei der Sprungschiffe sind zur freien persönlichen Verfügung des Generalhauptmanns dauerhaft auf Atreus und Marik stationiert. Drei andere Schiffe fliegen entlang fester Routen, während die beiden restlichen in den Firmenbüros auf Fletcher, Holt, Atreus und Maxwell gechartert werden können. Alle Freiflugschiffe führen zu ihrem Schutz je ein Raumgardekontingent mit.

FLAMMTECH

Liga-Börsenkennung: FITech

Firmensitz: Fletcher

Firmenchef: Kenneth Schmidt

Anmerkungen: Ein Hersteller von Waffen und Hilfsausrüstungen für BattleMechs und Luft/Raumjäger.

MEDIQUICK

Liga-Börsenkennung: MedQik

Firmensitz: Rochelle

Firmenchefs: Martin und Woodruff »Duff« Hesse

Anmerkungen: Eine für unehrenhafte Geschäfte berühmte Handelsfirma, die auf medizinische Ausrüstungen und Vorräte spezialisiert ist. Sie betreibt drei Sprung- und zwölf Landungsschiffe, sowie vier an die Ligastreitkräfte vermietete *Weißer Wal*-MASHs. Der Ruf der Firma führt allerdings immer wieder dazu, daß sich Soldaten weigern, in einer MASH-Einheit mit dem MediQuick-Symbol (zwei gelb umrandete weiße Kreuze auf rotem Grund) behandeln zu lassen.

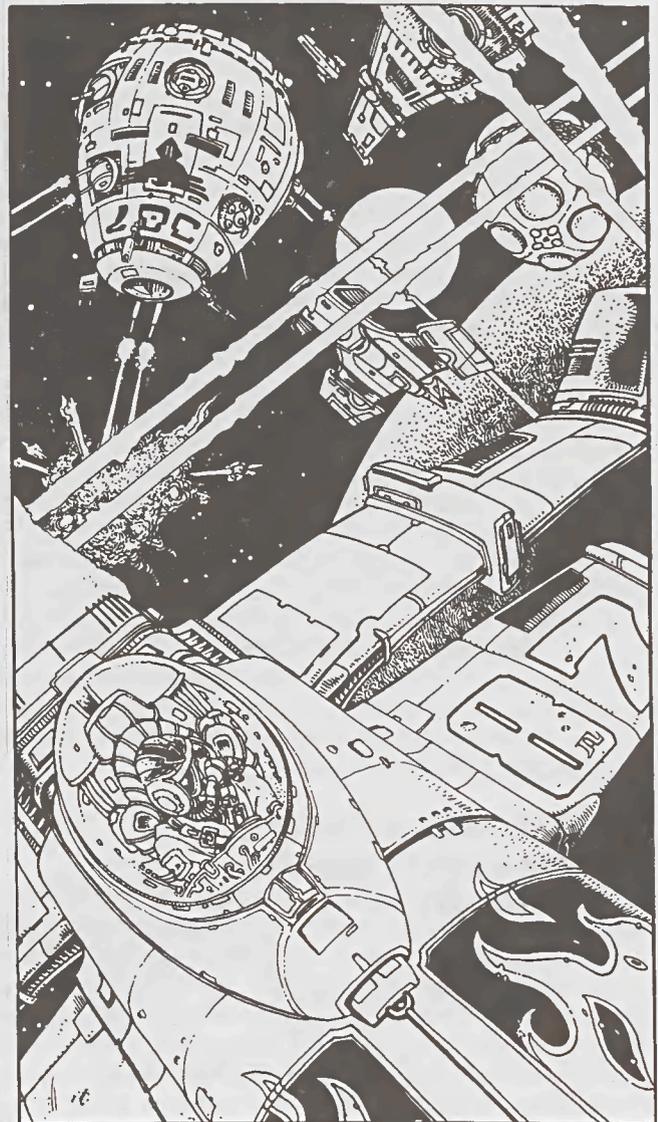
HIGHPOINT TRADERS

Liga-Börsenkennung: HiPoint

Firmensitz: New Delos

Firmenchef: Corey Chang

Anmerkungen: Eine kleine Handelsfirma aus Sternenbundzeiten mit zwei Sprung- und sieben Landungsschiffen, die hauptsächlich von Packdraht und Gebeten zusammengehalten werden. Inhaber Corey Chang ist ein cleverer, aber habgieriger Mann, der sich durch bloße Moralbedenken von keinem Geschäft abhalten läßt. Er hat die Firma vor elf Jahren bei einer Runde Viererdrax gewonnen.





AUSSENHANDEL

Entsprechend der handelsfreundlichen Grundeinstellung der Freien Welten gibt es kaum gesetzliche Einschränkungen für den Außenhandel, und die wenigen, die doch existieren, lassen sich mit schneller Zunge und ein paar Bestechungsgeldern umgehen. Zahlreiche Marik-Behörden haben das Recht, an- und abfliegende Schiffe zu inspizieren, aber dies geschieht meist nur recht oberflächlich. Der Konkurrenzkampf zwischen den Händlern ist da schon weitaus härter, und es ist nichts ungewöhnliches, daß ein Händler falsche Informationen über einen Konkurrenten ausstreut, um seine eigene Position zu verbessern.

Die wenigen, die trotzdem überlebt haben, verbindet jedoch eine einzigartige Beziehung mit einem eigenen Ehrenkodex - kein Händler darf außerhalb der Liga einem Landsmann in Schwierigkeiten seine Hilfe verweigern. Dieser Kodex war schon für manchen Frachtschiffer die Rettung, auch wenn Retter und Geretteter wahrscheinlich wieder zu erbitterten Gegnern werden, sobald sie den Marik-Raum erreicht haben. Zu den wichtigsten Grenzhäfen im Ligarraum gehören Promised Land, Thermopolis, Kalidasa und Zion an der Lyranischen Grenze sowie Les Halles an der Liao-Grenze. Die Raumhafenstädte dieser Welten beherbergen riesige Basare, auf denen so ziemlich alles ge- und verkauft wird, ob nun erlaubt oder nicht.

Die Liga Freier Welten treibt Handel mit allen übrigen Nachfolgerstaaten außer den Vereinigten Sonnen, einem ehemals wichtigen Absatzmarkt, der jedoch nach der Steiner-Davion-Allianz und dem Bündnis von Kapteyn seitens der Davion-Regierung weitgehend dicht gemacht wurde. Ihr zweiter Handelspartner blieb bis heute, wenn auch nur in begrenztem Rahmen, die Peripherie. Was in dieser Richtung noch an Handel stattfindet, läuft jetzt vor allem indirekt über das Lyranische Commonwealth. Der Handel mit den Lyranern kam durch die gemeinsame Wirtschaftsphilosophie von Liga und Commonwealth trotz der Jahrhunderte des Krieges nie völlig zum Erliegen. Aus dem Commonwealth werden vor allem Computer, Agrar- und Bergbaumaschinen und nichtmilitärische Fahrzeuge sowie Nahrungsmittel importiert, im Tausch gegen Natur- und Kunstfasern, Chemie- und Pharmaprodukte, Erze und gefederte Metalle aus dem Marik-Raum.

Der Handel mit Haus Kurita hat sich in den letzten Jahren von Kunst und Luxusgütern auch auf Industriegüter und sogar Militärfahrzeuge ausgeweitet. Haus Kurita bezieht *Hermes-II*-Mechs von Irian (zu 125% des Normalpreises) und liefert Haus Marik dafür schwere Mechs. Der Handel mit der Konföderation Capella leidet seit Jahrhunderten unter der Erbfeindschaft beider Nationen. Die großen Gebietsverluste von Haus Liao im 4. Nachfolgekrieg haben auch nicht geholfen, das capellanische Warenangebot zu vergrößern. Zur Zeit werden vor allem Marik-Chemie- und Pharmaprodukte gegen Liao-Kunsthandwerk und Rauschdrogen gehandelt. Hinzu kommt, daß Händler im Liao-Raum sich durch einen Dschungel von bürokratischen Erlassen schlagen müssen, der gezielt darauf angelegt ist, sie zu schröpfen.

KULTUR UND KÜNSTE IN DEN FREIEN WELTEN

In dieser Nation der Händler sind natürlich auch Schönheit und Technologie Quellen des Profits. Viele Künste werden überhaupt erst durch die Technik möglich. So ist etwa schwereloser Tanz nur mit der gleichen Technologie denkbar, die es ermöglicht, Raumschiffe zu unterhalten, Asteroiden bewohnbar zu machen und die dort aufgeführten Tänze über das Vidbandnetz in die Haushalte tausender Welten zu bringen. Auf diese Weise sind in der Liga Freier Welten Kunst und Kultur eng mit dem Erhalt und der Förderung der Technologie verwoben.

TECHNOLOGIE

Im Laufe der Nachfolgekriege sind enorme Mengen technischer Informationen verlorengegangen. Es wurde zwar genügend Wissen gerettet, um die Mechfabriken der Liga in Betrieb zu erhalten, aber im Wissen über die Konstruktion der Maschinen tauchten Lücken auf. Tradition half bei der Lösung von Wartungsproblemen: »Also beim letztenmal haben wir es so geflickt, und es hat funktioniert.«

Als diese Wissenslücken schließlich auch Auswirkungen auf den Handel zeigten, erregten sie die Aufmerksamkeit des Parlaments, und die Abgeordneten debattierten über Möglichkeiten, den Wissensverfall aufzuhalten, wenn nicht sogar umzukehren. So entstand die Idee einer gemeinsamen Technischen Hochschule für die gesamte Liga. Inzwischen hatten die Vereinigten Sonnen das New-Avalon-Institut der Wissenschaften gegründet, und die Forschungen dort zeigten erste Ergebnisse. Lyranische Militärs erwarben sich durch die Allianz mit Davion das Recht, das NAIW zu besuchen, und es gab Gerüchte über die Eröffnung einer entsprechenden Universität im Draconis-Kombinat.

Die Universität der Freien Welten wurde 3023 auf Atreus eingerichtet. Anlaufschwierigkeiten gab es insbesondere bei der Suche nach Dozenten, die bereit und in der Lage waren, jene Geschäftsgeheimnisse zu lehren, die Grundlage des meisten technischen Wissens in den Freien Welten waren. In dieser Frage hat sich besonders Linkel Grant, MdP des Abteidistriktes, hervorgetan, der zahlreichen Firmen im Austausch gegen Handelszuständigkeiten der Liga ihre Geheimnisse abzuluchsen verstand. Grants zweite Großtat war die Öffnung der Universität für jeden, der die Zulassungsprüfung besteht. Da diese Prüfung sehr technisch gehalten ist, hat zwar kaum jemand ohne die Vorbildung eines Adligen, MechKriegers oder Techs eine Chance, aber es gibt durchaus auch bürgerliche Studenten, die mit Unterstützung eines Adelshauses den Zugang zur UFW geschafft haben.

Je nach Fachbereich besucht ein Student die Universität für drei bis fünf Jahre. Alle Lehrpläne sind darauf ausgerichtet, den Studenten eine solide Ausbildung in wissenschaftlicher Methodik, Physik, Industrieverfahren und Planetologie sowie in der Geschichte aller Nachfolgerstaaten zukommen zu lassen. Das besondere Gewicht auf Geschichte wurde von der ersten Dekanin der Universität, Meisterhändlerin Quing Soyuz, eingeführt, die regelmäßig betonte, daß ein guter Händler alles wissen muß, und insbesondere alles, was seine Konkurrenten betrifft. Diese Ansicht spiegelt sich in allen Klassen der Universität wider. Die ersten Absolventenjahrgänge der UFW haben sich als Kenner der politischen und wirtschaftlichen Situation der Inneren Sphäre und Verfechter der Einheit der Freien Welten erwiesen.

BILDUNG

Auch Schulen, die nicht auf die Wiederentdeckung und Weiterentwicklung technologischen Wissens ausgerichtet sind, spielen eine wichtige Rolle im Leben der Liga: Ein erfolgreicher Händler braucht mehr als nur reines Produktwissen. Schulbildung ist kostenpflichtig, aber von guter Qualität; es gelten ligaweite Standards. Lesen, Schreiben und Rechnen werden ebenso unnachgiebig eingepaukt wie Grundkenntnisse in Geschichte, Planetographie und Naturwissenschaften. Nach der Grundbildung hängt die weitere Schullaufbahn von der Berufswahl des Schülers ab, und davon, ob er einen Sponsor findet, der sie bezahlt. Ein MechKrieger, Adliger oder Tech erhält eine intensive Ausbildung in verschiedenen Bereichen und eine rigorose technische Schulung, während ein Bürgerlicher oder Assistent die Fähigkeiten seines Berufsstandes erlernt.



UNIVERSITÄTEN

Die Liga Freier Welten weist neben der UFW noch andere Hochschulen auf. Einige davon sind hochspezialisiert, während andere einen liberalen Lehrplan anbieten, der Gelehrte von nah und fern anzieht.

Handelsschulen

Zwei ausgezeichnete Institute, die in hartem Konkurrenzkampf miteinander liegen, sind die Handelsschule Loeches auf Oriente und die Universität Maarakiva auf Olafsvik. Beide bereiten ihre Studenten gründlich auf das Leben als Raumhändler vor und bieten mehr als 300 Kurse an. Absolventen dieser Schulen sind vor allem darauf aus, Geld zu verdienen - wie es sich für einen Händler gehört.

Theaterakademie Loyalty

Diese Schule ist aus ganz anderem Holz geschnitzt. Sie wurde erst vor 56 Jahren gegründet, um Schauspieler für Vidbandproduktionen auszubilden und wird von beiden großen Vidbandnetzen unterstützt. Dies führt zu ständigen Versuchen der Einflußnahme und regelmäßigen Wechsels im Lehrkörper. Trotzdem bringt die Akademie immer wieder bemerkenswerte Schauspieler, Autoren, Produzenten und Regisseure hervor.

Kira Place

Kira Place auf Home ist die selbsternannte Letzte Bastion der Freidenker. Diese erstaunliche Schule ist das Ergebnis einer Kooperative sich auf dieser herrlichen Ferienwelt entspannender Professoren, die in relativ unstrukturierter Weise und freiem Gespräch wissenschaftliche und philosophische Praktiken auseinanderplückeren und neue Gedankengebäude konstruieren. Kira Place ist, zumindest einem seiner Gründer zufolge, der einzige Ort in der Liga, an dem man originelle Gedanken zu hören bekommt, die nicht durch offiziöse Bestimmungen und Zeitpläne eingeengt sind.

KULTURELLES LEBEN

In der Tradition einer Handelsnation verbinden sich ein Auge für Schönheit und ein Gefühl für finanziellen Wert. Die Künste gedeihen als Nebenprodukt des Handels. Kunst, ob materiell (Plastskulpturen und abstrakte Myomerkunst) oder darstellerisch (Schwerelosertanz, Theater und Improvisationstheater), wird über seinen unmittelbaren Nutzen hinaus hoch geschätzt, ohne dabei jedoch die Möglichkeit, sie profitabel zu verwerten, aus dem Auge zu verlieren.

Manche Kunstarten erheben sich allerdings über das Profitmotiv empor. Die Mechparks von Norfolk locken mit ihren nachgestellten historischen Schlachten Besucher aus der gesamten Inneren Sphäre an, und die Paradiesdschungel von Miaplacidus sind trotz Grenznähe bis heute unberührt geblieben. Carmina Burana, eine gefeierte Schwerelosballerina, hat mehrere Schulen auf verschiedenen Welten der Liga gegründet, lebt selbst jedoch auf einem kleinen Asteroiden, der um Atreus kreist. Sie erhält ein Stipendium vom Ligaparlament, das sehr wohl weiß, welche Werbung für die Vorzüge der Einigkeit sie darstellt.

In den gesamten Freien Welten sind Spaßmacher aller Art außerordentlich populär. Beliebte Soloprogramme und Komödien gelangen über Vidband in alle Teile des Marik-Raums. Ein Nebeneffekt der Vidbandtechnologie ist der Vidroman, der auf einem etwa 20 mal 35 cm großen Bildschirm schwarz auf weiß einen Text absplitt. Ein Vidroman kann normal gelesen werden, oder der Leser legt ein leichtes Kopfband an, das über Neurosensoren Hintergrundinformationen ins Unterbewußtsein des Trägers überspielt. Das Lesen eines Kopfbandromans ist recht schwierig, da der Leser Informationen aus gleichzeitig zwei verschiedenen Quellen verarbeiten muß. Hat er dies aber erst einmal gemeistert, kann er eine ungeheure Wissensmenge aufnehmen. Vidromane sind sehr beliebt bei Historikern, die große Mengen Hintergrundwissen zum betreffenden Thema aufsaugen können.

Die Vidband-Ausscheidungen

Die dezentrale Struktur der Liga Freier Welten ist auch kulturell spürbar. Im Gegensatz etwa zu den Vereinigten Sonnen, in denen es für jeden Aspekt einen bestimmten führenden Planeten gibt, hat die Liga keine eindeutigen Sieger. Dadurch hat sich über die Jahre ein ligaweiter Wettbewerb entwickelt, der einerseits die besten Vertreter einer bestimmten Kunstgattung ermittelt und andererseits dabei die ganzen Freien Welten mit Unterhaltung versorgt. Das Parlament unterstützt diesen Wettbewerb und zahlt den beiden großen Vidbandnetzen (Columbia Vidband-Dienste und Arbeitsgemeinschaft Vidband-Sender) kleine Subventionen für die Übertragung der »Vidband-Ausscheidungen«. Der zwei Wochen dauernde Wettbewerb wird auf allen Ligawelten übertragen und spielt ungeheure Einnahmen ein. Nur wenige Welten schaffen es, ein Gebiet zu dominieren. Die Titel »Theaterwelt«, »Champion Vidbandproduzent« und »Champion Schwerelosertanz« wechseln daher jedes Jahr auf einen anderen Planeten. Ein Nebeneffekt dieser Wettbewerbe besteht darin, daß sie das Interesse der Öffentlichkeit an den anderen Mitgliedswelten der Liga steigern.

Freizeitaktivitäten

Freizeitmöglichkeiten variieren je nach Wohlstand und Wohnort. Bewohner von Grenzwelten haben in der Regel nicht die Mittel oder die Zeit für ausgedehnte Urlaubsreisen. In den inneren Systemen dagegen haben sich manche Formen der Freizeitbeschäftigung zu regelrechten Industriezweigen entwickelt.

Der Konsum von Vidbändern ist eine beliebte Freizeitbeschäftigung aller Einkommensklassen. Kein Bürger der Liga ist so arm, daß er sich nicht zumindest die öffentlichen Bänder leisten kann. Die meisten besitzen auch Heimprojektoren, und außerdem gibt es jede Menge Vidkinos.

Hinzu kommt eine nationale Karten- und Glücksspielleidenschaft. Das beliebteste Kartenspiel der Liga ist Viererdrax, aber es existieren noch zahlreiche andere Spiele, die darauf angelegt sind, die Nerven der Mitspieler auf die Probe zu stellen und Dummköpfe von ihrem Geld zu erleichtern. In den opulenten, schallisolierten Casinoräumen auf der Spielerwelt Kyeinnisan sitzen in Schwaden feinsten Trockenwurz unverbesserliche Spieler, die sogar auf den Wurf einer Münze wetten.

Die Wunder der Natur sind allgemein zugänglich. Einige der inneren Welten sind berühmte Vidbandszenarien mit spektakulärem Panorama. Und selbst auf weniger reich ausgestatteten Welten läßt sich durch entsprechende Technik einiges wettmachen. Aber nicht alle Bewohner der Freien Welten sind wild auf eine Reise zurück zur Natur. Von allen Ligawelten und aus dem Ausland strömen ständig neue Spiele und Spielideen herein; selbst das kleinste Dorf hat seinen Marktplatz, auf dem man die jüngsten Ereignisse diskutiert und die neuesten Importe begutachtet.





VIERERDRAX

Die Verwicklungen des Marik-Lebens werden auch im beliebtesten Kartenspiel der Freien Welten, dem Viererdrax, auch kurz Drax genannt, offenbart. Selbst in der Höhle, dem berühmtesten Glücksspielpalast der Liga, auf Kyeinnisan, einer unabhängigen Welt zwischen dem Protektorat und Regulus, gibt es Draxtische. Drax ist ein Ableger des noch immer beliebten Poker und entstand bereits vor Gründung der Freien Welten. Gespielt wird mit 52 Karten in vier Farben: Marik, Steiner, Kurita und Davion. Die Rangfolge der Karten von der niedrigsten zur höchsten ist 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Lancier, Kampfschütze, Regent.

Die erste Karte wird verdeckt ausgeteilt. Nachdem jeder Spieler eine zweite offene Karte erhalten hat, werden die ersten Einsätze getätigt. Danach erhält jeder Spieler eine weitere Karte, gefolgt von einer Wettrunde und so weiter, bis alle Spieler vier Karten haben.

Die Hand eines Spielers wird nach ihrem Rang (siehe unten) bewertet. Die drei Bildkarten - Lancier, Kampfschütze und Regent - haben keinen Wert, verändern aber die Werte der übrigen Karten in der Hand des Spielers wie folgt:

Regent

Der Wert aller Karten steigt um Eins

Kampfschütze

Der Wert aller Karten sinkt um Eins

Marik- oder Kurita-Lancier

Der Wert aller Karten der betreffenden Farbe steigt um Eins

Steiner- oder Davion-Lancier

Der Wert aller Karten der betreffenden Farbe sinkt um Eins

Erhält ein Spieler eine verdeckte Bildkarte, behält er sie und läßt sie verdeckt; sie hat den beschriebenen Effekt auf seine Hand. Erhält er eine offene Bildkarte, legt er sie beiseite und erhält eine neue Karte. Dies setzt sich fort, bis er eine Ziffernkarte erhält. Die beiseitegelegten Bildkarten beeinflussen den Wert seiner Hand; er muß sie so ablegen, daß die anderen Spieler sie sehen können.

Der Effekt der Karten ist additiv. Erhält ein Spieler also zwei Regenten, steigt der Wert aller Karten in seiner Hand um Zwei. Wird eine Karte durch eine Bildkarte über 10 oder unter 1 gedrückt, geht ihr Wert »um die Ecke«, von 1 auf 10 bzw. von 10 auf 1.

RANGFOLGE DER MÖGLICHEN KOMBINATIONEN

(Vom niedrigsten zum höchsten)

Nichts

Ein Paar

Zwei Paare

Drei Gleiche Kartenwerte

Viererstraße, verschiedene Farben

Drax (Viererstraße in einer Farbe)

Vier Gleiche Kartenwerte

Haben zwei oder mehr Spieler eine Hand vom selben Rang, gewinnen die höheren Karten. Vier Neunen schlagen z. B. vier Dreien. Hat kein Spieler wenigstens ein Paar, gewinnt die höchste Einzelkarte.

Die Möglichkeit, daß das Spielglück plötzlich umschlägt, wenn als letzte Karte ein Regent ausgeteilt oder ein Lancier aufgedeckt wird, machen Drax zu einem spannungsgeladenen Spiel, das höchste Konzentration erfordert.

RELIGION UND PHILOSOPHIE

Die Bürger der Freien Welten haben Schwierigkeiten, sich mit Denkmustern anzufreunden, die sich nicht nach Gewinn und Verlust kategorisieren lassen. Zudem haben die Konflikte zwischen den Religionsgemeinschaften und sogar verschiedenen Sekten derselben Religion dem Einfluß des Glaubens in der Liga entgegengewirkt. Das soll jedoch nicht heißen, daß die Ligabürger Agnostiker oder Atheisten wären; jede Sitzung des Ligaparlaments beginnt mit kurzen Gebeten aller fünf großen Religionen (die Reihenfolge wird in der hehren Tradition der Liga ausgelost). Verglichen mit den übrigen Staaten der Inneren Sphäre jedoch sind die Freien Welten kein fruchtbarer Boden für neue Schöblinge traditioneller Religionen oder gar völlig neue Glaubensrichtungen.

PHILOSOPHIEN

Es ist unmöglich, in der Liga Freier Welten von einer vorherrschenden Philosophie oder einer Staatsreligion zu sprechen. Trotzdem gibt es gewisse soziologische Trends oder »Denkschulen«, die einen besonderen Einfluß auf die Marik-Kultur hatten.

DIE PHILOSOPHIE DES FREIEN UNTERNEHMERTUMS

Mehr als tausend Jahre vor dem Ausbruch der Nachfolgekriege postulierte Adam Smith, der Begründer des Kapitalismus, in *The Wealth of Nations* einen idealen Freien Markt, in dem Preise ihre eigene Ebene suchten, friedlicher Wettbewerb den Wert von Waren und Dienstleistungen bestimmte und sich das geschäftliche (und damit auch das gesellschaftliche) Klima stetig verbesserte, weil dies im Interesse aller Beteiligten war. Obwohl seine Theorien utopisch und möglicherweise idyllisch waren, konnten sich die Grundsätze seiner Theorien bis ins 20. Jahrhundert durchsetzen.

Es war nur natürlich, daß sich in den Freien Welten eine ähnliche Philosophie entwickelte, als die früheren Kolonien Terras für eine wirtschaftliche Ausbeutung zur Verfügung standen. In jener längst vergangenen Ära wurden ohne größere Zurückhaltung und erst recht ohne gesetzliche Einschränkungen zahllose Vermögen gemacht und wieder verspielt. In jener Zeit erwarben sich die Händler der Freien Welten einen Ruf als gewitzte und verschlagene, aber faire Kaufleute. Ein Kontrakt war ein ernstes, unverletzliches Versprechen. Das goldene Zeitalter des Sternenbundes verstärkte die unternehmerische Haltung der Ligahändler (»Jedermann ein potentieller Millionär«) noch. In ihrem Stolz - und Leichtsinnglaubten sie, die Menschheit hätte dem Krieg für immer abgeschworen. Kaum nötig zu erwähnen, welch ein Schock der Ausbruch der Nachfolgekriege und ihre Unfähigkeit, sie einzudämmen oder zu verhindern, war. Die Händler der weit gefährlicheren und gewalttätigeren Gegenwart folgen noch immer der Philosophie ihrer Vorfahren. Auch wenn die Nachfolgekriege viele ihrer ursprünglichen Grundsätze zerschlagen haben, sind doch einige Prinzipien (wie die Heiligkeit eines einmal eingegangenen Kontrakts) geblieben.

DIE ABLEHNUNG DER BIONIK

Wie viele wissenschaftliche Entwicklungen des Sternenbundes stammte auch die Verwendung von bionischen Prothesen auf Myomerbasis aus der Liga Freier Welten. Die Prothesentechnologie reicht bis in die prästellare Zeit zurück, aber Mitte des 27. Jahrhunderts hatte die medizinische Wissenschaft ungeahnte Höhen erklommen. Abgesehen vom Rückgrat und dem zerebralen Gehirnkortex gab es kein Organ des menschlichen Körpers, das nicht durch eine stärkere Prothese ersetzt werden konnte. Und es war kaum noch möglich, diese Prothesen von natürlichen Organen zu unterscheiden.



Zunächst sah man den Austausch natürlicher durch künstliche Organe allgemein auch keineswegs negativ. Im Gegenteil, in manchen Kreisen wurde es sogar Mode. Aber der Ersatz bestimmter Körperteile - der vorderen Gehirnlappen oder der Hirnanhangdrüse - warf unbequeme moralische Fragen auf. Hinzu kam, daß Prothesen zum Zwecke der *Verbesserung* statt des reinen *Ersatzes* (besonders entwickelte Augen, Häute, Atmungs- oder Kreislaufsysteme) eine Entwicklung einzuleiten begannen, wonach die so Behandelten nicht mehr länger Menschen waren. Außerdem sorgte der hohe Preis solcher Behandlungen unvermeidlich zu Neid und Ablehnung bei denen, die sie nicht bezahlen konnten.

Das Endergebnis dieser Entwicklung war eine starke und weit verbreitete bionikfeindliche Stimmung besonders in den unteren Gesellschaftsschichten. Diese Haltung, die sich bis heute gehalten hat, kommt meist als Antipathie oder Bigotterie zum Ausdruck, kann aber gelegentlich auch in offene Gewalt umschlagen. Als Beispiel soll die Sekte der Exituri auf der Grenzwelt Shiloh dienen. Die Exituri halten die moderne Technik und insbesondere die Bionik für schuld am Schicksal der Menschheit, da sie sich durch ihren Einfluß so verändert hätte, daß Gott sie nicht mehr erkannte und verstieß.

Bionik, besonders Myomereimplantate, sind unter Mech-Kriegern nicht ungewöhnlich. Dies steigert die Wut der »Habenichtse« nur noch mehr. Verständlicherweise sind ihre Besitzer trotz der lebensrettenden Wirkung bionischer Implantate und Prothesen nicht sonderlich wild darauf, sie zur Schau zu stellen.

DER ARME-WEG

Die letzte und ungewöhnlichste philosophische Richtung in der Liga Freier Welten ist zugleich die neueste. Der Arme-Weg entstand (laut offiziellen Chroniken) irgendwo in der Stewart-Kommunalität. Seinen Kern bilden die Lehren eines Propheten namens Brian Arme, der einen nihilistischen Kult der spirituellen Verzehung durch völlige Ablehnung lehrte: Ablehnung alles Geistigen und Körperlichen, von den Lastern bis hin zu den Lebensnotwendigkeiten, die über das Verhungern zu einem euphorischen Nirwana und in die Selbstzerstörung führte. Der »Weg«, wie sich diese Bewegung selbst nennt, hätte nie eine Chance gehabt, Bedeutung zu erlangen, wäre es Arme nicht vor 15 Jahren auf unbekannte Weise gelungen, für knapp acht Minuten die Kontrolle über die elektronischen Medien des Planeten Marcus zu gewinnen. In dieser Zeit präsentierte er seine Lehren und Philosophie und nahm sich dann unter den Augen mehrerer hundert Millionen Zuschauer in einem letzten Akt der Selbstablehnung, den die Anhänger des Weges als »Höhepunkt« bezeichnen, das Leben.

Diese Handlungsweise war gleichzeitig abstoßend und faszinierend. Armes Botschaft, die Trost durch Selbstzerstörung predigte, paßte in eine Zeit, in der die Selbstzerstörung der menschlichen Rasse zum Alltag zu gehören scheint. Während einige Anhänger Armes seinem Beispiel folgten und sich öffentlich das Leben nahmen, versagten sich andere diesen letzten Frieden und zogen aus, den Weg zu lehren. Obwohl die Lehre des Weges abstoßend und scheinbar sinnlos ist, hat sie sich trotz der gegen sie gerichteten Anstrengungen der Regierung in den Freien Welten fest etablieren können. Sie ist besonders verführerisch für einfache Soldaten, enteignete Landbesitzer und entrechtete Mech-Krieger. Auf gewisse Weise hat die Verfolgung des Weges diese Sekte sogar gestärkt, da sie noch mehr Märtyrer geschaffen hat.

Es gibt die wildesten Gerüchte über die inneren Lehren des Weges. Skeptiker behaupten, daß Arme noch lebt und sich an den armen Narren bereichert, die sich auf Geheiß des Kultes das Leben nehmen, oder daß seine Erfolgsleute auf seinen wahnsinnigen Ideen einen Meuchelmörderkult aufgebaut haben. Da der Selbstmord eines Anhängers stets in einem geschlossenen Raum in Anwesenheit eines zweiten Kultmitglieds erfolgt, deuten Kritiker

auch an, daß dieser letzte Gang keineswegs freiwillig erfolgt.

DIE TRADITIONELLEN RELIGIONEN

Die Suche nach geistigen Werten nimmt seit Anbeginn der Geschichte einen großen Teil der menschlichen Energie in Anspruch. Der Arme-Weg und die Exituri konnten die seit Jahrtausenden bestehenden Religionen zwar überschatten, aber nicht auslöschen. Die fünf großen Menschheitsreligionen haben auch heute noch Einfluß auf die Freien Welten.

HINDUISMUS

Anders als in den übrigen Religionen besaßen die Hindus, als sie lange nach den meisten anderen Glaubensgemeinschaften ins All aufbrachen in der Liga Freier Welten einen einflußreichen Schutzpatron - die Familie Selaj, das Herrscherhaus des mächtigen Fürstentums Regulus. Dadurch konnte sich eine große Hindugemeinschaft entwickeln. Über 50 Welten der Liga, vor allem im Fürstentum Regulus und seiner Umgebung, haben einen beachtlichen Prozentsatz an Hindubewohnern. Nach einer gewissen Anpassungszeit hat sich der komplexe pantheistische Hinduglaube gut an den interstellaren Rahmen angepaßt, und seine farbenfrohen Rituale und Feste ziehen auch Anhänger anderer Kirchen an.

BUDDHISMUS

Der Buddhismus war nie eine wichtige organisierte Kraft in den Freien Welten. Es gibt über 20 buddhistische Klöster, die vom winzigen Haus der Blauen Tür in der Bergwildnis von Chilung mit seinen 30 Mönchen bis zum riesigen Zen-Zentrum von Neutibet auf Sorunda mit seinen 1600 Einwohnern reichen. Die buddhistische Kultur ist jedoch weit bedeutender auf dem Gebiet der philosophischen und kontemplativen Literatur. Beispiele sind *Land des Nichtseins*, ein anonymes Werk eines Mönches aus dem 24. Jahrhundert und die wunderbar poetischen *Schritte des Tanzkreises* von Zenmeister Carl Chuan, veröffentlicht 2761 von Globuspresse, Atreus.

JUDENTUM

Das Judentum in den Freien Welten kennt praktisch keinen gemeinsamen Mittelgrund. Extrem orthodoxe Sekten wie die Hasidim klammern sich verbissen an überlieferte Formen des Gebets, der Kleidung und der sozialen Interaktion, während die zahlreichen reformierten Sekten kaum von Nichtjuden zu unterscheiden sind. Insgesamt haben weder traditionelle noch reformierte Juden einen größeren Einfluß auf die Gesellschaft der Freien Welten. Das Judentum bleibt eine geschlossene Gemeinschaft, in die man hineingeboren wird und die man entweder annimmt oder verwirft. Dies hat dazu geführt, daß es viele Planeten mit großen jüdischen Gemeinschaften in der Liga gibt, aber keine rein jüdischen Welten. Trotzdem gibt es über 150 rabbinische Institute und Talmudzentren.

CHRISTENTUM

Das Christentum unserer Tage hat außer der Bibel kaum noch übergreifende Gemeinsamkeiten. Die riesige christliche Kirche ist in Theorie und Praxis zerstritten. Als größte christliche Gemeinschaft profitiert die römisch-katholische Kirche zwar von der jahrtausendealten Infrastruktur der Kirche, der zentralen Identifikationsfigur des Papstes und ihrer reichen kanonischen Tradition. Allerdings entfremden die strengen Lehren der Kirche auch zahlreiche Gläubige. Trotzdem hat der unablässige Kriegszustand unserer Tage der katholischen Kirche neue Bedeutung geschenkt. Die zahlreichen protestantischen Kirchen gedeihen auch, aber auf



weit niedrigerem Niveau. Im Gegensatz zur durchorganisierten katholischen Kirche leiden protestantische Kirchen unter der Unfähigkeit, Antworten auf viele theologische Fragen ihrer Gläubigen zu geben, auch wenn sie sich zu diesem Zweck seit dem frühen 24. Jahrhundert in der Protestantischen Freien Weltensynode zusammengeschlossen haben. Die Synode hat inzwischen zahlreiche Erklärungen über moralische und ethische Fragen veröffentlicht und war dabei teilweise äußerst politisch.

Die evangelistische Tradition des Christentums hat seit der Reformation mindestens zweimal in jedem Jahrhundert ihr Haupt erhoben. Die gegenwärtigen Vertreter dieser Richtung bieten die übliche Mischung aus Wunderheilungen, Teufelsaustreibungen und ausgefallenen Interpretationen der Heiligen Schrift. Sie predigen die unmittelbar bevorstehende furchtbare Zweite Ankunft Christi und die Erfüllung apokalyptischer Prophezeiungen. Dieser Teil des Christentums wird von charismatischen Predigern beherrscht, und ihre Popularität scheint im umgekehrten Verhältnis zum durchschnittlichen Wohlstand der Bevölkerung zu stehen. Die Mehrzahl der übrigen christlichen Minderheitensekten haben den Aufbruch der Menschheit ins All schlecht überstanden. Dies gilt besonders für die kaum noch existenten Zeugen Jehovahs und die Scientology-Kirche, im Gegensatz zur Kirche der Heiligen der Letzten Tage (Mormonen) und überraschenderweise den Amish, die sich auf Home angesiedelt haben, wo sie noch heute existieren.

ISLAM

Der Islam hat die zahlenmäßig wenigsten Anhänger der drei »Völker des Buches« in der Liga Freier Welten, insbesondere, weil seine Lehren in vielerlei Hinsicht im Konflikt mit dem unternehmerischen Charakter der Freien Welten stehen. Insbesondere die Verpflichtung zu Zakat (Almosen) und die sexistische Haltung einiger islamischer Sekten widerspricht dem Temperament der Ligabürger gänzlich. Die bekanntesten muslimischen Gemeinschaften finden sich auf Djubba, Standort der Moschee Turm Allahs, und auf Ideyid, Standort der Moschee Goldener Dom. Trotz des geringen muslimischen Bevölkerungsanteils in den Freien Welten ist auch hier der jahrtausendealte Konflikt zwischen Schiiten und Sunniten ausgebrochen, was dem Islam zusätzlich schadet.

Hinzu kommen die Auswirkungen verschiedener islamischer Sekten wie der Black Muslims, die vor allem im Mosiro-Archipel etliche Anhänger haben, der K'Wara, einer auf Kanata im 25. Jahrhundert begründeten fundamentalistischen und extrem technologiefeindlichen Sekte sowie der sehr liberalen Qarad'vani, eines Ba'hai-Ablegers, der den Koran symbolisch interpretiert.

MYTHEN UND LEGENDEN

Der allmähliche Verfall der Raumstraßen in die Peripherie hat diesem Gebiet einen Hauch des Geheimnisvollen verliehen, der die Bildung von Legenden fördert. Die Händlernatur der Freien Welten, die als Kernpunkt der nationalen Identität dient, hat in dieser Situation zahlreiche Piratenmythen entstehen lassen, die im allgemeinen dem Muster des Fliegenden Holländers folgen. In der populärsten Form findet die Crew eines Handelsraumers ein verlassenes Schiff, in dem sie das Geheimnis des ewigen Lebens entdecken. Dieser Schatz hat jedoch einen Preis. Sie müssen feststellen, daß sie fortan verdammt sind, auf ewig zwischen den Sternen zu wandern und sich auf keiner Welt mehr niederlassen zu können.

Eine andere populäre Legende stammt aus der Zeit der Nachfolgekrise. Die abrupte Abreise von General Aleksandr Kerenskys Flotte hat unzählige Geschichten über das Schicksal dieser Schiffe geboren. In den Freien Welten gibt es eine Tradition, die am

schönsten in der berühmten Trilogie *Königreich der Zigeuner* aus dem Jahr 2899 ausgeführt ist, nach der sich Kerenskys Flotte in einem Sternhaufen jenseits der Peripherie niedergelassen hat, von wo aus sie versucht, die Kulturen der Inneren Sphäre zu vernichten, indem sie gleichzeitig alle Seiten mit Waffen versorgt. Eine zentrale Rolle in dieser Geschichte spielt Kerensky selbst, der zum bionischen Wahnsinnigen geworden ist und nach fast zwei Jahrhunderten verbitterten, selbstgewählten Exils noch immer lebt.





DAS MILITÄR DER FREIEN WELTEN

Die Liga Freier Welten kann derzeit (einschließlich Söldnereinheiten) etwas über 60 BattleMech-Regimenter und etwa 700 Regimenten Infanterie, Panzertruppen, Luft/Raumjäger, Raumflotte, Garnisonstruppen und Sondereinheiten (Kampfschweber, Fallschirmjäger, Kommandotruppen, Befreiungsarmeen usw.) aufbieten. Allerdings unterstanden bis zur Unabhängigkeitserklärung des Herzogtums Andurien im September 3030 und der Verabschiedung des Internen Notstandsakts von 3030 nur etwa 40% der Mecheinheiten und 50% der übrigen Truppen der direkten Kontrolle des Generalhauptmanns. Die restlichen Einheiten sind Provinztruppen, deren Loyalität dem jeweiligen planetaren Herrscherhaus gehört und deren Verfügbarkeit für Kriegsanstrengungen der Liga von Generalhauptmann zu Generalhauptmann, ja sogar von Jahr zu Jahr variierte. Durch den Notstandsakt jedoch haben die Teilstaaten der Liga »für die Dauer der Krise« ihre Autonomierechte und insbesondere die Verfügungsgewalt über ihre Truppeneinheiten weitestgehend verloren. Ausgenommen davon sind nur das Großherzogtum Oriente und das Fürstentum Regulus.

MILITÄRSTRUKTUR DER FREIEN WELTEN

Oberbefehlshaber aller Ligastreitkräfte ist der Generalhauptmann. Seit Mitte des 24. Jahrhunderts wird dieser Titel ausschließlich innerhalb der Familie Marik weitervererbt. Wann immer der Rat der Liga den Krisenzustand ausrief, hatte Haus Marik das Recht »ein geeignetes, volljähriges Familienmitglied« für diesen Posten zu nominieren, das nach Bestätigung durch eine Mehrheit des Gesamtparlaments sein Amt antreten konnte. Bis zum Ausbruch der Nachfolgekriege wurden dieser Posten und seine Befugnisse jeweils zum Ende einer Krise wieder aufgehoben, und der in den Ruhestand tretende Generalhauptmann erhielt den Ehrentitel »Inspekteur der Grenzbefestigungen«. Seither jedoch hält die Familie Marik den Titel des Generalhauptmanns in Permanenz, ein Zustand, der mit Hilfe der Parlamentsresolution 288 rechtlich abgesichert wird. Auch heute wird zwar noch immer jeder neue Generalhauptmann durch das Parlament bestätigt, aber inzwischen hat sich dies zu einer reinen Formalität entwickelt. Seitdem Thaddeus Marik im Jahre 2804 seine Anerkennung mit den Geschützen seines Mechregiments erzwang, hat kein Parlament mehr versucht, die Resolution 288 außer Kraft zu setzen.

Der Hauptverwaltungs- und Planungsstab des Generalhauptmanns trägt offiziell den Titel Ligazentrale für Kommando und Koordination (LZKK). Im täglichen Sprachgebrauch haben sich jedoch die Bezeichnung »Solons Sieben Söhne« und »Schwarzer Zirkel« eingebürgert. Der Stab tagt auf Marik, weitab von den politischen Intrigen auf Atreus, und trägt die Verantwortung für die strategische Planung und Versorgung aller militärischen Operationen, die Verteilung eroberter Territorien und die Verwaltung aller militärischen Einrichtungen (einschließlich der Sternenbund-Lagerhäuser, der aktiven und inaktiven Produktions- und Wartungsanlagen sowie Militärakademien). Neben dem Generalhauptmann gehören der LZKK folgende Personen an:

Der Verteidigungsminister als oberster Verwaltungschef der regulären Ligastreitkräfte, einschließlich aller direkt der Liga unterstellter Mechtruppen;

der Direktor des Militärischen Informationsdienstes als Koordinator aller Spionage- und Spionageabwehrmaßnahmen, einschließlich der Aktionen von Befreiungsarmeen;

der Generalquartiermeister als Leiter der gesamten logistischen Anstrengungen sowie der Anwerbung neuer Rekruten und der MechKrieger- und Jagdpilotenausbildung auf New Olympia;

der Generalrüstmeister als Verantwortlicher für die Mechfabriken auf Kalidasa und Kendall, die Landungsschiffwerft von Oceana und die Luft/Raumjägerhangars im Asteroidengürtel von Helm

sowie für Planung und Durchführung der gesamten militärischen Forschung und Entwicklung;

- der Verbindungsoffizier für die Besetzten Gebiete, dessen Stab die Verteidigung und »Integration« (Ausbeutung) aller vom Militär »befreiten« Gebiete überwacht; und schließlich

- der Parlamentarische Verbindungsoffizier, dessen Aufgabe darin besteht, die Zustimmung des Parlaments zu den vom LZKK und den vier militärischen Distriktzentralen ausgearbeiteten Plänen zu gewinnen (eine Aufgabe, die sich seit Inkrafttreten des Internen Notstandsakts weitgehend auf eine bloße Information der Abgeordneten beschränkt).

Wichtige Offensiven und Garnisons-/Verteidigungsanstrengungen werden in aller Regel von einem General geleitet. Generäle werden vom LZKK oder dem Distriktmareschall »nach Bedarf« ernannt. Ihre Befehlsgewalt gilt nur für die Dauer eines Feldzugs (auch wenn der Titel »General« außer bei Totalversagern auf Lebenszeit gewährt wird). Die Träger dieses Rangs haben die unterschiedlichsten Karrieren hinter sich. Manche sind hochdekorierte populäre Mech- oder Luft/Raumkommandanten im Ruhestand, andere Karrierebürokraten oder politische Beamte mit wenig oder gar keiner Gefechtsfelderfahrung. Die mit einem Generalposten verbundenen Privilegien sind enorm - hohe Bezahlung, überdurchschnittliche Überlebenschancen, die Möglichkeit zu Beute, Ruhm und Berühmtheit. Offiziere in Liga- und Provinzstreitkräften bemühen sich häufig in aggressiver Weise um solche Posten.

In der langen Geschichte der Nachfolgekriege waren die meisten Generäle der Liga Absolventen einer der Militärakademien. Dadurch hatten sie eine ausgezeichnete Ausbildung in Taktik und Einsatz gemischter Waffeneinheiten sowie Erfahrung im Umgang mit den verschiedenen Waffengattungen. Während der Amtszeit von Janos Marik ist militärische Erfahrung jedoch hinter politische Zuverlässigkeit ins zweite Glied zurückgetreten. Der Bürgerkrieg von 3014, mehrere Attentatsversuche und die wachsende Widerspenstigkeit des Herzogtums Andurien und des Sirianischen Konkordats haben den Marik dazu getrieben, Loyalität höher zu bewerten als jeden anderen Faktor - selbst, wenn sie auf Kosten der Kompetenz geht. Dadurch sind Janos' Generäle zu einer Versammlung seiner politischen Helfershelfer geworden, eine Gruppe trinkfester, Zigarren paffender Intriganten ohne nennenswerte militärische Fähigkeiten. Die Anforderungen an Regimentskommandeure im Feld sind dadurch ständig gestiegen, zusammen mit dem Murren darüber, daß stets andere die Früchte ihrer nicht nachlassenden Bemühungen ernten. Inwieweit sich diese Entwicklung unter Thomas Marik verändern wird, ist derzeit noch nicht abzusehen.

Die meisten Einheitskommandeure sind bei der Ausführung der Befehle ihrer Vorgesetzten selbst in größeren Offensiven recht frei. Angesehene Kommandeure werden häufig schon im Planungsstadium um Vorschläge gebeten und verfügen über die »inoffizielle« Erlaubnis, einen neuen Angriffsplan (oder sogar einen strategischen Rückzug) zu improvisieren, falls erkennbar ist, daß die ursprünglichen Operationsziele nicht erreichbar sind. Sollte diese Improvisation jedoch fehlschlagen, machen sie sich damit in vielen Fällen den befehlshabenden General zu einem mächtigen Feind.

Der Aufbau der Liga-Einheiten variiert je nach Waffengattung, wie im folgenden näher beschrieben.

BattleMech-Einheiten

Mechregimenter werden von einem Kolonel (Colonel) kommandiert. Die einzelnen Bataillone unterstehen je nach Alter der Einheit und Dienstalter des betreffenden Offiziers einem Kapitän (Kapitän, Truppführer) oder Komtur (Major). Die Sollstärke eines Regiments beträgt 108 BattleMechs, 18 Luft/Raumjäger und ein komplettes Kontingent Hilfspersonal (Techs, Scouts, Pioniere etc.). Die Luft/



Raumstaffel einer Mecheinheit wird in der Regel von einem Kommodore geleitet, wenn das Regiment über eigene Landungsschiffe verfügt, sonst von einem Leutenient-Commander.

Infanterieeinheiten

Infanteriedivisionen umfassen etwa 8.000 Soldaten und Offiziere, die in vier bis fünf Regimentern organisiert sind. Divisionskommandeur ist meist ein Kolonel (Colonel), und den Befehl über ein Regiment hat entweder ein Leutenient-Kolonel oder (vor allem bei Provinztruppen) ebenfalls ein Kolonel (Colonel). Ein Bataillon steht im Normalfall unter dem Befehl eines Komturs oder eines Majors. Artilleriebatterien werden Infanterieeinheiten auf Bataillonsebene zugeteilt und stehen entweder unter dem Befehl des Bataillonskommandeurs oder eines unabhängigen Artillerie-Kapitans (Kapitän, Truppführers).

Panzereinheiten

Die Größe von Panzereinheiten variiert erheblich und ist abhängig von der Art der ihnen zugeteilten Fahrzeuge. Schwere Panzerregimenter bestehen aus 60-80 Panzern, den Besatzungen und WartungsTechs, einem HQ, sowie Hilfs- und Erkundungsfahrzeugen. Leichte Panzer-/Patrouillenregimenter verfügen über 100-120 Gefechts- und Erkundungsfahrzeuge sowie entsprechende Kommunikationseinrichtungen. In Einheiten beider Typen dienen 1.200-1.600 Mann unter dem Befehl eines Komturs (Majors). Die Grundeinsatzeinheit ist der Zug aus 10-15 Fahrzeugen mit entsprechendem Personal unter dem Befehl eines Leutenients (Leutenants), Kapitans (Kapitän, Truppführers) oder Hauptsergeanten (Sergeant-Majors, Banners). Mobile Artillerie-Einheiten unter dem Befehl eines Komturs (Majors) oder Artillerie-Kapitans (Kapitän, Truppführers) verfügen in der Regel über drei Batterien aus 4-6 *Long Toms* oder 8-12 *Snipers* mit Besatzung, die von 3-5 leichten Panzerzügen begleitet werden. Gelegentlich, besonders beim Einsatz in einer Invasionsstreitmacht, wird diesen Einheiten noch ein Geschwader *Leguan*-Spähflugzeuge zugeteilt.

Luft/Raumeinheiten

Luft/Raumeinheiten (Sprungschiffe, Landungsschiffe und Luft/Raumjäger), die direkt der LZKK unterstehen, werden noch immer als »Flotten« bezeichnet, auch wenn dieser Begriff seit der Vernichtung der beiden letzten Raumkreuzer der einst mächtigen Marik-Raummarine, der *LFWS Pleiades* und der *LFWS Arcturus*, zu Beginn des Zweiten Nachfolgekrieges kaum noch eine praktische Bedeutung hat. Eine solche Flotte besteht aus drei bis sechs Sprungschiffen (mit einer Gesamttransportkapazität von 10-15 Landungsschiffen) und einem Standardkontingent von Besatzungen, Bordschützen und Luft/Raumjägern. Ein Flottenkommandeur hat den Rang eines Admirals oder Vizeadmirals, während Sprungschiffkommandanten den Rang eines Leutenient-Admirals besitzen. Ein Landungsschiffkommandant ist meistens Kommodore oder Kapitän, allerdings verwenden alle Kapitane regulärischer Abkunft ausnahmslos den alten Ehrentitel *Virdan* (»Sternenläufer«). Das 30 Mann starke Raumgardekontingent jedes Landungsschiffes untersteht einem Kapitän, der absolute Autorität über Sicherheitsmaßnahmen, Bordgeschütze und nach dem Aufsetzen auf einer Planetenoberfläche über den Perimeterschutz besitzt.

Spezialhilfseinheiten

Spezialhilfseinheiten (Luftschiffgeschwader, Marineeinheiten, Fallschirmjäger, Kommandoeinheiten, Befreiungsarmeen usw.) sind in der Regel auf Bataillonsebene unter dem Befehl eines Kolonels (Colonels) oder Komturs (Majors) organisiert und können zwischen 100 und 300 Mann umfassen. Normalerweise unterstehen sie direkt einem Distrikt-HQ und werden nach Bedarf planetaren Garnisonen oder Angriffstruppen zugeteilt. Gelegentlich können Befreiungsarmeen und Kommandoeinheiten ihre Befehle auch direkt von einem Mareschall erhalten und über Monate oder Jahre unabhängig hinter den feindlichen Linien operieren.

Je nach Größe und strategischer Bedeutung einer Welt können planetare Statische Verteidigungs-Garnisonen (StaVGas) unter dem Befehl eines Offiziers vom Rang eines Kapitans (Kapitän, Truppführers) bis zum Rang eines Kolonels (Colonels) stehen. Ein StaVGA-Kommandeur kontrolliert sowohl die Verteidigung der wichtigen Städte eines Planeten als auch die Operation seiner mobilen Militäreinheiten (einschließlich Infanterie, Artillerie, Marine und Luftwaffe). Während feindlicher Angriffe ist der StaVGA-Kommandeur gehalten, sich dem ranghöchsten Offizier der planetaren Garnison unterzuordnen. In der Praxis kommt es jedoch häufig zu Streitigkeiten zwischen diesen beiden Offizieren.

UNIFORMEN DER FREIEN WELTEN

Bitte? Wo meine Uniform ist? Warten Sie mal. Ich hatte mal eine. Viel zu heiß in dem Zeug, um es hier drin zu tragen wenn die Granaten flogen, das kann ich Ihnen sagen. Ach, Moment, jetzt erinnere ich mich. Das Hemd hab ich drinnen um eine leckende Kühlmittelleitung gewickelt. War das dicke Tuch doch noch zu was nütze!

- Aus einem Interview mit Marik-Miliz-Kapitan Robert Stinson, 3023

Die Fülle unterschiedlichster Militärkleidung in den Streitkräften der Freien Welten ist wirklich eines der erstaunlichsten Merkmale dieser Armee. Es ist ein Wunder, daß die verschiedenen Einheiten der Liga nicht die halbe Zeit versehentlich aufeinander schießen.

- Aus einem Geheimdienstbericht an Haus Steiner, 2813

Wenn man die Kleidung der militärischen Einheiten in der Liga Freier Welten charakterisieren soll, wird ein Punkt sehr schnell klar - gleichförmig sind diese »Uniformen« ganz und gar nicht. Jede der drei wichtigsten Provinzmächte der Liga - Marik, Oriente und Regulus - hat eigene Traditionen, Stile und Farbgebungen entwickelt. Hinzu kommt die Tatsache, daß viele Krieger ihre Standarduniform als »beengend« oder »unzureichend« empfinden und statt dessen eine individuelle Kampfmontur improvisieren. Sieht man diese Streitkräfte zusammen auf einem Paradeplatz, ähnelt der Effekt dem eines Billibus oder Regulus-Pfaus, der sein Federkleid präsentiert - ein glitzerndes Kaleidoskop der Farben, das den unvorbereiteten Betrachter überrascht und verwirrt. Unerfahrene feindliche Erkundungseinheiten haben es dadurch recht schwer, Marik-Einheiten zu identifizieren.

HOHE OFFIZIERE

Die Uniformen hoher Offiziere unterscheiden sich nicht nach Waffengattung, sondern nach ihrer Herkunft. Die einzige Gemeinsamkeit sind weiße Wadenstiefel (die in der Regel mit Metallschnallen und sonstigen Verzierungen bestückt sind) und eine goldene Fangschnur.

Ein hoher regulärischer Offizier trägt eine weinrot gefärbte Uniformjacke aus schwerem Leder über einer hellbraunen Hose aus schwerem Wollstoff. Die Jacke ist mit mehreren großen Goldknöpfen verschlossen, die das Wappen seiner Provinz tragen. Ranginsignien werden auf der rechten Manschette getragen, Einheitsabzeichen auf der linken. Ein Colonel trägt eine goldene Fangschnur, ein Generalleutnant zwei, ein General-Major drei.

In Einheiten, die dem Oriente-Reglement folgen, tragen hohe Offiziere einfache hellgraue Jacken und Hosen aus Synthion, einem besonders reißfesten Synthetikmaterial. Auf der Innenseite der Jacke sind zum Schutz des Trägers schmale Metallstreifen eingenäht. Schulterklappen zeigen Waffengattung und Einheit des Trägers. Ein Colonel trägt eine goldene Fangschnur, ein General zwei.

Hohe Offiziere der Liga und des Marik-Commonwealth tragen schwere dunkelblaue Wollpullover mit auf der Innenseite einge-

HAUS MARIK



näher Panzerung. Hinzu kommen goldene Hosen mit violetter Seitenstreifen, ein goldenes Halstuch und eine violette Schärpe. Die linke Brusttasche des Pullovers zeigt das Einheitsabzeichen des Offiziers und die rechte Brusttasche das Abzeichen seiner Waffengattung. Ein Leutnant-Kolonel trägt eine goldene Fangschnur, ein Kolonel zwei, ein General drei. Der Generalhauptmann trägt, wenn er persönlich im Feld anwesend ist, sogar fünf goldene Fangschnüre.

MECHKRIEGER

Die MechKrieger der Liga Freier Welten tragen eine Uniform, die jener anderer Nachfolgerstaaten sehr ähnlich ist. Die extreme Hitzeentwicklung im Innern eines Mechcockpits zwingt den MechKrieger, eine Kühlweste zu tragen, die den gesamten Torso bedeckt. Um die Taille trägt er einen breiten Werkzeuggürtel mit dem Adlerwappen der Liga auf der Schnalle. Der Neurohelm darf nach Belieben verziert werden; die meisten Mechpiloten tragen jedoch den Ligaadler über der Sichtscheibe. Die Biofeedbackleitungen, die mit Sensorpflastern am ganzen Körper verbunden sind, werden im Nacken an den Helm gekoppelt.

MechKrieger aus dem Marik-Commonwealth tragen einen bein- und ärmellosen goldfarbenen Bodysuit, goldfarbene Stiefel und schwere braune Handschuhe. Rangabzeichen werden auf dem linken Handschuh befestigt. Bodysuit und Stiefel eines Oriente-MechKriegers sind grau, und das Ranganzeichen ist auf der linken Schulter angebracht. Regularische MechKrieger tragen einen violetten Bodysuit und rote Stiefel. Ihre Rangabzeichen führen sie auf der rechten Schulter.

JAGDPILOTEN

Luft/Raumpiloten der Liga Freier Welten tragen einen Ganzkörperoverall, in dessen Stoff zahlreiche Sensoren und Regulatoren eingearbeitet sind, die den Piloten gegen die Auswirkungen andruckintensiver Manöver schützen sollen. Der Overall ist leicht, dabei aber sehr dick, um den Piloten vor Prellungen zu schützen. Zusätzlich werden Knie-, Hüft-, Schulter- und Ellbogenpolster angelegt. Der Gürtel der Flugmontur enthält Lebenserhaltungskontrollen mit Anschluß an verschiedene Körperzonen; durch die Bedienung dieser Kontrollen kann der Pilot Sauerstoffzufuhr und Temperatur regulieren. Dies ist besonders beim Eintauchen in eine planetare Atmosphäre wichtig, wenn die Außentemperatur innerhalb von Sekunden von eisiger Kälte in kochende Hitze umschlägt. Alle Regulatoren und Sensoren sind mit dem weißen Vollhelm verbunden, der seinerseits in Verbindung mit den Bordsystemen des Jägers steht.

Farbe und Ausführung der Uniform hängen natürlich von der Provinz des Piloten ab. Piloten des Marik-Commonwealth und der Liga tragen dunkelviolette Monturen mit goldfarbenen Säumen. Der Oriente-Uniformstil ist ein orangefarbener Overall mit beigebraunen Säumen und weiß-violetten Litzen. Regularische Piloten kleiden sich in schwarz-rot-gestreifte Overalls mit violettem Saum.

KONVENTIONELLE TRUPPEN

Die Uniformen von Artillerie, Panzerbesatzungen und Infanterie der verschiedenen Provinzen unterscheiden sich weniger als die anderer Waffengattungen. Alle diese Truppen, ungeachtet ihrer Herkunft, tragen einen Ganzkörperoverall unter Gefechtsweste, Helm, Handschuhen und Stiefeln. Die Außenschicht dieser Bekleidung bietet unterschiedlich guten Schutz gegen Feindfeuer: Regularische und reguläre Liga-Truppen tragen einen kompletten Torsopanzer, während die übrigen Einheiten eine Hybridpanzerung bevorzugen, die eine dreifache Titanschicht über Schultern und Brust mit einer erheblich dünneren Kevlarschicht über Bauch und Unterleib kombiniert (um das Gewicht der Gefechtsweste zu verringern und den Träger beweglicher zu machen). Die Stiefel

sind aus Leder mit dicken Gummisohlen und reichen bis knapp unters Knie; häufig verfügen sie über eine Scheide für einen Dolch oder ein Wurfmesser.

Der Helm konventioneller Truppen ist zwar leichter und bietet weniger Schutz als der Neurohelm eines MechKriegers, aber trotzdem bietet er eine ganze Reihe von Vorteilen. Kinnriemen und Seitenteile sind mit Kurzstreckenfunk bestückt, während das entspiegelte Visier auch die Sicht im Infrarotbereich ermöglicht. Der Mittelstreifen des Helms zeigt durch seine Farbe die Provinzzugehörigkeit der Einheit an, z. B. Magenta für Liga-Einheiten, dunkles Violett für das Marik-Commonwealth, Gelb für Oriente und Blutrot für Regulus.

HILFSPERSONAL

Techs, AsTechs und anderes Hilfspersonal tragen eine einheitliche Uniform aus einem gelben Synthetikstoffoverall, der dick genug ist, um den Träger vor Säurespritzern zu schützen, aber gleichzeitig leicht genug, um auch in drückender Hitze bequem zu sein und ihn nicht einzuengen. Der Overall ist mit zahlreichen Taschen und Schlaufen für Werkzeuge, kleine Ersatzteile und Compblocks ausgestattet. Rangabzeichen werden auf der Brustpartie getragen.

AUSGEHUNIFORM

Die Vielfalt der Liga-Uniformen zeigt sich am deutlichsten bei den zu zeremoniellen Gelegenheiten angelegten Ausgehuniformen. Die simpelste Uniform ist die des Großherzogtums Oriente. Die Oriente-Ausgehuniform besteht aus einem anliegenden weißen Drillchoverall ohne Verzierungen, abgesehen von einem braunen Gürtel, dessen Schnalle das Wappen des Großherzogtums trägt, und zwei knopfbesetzten vertikalen Schulterstücken in Lila. Rangabzeichen werden auf der rechten Manschette getragen, Einheitsabzeichen auf der linken. Offiziere, die ihre weiße Ausgeh-





uniform etwas farbiger gestalten möchten, führen gelegentlich am rechten Oberarm

eine Dienstschnur.

Nach der Unabhängigkeitserklärung Anduriens ist die farbenprächtigste Uniform der Streitkräfte aus den Reihen der Liga verschwunden. An ihre Stelle trat die Ausgehuniform der Regularnischen Husaren. Sie besteht aus einer dunkelblauen Jacke mit knopfbesetzten Schulterstücken über einer Nadelstreifenhose in derselben Farbe. Eine über der Jacke getragene Kombination aus Schärpe und Gürtel in schwarzem Leder zeigt das Regimentsabzeichen und das regularnische Wappen. Rangabzeichen werden auf beiden Manschetten angebracht. Mannschaften tragen als Teil der Uniform eine dunkelblaue Mütze.

Die Ausgehuniform der Freie-Welten-Garde und Marik-Miliz fällt zwischen diese Extreme. Garde und Miliz tragen eine langärmelige Uniformjacke mit Rückenfalte (lilafarben mit violetter Bruststück in der Garde, tiefviolett bei der Miliz) über weißen Steghosen. An den Hosen der Garde läuft außerdem außen ein khakifarbener Streifen entlang.

MILITÄRRÄNGE DER LIGA FREIER WELTEN

(Rangabzeichen siehe Anhang)

Innerhalb der Provinzen der Liga Freier Welten variiert die Organisation militärischer Ränge und Titel enorm. Hinzu kommt, daß der 2771 gleichzeitig mit dem Marikpakt unterzeichnete Einigungsvertrag den drei Gründerstaaten den weitgehend unveränderten Fortbestand der vorhandenen Militärstrukturen garantierte, eine Regelung, die auch später beigetretene Teilstaaten für sich in Anspruch genommen haben. Im Laufe der Jahrhunderte haben zahlreiche Generalhauptmänner und Dutzende von Gesetzesvorschlägen vergeblich versucht, eine einheitliche Rangordnung einzuführen. Jahrhundertalte Traditionen machen dies außer in den direkt der Liga unterstehenden Truppen wie der Raumflotte schier unmöglich.

Im Verlauf der Jahrhunderte haben die verschiedenen Militärs der Liga sich mehr oder weniger den Mustern angepaßt, die vom einen oder anderen der mächtigen Teilstaaten vorgegeben wurde. In den Anfängen der Liga Freier Welten waren vier Provinzen von Bedeutung - das Marik-Commonwealth, die Herzogtümer Oriente und Andurien und das Fürstentum Regulus. Nach dem Verrat der Selaj wurde die regularnische Organisationsstruktur jedoch nahezu vollständig eliminiert. Sogar im Fürstentum Regulus selbst wurde die andurianische Militärstruktur eingeführt, die seit dem Ausscheiden Anduriens aus der Liga nun offiziell als regularnisch geführt wird. Die drei Organisationsschemata variieren nur geringfügig in der Anzahl der Mannschaftsränge und Offiziersgrade. Im Marik-Schema gibt es je sieben Mannschafts- und Offiziersränge, im Regulus-Schema sechs Mannschafts- und sieben Offiziersränge, im Oriente-Schema sieben Mannschafts- und sechs Offiziersränge. Es existieren jedoch gewisse Unterschiede in der relativen Rangfolge dieser Dienstgrade zueinander, die auf der folgenden Tabelle dargestellt sind.

VERGLEICHENDE RANGORDNUNGEN

<u>Marik</u>	<u>Regulus</u>	<u>Oriente</u>
Offiziersgrade		
-	General-Major	-
General	Generalleutnant	General
Kolonel	Colonel	Kolonel
Leutnant-Kolonel	-	-
Komtur	Major	Major
Kapitan	Flaggführer	Kapitän
-	Truppführer	-
Oberleutnant	Leutnant	Seniorleutnant
Unterleutnant	-	Juniorleutnant
Mannschaftsränge		
-	Master-Banner	Banner
-	Banner	-
Hauptsergeant	-	Sergeant-Major
Mastersergeant	-	Sergeant-Master
Stabssergeant	Sergeant	-
Sergeant	Junior-Sergeant	Sergeant
Kaporal	Corporal	Korporal
Gefreiter	Private	Gefreiter
Gemeiner	-	Gemeiner

MILITÄRORGANISATION DER PROVINZTRUPPEN

Innerhalb der Liga Freier Welten existieren auf Grund lokaler Regierungserlasse und traditioneller Rechte und Ehrungen zahllose kleinere Varianten der drei Hauptrangordnungssysteme. Die folgende Liste gibt die auf den einzelnen Welten der Liga benutzte Militärorganisation an. Dabei ist zu beachten, daß kaum ein kleinerer Teilstaat die Organisationsstruktur eines seiner größeren Bruderstaaten exakt übernommen hat. Bei größeren Teilstaaten mit einheitlicher Organisation sind die Planeten nicht gesondert aufgeführt, statt dessen erscheint nur der Name der Provinz (fettgedruckt). Ein Planet (Siendou) ist sogar zweimal aufgeführt, da er zwei Teilstaaten mit unterschiedlicher Militärstruktur beherbergt.

Marik-System

Albert Falls, Alhena, Alphard, Ashburton, Bainsville, Bella I, Cajamarca, Caseraigne, Chalouba, Conakry, Connaught, Dieudonné, Chertan, Diamantina, Drusibacken, Dubhe, Epsilon, Eromanga, Gallatin, Gannett, **Gibson**, Gomies, **Graham-Marik**, Helm, Herbstwind, Holt, Home, Ibarra, Ibstock, Kakada, Kyeinnisan, Loongana, **Marik-Commonwealth**, Mauripur, McAffe, Meadowvale, Mundrabilla, Nathan, Nestor, Nockatunga, Norfolk, Pilpala, Pingree, Promised Land, **Protektorat**, Randwelten-Kommunalität, Rchamba, Rochelle, Savannah, Scheuerheck, Shridan, Simpson Desert, Sorunda, Sterling, Tanis Australis, Trinidad, Tuamotu, Uhuru, Wing, Wolof.

Oriente-System

Aconcagua, Alorton, Antipolo, Atzenbrugg, Aylmer, Ayn Tarma, Barlaston, Berenson, Bernardo, Bordon, Bowang, Cap-Rouge, Cerillos, Cole Harbor, Corbeanca, Curaumilla, Dalcour, Futuna, Galisteo, Ghaziabad, Goodna, Goth Khakar, Granera, Guang Zho, Harsefeld, Hazeldean, Hiratsuka, Huntington, Iknagoro, Ipswich, Irian, Isabela, Kendall, Killarney, Kiyev, Kogi, Kutludugun, Kwamashu, Lahti, Landfall, Lepaterique, Ling, Maderas, Mansu-ri, Menkalinan, Merton, New Assam, Newcastlle, **Ohren, Oriente, Orloff**, Panjang, Park Place, Ruschegg, Sackville, Samanvih, San Nicolas, Saonara, Sciedam, Second Chance, Shuen Wan, Siendou, Sierra, **Silberfalken**, Stotzing, **Tamarind**, Tormentine, Valil'yevskiy, Vikindi, Zion.



Regulus-System

Abteidistrikt, Al Dschubaijla, Asellus Australis, Asellus Borealis, Bayindir, Bismarck, Butzfleth, Camlann, Cascade, Chagos, Chilung, Cirebon, Claybrooke, Colfax, Cronulla, Dalton, Descenes, Edmondson, Elektrogli, Eleusis, Fadiffolu, Fagerholm, Fieferana, Furud, Gatchina, Glevakha, Gouderak, Griffith, Hednesford, Hindmarsh, Howrah, Ideyid, Jiddah, Kanata, Karachi, Karakiraz, Katiehong, Kearny, Kujari, Labouchere, Lengkong, Mackenzie, Mankova, Megrez, Mosiro-Archipel, Nilhau, Nullarbor, Obrenovac, Oceana, Piriapolis, Prato, Preston, **Regulus**, **Regulanische Freistaaten**, Rexburg, Rohinjay, Romita, Rschischtschew, Scarborough, Schererville, Sharqah, Shasta, Siendou, **Stewart-Kommunalität**, Tapachula, Tellmans Fehler, Thermopolis, Togwotee, Umka, Vakarel, Wallacia, Watermael, Westover, Wilkes, Wisconsin, Yanchap, Zortman.

MANNSCHAFTSRÄNGE

Gemeiner/Private

Der niedrigste militärische Rang. Das Los eines Gemeinen deckt die gesamte Spannweite vom erfahrenen Soldaten bis zum Kanonenfutter ab und ist weitgehend abhängig von Einheit und Kommandeur. In den Marik- und Oriente-Rangsystemen existiert noch der Dienstgrad des Gefreiten, der beinahe ausschließlich auf Grund des Dienstalters verliehen wird. In der Raumflotte entspricht diesem Rang jener des »Gemeinen Raummatrosen«, im normalen Sprachgebrauch ebenfalls Gemeiner genannt.

Kaporal/Corporal/Korporal

Ein Kaporal führt einen Zug an. In motorisierten Einheiten ist er häufig Fahrer oder Pilot oder bemannt den Hauptgeschützturm des Fahrzeugs.

Sergeant

In den verschiedenen Militärhierarchien existieren unterschiedliche Abstufungen des Sergeantenrangs. Die damit verbundenen Pflichten variieren, aber in allen Fällen gilt der altbekannte Spruch, daß es die Sergeanten sind, die eine Armee wirklich führen. Sergeanten findet man in Militärbereichen wie dem Quartiermeistercorps, den Scouts, den technischen Hilfseinheiten, den Pionieren, Köchen, Militärläden, Ausbildungslagern, Büros und Hospitälern allenthalben. Ehrgeizige Mannschaftsgrade wählen sich häufiger die Winkel eines Hauptsergeanten zum Ziel als die Streifen eines Kapitäns.

Banner

Dies ist ein spezieller Dienstgrad im Militär des Oriente- und Regulus-Systems. Ein Banner hat kein Gegenstück in den Einheiten des Marik-Commonwealth oder des Liga-Militärs. Der Rang entspricht einem oberen Sergeantenrang. Zusätzlich zu den übli-

chen Pflichten eines Sergeanten hat der Banner die Ehre und Verpflichtung, die Regiments- und andere Fahnen in die Schlacht zu führen. Da diese Ehre nur Mannschaftsgraden von besonderer Loyalität und hohem Dienstalter gewährt wird, erreichen nur die besten Unteroffiziere diesen Rang. Im regularischen System, das zwei Abstufungen des Bannerrangs kennt, ist mit diesem Dienstgrad sogar eine größere tatsächliche Befehlsgewalt verbunden als mit dem eines Leutenants, auch wenn letzterer theoretisch höher ist.

OFFIZIERSDIENSTGRADE

Leutenant/Leutenant

Der niedrigste Offiziersrang. Leutenienten sind entweder durch die Ränge aufgestiegene Mannschaftsgrade oder frischgebackene Absolventen einer Militärakademie. Im Feld befehligt ein Leutenant einen Zug oder eine Lanze, sofern er nicht im Stab eingesetzt wird. Der Leutenantrang ist unterteilt in »Ober-« und »Unter-« bzw. »Senior-« und »Junior-« Grade. Im regularischen System existiert allerdings nur ein einziger Leutenantsrang.

Kapitan/Truppführer/Kapitän

Kapitan ist der höchste der »Kompaniegrade« und kennzeichnet den Kommandeur einer Kompanie. Zusätzlich zu den Leistungsanforderungen setzt die Beförderung zum Kapitan in der Regel eine Reihe bestimmter Verdienste voraus, die sich von einer Provinz zur nächsten erheblich voneinander unterscheiden. Militärhistoriker der Freien Welten sprechen von einer elitistischen Tradition, in der zwischen »den Reihen nobler Kapitäne« (und höherer Dienstgrade) und niedrigeren Offizieren und Mannschaften eine tiefe Kluft liegt. Tatsache ist, daß die Traditionen des Marik-Commonwealth solche Mitglieder der Familie Marik von der Möglichkeit, zum Generalhauptmann bestimmt zu werden, ausschließt, denen es nicht gelingt, innerhalb von drei Jahren nach Abschluß der Militärakademie den Rang eines Kapitäns zu erreichen.

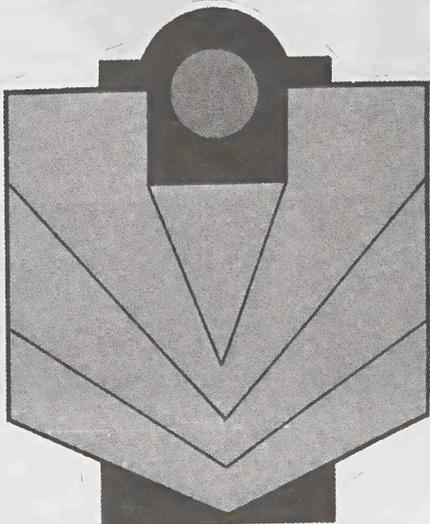
Das extrem schlanke Offizierskorps des Oriente-Systems belastet den Kapitan als bürokratischer Arm der Offiziershierarchie mit erheblichen Verwaltungsaufgaben. Im regularischen System existiert ein spezieller Kapitänsrang für Verbindungs- und andere Stabsaufgaben. Diese Offiziere werden »Flaggführer« genannt, während Kampftruppen von Truppführern befehligt werden.

Komtur/Major

Dieser Rang wird für Bataillonskommandeure und Kommandeure von Garnisonstruppen unterhalb Regimentsgröße benutzt. In früheren Zeiten kommandierte ein Komtur in der Regel die Truppenkontingente an Bord von Sprung- und Landungsschiffen (Raumgarde). Dies ist der unterste der sogenannten »Feldgrade« von Offizieren, die Einheiten befehligen, welche zu unabhängigen Aktionen in der Lage sind. Der Komtur ist als Rang nur im Marik- und Liga-Militär gebräuchlich. Oriente- und Regulus-Truppen benutzen den Dienstgrad eines Majors.

Leutenant-Kolonel

Dieser Rang existiert nur im Militär der Liga und des Marik-Commonwealth. Er wurde geschaffen, um Offizieren, die noch nicht den Rang eines Kolonels erreicht hatten, den Befehl über ein Regiment geben zu können. Vom Prinzip her handelte es sich dabei nur um eine befristete Beförderung, bis eine echte Beförderung zum Kolonel möglich war oder ein entsprechender Offizier als Ersatz gefunden wurde. In der Praxis hat dieser Rang es jedoch ermöglicht, einige der strengeren Anforderungen des Marik-Militärkodexes zu umgehen, ohne zugleich eine Schwemme von Kolonels zu erzeugen. Sowohl Regimentskommandeure als auch dienstälteste Bataillonskommandeure können den Rang eines Leutenant-Kolonels halten.





Kolonel/Colonel

Ein Kolonel befehligt in der Regel ein Regiment. Mehr als 90 Prozent aller Regimenter in den Diensten der Liga Freier Welten und ihrer Provinzen werden von einem Kolonel kommandiert. Gleichzeitig ist dieser Rang der Ehrentitel jedes Provinzherrschers und wird für gewöhnlich auch allen Regimentskommandeuren von Söldnertruppen in ihrem Vertrag mit der Liga Freier Welten verliehen. In der Sternenbundzeit wurde jeder Virdan in der Flotte der Liga und jeder Militärattaché eines anderen Mitgliedsstaates als Kolonel betrachtet. Der entsprechende Rang in der Raumflotte ist der eines Kommodore.

General

Abgesehen vom Generalhauptmann selbst und den vier Marschalls mit Befehl über einen der vier Militärdistrikte ist General der höchste Offiziersrang in der Liga Freier Welten. In den Einheiten der Liga, die dem Marik-Rangschema folgen, gibt es keine weitere Differenzierung. Vorrang wird nach Dienstalter gemessen. In Marik-Einheiten werden die Generäle vom Marik persönlich eingestuft formell nach ihrer Leistung relativ zueinander.

Im Oriente-System beruht die Rangordnung unter Generälen auf ihrer Akademie oder Abschlußklasse, nicht auf dem Dienstalter. Bei zwei Absolventen desselben Jahrgangs hat die Akademie Vorrang vor der Offiziersausbildung. Im Zweifelsfall entscheiden die Abschlußzensuren.

Im regulanischen Rangsystem existieren zwei Abstufungen des Generalsrangs: General-Major und Generalleutnant. General-Majore werden nach Dienstalter beurteilt, während Generalleutenants von der jeweiligen Provinzregierung nach deren Leistung zueinander eingeordnet werden. Ursprünglich wurde diese zweistufige Dienstgradunterteilung vom Herzogtum Andurien mit dem Eiderlaß von 2914 eingeführt, der es ermöglichte, Großgrundbesitzer auch ohne vorherige militärische Erfahrung zu Generälen zu ernennen. Andere Teilstaaten, unter anderem Regulus, übernahmen danach zwar ebenfalls den Rang des Generalleutenants, aber nicht die Praxis, ihn unabhängig von jeglicher militärischer Erfahrung zu verleihen.

AUFSTELLUNG DES MILITÄRS DER FREIEN WELTEN

Die LZKK kontrolliert ständig etwa 22 Mechregimenter, 40 Panzerregimenter, 12 Luft/Raumflotten, 40 Infanteriedivisionen (insgesamt 200 Regimenter) und 50-75 Bataillone Hilfstruppen sowie die von den Provinzen zur Verfügung gestellten Einheiten (unter dem Internen Notstandsakt also nahezu alle). Die Einheiten werden auf vier Militärdistrikte verteilt. Deren Hauptquartiere liegen auf Tamarind an der peripheriewärtigen Steiner-Front, Dieudonné an der inneren Steiner-Front, Oriente an der Steiner-/Liao-Front und Wallacia an der Liao-/Andurien-Front. Den Befehl über einen Militärdistrikt hat ein Mareschall. Er ist verantwortlich für die Durchführung der LZKK-Anweisungen, die Verteidigungsbereitschaft seines Distrikts und die Koordination und Versorgung von Militäroperationen innerhalb seines Zuständigkeitsbereiches.





GEFECHTSAUFSTELLUNG DES MILITÄRS DER LIGA FREIER WELTEN

(Oktober 3031)

Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis	Einheit	Erfahrung	Loyalität	Heimatbasis
Freie-Welten-Garde				Marik-Garde			
1. Freie-Welten-Garde (<i>Kolonel Bartholomew Alcála</i>)	Elite	Fanatisch	Berenson	Marik-Garde (<i>Kolonel Takei Bryce-Marik</i>)	Elite	Fanatisch	Hamilton
2. Freie-Welten-Garde (<i>Kolonel Josiah Kimbolton</i>)	Veteranen	Fanatisch	Bella I	Orientefüsilieri			
3. Freie-Welten-Garde (<i>Kolonel Albrecht Kiel</i>)	Normal	Fanatisch	Zion	Herzogsgarde (<i>Kolonel Selim Malas</i>)	Elite	Fanatisch	Tamarind
Atreische Husaren				1. Brigade (<i>Kolonel Halfdan Carotenuto</i>)	Elite	Zuverlässig	Griffith
Atreische Husaren (<i>Kolonel Eleanor Wansi</i>)	Normal	Zuverlässig	Ling	2. Brigade (<i>Kolonel Ricardo Fuentes</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Maxwell
Atreische Dragoner				3. Brigade (<i>Kolonel Coram d'Youville</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Promised Land
1. Atreische Dragoner (<i>Kolonel Alicia Denitschuk</i>)	Normal	Fanatisch	McKenna	4. Brigade (<i>Kolonel Harry Oskar</i>)	Normal	Zweifelhaft	Oriente
11. Atreische Dragoner (<i>Kolonel Omar Sandusky</i>)	Unerfahren	Fanatisch	Matheran	5. Brigade (<i>Kolonel Pavel Bolton</i>)	Normal	Zuverlässig	Sheridan
12. Atreische Dragoner (<i>Kolonel Gilman Ünsal</i>)	Veteranen	Fanatisch	Vanra	Protektoratswache			
Marik-Miliz				Eiserne Wache (<i>Kolonel Bradford Holmes</i>)	Normal	Fanatisch	Wallacia
1. Marik-Miliz (<i>Kolonel Shanna del Rey</i>)	Veteranen	Fanatisch	Fletcher	Stählerne Wache (<i>Kolonel James Stroud</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Kosciusko
2. Marik-Miliz (<i>Kolonel Philip Ortega</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Hassad	Sirianische Lanciers			
4. Marik-Miliz (<i>Kolonel Vernon Tscherenkoff</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Park Place	1. Sirianische Lanciers (<i>Kolonel Atir Abloff</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	Acubens
5. Marik-Miliz (<i>Kolonel Thomas Römer</i>)	Normal	Zuverlässig	Les Halles	2. Sirianische Lanciers (<i>Leutenant-Kolonel Jack Strossen</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	Ibstock
6. Marik-Miliz (<i>Kolonel Boris Ames-Marik</i>)	Veteranen	Fanatisch	Holt	3. Sirianische Lanciers (<i>Leutenant-Kolonel Alexander Zander</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	Megrez
9. Marik-Miliz (<i>Kolonel Montague Van Castille</i>)	Normal	Zuverlässig	Carbonis	Silberfalken-Einsatztruppen			
10. Marik-Miliz (<i>Kolonel Samuel Garibaldi</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Bernardo	Falken (<i>Kolonel Mustakil Achmedow</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	Shiloh
13. Marik-Miliz (<i>Kolonel Chang Janewicz</i>)	Normal	Zweifelhaft	Irian	Greifen (<i>Kolonel Martha Zuritas</i>)	Normal	Zweifelhaft	Kalidasa
15. Marik-Miliz (<i>Kolonel Jake Hawkins</i>)	Normal	Zuverlässig	Connaught	Oriente-Husaren			
18. Marik-Miliz (<i>Kolonel Isadora Alvarez</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	Remulac	1. Oriente-Husaren (<i>Kolonel Pierre Mondou</i>)	Veteranen	Zuverlässig	Trellisane
20. Marik-Miliz (<i>Kolonel Mbangi Dombwesa</i>)	Normal	Zuverlässig	Concord	2. Oriente-Husaren (<i>Kolonel Caleb Covalesski</i>)	Normal	Zuverlässig	Wallacia
23. Marik-Miliz (<i>Leutenant-Kolonel Adiss Sullivan</i>)	Unerfahren	Zweifelhaft	San Nicolas	3. Oriente-Husaren (<i>Kolonel Irving Clifford</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Ipswich
25. Marik-Miliz (<i>Kolonel Azi Ochambo</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Dieudonné	4. Oriente-Husaren (<i>Kolonel Geddy Carver</i>)	Normal	Zweifelhaft	Atreus
30. Marik-Miliz (<i>Kolonel Forest McCall</i>)	Normal	Fanatisch	Wing	5. Oriente-Husaren (<i>Kolonel Fathial-Shambali</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Sierra
31. Marik-Miliz (<i>Leutenant-Kolonel Millicent Anson</i>)	Unerfahren	Zuverlässig	Uhuru				



Stewart-Dragoner

Heimatgarde (General-Major Lao Jarreau-Stewart)	Veteranen	Zuverlässig	Stewart
Juggernaut (Colonel Inga Björnsdottir)	Normal	Zuverlässig	Payvand

Orloff-Grenadiere

1. Orloff-Grenadiere (Colonel Sigurd McDowell)	Normal	Zuverlässig	Vanra
6. Orloff-Grenadiere (Colonel Quai Tschang Caine)	Veteranen	Fanatisch	Cerillos
8. Orloff-Grenadiere (Colonel Andracar Schikowitsch)	Normal	Zuverlässig	Lesново

Regulanische Husaren

1. Regulanische Husaren (Colonel Tomaso Kinchuhara)	Elite	Zweifelhaft	Regulus
2. Regulanische Husaren (Colonel Kiriakos Michailidis)	Normal	Zweifelhaft	Avior
4. Regulanische Husaren (Colonel Gary Carter)	Veteranen	Zweifelhaft	Tiber
5. Regulanische Husaren (Colonel Linda Koloff)	Veteranen	Zweifelhaft	Chertan
9. Regulanische Husaren (Colonel Shamir Bharan)	Unerfahren	Zweifelhaft	McAffe

Söldner

21. Centauri-Lanciers (Oberst Thaddeus Kusaka)	Elite	Zuverlässig	Nestor
Caesars Kohorte (Major Worrel Orosco)	Unerfahren	Zweifelhaft	Epsilon
Smithsons China-Banditen (Colonel Erin Viola)	Veteranen	Zuverlässig	Meadowvale
Clifton's Rangers (Kommandanthauptmann Elias Clifton)	Unerfahren	Zweifelhaft	Epsilon
Langendorf-Lanciers (Major Wayne Roland)	Normal	Zweifelhaft	Colfax
Waco Rangers (Oberst Paulus Noble)	Veteranen	Zuverlässig	Suzano
Kopfjäger (Major Bruce Chu)	Unerfahren	Zweifelhaft	Uhuru
Marsianische Kürassiere (Major Elliot Webb)	Unerfahren	Zweifelhaft	Concord
Carsons Renegaten (Major Dwight Albery)	Normal	Zweifelhaft	Scarborough
1. Leichte Amphigeische Sturmgruppe (Tai-sho Olivet Satterthwaite)	Veteranen	Zuverlässig	Zion
2. Leichte Amphigeische Sturmgruppe (Sho-sho Karl Gramenow)	Veteranen	Zuverlässig	Zion
5. Leichte Amphigeische Sturmgruppe (Tai-sho Kent Gerber)	Normal	Zuverlässig	Alphard



HAUSEINHEITEN

FREIE-WELTEN-GARDE

In seiner ersten Sitzung im Jahre 2272 beschloß das Liga-Parlament gemäß den Bestimmungen des Einheitsvertrages die Aushebung von zehn Regimentern Infanterie und Panzertruppen. Den Befehl über diese Armee erhielt für Friedenszeiten das Verteidigungsministerium und in Kriegszeiten der Generalhauptmann. Heute bilden die drei Mechregimenter dieser Freie-Welten-Garde das Herzstück des Liga-Militärs. Unter den Bestimmungen der Resolution 288 gehört ihre Loyalität zudem keiner speziellen Provinz und keinem speziellen Haus, auch nicht dem Parlament, sondern allein der Person des Marik. Nach einer 2804 von Thaddeus Marik eingeführten Tradition nimmt daher jeder neue Generalhauptmann der Garde den Treueeid auf seine Person ab.

Qualität und Zusammenhalt der Garde schwanken enorm. Trotzdem können viele ihrer Einheiten auf lange Traditionen - zum Teil bis in die Anfänge der Liga - zurückblicken. In mancher Hinsicht sind die Garderegimenter ein Joker im Machtkampf innerhalb der Liga, weil das Parlament verpflichtet ist, sie zu finanzieren, und sie keiner Provinz besondere Loyalität schulden. Die Einheitsinsignien der Freie-Welten-Garde zeigen silberne Schwingen, auf denen ein goldener Schild mit abgekürzten rot-schwarz-roten Pfählen liegt. Ihre Paradefarben sind Violett und Weiß.

1. Freie-Welten-Garde

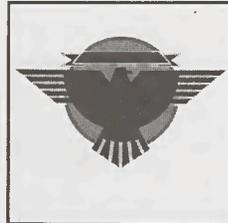
Die ursprünglich von Peter Marik 2426 als Sturmregiment ausgehobene 1. Garde wurde auf die Sicherung wichtiger Stellen und Etablierung von Brückenköpfen ausgelegt. Schon kurz nachdem die Liga Mitte des 25. Jahrhunderts mit dem Bau eigener BattleMechs begann, wurde die Einheit zu einem Mechregiment umgebaut, und im 1. Nachfolgekrieg war sie eine der bestgeführten und stärksten Offensivwaffen im Marik-Arsenal. Die 1. Garde besteht aus zwei schweren und einem mittelschweren Mechbataillon. Sie zieht die besten Techs und Hilfstruppen an und bildet AsTechs für höhere Funktionen in anderen Regimentern aus. Traditionell hält die 1. in jedem Jahr zwei Mechs und einen Techposten für Akademieabsolventen offen.

2. Freie-Welten-Garde

Die 2. Garde war die erste 2464 vom Parlament ausgehobene Mecheinheit der Liga. Ebenso wie die 1. Garde hat auch die 2. eine lange Tradition, die den wenigen Neuzugängen einen besonderen Stolz einflößt. Das Motto der 2. Garde lautet »Allezeit Getreu«; sie hat das Vertrauen des Generalhauptmanns noch nie enttäuscht. Die 2. Garde besteht aus drei mittelschweren Mechbataillonen und einer Kundschafterkompanie aus leichten Mechs, leichten Luft/Raumjägern und einer SturmLanze überschwerer Mechs. Ebenso wie die 1. Garde ist auch die 2. ein Magnet für bestes technisches Personal. Ihr Kommandeur Josiah Kimbolton besitzt zwei diamantene Kriegsverdienstabzeichen für über 10.000 t bestätigter Abschüsse (was seinen Spitznamen »Volltreffer« erklärt) und ist Ritter vom Säbel.

3. Freie-Welten-Garde

Derzeit das unerfahrenste Garderegiment, ausgerüstet mit mittelschweren Mechs und Luft/Raumjägern.



ATREISCHE HUSAREN

Die Atreischen Husaren sind ein sehr junges Regiment, das erst 2923 von Generalhauptmann Samuel Marik ausgehoben und hauptsächlich mit von den Capellanern erbeuteten Mechs ausgerüstet wurde. Die Husaren zeichnen sich durch extreme Loyalität dem Marik gegenüber aus, leiden aber unter ihrer mangelnden Tradition und nicht gerade beeindruckenden Kommandeuren. (Ein Kommandeursposten bei den Husaren liefert wenig Prestige.) Die Einheit besteht aus einem mittelschweren und zwei leichten Mechbataillonen mit einer kleinen Zahl über alle drei Bataillone verteilter schwerer Maschinen. Sie ist gut ausgerüstet und versorgt, hat aber wenig gute Kampfgelegenheiten. Die Insignien der Atreischen Husaren zeigen über einem schwarzen Vollkreis ein weißblaues Kerbenkreuz. Die Paradefarben der Einheit sind weiß und violett, getrennt durch einen schwarzen Saum.

ATREISCHE DRAGONER

Das Einheitsabzeichen der zur Zeit aus drei Regimentern bestehenden Dragoner ist ein goldener Schild mit abgelegten weiß-schwarz-weißen Pfählen, an beiden Enden blau angestückt. Ihre Paradefarben sind Blau, Weiß und Schwarz.

1. Atreische Dragoner

Die 1. Dragoner sind mit schweren Mechs ausgerüstet, in der Hauptsache *Kreuzritter* und *Schützen*. Nachdem sie im Bürgerkrieg fast ausgelöscht worden war, wurde die Einheit erst 3024 wieder in Dienst gestellt. Kommandeurin Alicia Denichuk besitzt bereits über ein Dutzend Adlerwappen.

11. Atreische Dragoner

Die mittelschweren 11. Dragoner wurden bereits 2484 gegründet, kurz nachdem die Liga mit dem Bau eigener BattleMechs begonnen hatte. Sie wurde 2541 über Bolan in einem legendären Gefecht fast völlig aufgerieben und erst zwei Jahrhunderte später von Erin Chu, einer ehemaligen Söldnerkommandeurin, wieder aufgebaut. In den Nachfolgekriegen haben sich die 11. Dragoner gut geschlagen und fast drei Dutzend Kriegsverdienstabzeichen errungen. Bemerkenswert ist auch ihre ungewöhnlich gute Versorgungslage, die möglicherweise mit den engen Beziehungen von Colonel Sandusky zu dem berühmten Geschäftemacher Alejandro Derida-Stewart zusammenhängen.

12. Atreische Dragoner

Ein um einen Kern im Bürgerkrieg loyal gebliebener MechKrieger neu aufgebautes schweres Mechregiment, dessen gute Versorgungslage bei manchen Mitgliedern der Garde und der Marik-Miliz Unwillen und Neid erregt. Kommandeur Langsdorf ist ein exzellenter Mechtaktiker und langjähriger treuer Gefolgsmann von Janos Marik.



MARIK-MILIZ

Als »stählerne Faust im Samthandschuh« stellt die Marik-Miliz seit 2525 das Rückgrat der Liga dar. Seit der Aushebung ihrer ersten Mechregimenter hat sie alle Höhen und Tiefen der Freien Welten miterlebt und an einigen der berühmtesten Schlachten teilgenommen. Im Bürgerkrieg von 3014 schlug sich die 3. Marik-Miliz, die seit fast zehn Jahren unter dem Befehl von Herzog Anton Marik gestanden hatte, auf dessen Seite und mußte in einem erbitterten, ergebnislosen Kampf auf Sophie's World gegen ihre alten Kameraden der 6. Miliz antreten. Nach der Niederschlagung der Rebellion ließ Janos Marik alle Offiziere der 3. Miliz exekutieren oder einkerkern und erklärte die 3. Miliz für »auf Dauer außer Dienst und aus den Annalen der Miliz gestrichen«. Dies stieß etliche Milizionäre vor den Kopf, da sie die Loyalitätskonflikte der 3. Miliz nachfühlen konnten. Der dadurch entstandene versteckte Mißmut ist bis heute nicht abgeklungen. Die Insignien der Marik-Miliz zeigen einen weißen Marik-Adler vor einer rot-blauen Fahne. Ihre Mechs tragen einen violetten Anstrich mit roten und blauen Streifen.

Duncan Marik, der Kommandeur der gesamten Marik-Miliz und ein Vetter von Janos Marik, ist bei seinen Regimentern sehr beliebt. Sein Ehrgeiz, die Nachfolge Janos Mariks als Generalhauptmann anzutreten, war nie ein Geheimnis, und nach Janos' Herzschlag lieferte er sich mit dessen ältestem Sohn Duggan einen hitzigen Kampf um die Macht in der Liga. Nachdem im Januar 3031 Thomas Marik beweisen konnte, daß Janos ihn zu seinem Nachfolger bestimmt hat, sind diese Kämpfe zwar abgeklungen, aber es ist damit zu rechnen, daß Duncan jede sich bietende Gelegenheit nutzen wird, seinen Anspruch auf den Titel weiter vorzubringen und durchzusetzen.

1. Marik-Miliz

Ein weitgehend aus leichten Mechs bestehendes Regiment, das sich vor allem für Überfallaktionen und Erkundungsaufgaben eignet. Ihr berühmtester Einsatz fand jedoch 3018 auf Megrez beim Zurückschlagen einer lyranischen Invasion statt. In dieser Schlacht schaltete Kolonel Shanna del Rey mit ihrem *Orion* drei Steiner-Mechs (zwei *Greifen* und eine *Hornisse*) aus, die drohten, einen Kessel um ihre Einheit zu schließen. Alison Gould, die Kommandeurin des San-Anselm-Luft/Raumgeschwaders, ist eine der am höchsten ausgezeichneten Jagdpilotinnen der Marik-Miliz, aber die beste Pilotin ihrer Truppe ist ihre designierte Nachfolgerin, die 27jährige Cassandra »Sassie Cassie« Blake, die den von den Lyranern eroberten *Chippewa* fliegt.

2. Marik-Miliz

Die mittelschwere 2. Miliz war lange Jahre eine Hauptstütze der lyranischen Grenztruppen, bis sie 3030 bei einem fehlgeschlagenen Überfall auf die Raffinerien von Algorab schwer dezimiert wurde. Die Regimentsführung und die Hauptgefechtskompanie, die berühmten Ridge Riders, sind seit über zwanzig Jahren nahezu unverändert geblieben, aber Appletons SturmBataillon, von seinen wenigen verbliebenen Veteranen die »Sonntagsfahrer« getauft, besteht zu mehr als der Hälfte aus unerfahrenen Rekruten. Die KommandoLanze der Ridge Riders hat den Beinamen die »Zungenbrecher«. Leutnant-Kolonel Barton »Black Bart« Burton, Burt Button, Martin Morton und Billy »Butt« Bouton kleiden sich identisch, führen nahezu identische *Orion*-Mechs und sprechen inzwischen sogar nahezu gleich. Die Konsternation bei ihrem Auftauchen ist jedoch nichts im Vergleich zu der Verwirrung, die sie mit ihrer perfekt aufeinander eingespielten Kampftaktik in feindlichen Verteidigungsreihen säen.

4. Marik-Miliz

Dieses leichte Mechregiment wurde aus den Überresten der besiegten Einheiten Anton Mariks und der Beute der 6. Miliz von einem Angriff auf den capellanischen Planeten Nanking im Jahre 3021 zusammengeschustert. Auch das Personal ist eine bunte

Mischung aus unerfahrenen Akademieabsolventen und Unruhestiftern aus anderen Milizregimentern. Zu General Duncan Mariks Entsetzen hat die neue Einheit sich den Namen der heldenhaften 4. Miliz ausgesucht, die 2840 beim Kampf gegen Liao-Invasoren auf Barenson aufgegeben wurde. Auch das wird dazu beigetragen haben, daß die 4. Miliz seit ihrer Gründung noch keinen Kampfeinsatz erlebt hat. Der Kommandeur der 4. Miliz, Kolonel Vernon Tscherenkoff, ist ein erfahrener *Schütze*-Pilot, der es liebt, seine beiden Hobbys Medizin und Kampf unter einen Hut zu bringen, indem er seine gefallenen Gegner im Namen der Wissenschaft auf dem Schlachtfeld sezziert. Diese Gewohnheit hat dazu geführt, daß der gute Doktor kaum Freunde hat und General Marik ihn trotz seiner erwiesenen taktischen Fähigkeiten verachtet wie kaum einen anderen Menschen.

5. Marik-Miliz

Die 5. Miliz hat sich bis heute nicht von den Kämpfen auf Loric erholt, als sie angewiesen wurde, zwei Jahre lang als Guerillatruppe auf dem von Steiner-Truppen eroberten Planeten zu bleiben. Die Überlebenden wurden bei ihrer Rückkehr zwar ausgezeichnet, aber die wenigsten von ihnen konnten das Trauma zweijähriger pausenloser Flucht abschütteln. Heute dienen die Enkel und Urenkel jener Krieger in der 5. Miliz, aber der Schatten der Mittelmäßigkeit scheint auch sie zu drücken. Die Organisation der 5. Miliz ist mit vergleichsweise geringer Luft/Raumunterstützung, aber schlagkräftiger mobiler Artillerie und motorisierter Infanterie unter den Milizregimentern einzigartig. Die Einheit wurde als Sturmregiment ausgelegt, aber ihre Schlagkraft ist erheblich gesunken, weil Verluste in den Sturm- und FeuerBataillonen durch mittelschwere Mechs ersetzt wurden.

6. Marik-Miliz

Das Juwel unter den Marik-Milizen. Die speziell für planetare Invasionen ausgelegte 6. Miliz verfügt über genügend Luft/Raumfeuerkraft, um in den meisten Fällen die Lufthoheit zu erobern und kann drei vollzählige überschwere Mechbataillone ins Feld führen. Insbesondere das ElitesturmBataillon Schwarzer Tod wird häufig in Reserve gehalten, bis es Gelegenheit hat, eine Schwachstelle in den feindlichen Linien auszunutzen.

9. Marik-Miliz

Die schwere 9. Miliz, eine Einheit mit 300jähriger Tradition loyaler Dienste für den Marik, leidet noch immer unter den Verlusten im Marik-Bürgerkrieg, als sie den 4. Regularischen Husaren und zwei Bataillonen von Wolfs Dragonern standhielt. Im Gegensatz zu anderen schwer angeschlagenen Regimentern blieb die 9. Miliz auch danach im ständigen Einsatz an der capellanischen Front und hat nur durch das bemerkenswerte Können ihrer Techs überlebt.

10. Marik-Miliz

Die schwere 10. Miliz ist eine gut ausgerüstete, vielseitig einsetzbare Einheit, die in ihrer langen Geschichte etliche Triumphe gefeiert hat. Sowohl durch die überschweren Mechs der Cannery-SturmLanze als auch durch die leichten Einheiten (fast nur *Huschreck* und *Hermes-II*-Mechs) der Rennenden Rebellen von Kapitän Symington Beauregard Lee.

13. Marik-Miliz

Die mit zahlreichen *Hermes-II*-Maschinen ausgerüstete leichte 13. Miliz (selbst ihr Kommandeur führt einen Mech dieses Typs) führt traditionell Erkundungsaufgaben durch und arbeitet häufig hinter den feindlichen Linien mit Befreiungsarmeen zusammen. In den letzten Jahrzehnten ist sie jedoch vor allem an der Heimatfront gegen aufrührerische Elemente zum Einsatz gekommen.

15. Marik-Miliz

Ein schweres Mechregiment mit mittelschwerem Luft/Raumkontingent, das im 4. Krieg auf Wasat gegen das 3. Republikanische Heer kämpfte.



18. Marik-Miliz

Ein mittelschweres Regiment mit schwerem Jägerkontingent.

20. Marik-Miliz

Ein überschweres Mechregiment mit schweren Luft/Raumjägern.

23. Marik-Miliz

Ein durchgehend mit leichten Maschinen ausgerüstetes Regiment.

30. Marik-Miliz

Ein erst vor kurzem ausgehobenes leichtes Regiment, das fortwährend unter Nachschub- und Wartungsproblemen leidet.

31. Marik-Miliz

Ein zusammen mit der 30. Miliz ausgehobenes leichtes Regiment, das mit denselben Schwierigkeiten zu kämpfen hat.

PROVINZEINHEITEN

Die Provinztruppen sind separate Armeen der Ligateilstaaten, deren Größe von den Truppen des winzigen Großherzogtums New Assam (3 Infanterieregimenter, vier mobile Artilleriebatterien und zwei zerbeulte *Steppenwölfe*) bis zur Armee des Großherzogtums Oriente (4 Mechregimenter, Sprungschiffe und 50 Infanterie- und Panzerregimenter) reicht. Ob diese Armeen an einem Feldzug teilnehmen, kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Existenz unabhängiger planetarer Armeen war von Gründung der Liga an garantiert, aber erst seit 2906 haben die Provinzen das Recht des Generalhauptmanns in Frage gestellt, diese Provinztruppen nach Belieben einzusetzen. Bis zum Erlaß des Internen Notstandsakts von 3030 konnte jede Provinz, der es gelang, eine Parlamentsmehrheit zusammenzubringen, 75% ihrer Streitkräfte zur eigenen Verteidigung zurückhalten.

MARIK-GARDE

Als Provinzeinheit des Marik-Commonwealth hat die Garde seit dessen Gründung vor über achthundert Jahren ihr rotgelbes Banner hochgehalten. Heute besteht die Einheit, die seit mehr als dreihundert Jahren stets von einem Mitglied der Familie Bryce-Marik geleitet wird, zu etwa drei Vierteln aus *FLUMs*. Der schwerste Mech der Einheit ist ein *Hermes II*. Trotz ihrer geringen Feuerkraft ist die Garde berühmt für ihren Mut. Ihre wenigen Techs sind besonders erfinderisch und liefern der Einheit immer wieder Gefechtsvorteile.

ORIENTEFÜSILIERE

Die Orientefüsiliere bilden seit ihrer Gründung im Jahre 2485 das Rückgrat der Liga gegen Angriffe der Capellaner. Im Gegensatz zu anderen Provinztruppen haben die Füsiliere sich nie geweigert, den Befehlen des Generalhauptmanns nachzukommen. Im Verlauf der Jahre wurden immer wieder Überlebende zerschlagener anderer Einheiten in die Orientefüsiliere integriert, um sie auf Sollstärke zu halten. Sie gehören ohne Zweifel zu den besten Truppen der Freien Welten. Ihr Kommandeur, General Beauregard Waslewski, ist ein ausgezeichneter Taktiker, der die Füsiliere zu immer neuen Triumphen geführt hat. Die Insignien der Orientefüsiliere zeigen ein stilisiertes Echsenauge mit roter Pupille vor einem rechteckigen schwarzen Hintergrund.

Herzogsgarde

Das älteste Regiment der Orientefüsiliere. Derzeit besteht es aus zwei schweren und einem mittelschweren Mechbataillon und einem Geschwader schwerer Luft/Raumjäger. Die Herzogsgarde führt die Banner elf untergegangener Regimenter. Ihr Kommandeur, Colonel Selim Halas, neigt zu abrupten Gemütsschwankungen, die ihn im Feld gelegentlich übereilt handeln lassen.

1. Brigade

Wie die Herzogsgarde blickt auch die 1. Brigade auf eine lange Tradition zurück, betont jedoch von jeher Schläue und Findigkeit,

was zu einigen ungewöhnlichen Strategien geführt hat. Ein Kontingent früherer MechKrieger der 1. Brigade war der Grundstock für das SEKURA-Mechbataillon Dark Shadows. Alle drei Bataillone der Einheit zeichnen sich durch die Vielfalt ihrer Ausrüstung aus, beispielsweise enthält das 1. Bataillon vier modifizierte *Pirscher* und einen über sechshundert Jahre alten *Mackie* (der erste BattleMechtyp überhaupt), während das zweite Bataillon vom superleichten *Hornissen-FLUM* bis zum *Steppenwolf* alles aufbieten kann.

2. Brigade

Während der Rebellion von Herzog Anton Marik erlitt die 2. Brigade im Kampf gegen Wolfs Dragoner enorme Verluste und wurde nach dem Bürgerkrieg mit den Überresten von zwei Regimentern der Oriente-Husaren zusammengelegt. Dies führte zu Streitigkeiten mit der Herzogsgarde, die bis heute nicht beigelegt sind, so daß die beiden Regimenter getrennt voneinander stationiert werden müssen. Die 2. Brigade besteht aus drei mittelschweren Mechbataillonen mit einer großen Zahl von *Hermes-II-Mechs*. Das 3. Bataillon ist jedoch unter Sollstärke.

3. Brigade

Dieses Regiment wurde 2581 gegründet und dient seitdem als Speerspitze der Füsiliere. Es ist auf den Abwurf aus dem Orbit spezialisiert. Die 3. Brigade besteht aus einem überschweren Bataillon mit einem Dutzend Mechs von über 80 t, einem mittelschweren Bataillon mit ausgezeichneter Luft/Raumunterstützung und einem leichten Bataillon, das zu über 50% aus FlugMechs besteht.

4. Brigade

Die 4. Brigade wurde in den letzten Jahren durch die SEKURA von Unruhestiftern gesäubert und liegt dadurch unter Sollstärke. Sie verfügt über ein leichtes Bataillon mit Mechs der Typen *Heuschreck*, *Spinne* und *Hermes II*, sowie zwei mittelschwere Bataillone mit einem Übergewicht an *Steppenwolf-M-Maschinen*.

5. Brigade

Die 5. Brigade wurde noch zu Sternenbundzeiten als 208. Husarenregiment gegründet und blieb nach dem Exodus der Sternenbundarmee in der Inneren Sphäre zurück. Zu den wohlbehüteten Schätzen des Regiments gehört ein Belobigungsschreiben mit General Kerenskys Unterschrift und ein zweiminütiges Video seines *Orion* beim Eintreten der Tore zum Präsidentenpalast des Sternenbundes auf Terra. Seit Gründung der Einheit wird sie stets von einem Mitglied der Familie Bolton geführt. Die 5. Brigade ist eine der härtesten Kampfeinheiten der Liga. Ihr terranischer Ursprung liefert einen zusätzlichen Hauch der Exklusivität. Sie besteht aus zwei schweren Bataillonen mit zehn *Marodeur-M-Maschinen* und einem überschweren Bataillon aus Mechs der Typen *Orion*, *Todesbote*, *Goliath* und *Pirscher*.

PROTEKTORATSWACHE

Die beiden Regimenter der Protektoratswache wurden im 4. Nachfolgekrieg von ihren Heimatwelten im Grenzprotektorat abgezogen. Heute sind ihre Heimatsysteme Teil der Skye-Föderation des Hauses Steiner. Welche Auswirkungen das auf diese Einheiten haben wird, die einstweilen vom LZKK kontrolliert werden, ist ungewiß.

Eiserne Wache

Eine reine Freiwilligeneinheit mit einer ungewöhnlichen Mischung aus ergrauten Veteranen und talentierten Jünglingen mit traditionell hohen Verlustraten. Die Eiserne Wache ist für ihre innovative Taktiken bekannt.

Stählerne Wache

Eine starke Einheit mit zwei mittelschweren und einem überschweren Mechbataillon. Drei ihrer *Kampfritanen* sollen noch aus jenen Söldnergruppen stammen, aus denen das Regiment Anfang des 29. Jahrhunderts entstanden ist.



SIRIANISCHE LANCERS

Für die Sirianischen Lanciers, drei schwer angeschlagene Regimente, der traurige Rest der zu Sternenzweiten elf Elite-Mechregimenter umfassenden Sirius-Legionen, gilt dasselbe wie für die Protektoratswache. Auch ihre Heimatsysteme sind seit kurzem Teil des Lyranischen Commonwealth. Die Zukunft aller drei Regimente ist ungewiß.

1. Sirianische Lanciers

Eine mittelschwere Mecheinheit mit einer Mischung aus überalterten und unerfahrenen MechKriegern und mittelschweren Mechs in miserablen Zustand.

2. Sirianische Lanciers

Ein schweres Mechregiment mit erfahrenen Piloten und guten Maschinen, das im 4. Nachfolgekrieg auf Procyon vom 1. und 2. Republikanischen Heer schwer geschlagen wurde.

3. Sirianische Lanciers

Eine leichte Mecheinheit, die wie die 1. Lanciers als Sammelbecken für Schrottmechs und unfähige Rekruten diente.

SILBERFALKEN-EINSATZTRUPPEN

Die gemeinschaftlich unterhaltenen Friedenstruppen der Silberfalkenkoalition unterscheiden sich erheblich voneinander, je nachdem, aus welchem der fünf - seit dem 4. Nachfolgekrieg nur noch vier - Mitgliedsstaaten der Silberfalken die Einheit stammt, zum Teil sogar von einer Lanze zur nächsten: Die Bandbreite reicht von den neuen, gutversorgten Truppen aus Kalidasa und New Hope bis zu den zerbeulten Rostlauben von Shiloh. Alle verfügen aber über gute Unterstützung durch Luft/Raumjäger und leichte Panzertruppen. Ihre Leistungen hängen weitgehend von der Fähigkeit ihrer Kommandeure ab, die bunt zusammengewürfelten Truppen erfolgreich gemeinsam einzusetzen.

Falken

Ein leichtes Mechregiment mit mittelschwerer Jägerunterstützung. Sein Kommandeur hat den Posten gerade erst angetreten und muß sich noch beweisen.

Greifen

Ein schweres Mechregiment mit leichter Jägerunterstützung. Seine Kommandeurin Martha Zuritas (*Marodeur*) wird gelegentlich mit Natascha Kerensky verglichen.

ORIENTE-HUSAREN

Die Oriente-Husaren sind weniger angesehen als die Orientefüsilier und werden trotz einer langen und bemerkenswerten Kampfgeschichte auch eher stiefmütterlich mit Nachschub versorgt. Alle fünf noch existierenden Regimente sind unter Sollstärke. Die Insignien der Oriente-Husaren zeigen einen stilisierten silbernen Adler auf dunkelgrünem achteckigem Feld. Über dem Flügelsatz des Adlers liegt ein rot ausgefüllter, rechteckiger Rahmen. Die Paradefarben der Husaren sind Grün und Weiß.

1. Oriente-Husaren

Ein mittelschweres Mechregiment. Nur zwei Kompanien unter Sollstärke und damit die derzeit stärkste Einheit der Oriente-Husaren.

2. Oriente-Husaren

Eine leichte Mecheinheit, die sich dank ihres genialen Chefscouts Calderon Berge durch höchst unorthodoxe Strategien auszeichnet, auch wenn dieser den Ruhm lieber Kolonel »Mad Dog« Covalleski überläßt.

3. Oriente-Husaren

Ein unerfahrenes Regiment mit zahlreichen älteren Mechtypen und ohne moderne Funk- und Ortungssysteme, dafür aber mit guter Koordination und ausgezeichnete Disziplin unter Feindbeschuß.

4. Oriente-Husaren

Ein leichtes Mechregiment mit mittelschwerem Jägerkontingent.

5. Oriente-Husaren

Ein leichtes und unerfahrenes Mechregiment mit leichten Jägern.

STEWART-DRAGONER

Die Stewart-Kommunalität trat der Liga Freier Welten nach deren Gründung als erster neuer Teilstaat bei - gezwungenermaßen. Seitdem haben ihre Bewohner der Liga aber treu gedient. Durch die hohen Verluste während der Nachfolgekriege kann das stolze Stewart heute jedoch nur noch zwei Mechregimenter aufstellen. Wie zum Ausgleich haben deren Mut und Stolz jedoch ungeahnte Ausmaße angenommen.

Heimatgarde

Ein Regiment aus je einem schweren, leichten und *FLUM*-Bataillon. Die Maschinen der Heimatgarde sind inzwischen recht mitgenommen. Ihr Kommandeur ist ein Gauner und Betrüger, der bei den anderen Kommandeuren wegen seines großmäuligen Gehabes sehr unbeliebt ist.

Juggernaut

Ein schweres Mechregiment, das auch schon bessere Tage gesehen hat.

ORLOFF-GRENADIERE

Die Orloff-Grenadiere repräsentieren die besten militärischen Traditionen der Liga. Sie sind gut ausgerüstet, hervorragend ausgebildet und überragend geführt. Alle drei Regimente besitzen je drei Bataillone aus je einer leichten, mittelschweren und schweren Kompanie. Außer bei Sondergenehmigung des Earls von Orloff nehmen die Grenadiere nur Bürger der Grafschaft auf, die mindestens seit fünf Jahren als MechKrieger Dienst tun und entweder ein Kriegsverdienstabzeichen besitzen oder Ritter vom Säbel sind. Bei der Aufnahme muß der Krieger in einer geheimen Zeremonie schwören, niemals gegen das Regiment oder Haus Orloff in den Kampf zu ziehen. Die Insignien der Orloff-Grenadiere zeigen über einem blauen Spruchband zwei braune Piken vor einem grün umrandeten goldenen Vollkreis.

1. Orloff-Grenadiere

Im Gegensatz zu den meisten Einheiten wird der Kommandeur der 1. Grenadiere alle zwei Jahre von den Regimentsmitgliedern gewählt. Dabei hat jede Lanze eine Stimme. Mittelschweres Luft/Raumkontingent.

2. Orloff-Grenadiere

Zur Zeit das erfahrenste der drei Grenadier-Regimenter. Es besitzt ein schweres Luft/Raumkontingent.

3. Orloff-Grenadiere

Diese Einheit verfügt über leichte Luft/Raumunterstützung.

REGULANISCHE HUSAREN

Die 2478 als Mechtruppe des Fürstentums Regulus ausgehobenen Husaren sind die berühmteste Militäreinheit der regulanischen Geschichte. In der jüngeren Vergangenheit schwankte die Loyalität dieser Einheiten gegenüber Regulus und dem Generalhauptmann zwischen den verschiedenen Regimentern erheblich, teilweise sogar innerhalb eines Regiments von einem Monat zum nächsten. Im Marik-Bürgerkrieg von 3014 zum Beispiel kämpften die 1. und 2. Husaren für Janos Marik, die 4. und 5. Husaren für Anton. Die 9. Husaren waren zu dieser Zeit im Liao-Raum und kehrten erst nach Beendigung der Kämpfe zurück. Die Spannungen unter den Regimentern verstärkten sich noch, als nach Kriegsende ein Großteil der Strafzahlungen der 4. und 5. Husaren beim 1. und 2. Regiment landeten.



Die Husaren haben drei wichtige Traditionen: Alle fünf Regimenter besitzen mindestens zwei Artillerielanzen mit minimal zwei *Ballistas*, alle Bataillons- und Regimentskommandeure tragen besondere Ehrentitel und werden bei formellen Anlässen mit »Lord« bzw. »Lady« und »Sir« bzw. »Madam« angesprochen, und jeder MechKrieger der Husaren hat das Recht, seinen Kommandeur zu einem Zweikampf zwischen zwei zerbeulten, aber funktionsfähigen Trainingsmechs (*Chamäleon* oder *Hornisse*) herauszufordern und übernimmt bei einem Sieg dessen Position.

1. Regulanische Husaren

Ein schweres Mechregiment mit mittelschwerem Jägerkontingent und nicht zu unterschätzender Kampfkraft. Sein Kommandeur ist ein strenger Zuchtmeister, wird aber vom Regiment respektiert, weil er bei aller Härte doch immer gerecht bleibt. Das Regiment besitzt ein eigenes Landungsschiff der *Leopard*-Klasse, die »Hamilton«, die noch aus den Tagen des Sternenbundes stammt und regelmäßig in die härtesten Kämpfe verwickelt wird.

2. Regulanische Husaren

Eine mittelschwere Mecheinheit, die fast ausschließlich auf den Nahkampf spezialisiert ist. Ihr Sturmbataillon »Die Grünen Monster« ist zu Recht für seine Schlagkraft berühmt, aber wegen seiner hohen Verluste müssen die beiden anderen Bataillone häufig sehr geschwächt werden, um das Sturmbataillon auf Sollstärke zu halten.

4. Regulanische Husaren

Eine leichte Überfall- und Kundschaftertruppe, praktisch das Gegenteil der 2. Husaren. Die Techs der Einheit sind einsame Spitze in der Wartung der hochmodernen Sensor- und Funksysteme der *Hermes-II*-Mechs.

5. Regulanische Husaren

Ein mittelschweres Mechregiment mit schwerer Luft/Raumunterstützung.

9. Regulanische Husaren

Ein mittelschweres Mechregiment mit mittelschwerem Jägerkontingent.

SÖLDNEREINHEITEN

21. CENTAURI-LANCIERS

Kommandeur: Oberst Thaddeus Kusaka

Rangsystem: Liao

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Elite

Mechgewicht: Schwer

Järgewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Ja



Die 21. Centauri-Lancers waren ursprünglich ein Bataillon der St.-Ives-Armierten-Reiterei des Hauses Liao, das wegen neun Monate überfälliger Soldzahlungen rebellierte. Die Lancers wendeten sich gegen ihren Kommandeur und erbeuteten mehrere Landungsschiffe und ein Sprungschiff der Armierten Reiterei, die sie als Bezahlung behielten. Als Söldner haben sie bereits allen Nachfolgerstaaten außer Haus Liao gedient, gegen das sie noch immer einen Groll hegen. Oberst Thaddeus Kusaka ist einer der wenigen respektierten und

angesehenen Söldnerführer der Inneren Sphäre. Er ist absolut ehrlich und verlangt von jedem, mit dem er zu tun hat, vom niedrigsten AsTech bis zum Generalhauptmann, absolute Integrität.

SMITHSONS CHINA-BANDITEN

Kommandeurin: Colonel Erin Viola

Rangsystem: Davion

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht: Mittel

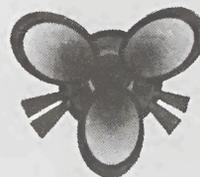
Järgewicht: Schwer

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

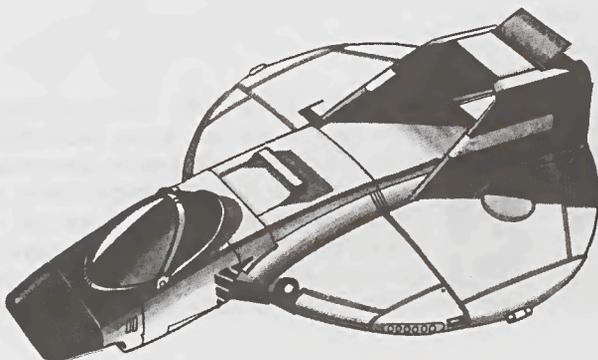
Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein



Die China-Banditen wechselten 2926 aus dem Lyranischen Commonwealth in die Liga Freier Welten. Sie sind typische Söldner - eher habgierig, nicht mit allzu großer Höflichkeit gesegnet und angemessen loyal (solange die Bezahlung stimmt). Die Banditen besitzen ein schweres und zwei leichte Bataillone. Kommandeurin Erin Viola ist eine dickköpfige, arrogante Offizierin, die zu allem

eine Meinung hat. Sie haßt *FLUMs* und weigert sich, Maschinen dieses Typs zu gebrauchen. Wenn sie Beute wittert, läßt sie sich von nichts aufhalten.





WACO RANGERS

Kommandeur: Oberst Paulus Noble

Rangsystem: Liao (modifiziert)

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Die Waco Rangers wurden 3007 von Liao-Kapitän Wayne Waco gegründet. Da er Wolfs Dragoner für den Tod seines Sohnes im Jahr darauf verantwortlich macht, herrscht eine Blutfehde zwischen den Rangers und den Dragonern, und die Einheit weigert sich, für denselben Auftraggeber wie die Dragoner zu arbeiten. Aus diesem Grund wechselte das Regiment nach Ende des 4. Nachfolgekrieges zu Haus Marik. Es ist auf tiefe Vorstöße in feindliches Hinterland spezialisiert und hat ein schweres und zwei mittelschwere Bataillone.

LEICHTE AMPHIGEÏSCHE STURMGRUPPE

Kommandeur: Tai-sho Olivet Satterthwaite (1.)/Sho-sho Karl Gramenow (2.)/Tai-sho Kent Gerber (5.)

Rangsystem: Kurita

Größe: 3 Regimenter

Erfahrung:

Satterthwaites (1.) Regiment: Veteranen

Gramenows (2.) Regiment: Veteranen

Gerbers (5.) Regiment: Normal

Mechgewicht: Schwer/Mittel

Järgergewicht: Mittel/Leicht

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Die Leichte Amphigeïsche Sturmgruppe ist die Privatarmee des draconischen Agrokonzerns Amphigea. Alle drei Regimenter werden als Wirtschaftsunternehmen geführt. Der Regimentskommandeur ist dafür verantwortlich, einen Profit zu erwirtschaften. Bis zum »Tod allen Söldnern«-Befehl von Koordinator Takashi Kurita waren alle drei Regimenter unter langfristigen Kontrakt mit dem Draconis-Kombinat. Zur Zeit dienen sie mit Genehmigung des Kanrei und der ISA in der Liga Freier Welten, bis sich die söldnerfeindliche Politik des Kombinats ändert.

CAESARS KOHORTEN

Kommandeur: Major Worrel Orosco

Rangsystem: Oriente

Größe: 1 Bataillon

Erfahrung: Unerfahren

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Keine

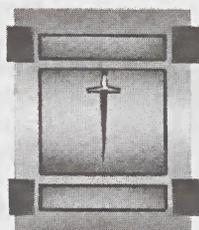
Panzer: Nein

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein

Diese Einheit verlor in den Diensten von Haus Steiner ihre beiden Fluglanzen und hat erst in der Liga Freier Welten Kampfmoral und Ausrüstungsstand langsam wieder aufgebessert. Jetzt dürstet sie nach einer Gelegenheit, Beute zu machen.



CLIFTON'S RANGERS

Kommandeur: Kommandanthauptmann Elias Clifton

Rangsystem: Steiner

Größe: 1 Bataillon

Erfahrung: Unerfahren

Mechgewicht: Mittel

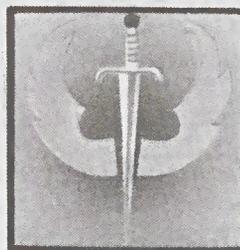
Järgergewicht: Leicht

Panzer: Nein

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein



Die Rangers kamen 2995 in die Liga, nachdem sie im Draconis-Kombinat Schwierigkeiten mit der ISA bekommen hatten. In der Liga leiden sie unter Nachschubschwierigkeiten, was ihre Kampfkraft beeinträchtigt. Ihr Kommandant Major Clifton ist groß, hager und extrem blaß, daher sein Spitzname »Der Graf«. Er spricht wenig und befiehlt vor allem mit eisigen Blicken. Selbst seine eigenen Leute haben Angst vor ihm.

LANGENDORF-LANCIERS

Kommandeur: Major Wayne Roland

Rangsystem: Davion

Größe: 2 Kompanien

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Keine

Panzer: Ja

Infanterie: Ja

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein

Die Lanciers dienen der Liga fast seit Beginn der Nachfolgekriege, haben aber durch übergroße Starrköpfigkeit und Gier schwere Verluste erlitten. Die Einheit besteht aus zwei Kompanien über Sollstärke mit einem bunten Gemisch aus Mechs aller Typen und Größenklassen.

KOPFJÄGER

Kommandeur: Major Bruce Chu

Rangsystem: Oriente

Größe: 1 Bataillon

Erfahrung: Unerfahren

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Keine

Panzer: Nein

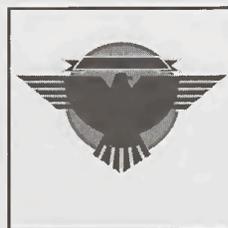
Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein



Die Kopfjäger sind eine aggressive Kampfeinheit, die sich einen Großteil ihrer Ausrüstung durch erfolgreiche Kampfeinsätze besorgt hat, darunter einige *Vulkan-* und *Cicada*-Mechs ehemaliger Anhänger von Anton Marik. Die Einheit verdankt Haus Marik ihre Existenz, und ein Wechsel zu einem anderen Haus ist daher nicht zu erwarten.



MARSIANISCHE KÜRASSIERE

Kommandeur: Major Elliot Webb
Rangsystem: Davion
Größe: 1 Bataillon
Erfahrung: Unerfahren
Mechgewicht: Mittel
Jänergewicht: Schwer
Panzer: Ja
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein



Eine mit bemerkenswert unbeschädigten Maschinen ausgerüstete mittelschwere Mecheinheit, die sich durch wiederholte Verzögerungstaktiken seit Jahren erfolgreich um einen Kampfeinsatz herumdrückt.

CARSONS RENEGATEN

Kommandeur: Major Dwight Allbery
Rangsystem: Andurien
Größe: 1 Bataillon
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Schwer
Jänergewicht: Schwer
Panzer: Ja
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

Die seit über einem Jahrhundert für die verschiedensten Provinzregierungen der Liga arbeitenden Renegaten machen ihrem Namen alle Ehre. Sie sind ein Haufen Unruhestifter, Schläger und Kriminelle, die sich im Einsatz jedoch als erstklassige Mechpiloten

und Bordschützen erweisen. Ihre Ausrüstung ist bunt zusammengewürfelt und reicht vom *Hornissen-FLUM* des irren »Top Tommy« Easton zum *Zeus* des mordlustigen, 290 Pfund schweren »Slasher« von Aalberg. Major Allbery, der sich selbst als »Sheriff« bezeichnet, erklärt auf Fragen, wie er diesen Mordhaufen kontrolliert: »Mitspeziellen Neurohelmen.«



RÜSTUNGSINDUSTRIE

Die Liga Freier Welten war, mit Ausnahme der Herstellung von Sprung- und Landungsschiffen, nie ein wichtiger Rüstungsproduzent der Inneren Sphäre und verließ sich zu Sternenbundzeiten fast völlig auf ihre wirtschaftlichen Fähigkeiten, um die benötigte Ausrüstung zu erwerben. Im Verlauf der Nachfolgekriege gingen diese Möglichkeiten jedoch verloren, und die Freien Welten waren gezwungen, sich weitgehend auf die eigene Produktion zu stützen. Dies führte zu einer konstanten Schwächung der Liga-Streitkräfte, die bis heute anhält.

Name: Vereinigte Mechwerke

Standorte: Gibson, Westover

Direktor: Lord Samuel Humphreys

Produktion Gibson: MAR-3M *Marodeur*, STP-6M *Steppenwolf*, CDA-2A *Cicada*, HSC-1K *Heuschreck*, HER-2S *Hermes II*

Produktion Westover: Luft/Raumjäger F-90 *Stingray*, F-500/-500a/-300 *Schnitter*

Anmerkungen: Die Vereinigten Mechwerke wurden nach der Unabhängigkeitserklärung des Herzogtums Andurien von der Liga verstaatlicht, da sie bis dahin Teil des auf Andurien ansässigen Rüstungskonzerns RFW (Rüstungswerke der Freien Welten) waren. Die Jägerproduktion auf Westover gehörte ursprünglich zur Abteilung Andurien AeroTech desselben Konzerns, wurde aber, da sie sich außerhalb des Herzogtums befindet, von Haus Marik ebenfalls verstaatlicht und den Vereinigten Mechwerken angegliedert. Direktor Samuel Humphreys ist ein Vetter der andurianischen Herzogin unter strenger Beobachtung durch die SEKURA. Er durfte jedoch seine Position behalten, da er die Produktion des Werkes in den vergangenen Jahren stetig gesteigert hat. Die *Hermes-II*-Produktion wurde erst 3016 aufgenommen, leidet aber von Beginn an unter Ausfällen und Bauteilmangel.

Name: Erdwerk-LFW AG

Standorte: Keystone, Calloway VI

Direktor: Sir Campbell Carrington

Produktion Keystone: GRF-1N *Greif*, KMT-1N *Kampftitan*, FFK-1 *Feuerfalte*, HRN-3S *Hornisse*

Produktion Calloway VI: SHT-2Z *Schütze*, DKF-2L *Dunkelfalte*, HRN-3S *Hornisse*

Anmerkungen: Im 4. Nachfolgekrieg ging der Planet Procyon verloren, auf dem sich das Firmenhauptquartier des Konzerns befand. Zur Zeit wird die Firma daher provisorisch von Calloway VI aus geleitet. Erdwerk-FWL sichert seine Anlagen nicht nur, wie in den Firmenanzeigen groß verkündet, durch eigene Kampfroboter, sondern auch durch eine private Mechtruppe von beinahe Bataillonsgröße und einem kleinen Elitecorps aus atmosphärischen Abfangjägern, Spähflugzeugen und Luft/Raumjägern. In Krisenzeiten heuert die Firma zusätzlich Söldner an.

Name: Irian Technologies

Standorte: Irian, Carbonis, Nathan

Direktor: Fafard Kjellson

Produktion Irian (Irian BattleMechs): HER-2S *Hermes II*, TDS-8T *Todesbote*

Produktion Irian, Carbonis, Nathan (IMB Systems): Ortungs-, Funk- und Feuerleitsysteme

Anmerkungen: Auch Irian Technologies wurde von den jüngsten Entwicklungen getroffen. Der Konzern hat eine IMB-Fabrik auf Van Diemen IV an das Vereinigte Commonwealth und eine Mechfabrik auf Shiro III an das Herzogtum Andurien verloren.



Name: KaliYama Rüstungswerke
Standorte: Kalidasa, Kendall

Direktor: Raffaele di Pinto
Produktion Kalidasa: QSM-4D *Quasimodo*, BLT-5N *Ballista*, ON-1V *Orion*, WSP-1A *Wespe*
Produktion Kendall: ON-1K *Orion*

Anmerkungen: Das Werk auf Kendall ist ein Gemeinschaftsunternehmen mit der Alphard Trading Company.

Name: Kallon Industries
Standort: Thermopolis
Direktor: Jalal Mizushima
Produktion: KMS-3Z *Kampfschütze*, STP-6M *Steppenwolf*

Name: Imstar Aerospace
Standorte: Amity, Atrous, Marik
Direktor: Dakin Kyriakidis
Produktion: Luft/Raumjäger F-10/-10E/-10K *Gepard*, Transportflugzeug *Planetlifter* (nur auf Marik)

Name: Nimakachi Fusionsprodukte
Standort: Tematagi
Direktor: Dafydd ap Llewel
Produktion: KHM-6R *Kriegshammer*, VL2-T *Vulkan*, SPN-5V *Spinne*

Name: Corean Enterprises MacAdams-Suharno
Standort: Stewart
Direktorin: Rosaria MacAdams-Suharno
Produktion: BLT-5N *Ballista*, GOL-1H *Goliath*, HSC-1K *Heuschreck*

Name: Ronin, Inc. (SelaSys)
Standort: Wallis
Direktor: Seth Schmidt
Produktion: KHM-6R *Kriegshammer*, MAR-3M *Marodeur*

Name: Technicon Manufacturing
Standort: Savannah
Direktor: Jom Boutte
Produktion: PLD-4N/-L6 *Paladin*

Anmerkungen: Dies ist die kleinste Mechfabrik der Liga Freier Welten, mit einem Ausstoß von nur 9 Maschinen im Jahr.

Die Liga ist mit zehn aktiven Raumwerften, die jeweils etwa drei Sprung- und acht Landungsschiffe jährlich herstellen, auch heute noch das »Tor zu den Sternen«. Hinzu kommen Fabriken für Luft/Raumjäger, konventionelle Fahrzeuge und Handfeuerwaffen. Letztere sind jedoch häufig unzuverlässig, was zur Entwicklung eines blühenden Schwarzhandels mit Steiner- und Kurita-Lasergewehren geführt hat.

MILITÄRAKADEMIEN

In der Liga Freier Welten existieren die verschiedensten Möglichkeiten, eine militärische oder technische Ausbildung zu erhalten, von den durch die Liga-Regierung subventionierten MechKrieger- und Jagdpilotenakademien auf New Olympia über die Akademien der größeren Teilstaaten bis zu privaten Mech-»Akademien«, die häufig über Nacht auftauchen und ebenso schnell verschwinden. Die folgenden vier Schulen sind nur die wichtigsten dieser Akademien.

ALLISON-MECHKRIEGERINSTITUT

Das Allison-MechKriegerinstitut ist eine der beiden spezialisierten Militärakademien der Liga auf dem Planeten New Olympia. Wie die 350 km entfernte Flugschule Lloyd Marik-Stanley ist sie nach einem berühmten Helden des Militärs der Freien Welten benannt. Die Rivalität zwischen den beiden Schulen, deren Studenten einander regelmäßig als »Mülleimersoldaten« bzw. »Fliegerbabs« beschimpfen, ist intensiv und artet gelegentlich in Schlägereien aus. Sie hält jedoch keinem Vergleich mit dem Wettbewerb um die jeweils 500 Plätze in den Jahrgängen jeder Schule stand. Da die letzte Vergabeentscheidung darüber beim Generalhauptmann und seinem Verteidigungsminister liegt, benutzen sie die Platzvergabe häufig zur Belohnung oder Bestechung von Abgeordneten, Beamten und Wirtschaftsbossen. Zusätzlich sind seit über hundert Jahren zehn Prozent der Plätze jedes Jahrgangs für Familien reserviert, die durch die Nachfolgekriege entrechtet wurden. Dies gestattet es den Mariks, die Anführer ihrer sehr erfolgreichen Befreiungsarmeen zu belohnen.

Die Ausbildung am MechKriegerinstitut dauert drei Jahre, während der die Kadetten intensiv im Führen eines BattleMechs, Waffeneinsatz und in Mechreparatur unterrichtet werden. Außerdem umfaßt der Lehrplan Menschenführung, Taktik, Nahkampf, Sport und Überlebenstraining. Absolventen können als Unterleutenen in die Freie-Welten-Garde oder die Marik-Miliz eintreten (und 80-90% jedes Jahrgangs tut dies auch), aber nur ein Bruchteil von ihnen erhält bereits im ersten Dienstjahr Gelegenheit, einen BattleMech zu führen.

FLUGSCHULE LLOYD MARIK-STANLEY

Auch das Studium an der Flugschule dauert drei Jahre. Die wenigen Auserwählten, die eine Landungs- oder Sprungschiffausbildung erhalten, müssen die Schule allerdings noch zwei zusätzliche Jahre besuchen. Die Kadetten werden hauptsächlich in Luft/Raumflug, Geschützbedienung und Wartungstechnik ausgebildet und verbringen einen Großteil der Ausbildung in Simulatoren und im Cockpit von Trainingsmaschinen. Außerdem deckt der Lehrplan Funktechnik, Taktik, Sport, Überlebenstraining, Nahkampf und sogar Artilleriekunde ab. Ebenso wie Absolventen des MechKriegerinstituts können Flugschulabsolventen als Unterleutenen in die Marik-Miliz oder Freie-Welten-Garde eintreten, haben aber eine weit höhere Chance, schon im ersten Jahr in ein Cockpit zu kommen. Absolventen der fünfjährigen Sprungschiff-/Landungsschiffausbildung treten als Oberleutenen in die Marik-Raumflotte ein.

PRINCEFIELD-MILITÄRAKADEMIE

Die wichtigste Militärschule des Großherzogtums Oriente besteht seit über 700 Jahren und wird von den Erben zahlreicher Adelsfamilien besucht. Alle Studenten der Akademie müssen sich einer identischen 18monatigen Grundausbildung unterziehen, die allgemeine Kenntnisse über Militärgeschichte, Strategie und Taktik mit Sport und Nahkampftraining kombiniert. Nach Abschluß dieser Periode können sich die besten 20% des Jahrgangs für die MechKrieger- und Jagdpilotenausbildung einschreiben. Der Rest

HAUS MARIK

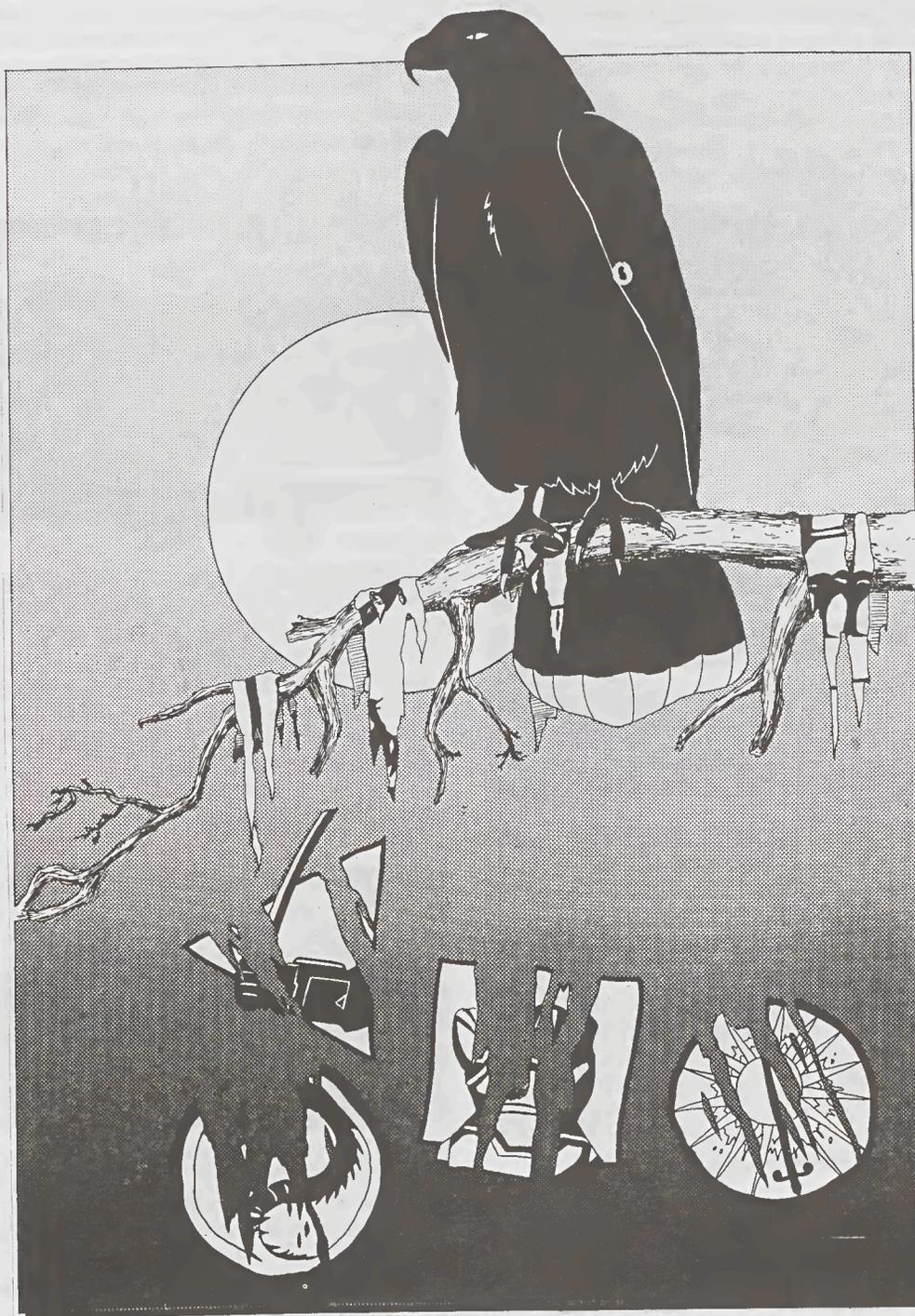
erhält weitere sechs bis zwölf Monate Ausbildung in einem anderen Spezialgebiet und dient nach Abschluß als Tech, Scout oder Infanterie-, Panzer- bzw. Artillerieoffizier.

Der Wettbewerb unter den Kadetten ist intensiv und nicht zuletzt durch den enormen Druck, dem sie ausgesetzt sind, häufig gewalttätig. Duelle sind erlaubt, sofern der Herausforderer den Schulprovest davon überzeugen kann, daß er beleidigt wurde. Angesichts der elitären Haltung der Lehrer und Verwalter der Akademie sind nichtadelige Studenten in dieser Hinsicht besonders verwundbar. Die Schulzeit in Princefield hat nichts von der jugendlichen Kameraderie auf New Olympia, aber die meisten Absolventen, die es bis zum MechKrieger oder Jagdpiloten bringen, scheinen eine tiefe

Beziehung zu ihren Klassenkameraden zu entwickeln und unternehmen häufig enorme Anstrengungen, um ehemaligen Kameraden aus der Patsche zu helfen.

HELDENINSTITUT

Das 2989 vom berühmten Geschäftsmann Roncelli »Ronco« Morrall auf Maxwell gegründete Heldeninstitut ist notorisch berühmt für seine wirklich allgegenwärtige Reklame (»Sie denken, Sie haben das Zeug zum MechKrieger? Wir auch!«). Seit vierzig Jahren ist es nahezu unmöglich, diesem Werbespruch zu entkom-





men. Die drei recht schäbigen Akademiegebäude der Schule, durch die jedes Jahr über 1.400 Studenten geschleust werden, besitzen nur eine Handvoll funktionstüchtiger Mechs (die meist aus Beutegut zusammengestückelt sind), und der Lehrkörper besteht aus einer bunten Mischung entrechteter (und häufig genug bekiffter) MechKrieger und gelegentlichen Scharlatanen. Aber für die meisten Bürger ohne Beziehungen oder Reichtümer sind Schulen wie diese die einzige Möglichkeit, überhaupt irgendwelche Mecherfahrung zu sammeln, und die Wartelisten werden jedes Jahr länger. (Und die Gebühren jedes Jahr höher.)

Ronco und seine Mitarbeiter lassen sich keine Gelegenheit entgehen, die Unkosten zu drücken (z. B. durch Verzicht auf Wartungsarbeiten), aber zumindest bieten sie ein Minimum an tatsächlicher Ausbildung. Für jedes Heldeninstitut in der Inneren Sphäre existieren auch fünf andere Schulen, die blanker Betrug sind und ihre Studenten mit einem per Post zugestellten Lehrbuch oder einer Schulanschrift irgendwo in der Wildnis abspeisen. Das zweijährige Studium am Heldeninstitut entspricht etwa drei Monaten an einer Provinzakademie und umfaßt nicht mehr als zwölf Stunden praktischer Ausbildung an einem Mech, aber das genügt häufig schon für eine Stelle in einer Söldnereinheit oder eine Hilfsfunktion in den Liga- oder Provinztruppen.

ORDEN UND EHRENZEICHEN

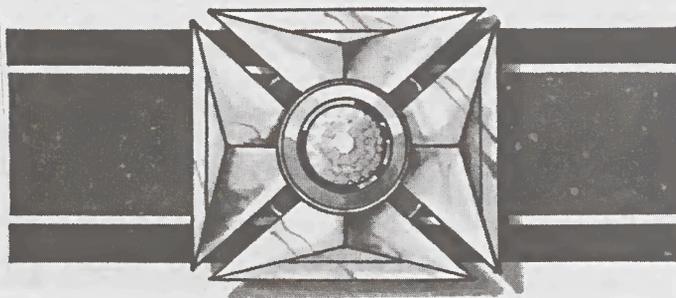
In der Liga Freier Welten herrschte schon immer eine besondere Neigung zu Pomp und Prunk, prächtigen Ehrungen und den umständlichen Ritualen elitärer Geheimbünde. Der Marik, das Parlament und die einzelnen Teilstaaten verleihen jeweils eigene Orden und Ehrenzeichen, um die Kampfmoral ihrer Truppen in den endlosen Nachfolgekriegen hochzuhalten. Dadurch besitzt praktisch jeder Marik-MechKrieger oder -Jagdpilot mindestens eine der folgenden Auszeichnungen.

ADLERWAPPEN



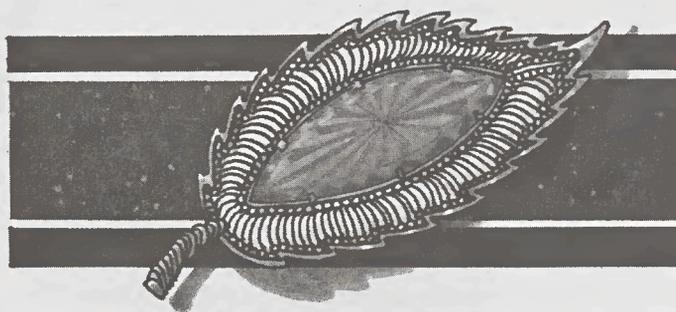
Dieser unter Generalhauptmann Kenyon (»der Adler«) Marik eingeführte Orden ist recht häufig. Das Parlament verleiht ihn an Mitglieder von Einheiten, die in einem erfolgreichen Feldzug eine wichtige Rolle spielten. MechKriegerveteranen besitzen häufig ein Dutzend oder mehr Adlerwappen, die sie auf einer roten oder violetten Schärpe tragen. Bei der alljährlichen Parlamentseröffnung legt der Generalhauptmann den Abgeordneten eine Liste aller Einheiten (von Bataillonsgröße aufwärts) vor, die für diese Ehrung in Frage kommen. Die Kandidaten werden von einem Parlamentsausschuß überprüft, aber dies ist eine reine Formalität, bei der sich die Abgeordneten gerne in Lobeshymnen über die Helden und Heldinnen ihrer Heimatprovinz ergehen. Seit mehr als hundert Jahren wurde kein Kandidat mehr abgelehnt.

SILBERNES KREUZ



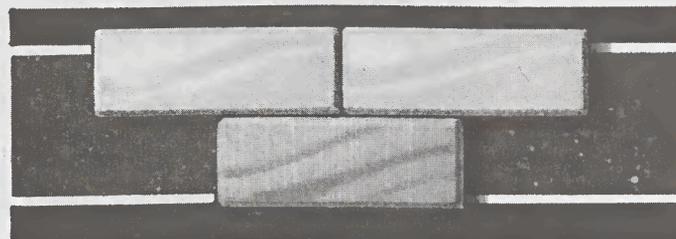
Ein Orden in Form eines Malteserkreuzes in Silber mit ausgekehlten Armen und einem mittig aufgesetzten Diamant. Dieser Orden ist Luft/Raumpiloten vorbehalten, die »außergewöhnliche Tapferkeit« an den Tag legen. Er wird besonders häufig posthum verliehen. Der während des Vereinigungskrieges vor 400 Jahren eingeführte Orden ist mit einem nichterblichen Rittersiegel verbunden. Die Tradition verlangt zudem von den Trägern dieses Ordens, jeden zum Duell zu fordern, der die Auszeichnung unberechtigtweise trägt.

KRIEGSVERDIENSTABZEICHEN



Dieser Orden besteht aus einer bronzenen Anstecknadel in Form eines Blattes, auf der ein einzelner Edelstein die bestätigten Abschüsse seines Trägers verkündet: für 500 t ein Rubin, für 1000 t ein Smaragd, für 2500 t ein Saphir und für 5000 t ein Diamant. Diese Orden werden in der Regel als Familienerbstücke über Generationen hinweg weitervererbt. Nur eine verzweifelte oder entrechtete Familie käme auf den Gedanken, den Edelstein für seinen Marktwert zu veräußern.

ÜBERFALLBAND

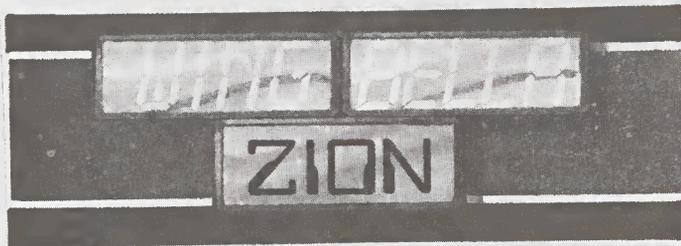


Diese Ordensbänder werden allen Mitgliedern einer Einheit verliehen, die an einem erfolgreichen Überfall teilgenommen haben (definiert als eine Operation, bei der das Primärziel vernichtet oder beträchtliche Beute gemacht wird). Überfälle auf Steiner-Planeten werden mit einem blauen Band belohnt, Überfälle auf Liao-Welten mit einem goldenen Band. MechKrieger und Jagdpiloten kennzeichnen häufig zusätzlich auch ihre Maschinen mit entsprechenden Farbstreifen.

HAUS MARIK

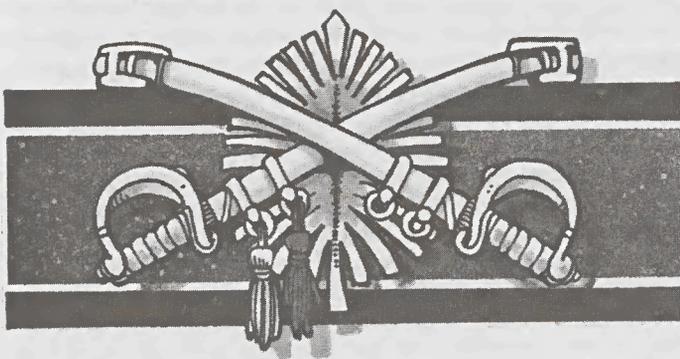


EROBERERBAND



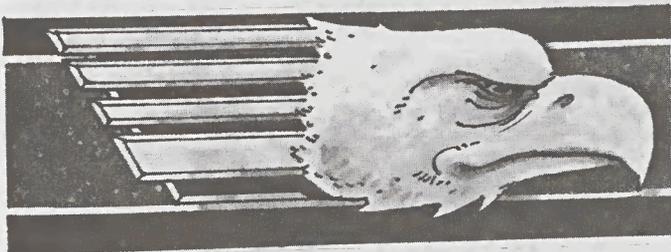
Diese Ordensbänder werden allen Mitglieder einer Einheit verliehen, die an der erfolgreichen Eroberung einer Welt beteiligt war. In der Farbe gleichen sie den Überfallbändern, aber sie haben einen violetten Rand, und auf dem Band ist in Weiß (Steiner) oder Schwarz (Liao) der Name der eroberten Welt aufgestickt.

GROSSHERZOGLICHE EHRENLEGION VON ORIENTE



Krieger, »die bewiesen haben, daß sie in besonderem Maße über Mut und Weisheit verfügen«, werden von einem dreiköpfigen Komitee, bestehend aus dem Großherzog von Oriente und den Kommandeuren der Orientefüsiliere und Oriente-Husaren in diese Ordensgesellschaft aufgenommen. Die Ordensmitglieder dürfen das Abzeichen der Legion tragen - eine Nadel, die gekreuzte Säbel über einem Palmwedel zeigt - meist am rechten Kragenaufschlag der Ausgehuniform. Manche tragen es auch im Gefecht. Die Anzahl Jahre, die ein Krieger in der Legion gedient hat, wird durch farbige Quasten am unteren Rand der Nadel gekennzeichnet; dabei steht eine rote Quaste für ein und eine blaue Quaste für fünf Jahre.

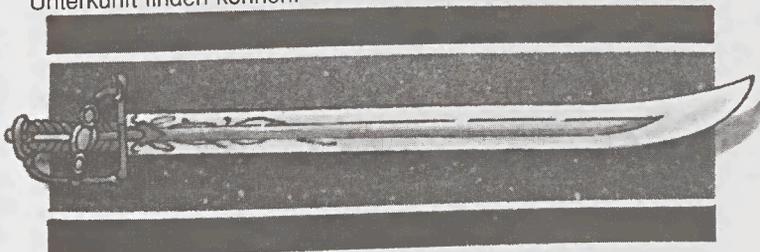
GESAMTLEISTUNGSABZEICHEN



Dieser Orden, der einen silbernen Adlerkopf darstellt, wird vom Generalhauptmann für »lebenslange Dienste an der gemeinsamen Sache« an langjährige Mitglieder der Streitkräfte der Freien Welten vergeben. Da er fast nie posthum verliehen wird, verspotten ihn die wagemutigeren Offiziere der Liga häufig als »Hühnerhabichtwappen«.

ORDEN VOM SÄBEL

Mitgliedschaft im Orden vom Säbel ist die höchste Ehrung, die ein Krieger ungeachtet seiner Waffengattung erlangen kann. Sie wird vom Generalhauptmann für »Heldentum im Dienste unserer Sache« verliehen. Der Orden besitzt Bruderschaftshäuser in den Hauptstädten einiger wichtiger Ligawelten, in denen Mitglieder des Ordens jederzeit kostenlos Verpflegung und Unterkunft finden können.



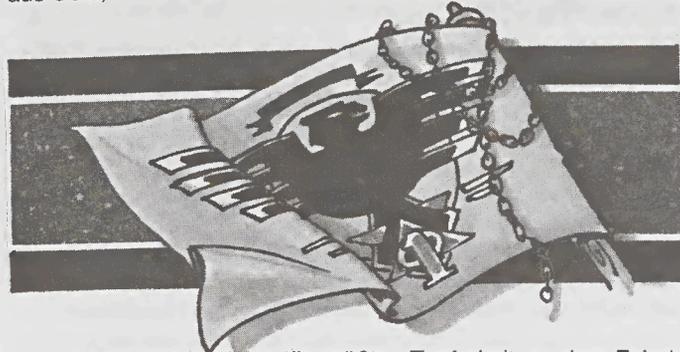
REGULANISCHES ANKH



Das aus Weißgold geschmiedete Ankh ist die offizielle Tapferkeitsmedaille für Krieger in den Einheiten des Fürstentums Regulus. Es soll dem Träger in Krisensituationen neue Kraft einflößen. Seine Verleihung ist meist (aber nicht immer) auch mit der Vergabe von Ländereien an den Empfänger verbunden.

ALLISONS KETTE

Allisons Kette wurde zum Gedenken an die Heldentaten von Harlan Allison eingeführt, das letzte Mitglied der früheren Großherzogsfamilie von Oriente. Die LZKK verleiht diese als Wanderauszeichnung nur einmal existierende, dreifache Kette (mit Teilketten aus Gold, Platin und Silber) alljährlich an das Marik-Regiment, ob



regulär oder Söldner, das die größte »Tapferkeit vor dem Feind« bewiesen hat. Traditionsgemäß führt die Befehlslanze der Einheit die Kette dann am Regimentsbanner. Es heißt, keine so geschmückte Fahne sei je an den Feind gefallen. Zur Zeit befindet sich die Kette im Besitz der Herzogsgarde der Orientefüsiliere.



DIE KONFÖDERATION CAPELLA

Die Konföderation Capella war einer der letzten Staaten, die im 24. Jahrhundert entstanden. Sie wurde aus den Trümmern der Kommunalität Capella errichtet und war anfangs nur als Übergangslösung gedacht, um die Teilstaaten Tikonov, Sarna, Sian und St. Ives sowie einige unabhängige Welten gegen Davion-Vorstöße zu verteidigen. Herzog Franco Liao, Herrscher einer kleinen, wasserarmen Bergbauwelt, wurde zum Oberhaupt dieses neuen Staats gewählt, und schaffte es schnell, seinen Nachkommen die Herrschaft über die Konföderation und die Vorherrschaft in ihrem gesamten Gebiet zu sichern, unter anderem, weil Liao-Nachkommen die Herzogsthronen von Sian, Chisholm und sieben weiterer Welten bestiegen.

Seit dem Ausbruch der Nachfolgekriege hat die Konföderation Capella fast drei Viertel ihres ursprünglichen Gebietes und die meisten ihrer wertvollsten Systeme an die Häuser Marik und Davion verloren. Maximilian Liaos Beitritt zum Bündnis von Kapteyn verknüpfte das Schicksal seines Volkes im Kampf gegen die junge Steiner-Davion-Allianz mit dem Draconis-Kombinat und dessen Erzfeind, der Liga Freier Welten. Aber Kanzler Liaos fehlgeschlagene »Operation Doppelgänger«, bei der Hanse Davion gegen einen Liao-Agenten ausgetauscht werden sollte, ließ im 4. Nachfolgekrieg die gesamte Macht der Vereinigten Sonnen statt gegen Kurita gegen die Konföderation losschlagen. Am Ende dieses Krieges stand daher die Annexion der Kommunalitäten Sarna und Tikonov durch das Vereinigte Commonwealth und die Abspaltung des St.-Ives-Paktes. Kanzler Maximilian Liao verlor über diese Entwicklung den Verstand, und die Last, das zerschlagene Reich zu retten, fiel seiner Tochter Romano zu.

Lady Romano übernahm inoffiziell die Herrschaft über die Konföderation und begann augenblicklich mit dem Wiederaufbau. Ganz oben auf ihrer Liste stand die Wiederherstellung des zerschlagenen capellanischen Militärapparates, aber bevor sie größere Erfolge erzielen konnte, wurde ihr Reich erneut angegriffen, diesmal vom Herzogtum Andurien und dem Magistrat Canopus. Derzeit kontrolliert die Konföderation Capella noch knapp 100 Systeme in den beiden Kommunalitäten Sian und Capella. Der Krieg gegen Andurien und Canopus beansprucht ihre volle Konzentration, so daß trotz der Unberechenbarkeit von Romano Liao in nächster Zeit nicht mit außenpolitischen Eskapaden zu rechnen ist.

POLITISCHE STRUKTUR DER KONFÖDERATION

Die capellanische Regierung erinnert an ein Dreiergespann, in dem jedes Pferd die Führung übernehmen will. Dabei stehen die Pferde sinnbildlich für das Präfektorat, den Kanzler (seit Jahrhunderten ein Mitglied der Familie Liao) und die Adelskammer, die miteinander um die absolute Macht im Staate wetteifern.

Auch wenn der Kanzler eine eindeutig dominante Position innezuhaben scheint, entspricht dies doch nicht hundertprozentig der Wahrheit. In der Geschichte der Konföderation hat es schon oft einerseits schwache Kanzler und andererseits starke Präfekten oder Adlige gegeben, die eine beträchtliche Macht ausübten. Zur Zeit führt die Regentin des Kanzlers die Konföderation zwar mit diktatorischer Gewalt, aber trotzdem benötigt sie dazu noch immer die Kooperation von Präfektorat und Adelskammer. Dieses Wissen ist der Schlüssel zum Verständnis des capellanischen Staates und seiner Beziehungen zum Rest der Inneren Sphäre.

DAS PRÄFEKTORAT

Der Kanzler mag herrschen, regieren tun wir.

- Hadrian Pong, Präfekt von St. Ives, ca. 2512

Das Präfektorat der Konföderation Capella, gelegentlich auch kurz als die Präfektur bezeichnet, ist die älteste Institution der capellanischen Regierungshierarchie. Sie wurde 2368 von Franco Liao als beratende Kammer aus adligen Repräsentanten der großen capellanischen Staaten gegründet und ist die oberste politische und Entscheidungsinstanz des Staates.

Der Kanzler ist automatisch Mitglied des Präfektorats, und vier weitere Posten werden für Gebiete gehalten, die derzeit nicht mehr im Besitz der Konföderation sind. Ihre Anwesenheit drückt jedoch den weiterbestehenden Rechtsanspruch der Konföderation Capella auf diese Territorien aus. Dabei ist das Amt des Präfekts von Chesterton Erbrecht der Familie Hargreaves. Alle sechs Mitglieder des Präfektorats vertreten eine tatsächliche oder historische Kommunalität der Konföderation und werden von der Adelskammer auf zehn Jahre in ihr Amt gewählt. Die gegenwärtigen Mitglieder sind: Maximilian Liao (Sian), Romano Liao (Capella), Tsen Shang (St. Ives), Chandra Ling (Sarna), Waldemar Teng (Tikonov) und Lord Victor Hargreaves (Chesterton). Da Maximilian Liao sein Amt derzeit nicht wahrnehmen kann, wird er von seiner Regentin Romano Liao vertreten, die dadurch praktisch beide verbliebenen Kommunalitäten der Konföderation allein vertritt. Das Präfektorat tritt einmal monatlich in geheimer Sitzung zusammen, bespricht Fragen von Bedeutung für die Konföderation und beschließt entsprechende Gesetze. Die Präfekten schlagen der Regentin auch spezielle außenpolitische Initiativen vor und entscheiden als letzte Instanz über Gerichtsurteile.

Über mehr als fünf Jahrhunderte hinweg beruhte der politische Einfluß des Präfektorats auf seiner Ermächtigung, aus seiner Mitte den Kanzler zu wählen, und seit mehr als fünf Jahrhunderten hat das Präfektorat fast routinemäßig meist ein Mitglied des Hauses Liao auf den Kanzlerposten gewählt, aber es hat auch schon Ausnahmen gegeben. Denn obwohl alle Generationen der Liaos darauf geachtet haben, ein Familienmitglied im Präfektorat und damit in der Anwartschaft auf das Kanzleramt zu haben, führten schlechtes Timing und ein früher oder gewaltsamer Tod des Amtsinhabers gelegentlich zu Kanzlern anderer Abkunft. Mitte des 26. Jahrhunderts erreichte Kanzler Terrence Liao die Zusage des Sternbundes, nur Mitglieder des Hauses Liao als gesetzmäßige Staatsoberhäupter der Konföderation Capella anzuerkennen. Seither ist die Macht des Präfektorats darauf beschränkt, den Amtsantritt des vom jeweiligen Liao-Kanzler benannten Nachfolgers zu bestätigen. Nur wenn kein volljähriges Mitglied von Haus Liao für das Amt zur Verfügung steht, kann das Präfektorat auf Zeit einen anderen Kanzler ernennen, wie zum Beispiel den von 2795 bis 2801 regierenden Sandol Quinn.

Das Präfektorat hat sich jedoch die Macht erhalten, zu jeder Zeit Gesetze zu erlassen, die einzelnen Personen oder Gruppen innerhalb der Konföderation besondere Rechte oder Verantwortung übertragen. Solche Gesetze sind in aller Regel »Adelungen«, die neue Adelstitel begründen oder Mitglieder einer Adelslinie auf einen höheren Stand erheben. In Friedenszeiten ratifiziert das Präfektorat die Beförderungen der von der Regentin vorgeschlagenen Offiziere zum Obersten, dem höchsten Rang des capellanischen Militärs. Es ernennt auch die Militärdistriktskommandeure und besitzt eine beträchtliche, wenn auch indirekte Kontrolle über



die capellanische Militärdoktrin. Es verabschiedet zudem die jährliche Steuergesetzgebung. Bei der gegenwärtigen Konstellation seiner Mitglieder hat Regentin Romano Liao allerdings keinen Widerstand gegen ihre Planungen zu befürchten.

DER KANZLER

Ich bin der Staat.

- Ludwig XIV., König von Frankreich, ca. 1700

Mir gehört der Staat.

- Maximilian Liao, Kanzler der Konföderation Capella, ca. 3020

Der Kanzler der Konföderation Capella wird nach dem Tod seines Vorgängers auf Lebenszeit aus den sechs Mitgliedern des Präfektorats gewählt. Seine Machtfülle ist gewaltig. Er spricht für den gesamten capellanischen Staat, verhandelt auf gleicher Ebene mit den übrigen Nachfolgerfürsten, schließt Staats- und Handelsverträge ab und ratifiziert, verlängert oder annulliert sie. Er ist verantwortlich für die Sicherheit und das Wohlergehen der Konföderation und befiehlt als Oberkommandierender über alle capellanischen Streitkräfte, die Linienregimenter wie die Kriegerhäuser, im Krieg wie im Frieden.

Während das Präfektorat nur in Krisenzeiten Gesetze erlassen kann, unterliegt der Kanzler keiner derartigen Beschränkung. Seit der Zeit von Kalvin Liao (2520-2530) haben alle Liao-Kanzler das Recht, Dekrete zu erlassen und auf diese Weise an der normalen Legislative vorbei zu regieren. Einzelne wichtige Dekrete der Vergangenheit waren:

Dekret des Amtserhalts, Hendrik Liao, 2512

Dieses Dekret verbot die Auflösung oder Amtsenthebung des Präfektorats durch ein späteres Dekret oder eine andere Staatsmacht aus welchem Grund auch immer. Eine spätere Ergänzung des Erlasses stärkte die Position des Präfektorats weiter, indem sie ihm gestattete, ein eigenes Regiment zu seinem Schutz zu unterhalten. (Zur Zeit besitzt das Präfektorat keine eigenen Truppen, da die Präfektoratsgarde im 4. Nachfolgekrieg auf Liao und New Aragon zerschlagen wurde.)

Dekret der Amtsnachfolge, Ursula Liao, 2598

Falls nach drei formellen Abstimmungen des Präfektorats kein Kanzler gewählt wurde, fällt das Amt automatisch an das älteste lebende Mitglied der Familie Liao.

Dekret der Verbannung, Androsar Liao, 2711

Der Kanzler hat das Recht, Hochverräter aus der Konföderation zu verbannen und damit aller Rechte und Titel zu entkleiden.

Dekret der Einheit im Kampfe, Maximilian Liao, 2964

Dieses Dekret begründete das erste der acht Kriegerhäuser.

Die einzigen Einschränkungen der Herrschaftsgewalt des Kanzlers sind die Unverletzlichkeit von Präfektorat und Adelskammer und die weitgehende Unantastbarkeit der vom Präfektorat erlassenen Gesetze. Dies läßt dem Kanzler weiten Raum für persönliche Machtausübung, den zahlreiche Liao-Kanzler seit Generationen zu ihrem Vorteil ausnutzen.

DIE ADELSKAMMER

Kanzler kommen und gehen. Häufig sterben sie, manchmal morden sie. Das Präfektorat, jene alles andere als perfekte Kammer, beschließt Gesetze, die niemanden kümmern. Die Adelskammer hat Bestand. Adel ist ebensowenig zerstörbar wie alle anderen Formen purer Energie.

- Catherine DeWinter, Herzogin von Sirius, in der Eröffnungssprache der ersten Sitzung der Adelskammer 2612

Die Adelskammer, eine Versammlung von derzeit noch 100 capellanischen Adligen, ist weniger eine Legislative als ein Forum für persönliche Ansichten und Meinungen. Sie wurde unter Kurnath Liao eingerichtet, um die Adligen der verschiedenen Kommunalitäten zu repräsentieren. Sie besteht zu etwa gleichen Teilen aus erblichen und Schwertadligen, die jeweils zwölf Jahre lang einen Sitz in dieser Kammer bekleiden, wobei alle vier Jahre 25 Mitglieder wechseln. Ursprünglich wurde die Adelskammer als Gegengewicht zu Kanzler und Präfektorat geschaffen und hatte das Recht, Erlasse dieser beiden Gewalten zu bestätigen oder anzufechten, aber diese Regelung hatte nicht lange Bestand. Heute kontrolliert die Adelskammer nur noch die Gesetzgebung des Präfektorats, und Kanzler, die ein Anwachsen der Präfektorenmacht verhindern wollten, haben seither wiederholt die Adelskammer manipuliert, um dadurch ihnen unliebsame Gesetze zu Fall zu bringen. Die Adelskammer besitzt das Recht, neue Mitglieder des Präfektorats aus ihren Reihen zu wählen, und sie besitzt auch einen gewissen wirtschaftlichen Einfluß. Das Präfektorat kann zwar Notabgaben erheben und die Gesamtbesteuerung der Konföderation festlegen, aber die Adelskammer beschließt, welche Kommunalität welchen Anteil der Steuerlast tragen muß.

DAS CAPELLANISCHE MINISTERIALUM

Wir sind die Vergessenen, die für die Undankbaren das Unmögliche tun.

- Inoffizielles Motto des capellanischen Ministeriums

Unterhalb der Regierungstroika werden die Alltagsgeschäfte der Konföderation Capella von verschiedenen Ministerien koordiniert, die in ihrer Gesamtheit Ministerium genannt werden. Alle historischen Kommunalitäten der Konföderation unterhalten ein Ministerium, was eine übergroße Machtkonzentration verhindern soll. Jedes Ministerium wird von einem Direktor, ersten und zweiten stellvertretenden Direktor und Abteilungsadministrator geleitet, die jeweils eigene Assistenten und weiteres Hilfspersonal haben. Alle Direktoren erstatten dem Präfektorat quartalsmäßig Bericht über ihre Arbeit.

Rohstoffministerium (Sarna, auf Ares)

Dieses Ministerium ist für die effiziente Koordination wissenschaftlicher Forschungen und Entwicklungsarbeiten in der Konföderation verantwortlich. Außerdem verwaltet es die natürlichen planetaren Ressourcen und die Forschung auf den Gebieten der Wasseraufbereitung, des Bergbaus und der Planetologie.

Standardministerium (Sian, auf Sian)

Dieses Ministerium hat eine der weniger aufregenden, aber umso wichtigeren Funktionen. Es koordiniert und integriert die verschiedenen Maße, Gewichte und Industrienormen der Kommunalitäten. Dazu gehörte auch die Standardisierung der auf Germanium basierenden capellanischen Währung (Yüan) und die Durchsetzung des capellanischen 20-Stunden-Tages als allgemeiner Rahmen für die Zeitberechnung. Alle Planeten der Konföderation teilen den Tag heute in 20 je nach Welt verschieden lange Stundeneinheiten auf.



Handelsministerium (Capella, auf Capella)

Dieses Ministerium ist verantwortlich für die Handelsbeziehungen zu anderen Nachfolgerstaaten, eine Aufgabe, die durch den miserablen Zustand der capellanischen Handelsflotte sehr erschwert wird, und die systematische »Nutzung« (sprich Ausbeutung) nicht-capellanischer Welten, die unter die Kontrolle des Hauses Liao gefallen sind.

Entwicklungsministerium (Chesterton, auf Ingersoll)

Dieses Ministerium ist mit dem Wiederaufbau von in den Nachfolgekriegen zerstörten oder verlorenen Industrien sowie der Verwaltung der lebenswichtigen Agrarwelten und der effizienten Verteilung der dort produzierten Nahrungsmittel in der gesamten Konföderation betraut.

Sozialerziehungsministerium (St. Ives, auf Harloc)

Dieses Ministerium sorgt für die korrekte (pro-Liao) Indoktrination der capellanischen Jugend, mit Betonung auf die Prinzipien der Selbstaufopferung für den Staat. Im Privaten wird diese Politik von weiten Teilen der Intelligenzia abgelehnt, und Mitglieder dieses Ministeriums werden verachtet.

Heeresministerium (Tikonov, auf Huskarl)

Dieses eng mit Kanzler und Präfektorat zusammenarbeitende Ministerium ist für alle Aspekte des capellanischen Militärs verantwortlich.

INTERNE ORGANISATION DER KONFÖDERATION

Im Jahre 3031 herrscht die Konföderation Capella noch über knapp 100 bewohnte Sonnensysteme. Die Verwaltung dieser Welten stützt sich auf eine starre Verwaltungsstruktur, die das Reich zunächst in heute nur noch zwei Kommunalitäten mit den Zentralwelten Sian und Capella aufteilt. Vier weitere »historische« Kommunalitäten existieren nur noch in Person ihrer Repräsentanten in Präfektorat und Ministerialum. Diese Kommunalitäten sind ihrerseits weiter unterteilt in Herzogtümer von minimal sechs Sonnensystemen. Jedes Herzogtum ist weiter unterteilt in sogenannte Rechte, die ein oder mehr Systeme umfassen. Jedes Recht ist unterteilt in mehrere Güter, die einer einzelnen Welt entsprechen. Verwaltungstechnisch ist ein Herzogtum das souveräne Reich eines Herzogs, der dieses Gebiet als Lehen vom Kanzler erhält. Einzelne Rechte werden von ihm direkt untergebenen Stellvertretern, sogenannten Diems, verwaltet, die selbst wiederum planetare Direktoren als Gouverneure einsetzen können.

Daneben können Adligen oder ihren Familien auch direkt planetare Lehen verliehen werden, die außerhalb der Jurisdiktion des örtlichen Herzogs stehen. Gelegentlich trifft der Halter eines solchen Lehens eine Übereinkunft mit dem örtlichen Herzog, in dem dieser sich bereiterklärt, das Gebiet für den Adligen zu verwalten, solange dieser sich zum Beispiel am Hof von Sian aufhält. Soweit sie nicht speziell als erblich verliehen wurden, können alle Herzogtümer und sonstigen Lehen jederzeit vom Kanzler zurückgefordert und anderweitig vergeben werden. Dadurch behält er stets die Kontrolle über die Adligen des Reiches, die zudem nur eine eng begrenzte Zahl Bewaffneter, etwa ein konventionelles Regiment, unterhalten dürfen.

CAPELLANISCHE ADLIGE

Der capellanische Adel ist eine Mischung aus traditionellem Erbadel (Sheng), dessen Titel und Ländereien zum größten Teil noch aus den ursprünglichen capellanischen Staaten des 25. Jahrhunderts stammt, und sogenanntem Schwertadel (Barduc), Personen, die sich ihre Titel durch außergewöhnliche militärische Leistungen (oder finanzielle Beiträge zur Kasse des Kanzlers) erworben haben. Seit Ausbruch der Nachfolgekriege haben die capellanischen Adligen vermehrt liaoistische Titel angenommen, die für beide Arten von Adligen gelten. In aufsteigender Folge sind dies die Titel Lord bzw. Lady (Ritter/Lady), Mandrinn bzw. Mandrissa (Baron/Baronesse), Shonso bzw. Shanna (Graf/Gräfin), Lama bzw. Lamia (Marquis/Marquesa) und Herzog bzw. Herzogin.

Mit einem capellanischen Adelstitel sind eine Reihe traditioneller Privilegien verbunden, insbesondere das Recht des Titelhalters, seinen Nachfolger zu bestimmen, das Recht, für Geschäfte außerhalb der Konföderation (mit großzügigem Abschlag für den Adligen) offizielle Liao-Banknoten zu drucken (seit den Tagen Barbara Liaos ein seltener Vorgang), oder in zivilen wie strafrechtlichen Fragen über die Bevölkerung seines Zuständigkeitsbezirks Gericht zu halten. Außerdem darf ein Adliger niedere Offiziersposten bis zum Rang des Subcommanders in den regulären capellanischen Streitkräften einführen und verkaufen, über die allgemeinen Steuern hinaus von der Bevölkerung seiner Ländereien eigene Steuern einziehen und verlangen, in wichtigen Staatsfragen oder bei von der Regierung erhobenen Anschuldigungen vor dem Adelsrat gehört zu werden. Herzöge können darüber hinaus unter besonderen Umständen andere Personen oder Familien selbständig bis zum Rang eines Mandrinn adeln.

DIEMS UND REFREKTOREN

Die Konföderation kennt noch zwei weitere inoffizielle Adelstitel, den des Diems und den des Refrektors. Diese offiziell als Verwaltungsposten betrachteten Positionen werden traditionell nur von Mitgliedern adliger (oder vormals adliger) Familien ausgefüllt. Die Trennung zwischen dem offiziellen und inoffiziellen Adel ist nicht immer klar und erwächst aus historischen Entwicklungen.

Diem ist ein aus der Tikonov-Union übernommener Titel, der heute für den Hauptverwalter eines Rechts verwendet wird. Ein Diem vertritt seinen Herzog und hat die Vorrechte des Adels, ohne tatsächlichen Adelsstatus zu besitzen. Dies gilt ebenso für den Refrektor, der von der Bevölkerung eines Planeten als ihr direkter Repräsentant gegenüber dem örtlichen Herrscher gewählt wird. In der Regel handelt es sich dabei um den Kommandeur der planetaren Miliz. In seltenen Fällen wendet er sich auch im Namen einer einzelnen Gruppe oder Person an den Diem oder Herzog. Die Unantastbarkeit dieses Amtes ist durch die Adelskammer und das Präfektorat garantiert.

DAS CAPELLANISCHE RECHTSSYSTEM

Das heutige Rechtssystem der Konföderation hat sich aus zwei voneinander unabhängigen Versuchen entwickelt, Recht und Gesetz eine Gestalt zu geben, den St.-Ives-Edikten und dem Capellanischen Konkordat. Die St.-Ives-Edikte entstanden im frühen 24. Jahrhundert in der St.-Ives-Handelsgemeinschaft. Die Umstände der damaligen Kriegszeit führten zu einer Doktrin, in der die absolute Autorität des Herrscherhauses über alle anderen Teile der Regierung und die Notwendigkeit der Zentralisierung der Produktion besonders hervorgehoben wurde. Diese Gesetze gestatteten es St. Ives, sich zu einem effizienten, wenn auch straff zentralistischen Staat zu entwickeln, dessen Gesellschaft weitgehend vom Wohlwollen der herrschenden Familie Ling abhing. Die spätere Souveränität Sarna übernahm einen Großteil dieser Edikte, und bei der Gründung der Konföderation wurden sie Teil der allgemeinen capellanischen Staatslehre, was die systematische



Umstrukturierung aller Staaten der Konföderation gemäß dieser Richtlinien mit sich brachte.

Der zweite, in die entgegengesetzte Richtung tendierende Faktor in der Rechtsentwicklung der Konföderation ist das Capellanische Konkordat, das unter Jasmine Liao entwickelt wurde, um die Rechte des Bürgers gegen staatliche Willkür zu schützen. Das Konkordat sichert allen Bürgern das Recht auf gesetzlichen Schutz bei Maßnahmen des Kanzlers oder eines Staatsvertreters gegen ihr Leben oder ihre Freiheit und das Recht auf eine zivil- oder strafrechtliche Verfolgung staatlicher Übergriffe zu. Ein Bürger kann verlangen, daß über vom Staat gegen ihn vorgebrachte Anklagen sein lokaler Adliger richtet und seinen Refrektor bitten, für die faire und vollständige Berücksichtigung aller Beweise zu seiner Verteidigung zu sorgen, wenn nötig vor dem Präfektorat. Zudem können keinem Capellaner seine Bürgerrechte ohne offizielle Entscheidung der Adelskammer aberkannt werden. Diese Schutzbestimmungen sind Teil aller regionalen Gesetzbücher, werden aber häufig und zum Teil unverhohlen durch Kanzlerdekrete oder »Not«-Gesetze des Präfektorats verletzt, die das Verbrechen des Hochverrats je nach den aktuellen Bedürfnissen neu definieren.

Routinefälle werden, sofern der örtliche Adlige sie nicht persönlich regelt, in den Kommunalgerichten verhandelt. Diese Gerichtsform ist aus der Tikonov-Union übernommen worden und behandelt alle Gerichtsfälle, die den Staat nicht direkt berühren. Bei den Kommunalgerichten handelt es sich um informelle Anhörungen vor einer Gemeindevertretung, bei denen nach der Beweisaufnahme alle Anwesenden über das Urteil abstimmen. Die Durchsetzung eines solcherart gefällten Gerichtsurteils ist dann Aufgabe des örtlichen Diems. Theoretisch hat jeder capellanische Bürger das Recht, ein solches Urteil beim Kanzler anzufechten, aber in der Praxis besteht die einzige Hoffnung eines Verurteilten im guten Willen (oder der Bestechlichkeit) eines Refrektors oder örtlichen Adligen, der den Fall vor die Adelskammer oder in seltenen Fällen das Präfektorat bringt.

Unter besonderen Umständen und für begrenzte Zeit werden darüber hinaus auch besondere Kanzlei- und Toleranzgerichtshöfe eingerichtet. Ein Kanzleigericht besteht aus drei vom Kanzler ernannten Richtern, die Fälle von Hochverrat behandeln und ihre Ergebnisse dem Präfektorat oder bei überwältigenden Schuldbeweisen auch direkt dem Kanzler übergeben. In diesem Fall kann der Kanzler unmittelbar und ohne Möglichkeit einer Berufung ein

Urteil fällen. Toleranzgerichte werden eigentlich von der Adelskammer eingesetzt, um Streitigkeiten über Rechte und Privilegien verschiedener Adliger zu schlichten. In den letzten fünfhundert Jahren dienten sie jedoch weit häufiger dazu, einzelne Adlige durch liaoistische Kammermitglieder mit aufgebauschten Anklagen wegen Verbrechen gegen die »Größere Kommunalität« anzuklagen und dadurch auf »rechtlich einwandfreie« Weise jegliche Opposition gegen den Kanzler zu bestrafen.

DIE FAMILIE

Die Familie ist das Fundament des capellanischen Staates. Alle Capellaner, ungeachtet ihrer sozialen Stellung, unterliegen einem ständigen Druck, große Familien aufzuziehen. Dies gilt als Pflicht dem Staat gegenüber. Innerhalb der Familie haben die Eltern die absolute Gewalt über ihre Kinder, bis diese sich ihre Bürgerrechte verdient haben. Respekt für das Alter ist eines der positiven Elemente der capellanischen Gesellschaft. Die capellanischen Behörden propagieren seit Jahrhunderten die nationale Verehrung der Familie und der »Pioniere« der Konföderation. Jeder Monatserste ist ein nationaler Familientag, an dem der Vorfahren und ihrer Mithilfe beim Aufbau des Staates gedacht wird. Hinzu kommt der 1. Juli jeden Jahres als nationaler Tag des Respekts und der Verehrung für Haus Liao. An diesem Tag pilgerte bis zum Verlust des Planeten Liao an das Vereinigte Commonwealth der Kanzler mit seinen Verwandten feierlich zum Mutterhaus seiner Familie, um dort unter dem (von der Maskirovka sichergestellten) Beifall der Untertanen seiner Ahnen zu gedenken und sich (zumindest für die Kameras) für ein weiteres Jahr dem Dienst an den Bürgern der Konföderation zu weihen.

DIE WIRTSCHAFT DER KONFÖDERATION CAPELLA

Die Wirtschaft der Konföderation Capella ist ein geschlossenes System, in dem der Einfluß äußerer Faktor sorgfältig auf ein Minimum reduziert wurde. Der Hauptunterschied zum Wirtschaftssystem anderer Nachfolgerstaaten besteht in der direkten Kontrolle durch den Kanzler bzw. zur Zeit dessen Regentin. So werden zum Beispiel alle wichtigen Produktionsentscheidungen ausschließlich von einem zentralen Planungsamt aus Vertretern des Entwicklungsministeriums unter Vorsitz der Regentin getroffen. Der Kanz-



Bild 1: Hundert Capellaner ziehen einen Holzkarren mit einem riesigen, 18 m langen Kupfernagel.

Bild 2: Ein adliger Passant bleibt stehen und fragt, wozu so ein riesiger Nagel gut ist.

Bild 3: Der Vorarbeiter antwortet: »Weiß ich nicht, Sir, aber er erfüllt unsere Wochenquote von zehn Tonnen Nägeln.«

- Aus Welten der Verheißung, Hasenfußpresse, 13. Februar 3017



ler bzw. die Regentin und das ministerielle Planungskomitee treten alle vier Jahre zusammen, um einen neuen Wirtschaftsplan aufzustellen, der die Höhe des für das Militär benötigten Finanzaufkommens und die Aufteilung der restlichen Steuergelder für die Bedürfnisse des zivilen und privaten Sektors festlegt. Dieser 4-Jahres-Plan wird an die Adelskammer weitergereicht, und innerhalb der darin gesetzten Richtlinien werden für jedes einzelne Jahr detaillierte Planungen erarbeitet, die Produktionsvorgaben und Leistungsquoten festsetzen.

Es wäre allerdings ein Fehler anzunehmen, daß in dieser staatlich gelenkten Wirtschaft keine Gewinne erarbeitet werden. Nur werden sie hauptsächlich als buchhalterische Daten und nicht als Hinweis auf die wirtschaftliche Stabilität des Staates betrachtet. Sie spielen auch keine größere Rolle bei der Festlegung der Mittel, die bestimmten Industrie-sektoren zugeteilt werden. Diese Entscheidung trifft allein die Regentin. Trotzdem fehlt es dem typischen capellanischen Arbeiter nicht an Leistungsansporn. In vielen Positionen erhält er einen hohen Lohn, und ein zusätzlicher Bonus für Übererfüllung des Planes ist keineswegs ungewöhnlich. Zudem erhält er für seine Leistungen andere Belohnungen wie staatlich finanzierten Urlaub, Reisen, und gelegentlich verbesserte medizinische Versorgung. Arbeiter, die regelmäßig hohe Leistung erbringen, werden häufig als »Helden der Arbeit« ausgezeichnet.

Der Kernsatz des capellanischen Systems ist, daß jedes Problem sich durch kluge Planung lösen läßt. Planung ist von zentraler Bedeutung für den gesamten Wirtschaftsprozeß. Leider ist eine »wirtschaftlich« akzeptable Planung jedoch nicht immer akzeptabel für den Kanzler. Die Konföderation besteht darauf, die militärischen Bedürfnisse über alle zivilen Anforderungen zu stellen. Im Zweifelsfalle wird sich ein capellanischer Wirtschaftsplaner, wenn ihm sein Posten und Leben lieb sind, immer gegen die Zivil- und für die Militärproduktion entscheiden. Eine hohe Steuerlast für nichtadlige Capellaner macht auf dem Militärssektor Wachstum möglich, das nach den Verlusten im 4. Nachfolgekrieg eher einer Aufholjagd gleicht, während der einfache Konsument mit ständigem Mangel und Transportproblemen leben muß. Das Überraschende an dieser zentralen Planwirtschaft ist nicht, wie ineffektiv sie manchmal ist, sondern vielmehr, daß sie überhaupt funktioniert. Das System ist zu großen Teilen das Ergebnis der neomerkantilistischen Theorien von Maximilian Liao und seiner wirtschaftlichen Zukunftsvisionen, die als Liaoistische Doktrin bekanntgeworden sind.

DIE LIAOISTISCHE DOKTRIN

Das Wirtschaftssystem des Kanzlers wird von einer Reihe fester Grundsätze gelenkt, die Maximilian Liao im Jahre 3005 bei der Neuorganisation des Entwicklungsministeriums ausformulierte. Zentrale Bedeutung hat dabei die Rolle des Kanzlers als alleinige



Quelle wirtschaftlicher Richtlinien und die Kontrolle des Staatshaushalts durch die Familie Liao. Wirtschaftliche Kontakte mit anderen Staaten werden so weit wie möglich eingeschränkt, um eine Abhängigkeit zu vermeiden, während zugleich Investitionen bei den Verbündeten (Kurita und Marik) dazu benutzt werden, die Wirtschaft längerfristig zu stärken und der Mehrheit der Bewohner der Konföderation einen vertretbaren Lebensstandard zu ermöglichen. Exporte der Konföderation Capella werden auf wenige hochwertige und Luxusgüter beschränkt, die in anderen Staaten eine wirtschaftliche Abhängigkeit von capellanischen Waren erzeugen sollen, was Haus Liao dann politisch nutzen kann. Gleichzeitig versucht die Konföderation, soviel »harte« Fremdwährung wie möglich zu horten, falls machbar zudem stets zum Nachteil benachbarter Staaten. Die Ausbeutung planetarischer Rohstoffvorkommen wird staatlich forciert, um Mangelzustände zu beenden. Kernpunkt der Doktrin ist das Konzept des pausenlosen Wettbewerbs, aus dem folgt, daß es keine wirtschaftlichen oder politischen Kompromisse mit den Nachbarn der Konföderation geben kann. Alle Maßnahmen, die zur Störung der Wirtschaftsbeziehungen in der Inneren Sphäre führen, sind berechtigt und erstrebenswert.

Die Liaoistische Doktrin entspricht der jahrhundertealten Unterwerfung individueller Bedürfnisse unter die Anforderungen des Staates. Auf Kritik durch andere Staaten erwidern Capellaner gelassen, daß ein offeneres System der Bereicherung unvermeidlich zu Chaos und Anarchie führen muß, sobald die Massen erkennen, daß die Möglichkeiten nicht für alle ausreichen. Ihr capellanisches System funktioniert jedoch, weil der Einzelne zuerst an seine Mitbürger statt an seine selbstsüchtigen privaten Wünsche denkt.

VERTEILUNG DES WOHLSTANDS

Grundsätzlich ist allerdings auch in der Konföderation Capella der Wohlstand höchst ungleichmäßig verteilt. So besitzt die Familie Liao, die nur 3% der Bevölkerung stellt, 20% des Volksvermögens. Die wichtigsten Adelsfamilien, zusammen knapp 20% der Bevölkerung, verfügen über 26% des Geldes, und die großen Konzerne über weitere 31%, was für die 75% der Restbevölkerung noch ganze 23% des Volksvermögens übrig läßt. Der zuletzt 3027 veröffentlichte Wirtschaftsbericht des Entwicklungsministeriums setzte die offizielle Armutsgrenze bei 6750 Yüan im Jahr fest. Der durchschnittliche Capellaner verdient ungeachtet seiner Kaste 7400 Yüan im Jahr, kann sich und seine Familie also gerade noch ernähren. Dabei ist nicht berücksichtigt, was die verschiedenen Adelsfamilien und die Familie Liao erwirtschaften. Brächte man diese erheblich höheren Beträge in die Rechnung ein, läge das Durchschnittseinkommen wahrscheinlich noch niedriger. Außerdem ist zu berücksichtigen, daß Servitoren als Bürger zweiter Klasse meist überhaupt nicht bezahlt werden, sondern für ihr Überleben völlig vom Wohlwollen des jeweiligen Werksdirektors oder Adligen abhängig sind, der sie beschäftigt.

STEUERN UND ABGABEN

Laut Liaoistischer Doktrin wird die finanzielle Stabilität der Konföderation durch eine Kombination offener wirtschaftlicher Ausbeutung außerhalb der Staatsgrenzen und bewußte Anhäufung und Investition harter Währung gesichert. In der Praxis reicht dies jedoch häufig nicht aus, insbesondere die Anforderungen des Militärs zu decken, so daß andere Maßnahmen ergriffen werden müssen.

Steuern

Theoretisch sind alle Bürger der Konföderation gleichermaßen an ihrer Finanzierung beteiligt, aber wie nicht anders zu erwarten, sieht die Praxis ganz anders aus. Alle nichtadligen Bürger werden jährlich entsprechend ihrer Beschäftigung vom örtlichen Diem



steuerlich veranschlagt. Dabei variieren die Steuersätze von einer Kommunalität zur anderen und ohne Vorankündigung von einem Jahr zum nächsten. Adlige werden theoretisch von einer besonderen nichtadligen Kommission des Präfektorats veranschlagt, aber üblicherweise wird diese Steuerschuld durch Erlaß auf das kommende Jahr umgelegt, und der Adlige zahlt nur einen Bruchteil der geforderten Summe. Dies gibt dem Kanzler die Möglichkeit, unbotmäßige Adlige durch Einfordern ihrer Steuerschuld zu bestrafen. Einfache Bürger, die ihre Steuern nicht pünktlich zahlen, werden nicht bestraft. Statt dessen werden die Steuern einfach und genauso wirkungsvoll aus ihren Gehaltszahlungen im folgenden Jahr einbehalten.

Mitglieder der Streitkräfte sind ebenso wie Kriegerhäuser und deren Besitz von den Steuern befreit, was bei der Rekrutierung sehr hilfreich ist. Capellanische Firmen werden nach einer gleitenden Steuerskala veranschlagt, die durch besonders niedrige Raten für Rüstungsbetriebe und die Möglichkeit weitgehender Abschreibungen im Durchschnitt bei 15-20% des Jahresgewinns liegt.

Importzölle

Entsprechend der Liaoistischen Doktrin ist die capellanische Wirtschaft äußerst protektionistisch. Um Importe unattraktiv zu machen, werden auf alle Importwaren bei jedem Entladen (also auf jedem Raumhafen neu) minimal 5% Einfuhrzoll erhoben. Für Waren der Verbündeten Marik und Kurita gilt jedoch ein geringerer Zollsatz.

Konzernspenden

Seit dem letzten Krieg gegen Haus Marik sind capellanische Konzerne verpflichtet, einen Teil ihrer Produktion für den exklusiven Gebrauch der Regierung zurückzuhalten. Diese »Überproduktion« wurde 3021 von ursprünglich zwei auf vier und Anfang 3031 auf sechs Prozent der Gesamtproduktion erhöht. Theoretisch werden diese Waren von Regierungsbehörden verbraucht, praktisch jedoch werden sie von Liao-Agenten im Ausland verkauft (teilweise auf dem Schwarzmarkt), um an harte Währung zu gelangen.

Notfinanzierung

In Zeiten nationalen Notstands (der ausschließlich vom Kanzler bzw. der Regentin definiert wird), kann die Regierung auf verschiedenen Wegen zusätzliche Geldmittel beschaffen. So ist die Kommunalitätsbank verpflichtet, fünf Prozent ihrer Geldmittel für direkte Kredite an die Konföderation zu reservieren, und Ländereien in Staatsbesitz können versteigert oder verkauft (bzw. im Gegenzug für große Bestechungssummen neuen Adligen zum Lehen gegeben) werden. Schließlich kann der Kanzler noch durch Dekret von einzelnen Industrien oder gesellschaftlichen Gruppen besondere »Notabgaben« einziehen. Dabei hilft ihm die Maskirovka, geeignete Personen zu finden, die zwar reich genug sind, geschröpft zu werden, und trotzdem schwach genug, sich nicht widersetzen zu können.

FIRMENPROFILE

Haus Liao weiß sehr wohl, daß es mangels eines stärkeren Militärapparats zum Erhalt seiner interstellaren Machtposition auf die Industrie angewiesen ist. Daher hat sich zwischen der Regierung und den großen Konzernen eine gegenseitige Hilfe und Abhängigkeit entwickelt. Der Kanzler hilft der Industrie durch seine protektionistische Handelspolitik, durch die Erlaubnis, Söldner zum Schutz von Konzernanlagen anzuheuern, durch Adelstitel und Sitze in der Adelskammer für Konzernmanager, Anhörungen im Präfektorat sowie großzügige Kredite. Gleichzeitig haben engste Verwandte des Kanzlers wichtige Konzernposten inne, und die militärischen Möglichkeiten der Firmen sind eng umgrenzt. So dürfen zum Werkschutz nur Stammsöldner eingesetzt werden, keine Kontrakt- oder Freiwilligeneinheiten. Alle neuen Waffenproduktionen müssen vom Staat genehmigt werden und können ohne Vorwarnung strikt kontrolliert werden. Die Konzernsteuern können in »Notfällen« angepaßt werden, und in extremen Fällen droht die Verstaatlichung »unkooperativer« Betriebe.

CERES-METALL

Firmensitz: Capella, Kommunalität Capella

Firmenchef: Herzog Kingston Rivoli

Anmerkungen: Ceres-Metall ist der größte Wirtschaftskonzern der Konföderation Capella, ein weitreichendes Unternehmen, das in der gesamten Inneren Sphäre vor allem Finanz- und Investmentgeschäfte abwickelt. Die Firma ist der wichtigste Effektenmakler der Kapteyn-Verbündeten und macht riesige Gewinne. Herzog Rivoli ist ein enger Freund des Kanzlers und seiner Familie.

CAPELLANISCHE COMMUNALITÄTSBANK

Firmensitz: Capella, Kommunalität Capella

Firmenchef: Herzogin Romano Liao

Anmerkungen: Die staatliche Kommunalitätsbank ist die Zentralbank der Konföderation und Hauptfinanzquelle für viele Konzerne und staatlichen Projekte. Bis zur Abspaltung des St.-Ives-Paktes wurde sie von Candace Liao geleitet.

FIRMIR COMMERCIAL

Firmensitz: Beteigeuze, Kommunalität Sian

Firmenchef: Alam Kardhor

Anmerkungen: Diese relativ kleine, aber sehr vielseitig tätige Firma wurde als Hersteller von Lasersystemen für Wissenschaft und Medizin gegründet, weitete die Produktion jedoch später auf den Sektor der Unterhaltungselektronik aus. Heute sind Firmirs dreidimensionale Projektionssysteme in der ganzen Inneren Sphäre als Luxusgüter gefragt. Firmir ist einer der wenigen Konzerne, der ohne hohe Exportzölle in andere Nachfolgerstaaten liefert.

LUSTRIX VERBRAUCHSGÜTER

Firmensitz: Wright, Kommunalität Sian

Firmenchef: Norman Baker III

Anmerkungen: Trotz des irreführenden Namens ist Lustrix der größte Hersteller von Medikamenten, medizinischen Hilfsgeräten und Behandlungssystemen für Strahlenverbrennungen in der Konföderation Capella. Lustrix ist ein wichtiger Lieferant auf dem Marik- und Kurita-Markt und unterhält gute Beziehungen zu Com-Star. Dies trägt sicher zum Gefühl der Unverwundbarkeit bei, in dem sich viele Konzernmitglieder zu sonnen scheinen.



KULTUR UND KÜNSTE IN DER KONFÖDERATION

Der durchschnittliche capellanische Bürger sieht sich als Diener der »Größeren Menschheit«. Die Konföderation ist ein moderner Polizeistaat, in dem verschiedene Regierungshierarchien um die Loyalität der planetaren Bevölkerungen ringen und gleichzeitig gemeinsam Redefreiheit und oppositionelle Meinungen unterdrücken. Die Rechte des Einzelnen sind den Anforderungen des Staates untergeordnet, ob diese nun militärischer, wirtschaftlicher oder politischer Natur sind. Jeder Versuch, den Kanzler, seine Regentin oder deren Stellvertreter in Frage zu stellen oder zu kritisieren, fordert eine strenge Bestrafung heraus.

Im Gegenzug genießt der einzelne Bürger einen annehmbaren Komfort und die Chance, seine Lebensumstände zu verbessern. Darüber hinaus können die Capellaner auf ein reiches kulturelles Erbe zurückgreifen, das bis in die Tage der Republik Capella und die Anfänge der Capella-Archive zurückreicht. Entsprechend dem Staatsdogma muß allerdings wie alle Anstrengungen auch die Kunst den Erfordernissen des Staates dienen, und was in der Konföderation als Kunst betrachtet wird, ist in der Regel mit Lobpreisungen des Hauses Liao durchsetzt.

DAS CAPELLANISCHE BÜRGERRECHT

Capellaner werden keineswegs bei ihrer Geburt automatisch Bürger der Konföderation. Alle Personen ungeachtet des Status ihrer Familie, werden bei der Geburt vielmehr Staatsmündel unter der Aufsicht ihrer natürlichen Eltern oder vom Staat eingesetzter Vormunde. Die Verleihung des Bürgerrechts wird vom Sozialerziehungsministerium (SEM) geregelt. Bei Erreichen des 16. Lebensjahres muß jeder Capellaner eine freiwillige Leistung erbracht haben, die als Beitrag zum Wohl des Staates interpretiert werden kann. Häufig ist diese Leistung symbolischer Natur und besteht etwa in der Mitgliedschaft im Rohstoffcorps oder den Capellanischen Raumpfadfindern oder in einem freiwilligen Jahr als Krankenhausshelferin, aber wenn ein Jugendlicher keine den Bedingungen genügende Leistung erbringt, kann das ernste Folgen haben. Ein als »unwürdig« eingestuftes Capellaner erhält eine Bewährungsfrist, in der er sich einer sozialphilosophischer Indoktrination unterziehen muß. Fällt er nach Ablauf der Frist erneut durch, wird er zum Servitor abgestuft und damit effektiv für den Rest seines Lebens ein Bürger zweiter Klasse.

Adlige anderer Nachfolgerstaaten dürfen gegen Zahlung einer entsprechenden »Umsiedlungsgebühr« (Bestechungssumme) in die Konföderation einwandern, wobei sie eine Adelsrangstufe einbüßen. Nichtadlige Ausländer mit medizinischen oder technischen Fähigkeiten können kostenlos einwandern, sofern sie ihre Dienste dem Staat zur Verfügung stellen. Ihr sozialer Status bleibt unverändert, und sie behalten alle Privilegien ihrer Klasse. Kriegsgefangene werden ungeachtet ihres ursprünglichen Status automatisch zu Servitoren. Nach zehn Jahren Dienst als Servitor können sie sich jedoch um das nichtadlige Bürgerrecht bewerben. Diese Ausbeutung der Bevölkerung besetzter Planeten macht ein ähnliches Vorgehen zuhause unnötig.

DIE VERPFLICHTUNGEN EINES BÜRGERS

Jeder capellanische Bürger hat bestimmte Verpflichtungen seinen Mitbürgern und dem Staat gegenüber. Er muß einen Treueschwur auf Konföderation, Haus Liao und Kanzler ablegen, deren Befehle er bedingungslos zu befolgen hat. Personen, die nicht Teil der Armee oder deren Hilfsdienste sind, müssen im Falle einer Invasion im örtlichen Heimatregiment dienen. Facharbeiter können als Teil von Kolonisations-, Aufbau- oder Wiederbevölkerungsmaßnahmen auf andere Welten verschifft werden. Wenn es das Wohl

der Konföderation erfordert, kann ein Diem sogar die Umschulung eines Bürgers in einen anderen Beruf anordnen. Löhne und Preise werden vom Entwicklungsministerium den Empfehlungen planetarer Behörden entsprechend festgelegt. Einfache Bürger haben keinen Einfluß auf Arbeitsbedingungen oder Löhne. In der Konföderation Capella gibt es keine »Gewerkschaften«.

VERLUST DES BÜRGERRECHTS

Bestimmte Verbrechen werden nicht mit Geld- oder Haftstrafen, sondern mit dem Verlust des Bürgerrechts bestraft. Häufig geschieht dies, um die Beschlagnahme von Land und Besitz zu ermöglichen. Das Bürgerrecht kann wegen Verrats, Feigheit vor dem Feind und Verbrechen gegen den Staat (nach freier Auslegung durch Romano Liao) sowie bei Wiederholungstätern widerrufen werden, für die keine andere Strafe angemessen erscheint. In einem solchen Fall wird der Verurteilte sofort zum Servitor und verliert alle Privilegien. Es ist bekannt, daß in der Konföderation Capella Gefängnisplaneten existieren, auf denen Verurteilte lebenslang als rechtlose Arbeitssklaven gehalten werden. Einer davon ist Mutig Herz, eine Extremwelt im System des Planeten Zanzibar in der Nähe der Peripherie.

KASTEN

Das Wohlergehen des durchschnittlichen Capellaners ist weitgehend von der Gnade einer gefühllosen Bürokratie abhängig, aber das Kastensystem lindert diesen Zustand in gewissem Maße. Es entwickelte sich aus Versuchen, die Arbeiter der Rüstungsindustrie durch spezielle Privilegien zu größeren Leistungen zu motivieren. Ähnliche Systeme für Techniker, Wissenschaftler und Landarbeiter folgten und wurden mit der Zeit zu festen, offiziell anerkannten gesellschaftlichen Klassen.

Diese Kastenstruktur isoliert die Capellaner teilweise von der harten Wirklichkeit des Lebens unter einem totalitären Regime. Innerhalb einer Kaste existiert ein allgemeines Gemeinschaftsgefühl, und Kastenmitglieder helfen einander in Krisenzeiten. Dies kann medizinische oder finanzielle Hilfe, eine Anstellung oder in seltenen Fällen sogar Schutz vor staatlicher Verfolgung bedeuten. Seit dem 26. Jahrhundert ist die gegenseitige Hilfe innerhalb der Kaste ungeschriebenes Gesetz, und es ist schon vorgekommen, daß Personen, die diese Hilfe verweigerten, von empörten Mitgliedern ihrer Kaste zu Tode gesteinigt wurden.

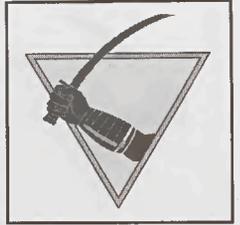
Heiraten zwischen verschiedenen Kasten sind erlaubt, und auch der Wechsel von einer Kaste in eine andere ist gestattet, solange der Betreffende die notwendigen Anforderungen erfüllt und die Erlaubnis der Kastenführer besitzt. Kastenführer werden durch allgemeine Wahlen ermittelt, das einzige Beispiel echter Demokratie in der Konföderation. Zur Zeit existieren sechs offizielle und eine inoffizielle Kaste.

Direktorat

Die Direktoratskaste umfaßt die Bürokratie und Verwaltung der verschiedenen planetaren Regierungsebenen. Das Direktorat unterhält enge Beziehungen zur Adelskammer, und viele seiner Mitglieder sind Adlige. Es ist eine der einflußreicheren Kasten, denn kompetente Verwalter werden überall benötigt.

Intellegenzia

Diese für das Überleben der Konföderation lebensnotwendige Kaste umfaßt Wissenschaftler und Techniker. Spezialisten können hohe Privilegien erhalten und für außergewöhnliche Verdienste sogar geadelt werden. Die Intellegenzia ist die angesehenste aller Kasten, und ihre Mitglieder haben die größte Freiheit in Bezug auf Geld und Vorrechte. Auch die Religionsführer der Konföderation werden dieser Kaste zugerechnet.





Stützen

Zu den Stützen zählen die nicht naturwissenschaftlichen Berufe: Lehrer, Wirtschaftsökonome, Richter und Industrieführer. Lehrer sind äußerst angesehen und gelten, solange sie die politisch opportune Richtung vertreten, als Rückgrat des Staates.

Künstler

Musiker, Maler, Bildhauer, Entertainer, Autoren, Schauspieler und Showartisten aller Art werden dieser Kaste zugerechnet. Theoretisch steht ihnen eine Ausübung ihrer Kunst ohne politische Einmischung zu, und es gibt keine direkt auf eine Zensur abzielenden Gesetze. Allerdings erhalten Künstler die geringste Bezahlung und die geringsten Vorrechte aller capellanischen Kasten, und staatliche »Förderprogramme«, die mit mehr Geld und Rechten locken, sind kaum verhohlene Versuche, die Aktivitäten der Künstler in »akzeptable« Bahnen zu lenken.

Berechtigte

Die Berechtigten waren ursprünglich eine Unterkaste der Stützen, haben sich aber im Laufe der Zeit die Anerkennung als eigene Kaste erworben, die alle Ärzte und im medizinischen Bereich tätigen Personen der Konföderation umfaßt. Aufgrund ihrer wichtigen Arbeit haben Berechtigte als einzige capellanische Kaste das Recht auf freie und ungehinderte Bewegung zwischen den Planeten des Reiches.

Kommunalität

Die Kommunalität ist die Kaste des weitaus größten Teils der arbeitenden Bevölkerung, der Fach- und Hilfsarbeiter. Theoretisch haben örtliche Kastenführer eine beträchtliche Autonomie von den planetaren Direktoren und können Löhne, Preise, Urlaubsregelungen und ähnliches frei aushandeln. In der Praxis werden diese Punkte jedoch vom Direktorat diktiert.

Servitoren

Die Servitoren sind keine offiziell anerkannte Kaste. Trotzdem stellen sie seit Ausbruch der Nachfolgeklasse den größten Teil der capellanischen Gesellschaft. Servitoren sind Bürger zweiter Klasse, Arbeitssklaven von besetzten oder überfallenen Feindwelten und Capellaner, denen das Bürgerrecht aberkannt oder nie zugesprochen wurde. Dabei machen die Capellaner keine Unterschiede. Ob Professor oder Hilfsarbeiter, Kriegsgefangene sind, auch wenn dies nicht ausgesprochen wird, »Untermenschen«, die nur für niedrigste Arbeiten eingesetzt werden, für die sich andere Capellaner zu schade sind. Ein Servitor kann in seltenen Fällen Eigentum eines Adligen werden, und auch wenn er theoretisch das Recht hat, sich nach zehn Jahren um das Bürgerrecht zu bewerben, hat dies in den seltensten Fällen Erfolg. Sofern er nicht von Kriegen eines anderen Staates befreit wird, bleibt der Servitor für den Rest seines Lebens ein Sklave. Kinder von Servitoren werden jedoch für die Handlungen ihrer Eltern nicht verantwortlich gemacht und haben eine ebenso große Chance auf das Bürgerrecht wie Nachkommen der offiziellen Kasten.

DIE VORZÜGE DES CAPELLANISCHEN LEBENS

Trotz der Starre der Konföderationsgesellschaft hat das Leben als Capellaner auch seine angenehmen Seiten. Alle Bürger der Konföderation können ohne direkte Einmischung der Regierung Privateigentum, auch Ländereien, kaufen und besitzen, verkaufen und an ihre Kinder vererben. Falls sie jedoch ihr Bürgerrecht verlieren, kann ihr gesamter Besitz beschlagnahmt werden. Außerdem haben alle nichtadligen Bürger der Konföderation im Ruhestand

das Recht auf eine garantierte Staatsrente, eines der ältesten und umstrittensten Rechte in der capellanischen Gesellschaft. Dies ist das Recht, das von Politikern der Konföderation im Ausland am lautstärksten gepriesen wird. Weniger deutlich wird, daß jeder örtliche Direktor den Ruhestand eines Capellaners (für begrenzte Zeit) beliebig aussetzen kann, wenn er den Eindruck hat, daß der Betreffende seine Verpflichtungen dem Staat gegenüber in irgendeiner Weise nicht voll erfüllt hat.

Innerhalb der Konföderation gibt es keine Beschränkungen der Familiengröße. Im Gegenteil, zahlreiche staatliche Programme bieten kinderreichen Familien medizinische und finanzielle Unterstützung. Außerdem erhalten alle Capellaner eine kostenlose Ausbildung bis zum Ende der Oberschule. Stehen auf einer Welt dafür nicht genügend Lehrer zur Verfügung, werden die betroffenen Kinder zeitweise auf einen anderen Planeten verschifft, der freie Schulkapazitäten hat. Dort werden sie auf Staatskosten untergebracht, eingekleidet und versorgt. Es versteht sich von selbst, daß der Unterricht eine gehörige Dosis politischer Indoktrination mit deutlichem pro-Liao-Tenor enthält.

Alle Bürger der Konföderation Capella haben das Recht auf lebenslange kostenlose medizinische Versorgung, ein Recht, das auf manchen Welten wegen Ärztemangels allerdings nur ungenügend umgesetzt werden kann. Darüber hinaus erkennt der Staat gewisse inoffizielle Privilegien wie das Recht Adliger, Servitoren zu besitzen, das Recht Berechtigter, eine Welt ohne vorherigen Antrag zu verlassen, das Recht von Kommunalen auf finanzielle Belohnung für besondere Verdienste, das Recht auf die Heirat mit einem Partner eigener Wahl, das Recht auf Kastenwechsel (die Umschulung erfolgt auf eigene Kosten) und das Recht auf Reisen außerhalb der Konföderation (mit vorheriger Genehmigung) stillschweigend an.

DAS BILDUNGSSYSTEM

Das capellanische Bildungssystem ist ein staatlich geförderter Apparat zur Aufrechterhaltung und Unterstützung ebendieses Staates. Eine intellektuelle Bereicherung des Einzelnen gehört nicht zu seinen Zielen. Alle capellanischen Staatsmündel erhalten im Alter von 5 bis 16 Jahren eine kostenlose Erziehung, zu der auch eine ständige und intensive politische Indoktrination gehört. Während dieser gesamten Zeit begleiten die Lehrer dieselben Schüler. Außerhalb der Familie unterstehen die Schüler ganzzeitig und absolut ihrem Lehrer. Wenn ein bestimmter Prozentsatz der Schüler beim jährlichen Klassenabschluß versagt, wird dies dem Lehrer angelastet, und meist wird er ersetzt.

Geschichte und Politik mit deutlicher Pro-Liao-Orientierung spielen im Unterricht eine besonders große Rolle. Mit Ausnahme der für die MechKriegerausbildung vorgesehenen Schülerinnen werden Mädchen traditionell auf geringere Standards hin ausgebildet als Knaben. Neben der Schulbildung wird eine militärische Grundausbildung gefördert, aber der Mangel an Ausbildern macht dies eigentlich nur auf bevölkerungsreichen Welten möglich. Auf ausnahmslos allen Welten beginnt jedoch für Bürger ab 16 Jahren die zivile Milizausbildung.

SPEZIALSCHULEN

Neben dem allgemeinen Schulsystem finden sich in der Konföderation noch verschiedene Spezialschulen. Dazu gehören die Kriegsakademien, die Adelsschulen und die Philotechnischen Institute.

Derzeit existieren noch drei Kriegsakademien, je eine auf den Zentralwelten der beiden Kommunalitäten sowie die durch rechtzeitig geflohene Mitglieder des dortigen Instituts auf Ares neuaufgebaute Kriegsakademie Sarna. Schüler für diese Akademien werden von Adligen oder Refraktoren gesponsert und beginnen mit ihrer zwei- bis fünfjährigen Ausbildung im Alter von 16 Jahren. Adelsschulen sind Grund- und Oberschulen, die von planetaren

HAUS LIAO

Adligen aus eigenen Geldmitteln unterhalten werden und sich vor allem mit technischer und Berufsausbildung beschäftigen. Um die Erlaubnis für den Betrieb einer derartigen Schule zu erhalten, muß der Gründer ihren ungehinderten Besuch durch nichtadlige Schüler und die Aufnahme der üblichen philosophischen Kurse (politischen Indoktrination) des staatlichen Schulsystems garantieren.

Philotechnische Institute sind besondere staatliche Hochschulen, die ursprünglich technisch-naturwissenschaftlich ausgerichtet waren, heute aber gleichfalls die »philosophische« (politische) Ausbildung betonen. Es existieren derzeit 7 dieser Schulen, von denen die berühmtesten (oder berüchtigsten) sich auf Capella und Ingersoll befinden. Die Aufnahme in ein Philotechnisches Institut erfolgt nur auf besondere Empfehlung eines planetaren Direktors, und alle Unkosten trägt der Staat. Viele Schüler haben sich zuvor in den Reihen der Geweihten ausgezeichnet. Nicht technisch orientierte Absolventen werden auf verantwortliche Verwaltungsposten gesetzt oder von der Maskirovka rekrutiert.

UNIVERSITÄT SIAN

Die 2888 von Kanzler Tormax Liao gegründete Universität Sian ist die älteste Hochschule der Konföderation Capella. Angebotene Leistungsfächer sind die verschiedenen Naturwissenschaften, politische Geschichte, Wirtschaftswissenschaften und verschiedene technische Aspekte des modernen Lebens in der Inneren Sphäre. Durch das Werben um Lehrer von außerhalb des Liao-Raumes versucht die Konföderation seit geraumer Zeit, die Universität zu einem Gegenstück von Haus Davions NAIW aufzubauen.

CAPELLANISCHE NATURWISSENSCHAFTLICHE STIFTUNG

Die CNS, offiziell ein unabhängiger Zweig des capellanischen Bildungssystems, dient in Wirklichkeit als geheime Koordinationszentrale für staatlich geförderte Projekte. Zu den Ergebnissen der von der CNS koordinierten Wissenschaftlerteams zählen unter anderem neue Drehflügler zur Mechabwehr und neue BattleMech-Konstruktionen wie der *Cataphract*. Durch den 4. Nachfolgekrieg wurde die Arbeit der CNS jedoch erheblich gestört, und mit dem Fall von Tikonov ging auch die Zentrale der Stiftung verloren. Eine neue Zentrale auf Capella ist im Bau, aber bis die Arbeiten abgeschlossen und neue Mitarbeiter rekrutiert sind, ist der Apparat der CNS praktisch lahmgelegt.

DIE KÜNSTE

In der Konföderation Capella sind alle künstlerischen Anstrengungen den politischen Anforderungen des Staates untergeordnet. Kunstformen, die dazu benutzt werden können, Haus Liao zu lobpreisen und zu unterstützen, werden staatlich gefördert, andere nicht. Adlige fördern ihrerseits ebenfalls junge Talente, in diesem Fall, um ihre eigene Beliebtheit zu vergrößern. Grundsätzlich werden Malerei, Musik, Bildhauerei und Theater als unterstützungswert angesehen. Für Literatur gilt dies nicht, da sie ein zu großes Potential für Gedankenfreiheit besitzt. Andere Kunstformen werden toleriert, aber der Staat behält sich vor, »im Interesse des Volkes« öffentliche Vorstellungen zu verbieten.

Obwohl die Konföderation Capella im Grunde eine geschlossene Gesellschaft ist, kommt es über kulturelle Austauschprogramme doch regelmäßig zum Kontakt mit anderen Staaten der Inneren Sphäre, wobei neben Besuchen, die über die offiziellen Botschaften arrangiert werden und das Leben auf ärmeren Welten anderer Staaten möglichst unattraktiv, capellanische Welten aber möglichst einladend darstellen sollen, vor allem der Schüleraustausch gefördert wird. Dabei wird ausgesuchten Studenten gestattet, außerhalb der Konföderation Fächer wie Geschichte, Politik und Wirtschaftswissenschaften zu studieren, während eine gleiche

Zahl ausländischer Studenten ein Philotechnisches Institut des Hauses Liao besucht. Die ins Ausland gesandten Studenten sind häufig bereits von der Maskirovka rekrutiert worden, um dort für Liao zu agitieren, während die ausländischen Austauschstudenten in der Konföderation politischer Indoktrination ausgesetzt werden.

DIE VIERTELJÄHRLICHEN MECHSPIELE

Um harte Währung ins Reich zu holen und neue Kampftechniken zu erproben, hat Kanzler Maximilian Liao auf dem inzwischen verlorenen Planeten Neuhessen und auf Westerhand in der Kommunalität Sian vierteljährliche Mechspiele ähnlich denen auf Solaris veranstaltet. Regentin Romano Liao hat ihre Absicht erklärt, diese Tradition weiterzuführen. Derzeit sind die Spiele jedoch wegen des Krieges gegen das Herzogtum Andurien und das Magistrat Canopus ausgesetzt. Die Spiele, die Tausende Zuschauer aus dem In- und Ausland anzogen, dienten nicht nur als Anwerbemöglichkeit neuer MechKrieger für capellanische Söldnereinheiten, sie boten den capellanischen Militäreinheiten auch die Gelegenheit, um Teampreise zu kämpfen und ermöglichen auf diese Weise, die Leistungen der Einheiten zu bewerten.





RELIGION UND PHILOSOPHIE

Die capellanischen Kanzler haben kaum versucht, sich in die religiösen oder philosophischen Belange ihrer Untertanen einzumischen. Sie haben es vermieden, eine Staatsreligion einzuführen und haben sich in religiöse Streitigkeiten nur eingemischt, wenn die interne Harmonie der Konföderation gefährdet schien. Die Liao-Politik ist eher darauf gerichtet, die Religion an sich zu unterminieren und an ihre Stelle die Konzepte Kriegerische Tugend und Staatstreue zu setzen. Seit Mitte des 29. Jahrhunderts hat die capellanische Regierung drei wichtige philosophische Positionen offiziell unterstützt, um die »korrekte philosophische Ausrichtung« der Bevölkerung sicherzustellen. In chronologischer Reihenfolge sind dies die Korvindoktrin (2225), das Sarnamandat (2550) und der Lorix-Orden (2672). Planetare Direktoren werden häufig angewiesen, nichtsanktionierte Philosophien, die mit diesen Doktrinen im Konflikt stehen, an der Ausbreitung zu hindern. Trotz der Abwertung organisierter Religionen halten jedoch zahlreiche Bewohner verschiedener Konföderationswelten, insbesondere nahe der randwärtigen Grenze, an ihrem traditionellen Glauben fest.

DIE KORVINDOKTRIN

Die älteste der offiziellen capellanischen Staatsphilosophien stammt ursprünglich von einer frühen terranischen Raumforscherin, Alana Korvin-DeVall, die auf eigenen Erfahrungen aufbaute und die Notwendigkeit betonte, für die Belange der Menschheit individuelle Wünsche zu unterdrücken. Diese sehr persönliche Doktrin wurde Mitte des 26. Jahrhunderts zur Rechtfertigung der capellanischen Adelherrschaft und später auch der Vorherrschaft über benachbarte Systeme herangezogen. Im frühen 27. Jahrhundert wurde sie unter Kanzler Normann Aris als Motiv für den radikalen Umbau der Konföderationswirtschaft herangezogen.

Alana Korvin-DeVall lebte in der Zeit des ersten Exodus (2132-2208). Sie erkundete 16 Sonnensysteme und gründete mehrere terranische Kolonien, unter anderem in den Systemen Sirius und Epsilon Eridani. Eine wichtige Erfahrung auf ihren Reisen war die gewaltige Leere des Raums, neben der die Menschheit erschreckend klein und schwach wirkte. Obwohl sie niemals Zweifel an »Terras schlußendlichem Triumph unter den Sternen« hatte, plagten sie Zweifel an der Fähigkeit der Menschheit, ihre Einheit zu bewahren. Nach ihrem Tode faßte ihre Familie Alana Korvins Privatkorrespondenz zu einem philosophischen Traktat zusammen - die Korvindoktrin.

Zentraler Punkt der Doktrin ist die Sicht einer Expansion der Menschheit über die Galaxis als sozial und philosophisch erstrebenswertes Ziel. Um dabei aber zu verhindern, daß die Menschen den Kontakt zu ihren Ursprüngen verlieren und in Splittergruppen zerfallen, die dem Druck der Geschichte nicht standhalten können, müssen sich alle Menschen mit der Größeren Menschheit identifizieren und ihr Leben deren Wohl weihen. Die Definition dieses größeren Gemeinwohls aber verlangt eine zentrale Autorität, die über lokalen und planetaren Belangen steht. Die Kanzler des Hauses Liaos haben diese alte capellanische Doktrin wie zu erwarten auf spezielle Weise interpretiert und lehren, daß nur die Konföderation Capella das Schicksal der Größeren Menschheit richtig lenken und nur der Kanzler das Wohl der Konföderation und der Menschheit bestimmen kann.

Die Korvindoktrin bildet die Grundlage aller den Konföderationsbürgern von frühester Jugend an gelehrt »Gesellschaftskunde« und trichtert ihnen so ein, daß Widerstand gegen den Willen des Staates gleichbedeutend mit einem Verbrechen gegen die Zukunft der menschlichen Rasse ist.

DAS SARNAMANDAT

Das Sarnamandat wurde etwa zur selben Zeit, zu der die Korvindoktrin Teil der capellanischen Staatslehre wurde, als philosophische Grundlage der Souveränität Sarna entwickelt. In den Tagen von Jasmin Liao kam es dann zur Weiterentwicklung des Mandats in eine offizielle capellanische Staatsphilosophie. Fiona Carr Nies-sa, die letzte capellanische Generalin vor den Säuberungen durch Kanzlerin Jasmin war die erste Offizierin, die den Einsatz des Sarnamandats vorschlug, um die Entlassung inkompetenter oder feiger Offiziere zu rechtfertigen. (Sie hatte mehr Erfolg als ihr lieb sein konnte, denn sie wurde selbst zu einem der bekanntesten Opfer des Mandats.) Der Kernpunkt des Sarnamandats besteht in der Feststellung, daß nur die militärische, wissenschaftliche und politische Elite einer Gesellschaft in der Lage ist, zu regieren. Auf Grund ihrer Fähigkeiten hat diese Elite das Recht, alle erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen, um das Überleben der Bevölkerung sicherzustellen, einschließlich periodischer Umstrukturierungen der Gesellschaft. Aus einer eng gefaßten Interpretation militärischer Belange wurde im Verlauf der Nachfolgekriege ein philosophisches Modell, das in der Interpretation der capellanischen »Gesellschaftsphilosophen« je nach Interessenslage des Kanzlers dazu benutzt werden kann, die Autorität ziviler und militärischer Führer oder deren Absetzung zu rechtfertigen. Gleichzeitig dient das Sarnamandat als Grundlage für das moderne capellanische Kastensystem.

DER LORIX-ORDEN

Als quasireligiöser und quasimilitärischer, den Vorstellungen des Sarnamandats verpflichteter Orden ist der Lorix-Orden scheinbar dem Dienst am Staat und dem gleichrangigen Schutz aller Bürger der Konföderation geweiht. In Wirklichkeit jedoch geht es dem Lorix-Orden unserer Tage um den Fortbestand der heutigen Militärpraxis mit ihrer Betonung auf BattleMechs und MechKrieger. Außerdem dient er als philosophisches Modell für die capellanischen Kriegerhäuser.

Der ursprüngliche Lorix-Orden wurde 2672 von Major Kalvar Lorix gegründet, einem befähigten MechKrieger, der ebenso bekannt als Spieler und Frauenheld war wie als Taktiker. In einer längeren Genesungsperiode nach einem Überfall aus dem Hinterhalt auf Chesterton stellte er seine philosophischen Grundsätze auf, die in Regierungskreisen großen Anklang fanden. Zu diesen Grundsätzen gehörten folgende:

1. Der Bürger hat das Recht, von den Offizieren, die über sein Schicksal entscheiden, höchste Professionalität zu erwarten.
2. Der erhabenste aller Krieger und Beschützer ist jetzt und auf ewig der MechKrieger.
3. MechKrieger sind ein ganz besonderer Menschenschlag. Ihnen gebühren höchste Ehren, für die im Gegenzug von ihnen äußerste Tapferkeit bei der Verteidigung von Staat und Bürgern erwartet werden kann.
4. Um ihre wichtigen Aufgaben zu erfüllen, brauchen MechKrieger Gelegenheit, Fähigkeiten und Erfahrung zu höchster Vollkommenheit zu entwickeln. Der Krieg ist ein vertretbarer gesellschaftlicher Zustand, weil er durch die verbesserten Fähigkeiten der Verteidiger in jedem Fall dem Schutz des Staates dient.
5. Hat ein MechKrieger einmal den Gipfel seiner Laufbahn erreicht, so hat nur ein anderer MechKrieger das Recht, ihm das Leben zu nehmen. Dagegen hat der MechKrieger in bestimmten Fällen wie persönlichem oder beruflichem Verrat das Recht, ohne Furcht auf Strafe persönliche Vergeltung zu üben.
6. Das höchste und wichtigste Ideal im Leben eines MechKriegers ist Loyalität: den Bürgern gegenüber, die er beschützt, dem Staat gegenüber, der ihn unterstützt, und dem Oberhaupt des Staates gegenüber, das der Oberkommandierende des MechKriegers ist.

HAUS LIAO



Der ursprüngliche Lorix-Orden hatte nur 25 Jahre Bestand, weil die Adligen sich über die Aufmüpfigkeit und Disziplinlosigkeit seiner Akoluthen beschwerten. Später arbeitete Oberst Hiritza Hikaru Major Lorix' Grundsätze um und entwickelte ein etwas verändertes Kriegerkastenkonzept, für das er systematisch Fürsprecher in wichtigen Positionen sammelte. Schließlich verbündete Hikaru sich mit Haus Liao und erarbeitete die Kriegerhausrichtlinien, auf denen sich eine Elitekriegerklasse in einer geschlossenen Gesellschaft entwickelte, die nur ihren Haus-Meistern und Haus Liao gegenüber loyal und nur ihnen verantwortlich ist.

GEDANKENKONTROLLE

Um eine »korrekte philosophische Perspektive« der gesamten Bevölkerung durchzusetzen, besitzt die Konföderation drei separate Institutionen: die Philosophischen Examinatoren, die Philosophischen Untersuchungsgerichte und die Reihen der Geweihten.

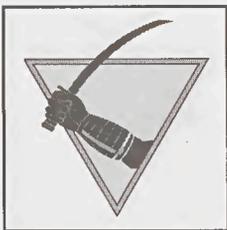
Die Philosophischen Examinatoren hatten ursprünglich die Aufgabe, die Grund- und Mittelschulen der Konföderation zu inspizieren und zu beaufsichtigen, um sicherzustellen, daß die Grundsätze der Korvin- und Lorixdoktrinen gelehrt wurden. Unter Calvin Liao wurde ihre Verantwortung auf alle Schulen ausgeweitet, einschließlich der Adelsschulen, und es wurden besondere Examinatoren eingesetzt, um die philosophische Haltung wichtiger Adliger und Regierungsmitglieder zu »beurteilen«. Heute ist ihre Autorität wieder etwas geringer geworden, aber die Examinatoren bleiben Teil des Systems und können noch immer jeden, dessen Haltung ihnen nicht behagt, zeitweise aus Rang und Position entfernen, um eine formelle Anklage vor einem Philosophischen Untersuchungsgericht einzureichen.

Diese seit der Zeit von Kanzler Aris existierenden Scheingerichte bestehen aus fünf Personen: drei Examinatoren, deren Unparteilichkeit als gegeben betrachtet wird, einem Mitglied der Adelskammer und einem Mitglied des Präfektorats (oder dessen Stellvertreter). Bestätigt das Gericht die ursprüngliche Bewertung des Examinators, kann der Angeklagte aller Titel und Besitztümer entkleidet, aller Ämter enthoben und sogar für eine Periode intensiver »philosophischer Erziehung« eingekerkert werden. Anschließend kann das Gericht ihm die verlorenen Titel oder Ländereien

wieder zuerkennen, es kann sie aber auch anderweitig vergeben, wenn der Betreffende als unverbesserlich eingeschätzt wird. Gegen das Urteil eines Philosophischen Untersuchungsgerichtes gibt es keinerlei Berufungsmöglichkeit.

Die Reihen der Geweihten sind eine der heimtückischeren »Rückversicherungen«, die Kanzler Maximilian Liao persönlich eingeführt hat. Diese Kollektivorganisation besteht aus jungen Capellanern im Alter von 12 bis 20 Jahren, die nach Prüfung der örtlichen Bevölkerung auf Empfehlung der Examinatoren aufgenommen werden. Diese Jungen und Mädchen mit »überlegener philosophischer Haltung« werden einer besonderen Indoktrination unterzogen, die ihre persönliche Loyalität gegenüber allen Mitgliedern Haus Liaos besonders betont, und erhalten einen halboffiziellen Status als Aufseher, mit dem Auftrag, alle staatsfeindlichen Aktivitäten zu melden. (Häufig sind die Eltern des betreffenden »Geweihten« unter seinen ersten Opfern.)





DAS CAPELLANISCHE HEER

Unter der Ägide des Heeresministeriums vereinigt das Capellanische Militär BattleMech-, Luft/Raum-, Infanterie-, Panzer-, Artillerie- und Hilfstruppen. Manche Söldnerereinheiten sind halbpermanent ins Heer eingegliedert, andere werden nach Bedarf angeheuert. Generell existieren drei Arten von Einheiten: reguläre Linienregimenter, Söldnerregimenter und die Kriegerhausregimenter, deren Mitglieder aus den nach der Korvindoktrin aufgebauten Kriegerhäusern rekrutiert werden.

Der typische capellanische Soldat tritt nach Beendigung seiner Schulzeit mit 18 Jahren ins Militär ein. Vielversprechende Kandidaten werden schon früh für eine der Militärakademien vorgezogen. Die gesetzliche Dienstpflicht verlangt von jedem Capellaner fünf Jahre aktiven und drei Jahre Reservisten-Dienst in einem Linienregiment. Danach kann er bis zum Alter von 50 Jahren jährlich für drei Monate in die planetare Miliz oder ein Heimatregiment einberufen werden.

STRUKTUR DES CAPELLANISCHEN MILITÄRS

Im Gegensatz zur Organisation anderer Hausstreitkräfte ist das Liao-Heeresministerium geradlinig und effizient strukturiert. Idealerweise würde eine solche Struktur garantieren, daß Nachschub und Verstärkungen auf die Regionen und Einheiten je nach Bedarf verteilt werden. Tatsächlich ist jedoch in allen Abteilungen die Hand des Kanzlers (bzw. derzeit der Regentin) spürbar, und sämtliche Mitarbeiter des Ministeriums sind sich ständiger Beobachtung bewußt. Dies hat dazu geführt, daß innerhalb des Militärapparats jede Form von Eigeninitiative als gefährlich gilt, da sie als regierungsfeindlich ausgelegt werden könnte. In der Hand eines intelligenten Kanzlers, der das Militär in Ruhe läßt, vermag das Capellanische Heer jedoch Fähigkeiten zu beweisen, die denen seiner Gegner in nichts nachstehen.

CAPELLANISCHER KOMMANDORAT

Der Capellanische Kommandorat besteht aus Vertretern der capellanischen Regierung und Senior-Obersten der verschiedenen Kommandaturen. Er ist verantwortlich für alle Facetten der strategischen Planung. Unter dem Vorsitz von Romano Liao koordiniert der Kommandorat Eventualplanungen und Fallstudien, um allen gegnerischen Aktionen angemessen begegnen zu können. Auch alle Offensivoperationen des Capellanischen Heeres erfolgen auf Anweisung des Kommandorats.

BESCHAFFUNGSABTEILUNG

Die Beschaffungsabteilung des Heeresministeriums ist damit beauftragt, die capellanischen Militäreinheiten - von der kleinsten Garnison bis zur Elitefronteinheit - mit Nachschub zu versorgen. Außerdem koordiniert diese Abteilung den Transfer von wichtigen Versorgungsgütern und Sprungschiffen innerhalb der gesamten Konföderation und über die Grenzen des Liao-Raums hinaus. Die Beschaffungsabteilung reguliert auch die zivile Produktion militärischer Ausrüstung und die Lagerung von Munition und Ersatzteilen an ausgewählten geheimen Verteilerpunkten im Konföderationsraum.

CAPELLANISCHE FLOTTE

Die Raumfahrzeuge der Capellanischen Flotte reichen von leichtbewaffneten interplanetaren Patrouillenbooten über die schwerbewaffneten und -gepanzerten Landungsschiffe bis zu schwerfälligen Sprungschiffen. Aufgabe der Flotte ist der Transport und Schutz der Bodentruppen im Transit. Die Capellanische Flotte ist

relativ klein, da die meisten Luft/Raumfahrzeuge dem Capellanischen Heer unterstehen. Alle nicht in ein Regiment integrierten oder zu einem Luft/Raumgeschwader zusammengefaßten capellanischen Luft/Raumjäger unterstehen jedoch der Flotte. Sie werden zum Schutz capellanischer Sprung- und Landungsschiffe eingesetzt.

FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG (F&E)

F&E ist mit wissenschaftlicher Forschung zur Verbesserung der Kampfleistung capellanischer Boden-, Luft- und Raumstreitkräfte beschäftigt, z. B. der Erforschung der im 4. Nachfolgekrieg den Capellanern von Haus Davion untergeschobenen Supermyome-re. F&E-Experten koordinieren auf Anweisung des Kommandorates zusammen mit zivilen Forschern (die zum großen Teil auf begrenzte Zeit ins Militär »eingezogen« werden) die Entwicklung wissenschaftlicher Projekte, Testverfahren und Qualitätskontrollen. Zu ihren jüngsten Entwicklungen zählen zwei neue Battle-Mechtypen, der *Cataphract* und der *Rabe*, die im 4. Nachfolgekrieg zum ersten Mal eingesetzt wurden.

VERWALTUNG UND FINANZEN (V&F)

Verwaltung und Finanzen stellt eine komplexe Bürokratie innerhalb des Ministeriums dar, die für das gesamte Buchhaltungs- und Soldwesen verantwortlich ist. Außerdem legt sie dem Kommandorat jährlich Beförderungslisten vor und verwaltet Witwen- und Waisenrenten, Familienumsiedlungen und Versetzungen. Angesichts der enormen Aufgabenbreite dieser Abteilung verwundert es nicht, daß zahlreiche ihrer Beschäftigten ihre Position zum eigenen Vorteil ausnutzen. Die Geschichten über die Korruption in V&F sind legendär. (Die Kriegerhäuser prüfen daher jede V&F-Maßnahme »im Haus« nach.)

CAPELLANISCHES MEDICORPS (CMC)

Das Capellanische Medicorps ist für die Gesundheit capellanischer Soldaten im Feld verantwortlich und erfüllt neben der humanen auch eine wichtige politische Aufgabe. Seit den Tagen der Kanzlerin Barbara Liao inspizieren der Generalstabsarzt und seine Repräsentanten alle capellanischen Militäreinheiten. Unfähige Kommandeure, deren Einheiten durch »unzureichende medizinische Versorgung« auffallen, können von ihnen abgesetzt werden. Auf diese Weise achtet das Medicorps darauf, daß der traditionell hohe medizinische Standard gehalten wird, auf den sich capellanische Soldaten verlassen. Diese Sorge um gute medizinische Behandlung erstreckt sich jedoch nicht auf im Gefecht gefangene Feinde der Konföderation. Das CMC betrachtet die Behandlung von Personen, die gegen die Konföderation zu den Waffen gegriffen haben, als Verschwendung von Ressourcen und überläßt die Versorgung verwundeter Feindeinheiten ganz der Entscheidung des jeweiligen Heereskommandeurs.

Zur Zeit existieren zehn Hospitalbataillone mit eigenen Transportmöglichkeiten und den chirurgischen und sonstigen Einrichtungen für die Behandlung aller in modernen Gefechten anfallenden Verletzungen.

ERFASSUNG UND AUSBILDUNG (E&A)

E&A ist verantwortlich für die Rekrutierung und Schulung neuer Rekruten. Zu diesem Zweck unterhält die Abteilung eine Reihe von Orientierungs- und Ausbildungslagern im gesamten Liao-Raum. E&A setzt in enger Zusammenarbeit mit den planetaren Militärgouverneuren und zivilen Verwaltungen jährliche »Quoten« anzuwerbender Rekruten fest. Mit Genehmigung des Kommandorats kann E&A auch neue Einheiten (Linien- und Söldnertruppen) innerhalb des Capellanischen Heeres ausheben.

HAUS LIAO

CAPELLANISCHES HEER

Diese Organisation umfaßt alle capellanischen Mech-, Luft/Raum-, Panzer-, Artillerie-, Scout-, Infanterie-, Tech- und Hilfseinheiten. Diese sind in den folgenden Kategorien organisiert.

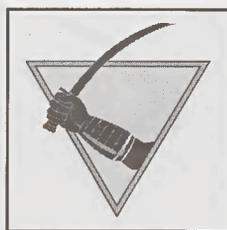
Linienregimenter

Dies sind die Standardkampfeinheiten des Capellanischen Heeres. In diese Kategorie gehören Capella-Husaren, McCarrons's Armored Cavalry, Peripherie-Wacht, Capella-Reserve, Sian-Reserve, Chesterton-Reserve und die Konföderations-Reservekavallerie.

Heimatregimenter

Heimatregimenter tun festen Dienst in einer bestimmten Kommunalität. Sie bestehen aus je drei Bataillonen zu drei Kompanien. Anstelle von BattleMechs und Luft/Raumjägern benutzen Heimatregimenter Panzerfahrzeuge, vor allem *Mantikor*- und *Vedette*-Panzer und Infanterie. Ein typisches Heimatregiment wird von einem Major befehligt. Das 1. Bataillon besteht in aller Regel aus Panzertruppen und Artillerie. Die beiden anderen Bataillone setzen sich aus motorisierter Infanterie, Luftlandtruppen oder Sprungtruppen zusammen. Diese sind normalerweise mit Lasern und Panzer- bzw. Mechabwehrraketen ausgerüstet. Die Heimatregimenter auf Capella und Sian verfügen zusätzlich über Pionier- und Kommandotruppen-Kompanien.

Die Aufgabe eines Heimatregiments besteht darin, eine erste Verteidigungslinie gegen feindliche Angriffe zu bieten. Es kann sich zwar nicht lange gegen BattleMechtruppen halten, aber das ist auch nicht nötig. Es soll nur den ersten Ansturm des Gegners bremsen und Schlüsselpositionen halten, bis mit Mechs ausgerüstete Einsatzgruppen eintreffen. Derzeit existieren 87 Heimatregimenter (261 Bataillone), die über die Hauptwelten der Konföderation verteilt sind und jeweils den Namen ihrer Garnisonswelt tragen. Normalerweise bleiben sie auf diesem Planeten, aber in Erwartung feindlicher Offensiven können sie innerhalb ihrer Kommunalität auch in ein anderes System verschifft werden. In Friedenszeiten dienen sie gelegentlich auch als Polizeireserve.



Söldner

Söldnertruppen in der Konföderation Capella fallen in zwei Kategorien: Stamm- und Kontrakteinheiten. Söldnerstammeinheiten verpflichten sich gegen großzügige Bezahlung und Sondernachschub- und Ersatzteilrechte für eine bestimmte Zeit exklusiv der Konföderation Capella und werden vom Kommandorat wie Linienregimenter eingesetzt. In den seltenen Fällen, in denen eine Stammeinheit ihren Vertrag mit Haus Liao bricht, wird sie augenblicklich für vogelfrei erklärt, gejagt und vernichtet. Der letzte Zwischenfall dieser Art fand 2876 auf Sax statt. Kontraktssöldner befinden sich in der typischen Situation einer Söldnertruppe des 4. Jahrtausends ohne irgendwelche Sonderrechte. Der Hauptvorteil des Kontraktzustands ist die Möglichkeit des Einheitskommandeurs, einen möglichst günstigen Vertrag auszuhandeln und die Aufträge, die seine Einheit annimmt, auswählen zu können.

Kriegerhausregimenter

Kriegerhausregimenter sind spezielle kombinierte Mech- und Infanterieregimenter, die von einem der acht wichtigen Kriegerhäuser der Konföderation aufgestellt werden. Ihre Mitglieder sind leicht an dem zu ihrer Uniform gehörenden Katana zu erkennen. Zur Zeit existieren acht dieser Kriegerhäuser, die jeweils mit Hilfe untergeordneter Haus-Mentoren von einem Haus-Meister geleitet werden. Der Haus-Meister wählt die Kandidaten für die Mitgliedschaft (ab einem Alter von 12 Jahren) persönlich aus. Die Mitgliedschaft in einem Kriegerhaus gilt als hohe Ehre. Kriegerhausmitglieder führen ein Leben außerhalb der normalen Gesellschaft; jedes Haus wird zu einer abgeschlossenen, eigenen Welt, die bis zu seinem Tod für die Bedürfnisse, die Ausbildung, das Training und das Privatleben eines Mitglieds sorgt. Alle Häuser bemühen sich, ihren Schülern neben spezifischer politischer und militärischer Ausbildung auch grundlegende Philosophie und Disziplin zu vermitteln. In diesen halbreligiösen Orden werden von jedem Mitglied zahlreiche Eide verlangt, unter anderem persönliche Treueschwüre auf den Staat und die Person des Kanzlers.

Jedes Kriegerhaus stellt der Konföderation Capella ein spezialisiertes Regiment aus einem Standard-Mechbataillon und einem »Fußinfanteriebataillon« zur Verfügung, dessen bestausgebildete Krieger in der Lage sind, hinter den feindlichen Linien als Kundschafter, Sprengstoffexperten, Agenten und gelegentlich auch Attentäter zu arbeiten. Die Namen der acht Kriegerhäuser sind in Reihenfolge ihrer Seniorität Haus Imara, Haus Kamata, Haus Hiritsu, Haus LuSann, Haus Daidachi, Haus Fujita, Haus Matsukai und Haus Ijori. Die Regimenter der Häuser Hiritsu, LuSann und Ijori wurden im 4. Nachfolgekrieg vernichtet und stehen derzeit nicht zur Verfügung. Neue Regimenter sind noch im Aufbau. Das Regiment von Haus Fujita verlor auf Styk sein Mechbataillon und besteht zur Zeit nur aus Infanterietruppen.





Garde Romano Liao (Todeskommandos)

Die Garde Romano Liao wurde 3024 von Lady Romano Liao auf Wei als persönliche Leibwache und Gegenstück zu den Todeskommandos ihres Vaters Maximilian gegründet. Ihre Aufgabe ist die Eliminierung aller Feinde der Lady Romano (und damit, nach ihrer Interpretation, des capellanischen Staates), wo immer diese auch auftauchen. Zu diesem Zweck besteht die Garde - ein Mechbataillon plus einem Infanteriezug - aus handverlesenen Kriegern anderer Regimenter, die zu einer fanatischen Einsatztruppe zusammengeschweißt werden. Die Garde erhält ihre Einsatzbefehle direkt von Romano Liao, die auch ihr Regimentskommandeur ist. Vor dem Eintritt in die Einheit leistet jedes Mitglied der Garde einen Bluteid auf Lady Romano. Ein Bruch dieses Schwurs wird von den übrigen Einheitsmitgliedern mit dem Tode bestraft. In den übrigen Häusern wird die Garde gemeinhin noch mit den Todeskommandos Max Liaos verwechselt, die jedoch seit Amtsantritt der Regentin bei »Strafexpeditionen« nach Canopus und Andurien verheizt werden.

Die Garde erhält besondere Ausrüstung und Waffen, häufig zu Lasten älterer Regimenter. Zu ihren Missionen zählen neben Infiltration und Zerstörungsaktionen hinter den feindlichen Linien auch Sabotage gegnerischer Kommunikationszentren, Attentate auf politische Gegner sowie Geiselnahme und Terroranschläge gegen feindliche Städte. Neben ihrer Kampfausbildung erlernen ihre Mitglieder Spionage, Kryptographie, planetare Gesellschaftsstrukturen und Politik, die Anwendung von Giftstoffen und archaischen Waffen sowie die Improvisation von Waffen.

Das Capellanische Heer betrachtet die Garde mit ebenso gemischten Gefühlen wie zuvor die Todeskommandos. Niemand kann ihre Effektivität bestreiten, aber Maskirovka und reguläre Streitkräfte sehen in diesen »Sturmtruppen« eine Bedrohung ihrer eigenen Rolle, da sie außerhalb des normalen Dienstweges stehen. In Anbetracht der Natur von Lady Romano muß zudem jederzeit damit gerechnet werden, daß die Garde durch Thugeekultisten oder eine Neuauflage der Todeskommandos ersetzt wird. Sicher ist wohl nur, daß Haus Liao auch in Zukunft stets über eine wie auch immer geartete Kommandotruppe dieser Art verfügen wird.

Milizregimenter

Jede bewohnte Welt der Konföderation unterhält je ein aus zwei Bataillonen bestehendes Milizregiment, das aus der planetaren Bevölkerung rekrutiert wird, um Heimat- und Linienregimenter zu verstärken und auf Hinterwälderplaneten, auf denen der Einsatz anderer Truppen nicht geboten erscheint, zumindest einen nominalen militärischen Schutz zu liefern. Milizregimenter haben jedoch nicht einmal annähernd das Stehvermögen anderer Militäreinheiten, da sie nur mit Automatikwaffen und vor Ort hergestellten Projektilwaffen ausgerüstet sind. Etwa 50% besitzen eine Kompanie leichter Panzer. Gegen Mecheinheiten sind sie praktisch wertlos, aber sie können Verteidigungsstellungen bemannen, gegnerische Vorratslager angreifen und als vorgeschobene Beobachter und Hilfstruppen eingesetzt werden.

MASKIROVKA

Der capellanische Geheimdienst Maskirovka spielt beim Sammeln und Auswerten von Daten für die capellanischen Streitkräfte eine wichtige Rolle, wie besonders im 4. Nachfolgekrieg deutlich wurde, als die beiden Davion-Agenten Justin Xiang Allard und Alexi Malenkow aus dem Maskirovka-Hauptquartier heraus die Verteidigungsanstrengungen der Konföderation entscheidend sabotieren konnten. Die Maskirovka (ein alter terranischer Begriff, der frei übersetzt »Bewußtes Ausstreuen von Fehlinformationen« bedeutet) ging aus einem früheren Geheimdienst namens Deimos hervor. Sie dient gleichzeitig als staatsinterner Sicherheitsapparat.

Ihre Aufgaben sind: (1) die Lieferung größtmöglicher Informationen über militärische und politische Situation und Pläne aller Gegner der Konföderation, (2) die Verhinderung feindlicher Agententätigkeit innerhalb der Konföderation, (3) das Aufspüren interner wie externer Feinde der Konföderation und (4) die Durchführung offener und verdeckter Sondereinsätze nach Bedarf.

Zusätzlich zur Lieferung taktischer Gefechtsdaten für Einheitskommandeure haben die durch grüne Uniformjacken erkennbaren Maskirovka-Mitglieder die Aufgabe, die Leistungen der Offiziere im Feld zu »beobachten« und jede Aktion zu melden, die als defätistisch oder feige ausgelegt werden kann. Die »Grünjacken« sind zwar nicht autorisiert, einen Offizier abzusetzen, aber ihre Empfehlungen haben ungeachtet der früheren Leistungen eines Offiziers großes Gewicht. Die Maskirovka ist in zwei Sektionen unterteilt: die Capellanische Abteilung und die Abteilung Sondereinsätze. Beide Abteilungen unterstehen der Direktorin der Maskirovka, Madame Chandra Ling. Inoffiziell führt jedoch der Gefährte der Regentin, Tsen Shang, die Zügel des Geheimdienstes.

UNIFORMEN DES CAPELLANISCHEN HEERES

Capellanische Uniformen unterscheiden sich kaum nach Rang oder Herkunft des Trägers und betonen damit die Philosophie der Gemeinschaft in der Verteidigung des Staates. In den wichtigsten Regimentern des Capellanischen Heeres, in der Hauptsache den Capella-Husaren und McCarron's Armored Cavalry, sind zwar Uniformvarianten erlaubt, aber für gewöhnlich werden alle persönlichen Abänderungen der Uniform nicht nur abgelehnt, sondern als Insubordination und Anzeichen für »unerwünschte Individualität« angesehen. Da es für den ungeübten Beobachter sehr schwierig ist, zwischen den Uniformen der verschiedenen Waffengattungen zu unterscheiden, betonen die folgenden Beschreibungen vor allem ebendiese Unterschiede.

HOHE OFFIZIERE

Hohe capellanische Offiziere tragen einen von zwei Standardgefechtsanzügen, je nachdem, ob der Offizier eine Kampfeinheit befehligt oder eine Stabsfunktion bekleidet. Die Uniform eines Feldkommandeurs ähnelt der eines Infanteristen. Ein Offizier trägt jedoch einen schwarzen Helm, eine schwarze Brustpanzerung und schwarze Armpolster. Ihre dunkelgrüne Uniformhose besitzt einen silbernen Seitenstreifen. Offiziere tragen in der Regel Kniestiefel und einen schwarz-silbernen Gürtel. Stabsoffiziere besitzen hellgrüne Helme. Niedere Stabsoffiziere führen einen silbernen Armreif mit schwarzem Rand am rechten Oberarm, hohe Stabsoffiziere an beiden Armen.

Zusätzlich tragen hohe Offiziere farbige Seidenhalstücher, die ihre Waffengattung bezeichnen: Hellgrün für Infanterie, Grün-Weiß für Artillerie, Hellrot für Panzertruppen, Dunkelrot für Kriegerhausregimenter, Gelb für Mechtruppen, Blau für Luft/Raumstreitkräfte, Braun für Hilfstruppen und Weiß für Ärzte. Hohe Offiziere eines Kriegerhausregiments führen zudem ständig ihr Katana mit sich.

MECHKRIEGER

Die typische Uniform eines capellanischen MechKriegers ähnelt jener der anderen Häuser der Inneren Sphäre. Die in einem Mechcockpit während eines Kampfes herrschende Hitze hat zur Einführung einer dreiteiligen, ärmellosen Steifweste geführt, die Schultern, Leib und Hüften schützt. Hand- und Beinpolster schützen vor Verletzungen und Wundscheuern durch die Bewegung im Innern der Pilotenkanzel. In manchen kleineren capellanischen BattleMechs verzichten die MechKrieger auf das Mittelteil der Schutzweste und ersetzen es durch Seide- oder Baumwollagen,

HAUS LIAO



um sich besser bewegen zu können. Rangabzeichen sind zu beiden Seiten der Weste in Kragenhöhe angebracht.

An Armen und Beinen des MechKriegers werden Biosensoren angebracht, die fortwährend Daten an die Lebenserhaltungssysteme des Mechcomputers weiterleiten. Da die capellanische Technologie hinter jener anderer Häuser nachhinkt, sind MechKrieger der Konföderation gezwungen, einen überdurchschnittlich großen Neurohelm zu tragen. Der Helm enthält ein Luftvorrat-/Filtersystem für Notfälle, das den Krieger bei einem eventuellen Ausfall der Mechsyste-me noch dreißig Minuten am Leben erhalten kann. An der linken Schulter der Weste ist ein persönlicher Medpack eingelassen, in dem verschiedene Aufputsch- und Schmerzmittel in Einmalfuftdruckspritzen lagern.

JAGDPILOTEN

Liao-Luft/Raumpiloten tragen traditionell einen leichten Druckanzug mit minimaler Schutzwirkung. Der Anzug enthält zahlreiche interne Sensoren und Regulatoren für Andruck und Körpertemperatur, Lebenszeichen des Piloten und Streßfaktoren im Gefecht. In der zentralen Brusttasche des Anzugs trägt der Jagdpilot typischerweise ein LCD-Computerlog sowie einen Notsignalgeber, der automatisch aktiviert wird, wenn die Bordsysteme des Jägers ausfallen. (Dieser Signalgeber soll schon vielen Piloten das Leben gerettet haben.) Am linken Oberarm des Druckanzugs ist ein Armreif mit wichtigen Kontrollschaltkreisen eingearbeitet, auf dessen Außenseite das Wappen der Konföderation Capella prangt. Name und Rangabzeichen des Piloten sind auf dem Flughelm angebracht.

Jeder Luft/Raumpilot erhält zusätzlich einen Notfallreparaturset mit Drucksiegeln zur Abdichtung kleinerer Risse im Druckanzug und Ersatzkabeln für Lebenserhaltungssysteme, der meist um den Oberschenkel geschnürt wird.

PANZERTRUPPEN

Da capellanische Panzer meist kleinere Besatzungen haben als die Fahrzeuge anderer Häuser, genießen capellanische Panzercrews mehr Komfort und Bewegungsfreiheit als sonst üblich. Ihre leichte, robuste Uniform spiegelt diese größere Freiheit wider. Mitglieder capellanischer Panzerbesatzungen tragen einen gepolsterten Körperpanzer mit eingebauten Kühlsystemen. Die Außenschicht dieses Panzers besteht aus mit Duralliumverstärkungen durchzogener Synthokeramik. Die darunter getragene grüne Gefechtsuniform ist aus Plaststahlmaschengewebe gefertigt und kann auf kurze Distanz sogar Granatsplintern standhalten.

In Verbindung mit dem Standardhelm läßt sich diese Uniform völlig gegen Umwelteinflüsse abschirmen. Dadurch können Panzerbesatzungen ohne Leistungsabfall mehrere Stunden auch in biochemisch verseuchten Gefechtsbedingungen operieren. Die Uniform wird durch ein polarisiertes Helmvisier und Kunstlederhandschuhe abgeschlossen, die zusätzlichen Schutz gegen Strahlung und Hitze liefern. Rangabzeichen werden in Kragenhöhe auf dem Körperpanzer getragen.

INFANTERIE

Capellanische Infanterie ist an ihrer dunkelgrünen Uniform mit Plaststahlarm- und -beinpolstern zu erkennen. Die am Gürtel und auf Schulter- und Armaufnähern getragenen Insignien sind meist von mattgrüner Farbe. Grüne Tornister mit weißen Schultergurten sind ebenso verbreitet wie das Mitführen von Reservewaffenmagazinen in Taschen an der unteren Hälfte des Tornisters. Jeder Infanterist führt Verpflegung für zwei Tage mit sich. Darüber hinausgehende Vorräte werden auf Kompanieebene gelagert.

Zusätzlich trägt jeder Infanterist einen Standardschutzhelm aus mit synthetischen Keramikfasern verstärktem Plaststahl, der guten Schutz gegen feindliches Laserfeuer bietet. Die schwarzen

Uniformwebgürtel enthalten Taschen für Faustwaffenmunition, Handgranaten, Feldflaschen und Feldgeschirr.

Kriegerhaus-Infanteristen tragen außerdem ein Katana, mit dem sie ausgezeichnet umgehen können. Das Schwert wird an einer schwarzen, am Uniformgurt befestigten Schlinge über der rechten Schulter angebracht. Offiziere tragen für den Nahkampf zusätzlich mehrere Dolche und Wurfmesser bei sich. Kriegerhausmitglieder sind außerdem am dunkelgrauen Querstreifen der standardmäßigen grünen Schulterpolster und an dunkelgrünen »Flakwesten« mit zusätzlichen Waffen und Munition zu erkennen.

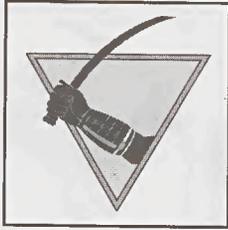
Die Rangabzeichen aller Infanteristen sind auf Unterarmen und Kragenaufschlägen angebracht, mit einem Namensschild an der rechten oberen Brustpartie der Uniform.

HILFSTRUPPEN

Mitglieder der capellanischen Hilfstruppen tragen die gleiche Uniform wie Infanteristen. Techs sind durch einen weißen Längsstreifen an Armen, Beinen und Kragen erkennbar. Außer Dienst tragen sie ein kleines versteiftes »Schiffchen«. Techs, die mit der Wartung von Panzerfahrzeugen und Mechs befaßt sind, tragen weiße Overalls mit grünen Säumen und Arm- bzw. Beinpolstern, die aus nichtbrennbarem und gegen Säuren und Lösungsmittel resistentem Material bestehen.

Die Schulterstreifen der Hilfstruppenuniform bezeichnen die Abteilung des Trägers: Dunkelgrün für Artillerie und Pioniere, Braun für Techs und Rot für Sanitäter. Da von allen Hilfstruppen auch die Teilnahme am Kampf erwartet wird, ist die Uniform an Armen und Beinen mit Plaststahlmaschen verstärkt, die einen gewissen Schutz gegen kleinere Granatsplinter bieten.





RÄNGE DES CAPELLANISCHEN HEERES

(Rangabzeichen siehe Anhänge)

Oberkommandierender des gesamten capellanischen Militärs ist Kanzler Maximilian Liao. Strategie und Planung liegen in der Hand von sechs Senior-Obersten unter Leitung der Regentin Romano Liao. Die capellanischen Regimenter im Feld werden von einem Oberst geführt. Die einzelnen Bataillone, Kompanien und Lanzen unterstehen Majoren, Kapitänen, Commandern und Subcommandern. Diese gestraffte Organisationsstruktur ist seit den Tagen von Jasmine Liao unverändert in Kraft und ist eine stumme Zeugin der Zentralisierung der Konföderation und des grundsätzlichen Mißtrauens der capellanischen Herrschenden gegenüber ihrem Militär. Der Kanzler bzw. seine Regentin können in Notsituationen auch außerordentliche Befehlsgewalt delegieren, aber ein solches Ereignis ist mehr als selten. In der gesamten capellanischen Gesellschaft herrscht ein tiefes Mißtrauen gegen Personen mit außergewöhnlicher Macht.

In Konfliktzeiten werden aus den verfügbaren Einheiten eines Verwaltungsgebiets Fronten gebildet. Zwei oder mehr Fronten zu einer bis zehn Einheiten können unter dem Befehl eines vom Kanzler oder der Regentin autorisierten Senior-Oberst vereinigt werden.

MANNSCHAFTSRÄNGE

Rekrut

Nach Abschluß der Grundausbildung erhält ein einfacher Soldat den Rang eines Rekruten. Rekruten stellen den Hauptanteil der Infanteriezüge des Capellanischen Heeres. Ihr Rangabzeichen ist ein weißer Balken.

Lance Corporal

Dieser Rang wird im allgemeinen AsTechs oder an besonderer Ausrüstung (Funkanlagen, Elektronik usw.) ausgebildeten Soldaten verliehen. In konventionellen Einheiten befehligt ein Lance Corporal ein Panzerfahrzeug, ein Artilleriegeschütz oder einen Infanterietrupp. Sein Rangabzeichen ist ein dergestalt zerteilter weißer Balken, daß sich ein von zwei Dreiecken flankiertes Parallelogramm ergibt.

Lance Sergeant

In Mechregimentern kennzeichnet dieser Rang einen Tech oder MedTech. Bei konventionellen Truppen kommandiert ein Lance Sergeant in der Regel eine Panzerlanze oder einen Infanteriezug. Sein Rangabzeichen gleicht dem eines Lance Corporal mit grün eingefärbten Dreiecken.

Hilfstruppführer

Stabspersonal auf Bataillons- und Regimentsebene besteht häufig aus Hilfstruppführern. Personen dieses Rangs haben Erfahrung mit Mecheinheiten und können notfalls zeitweilig ein Lanzenkommando übernehmen. In konventionellen Truppen kommandieren Hilfstruppführer eine Panzerlanze, Artilleriebatterie oder kleinere Hilfseinheit. Ihr Rangabzeichen entspricht dem eines Lance Corporals, ist jedoch vollständig grün. Zusätzlich tragen Hilfstruppführer und Truppführer von Linienregimentern einen orangefarbenen Querstreifen auf den Schulterpolstern ihrer Uniform.

Truppführer

In Mechregimentern wird dieser Dienstgrad vom höheren Stabspersonal geführt. Truppführer werden auch als zeitweilige Kompaniechefs eingesetzt. In konventionellen Regimentern kommandiert ein Truppführer eine Panzer- oder Artilleriekompanie oder eine größere Hilfseinheit. Sein Rangabzeichen gleicht dem eines Hilfstruppführers, das Parallelogramm ist jedoch in der Mitte noch einmal schräg gespalten.

OFFIZIERSGRADE

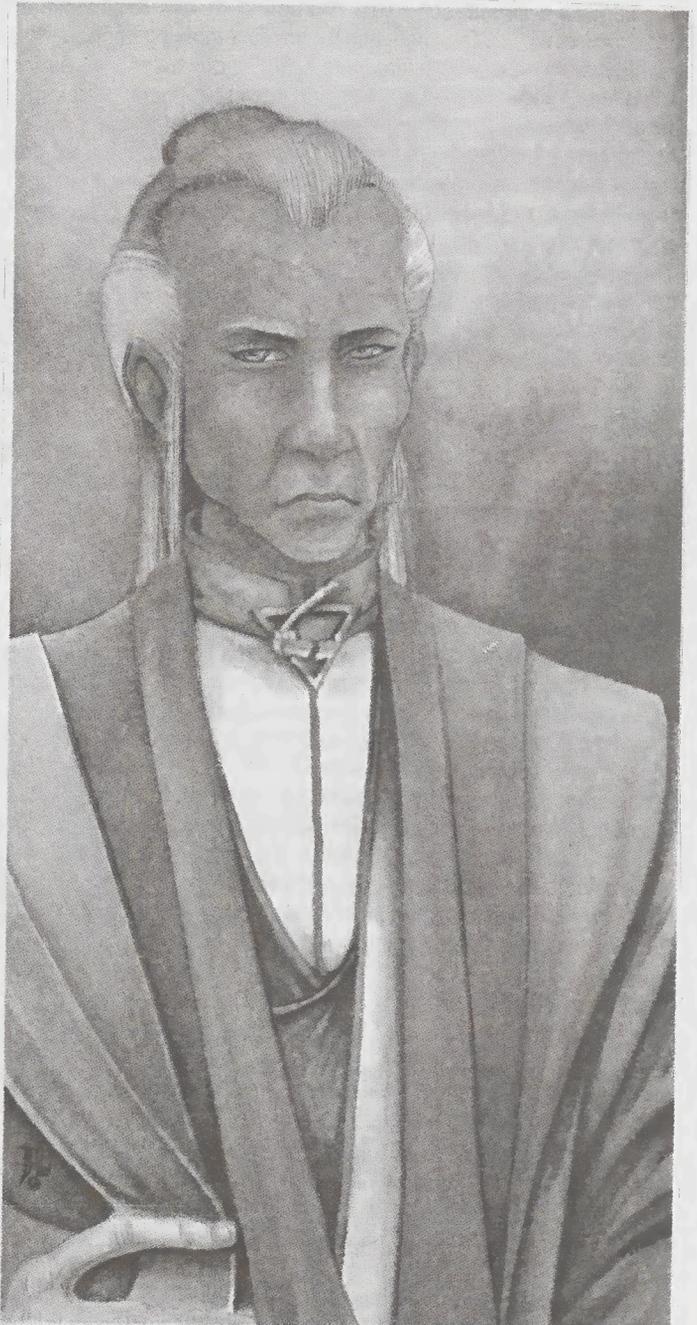
In Linienregimentern tragen alle Offiziere einen gelben Querstreifen auf dem Schulterpolster ihrer Uniform.

Subcommander

In Mechregimentern führt ein Subcommander einen einzelnen Mech, in Luft/Raumeinheiten fliegt er einen einzelnen Jäger. Sein Rangabzeichen ähnelt dem eines Truppführers, aber er besitzt nur ein einzelnes schmales Parallelogramm, das mittig zwischen die Dreiecke gesetzt und mit diesen durch einen breiten Balken zu einem einzelnen Mehreck verbunden ist.

Commander

Commander befehligen eine Lanze aus vier BattleMechs oder zwei bis drei Luft/Raumjägern. Als Rangabzeichen führen sie, in der Regel am Uniformkragen, einen gelben Balken. Ein Commander kann auch als niedriger Staboffizier eines Regiments dienen. In seltenen Fällen werden erfahrene Commander befristet zum Kapitän befördert und erhalten den Befehl über einen kleineren planetaren Distrikt. In Heimatregimentern ist ein Commander für eine Kompanie verantwortlich.



HAUS LIAO

Kapitän

Ein Kapitän befehligt eine Mechkompanie aus drei Lanzen oder eine Staffel von drei Luft/Raumlanzen. Sein Rangabzeichen ist der gelbe Balken eines Commanders mit einem zusätzlich aufgesetzten Bronzedreieck. Ein oder mehr Kapitäne können auch für Koordinationsaufgaben im Regimentsstab eingesetzt werden. In seltenen Fällen wird ein erfahrener Kapitän befristet zum Major befördert und erhält den Befehl über einen kleineren planetaren Distrikt. Milizregimenter und Heimatregimentsbataillone werden üblicherweise von einem Kapitän geleitet.

Major

Im capellanischen Militär erfüllt der Major verschiedene Funktionen. Sein Rangabzeichen ist ein gelber Offiziersbalken mit zwei bronzenen Dreiecken. Ein erfahrener Major ist häufig als Kommandeur eines Militärdistrikts für die taktische Aufstellung und Logistik der Einheiten dieses Gebiets verantwortlich. Auf Regimentsebene befehligt ein Major in der Regel ein Mechbataillon oder ein Geschwader von drei Luft/Raumstaffeln. Er kann aber auch in verschiedenen Stabs- oder diplomatischen Verbindungsfunktionen für seinen Regimentskommandeur oder einen Senioroberst tätig werden. Heimatregimenter haben im Normalfall einen Major zum Kommandeur.

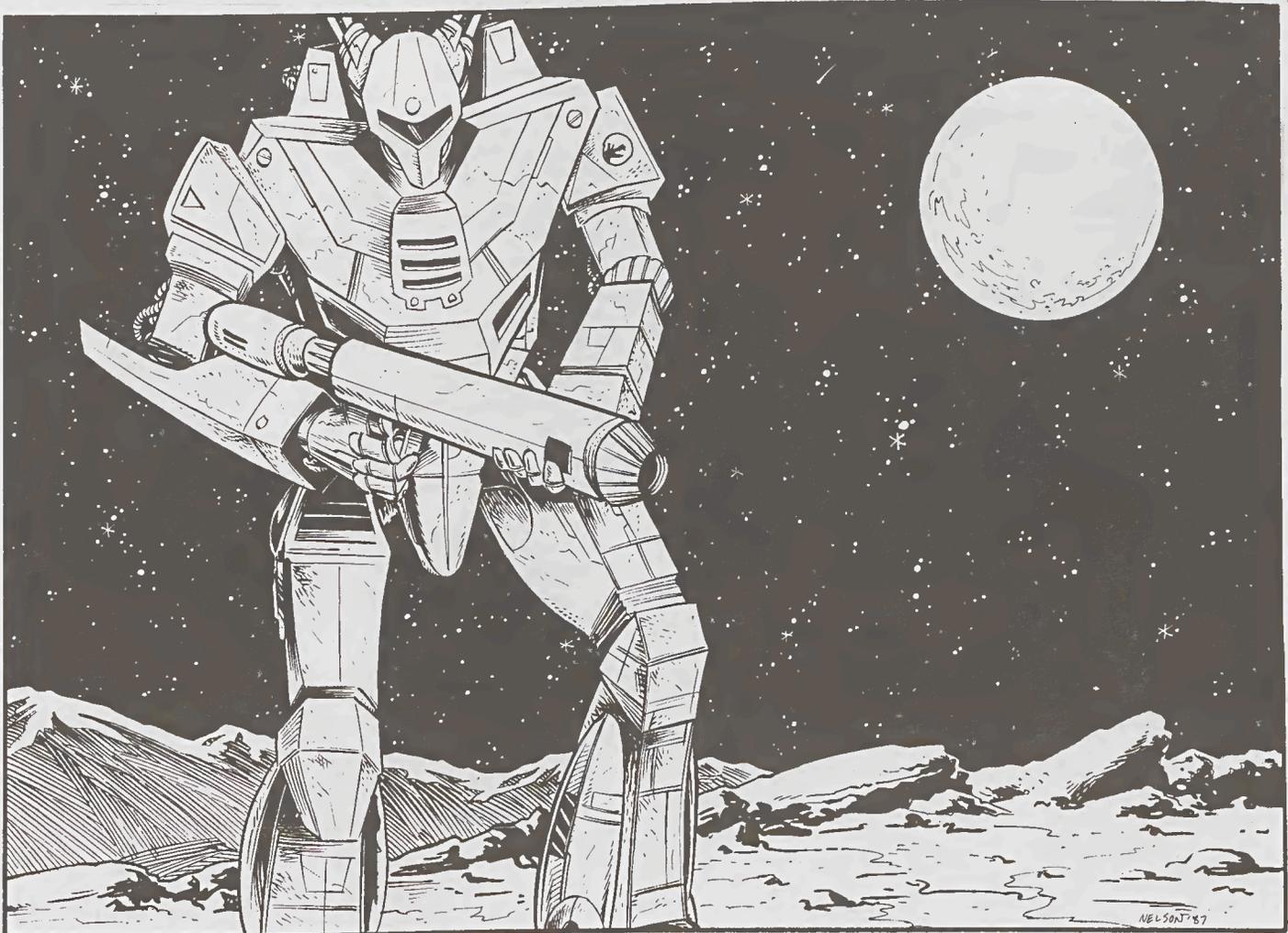
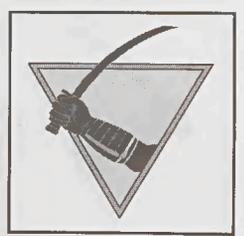
Oberst

Das Capellanische Heer unterscheidet zwischen zwei Abstufungen dieses Ranges: dem Senior- und dem Regimentsoberst. Es gibt sechs Senioroberste, je einer für die Kommunalitäten Sian und Capella sowie für die verbliebenen Linienregimenter McCarron's Armored Cavalry, Peripherie-Wacht, Chesterton-Reserve und Konföderations-Reservekavallerie. Die beiden Seniorobersten der Kommunalitäten Sian und Capella befehligen als Militärführer die

Streitkräfte ihrer Kommunalität. Alle sechs sind verantwortlich für militärische Operationen und Kampfbereitschaft ihrer Einheiten sowie strategische Planung und Logistik in ihrem Operationsgebiet. Alle Seniorobersten sind der Regentin Romano Liao Rechenschaft schuldig. Auf Regimentsebene kommandiert ein Oberst ein Regiment. Beide Grade des Oberst tragen dasselbe Rangabzeichen, ein aus drei trapezförmigen Bronzebalken zusammengesetztes Dreieck.

AUFSTELLUNG DES CAPELLANISCHEN HEERES

Die folgende Gefechtsaufstellung führt alle im Oktober 3031 aktiven capellanischen BattleMech-Regimenter auf. Dabei ist zu beachten, daß durch die schweren Verluste im 4. Nachfolgekrieg und die noch nicht abgeschlossene Umorganisation die meisten Regimenter nicht komplett, sondern bataillonsweise stationiert werden. Die hohe Konzentration von Bataillonen im andurischen und canopischen Grenzgebiet erklärt sich durch den derzeit dort stattfindenden Verteidigungskrieg.





GEFECHTSAUFSTELLUNG DES CAPELLANISCHEN HEERES

(Oktober 3031)

	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>				
Einheit							
Capella-Husaren							
Rote Lanciers (Oberst Judith Abermarle)							
1. Bataillon	Elite	Fanatisch	Sian				
(Major Adam Vincennes)							
2. Bataillon	Elite	Fanatisch	Sian				
(Major Eric Peico)							
3. Bataillon	Elite	Fanatisch	Latice				
(Major Christine Jorgen)							
Blandfords Grenadiere							
(Oberst Richard De Salvo)							
1. Bataillon	Elite	Fanatisch	Capella				
(Major Trilby Macao)							
2. Bataillon	Veteranen	Fanatisch	Bandora				
(Major Hadesy Blaze)							
3. Bataillon	Veteranen	Fanatisch	Ingersoll				
(Major Carol Ling)							
McCarron's Armored Cavalry							
(Oberst Archibald McCarron)							
Nachtreiter							
	Elite	Fanatisch	Sian				
(Brevet-Oberst Rodney Finn)							
(2 Bataillone)							
Christobals Regiment							
	Elite	Fanatisch	Sian				
(Brevet-Oberst Samuel Christobal)							
(2 Bataillone)							
Die Wilde Meute							
	Normal	Zuverlässig	Purvo				
(Oberst Linda Chandrasekar)							
Gordons Dämonen							
	Veteranen	Fanatisch	Wright				
(Oberst Vallory Gordon)							
Victors Renegaten							
	Veteranen	Fanatisch	Huskarl				
(Oberst Victor MacBride)							
Chesterton-Reserve							
(Oberst Mario Camorda Marmanillo)							
Sungs Kürrassiere							
(Oberst Kevin Sung)							
Urvines Berittene Grenadiere							
	Normal	Zuverlässig	Ares				
(Major Timothy Urvine)							
Kincades Auserwählte							
	Normal	Zuverlässig	Exedor				
(Major Gabriel Kincade)							
Die Schwarzen Schafe							
	Normal	Zuverlässig	Necromo				
(Major Andrea Sung)							
Kingstons Legionäre							
(Oberst Martha »Big Mama« Mathias)							
1. Bataillon	Normal	Zuverlässig	Zanzibar				
(Major Samuel Kingston)							
2. Bataillon	Normal	Zuverlässig	Menke				
(Major Jack Cheung)							
Konföderations-Reservekavallerie							
(Oberst Gennadi Mirzanajow)							
2. Konföderations-Reservekavallerie							
(Oberst Toman Malm)							
1. Bataillon		Veteranen		Zuverlässig			Shiba
(Major Bibe Terziqi)							
2. Bataillon		Normal		Zuverlässig			Buenos Aires
(Major José Rojas)							
3. Bataillon		Normal		Zuverlässig			Turin
(Major Akoli Tchirozérine)							
5. Konföderations-Reservekavallerie							
(Oberst Frances Kaba)							
1. Bataillon		Unerfahren		Zweifelhaft			Repulse
(Major Arben Maynard)							
2. Bataillon		Unerfahren		Zweifelhaft			Gunthar
(Major Hank Isaku)							
Capella-Reserve							
(Oberst Margaret »Bloody Mary« Stapleton)							
Stapletons Grenadiere							
(Oberst Margaret »Bloody Mary« Stapleton)							
1. Bataillon		Normal	Fanatisch				Jasmine
(Major Will Blackthorne)							
2. Bataillon		Normal	Zweifelhaft				Westerhand
(Major Leung Orwasher)							
3. Bataillon		Unerfahren	Zweifelhaft				Palladaine
(Major Chang Rho Kim)							
Sian-Reserve							
(Oberst Marian Grangerau)							
Kamakuras Husaren							
(Oberst Nathaniel Hopkins)							
1. Bataillon		Normal	Zuverlässig				Imalda
(Major Jürgen Edwards)							
2. Bataillon		Unerfahren	Zweifelhaft				Raphael
(Major Kamala Choudary)							
Isharas Grenadiere							
(Oberst Maxell Keng)							
1. Bataillon		Normal	Zuverlässig				Turin
(Major Harrison Lear)							
2. Bataillon		Unerfahren	Zweifelhaft				Principia
(Major Jean-Georges Valeska)							
Peripherie-Wacht							
(Oberst Joshua Kincade)							
Kincades Rangers							
(Oberst Joshua Kincade)							
1. Bataillon		Normal	Zuverlässig				Sax
(Major Chandrarah Samatar)							
2. Bataillon		Normal	Zuverlässig				Sax
(Major Alana Ballantine)							
3. Bataillon		Normal	Zuverlässig				Barras
(Major Zabar Frishling-Goodman)							
1. Garde Romano Liao	Elite	Fanatisch					Grand Base
(Major Detlef Howe)							
(1 Bataillon)							



Kriegerhausregimenter

Haus Imarra (Oberst Jhon Fredy Beltran) (2 Bataillone)	Veteranen	Fanatisch	Sian
Haus Kamata (Oberst Zeljko Buturovic) (2 Bataillone)	Veteranen	Fanatisch	Beteigeuze
Haus Daiachi (Oberst Daniel Sharafkandi) (2 Bataillone)	Veteranen	Zuverlässig	Drozan
Haus Fujita (Oberst George Ette) (1 Bataillon)	Veteranen	Fanatisch	Grand Base
Haus Matsukai (Oberst Ratsiraka Györi) (2 Bataillone)	Veteranen	Zuverlässig	Bithinia

Söldner

15. Dracon

(Colonel Samuel Shimosa) 1. Bataillon (Major Titus Gordon)	Normal	Zuverlässig	Holloway
2. Bataillon (Major Valerie Ming)	Normal	Zuverlässig	Bellatrix
4. Tau-Ceti-Ranger (Oberst Altman Branderberg) (2 Kompanien)	Normal	Zuverlässig	Borden

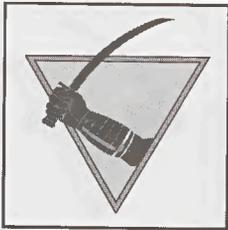
Richards Panzerbrigade

(Colonel Richard »Big Daddy« Whitman) 1. Bataillon (Major Thomas arap Kibwana)	Veteranen	Zweifelhaft	Beteigeuze
2. Bataillon (Major Berl Pally)	Veteranen	Zweifelhaft	Sigma Mare
3. Bataillon (Major Haakon Shawcross)	Veteranen	Zweifelhaft	Niomedé

Zahn des Ymir

(Oberst Davis Heller) 1. Bataillon (Kommandanthauptmann Tamsin Lukakis)	Veteranen	Zweifelhaft	Xieng Khouang
2. Bataillon (Kommandanthauptmann Louis Maryniak-Ruston)	Veteranen	Zweifelhaft	Homestead
3. Bataillon (Kommandanthauptmann Stephen Heatley)	Veteranen	Zweifelhaft	Victoria
Marshigamas Legionäre (Oberst Ju-Lei Marshigama) (1 Kompanie)	Veteranen	Zweifelhaft	Sax
Lockhardts Eisenfresser (Major Judy Lockhardt) (1 Bataillon)	Normal	Zuverlässig	Repulse
St. Cyr's Panzergrenadiere (Kommandanthauptmann Amy St. Cyr) (1 Bataillon)	Unerfahren	Zweifelhaft	Jacomarie



**EINHEITENPROFILE****HAUSEINHEITEN****CAPELLA-HUSAREN**

Die ursprünglich aus drei Regimentern bestehenden Capella-Husaren haben im 4. Nachfolgekrieg ein Regiment, die Präfektoratsgarde, bei den Kämpfen auf Liao und New Aragon verloren. Als eine der ältesten Linieneinheiten der Konföderation haben sie das Recht auf eigene Uniformvarianten. So sind beispielsweise die Offiziersrangabzeichen der Roten Lanciers rot und die von Blandfords Grenadiere blau

statt wie normal gelb. Die Insignien der Capella-Husaren zeigen eine weiße Knochenhand vor einem weißen Mond in einem blauem Oval, das Ganze auf rotem Hintergrund.

Rote Lanciers (Rote Herzgarde)

Das ursprünglich 2355 als 2. Hexare-Lanciers in der Kommunalität St. Ives ausgehobene Regiment wurde von Kanzlerin Jasmine Liao umbenannt, nachdem sie 2451/52 die Revolte des Regiments Meriks Grenadiere niedergeschlagen und die Einheit vernichtet hatten. Kanzlerin Liao machte die Roten Lanciers zu ihrer Leibgarde, eine Funktion, die sie bis heute erfüllen.

Die Einheit hat zwischen der reinen Schutzfunktion für den Kanzler und seine Familie auch immer wieder Kampfeinsätze gegen Davion- und Marik-Angriffe durchgeführt und konnte so eine hohe Gefechtsleistung aufrechterhalten. 2828 kämpften sie unter dem persönlichen Befehl der Kanzlerin Ilsa Liao gegen die Avalon- und Ceti-Husaren um den Planeten Aasia. Während des Rückzugs der geschlagenen capellanischen Truppen wurde die Kanzlerin getötet. Seit dieser Zeit tragen die Roten Lanciers zum ständigen Gedenken an ihre gefallene Kanzlerin und Regimentskommandeurin den Beinamen Rote Herzgarde und als Regimentssymbol ein von einem erhobenen Katana in einer gepanzerten Faust gespaltenes rotes Herz.

2989 kehrten die Lanciers, ein schweres Mechregiment, das sich vor allem auf Maschinen der Typen *Donnerkeil* und *Orion* stützt, unter ihrem Kommandeur Maximilian Liao von der Grenze zu den Vereinigten Sonnen zurück und führten einen Staatsstreich gegen Kanzler Tormax Liao aus. Das Regiment nahm in schneller Folge alle wichtigen Kontroll- und Kommunikationszentren der Hauptstadt in Besitz und sicherte Maximilian eine nahezu unblutige Machtübernahme. Dies hat den Status der Lanciers als Spitzenregiment der Konföderation Capella zusätzlich gesichert. Auf besondere Anordnung des Kanzlers werden sie mit Ausrüstung und Ersatzteilen bevorzugt beliefert.

Blandfords Grenadiere

Diese Einheit wurde ursprünglich 2310 und noch einmal 2315 als 4. und 7. Tikonov-Unionsgarde ausgehoben und 2368 unter Oberst Harrison Blandford reorganisiert und zusammengefaßt. Blandfords Grenadiere kamen zunächst vor allem in der Kommunalität Tikonov zum Einsatz, wo sie im 29. Jahrhundert draconische Invasionsversuche und einen Marik-Vorstoß abwehrten, bei dem sie genügend Panzer für ein zeitweiliges 4. Bataillon erbeuteten.

Nahezu ein volles Jahrhundert lang wurden sie dann als schnelle Einsatztruppe gegen feindliche Langstreckenüberfälle eingesetzt, eine Aufgabe, bei der das Panzerbataillon wieder verloren ging. Ab 2920 kamen sie an allen Fronten zum Einsatz, bis sie 2991 von Maximilian Liao zur Leibgarde der Adelskammer ernannt.

Seitdem werden sie bevorzugt auf Capella oder Sian eingesetzt. Es handelt sich um ein schweres Mechregiment, das vor allem Mechs der Typen *Katapult* und *Donnerkeil* benutzt. Sein Regimentsabzeichen zeigt einen durch zwei Katanaschwerter entlang der Nord-Süd- und der Ost-West-Achse gevierteilten Planeten.

McCarron's Armored Cavalry

Ursprünglich eine der größten Söldnereinheiten der Inneren Sphäre, sind Oberst Archie McCarrons fünf Regimenter bei der Ummittelbar nach Abschluß des 4. Nachfolgekrieges eingeleiteten Umorganisation des Capellanischen Heeres zu regulären Einheiten geworden, obwohl sie im Ruf stehen, die undisziplinierteste Truppe der Nachfolgerstaaten zu sein. Die ungehobelten Mitglieder dieser Einheit scheren sich um kaum etwas anderes als ihren eigenen rauen Ehrenkodex. Trotzdem gibt es nur wenige Einheiten, die ein Mechkrieger in einem harten Gefecht lieber auf seiner Seite wüßte.

In den 86 Jahren seit Gründung der Einheit durch Lord Gamala McCarron auf Chesterton hat »Big Mac« schon bei allen Nachfolgerhäusern der Inneren Sphäre gedient. Seit 2996 steht die Einheit in den Diensten von Haus Liao und wird als schnelle Eingreiftruppe eingesetzt, die an den Grenzen der Konföderation patrouilliert und unter Beschuß befindliche Einheiten entsetzt. Von August 3022 bis September 3023 drang MAC in einem berühmten Feldzug, »McCarrons Langem Marsch« in den Davion-Raum ein und kämpfte sich bis auf eine einzige gefährliche Situation auf Beten Kaitos nahezu spielerisch durch die Mark Capella der Vereinigten Sonnen. Die Insignien der Einheit zeigen einen frontal dargestellten, an der Hüfte abgeschnittenen grauen Ritter in voller Rüstung mit ausgebreiteten Armen und rotem Helmbusch vor einem grünen Dreieck. Als Paradefarbe benutzt die Einheit ein glänzend poliertes Silber.

Im vierten Grenzkrieg kamen zunächst die Nachtreiter auf Arboris und Nopah zum Einsatz. Dabei wurde das Regiment nahezu aufgerieben. Inzwischen wurde es durch neue Rekruten und das ehemalige zweite Bataillon der Preston-Lanciers wieder etwas aufgebaut. 3029 traf »Big Mac« dann auf Sarna wieder auf die Davion-Invasoren und vernichtete die 5. Syrtis-Füsiliere.

1. Regiment: Nachtreiter

Ein derzeit nur aus zwei Bataillonen stehendes mittelschweres Regiment. Bevorzugter Mech: *Verteidiger*.

2. Regiment: Christobals Regiment

Gleichfalls ein mittelschweres Regiment und mit nur zwei Bataillonen ebenfalls unter Sollstärke. Bevorzugter Mech: *Verteidiger*.

3. Regiment: Die Wilde Meute

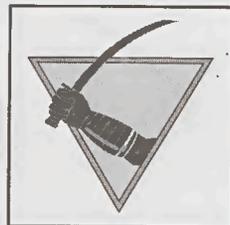
Ein mittelschweres Regiment mit je einem leichten, mittelschweren und schweren Bataillon. Bevorzugter leichter Mech: *Ostscout*, bevorzugter schwerer Mech: *Kriegshammer*.

4. Regiment: Gordons Dämonen

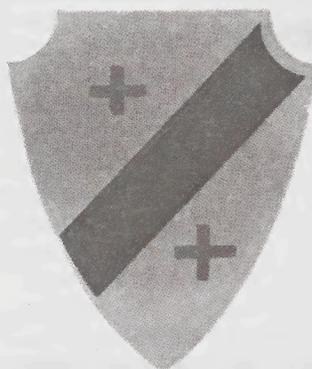
Ein weiteres mittelschweres Regiment mit einem leichten und zwei mittelschweren Bataillonen.

5. Regiment: Victors Renegaten

Ein schweres Regiment, das *Ostsol*- und *Katapult*-Mechs bevorzugt.



CHESTERTON-RESERVE



Obwohl die neun Systeme der ehemaligen Kommunalität Chesterton seit 2832 Teil der Vereinigten Sonnen sind, beansprucht die Konföderation Capella sie als Rechtsnachfolgerin der Tikonov-Union noch immer als ihr Territorium, ein Anspruch, der durch die Existenz der Regimente der Chesterton-Reserve zum Ausdruck kommt. Von den ursprünglichen Regimentern dieser Einheit existieren allerdings nur noch zwei.

Die restlichen acht gingen im 4. Nachfolgekrieg verloren. Die 1. Ariana-Füsiliere wurden auf Algol bis auf ein Bataillon vernichtet, das später im 1. Republikanischen Heer der Freien Republik Tikonov aufging. Die 2. Ariana-Füsiliere wurden auf Tikonov und Algol zerstört. Die Ariana-Grenadiere fielen auf Tikonov, die 1. und 2. Chesterton-Voltigeurs kapitulierten nach teilweise schweren Verlusten auf Tikonov bei der Invasion von New Aragon, während die 3. Chesterton-Voltigeurs dort untergingen. Lothars Füsiliere verloren auf Tybalt und Kawich ihr drittes Bataillon. Das erste und zweite Bataillon gingen im 1. Republikanischen Heer auf.

Die Insignien der Chesterton-Reserve zeigen auf einem gelblichgrünen Schild zwei schwebende, von einem schwarzen Schräglinksbalken getrennte rote Kreuze.

Sungs Kürassiere

Ein schweres Mechregiment, (bevorzugte Maschinen *Quasimodo* und *Donnerkeil*) und das einzige capellanische Regiment, das nach nahezu vollständiger Vernichtung beim Angriff auf eine Marik-Mechwartungsanlage 2668 stärker wieder aufgebaut wurde. Es sollte nicht das letzte Mal sein, daß die Kürassiere neben Siegen auch schwere Niederlagen erleiden mußten. Ein ähnliches Schicksal ereilte sie 2915 auf der Davion-Welt Bristol und 2999 auf dem Marik-Planet Ingersoll. Dennoch ist die Kampfmoral der Einheit hoch, und trotz der vielen Niederlagen hat sie eine der niedrigsten Versetzungsraten des Capellanischen Heeres. Ihre Einheitsinsignien zeigen einen Ritter auf einem weißen Streifband vor einem grün und Gold geteilten Vollkreis.

Kingstons Legionäre

Die mittelschweren Legionäre, deren bevorzugte Mechtypen *Balista* und *Verteidiger* sind, wurden erst 2916 aus je einem Bataillon von Shadracks *Dunkelfalken* und der 6. Konföderations-Reservekavallerie aufgebaut. Auch in diesem Regiment ist die Kampfmoral trotz vergangener Verluste hoch, und die MechKrieger brennen darauf, ihr Können zu beweisen. Ihr Regimentsabzeichen zeigt vor einem roten Vollkreis einen von einer Lanze durchbohrten Falken.

CAPELLA-RESERVE

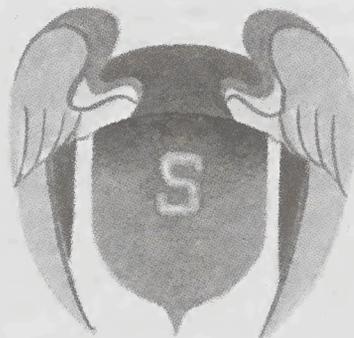
Von den ursprünglich zwei Regimentern dieser Einheit ist nur eines übrig, nachdem Justines Grenadiere auf Saiph das 3. Bataillon verloren und nach der Abspaltung von Tikonov zusammen mit dem 2. Bataillon der 4. Konföderation-Reservekavallerie im 3. Republikanischen Heer aufgingen. Das Einheitsabzeichen der Capella-Reserve zeigt vor schwarzem Hintergrund ein weißes Katana mit rotem Knauf vor einer gelben Mondscheibe.

Stapletons Grenadiere

Dieses mittelschwere Mechregiment mit je einem leichten, mittelschweren und schweren Bataillon kam indirekt durch einen Marik-Angriff auf Exedor zustande, bei dem die Familie der Lady Margaret Stapleton den Tod fand. Lady Margaret schwor Rache an Haus Marik und bat um die gerne erteilte Erlaubnis, auf eigene Kosten ein Mechregiment aufbauen zu dürfen. Seit 3003 führen die Grenadiere mit gemischtem Erfolg einen Privatkrieg gegen die Liga Freier Welten, der Oberst Stapletons Geldmittel inzwischen fast völlig erschöpft hat. Das Regimentssabzeichen zeigt vor einem rot und gold geteilten Vollkreis eine schwarze behandschuhte Faust, die eine zerbrochene Lanze hält.

SIAN-RESERVE

Diese Einheit besteht aus zwei Mechregimentern. Ihr Einheitsabzeichen ist ein grüner Schild mit einem silbernen Buchstaben »S« unter einem orangefarbenen, an den Seiten herabhängenden Band. Auf der Oberseite des Schildes setzen zwei vor dem Band liegende hellblaue Flügelpaare an.

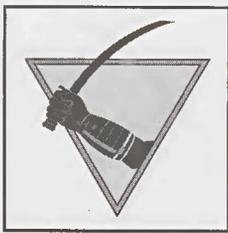


Kamakuras Husaren

Ein leichtes Mechregiment aus zwei Bataillonen, die hauptsächlich aus *Wespen* und *Hornissen* bestehen. Das 2910 auf Hexare und Westin ausgehobene Regiment gehört zu den undisziplinierteren Einheiten des Capellanischen Heeres und ist für einen fanatischen Haß auf Haus Davion bekannt, der es schwer zu kontrollieren macht. Diesen Haß stellte es auch im 4. Nachfolgekrieg unter Beweis, als sein erstes Bataillon auf Sachalin auf selbstmörderische Weise drei Wochen lang gegen die 5. *Crucis-Lanciers* RKG kämpfte. Die Husaren verfügen über erstklassige MechKrieger, deren Mut außer Frage steht, aber wegen ihrer mangelnden Disziplin sind die wenigsten Linienregimenter scharf darauf, mit ihnen zusammenzuarbeiten. Ihr Regimentsabzeichen ist ein stilisierter Husar des terranischen 18. Jahrhunderts auf blauem Feld.

Isharas Grenadiere

Die Grenadiere besitzen wie Kamakuras Husaren zwei Bataillone, ein mittelschweres, das vor allem aus *Verteidigern* besteht, und ein schweres mit besonders großem *Grashüpfer*-Bestand. Die Einheit zieht notgedrungen häufig zusammen mit Kamakuras Husaren in die Schlacht und hat durch deren Disziplinlosigkeit schon hohe Verluste erlitten. Ihre Offiziere gehören seit einiger Zeit eher zum unteren Durchschnitt. Das Einheitsabzeichen zeigt auf blauem Feld eine stilisierte Wespe, die eine Handgranate hält.



PERIPHERIE-WACHT

Dies ist seit der Umorganisation des Capellanischen Heeres der neue Name der ehemaligen Tikonov-Reserve. Von den ursprünglich zwei Regimentern dieser Einheit ist nach dem 4. Nachfolgekrieg nur noch eines übrig. Kerr's Intruders verloren auf Ronel, Basalt und Tigress zwei Bataillone, das dritte ging zusammen mit den Überlebenden von Oberst Pavel Ridziks persönlichem Regiment Stapletons Eisenhand und dem 2. Bataillon von Trimaldis Sekutoren im 2. Republikanischen Heer der Freien Republik Tikonov auf. Die Insignien der Peripherie-Wacht sind dieselben geblieben wie zur Zeit der Tikonov-Reserve: eine blaue Fackel mit roten Flammen in einem weißen Volloval auf gelbem Grund.

Kincades Rangers

Joshua Kincade war ursprünglich ein Regimentskommandeur des Hauses Davion, der nach Streitigkeiten über Rang und Bezahlung im Jahre 2985 mit zwei Bataillonen seines Regiments (Kincades Sorgenmacher) zu Haus Liao überlief. Mit neuem Namen ins Capellanische Heer eingegliedert, schlugen die Rangers 2987 gegen die Vereinigten Sonnen los und erbeuteten drei *Korsar*-Luft/Raumjäger, die ersten Maschinen dieses Typs, die in die Hände der Capellaner gelangten. Viele Mitglieder der Rangers sind in den Jahren vor dem 4. Nachfolgekrieg zu den Todeskommandos übergewechselt. Das Regiment besteht aus einem leichten Bataillon mit einigen *Ostscouts* und einem mittelschweren Bataillon mit ungewöhnlich vielen vierbeinigen *Skorpion*-Mechs. Nach dem 4. Nachfolgekrieg kam das ebenfalls mittelschwere ehemalige erste Bataillon von Hurlocs Husaren der Sarna-Reserve hinzu, das hauptsächlich mit Mech vom Typ *Verteidiger* ausgerüstet ist. Das Regimentsabzeichen der Rangers ist ein goldener Skorpion vor einem grünen, silbern eingefassten Dreieck.

SÖLDNEREINHEITEN

RICHARDS PANZERBRIGADE

Kommandeur: Colonel Richard »Big Daddy« Whitman
Rangsystem: Davion
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Veteranen
Mechgewicht: Schwer
Järgergewicht: Mittel
Panzer: Ja
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

Die Panzerbrigade war ursprünglich ein reguläres Mechregiment der Vereinigten Sonnen, das in den Söldnerstand überwechselte, als sein Kommandeur Richard Decord des Drogenhandels überführt wurde. Seitdem hat die Einheit im Dienst aller Großen Häuser gestanden. Während des 4. Nachfolgekrieges kämpfte sie für das Lyranische Commonwealth auf Menkent, Karbala und Dehgan. Die Einheit hatte lange Jahre einen eher schlechten Ruf, aber ihr derzeitiger Kommandeur »Big Daddy« Whitman hat einige Anstrengung darauf verwandt, seinen Leuten ein einigermaßen zivilisiertes Benehmen beizubringen. Kurz nach Kriegsende wechselte die Einheit zu Haus Liao, gerüchteweise, weil »Big Daddy« sich in Melissa Steiner verliebt hatte und deren Hochzeit mit Hanse Davion nicht ertragen konnte. Als Abzeichen der Einheit dient ein Panzervisier in Braun und Weiß.

15. DRACON

Kommandeur: Colonel Samuel Shimosa
Rangsystem: Sternbund
Größe: 2 Bataillone
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Mittel/Schwer
Järgergewicht: Mittel
Panzer: Ja
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

Das 15. Dracon ist eine der älteren Söldnerseinheiten der Konföderation. Das ehemalige 15. Draconregiment der Sternbundarmee trat nach dem Abflug von General Kerensky zum Haus Liao über. Die ursprünglich 3 Bataillone des Regiments sind im Laufe der Nachfolgekriege auf ein mittelschweres (bevorzugter Mech: *Centurion*) und ein schweres Bataillon (bevorzugter Mech: *Kampfschütze*) zusammengeschumpft. Beide Bataillone sind unter Sollstärke. Das 15. Dracon hat an einigen der schwersten Kampffaktionen der Capellaner gegen Haus Marik teilgenommen, war am 4. Nachfolgekrieg jedoch nicht beteiligt. Eine Besonderheit dieser Einheit ist, daß sie regelmäßig einen Teil ihrer Beute für Hilfsmaßnahmen an planetare Zivilbehörden übergibt, um auf den Planeten, die sie verteidigt, ein positives Andenken für spätere Generationen zu hinterlassen. Das Einheitsabzeichen des 15. Dracon ist ein rotes Dreieck in gelbem Vollkreis, von dem ein grauer Strahlenkegel ausgeht, alles umgeben von einem breiten orangefarbenen Kreis mit kreuzförmig angeordneten Sternzacken.



4. TAU-CETI-RANGER

Kommandeur: Oberst Altman Branderberg
Rangsystem: Liao
Größe: 2 Kompanien
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Schwer
Järgergewicht: Keine
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

Auch die Tau-Ceti-Ranger stehen seit kurz nach dem Exodus in den Diensten von Haus Liao. Ihre zwei Bataillone wurden im 4. Nachfolgekrieg bei Kämpfen auf Tikonov, Axton und Kathil auf zwei Kompanien reduziert. Bei dieser Gelegenheit gingen auch die Landungsschiffe der Einheit verloren.

MARSHIGAMAS LEGIONÄRE

Kommandeur: Oberst Ju-Lei Marshigama
Rangsystem: Liao
Größe: 2 Kompanien
Erfahrung: Veteranen
Mechgewicht: Schwer
Järgergewicht: Keine
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

LOCKHARDTS EISENBEIßER

Kommandeur: Major Judith Lockhardt
Rangsystem: Liao
Größe: 1 Bataillon
Erfahrung: Normal
Mechgewicht: Mittel
Järgergewicht: Keine
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Ja
Sprungschiffe: Nein

ST. CYRS PANZERGRENADIERE

Kommandeur: Kommandanthauptmann Amy St. Cyr
Rangsystem: Steiner
Größe: 1 Bataillon
Erfahrung: Unerfahren
Mechgewicht: Mittel
Järgergewicht: Leicht
Panzer: Nein
Infanterie: Ja
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

ZAHN DES YMIR

Kommandeur: Oberst Davis Heller
Rangsystem: Steiner
Größe: 1 Regiment
Erfahrung: Veteranen
Mechgewicht: Mittel
Järgergewicht: Mittel
Panzer: Nein
Infanterie: Nein
Landungsschiffe: Nein
Sprungschiffe: Nein

GARDE "ROMANO LIAO"

Kommandeur: Lady Romano Liao
Rangsystem: Liao
Größe: 1 Bataillon Mechs und 1 Zug Infanterie
Erfahrung: Elite
Zuverlässigkeit: Fanatisch
Bataillonsfarben: Gelb und weiß
Standort: Ares
Motto: "In Treue fest, im Sturme treu."
Einheitsabzeichen:
Gelbes Hexfeld mit doppelter weißer Umrandung
1. Kompanie
Captain Dirk Scharfenstein
Bevorzugte Mechs: Vindicator und Spider
2. Kompanie
Captain Detlef Howe
Bevorzugte Mechs: JagerMech und Crusader L
3. Kompanie (im Aufbau)
Infanteriezug
Commander Carlos Hathcock

Die Garde wurde im Juni 3026 von Lady Romano Liao auf Wei, ihrem Geburtsplaneten, als persönliche Leibeinheit und Gegenstück zu den Todeskommandos ihres Vaters aufgestellt. Ihre Mission ist die Eliminierung aller Feinde Lady Romanos (und damit, nach ihrer Interpretation, des capellanischen Staates), wo immer diese sich befinden. Zu diesem Zweck besteht die Garde - ein Mechbataillon und ein Infanteriezug - aus handverlesenen, kampferfahrenen und geistig beweglichen, hoch motivierten Kriegerern, rekrutiert aus Freiwilligen aller Waffengattungen des capellanischen Heeres. Ihre Einsatzbefehle erhalten die Kompanieführer direkt und ausschließlich von ihrer Grand Lady, die auch als Bataillonskommandeur fungiert. Vor dem Eintritt in die Einheit leistet jedes Mitglied der Garde einen mit Blut besiegelten Treueschwur, dessen Bruch von den anderen Einheitsangehörigen mit dem Tode bestraft wird. In den übrigen Häusern wird die Garde noch gemeinhin mit den Todeskommandos Max Liaos verwechselt, die jedoch nach Amtsantritt der Regentin bei "Strafexpeditionen" nach Canopus und Andurien verhehzt worden sind. Die Garde erhält besondere Ausrüstung und Waffen, häufig zu Lasten älterer Regimenter.

Zu den Missionen dieser Elitetruppe zählen Aufklärung, Vorbereitung von Offensiven und Kommandounternehmen, Kampfabwürfe hinter feindlichen Linien, Infiltration und Sabotage gegnerischer Kommunikationszentralen. Attentate, Entführungen und Bombenanschläge gehören ebenfalls zum Repertoire der Garde. Jeder Soldat der Garde durchläuft eine spezielle Kommandoausbildung, die sich von der Anwendung archaischer Waffen und Giftstoffe bis zur Kryptographie erstreckt. Jedes Teammitglied wird zum Spezialisten auf einem bestimmten Gebiet weitergebildet. Das capellanische Heer betrachtet die Garde mit noch gemischteren Gefühlen als zuvor die Todeskommandos, da immer wieder Informationen über die alt terranische Göttin Kali in Zusammenhang mit der Garde auftauchen. Niemand kann die Effektivität der Garde bestreiten, aber Maskirovka und reguläre Streitkräfte sehen in diesen "Sturmtruppen" eine Bedrohung ihrer Position, da sie außerhalb des Dienstweges stehen und nur ihrer Grand Lady persönlich ergeben sind.



RÜSTUNGSINDUSTRIE

Von den acht vor dem 4. Nachfolgekrieg in der Konföderation Capella verbliebenen Mechfabriken sind vier an das Vereinigte Commonwealth verlorengegangen, darunter die leistungsfähigste Anlage auf Tikonov. Insgesamt sind die verbliebenen vier Fabriken theoretisch noch zu einer jährlichen Produktion von 170 Mechs in der Lage. Praktisch ist dies derzeit jedoch allein schon wegen der Kämpfe auf Beteigeuze nicht zu erreichen.

Name: Erdwerk-KC AG
Standorte: Grand Base, Ares
Direktorin: Herzogin Lin Ching-Hsia
Produktion Grand Base: HRN-3S/-3V *Hornisse*, CTF-1T *Cataphract*
Produktion Ares: Landungsschiffe der *Union-* und *Overlord-*Klasse

Anmerkungen: Erdwerk AG wurde als wichtigster Rüstungskonzern der Tikonov-Union gegründet und besaß vor dem 4. Nachfolgekrieg mehrere Mechfabriken, die jedoch bis auf das neueste Werk in der Kommunalität Sian und die Raumwerft über Ares alle an das Vereinigte Commonwealth gefallen sind.

Name: Bergan Industries
Standort: Ares
Direktor: Shonso Taif Casamitjana
Produktion: HSC-1K *Heuschreck*, HRN-3S *Hornisse*

Name: Aldis Industries
Standort: Beteigeuze
Direktor: Herzog Herrera Patschkorija
Produktion: WSP-1A/-1L *Wespe*, VTD-1R *Verteidiger*, Panzer *Zerstörer*, *Behemoth*, PPK-Sturmgeschütz *Schreck*

Anmerkungen: Die Produktion ist wegen der auf Beteigeuze tobenden Kämpfe mit den Truppen des Herzogtums Andurien derzeit weitgehend eingestellt.

Name: Hellespont
Standort: Sian
Direktorin: Alana Morgaine
Produktion: WSP-1A *Wespe*, RAB-1E *Rabe*, Panzer *Vedette*, *Scorpio*, *Pegasus*

Anmerkungen: Hellespont, ursprünglich ein Mechhersteller, ist heute der wichtigste Produzent von konventionellen Gefechtsfahrzeugen in der Konföderation Capella. Die Wiederaufnahme der Mechproduktion erfolgte erst vor knapp vier Jahren.

Name: Mujika Aerospace Technologies
Standort: Capella
Direktor: Herzog Alexander Feldek
Produktion: Luft/Raumjäger TR-10/-11 *Transit*

MILITÄRAKADEMIEN

Die Konföderation Capella besitzt drei sogenannte Kriegsakademien. Diese befinden sich auf Sian, Capella und Ares. Die Kriegsakademie auf Ares trägt den Namen Kriegsakademie Sarna, da es sich um die Weiterführung der ehemals auf der Zentralwelt der Kommunalität Sarna durch von dort entkommene Professoren und Dozenten handelt. Außerdem bringt die Konföderation durch diesen Namen ihren weiterbestehenden Anspruch auf das Gebiet der Mark Sarna zum Ausdruck. Schüler dieser Akademien werden nur auf persönliche Empfehlung eines örtlichen Adligen, planetaren Direktors oder Diems angenommen. Die Ausbildung beginnt nach Abschluß der Schulzeit, mit 16 Jahren.

Kadetten werden in den ersten beiden »Prüfjahren« auf verschiedene Weisen körperlich, geistig und politisch gedrillt und getestet, um festzustellen, ob sie für das Militär geeignet sind. Mehr als ein Drittel jedes Jahrgangs fällt dabei durch und wird in Speziallehrgänge für Posten in Miliz und Heimatregimentern versetzt.

Die verbliebenen Kadetten bleiben weitere zwei bis fünf Jahre an der Akademie. Die Ausbildung für Linienoffiziere dauert zwei Jahre und umfaßt Menschenführung und Gefechtstraining, mit ausführlicher Nutzung der BattleMechsimulatoren. Kadetten, die eine medizinische oder technische Laufbahn wählen, erhalten eine ein, respektive zwei Jahre dauernde Zusatzausbildung. Zukünftige Luft/Raumpiloten werden zusätzliche drei Jahre ausgebildet, bevor sie einen Abschluß machen.

Je nach ihren Leistungen in der Kadettenzeit werden die jungen Offiziere in einem Regiment der Konföderationsreserve oder einem Linienregiment eingesetzt. In seltenen Fällen können besonders begabte Absolventen sogar einen Posten bei den Capella-Husaren erhalten.

ORDEN UND EHRENZEICHEN

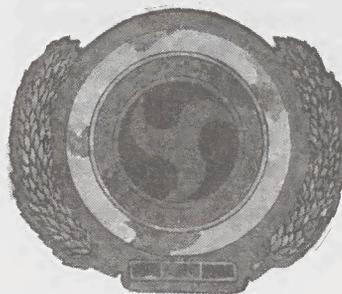
In der Konföderation Capella werden verschiedene militärische und zivile Ehrungen verliehen, um individuelle Heldentaten und besonderes Pflichtbewußtsein zu belohnen.

LIAO-STRAHLENKRANZ DES HELDENTUMS



Dieser Militärorden wird für besonderes Heldentum vor dem Feind verliehen. Er hat die Form einer roten Sonnenscheibe mit schwarzem Zackenrand, in deren Mitte sich eine sparrenförmig violett-blau-schwarz geteilte Sonnenscheibe mit goldenem Zackenrand befindet, auf der wiederum ein grünes Dreieck mit rotem Zentrum und weißem Ideogramm liegt.

GROSSER LIAO-EHRENKRANZ

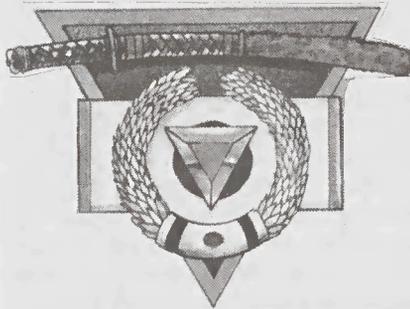


Dieser Militärorden wird an Personen verliehen, die sich über die normalen Grenzen ihrer Pflicht hinaus um die Verteidigung des Staates verdient gemacht haben. Er besteht aus einem zentralen rot-schwarzen Triskelion, mit schmalen roten Rand in der Mitte eines Onyxkreises mit schmalen Goldrand, der seinerseits in einem breiten dreifarbigem Tarnschemakreis mit purpurrotem Rand liegt, der

HAUS LIAO

auch einen gold umrandeten schwarz-rot-schwarzen Balken an der Unterseite des Ordens und zwei halbkreisförmige goldene Ähren links und rechts umschließt.

LIAO-KRANZ FÜR BEMERKENSWERTES HELDENTUM



Dieser Orden wird an Krieger verliehen, die unter feindlichem Beschuss trotz ernster Gefahr für Leib und Leben bei der Rettung bedrohter Kameraden ein außerordentliches Heldentum gezeigt haben. Er ist normalerweise nur MechKriegern vorbehalten, kann aber in Ausnahmefällen auch an Nicht-MechKrieger verliehen werden, die bei ihrer Heldentat verletzt wurden. Er hat die Form eines schwarzen, grün umrandeten Dreiecks, auf dem unter einem in der Scheide steckenden Katana in natürlicher Farbe ein weißes, an beiden Enden golden abgesetztes Ordensband mit einem zentralen schwarzen Punkt liegt, auf dem drei silberne Balken ein grün ausgefülltes Dreieck bilden. Um dieses Dreieck liegt auf dem Band ein silberner Lorbeerkranz, der am unteren Ende in ein weißes Band mit schwarzen Rändern und einem mittigen roten Punkt gehüllt ist.

Die Mitgliedschaft in dieser speziellen Ehrengesellschaft steht zivilen »Haushelden« als Belohnung für einzigartige persönliche Opfer zum Schutz der Konföderation offen. Das Abzeichen des Ordens ist ein farbiges Liao-Hauswappen auf einem grünen Malteserkreuz, dessen Arme in Rot auf dunkelblauen Dreiecken die Buchstaben LIAO tragen.

EHRENSTAB FÜR AUSSERORDENTLICHE DIENSTE



Diese Ehrung wird vom Kanzler der Konföderation persönlich an Personen verliehen, die sich unter höchstem persönlichem Risiko oder besonderer persönlicher Härte über ihre normalen Pflichten hinaus um das Haus Liao verdient gemacht haben. Sie besteht aus einem etwa dreißig Zentimeter langen geschnitzten Elfenbeinstab mit einem Flechtmuster und dem Liao-Wappen in der Mitte. An einem Ende ist er mit Einlegearbeiten aus Korallen, Malachit und Onyx verziert.

BELOBIGUNG FÜR WERTVOLLE DIENSTE AM HAUSE

Dieser zivile Orden wird üblicherweise von einem Diem an Personen verliehen, die sich vorbildhaft verhalten haben. Er besteht aus einem aus drei grünen Balken mit weißem Rand gebildeten Dreieck, unterlegt von einem schwarz-roten Yin-Yang-Symbol mit goldenen Rändern in einem weißen Kreis.



SIEGEL ZIVILER TAPFERKEIT UND OPFERBEREITSCHAFT



Dies ist eine spezielle Auszeichnung, die vom Kanzler persönlich an Zivilisten verliehen wird, die unter ernster persönlicher Gefahr oder persönlichen Opfern direkt im militärischen Interesse der Konföderation tätig geworden sind. Er besteht aus einer um zwei Elfenbeinstangen gewickelten Pergamentrolle mit einem chinesischen Text, der von der Heldentat des Empfängers und seiner Belohnung durch den Kanzler berichtet.

ORDEN DER LIAO-LEGION



Die Mitgliedschaft in dieser speziellen Ehrengesellschaft steht zivilen »Haushelden« als Belohnung für einzigartige persönliche Opfer zum Schutz der Konföderation offen. Das Abzeichen des Ordens ist ein farbiges Liao-Hauswappen auf einem grünen Malteserkreuz, dessen Arme in Rot auf dunkelblauen Dreiecken die Buchstaben LIAO tragen.





DER ST.-IVES-PAKT

Diese erst gegen Ende des Vierten Nachfolgekrieges entstandene Nation war früher als Kommunalität St. Ives Teil der Konföderation Capella. Damals wie heute wurden die 18 Systeme des Staates von Candace Liao regiert, der ältesten des Tochterkanzlers Maximilian Liaos. Candace Liao sagte sich von der Konföderation los und heiratete Justin Xiang Allard, einen engen Vertrauten von Hanse Davion, den sie kennen und lieben gelernt hatte, als er mit einem Geheimauftrag den capellanischen Geheimdienst Maskirovka unterwanderte. Ihr kleines Reich ist eng mit den Vereinigten Sonnen verbunden, verteidigt seine Unabhängigkeit jedoch mit großer Entschlossenheit. Möglicherweise fürchtet Herzogin Candace, eine Veränderung ihrer Position, könnte ihre Schwester Romano zu einem Angriff bewegen, der die Welten des Paktes verwüsten würde.

POLITISCHE STRUKTUR DES ST.-IVES-PAKTES

Wie angesichts der langen Geschichte des Paktes als capellanische Kommunalität nicht anders zu erwarten, ist die politische Struktur dieses jungen Staates weitgehend an das Vorbild der Konföderation angelehnt, auch wenn als Ausdruck der Unabhängigkeit die Namen der verschiedenen Regierungsämter verändert wurden. So trägt Herzogin Candace Liao als Herrscherin des St.-Ives-Paktes den Titel einer Präsidentin, verfügt aber über das Dekretrecht nach Art des capellanischen Kanzlers, so daß auch sie weitgehend unabhängig regieren kann. Sie wird in ihren Entscheidungen beraten vom Thronrat, dessen Kompetenzen weitgehend jenen des capellanischen Präfektors entsprechen. Die vier Mitglieder dieses Rates sind die Herzöge des Reiches: Candace Liao selbst in ihrer Funktion als Herzogin von St. Ives, Qasim Miyo (Vestalla), Duarte Susak (St. Loris) und Dennis Redgreave (Warlock). Der Adel arbeitet in einem Rückgriff auf die Anfänge der Region als St.-Ives-Wirtschaftsgemeinschaft mit den Managern der größeren Industrie- und Handelsbetriebe als beratendes Parlament in der sogenannten Ständekammer zusammen, dessen Amtsperioden jeweils zehn Jahre währen. Im Gegensatz zur capellanischen Praxis hat die Ständekammer jedoch das Recht, die Gesetzesinitiativen sowohl des Thronrates wie auch der Präsidentin zu bestätigen oder abzulehnen. In letzterem Fall hat ihr Veto jedoch nur aufschiebende Wirkung. Falls die Präsidentin ein Dekret ein zweites Mal erläßt, ist keine Zustimmung der Ständekammer mehr notwendig. Die Interne Organisation des Paktgebietes entspricht den Gebräuchen der Konföderation Capella, allerdings entfällt aufgrund der geringen Ausdehnung die Ebene der Kommunalität. Auch die Adelstitel und -rechte sind unverändert jene der Konföderation. Das Rechtssystem baut wie im Liao-Raum auf den St.-Ives-Edikten und dem Capellanischen Konkordat auf, und die meisten Rechtsstreitigkeiten werden von Kommunalgerichten behandelt. Es existieren jedoch weder Kanzlei- noch Toleranzgerichte. Fälle, die über die Kompetenzen eines Kommunalgerichts oder eines örtlichen Herzogs hinausgehen, werden grundsätzlich vor dem Thronrat behandelt.

DIE WIRTSCHAFT DES ST.-IVES-PAKTES

Die Paktwirtschaft befindet sich im Umbruch von der strengen Planwirtschaft der Konföderation Capella zum staatlich gelenkten Kapitalismus der Vereinigten Sonnen. Dies führt zu gewissen Umstellungsschwierigkeiten, sowohl bei den oberen Firmenkadern, die zum ersten Mal in ihrem Leben gezwungen sind, Kosten-

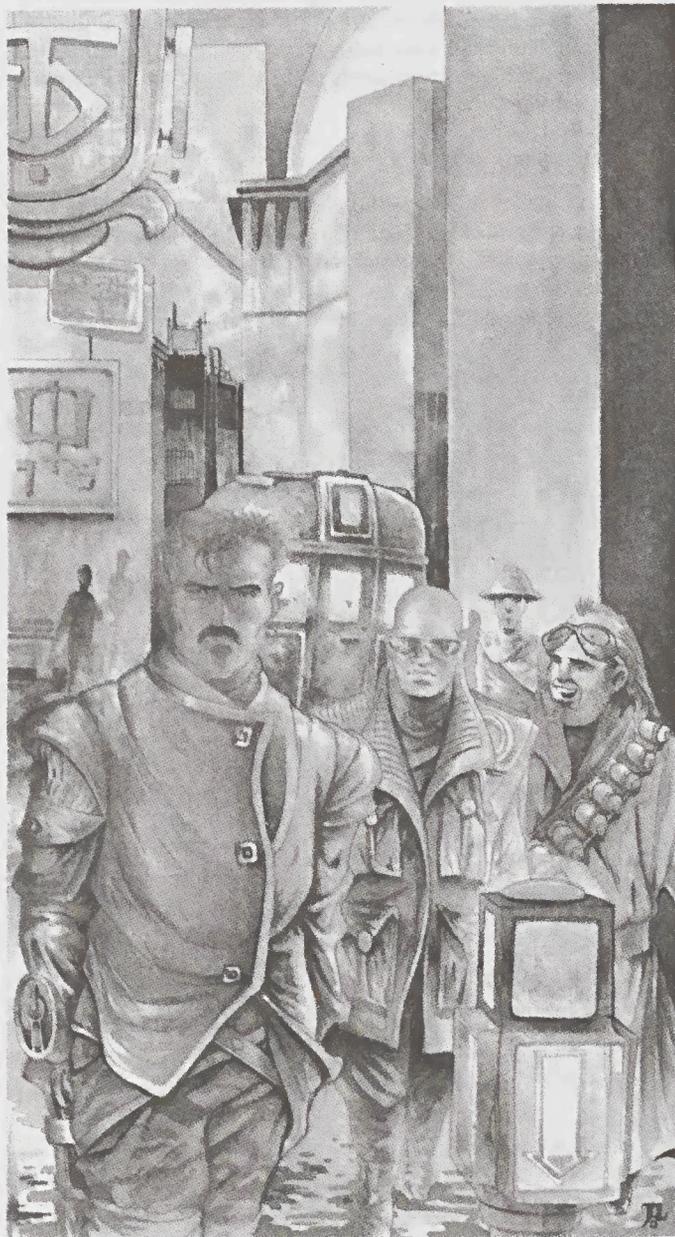
Nutzen-Rechnungen aufzustellen, als auch bei den Angestellten und Arbeitern, deren Lage plötzlich deutlich unsicherer geworden ist als zuvor. Andererseits hat sich die Steuerlast erheblich verringert, und die Einführung einer allgemeinen und verlässlichen Steuerordnung steht bevor. Mit Anfang des Jahres 3031 wurde eine eigene Währung, die AL(Allard-Liao)-Note bzw. der Pao eingeführt, der von den Vereinigten Sonnen mitgetragen wird und im Wert mit dem Davion-Pfund übereinstimmt. Durch eine Zollunion ist der Handel mit dem Vereinigten Commonwealth frei. Auch auf Waren aus der Konföderation Capella wird nur ein minimaler Zoll erhoben, allerdings ist dieser Handel nur von seiten des St.-Ives-Paktes legal. Grundsätzlich neigt die Paktregierung zu einer geschäfts- und handelsfreundlichen Politik, die bewußt versucht, an jahrhundertealte, längst vergessene Traditionen der St.-Ives-Wirtschaftsgemeinschaft anzuschließen.

KULTUR UND KÜNSTE IM ST.-IVES-PAKT

Eine von jahrhundertealten Traditionen geformte Kultur wie die capellanische wird auch durch eine plötzliche politische Spaltung nicht von Grund auf umgewälzt. Die Paktkultur ist weiter in großen Teilen mit der capellanischen identisch. Kinder werden als Staatsmündel aufgezogen und müssen sich ihr Bürgerrecht mit 16 Jahren durch eine staatstragende Leistung verdienen, und grundsätzlich wird von jedem Bürger erwartet, daß er seine privaten Bedürfnisse hinter die des Staates stellt. Ein Verlust der Staatsbürgerschaft ist jedoch nur aufgrund von Hochverrat und auf einstimmige Entscheidung des Thronrates hin möglich. Die Kastengesellschaft besteht auch im St.-Ives-Pakt weiter, aber sie beginnt an Bedeutung zu verlieren, da ihre wichtigsten Merkmale schrittweise abgebaut werden. So ist beispielsweise bereits heute allen Paktbürgern die freie Reise zwischen den Welten dieses Staates gestattet, und mit der geplanten Einführung des formell geregelten Steuerwesens wird das Direktorat eine wichtige Machtposition verlieren. Auf Druck der Vereinigten Sonnen hat der Aufbau eines Gewerkschaftswesens begonnen, und auch die Künstler haben eine größere Chance, mit satirischen oder kritischen Werken Anerkennung zu finden, als zu Zeiten der Mitgliedschaft in der Konföderation Capella. Voraussichtlich wird es in einigen Jahren auch keine Servitoren im St.-Ives-Pakt mehr geben, da seit Anfang des Jahres jeder Servitor alle fünf Jahre das Recht auf eine wohlwollende Prüfung des Antrags auf Verleihung der Bürgerrechte hat, und Jugendlichen, die sich ihr Bürgerrecht im St.-Ives-Pakt nicht verdienen, statt einer Abstufung zum Servitor die staatlich finanzierte Ausreise ins Vereinigte Commonwealth nahegelegt wird. Das Recht auf kostenlose Erziehung und medizinische Versorgung ist auch weiterhin garantiert, ebenso wie die staatliche Rente, und das Bildungssystem soll von der penetrantesten politischen Propaganda gesäubert und stärker auf natur- und wirtschaftswissenschaftliche Fächer hin ausgerichtet werden. Das allerdings gestaltet sich vor allem durch einen Mangel an Fachkräften recht schwierig, dem auch die befreundeten Vereinigten Sonnen nicht abhelfen können, da dort ebenfalls Lehrermangel herrscht. Dies führt dazu, daß der Alltag an den Schulen des St.-Ives-Paktes heute noch fast genauso abläuft wie vor der Unabhängigkeit, auch wenn die Lehrbücher nach und nach ausgetauscht werden und die politische Indoktrination jetzt nicht mehr pro-Liao, sondern pro-Allard-Liao ist. Zumindest die Philotechnischen Institute im Paktgebiet wurden jedoch geschlossen und ihre Lehrer ins normale



Schulsystem eingegliedert, und durch ein Schüleraustauschprogramm mit dem Lyranischen Commonwealth und den Vereinigten Sonnen wird versucht, die Paktjugend auf eine neue Zukunft vorzubereiten, ohne jedoch dabei ihre kulturelle Identität zu verlieren. Die von Herzogin Candace Liao gesponserte St. Ives Kulturwoche ist ein staatsweiter Kulturwettbewerb, der in jedem Januar auf St. Ives abgehalten wird, eine Nachfolgeveranstaltung für die gleichartige Capellanische Feier der Einheimischen Künste auf Capella, deren Schirmherrin Herzogin Candace in ihrer Zeit in der Konföderation war. Die hohen Geldpreise, die während der Kulturwoche für die besten Beiträge ausgeschrieben werden, locken die besten Künstler des Paktes an, was wiederum für ein großes Publikum nicht nur aus dem St.-Ives-Pakt sorgt. Die Jahrhunderte strenger Durchsetzung der Prinzipien von Pflicht und Verpflichtung haben dazu geführt, daß eine autokratische Herrschaftstruktur im St.-Ives-Pakt allgemein als richtig und angemessen akzeptiert wird. Dadurch hat sich der durchschnittliche Paktbürger auch vor der Unabhängigkeit keineswegs als unterdrückt angesehen, und es ist nicht mit Druck aus der Bevölkerung für weiterreichende Reformen zu rechnen. Da auch Herzogin Candace ein Produkt der capellanischen Kultur ist, werden wahrscheinlich auch die von Regierungsseite zu erwartenden Veränderungen nicht mehr allzu weit über das bereits Erfolgte hinausreichen.



RELIGION UND PHILOSOPHIE

Die Korvindoktrin und das Sarnamandat haben in ihrer Position als leitende Philosophien des Staates leichte Einbußen erlitten und mit Aktivitäten gegen widersprechende Glaubensgemeinschaften oder Philosophien ist zumindest in der nächsten Zeit nur aus persönlicher Initiative planetarer Diems und Adliger zu rechnen, nicht aber auf Anweisung der Präsidentin. Der wichtigste philosophische Unterschied zwischen dem St.-Ives-Pakt und der Konföderation Capella besteht in der Haltung zum Lorig-Orden, der im St.-Ives-Pakt keine Grundlage mehr hat, obwohl auch Herzogin Candace eine ehemalige MechKriegerin ist. Da der St.-Ives-Pakt keine eigenen Kriegerhäuser besitzt, entfällt auch die Notwendigkeit, deren Hausphilosophie aufrechtzuerhalten. Allerdings betrachten sich auch im Paktgebiet MechKrieger als die weit über den anderen Waffengattungen stehende militärische Elite, eine Haltung, wie sie ja auch bei den MechKriegern des neuen Verbündeten Vereinigte Sonnen nicht unbekannt ist. Die Reihen der Geweihten wurden kurz nach der Unabhängigkeit aufgelöst, ebenso wie die Philosophischen Untersuchungsgerichte. Die Philosophischen Examinatoren existieren als simple Schulinspektoren weiter, deren Zuständigkeit jedoch wieder auf die ursprüngliche Begutachtung der Grund- und Mittelschulen eingeschränkt wurde. Durch die Jahrhunderte hindurch haben die von Haus Liao in der Konföderation Capella geförderten Philosophien eine Militärmaschinerie aufgebaut, die für die Verteidigung ihrer Heimat zu extremen Opfern bereit ist. Ebenso wie die nicht minder große Opferbereitschaft der Zivilbevölkerung verlieh dies dem capellanischen Staat eine enorme innere Stärke und ein »Durchhaltevermögen«, die auch im St.-Ives-Pakt zu finden sind, und die zu erhalten die Paktregierung verständlicherweise bemüht ist. Dies wird durch die erhebliche Machtreduzierung der Examinatoren und die Auflösung der Reihen der Geweihten sowie die Abwesenheit der allgegenwärtigen Maskirovka-Spitzel nicht erschwert, sondern erleichtert, da die von ihnen geschaffene Atmosphäre des konstanten Mißtrauens und der Verunsicherung die Moral der Bevölkerung eher schwächte als stärkte. Wenn sich die Paktbevölkerung erst einmal an die neue Situation und die neuen Machtkonstellationen gewöhnt hat, ist dadurch mit einer gefestigten und loyalen Staatskultur als Stütze der Allard-Liao-Herrschaft zu rechnen.

DIE PAKTSTREITKRÄFTE (PSK)

Der St.-Ives-Pakt besitzt nur geringe Streitkräfte und ist im Falle einer capellanischen Offensive auf die Unterstützung des Vereinigten Commonwealth angewiesen. Es verfügt zu seiner Verteidigung jedoch über eine kleine Armee aus immerhin sechs Battle-Mech-Regimentern und einigen konventionellen Truppen. Die Dienstpflicht für Paktbürger beträgt vier Jahre in einem Linien- plus drei Jahre in einem Heimatmilizregiment mit der Möglichkeit, bis zum 50. Lebensjahr zu dreimonatigen Wehrübungen und im Kriegsfall zum aktiven Dienst in einer Heimatmiliz einberufen zu werden.

STRUKTUR DER PAKTSTREITKRÄFTE

Die St.-Ives-PSK haben sich aus Teilen des Capellanischen Heeres, insbesondere der St. Ives Armierten Reiterei entwickelt, die der Kommunalität St. Ives in die Unabhängigkeit gefolgt sind. Dementsprechend ist ihre Struktur identisch mit der in der Konföderation Capella gebräuchlichen. Sie funktioniert jedoch erheblich besser, nicht nur aufgrund des wesentlich geringeren Umfangs der Paktstreitkräfte, sondern vor allem durch den Wegfall der pausenlosen mißtrauischen Überwachung des gesamten Systems durch den Kanzler und die Maskirovka. An Stelle des capellanischen



Kommandorates liegt die strategische Planung der PSK bei dem aus Herzogin Candace Liao und den sechs Obersten der Mechregimenter bestehenden Verteidigungsrat. Weitere Abteilungen des Verteidigungsministeriums sind die Beschaffungsabteilung, die Paktraumflotte, Forschung und Entwicklung, Verwaltung und Finanzwesen, Erfassung und Ausbildung sowie das MedoCorps. Im Gegensatz zum Capellanischen Heer gilt bei den Streitkräften von St. Ives wie bei den LCS die Gleichbehandlung von Verwundeten aller Seiten. Die PSK unterscheiden zwischen Linienstreitkräften und Heimatmilizen. Letztere sind planetare Regimentern aus Panzer- und Infanterietruppen unter dem Befehl eines Majors. Das 1. Bataillon besteht in aller Regel aus Panzertruppen und Artillerie. Die beiden anderen Bataillone setzen sich aus motorisierter Infanterie, Luftlandtruppen oder Sprungtruppen zusammen. Diese sind mit Lasern und Panzer- bzw. Mechabwehraketen ausgerüstet. Zusätzlich verfügen alle Heimatmilizen über Pionierkompanien und Kommandoeinheiten. Die Aufgabe einer Heimatmiliz besteht darin, eine erste Verteidigungslinie gegen feindliche Angriffe zu bieten, den ersten Ansturm des Gegners zu bremsen und Schlüsselpositionen zu halten, bis mit Mechs ausgerüstete Einsatzkräfte eintreffen. Es ist eine Integration der PSK in die Planungs- und Verwaltungsstrukturen der Vereinigten Commonwealth-Streitkräfte geplant, aber Herzogin Candace Liao hat deutlich gemacht, daß die eigene Struktur und Rangordnung der Paktstreitkräfte erhalten bleiben sollen.

UNIFORMEN DER PSK

Angesichts der kurzen Zeit seit der Unabhängigkeitserklärung des St.-Ives-Paktes sind heute noch weitgehend unverändert die capellanischen Uniformen aus der Zeit der Kommunalität St. Ives in Gebrauch, auf denen nur das Wappen der Konföderation Capella durch das Paktwappen ersetzt wurde. Neue Uniformen sind jedoch entworfen und werden nach und nach ausgegeben. Dabei orientieren sich auch die neuen Uniformen an denen der Konföderation Capella, heben sich aber durch ihre Farbgebung und durch die mittels der engen Beziehung zu Haus Steiner-Davion möglich gewordenen technischen Verbesserungen ab.

OFFIZIERE

Offiziere des St.-Ives-Paktes tragen einen von zwei Standardgefechtsanzügen, je nachdem, ob der Offizier eine Kampfeinheit befehligt oder eine Stabsfunktion bekleidet. Die Uniform eines Feldkommandeurs ähnelt der eines Infanteristen. Ein Offizier trägt jedoch einen schwarzen Helm, eine schwarze Brustpanzerung und schwarze Armpolster. Die dunkelpurpurne Uniformhose besitzt einen goldenen Seitenstreifen. Offiziere tragen in der Regel Kniestiefel und einen schwarzgoldenen Gürtel. Stabsoffiziere führen graue Helme. Niedere Stabsoffiziere tragen einen goldenen Armreif mit schwarzem Rand am rechten Oberarm, hohe Stabsoffiziere an beiden Armen. Zusätzlich tragen hohe Offiziere farbige Seidenhalbtücher, die ihre Waffengattung bezeichnen: Grün für Infanterie, Grün-Weiß für Artillerie, Rot für Panzertruppen, Gelb für Mechtruppen, Blau für Luft/Raumstreitkräfte, Braun für Hilfstruppen und Weiß für Ärzte.

MECHKRIEGER

Die Hauptaufgabe der MechKriegeruniform ist es, den Träger vor der Hitze des Mechcockpits zu schützen. Im St.-Ives-Pakt besteht sie wie in den Vereinigten Sonnen aus einer Kühlweste und einem darunter getragenen Kühlhemd. Dieses kurzärmelige rote Unterhemd ist im Grunde eine Miniaturversion der Kühlweste. Jede Faser des Hemdes ist in Wirklichkeit ein sehr dünner, aber extrem reißfester Schlauch, der Wasser oder eine andere Kühlflüssigkeit transportiert. Das Hemd kann zwar nicht die Leistung einer Kühl-

weste liefern, aber die Kombination von Kühlhemd und Kühlweste gestatten dem Mechpilot selbst in der heißesten Mechkanzel relativen Komfort. Kühlweste und Shorts sind einfarbig gelb. Der St.-Ives-Pakt benutzt zudem den besonders kleinen, modernen Neurohelm Iyranischer Produktion, was die damit ausgerüsteten MechKrieger wie ihre Iyranischen Kameraden durch die rasierten Sensoraufschlagflächen am Hinterkopf kenntlich macht. Rangabzeichen werden am Oberarm getragen.

JAGDPILOTEN

Die Jagdpiloten-Uniform der PSK ist weitgehend identisch mit dem leichten Druckanzug des Capellanischen Heeres, hat jedoch eine im Stoff gedeckte, an Manschetten, Seitenstreifen und Schulterpolstern glänzend purpurrote Farbe. Der Anzug enthält zahlreiche interne Sensoren und Regulatoren für Andruck und Körpertemperatur, Lebenszeichen des Piloten und Streßfaktoren im Gefecht. In der zentralen Brusttasche des Anzugs trägt der Jagdpilot typischerweise ein LCD-Computerlog sowie einen Notsignalgeber, der automatisch aktiviert wird, wenn die Bordsysteme des Jägers ausfallen. Am linken Oberarm des Druckanzugs ist ein Armreif mit wichtigen Kontrollschaltkreisen eingearbeitet, der an der Außenseite das Wappen des St.-Ives-Paktes zeigt. Name und Rangabzeichen des Piloten sind auf dem Flughelm angebracht. Jeder Luft/Raumpilot erhält zusätzlich einen Notfallreparaturset mit Drucksiegeln zur Abdichtung kleinerer Risse im Druckanzug und Ersatzkabeln für Lebenserhaltungssysteme, der meist um den Oberschenkel geschnürt wird.

PANZERTRUPPEN

Paktpanzer haben meist wenig Besatzung, was Komfort und Bewegungsfreiheit der Besatzung vergrößert. Die leichte, robuste Uniform spiegelt diese größere Freiheit wieder. Panzerbesatzungen tragen einen gepolsterten Körperpanzer mit eingebauten Kühlsystemen. Die Außenschicht dieses Panzers besteht aus mit Duralliumverstärkungen durchzogener Synthokeramik. Die darunter getragene purpurne Gefechtsuniform ist aus Plaststahlmaschengewebe gefertigt und kann auf kurze Distanz sogar Granatsplittern standhalten. In Verbindung mit dem Standardhelm läßt sich diese Uniform völlig gegen Umwelteinflüsse abschirmen. Sie wird durch ein polarisiertes Helmvisier und Kunstlederhandschuhe abgeschlossen. Rangabzeichen werden in Kragenhöhe auf dem Körperpanzer getragen.

INFANTERIE

Pakt-Infanterie ist, sofern sie keine Tarnkleidung trägt, an ihrer dunkelpurpurnen Uniform mit Plaststahlarm- und -beinpolstern zu erkennen. Die am Gürtel und auf Schulter- und Armaufnehmern getragenen Insignien sind meist von mattblauer Farbe. Purpurrote Tornister mit gelben Schultergurten sind ebenso verbreitet wie das Mitführen von Reservewaffenmagazinen in Taschen an der unteren Hälfte des Tornisters. Jeder Infanterist führt Verpflegung für zwei Tage mit sich. Darüber hinausgehende Vorräte werden auf Kompanieebene gelagert. Zusätzlich trägt jeder Infanterist einen Standardschutzhelm aus mit synthetischen Keramikfasern verstärktem Plaststahl, der guten Schutz gegen feindliches Laserfeuer bietet. Die schwarzen Uniformwebgürtel enthalten Taschen für Faustwaffenmunition, Handgranaten, Feldflaschen und Feldgeschirr. Die Rangabzeichen aller Infanteristen sind auf Unterarmen und Kragenaufschlägen angebracht, mit einem Namensschild an der rechten oberen Brustpartie der Uniform.



HILFSTRUPPEN

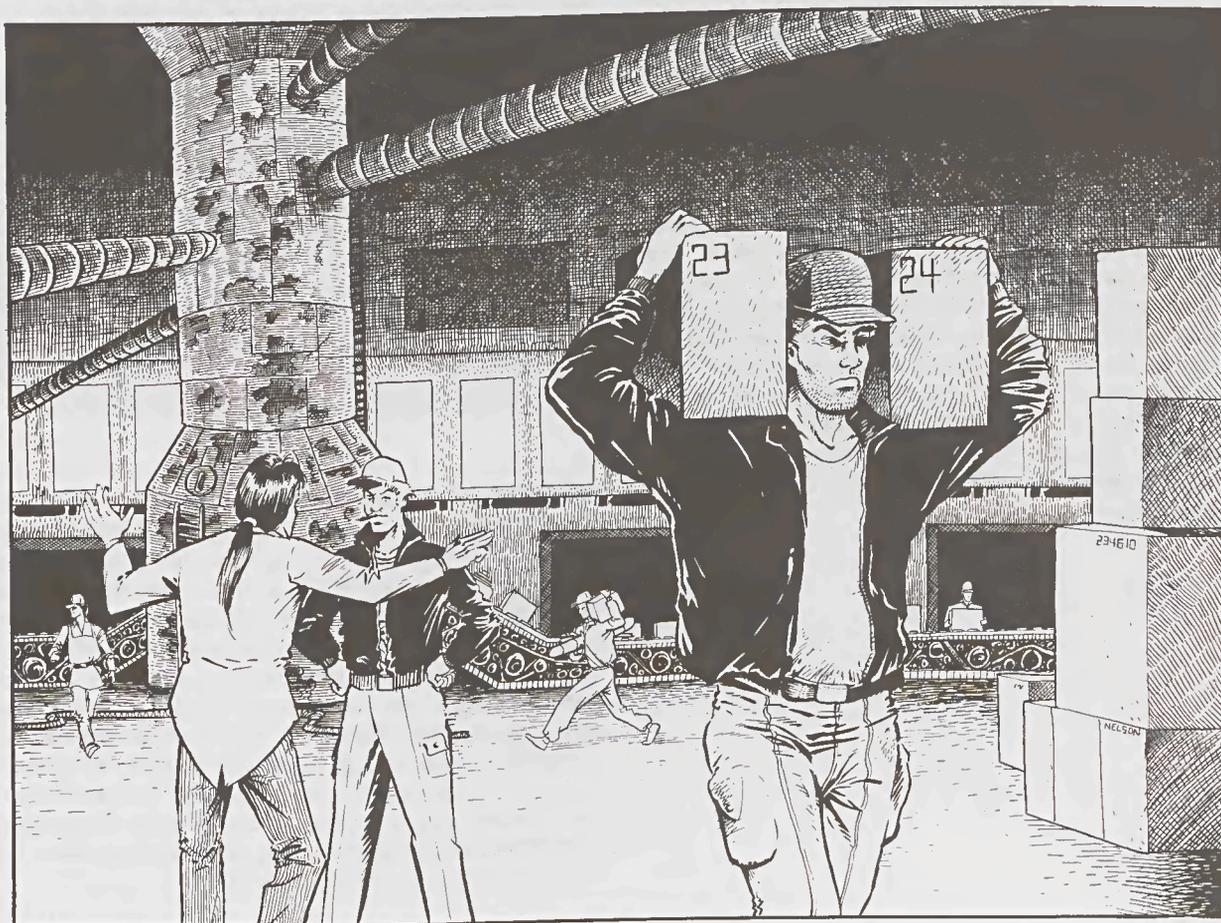
Mitglieder der Hilfstruppen tragen die gleiche Uniform wie Infanteristen. Techs sind durch einen weißen Längsstreifen an Armen, Beinen und Kragen erkennbar. Außer Dienst tragen sie ein kleines versteiftes »Schiffchen«. Techs, die mit der Wartung von Panzerfahrzeugen und Mechs befaßt sind, tragen weiße Overalls mit purpurfarbenen Säumen und Arm- bzw. Beinpolstern, die aus nichtbrennbarem und gegen Säuren und Lösungsmittel resistentem Material bestehen. Die Schulterstreifen der Hilfstruppenuniform bezeichnen die Abteilung des Trägers: Dunkelgrün für Artillerie und Pioniere, Braun für Techs und Weiß für Sanitäter. Da von allen Hilfstruppen auch die Teilnahme am Kampf erwartet wird, ist die Uniform an Armen und Beinen mit Plaststahlmaschen verstärkt, die einen gewissen Schutz gegen kleinere Granatsplitter bieten.

RÄNGE DER PSK

Oberkommandierende der PSK ist Herzogin Candace Liao als Premierministerin des St.-Ives-Paktes. Rangordnung und Rangabzeichen entsprechen denen der Konföderation Capella, jedoch wurden die Farben Grün und Weiß durch Dunkelblau und Gelb ersetzt.

AUFSTELLUNG DER PSK

Angesichts der geringen Größe des St.-Ives-Paktes ist eine Aufteilung in militärische Distrikte oder Fronten nicht notwendig. Die Einheiten des Paktes sind über die 18 Systeme des Reiches verteilt, wobei die Grenze zur Konföderation Capella stärker gesichert ist als die zum Vereinigten Commonwealth, da wenn überhaupt, dann von dort ein Angriff zu erwarten ist. Durch die jahrhundertalte Feindschaft zwischen der Konföderation Capella und den Vereinigten Sonnen fällt es vielen Mitgliedern der PSK jedoch schwer, sich an die neue Bündnissituation zu gewöhnen. Dies kommt bei der folgenden Gefechtsaufstellung in der Bewertung der Einheitsloyalität zum Ausdruck. Es besteht jedoch begründete Hoffnung, daß sich dies bald ändern wird.





GEFECHTSAUFSTELLUNG DER PSK

(Oktober 3031)

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
1. St.-Ives-Lanciers (Oberst Simone Devon)	Veteranen	Zweifelhaft	St. Ives
2. St.-Ives-Lanciers (Oberst Randolph Fletcher)	Veteranen	Zuverlässig	Nashuar
St. Ives Cheveau Legers (Oberst Cynthia Kerr)	Veteranen	Zweifelhaft	Vestallas
Venemas Armiierte Infanterie (Oberst Ab Ab Venema) (2 Bataillone)	Normal	Zweifelhaft	Denbar
Shepards Berittene Füsiliere (Oberst Nathan Kerr) (2 Bataillone)	Normal	Zuverlässig	Warlock
Blackwind-Lanciers (Oberst Emmanuel Arsen) (2 Bataillone)	Veteranen	Zweifelhaft	Indicass

EINHEITENPROFILE

1. ST.-IVES-LANCIERS

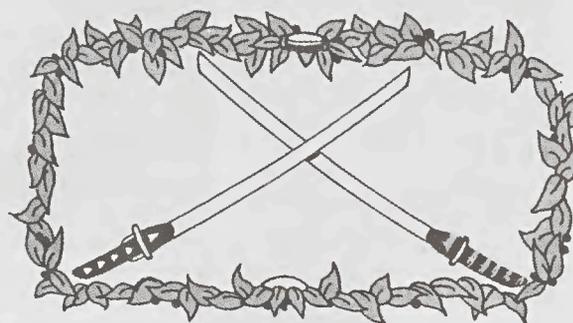
Die mittelschweren 1. St.-Ives-Lanciers waren als Teilregiment der St. Ives Armiierten Reiterei eines der meist ausgezeichneten Regimenter der Konföderation Capella und kamen über die Jahrhunderte vor allem gegen Haus Davion zum Einsatz. 3014 mußten sie St. Ives gegen die Avalon-Husaren verteidigen und verloren dabei mehr als die Hälfte des Regiments. Trotzdem konnten sie die Invasoren ohne größeren Schaden für die planetare Industrie zurückschlagen. Ihre Paradefarben sind Grün und Weiß, entsprechend dem Einheitsabzeichen, das einen sich aufbäumenden Schimmel mit goldener Krone auf grünem Feld zeigt.

2. ST.-IVES-LANCIERS

Die mittelschweren 2. St.-Ives-Lanciers wurden zur selben Zeit wie die 1. Lanciers ausgehoben, kamen aber vor allem an der Peripherie gegen Piraten und gelegentlich bei Überfällen im Marik-Raum zum Einsatz. 3002 konnte das Regiment eine vollständige Söldnerkompanie gefangennehmen und erbeutete zwölf Panther, die seitdem das Rückgrat des leichten 2. Bataillons bilden. 3010 schlugen die 2. Lanciers eine Invasion der Agrarwelt St. Loris durch 2 Regimenter der Ceti-Husaren des Hauses Davion zurück, konnten dabei jedoch die Vernichtung eines Großteils der kostbaren Weizenernte nicht verhindern. Obwohl sie von Maximilian Liao für ihre Leistungen ausgezeichnet wurden, betrachten die Lanciers dies als Fehlschlag. Die Paradefarben des Regiments sind wie bei den 1. Lanciers Grün und Weiß. Ihr Regimentsabzeichen zeigt zwei einander zugewandte sich aufbäumende Schimmel mit goldener Krone auf grünem Feld.

ST. IVES CHEVEAU LEGERS

Dieses schwere Regiment (ein mittelschweres und zwei schwere Bataillone) wurde in den Anfangstagen der Konföderation Capella ausgehoben. Seine Feuerprobe bestand es 2336 auf Lopez gegen Haus Marik. Seit Ende des 28. Jahrhunderts haben die Cheveau Legers eine Fehde gegen Haus Davion und insbesondere dessen Syrtis-Füsiliere entwickelt, mit denen sie sich schon mehrmals tage- wenn nicht wochenlange blutige Abnutzungsgefechte geliefert haben. Dementsprechend schwer dürfte es ihnen fallen, sich an die neuen politischen Konstellationen zu gewöhnen. Oberst Glaston Mitchall, der ursprüngliche Kommandeur der Einheit, hat bereits seinen Rücktritt eingereicht. Die Paradefarben der Cheveau Legers sind Gold und Silber. Ihr Einheitsabzeichen zeigt zwei gekreuzte Säbel in einem goldenen Lorbeerkranz auf weißem Feld.



VENEMAS ARMIIERTE INFANTERIE

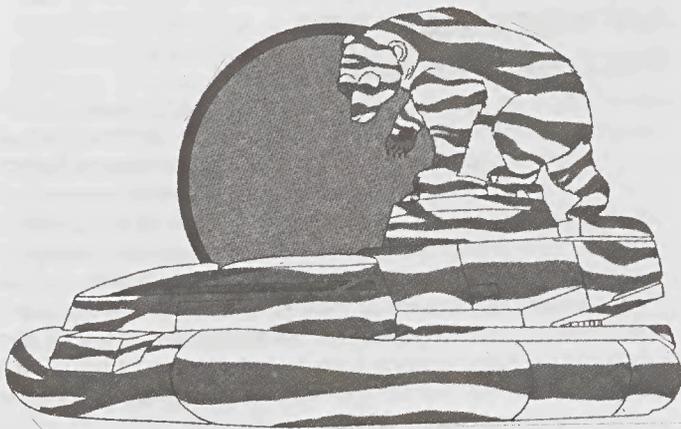
Dieses Regiment mit seine mittelschweren Mech- und seinem Vedette-Panzerbataillon war als Devons Armiierte Infanterie die schnelle Einsatztruppe der St. Ives Armiierten Reiterei. Es besteht hauptsächlich aus ehemaligen Davion-Söldnern und ist in den Vereinigten Sonnen für seine Greuelthaten berüchtigt. Oberst Devon hatte geschworen, keine Davion-Gefangenen zu machen und diesen Schwur trotz wiederholter Rügen gehalten. Dies führte dazu, daß auf die Offiziere der Einheit als einzige des Capellanischen Heeres von Hanse Davion ein Kopfgeld ausgesetzt wurde. Nach der Unabhängigkeitserklärung des St.-Ives-Paktes wurden sie komplett gegen unbedenkliche Offiziere ausgetauscht. Das Einheitsabzeichen der Armiierten Infanterie zeigt einen stilisierten Vedette-Panzer auf weißem Grund.

ST. IVES

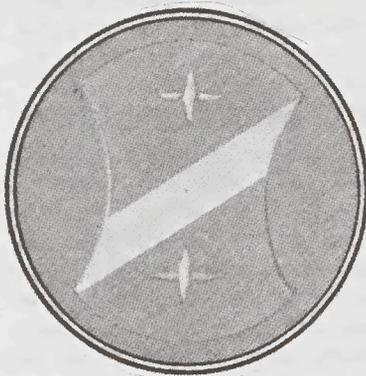


SHEPARDS BERITTENE FÜSILIERE

Die Berittenen Füsiliere wurden erst 2995 aus Freiwilligen mehrerer Söldnerbataillone aufgestellt. Viele ihrer Mitglieder, die ihre Söldnerherkunft nie geleugnet haben, sind bekannt als Raufbolde, Schürzenjäger und Säufer. Im Jahre 3003 überfiel das aus einem leichten und einem mittelschweren Bataillon bestehende Regiment aus eigener Initiative den für seinen Wein berühmten Davion-Planeten Pinard und »befreite« zehn Kisten seltenen Pinard-Pinots. Die Paradefarben der Berittenen Füsiliere sind Weiß und Braun und ihr Regimentsabzeichen zeigt vor einem orangeroten, schwarz umrandeten Vollkreis einen Grizzlybären auf einem gepanzerten Truppentransporter, beide in weiß-brauner Tarnbemalung.



BLACKWIND-LANCIERS



Die Lancers wurden während des Amariskonflikts als 14. Zürich-Lancers ausgehoben, und ein Bataillon des Regiments diente in der Schlußphase des Konflikts als inoffizielle Leihgabe der Kanzlerin Barbara Liao unter dem Befehl von Aleksandr Kerensky. 2922 wurden die Lancers auf Royalston von Davion-Einheiten vernichtet, als sie ein Sternenbund-Ersatzteillager erobern wollten. Die Einheit

wurde 2950 wieder aufgebaut und rächte den Tod ihrer Kameraden durch die Vernichtung eines Davion-Luft/Raumdepots auf Bacum. Seitdem ist sie noch häufiger auf Davion-Truppen getroffen und hat sich immer tapfer geschlagen, auch wenn sie meistens verlor. Ihre Paradefarben sind Blau und Weiß, und als Regimentsabzeichen führt sie eine blaue Axtklinge mit silbernem Schräglinksbalken und zwei silbernen vierzackigen Sternen auf einem gelben Vollkreis.

RÜSTUNGSINDUSTRIE

Name: Ceres-Metall

Standort: St. Ives

Direktorin: To Ling Hsia

Produktion: VTD-1R Verteidiger

Anmerkungen: Ceres-Metall befindet sich zur Zeit auf der Suche nach einem neuen Mechtyp, der mit möglichst geringer Umstellung der Produktionsstraßen gebaut werden kann, da der Verteidiger als typisch capellanische Maschine angesehen wird und viele PSK-Krieger sich weigern, ihn zu führen.

Name: HildCo Interplanetar

Standort: St. Ives

Direktor: Tengiz Chaziya

Produktion: VTR-9B Victor

Anmerkungen: Gemäß einem Vertrag zwischen dem St.-Ives-Pakt und dem Vereinigten Commonwealth geht die gesamte Mech-Produktion dieses Werkes ins Commonwealth.

Name: Tengo AeroSpace

Standort: St. Ives

Direktor: Peter Ndekei Njururi

Produktion: Luft/Raumjäger DR-7 Drossel, TR-10/-11 Transit

Anmerkungen: Eine dritte Fertigungsstraße für Jäger des Typs LGT-G4 Lightning ist in Arbeit.

Name: Mujika AeroSpace Technologies

Standort: St. Ives

Direktor: Jaime McAliskey

Produktion: Abfangjäger Beschützer

MILITÄRAKADEMIEN

Derzeit werden Kadetten an der Militärakademie (ehemals Kriegsakademie) St. Ives ausgebildet. Außerdem laufen Verhandlungen, besonders begabten Paktkadetten den Besuch des NAIW zu erlauben.

ORDEN UND EHRENZEICHEN

Bisher sind keine Entwürfe für eigene Orden und Ehrenzeichen des St.-Ives-Paktes vorgestellt worden, auch wenn sie sich sicherlich in Arbeit befinden.



DAS HERZOGTUM ANDURIEN

Seit 2366 war die Provinz Andurien ein ständiger Zankapfel zwischen der Liga Freier Welten und der Konföderation Capella. Sie wurde im Austausch für den Beitritt zum Sternenbund den Capellanern zugesprochen und fiel im 1. Nachfolgekrieg wieder an Haus Marik. Zu diesem Zeitpunkt erhielt die Familie Humphreys, deren Mitglieder Sir George und James um 23. und 24. Jahrhundert an der Gründung der Liga Freier Welten beteiligt gewesen waren, die Herrschaft über Andurien zugesprochen. Unter der Führung der Humphreys wurde das Herzogtum zu einer der stärksten Provinzen der Liga und zum Bollwerk ihrer randwärtigen Grenze. Leider verschlechterte sich die Haltung der Familie Humphreys gegenüber dem Haus Marik und den Auswüchsen der Marik-Herrschaft rapide. Insbesondere in den letzten Jahrzehnten war diese Entwicklung deutlich spürbar, nachdem Dame Catherine Humphreys im Peripheriestaat Canopus einen gleichgesinnten Partner gefunden hatte. Den letzten Anstoß gab das im Vertrag von Kapteyn festgeschriebene Bündnis der Liga mit Anduriens Erzfeind Capella, das es den Andurianern unmöglich machte, die geschwächte Position der Konföderation im 4. Nachfolgekrieg für eigene Angriffe auszunutzen. Schlußendlich war die einseitige Unabhängigkeitserklärung des Herzogtums Andurien im September 3030 wohl unvermeidlich. Gestärkt durch das Bündnis mit dem Magistrat Canopus und die durch innere Schwierigkeiten wie den Schlaganfall von Janos Marik und den daraufhin ausbrechenden Thronfolgestreit sehr zurückhaltende Reaktion der Freien Welten verlor Andurien keine Zeit, den seiner Meinung nach überfälligen Angriff auf die Konföderation Capella auszuführen. Zur Überraschung der Andurianer trafen sie jedoch auf entschlossene Gegenwehr und haben bisher kaum Fortschritte zu verzeichnen. Das Herzogtum Andurien herrscht über insgesamt 12 Sonnensysteme.

POLITISCHE STRUKTUR DES HERZOGTUMS

Das Herzogtum Andurien wird von einer kleinen, fest im Sattel sitzenden Adelsschicht regiert. Sie hat die alleinige Kontrolle über die Regierung und stellte während der Mitgliedschaft in den Freien Welten sämtliche Abgeordneten im Ligaparlament. An der Regierung der Herzogin Dame Catherine Humphreys ist dieser Adel über die verschiedenen Ministerposten und die Möglichkeit der Kontaktaufnahme bei den monatlichen Sitzungen des herzoglichen Hofes beteiligt. Der Rest der andurianischen Bevölkerung ist vom politischen Entscheidungsprozeß praktisch ausgeschlossen, auch wenn bei den Sitzungen des Hofes in begrenztem Umfang die Möglichkeit besteht, Eingaben zu machen, über die dann allerdings vom Adel und der Regierung vom Volk unbehelligt hinter geschlossenen Türen entschieden wird. Die beherrschende Stellung des Adels ist insbesondere deshalb bemerkenswert, weil Andurien zum Zeitpunkt der Eroberung durch die Liga im 1. Nachfolgekrieg überhaupt keine Adelsklasse besaß. Bis 2894 trug der andurianische Herrscher den Titel »Präsident«, auch wenn Titel und Amt innerhalb der Familie Humphreys vererbt wurden. Erst durch den Andurianischen Adelsreiß von 2894 nahm der Präsident Anduriens den Herzogstitel an. Herzoginnen werden auch gerne mit »Dame« angesprochen. 2917 erhielt der Herzog von Andurien das Recht auf den Beititel »Verteidiger der Freien Welten«. Seit der Unabhängigkeit des Herzogtums führt Dame Humphreys diesen Titel natürlich nicht mehr, sondern nennt sich jetzt »Verteidigerin der Freiheit«. Die über insgesamt 12 Systeme herrschende Regierung Anduriens besteht aus der Herzogin, dem

Kommandeur der Verteidiger Anduriens und den sechs zivilen Ministern für Äußeres, Innere Sicherheit, Finanzen, Handel, Justiz und Soziales. Der Minister für Innere Sicherheit ist auch für den andurianischen Geheimdienst, die Andurianische Sicherheitsagentur (ASA) verantwortlich, die neben Datenanalyse und Spionageabwehr auch aktive Geheimoperationen betreibt und bereits vor der Unabhängigkeitserklärung durch Versuche auffiel, die SEKURA auf dem Gebiet Anduriens und darüber hinaus zu unterwandern.

DIE WIRTSCHAFT DES HERZOGTUMS ANDURIEN

Wirtschaftlich ist Andurien deutlich von den Jahrhunderten der Mitgliedschaft in den Freien Welten geprägt. Die Unternehmerkultur und Betonung des Handels ist für diese Region ebenso typisch wie für die Liga. Einerseits durch die engen Beziehungen zum Magistrat Canopus stimuliert und andererseits durch die Erbfeindschaft zu Haus Liao gebremst, konzentrieren sich die Geschäftsbeziehungen andurianischer Händler aber vorwiegend auf die Peripherie und die Liga Freier Welten. Shiro III an der capellanischen Grenze, ehemals einer der Hauptumschlagplätze für den Handel mit der Konföderation Capella, hat sich kriegsbedingt jetzt weitgehend auf den Handel mit Haus Marik umgestellt, was die Geschäftigkeit des Basars der Raumhafenstadt jedoch um nichts geschmälert hat. Engere Wirtschaftsbeziehungen bestehen darüber hinaus vor allem zum Fürstentum Regulus, einem anderen traditionellen Gegner von Haus Marik und seinen Klientenstaaten. Eine eigene andurianische Hauswährung, das Käs, soll zum 1. Januar 3032 eingeführt werden (geschätzter Wechselkurs zur C-Note 2,20, also 11 Käs für 5 Credits). Bis dahin gelten C- und M-Noten als Zahlungsmittel.

KULTUR UND KÜNSTE IM HERZOGTUM

Die Kulturszene des Herzogtums Andurien ist, verglichen mit der Liga Freier Welten, eher provinziell, auch wenn wachsende Einflüsse aus dem Magistrat Canopus eine gewisse Öffnung in dessen Richtung zu bringen versprechen. Hologramm-Freizeitwelten aus der Liga sind ein besonders großer Erfolg auf dem andurianischen Markt, der erstaunlicherweise kaum Interesse an Man-WLEs zeigt. Ansonsten treten zwar Protagonisten aller populären Kunstformen in Erscheinung, aber es ist mehr als ein Jahrzehnt her, daß eine andurianische Welt in den Vidband-Ausscheidungen einen Preis erhielt. Damals wurde Leyda »Hologrammwelt«.

RELIGION UND PHILOSOPHIE

Ebenso wie in der Liga Freier Welten, deren Mitglied das Herzogtum ja auch mehr als ein halbes Jahrtausend lang war, herrscht unter der andurianischen Bevölkerung ein unternehmerischer Geist vor, der deutlich profit- und unternehmerorientiert ist. Die antibionische Haltung weiter Teile der Liga hat hier jedoch einen schwereren Stand, und der Arme-Weg ist außer aus den Nachrichten kaum bekannt. Die vorherrschende Religion ist das Christentum, insbesondere in protestantisch-calvinistischer oder mormonischer Ausprägung. Juden und Buddhisten haben kleine Gemeinschaften auf Andurien und Ingonish, andere Glaubensgemeinschaften wie Hindus und Muslime sind kaum zu finden. Dies macht das Herzogtum bemerkenswert homogen für eine ehemalige Marik-Provinz.

HERZOGTUM ANDURIEN



DIE VERTEIDIGER ANDURIENS (VA)

Mit der Unabhängigkeit des Herzogtums Andurien wurden dessen Provinztruppen zur Armee des neuen Staates. Um den im Bündnis mit dem Magistrat Canopus begonnenen Krieg gegen die Konföderation Capella führen zu können, ohne das Heimatgebiet des Herzogtums völlig zu entblößen, wurden inzwischen mehrere zusätzliche Söldnereinheiten angeworben.

STRUKTUR DER VA

Der Aufbau der andurianischen Streitkräfte ist sehr einfach, da für einen Staat mit 12 Sonnensystemen und gerade fünf Mechregimentern (plus Söldnern) besonders in Kriegszeiten ein großer Verwaltungsapparat zu hinderlich wäre. Der nominelle Oberbefehl über die Streitkräfte liegt vielmehr bei der Herzogin. Dame Catherine Humphreys beschränkt sich jedoch auf das Festlegen der allgemeinen Strategie und die Koordination mit dem Magistrat Canopus. Die praktische Leitung des Krieges liegt beim Kommandeur der Verteidiger Anduriens, General-Major Sir James Coker, einem weißhaarigen, stets eleganten Offizier von inzwischen 61 Jahren. Sir James ist ein verweichlichter Drillmeister von geradezu besessener Pedanterie ohne praktische Kampferfahrung und mit einer starrköpfigen Entschlossenheit, den Krieg in Lehrbuchmanier zu führen (was das schwache Abschneiden der andurianischen Einheiten erklärt). Hilfstruppen, Nachschub und Transport sind völlig auf die Mechregimenter der Verteidiger Anduriens zugeschnitten, aber Sir James' Pedanterie stellt sicher, daß auch die Söldner ausreichend versorgt werden.

UNIFORMEN DER VA

In der Liga Freier Welten waren die Andurianer für ihre protzigen und farbenprächtigen Uniformen bekannt. Daran hat sich auch in der Unabhängigkeit nichts geändert.

HOHE OFFIZIERE

Ein hoher andurianischer Offizier trägt über einer hellbraunen Hose aus der schweren, aber bequemen Wolle des Terrelis vom Planeten Ryerson eine purpurrot gefärbte Uniformjacke aus Krecchleder (einem dicken und zähen Material, das einen gewissen Schutz gegen Geschosse bietet). Die Jacke ist mit mehreren großen Goldknöpfen verschlossen, die das andurianische Wappen zeigen. Frontpartie und Seiten der Jacke tragen glänzend goldene Litzen. Ranginsignien werden auf der goldenen rechten,

Einheitsabzeichen (wenn überhaupt) auf der linken Manschette geführt. Ein Colonel trägt eine goldene Fangschnur, ein Generalleutnant zwei, ein General-Major drei.

MECHKRIEGER

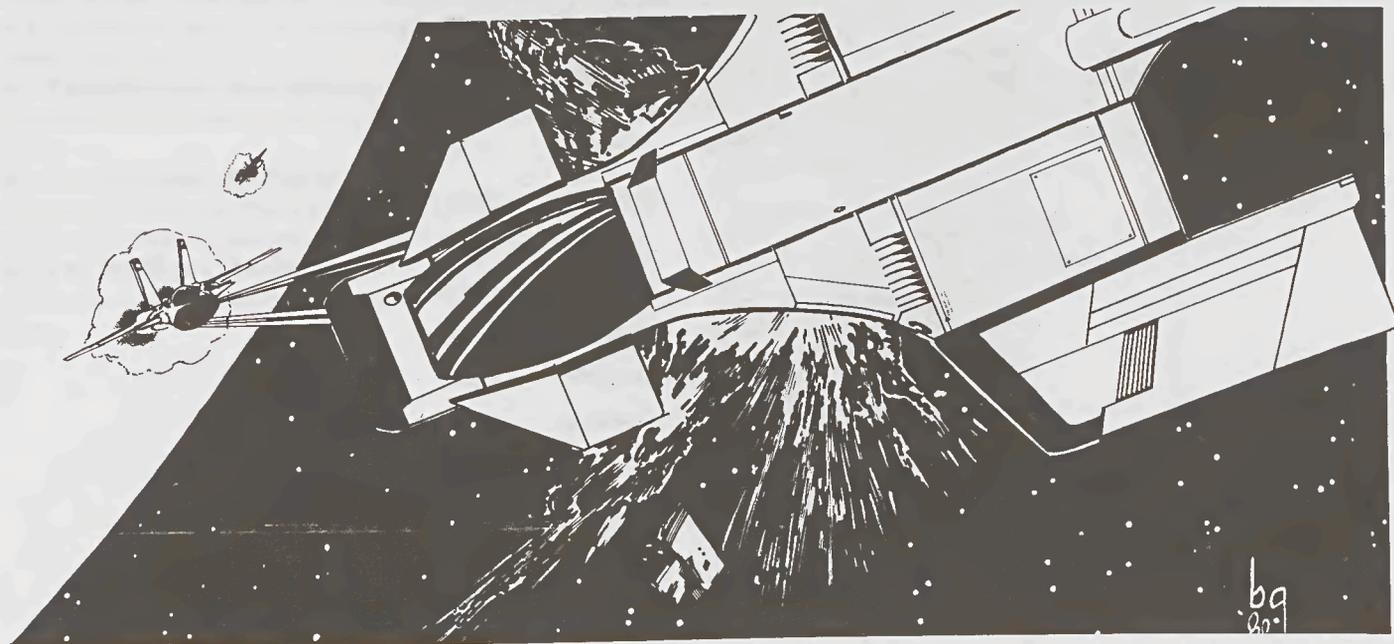
Die Uniform andurianischer MechKrieger ist jener in anderen Nachfolgerstaaten sehr ähnlich. Die extreme Hitzeentwicklung im Innern eines Mechcockpits zwingt den MechKrieger, eine Kühlweste zu tragen, die den gesamten Torso bedeckt. Um die Taille trägt er einen breiten Werkzeuggürtel mit dem andurianischen Wappen auf der Schnalle. Der Neurohelm darf nach Belieben verziert werden; die meisten Mechpiloten tragen noch immer den Ligaadler über der Sichtscheibe. Die Biofeedbackleitungen, die mit Sensorpflastern am ganzen Körper verbunden sind, werden im Nacken an den Helm gekoppelt. Unter der Kühlweste tragen die MechKrieger einen violetten Bodysuit und hellbraune Stiefel. Ihre Rangabzeichen führen sie an der rechten Schulter.

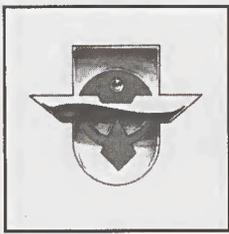
JAGDPILOTEN

Andurianische Luft/Raumpiloten tragen einen Ganzkörperoverall, wie er auch in der Liga Freier Welten üblich ist. Die Farbe des Overalls ist wie bei regularen Piloten schwarz-rot-gestreift mit violettem Saum.

KONVENTIONELLE TRUPPEN

Artillerie, Panzerbesatzungen und Infanterie tragen einen grünen Ganzkörperoverall unter Gefechtsweste, Helm, Handschuhen und Stiefeln. Die Außenschicht dieser Bekleidung bietet durch eine Hybridpanzerung, die eine dreifache Titanschicht über Schultern und Brust mit einer dünneren Kevlarschicht über Bauch und Unterleib kombiniert, um das Gewicht der Gefechtsweste zu verringern und den Träger beweglicher zu machen, Schutz gegen Feindfeuer. Die Stiefel sind aus Leder mit dicken Gummisohlen und reichen bis knapp unter das Knie; häufig verfügen sie über eine Scheide für einen Dolch oder ein Wurfmesser. Der Helm konventioneller Truppen ist leichter und bietet weniger Schutz als der Neurohelm eines MechKriegers, birgt aber trotzdem eine Reihe von Vorteilen. Kinnriemen und Seitenteile sind mit Kurzstreckenfunk bestückt, während das entspiegelte Visier auch die Sicht im Infrarotbereich ermöglicht. Der Mittelstreifen des Helms ist grundsätzlich grün gehalten.





HERZOGTUM ANDURIEN

HILFSPERSONAL

Techs, AsTechs und anderes Hilfspersonal tragen eine einheitliche Uniform aus einem gelben Synthetikstoffoverall, der dick genug ist, um den Träger vor Säurespritzern zu schützen, aber gleichzeitig leicht genug, um auch in drückender Hitze bequem zu sein und ihn nicht einzuengen. Der Overall ist mit zahlreichen Taschen und Schlaufen für Werkzeuge, kleine Ersatzteile und Comblocks ausgestattet. Rangabzeichen werden auf der Brustpartie befestigt.

AUSGEHUNIFORM

Die andurianische Ausgehuniform besteht aus einer weißen Jacke über einer hellbraunen Nadelstreifenhose und Schuhen in derselben Farbe. Eine über der Jacke getragene Kombination aus Schärpe und Gürtel in braunem Leder zeigt das Regimentsabzeichen und am Kreuzungspunkt von Schärpe und Gürtel eine Metallschnalle mit dem andurianischen Wappen. Rangabzeichen werden auf beiden Manschetten getragen. Hinzu kommen knopfbesetzte Schulterpolster, deren Farbe ebenfalls Aufschluß über den Rang des Trägers gibt: Violett für Hohe Offiziere, Zinnoberrrot für Niedere Offiziere und Lila für Mannschaften.

RÄNGE DER VA (Rangabzeichen siehe Anhang)

Das andurianische Rangsystem kennt je sieben Mannschaftsran-ge und Offiziersgrade.

MANNSCHAFTSRÄNGE

Private Korporal Thane Dieser Rang wurde vor über vierhundert Jahren bei der Eroberung der Peripherie eingeführt, um besondere Leistungen von Mannschaftsgraden zu belohnen. Die Aufgaben eines Thane unterscheiden sich kaum von denen eines Korporals, aber er wird von Vorgesetzten etwas mehr respektiert. Junior-

Serjeant Serjeant Banner Dieser Rang entspricht einem oberen Sergeantenrang. Zusätzlich zu den üblichen Pflichten eines Sergeanten hat der Banner die Ehre und Verpflichtung, die Regiments- und andere Fahnen in die Schlacht zu führen. Da diese Ehre nur Mannschaftsgraden von besonderer Loyalität und hohem Dienstalter gewährt wird, erreichen nur die besten Unteroffiziere diesen Rang. Master-Banner Mit diesem Dienstgrad ist meist eine größere tatsächliche Befehlsgewalt verbunden als mit dem eines Leutenants, auch wenn letzterer theoretisch höher ist.

OFFIZIERSDIENSTGRADE

Leutenant Truppführer/Flaggführer

Der Kommandeur einer Kompanie. Ein Offizier mit Befehl über eine Kampf Einheit trägt den Titel Truppführer, während ein Offizier, der als Verbindungs- oder Stabsoffizier tätig ist, Flaggführer heißt. Major Colonel Ein Colonel befehligt in der Regel ein Regiment. Jeder Colonel mit zehn Jahren Dienstzeit in diesem Rang erhält automatisch die Ritterwürde und wird zum Generalleutenant ehrenhalber befördert. Generalleutenant Dieser Titel wurde mit dem Eiderlaß von 2914 eingeführt, der es ermöglichte, Großgrundbesitzer auch ohne vorherige militärische Erfahrung zu Generälen zu ernennen. Die wenigsten Generalleutenants führen jemals Truppen im Feld und noch viel weniger werden je zum General-Major befördert. General-Major

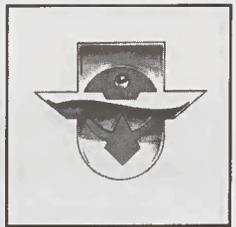
AUFSTELLUNG DER VA

Durch die geringe Ausdehnung des Herzogtums ist eine Einteilung des Staatsgebietes in militärische Distrikte oder Fronten nicht notwendig. Die gesamten Streitkräfte unterstehen direkt dem Kommandeur der Verteidiger Anduriens. Bei der folgenden Aufstellung ist zu beachten, daß sich mehrere Regimenter aufgrund des Krieges gegen Haus Liao nicht auf ihrer Heimatbasis aufhalten (siehe Einheitsprofile).

GEFECHTSAUFSTELLUNG DER VERTEIDIGER ANDURIENS

(Oktober 3031)

<u>Einheit</u>	<u>Erfahrung</u>	<u>Loyalität</u>	<u>Heimatbasis</u>
1. Verteidiger Anduriens (<i>Generalleutenant Xeng Garibaldi</i>)	Veteranen	Fanatisch	Andurien
3. Verteidiger Anduriens (<i>Generalleutenant Menko Drews</i>)	Normal	Fanatisch	Shiro III
4. Verteidiger Anduriens (<i>Generalleutenant Farrell Nogales</i>)	Veteranen	Fanatisch	Scarborough
5. Verteidiger Anduriens (<i>Colonel Jimmy Lee</i>)	Normal	Fanatisch	Nestor
6. Verteidiger Anduriens (<i>Generalleutenant Mildred Humphreys</i>)	Veteranen	Fanatisch	Andurien
Fuchidas Füsiliere (<i>Sho-sa Michael Iverson</i>)	Normal	Zuverlässig	Lurgatan
Die einsamen Wölfe (<i>Komitee</i>)	Veteranen	Zweifelhaft	Cursa
Wilson's Husaren (<i>Kapitän David Wilson</i>)	Normal	Zweifelhaft	Ryerson



EINHEITENPROFILE

HAUSEINHEITEN

Die Verteidiger Anduriens wurden 2514 zum Schutz des Herzogtums gegen eine befürchtete capellanische Offensive ausgehoben und haben sich seither insbesondere gegen die Truppen des Hauses Liao tapfer geschlagen. Seit der Thronbesteigung von Dame Catherine Humphreys wurden sie jedoch weitestmöglich zur Verteidigung der Provinz zurückgehalten, so daß sie fast ihre gesamte Kampferfahrung lediglich aus Manövern ziehen mußten. Obwohl sie besser ausgerüstet und versorgt sind als die Regimenter der Liga Freier Welten, steht ihre tatsächliche Kampfkraft daher seit langem in Frage, und die enormen Schwierigkeiten, die sie derzeit bei der Invasion der Konföderation Capella haben, scheinen diese Zweifel zu bestätigen. Historisch hat Andurien die bestehenden Einheiten immer wieder aufgebaut, statt neue Regimenter auszuheben, um das Traditionsbewußtsein ihrer Mitglieder zu fördern. Die einzige Ausnahme sind die 2. Verteidiger, die Ende des 2. Nachfolgekrieges nach drei katastrophalen Niederlagen innerhalb nur eines Jahrzehnts aufgelöst wurden. Der Legende nach hatte ein capellanischer Schamane namens Cephass die Einheit verflucht, nachdem sie sein Dorf niederbrannte. Heute noch sprechen die Verteidiger von »Cephass' Fluch«, wenn sie eine Pechsträhne erleben.

1. Verteidiger Anduriens

Traditionell bewacht dieses Regiment den herzoglichen Hof auf Andurien. Obwohl dies heute nur noch eine zeremonielle Aufgabe ist, zieht es die Elite der andurianischen MechKrieger an. Mehrere Posten der Einheit sind Erbhöfe andurianischer Adelsfamilien wie etwa der Chandlers von Tiber und der Grazzas von Shiro III. Die drei Bataillone der Einheit sind eine Mischung aus leichten, mittelschweren und schweren Mechs, die vielfältige Einsatzmöglichkeiten anbieten. Hinzu kommen volle 26 Lanzen Luft/Raumjäger, Artillerie und Panzer. Das Regiment scheint also auf alles vorbereitet, hat aber seit fünfzehn Jahren kein Schlachtfeld mehr betreten.

3. Verteidiger Anduriens

Von allen andurianischen Einheiten versammelt das schwere Mechregiment der 3. Verteidiger wahrscheinlich die fanatischsten Anhänger von Dame Catherine Humphreys. Da es in den letzten Jahren als einziges Regiment der Einheit notgedrungen in den Reihen der Ligatruppen gekämpft hat, ist es zugleich die andurianische Einheit mit der größten Kampferfahrung, was ihm derzeit auf Beteigeuze gegen das capellanische Kriegerhaus Kamata jedoch wenig hilft.

4. Verteidiger Anduriens

Ein leichtes Mechregiment mit mittelschwerer Luft/Raumunterstützung.

5. Verteidiger Anduriens

Ein schweres Mechregiment mit mittelschwerer Luft/Raumunterstützung. Derzeit auf Beteigeuze im Einsatz.

6. Verteidiger Anduriens

Ein mittelschweres Mechregiment mit leichter Luft/Raumunterstützung.

SÖLDNEREINHEITEN

FUCHIDAS FÜSILIERE

Kommandeur: Sho-sa Michael »Mad Mac« Iverson

Rangsystem: Kurita

Größe: 1 Bataillon

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Schwer

Järgergewicht: Schwer

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Ja

Sprungschiffe: Nein

Fuchidas Füsiliere sind aus der Tartan-Brigade der Republik der Randwelten hervorgegangen. Nach der Niederlage des Usurpators Stefan Amaris traten sie in die Dienste des Draconis-Kombinats, und sind seitdem auf Wanderschaft zwischen allen Nachfolgerhäusern. Die Einheit ist sehr traditionsbewußt. Die Maschinen der Einheit sind mit Schottenmustern bemalt, und ihre Mitglieder tragen als Feld- und Ausgehuniform einen Kilt. Im Laufe der Jahre haben sie sich den Ruf erworben, besonders blutdürstig zu sein und noch im Feld zu bleiben, lange nachdem andere Einheiten sich zurückgezogen hätten. Die Füsiliere standen bis zur Abspaltung Anduriens in den Diensten von Haus Marik und sind ins Herzogtum übergewechselt, weil ihnen der Dienst dort zuwenig Gefechtschancen bot. Zur Zeit kämpfen sie auf Beteigeuze.

DIE EINSAMEN WÖLFE

(Insignien Galtor Campaign S. 49)

Kommandeur: Das Komitee

Größe: 1 Regiment

Erfahrung: Veteranen

Mechgewicht: Mittel

Järgergewicht: Keine

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein

Die einsamen Wölfe funktionieren nach einem einzigartigen System. Jede Kompanie, jede Lanze, teilweise sogar jeder einzelne BattleMech wird als unabhängige Einheit betrachtet, die dem Rest des Regiments nichts schuldet. Die MechKrieger müssen alles, was sie vom Regiment erhalten, von Mahlzeiten über Munition bis zu Reparaturen, im voraus bar bezahlen. Soldzahlungen werden von der Befehlskompanie der Wölfe, dem »Komitee« ausgehandelt. Alle Mitglieder werden jeden Morgen für den kommenden Tag bezahlt und haben bei dieser Gelegenheit die Möglichkeit, den Auftrag abzulehnen. Sobald ein Söldner jedoch Geld angenommen hat, muß er kämpfen.

WILSONS HUSAREN

Kommandeur: Kapitän David Wilson

Rangsystem: Liao

Größe: 1 Kompanie

Erfahrung: Normal

Mechgewicht: Mittel

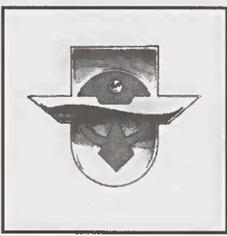
Järgergewicht: Keine

Panzer: Nein

Infanterie: Nein

Landungsschiffe: Nein

Sprungschiffe: Nein



HERZOGTUM ANDURIEN

RÜSTUNGSINDUSTRIE

Name: Andurien AeroTech

Standort: Lopez

Direktorin: Lady Shanna Valdssen

Produktion: Luft/Raumjäger F-90 Stingray, F-500/-500a/-300 Schnitter

Anmerkungen: Diese Firma, ursprünglich Teil der Rüstungswerke der Freien Welten, hat durch den Austritt des Herzogtums aus den Freien Welten eine wichtige Fabrik auf Westover und das dort ansässige Firmenhauptquartier verloren. Die Firma wird jetzt offiziell von Andurien, praktisch jedoch von der verbliebenen Fabrik auf Lopez aus geführt. Direktorin ist eine hochdekorierte pensionierte Jagdpilotin, die sowohl ein Silbernes Kreuz ihr eigen nennt als auch Mitglied im Orden vom Säbel Haus Mariks ist. Bei der neunten Schlacht um Berenson wurde sie schwer verletzt, und ihr rechtes Bein mußte mit Myomerimplantaten rekonstruiert werden.

Name: Irian BattleMechs, Andurien

Standort: Shiro III

Direktor: Becton Kessler

Produktion: PRS-3F/-3Z Pirscher, HER-2S Hermes II, WSP-1A Wespe

Anmerkungen: Auch die Mechfabrik auf Shiro III war vor der Unabhängigkeit Anduriens Teil eines größeren Konzerns der Freien Welten, und aufgrund der großen finanziellen Unterstützung dieser Firma durch Dame Catherine besteht trotz der formellen Loslösung aus dem Mutterkonzern weiterhin eine enge und gute Geschäftsbeziehung zwischen Shiro III und Irian Technologies. Inwieweit diese Beziehungen einen offenen Militärkonflikt zwischen Andurien und den Freien Welten überstehen können, bleibt abzuwarten.

ORDEN UND EHRENZEICHEN

Die Herrscher Anduriens haben seit langem versucht, durch die Verleihung besonders zahlreicher Orden die mangelnden Kampfgelegenheiten für ihre Truppen auszugleichen. So verleiht Andurien Orden für jede Einheit mit Feindberührung, die »Gewinner« eines Manövers, ja sogar den erfolgreichen Abschluß eines Garnisonsauftrags. Dies führt dazu, daß ein andurianischer Soldat, dessen Ausgehuniform nicht vor lauter Orden aussieht wie ein Obstsalat entweder ein gerade erst eingezogener Rekrut oder ein Totalversager ist.



Gefreiter



Obergefreiter



Hauptgefreiter



Feldwebel



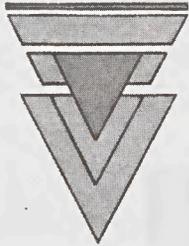
Stabsfeldwebel



Hauptfeldwebel



Stabshauptfeldwebel



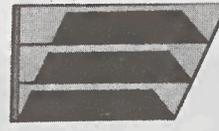
Seniorhauptfeldwebel



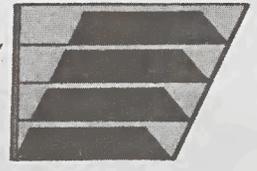
OD 4



OD 3



OD 2



OD 1



Leutnant



Oberleutnant



Hauptmann



Kommandant



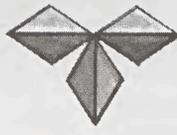
Kommandanthauptmann



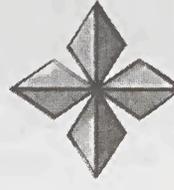
Oberstleutnant/
Kapitänleutnant



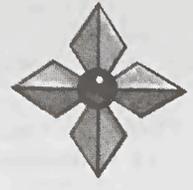
Oberst/
Kapitän



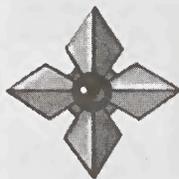
Generaleutnant/
Kommodoreleutnant



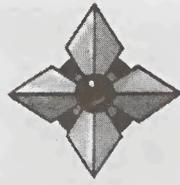
Generalhauptmann/
Kommodore



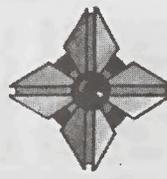
Generalkommandant/
Kommodorehauptmann



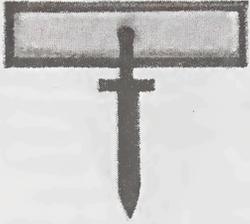
General/
Admiral



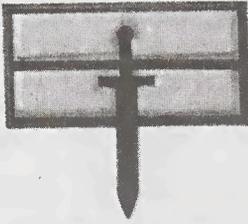
General des Heeres/
Flottenadmiral



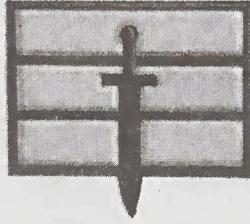
Der Archon



Private



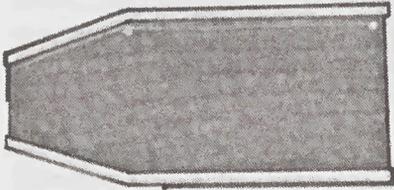
Corporal



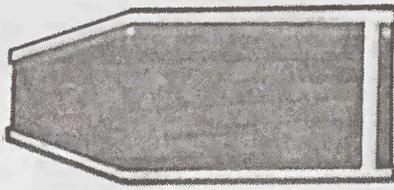
Seargent



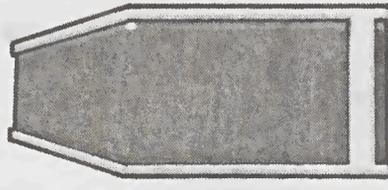
Seargent-Major



Lieutenant/Ensign



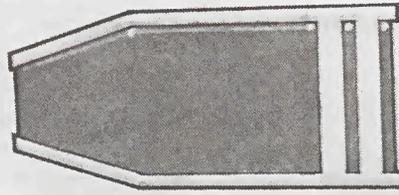
Captain



Major



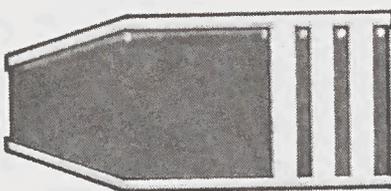
Lieutenant Colonel/
Lt. Commodore



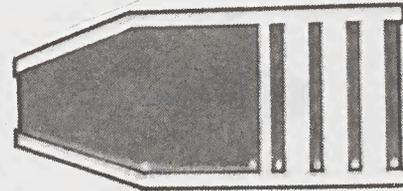
Colonel/
Commodore



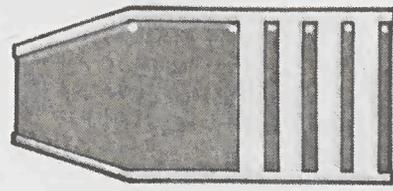
Lieutenant General



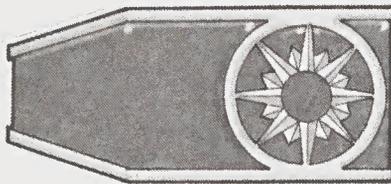
Major General/
Vice Admiral



General/
Admiral



Marshal/
Fleet Admiral



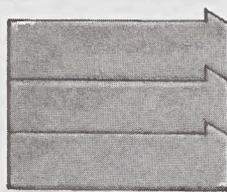
Field Marshal



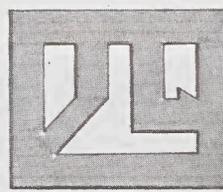
Hojuhei
(Rekrut)



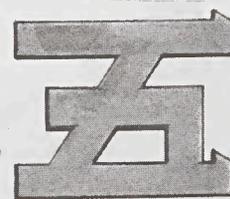
Heishi
(Soldat/Raummatrose
2. Grades)



Gunjin
(Lanzenkorporal/
Raummatrose
1. Grades)



Go-cho
(Korporal)



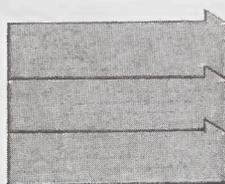
Gunsho
(Seargent)



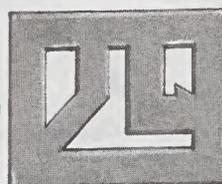
Shujin
(Master-Seargent)



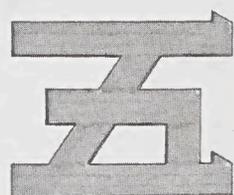
Kashira
(Talon-Seargent)



Sho-ko
(Seargent-Major)



**Chu-i/
Sho-i**



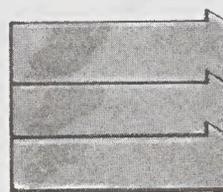
**Tai-i/
Chu-i**



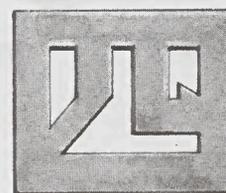
**Sho-sa/
Dai-i**



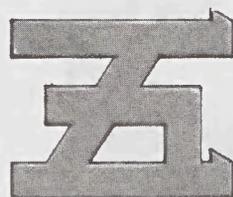
**Chu-sa/
Sho-sa**



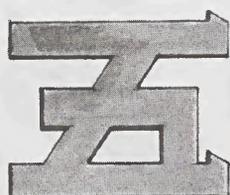
Tai-sa



**Sho-sho/
Cho-sho**



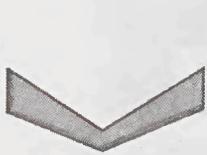
Tai-sho



Tai-shu
(Kriegsherr)



MARIK



Gemeiner



Gefreiter



Kaporal



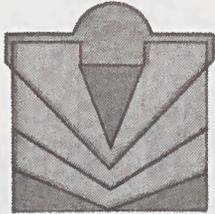
Sergeant



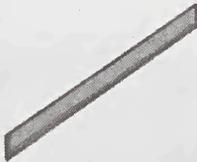
Stabssergeant



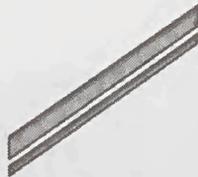
Mastersergeant



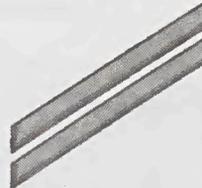
Hauptsergeant



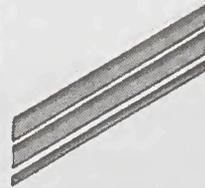
Unterleutnant



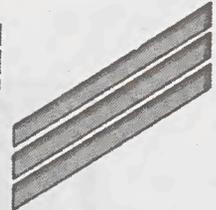
Oberleutnant



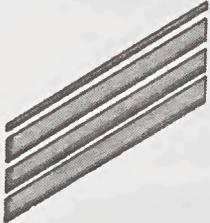
Kapitan



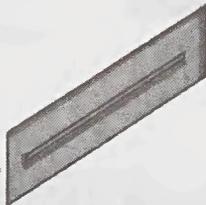
Komtur



Leutnant-Kolonel



Kolonel



General

REGULUS



Private



Corporal



Junior-Sergeant



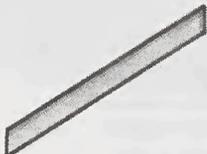
Sergeant



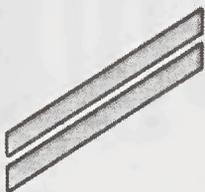
Banner



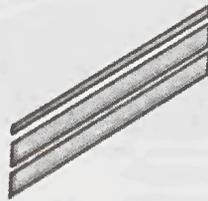
Master-Banner



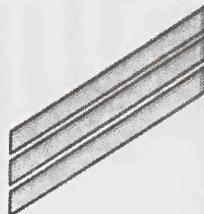
Leutnant



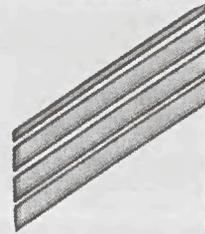
Truppführer



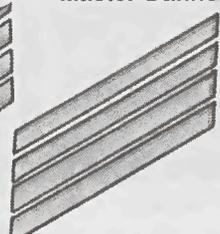
Flaggführer



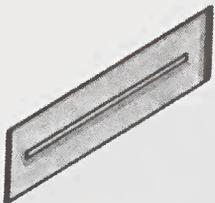
Major



Colonel



Generalleutnant



General-Major

ORIENTE



Gemeiner



Gefreiter



Korporal



Sergeant



Master-Sergeant



Sergeant Major



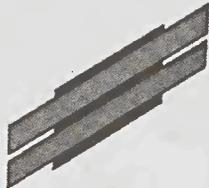
Banner



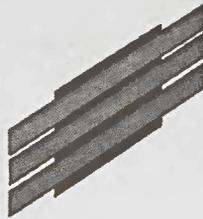
Juniorleutnant



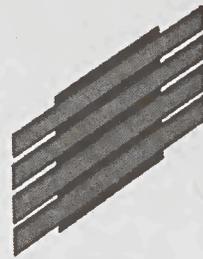
Seniorleutnant



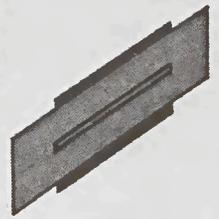
Kapitän



Major



Kolonel



General



Rekrut



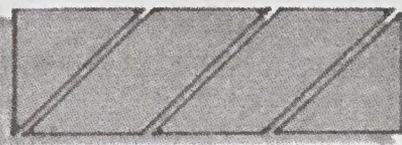
Lance Corporal



Lance Sergeant



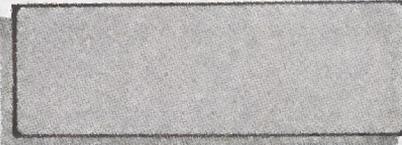
Hilfstruppführer



Truppführer



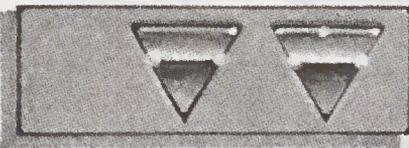
Subcommander



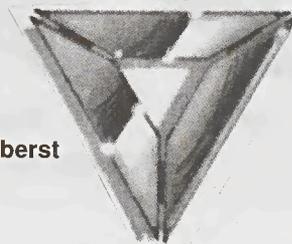
Commander



Kapitän



Major



Oberst

MÄCHTE DER INNEREN SPHÄRE

3031 A.D.



HAUS STEINER - DAS LYRANISCHE COMMONWEALTH

IM JAHRE 2340 ENTSTAND DIESES HAUS AUS DEM ZUSAMMENSCHLUSS DREIER VERTEIDIGUNGSBÜNDNISSE: TAMARPAKT, SKYE-FÖDERATION UND PROTEKTORAT DONEGAL. DERZEIT UMFASST DAS COMMONWEALTH 540 STERNENSYSTEME UND DIE NEU ANGEGLIEDERTEN 93 SYSTEME DER MARK SARNA.



HAUS DAVION - DIE VEREINIGTEN SONNEN

VOR 700 JAHREN SCHLOSS LUCIEN DAVION EINEN PAKT MIT 20 ANDEREN SONNENSYSTEMEN UND WURDE ZUM PRÄSIDENT DIESER VEREINIGTEN SONNEN. SEIT JENEM TAG SASSEN IN UNUNTERBROCHENER FOLGE NUR MITGLIEDER DER FAMILIE DAVION AUF DEM THRON DES REICHES UND HERRSCHEN HEUTE ÜBER 493 SYSTEME.



HAUS KURITA - DAS DRACONIS-KOMBINAT

DER BRILLANTE TAKTIKER UND STRATEGE SHIRO KURITA FÜHRTE IM JAHRE 2319 EINEN LANGEN, ERBITTERTEN UND ERFOLGREICHEN KRIEG - DAS DRACONIS-KOMBINAT WAR GEBORNEN. STRENG ORGANISIERT, IN DER TRADITION DES TERRANISCH-JAPANISCHEN BUSHIDO, REGIERT TAKASHI KURITA DERZEIT 370 STERNENSYSTEME.



HAUS MARIK - DIE LIGA FREIER WELTEN

DIE ORIENTE-FÖDERATION, DAS FÜRSTENTUM REGULUS UND DAS MARIK-COMMONWEALTH UNTERZEICHNETEN IM JAHRE 2271 DEN VERTRAG VON MARIK UND GRÜNDETEN DIE LIGA FREIER WELTEN. ACHT JAHRE SPÄTER ÜBERNAHM DAS HAUS MARIK DIE KONTROLLE ÜBER DIE WIRTSCHAFTS-BÜNDNISSE. THOMAS MARIK KONTROLLIERT ZUR ZEIT RUND 309 SYSTEME.



HAUS LIAO - DIE KONFÖDERATION CAPELLA

DIE KONFÖDERATION CAPELLA WAR EINER DER LETZTEN STAATEN, DIE IM 24. JAHRHUNDERT AUS DEN TRÜMMERN DER KOMMUNALITÄT CAPELLA ENTSTANDEN. KANZLER MAXIMILIAN LIAO ÜBERSTAND DIE SCHRECKLICHEN GEBIETSVERLUSTE DES 4. NACHFOLGEKRIEGES NICHT UND SEINER TOCHTER, LADY ROMANO, FIEL DIE LAST ZU, DAS ZERSCHLAGENE REICH, BESTEHEND AUS DERZEIT NOCH RUND 100 SYSTEMEN, ZU RETTEN.

**EIN
BATTLETECH
QUELLENBUCH**

US46308PDF