

BATTLETECH



LAGEBERICHT: 2750



LAGEBERICHT

27500



**ULISSES
SPIELE**

CATALYST
game labs™

INHALTSVERZEICHNIS

PULSAR	4	Sternenbundverteidigungsstreitkräfte	53	Aussenweltallianz	89
EINFÜHRUNG	8	7. Königliche BattleMech-Division	54	Beatrice Avellar	89
Wie man dieses Buch verwendet	8	500. BattleMech-Brigade	54	Daniel Ladd	90
GESCHICHTE UND ÜBERBLICK	10	Sternenbund-Expeditionsbrigade	55	Omprakash Jurn	90
Anfänge	10	21. Königliche Sprunginfanterie-Division	55	Republik der Randwelten	91
Andurien	11	13. Königliche BattleMech-Division	56	Stefan Amaris	91
Trübes Wasser	12	13. Königliche Infanterie-Division	56	Taborri Amaris	92
Nachbarn	13	77. Königliche BattleMech-Brigade	57	Jasmine Amaris	92
Der Aufbau einer Armee	13	331. Königliche BattleMech-Division	57	Xatt Dague	93
Wiedervereinigung	15	42. Pionierbrigade	58	Jericho Jaycox	93
Vorbereitungen	16	20. Königliches CAAN-Marineregiment	58	Taurus-Konkordat	94
Eröffnungsschüsse	17	Terranische Hegemonie	59	Nicoletta Calderon	94
Runde 2	17	Republik der Randwelten	60	Amber Lynn Dyness	95
Das Jahr des Feuers	18	Amaris Republikgarde	61	Madison Uncapher	95
Fehlritte	20	1. Amaris-Panzertruppe	61	Fyrne Hagley	96
Endspiel	21	5. Amaris-Füseliere	61	MUSEUM TECHNICA	98
Einmarsch in den Hyades-Sternhaufen	22	3. Amaris-Legionäre	62	Offensive Militärtechnologien	98
Freunde	23	8. Republiklegionäre	62	Autokanonen	98
Eine neue Garde	23	Magistrat Canopus	63	LB-X-Autokanone	98
Technologischer Aufstieg	24	Aussenweltallianz	64	Ultra-Autokanone	98
Hinterhältige Geschäfte	25	Taurus-Konkordat	65	Gaussgeschütz	98
Flitterwochen	26	WICHTIGE PERSONEN	67	Lasersysteme	99
Machenschaften	26	Konföderation Capella	67	Schwerer ER-Laser	99
Duellierende Drachen,		Warex Liao	67	Impuls laser	99
der erste versteckte Krieg	26	Li Ming Ling	67	Raketensysteme	99
Monomanie	27	Shari Beatrice Madsen	68	Narc-Raketenboje	100
Zusammenbruch	28	Maylin Lorix	68	Blitz-Kurzstreckenrakete	100
Thronfolgekrieg	29	Tai Yang Gwak	69	Gefechtsausrüstung	100
Ein neuer Bürgerkrieg	32	Draconis-Kombinat	70	Raketenabwehrsystem	100
Chaos	33	Takiro Kurita	70	Aktive Beagle-Sonde	100
Der dritte Krieg	34	Ichiro Oshiro	70	CASE	101
Die große Reise	35	Riki Kurita	71	Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild	
FRAKTIONEN	38	Satoshi Nakamura	71	/ Null-Signatursystem	101
Konföderation Capella	38	Ayaki Fujiwara	72	Doppel-Wärmetauscher	101
8. Liaoulanen	38	Vereinigte Sonnen	73	Endostahl-Struktur	102
1. Capellanischen Stürmer	39	John Davion	73	Ferrofibrat-(Ferroaluminium-)Panzerzng	102
3. Chesterton-Kavallerie	39	Thomas Green-Davion	73	Wächter-Störsender	102
Andurianische Schwere Garde	40	Vasily Sandoval	74	MASC	102
16. Sian-DrAGONER	40	Mitchel Stopec	74	ZES	103
Draconis-Kombinat	41	Dana Bancroft	75	XL-Fusionsreaktor	103
1. Galedon-Regulären	42	Liga Freier Welten	75	Wissenschaftliche Erfolge	
4. Schwert des Lichts	42	Ewan Marik	75	und neue Technologien	103
5. Benjamin-Regulären	42	Kenyon Marik	76	Servorüstungen	103
1. Rasalhaag-Regulären	43	David Stewart	77	Flugmechs	104
1. Proserpina-Husaren	43	Martin Allison	77	Abteilung für Großbauprojekte	104
Vereinigte Sonnen	44	Elsa Cameron-Jones	78	Asteroiden-/Kometenbergbau	
Schwere Davion-Garde	44	Lyranisches Commonwealth	78	und -Bombardment	104
4. Davion-Garde	45	Michael Steiner II	78	Solarspiegel und Solarblenden	105
6. Syrtis-Füseliere	45	Joan Lestrade	79	Orbitalfabriken und -habitate	105
1. Avalon-Husaren	46	Paul Steiner	79	Biologische Besetzung	
7. Tancredi-Loyalisten	46	Rinzen Humpula-Serfass	80	und Atmosphärenveredelung	105
Liga Freier Welten	47	Monique Kelswa	81	Fliegende Städte	106
1. Garde der Freien Welten	47	Terranische Hegemonie	81	Die Bedeutung der Grossbauprojekte	106
10. Attreischen Dragoner	48	Simon Cameron	81	STERNENBUND-KAMPAGNE: 2750	108
6. Marik-Miliz	48	Jocasta Cameron	82	Pfade	108
Herzögliche Garde	49	Mina Samuels	82	Größe der Spieler-Streitmächte	108
1. Regularischen Husaren	49	Ranveig Gangestad	83	Gegnerische Streitmächte	109
Lyranisches Commonwealth	50	Daniel Allison	84	Kampagnen-Sonderregeln	110
1. Arkturus-Garde	50	Sternenbundverteidigungsstreitkräfte	84	Erzwungener Rückzug	110
2. Lyranische Garde	51	Rebecca Fetladral	84	Verherrlicher Schaden	110
1. Donegal-Garde	51	Iffat Nadvi	85	Bergung	110
4. Skye-Rangers	52	Eric Stand	85	Sternenbund-Streitmachtsstruktur	110
1. Hofgarde	52	Craig Kovac	86	Bewegungen ausserhalb der Karte	111
		Norran Bohley	87	KRIEGSKASSE-PUNKTESYSTEM	111
		Magistrat Canopus	87	Erwerbbarer Spezialfähigkeiten	
		Vanura Centrella	87	für KP-basierte Kampagnen	111
		John Raventhir II	88	Sabotage	111
		Nadine Devonson	89	Augen am Himmel	112
				Abtrünniger	112
				Kampfveteranen	112

INHALTSVERZEICHNIS

Einflussreiche Freunde	112	Brennpunkt: Krieg auf Waldorff	130	Fraktion: Konföderation Capella (Haus Liao)/Sternenbund-Zeitalter	150
Bewegung ausserhalb der Karte	112	Brennpunkt: Ärger in Rasalhaag	132	Fraktion: Draconis-Kombinat (Haus Kurita)/Sternenbund-Zeitalter	150
Initiative Aufsparen	112	Minikampagne Mars-Olympiade	133	Fraktion: Vereinigte Sonnen (Haus Davion)/Sternenbund-Zeitalter	151
Meisterschütze	112	Mars-Olympiade: Rocky-Mountain-Aufklärung	135	Fraktion: Liga Freier Welten (Haus Marik)/Sternenbund-Zeitalter	151
Reicher Wohltäter	112	Mars-Olympiade:		Fraktion: Lyranisches Commonwealth (Haus Steiner)/Sternenbund-Zeitalter	151
Zusammenbruch	112	Kavallerie auf dem Kaukasus	136	Fraktion: Terranische Hegemonie (Haus Cameron)	152
Feiglinge	112	Mars-Olympiade: Feind in den Everglades	137	Fraktion: Republik der Randwelten (Haus Amaris)/Sternenbund-Zeitalter	153
KP-basierte Strategische Bewegung	112	Mars-Olympiade: Wüstenkrieg	138	Fraktion: Andere Peripheriestaaten/ Sternenbund-Zeitalter	153
Reisezeiten verwalten	113	Mars-Olympiade: Hades-Ereignis	139	Lebensmodule	154
VERWENDUNG DER KAMPAGNE	114	SPIELEN IM		Ökonomische Anpassungen für das Zeitalter des Sternembundes	155
Die Kampagne	114	ZEITALTER DES STERNENBUNDES	140	Wichtige Persönlichkeiten im Zeitalter des Sternembundes	156
Wie man das Spiel spielt	114	BattleTech-Regeln	140		
Mission: Sondierung	115	Kommando-Spezialfähigkeiten	140		
Mission: Großflächige Sondierung	116	Zufällige Zuteilungstabellen für Einheiten	143		
Mission: Hinterhalt	117	Ausrüstungsverfügbarkeit	143		
Mission: Kopfjagd	119	Goldenes Zeitalter der Technologie	148		
Mission: Raubzug	121	Rollenspielregeln	149		
Mission: Überfall	123	Dem Untergang geweihte Parteien	149		
Mission: Verteidigen	124	Parteien die noch kommen	149		
Mission: Strategischer Rückzug	126	Charaktere im			
Brennpunkt: Tod eines Prinzen	127	Zeitalter des Sternembundes erschaffen	149		
Brennpunkt: St. Georgeschlägt wieder zu	128				

△ CREDITS

Writing

Aaron Pollyea
Joel Steverson

Pulsar

Steve Mohan, Jr

Product Development

Herbert A. Beas II

Product Editing

Jason Schmetzer

Editorial Assistance

Patrick Wynne

BattleTech Line Developer

Herbert A. Beas II

Assistant Line Developer

Ben H. Rome

Production Staff

Art Direction

Brent Evans

Cover Art

Eric Williams

Cover Design

Ray Arrastia

Layout

Ray Arrastia

Illustrations

Justin Adams
Les Dorscheid
David Lecossu
Chris Lewis
Steven Alex Lyon
Randall Mackey
Jason Cheeseman-Meyer
Mark Molnar
Victor Manuel Leza Moreno
Jeff Porter
Rob Ruffolo
Eric Williams

Logos

Ray Arrastia
Chris Lewis

Maps

Øystein Tvedten

Deutsche Version

Übersetzung

Daniel Mayer

Lektorat

Harald Herrmann
Thomas Stein

Layout

Thomas Michalski

Redaktion

Michael Mingers

Playtesters and Fact-Checkers

Brian Alter, Ray Arrastia, Joel Bancroft-Connors, Chris Callicoat, Bruce Ford, Joshua Franklin, William "MadCapellan" Gauthier, Keith Hann, Johannes Heidler, Chris Hartford, Brian McAuliffe, Mike "Cray" Miller, Katharyn Putz, Ben H. Rome, Andreas Rudolph, Eric Salzman, Jason Schmetzer, Chris Searls, Paul Sjaridijn, Christoffer "Bones" Trossen, Chris "Chinless" Wheeler, Patrick Wynne.

Special Thanks

Aaron Pollyea would like to thank: Herb Beas and Randall Bills for giving me my first shot at the BattleTech big leagues. I would like to thank my wife, Darlene Pollyea "Scourge" Morgan for her patience with me. Even though she is a BattleTech player herself, it must have taken a lot of willpower to not drag me away from the computer at times. I would also like to thank Charles Wilson, Rob Strathmann, and Jeff Skidmore for letting me bounce ideas off of for years. I would be remiss to not mention the people who started their journey on BattleTech with me when it was first released; Steve Haueisen, Joshua Remus, and Ryan Witt. I could have never guessed that a game we started playing in middle-school would be something I'd be still playing today and writing about!

Joel Steverson would like to thank: First and foremost, I would like to thank Aaron Pollyea for bailing me out when life took crazy to the next level and every technological thing that could go wrong did. He was a true lifesaver! Additional thanks, as always, go to Herb for letting me run amok in this fantastic playground, the incredible factchecking and playtesting apparatus at Catalyst, and of course, my family and friends for their support and encouragement; and their input on the War of Davion Succession. Also, to Boy F. Petersen, Jr. for his work on the Star League Sourcebook, upon which much of the following is based, and to Chris Trossen and Chris Hartford for their work in this exciting era.

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

©2014 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Era Report: 2750, Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech, MechWarrior and Topps logo are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc. in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

©2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von The Topps Company, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Landungsschiff der Overlord-Klasse SLS Ascendant
New Silesia, System Star's End
Republik der Randwelten
17. Februar 2751

Der Erste Lord Simon Cameron stand in der verdunkelten Offiziersmesse und drückte die linke Hand gegen das kalte Ferroglass des äußeren Rumpfs. Da der Explosionschild hochgezogen und das Licht gedimmt war, konnte er die von Kratern überzogene Oberfläche von New Silesia und die gewaltige Flotte sehen, die in verteilten Umlaufbahnen, um den Asteroiden kreiste. Die Flotte war die schlagkräftigste Raumstreitmacht im ganzen erkundeten Weltraum und sie war hier, um seine Sicherheit zu garantieren. Aber alles, woran er denken konnte, während er sie betrachtete, war wie die Außenhüllen der Schiffe das Sonnenlicht reflektierten, sodass sie vor dem tiefschwarzen Weltraum wie eine Sternenkongellation strahlten.

Es dauerte einen Augenblick, bis er bemerkte, dass er wie ein Schwachkopf grinste.

Cameron griff sich eine Trinkknolle von dem Silbertablett, das der Steward auf dem Beistelltisch abgestellt hatte. Er hätte zwar echte Kristallgläser vorgezogen, aber das Einschenken in der Mikroschwerkraft war extrem schwierig. Er drückte die Knolle zusammen, was einen dünnen Strahl Champagner in seinen Mund spritzte, gerade genug, dass er seinen Biss auf der Zunge spüren und die Untertöne von Trüffel und Karamell schmecken konnte.

„Sicherlich trinkst du nicht um neun Uhr am Morgen, Simon. Du verwandelst dich nicht in Ewan Marik, oder?“

Er blickte auf und sah seine Protokollchefin Lady Sally McKenna-Croft um den Tisch der Messe auf ihn zukommen. Ihr glänzendes goldenes Haar trug sie in einem Pagenschnitt, der ihr liebevolles Gesicht einrahmte. Sally war zweiundvierzig, aber sie sah zehn Jahre jünger aus – fünfzehn an einem guten Tag. Heute hatte sie ihren athletischen Körper in ein kohlschwarzes Nadelstreifenkostüm gehüllt. Der Rock endete kurz über den Knien und die Jacke war so geschnitten, dass sie ihre Kurven etwas bändigte. Unter der Jacke trug sie eine schimmernde smaragdgrüne Seidenbluse, die das Grün in ihren blassen Augen betonte.

Mein Gott, dachte er, sie ist noch wunderbarer als der Champagner.

Cameron grinste. „Ich denke, es wird entschieden mehr brauchen als eine Knolle Wein, um mich in einen Säufer wie Ewan zu verwandeln.“

Sally warf ihm einen missbilligenden Blick zu, der sie irgendwie sogar noch schöner machte. „Weißt du noch, wir haben ein Treffen mit den Silesianern? Was werden sie denken, wenn sie Alkohol im Atem des Ersten Lords riechen?“

Er streckte ihr die Knolle hin. „Sie werden denken, dass wir gefeiert haben.“

Sie blickte ihn finster an, doch er senkte seine Hand nicht, und nach einem Augenblick seufzte sie und nahm die Knolle an. Sie kostete und zog eine blonde Augenbraue hoch. „2647er Perrier-Jouët“, sagte sie. „Du feierst *wirklich*.“ „Wir feiern *wirklich*“, sagte er, wobei er sie sanft berichtigte. „Die Friedensreise funktioniert. Sie flickt den Sternenbund wieder zusammen. Macht uns zu einem Volk. Es ist egal, was die Herrscher der anderen Mitgliedsstaaten glauben. Ihre Bürger sind auf unserer Seite.“

„Es ist ein großer Triumph, mein Lord“, sagte sie. Ihre Stimme war belegt, ihre Augen glänzten. Sie glaubte wirklich daran.

„Wie lange bist du nun schon meine Geliebte?“, fragte Cameron.

Ihr Gesicht spannte sich an. „Ich bin *nicht* deine Geliebte.“

„Wirklich? Ich muss mich von dem ganzen großartigen Sex und dem Herumgeschleiche täuschen haben lassen.“

„Technisch gesehen bin ich nicht mehr deine Geliebte seit –“, Sie brach plötzlich ab. Unter ihrer harten Schale war Sally sehr sanftmütig. Sie wollte den Namen von Camerons verstorbener Frau nicht aussprechen, um ihn nicht zu verletzen.

Simon nahm ihr sanft die Knolle ab und setzte sie zurück auf das Tablett. Dann ergriff er ihre Hände. Für einen Augenblick betrachtete er ihr wunderschönes Gesicht. Sie blickte leidenschaftlich zurück, ließ ihre blassgrünen Augen nicht von den seinen weichen.

„Es ist ein Jahr her, dass Jessica gestorben ist, und jetzt wo die Krise im Reich

vorüber geht...“

Er hielt inne, als er sah, wie unglaublich geweitet ihre Augen waren.

„Es ist Zeit“, flüsterte er.

Er konnte hören, wie ihr Atmen stockte.

„Sally McKenna-Croft, willst du meine Frau werden?“

Plötzlich quollen Tränen aus ihren Augen- und er konnte spüren, wie sie bebte. Sie lehnte sich vor und küsste ihn voller Leidenschaft. Dann neigte sie sich zurück.

„Ja, du alter Narr“, flüsterte sie und lächelte durch ihre Tränen. „Ja!“

Sie küsste ihn erneut.

Als sie sich schließlich von ihm löste, schüttelte sie ihren Kopf. „Jetzt schau, was du gemacht hast. Ich muss ja schrecklich aussehen.“

Cameron grinste sie schief an. „Nun ja, zumindest werden die Silesianer nun etwas anderes zum Tratschen haben als den Alkohol, den sie in unserem Atem riechen.“

Sally lachte und schlug ihm auf den Arm.

Es klopfte an der Schleuse und sie machte sofort einen Schritt von ihm weg.

Major Carolina Devalis steckte ihren Kopf in die Offiziersmesse. Der Major war eine kleingewachsene Frau in einer blauen Paradeuniform mit einem blutroten Streifen, der an der Seite ihrer Hose hinabließ. Ihr rabenschwarzes Haar war unter einer Feldmütze verstaubt. Ihre Haut hatte einen warmen Bronzeton, ihre Augen waren dunkel. Cameron zweifelte, dass diesen scharfen Augen jemals etwas entging.

„Ich bitte um Entschuldigung, Lord, aber die Sicherheitsuntersuchung dauert länger, als wir geplant hatten.“

„Probleme?“, fragte Cameron.

Devalis schüttelte den Kopf. „Es ist die niedrige Schwerkraft. Nichts, worum ihr euch sorgen solltet. Wie dem auch sei, ich bitte um Entschuldigung für die Verzögerung.“

„Nicht notwendig, Major“, sagte Cameron und winkte sie heran. „Ms. McKenna-Croft und ich haben nur gefeiert. Möchtet ihr etwas Champagner?“

„Nein danke, mein Lord“, sagte Devalis. „Ich bin im Dienst, Sir.“

„Oh, Unsinn. Ich bin mir sicher, dass wir die Regeln dieses eine Mal ein bisschen beugen können.“

Sally schüttelte den Kopf. „Lord Cameron, ihr wisst, dass Major Devalis sich eher die eigene Leber mit einem Suppenlöffel entfernen als im Dienst trinken würde.“

„Oh, bitte“, sagte Cameron.

„Ich danke euch, Lord“, sagte Devalis, „aber ich werde auf den Champagner verzichten. Wenn ihr aber den Suppenlöffel zur Hand habt, dann mache ich mich gleich an die Arbeit.“

Cameron stieß ein etwas beunruhigtes Lachen aus: „In Ordnung. Ich weiß, wann ich besiegt bin.“

„Darf ich fragen, worauf ihr angestoßen habt?“, fragte Devalis.

„Auf den Erfolg der Friedensreise“, sagte Sally.

„Und all die Veränderungen, die der Erfolg bringen wird“, sagte Cameron, mit einem Seitenblick auf Sally.

„Es wird gut sein, die Piratenkriege hinter uns zu lassen“, sagte Devalis mit ernster Stimme.

Sally war beiseite getreten, um ihr Make-Up wieder aufzufrischen, doch drehte sie sich um und blickte die Marineoffizierin an: „Was werdet ihr tun, Carolina, wenn es *wirklich* zum Frieden kommt? Werdet ihr euch zur Ruhe setzen und eine Familie gründen?“

„Nicht Major Devalis“, sagte Cameron voll Zuversicht. „Sie bleibt ihr ganzes Leben bei uns.“

„Ich möchte immer den Namen Isabella für ein kleines Mädchen“, sagte Devalis gedankenverloren. „Nach meiner Mutter.“

„Isabella Devalis“, sagte Sally. „Das ist schön.“

Devalis nickte. Dann blickte sie weg und berührte den Kopfhörer in ihrem rechten Ohr. Sie hörte für einen Augenblick zu und begegnete dann Simons Blick: „Lord, ich habe die Bestätigung erhalten, dass der Weg frei ist. Was wollt ihr tun?“

„Lasst uns gehen“, sagte Cameron.

„Aye, aye, Sir.“ Sie hob das Handgelenk zu ihrem Mund und murmelte: „GALAHAD bewegt sich.“ Dann öffnete sie die nebelgraue, vakuumsichere Schleuse und trat zur Seite.

Cameron trat nach draußen in denn hell erleuchteten Korridor. Das blaue Fliesendeck unter seinen Stiefeln glänzte und jemand hatte einen großen, silbernen Cameron-Stern auf die schneeweißen Rümpfe gemalt. Zwei Marinesoldaten waren vor ihnen im Korridor stationiert, zwei weitere hinter ihnen.

„Lasst uns gehen“, sagte Devalis.

Die Gruppe bewegte sich nach vorn, zwei vorne, zwei hinten, Devalis an Camerons Seite.

Cameron summte immer noch vor Freude, ganz aufgekratzt von seinem Gespräch mit Sally. *Sie hat ja gesagt.*

Also passte er nicht wirklich auf, als Devalis ihre Hand ausstreckte und über den Rumpf strich, wobei ihre Fingerspitzen den Cameron-Stern streiften.

Bamm! Plötzlich lag Devalis am Boden.

Cameron ging neben ihr auf die Knie und legte eine Hand auf ihren Arm.

Er spürte, wie einer der Marinesoldaten seine Schulter packte: „Lord, wir müssen euch in Sicherheit bringen!“

Simon streifte die Hand des Mannes ab ohne sich umzudrehen, um ihn anzublicken: „Holt einen Sanitäter, sofort!“, brüllte er.

Devalis' Augen rollten hinter ihren Lidern. Ihr Atem war ein raues Krächzen. Er griff nach ihrem Handgelenk. Ihr Puls raste so schnell wie ein Hammerwerk.

„Major!“, schnappte Cameron, „Carolina!“

Irgendwo hinter ihm sprach ein Marinesoldat in einer leisen, flachen Stimme.

„Bitte, mein Lord“, sagte er, „sie wurde vielleicht vergiftet. Dies könnte ein Attentatsversuch —“

„Der diensthabende Sanitäter und euer Leibarzt sind beide auf dem Weg“, sagte Sally.

„Wir werden hier warten“, sagte Cameron. Seine Gedanken rasten.

„Aber, Lord —“

Cameron wandte sich um, um den jungen Marinesoldaten anzublicken, der über ihm stand, ein junger Feldwebel: „Ich befinde mich auf meinem Landungsschiff, umgeben von Wachleuten und die Ärzte sind auf dem Weg. Wo könnte ich sicherer sein?“

Der Marinesoldat öffnete den Mund, schloss ihn aber gleich wieder: „Ja, Lord.“

„Lord Cameron“, krächzte Devalis und Camerons Kopf schoss herum.

„Versucht nicht zu sprechen, Major“, sagte er sanft, „Entspannt euch einfach. Hilfe ist auf dem Weg.“

„Vision“, sagte Devalis heiser. „Hatte eine Vision. Passiert manchmal. Hatte eine Vision.“

„Sie fantasiert“, sagte Sally.

„Nein“, sagte der Major und ihre raue Stimme klang verzweifelt, „Nein, ist real. Passiert den Devalis-Frauen manchmal. Ist real!“

„Ich glaube euch, Major“, sagte Cameron beschwichtigend. Er versuchte, sie zu beruhigen. Er musste verhindern, dass sie hier auf dem Deck einen Schlaganfall erlitt.

Der Major brachte ihre Armen nach hinten und drückte sich in eine sitzende Haltung hoch.

„Mein Lord“, sagte sie und ihre Stimme war eindringlich, „Hab den Cameron-Stern gesehen. Explodierte in einer Supernova. Eine Explosion aus Licht. Hell wie eine Galaxie.“

„Ruhig, Major“, sagte Cameron leise, „Ihr müsst euch hinlegen.“

„Nein, Lord“, bestand sie, „hört zu! Er hat einen Pulsar hinterlassen. Schnell drehenden Neutronenstern, entartete Materie, die ihren Zorn und ihren Schmerz in das Universum brüllt.“

„Okay“, sagte Cameron, legte eine Hand auf Devalis' Schulter und drückte sie sanft zu Boden, „okay.“

„Mein Lord, bitte.“

„Ich verstehe die Metapher, Major“, sagte Cameron sanft, „Aber ich garantiere euch, der Sternenbund ist sicher. Die Friedensreise funktioniert. Die

Spannungen und die kleineren Kriegshandlungen nehmen ab. Uns wird es gut gehen. Es wird alles gut gehen.“

„Aber —“

Sally kniete sich neben Cameron. Sie ergriff die Hand des Offiziers, „Carolina, was habt ihr an der Universität von Hawaii studiert?“

Devalis wandte sich herum, um sie anzublicken: „Astrophysik, aber —“

„Also, Carolina“, sagte Sally, „ist es nicht möglich, dass ihr euch überanstrengt habt? Die Organisation der Sicherheit für die Friedensreise muss ein Albtraum sein. Ihr seid erschöpft und ihr seid umgekippt. Als ihr das Bewusstsein verloren habt, hat euer Verstand ein vertrautes Symbol des Unheils gesucht und ist bei der Supernova angekommen. Ist das nicht möglich?“

„Es ist real“, sagte Devalis hitzig. Ihre Augen waren aufgerissen, ihre Stimme panisch: „Macht nicht diesen Besuch, Lord, bitte nicht —“

Der Sanitäter stand plötzlich über Camerons Schulter. Der Erste Lord drückte Devalis' Arm und richtete sich auf, damit der Rettungssanitäter Platz hatte.

Der Sanitäter ergriff ihr Handgelenk, „Ihr Puls scheint stabil zu sein und sie atmet gut.“

„Es ging ihr vor einer Minute nicht so gut“, sagte Cameron.

„Es ist wahrscheinlich nichts, Lord“, sagte der Sanitäter, „nur Stress und Überarbeitung. Aber wir bringen sie ins Sanitätszimmer, nur um sicher zu sein.“

„Das ist gut“, sagte Cameron und klopfte den Mann auf die Schulter. Er griff nach unten und half Sally auf die Beine.

„Geht nicht, Lord“, flüsterte Devalis und blickte zu ihm auf, „Bitte, geht nicht.“

„Es ist in Ordnung, Major“, versprach Cameron sanft, „Der Cameron-Stern wird nicht explodieren. Er wird hell und beständig brennen und das für tausend Jahre.“



Consolidated Titanium, Standort New Silesia, Tunnel 5T, Ebene 42
New Silesia, System - Star's End
Republik der Randwelten
17. Februar 2751

Es dauerte eine gute Stunde, doch Cameron schaffte es am Ende, die Führung zu genießen. Es half, dass Sally sich zu ihm beugte und flüsterte: „Hab gerade eine Nachricht vom Schiff erhalten. Carolina geht es gut. Sie gehen von einer Panikattacke aus, du alter Sklaventreiber.“

Gegen seinen Willen musste Cameron laut lachen. Irgendwie wusste Sally immer, was sie sagen musste. Wie machte sie das bloß?

Sie tätschelte seinen Arm und sagte: „Es geht ihr gut. Amüsiere dich jetzt ein bisschen. Du verdienst es.“

Ihr Führer, ein Consolidated-Direktor namens Leonard Pullman, blickte zu ihnen zurück. „Verzeiht, Fürst Cameron, wollt ihr einen genaueren Blick auf die Anlagen werfen?“

„Die Anlage“, Cameron lächelte und nickte, „Auf jeden Fall.“

Der Erste Lord empfand eine instinktive Sympathie für den Mann. Pullman war groß und dünn, geradezu drahtig. Er bewegte sich mit der sorglosen Anmut eines Tunnelaffen. Sein dunkelgrauer Anzug war makellos geschneidert, aber sein Schutzhelm war eingedellt, die weiße Farbe abgesprungen und verblichen. Pullman war ein Direktor, aber er sah mehr aus wie ein Vorarbeiter. Er hatte sich offensichtlich von unten hochgearbeitet. Cameron hatte vor langer Zeit gelernt, Männer und Frauen mit abgenutzten Schutzhelmen zu vertrauen.

Ihre Gruppe wandte sich nach links. Sie gingen einen der Tunnel hinab, der sich durch das Innere des Asteroiden schlängelte wie ein Wurm durch ein Stück verfaultes Holz. Der Tunnel war ein gewaltiges, kreisrundes Bohrloch mit einem Durchmesser von acht Metern. Cameron streckte die Hand aus und berührte den Felsen. Der Korridor stand unter Druck, doch trennte sie nichts vom tödlichen Vakuum außer den Wänden des Tunnels.

„Wie wisst ihr, wo ihr graben müsst?“, fragte Sally.

Pullman blickte sie an: „Wir fangen an der Oberfläche an und kartografieren potentielle Adern von Ilmenit mithilfe von Magnetresonanz und einem den Boden durchdringenden Radar.“

„Ilmenit?“, fragte Cameron.

„Dabei handelt es sich um ein Titan-Eisenoxyd, Lord“, sagte Pullman, „Wie dem auch sei, wenn wir eine Ader finden, dann schicken wir die Roboter rein. Und wenn die Ader ausgebeutet ist, dann schicken wir wieder unsere Sensorausrüstung in die Tunnel und fangen von vorne an, in der Ebene darunter.“

„Ist dieser Tunnel ausgebeutet?“, fragte Sally.

Pullman lächelte, „Überhaupt nicht, meine Dame.“ Er trat um eine Kurve und hob die Hand, um auf Aktivität am anderen Ende des Durchgangs hinzuweisen, „Hier passieren eine Menge interessanter Dinge.“

Cameron hielt inne und starrte einfach bloß.

Der Tunnel war von einer dicken Platte aus Ferroglas blockiert, die an den Rändern mit einer Art von schnell härtendem Polymer versiegelt war. Ein kleiner, stämmiger Maschinenführer saß in einem Lederstuhl, mit einem Neurohelm auf dem Kopf. Seine Augen bewegten sich schnell zwischen dem Fenster und einer kleinen Konsole hin und her, auf der Statuslichter blinkten.

Es sah fast genau wie ein BattleMech-Cockpit aus.

Cameron trat an das Fenster heran.

Der Tunnel reichte hundert Meter in den Felsen. Kleine Roboter in der Größe von Äffchen siebten durch einen kleinen Abraumberg von Erzschutt und legten Felsen in Wägen auf einem Schienensystem. Aber was Camerons Aufmerksamkeit wirklich auf sich zog, war das dreißig Tonnen schwere Monster, das sechzig Meter weiter im Tunnel stand. Die große Maschine wankte auf zwei stämmigen Beinen umher- und sein Körper war ein sich drehender Turm, aus dem ein Gewirr aus mechanischen Gliedern ragte. Während Cameron zusah, feuerte der Roboter einen Strahl aus rubinrotem Licht in den Felsen, streckte einen seiner Arme aus, um in die Felswand zu meißeln und verwendete einen anderen, um den Schutt zu entfernen.

Ein stolzes Lächeln verzog Pullmans Gesicht: „Was ihr dort seht, mein Lord, ist ein Wotan-Digger-500. Im Augenblick verwendet er einen Kryptonlaser, um eine Probe ferromagnetischen Fels zu verdampfen. Er wird das Emissionsspektrum studieren, um herauszufinden, ob Titan vorhanden ist. Und wenn das der Fall ist —“

Der Digger verlagerte plötzlich sein Gewicht auf seinen kurzen Beinen nach links, bewegte sich ein oder zwei Meter und hielt an. Für einen Augenblick war der Roboter so bewegungslos wie eine Statue. Dann bewegte sich sein Gewirr von mechanischen Armen so schnell, dass sie verschwammen, zu schnell, als dass das menschliche Auge ihnen noch hätte folgen können. Bohrer und Klängen mit Diamantspitzen schnitten den Felsen entzwei- und seine gewaltigen Schaufeln ergriffen schwarze Scherben aus Ilmenit und warfen sie zielsicher in einen Wagen mit Rädern.

Cameron konnte die Vibration spüren, während der Mechanismus arbeitete, doch hörte er nicht das Kreischen oder Winseln der Bohrer. Der Roboter war von Vakuum umgeben und verrichtete seine Arbeit in unheimlicher Stille.

Außergewöhnlich, dachte er.

„Direktor Pullman“, sagte Cameron stockend. Er schüttelte den Kopf.

„Ich möchte nicht meine Grenzen überschreiten.“, er warf Sally einen Blick zu. Sie schenkte ihm ein ermutigendes Lächeln.

„Mein Lord, wir sind hier, um zu dienen“, sagte Pullman, „sagt einfach, was ihr wünscht.“

Cameron verzog das Gesicht. Er wollte diesen großzügigen Menschen nicht seinen Willen aufzwingen.

Sally blinzelte ihm zu: „Wusstet ihr, dass der Erste Lord ein erfahrener MechKrieger ist?“

Pullman lächelte: „Nein, das wusste ich nicht.“

„Ich habe mich gefragt, ob ich den Roboter mal ausprobieren könnte?“, sagte Cameron.

Ein gewaltiges Grinsen teilte Pullmans Gesicht, „Ich denke, dass wir das arrangieren können. Li Yanhang?“

Der Maschinenführer erhob sich und verbeugte sich tief vor dem Ersten Lord.

Cameron verbrachte die nächsten zehn Minuten damit, sich mit Maschinenführer Li zu unterhalten, wobei der Mann die verschiedenen

Kontrollmechanismen, Messgeräte und Schalter erläuterte. Am Ende trat der kleine dicke Mann vom Schaltbrett zurück und Cameron atmete tief durch.

Mit einem Mal durchlief ihn ein warmer Schauer. Er hatte der Menschheit den Frieden zurückgebracht. Die Frau, die er liebte, hatte sich bereiterklärt, ihr Leben mit ihm zu verbringen. Zusammen würden sie Richard und seine Schwestern aufziehen und sie würden eine echte Familie sein, die erste richtige Familie, die Cameron genießen würde, seit Jessica verstorben war. Und es würde Zeit geben, die Zukunft aufzubauen, genau wie es diese Bergarbeiter in einem abgelegenen Winkel der Peripherie taten.

Er drückte die beiden Steuerknüppel vorwärts und der Roboter wankte den Tunnel hinab. Ein Licht auf dem Schaltbrett leuchtete blau auf. Li, der über ihm stand, sagte: „Ihr habt magnetisch etwas wahrgenommen, Lord. Haltet den Roboter an und dreht die Maschine, bis ihr maximale Signalstärke erreicht.“

Cameron nickte und brachte die Maschine zum Stillstand. Er nahm die rechte Hand vom Steuerknüppel und wischte seine Stirn mit dem Handrücken ab.

„Ihr macht das gut, Lord“, sagte Li, „jetzt dreht sie.“

Cameron griff nach unten und berührte den Steuerknüppel --

Der Roboter wirbelte plötzlich herum und *raste* auf sie zu. Seine Beine bewegten sich mit unglaublicher Geschwindigkeit.

„Was tut ihr da?“, schrie Li, „Anhalten, ANHALTEN!“

Cameron zog bereits die Steuerknüppel zurück, um den Roboter zu einer Bewegung in der Gegenrichtung zu zwingen.

Das Ungetüm setzte seinen unermüdlichen Sturmangriff fort.

Er riss einen Knüppel nach vorne und einen zurück, um die Maschine zum Anhalten und Umdrehen zu bringen.

Nichts.

In Panik blickte Cameron sich auf dem Schaltbrett um. Er suchte verzweifelt nach dem--

Da.

Ein münzgroßer Kolben, in hellem Rot bemalt und von einem durchsichtigen Plastikkästchen umgeben.

Der Notstopp. Egal was er sonst falsch gemacht hatte, der Notstopp würde den Roboter zum Stillstand bringen. Er würde in sich zusammenfallen wie eine Puppe, deren Fäden durchgeschnitten worden waren. Cameron warf sich über das Schaltbrett. Er riss das federgelagerte Kästchen auf und hämmerte seine Faust auf den Kolben.

Er erlaubte es sich, erleichtert durchzuatmen.

Dann blickte er auf.

Gerade noch rechtzeitig, um den gewaltigen Roboter zu sehen, der sich in das Fenster schleuderte und das Ferroglas zum Bersten brachte.

Mit einem Mal verwandelte sich der Kontrollraum in einen Hurrikan. Ein schrecklicher, jaulender Wind riss Cameron aus seinem Stuhl und hämmerte ihn durch die Scherben gesplitterten Glases. Er schmetterte in die Front des jetzt bewegungslosen Roboters. Er wurde durch die Wucht des zornigen Winds festgenagelt. Er konnte seinen Kopf nicht wenden, um zurück in den Kontrollraum zu blicken, konnte sich überhaupt nicht bewegen.

Aus dem Augenwinkel sah er Sally bewegungslos auf dem Tunnelboden liegen.

Cameron wurde schlagartig bewusst, dass er nicht atmen konnte.

Dunkelheit senkte sich über ihn. Sie raubte ihm die Sicht, bis er nur noch ein einziges, schreckliches Bild sehen konnte: Eine Supernova, die explodierte und dann im Schwarz versank, sodass nur ein Pulsar zurückblieb. Das Kind der Katastrophe. Er hatte gedacht, er habe den Sternbund gerettet – aber es gab niemanden, der die Menschheit führen konnte, niemanden außer seinem acht Jahre alten Sohn.

Und es gab niemand mehr, der über den Jungen wachen konnte.

Devalis' Vision hatte gar nicht von *ihm* gehandelt. Sie hatte von Richard gehandelt. *Der Junge* war der Pulsar.

Richard, dachte er, *Richard*.

Er starb mit dem Namen des Jungen auf den Lippen.

PULSAR



EINFÜHRUNG

Für viele kennzeichnete das Jahr 2750 den Höhepunkt des größten goldenen Zeitalters der Menschheit – die Tage, als wir alle als ein Volk vereint waren, unter dem Banner des Sternenbundes. Für fast zwei Jahrhunderte repräsentierte der Cameron-Stern Frieden und Ordnung unter den sich befehlenden Reichen der Inneren Sphäre. Es herrschte ein glorreiches Zeitalter des Handels, der Technologie, Kultur und Ideologie. Die Menschheit regierte über die Sterne. Wir siedelten, wo wir wollten und es fehlte uns an nichts. Das Zeitalter des Krieges war eine weit entfernte Erinnerung. Der Wohlstand war das Gebot der Stunde.

Es ist eine große Schande, dass nichts davon wahr war. Tatsächlich war im Jahre 2750 das große Experiment der Camerons gerade dabei, sich aufzulösen.

Nichtsdestotrotz ist das 28. Jahrhundert weiterhin allgemein als der Zenit der menschlichen Zivilisation berühmt. Und tatsächlich liegt ein Körnchen Wahrheit in den wohlwollenden – wenn auch übermäßig romantisierten – Bildern, die wir heute in uns wachrufen, wenn jemand den ersten Sternenbund erwähnt. Und das Jahr 2750 – das Jahr, in dem der Erste Lord Simon Cameron seine unglückselige Friedensreise durch die Mitgliedsstaaten des Sternenbundes begann – repräsentiert vielleicht den definierenden Augenblick des Zeitalters vor dem Sturz des Sternenbundes.

Dieser Band stellt nur einen von vielen dar, die in den Jahrhunderten seit dem Zusammenbruch des Ersten Sternenbundes geschrieben wurden. Er beruft sich auf die vereinten Bemühungen von Geschichtsschreibern und Forschern aus der ganzen Inneren Sphäre. Er wurde für die heutige Leserschaft überarbeitet und es wurde mit großer Sorgfalt darauf geachtet, Quellen aus erster Hand zu verwenden, die nicht nur aus den historischen Archiven ComStars gezogen wurden, sondern auch aus Quellen in der gesamten ehemaligen Terranischen Hegemonie und darüber hinaus.

Die Summe dieser Nachforschung präsentieren wir nun Ihnen, den Lesern, und das ohne Voreingenommenheit oder Kommentar. Denn auch wenn oft gesagt wird, dass die Geschichte der letzte Richter jener sein wird, die in ihr gelebt haben, so können doch nur jene, die den Aufstieg – und den Fall – des Sternenbundes miterlebt haben, jemals wirklich die Prüfungen und Triumphe dieses lange verlorenen Zeitalters wertschätzen.

Wir können nur hoffen, dass am Ende aller Dinge unsere eigenen Erben ebenso wohlwollend auf uns zurückblicken werden.

— Bertram Habeas, *Zenit der Menschheit: Erinnerungen an den Ersten Sternenbund*, Republic Press, 3089

WIE MAN DIESES BUCH VERWENDET

Lagebericht: 2750 beschreibt den allgemeinen Zustand des *BattleTech*-Universums in einem seiner geschichtsträchtigen Zeitalter und ist dazu gedacht, sowohl Quellenmaterial als auch Spielregeln zu liefern, die dabei helfen sollen, sowohl *BattleTech*-Kampagnen als auch Kampagnen in *A Time of War* auszutragen, die in dieser Zeit spielen. Im Gegensatz zur *Historical*-Reihe, die Details zu einem einzelnen Konflikt liefert, soll der *Lagebericht* einen eher allgemeinen Überblick über das Zeitalter bieten (auch wenn wir uns unter Umständen zum Teil auf die Militäraktionen konzentrieren werden, die die Geschehnisse dieser Zeit beherrscht haben).

Dieses Quellenbuch beginnt mit *Zenit der Menschheit*, einem Überblickskapitel, das die grundsätzliche Situation der Inneren Sphäre in der Mitte des 28. Jahrhunderts beschreibt und dass eine grundlegende Zeitlinie der Ereignisse liefert, die sich während der Glanzzeit des Sternenbundes zugetragen haben. Es folgt dann der *Fraktionsüberblick 2750*, der die wichtigsten Parteien des späten Sternenbundes beschreibt, darunter auch ihre allgemeine Geschichte und Ziele sowie eine Auswahl der herausragendsten militärischen Einheiten, die sie zu dieser Zeit ins Feld geführt haben. Das nächste Kapitel beschreibt *Wichtige Personen*, wo die entscheidenden Persönlichkeiten des späten Sternenbundes beschrieben werden; Individuen, deren Taten dazu beigetragen haben, die Geschichte zu formen. Das Kapitel *Museum Technica* beschreibt dann den Stand der Technologie der 2750er, in der die Innere Sphäre den Höhepunkt der militärischen und industriellen Entwicklung erreicht hatte.

Nach diesen Quellenbuch-Kapiteln finden sich die *Zeitalter-Pfade*, die die Grundlage für militärische Szenarien in diesem Spielzeitalter darstellen. Diese Pfade verwenden dasselbe *Chaos-Campaign*-Spielsystem, das wir auch in anderen Quellenbüchern verwenden, darunter auch die *Jihad-Hot-Spots*-Reihe und *BattleTechs* PDF-exklusiver Serie *Turning Points*, doch mit Modifikationen, die den Einfluss des Settings auf *BattleTech*-Kampagnen verstärken. Zusätzliche, von den Pfaden unabhängige Regeln für Kampagnen in den späten Jahren des Sternenbundes findet man im folgenden Kapitel *Spielen im Zeitalter des Sternenbundes*. Zu diesen Regeln gehören Modifikationen für bestehende Regeln, die in den Grundregelwerken zu finden sind, zum Beispiel in den Tabletop-Spielregeln in *Total Warfare* und den Rollenspielregeln aus *A Time of War*.

EINFÜHRUNG



JONASHEIP 89

GESCHICHTE UND ÜBERBLICK

ZEITLINIE DER EREIGNISSE: 2556–2750

2556

[21. Mär] Bei einem Treffen mit Ian Cameron auf Terra unterzeichnen Terrence Liao und Albert Marik das Handschlagabkommen, einen geheimen Vertrag, der den Andurien-Krieg beendet.

[3. Jun] Mit dem Genfer Vertrag wird der Sternenbund erschaffen mit der Terranischen Hegemonie, der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten als Gründungsmitglieder.

2558

[1. Jan] Unterzeichnung der Tharkad-Abkommen. Das Lyranische Commonwealth schließt sich dem Sternenbund als viertes Mitglied an.

2567

[27. Okt] Durch die Unterzeichnung der Abkommen von New Avalon schließen sich die Vereinigten Sonnen dem Sternenbund an.

2569

[15. Aug] Die Wega-Verträge werden unterzeichnet. Das Draconis-Kombinat wird die letzte wichtige Macht, die sich dem Sternenbund anschließt.

2571

[9. Jul] Die Sternenbund-Abkommen werden unterzeichnet.

[22. Aug] Camerons Ehefrau, Shandra Noruff-Cameron, wird zur Heeresführerin der noch nicht realisierten Sternenbundverteidigungstreitkräfte ernannt. Die Sternenbundverteidigungstreitkräfte werden aufgebaut, indem Soldaten aus allen sechs Reichen eingezogen werden. Hegemonie-Einheiten, bekannt als „Königliche Einheiten“, stellen den Kern der neu erschaffenen SBVS dar.

[13. Sep] Cameron schickt die Sternenbund-Vereinbarung an alle Peripheriestaaten, mit einer Einladung, sich dem Sternenbund anzuschließen. Sie alle lehnen dieses Angebot innerhalb eines Jahres ab.

2572

[11. Jul] Der Sternenbund hält das erste Interstellare Gipfeltreffen auf Terra ab. Von den Peripherienationen nimmt nur die Republik der Randwelten teil.

[17. Okt] Das Grenzschutzabkommen erlaubt es den SBVS, Stützpunkte in der ganzen Inneren Sphäre aufzubauen. Besondere Aufmerksamkeit erhalten hierbei die Grenzen zur Peripherie.

[18. Okt] Cameron erlässt die umstrittene Direktive 21. Sie besagt, dass die Außenweltallianz eine Besetzung durch die SBVS hinnehmen muss.

[14. Dez] Es kommt zum Santiago-Massaker.

ANFÄNGE

Es war die beste und die schönste Zeit, ein Jahrhundert der Weisheit und des Unsinnns, eine Epoche des Glaubens und des Unglaubens, eine Periode des Lichts und der Finsternis. Es war der Frühling der Hoffnung und der Winter des Verzweifeln. Wir hatten alles, wir hatten nichts vor uns; wir steuerten alle unmittelbar dem Himmel zu und auch alle unmittelbar in die entgegengesetzte Richtung – mit einem Wort, die Periode glich der unsrigen so wenig, dass ihre lärmendsten Tonangeber im Guten wie im Bösen nur den Superlativgrad des Vergleichens auf sie angewendet wissen wollten.

— Charles Dickens, Eine Geschichte von zwei Städten, 1859

„Geschichte ist eine Fabel, auf die man sich geeinigt hat.“

— Kaiser Napoleon Bonaparte, militärischer Führer des neunzehnten Jahrhunderts

Als Ian Cameron im Jahre 2549 die Zügel der Terranischen Hegemonie ergriff, da erbe er ein Reich, dass sich im Würgegriff eines militärischen Putsches befand. Er brauchte mehr als zwanzig Jahre, um die Großen Häuser zu vereinen und ein weiteres Vierteljahrhundert des Krieges, um den Rest der Menschheit unter das Banner des Sternenbundes zu bringen. Der Aufstieg des Sternenbundes ist eine Geschichte der großen persönlichen Opfer, des unglaublichen Durchhaltevermögens, verwegenen Heldenmutes und der verachtenswerten Verderbtheit. Und so führte sie zur größten und am schnellsten gedeihenden Zivilisation, die die Menschheit jemals kannte.

Das politische Klima in der Mitte des 26. Jahrhunderts war von Hoffnung und Verzweiflung geprägt. Das Zeitalter des Krieges war bereits eineinhalb Jahrhunderte alt. Auch wenn durch die Ares-Konventionen der Einsatz von Massenvernichtungswaffen verhindert wurde, so begrüßte die daraus entstehende Kultur eingeschränkten Krieg als eine Form von Lebensart. Die einfachen Bürger vieler Reiche lebten in fast endlos anhaltenden Scharmützeln und viele sehnten sich nach einer entscheidenden Schlacht, um die Angelegenheiten ein für alle mal zu klären – egal wie das Ergebnis aussehen würde.

In diesem turbulenten Zeitalter kristallisierte sich die Terranische Hegemonie als Führerin in Vermittlungen heraus und verbrachte fünfzig Jahre damit, ihr Militär zu marginalisieren. Subversive Elemente innerhalb der Hegemoniestreitkräfte fürchteten, dass die Hegemonie anfällig für Raubzüge durch die anderen großen Mächte werden würde und setzten sich heimlich für einen Mann des Militärs als Staatsoberhaupt ein. Ihr Wunsch wurde im Jahre 2542 erfüllt, als Joseph Cameron, ein Marinesoldat mit Kampferfahrung, zum Generaldirektor ernannt wurde. Joseph allerdings führte die aggressive Friedenspolitik seiner Vorgänger fort. Innerhalb von sieben Jahren waren die THS um 20 Prozent geschrumpft.

Am 20. September 2549 schoss THS-Hauptmann Henry Wilson Green, der mit seinem THS-Lasergewehr bewaffnet war, auf Joseph Cameron, der dann am nächsten Tag verstarb. Acht Tage später ernannte sich sein jüngerer Bruder Ian ohne öffentliches Bestätigungsvotum zum Generaldirektor. Als Reaktion übernahm das 51. Dragoner-Regiment die Kontrolle über den Hegemoniekongress und andere Schlüsselgebäude in der Hegemoniehauptstadt Genf auf Terra. Ian Cameron war sicher in seinem Zuhause in Mexiko-Stadt und er bewies sein Geschick als Verhandlungsführer und beendete die Belagerung von Genf mit minimalem Blutvergießen.

Er zementierte seine Unterstützung innerhalb der THS, indem er beträchtliche Ressourcen aufbrachte, um den technologischen Vorsprung gegenüber den anderen Reichen wiederherzustellen. Cameron verbrachte die nächsten zwei Jahre damit, die THS von establishmentfeindlichen Kabalen und Sympathisanten zu säubern, die angeschlagene Wirtschaft der Hegemonie wieder zu beleben und das Ministerium für Auswärtige Beziehungen auszubauen. Er musste in dieser Zeit zahlreiche und beträchtliche Hindernisse überwinden, doch begannen Camerons wahre Herausforderungen gerade erst.

ANDURIEN

„Ohne Andurien hätte es vielleicht niemals einen Sternenbund gegeben.“

— Magner Budziszewski, Herzog von Andurien, 2568

Ian Camerons Streben nach einer vereinten Menschheit begann steinig. Im Jahre 2551 trafen sich Gesandte aus der Hegemonie im Geheimen mit Archon Craig Steiner vom Lyranischen Commonwealth, doch gelang es ihnen nicht, seine Unterstützung für den Sternenbund zu gewinnen. Im November dieses Jahres traf sich Cameron heimlich mit Albert Marik, dem Generalhauptmann der Liga Freier Welten. Marik brachte Begeisterung und seine Unterstützung zum Ausdruck, doch wollte er keine öffentlichen Zusagen machen. Im Mai 2555 versuchte Cameron erneut, die Unterstützung des Commonwealth zu gewinnen, indem er sich mit der neuen Archon Tracial Steiner traf. Tracial war nicht so enthusiastisch wie Marik, doch war sie kooperativ, wenn es darum ging, eine Streitigkeit um die Verwaltung von Alchiba beizulegen. Es war die 29. Welt, die gemeinsam von der Hegemonie und einem anderen Reich regiert wurde, und ein Segen für die Hegemonie, die ohnehin unter einem Mangel an Ressourcen litt. Für Cameron war dieser politische Sieg aber nicht annähernd ausreichend.

Das Zeitalter des Krieges begann ursprünglich im Jahre 2398, als die Konföderation Capella und die Liga Freier Welten wegen des Andurien-System in den Krieg zogen. In Ians Tagen, 153 Jahre später, brachte der Kanzler der Konföderation Capella Terrence Liao den Krieg zurück nach Andurien. Nach fünf Jahren des Konflikts war die Konföderation kein Stück näher an ihrem Ziel, diese Welten wieder einzunehmen. Alles, was sie für ihre Bemühungen vorweisen konnte, waren zehntausende Verluste.

Es war ein bewölkter und stürmischer Februartag im Jahre 2556, als Terrance Liao und Albert Marik nach Terra kamen. Dies sollte Camerons ersten wirklichen Versuch der interstellaren Friedensstiftung darstellen und beinahe wäre es niemals dazu gekommen. Ein Streit zwischen Liao über die Sitzordnung der Würdenträger drohte, das Gipfeltreffen zu beenden, ehe es auch nur begonnen hatte. Cameron blieb hartnäckig, doch Liao schien entschlossen, den Spielverderber spielen zu wollen.

Nach zwei Wochen der Verhandlungen waren die grundlegenden Details geklärt worden, doch Liao blieb starrsinnig. Während er nach seinem morgendlichen Lauf duschte, begannen die Puzzleteile für Cameron plötzlich zusammenzupassen. Er sagte das geplante Treffen am Nachmittag ab und arrangierte ein privates Treffen mit dem Kanzler. Cameron verzichtete auf den obligatorischen Smalltalk und kam direkt auf den Punkt. Er hielt dem Kanzler einen Köder vor die Nase: die Technologie der Hegemonie. Am nächsten Tag wurde ein vorläufiges Vertrag ratifiziert. Es würde fast einen Monat dauern, die Details auszuarbeiten, doch endlich war der Dritte Andurien-Krieg zu einem Ende gekommen. Am 21. März unterzeichneten Marik, Liao und Cameron das Handschlagabkommen. Im Austausch für einen Waffenstillstand überließ Marik das Andurien-System der Konföderation Capella. Die Konföderation erhielt außerdem einen bevorzugten Handelsstatus mit der Terranischen Hegemonie, finanzielle Unterstützung und Zugriff auf einen Teil der fortschrittlichen Technologie der Hegemonie. Im Austausch bekam Cameron ein aufgeschlossenes Publikum für seinen Traum eines Sternenbundes. Im Lauf der nächsten zwei Monate diskutierten sie Camerons Pläne im Detail und kamen zu einer Einigung.

Der Genfer Vertrag wurde am 3. Juni 2556 unterzeichnet. Er etablierte formelle Pläne, um den Sternenbund zu erschaffen, mit der Terranischen Hegemonie, der Konföderation Capella und der Liga Freier Welten als Gründungsmitglieder. Jeder Staat würde in Bezug auf innere Angelegenheiten völlig autonom bleiben und einen Repräsentanten für den Hohen Rat des Sternenbundes ernennen, um interstellare Angelegenheiten zu beraten. Der Vertrag erkannte Ian Cameron, Terrance Liao und Albert Marik, sowie ihre Nachfolger, für alle Ewigkeit als erbliche Herrscher ihrer Reiche an.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2573

[14. Feb.] Es kommt zur Malagrotta-Krise.

[Mär–Apr.] Dissidenten der Republik der Randwelten verlangen, dass alle fremden Truppen Apollo verlassen. Gregory Amaris entsendet Soldaten, um sich um den Aufstand zu kümmern. Es gibt unter den Dissidenten keine Überlebenden. Gewalttätige Proteste gegen die Regierung erfassen die Republik der Randwelten.

[12. Mai] Gregory Amaris verabschiedet den Universellen Loyalitätsakt.

2574

[28. Feb.] Der Hohe Rat des Sternenbundes verabschiedet eine Reihe von strengen Handelsbeschränkungen, Importzöllen und Steuern, die die renitenten Peripheriestaaten gefügig machen sollen. Diese Maßnahmen verstärken den Widerstand der Peripherie gegen den Sternenbund nur noch.

2575

[2. Jan.] Die Pollux-Proklamation wird verabschiedet.

[1. Mär.] Die Peripherie-Reiche (außer der RWR) schlagen die Bedingungen der Pollux-Proklamation aus und provozieren den Sternenbund geradezu zu einem Einmarsch.

[Apr.] Streikende Arbeiter auf Apollo ernennen sich zur Randwelten-Interimsregierung.

[26. Apr.] Direktive 22 verlangt von den Mitgliedsstaaten des Sternenbundes, dass sie die SBVS um Soldaten aus ihren stehenden Heeren aufstocken, was zur Gründung des Sternenbund-Expeditionskorps führt (SBEK). Vier Regionale Einsatzkommandos (entsprechend den vier Peripheriereichen) werden geschaffen, um den Feldzug zu koordinieren.

[Jul.] Ein Bürgerkrieg erfasst die Randwelten. Amaris und seine loyalen Truppen fliehen auf das Anwesen auf den Amaris-Inseln.

[14. Nov.] Shandra Noruff-Cameron tritt nach einem Herzinfarkt zurück. Sie wird von General Carlos Lee abgelöst.

2576

[10. Sep.] Taurier planen Fall Bernstein.

2577

[17. Mär.] Die taurische Flotte versammelt sich in einem namenlosen System in der Nähe von Tentativa.

[14. Mai] Herzog Brion Marik landet auf Canopus und überbringt die Kriegserklärung des Sternenbundes. Er verkündet dabei auch, dass sich der Sternenbund an die Ares-Konventionen halten wird.

[Sep-Okt.] Das Taurus-Konkordat beginnt Fall Bernstein, das mit einem beeindruckenden Erfolg abschließt. Fast 75 Prozent der Davion-Flotte sind verloren, angeschlagen oder gefangengenommen; die Taurier verlieren drei Kriegsschiffe.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2578

[Jan] Die MSK führen mehrere Angriffe gegen Depots des SBK und MLFW.

[30. Apr] Der Sternenbund erklärt dem Taurus-Konkordat offiziell den Krieg und setzt für die Dauer des Konflikts die Ares-Konventionen aus. Das Taurus-Konkordat erwidert entsprechend.

[Mai] Das SBK, befehligt von General Charles Wexworth, marschiert in das Taurus-Konkordat ein.

2581

[20. Mär–30. Aug] Das III. Korps erobert das Robsart-System. Die Kampagne gehört zu den größten (und blutigsten) Marinegefechten des Vereinigungskrieges. Dreißig SBK-Kriegsschiffe werden zerstört und fünfzig werden schwer beschädigt. Die Kampagne stellt das Ende der beschränkten Kriegsführung durch die Taurier dar und beginnt ein Zeitalter des Widerstands mit allen zur Verfügung stehenden Waffen, darunter auch Massenvernichtungswaffen.

[5. Jun] Die Tancredi-Vereinbarung bindet zwölf Welten der Außenweltallianz an die Vereinigten Sonnen, im Austausch für verdeckte militärische Unterstützung und dem Einsatz für eine gerechte Friedenslösung im Hohen Rat des Sternenbundes.

[28. Okt–23. Nov] General Forlough entsendet SBK-Einheiten in das Außenwelten-REK, um als Bestrafung jeden zehnten Bürger hinzurichten, weil sie dem Sternenbund die Stirn geboten hatten.

[17. Nov] Das Oberkommando der SBVS befiehlt General Forlough, seinen Vormarsch in die Außenweltallianz abzubrechen und ein Drittel seiner Marineressourcen zur Unterstützung des Krieges gegen die Taurier abzustellen.

[19. Dez] Die 4. Amaris-Füsilier greifen Alarion an und verursachen großen Schaden an den Raumhafen-Einrichtungen, ehe sie die Welt verlassen.

2582

[17. Jan] General Amalthia Kincaid ersetzt General Wexworth als Kommandeur der SBK-Truppen im Taurischen REK.

[3. Sep–10. Sep] Die 1. Marik-Miliz nimmt Tetski ein, eine wichtige BattleMech-Produktionsstätte.

2583

[3. Mär–24. Jan 2584] Die 16. Mechanisierte Infanterie und die 1. Amaris Dragoner schlagen eine Schlacht auf Kikuyu. Die Verluste für die SBVS liegen bei ungefähr 8 000 Soldaten, während die Verluste der Randwelten 30 000 Soldaten übersteigen; davon sind mehr als zwei Drittel irreguläre Truppen.

[3. Jun] Taurische Kommandos ermorden General Kincaid auf Firgrove.

[17. Sep] Der Tag der Vergeltung: Pitcairns Legion — von Lushan verlegt — greift Elemente des V. Korps der SBVS in ihrer Landungszone auf Tellman IV an. Das 5. Corps erleidet den Verlust von über zweihundert Mechs, ebenso vielen Fahrzeugen und ungefähr zweitausend Soldaten.

TRÜBES WASSER

„Der Genfer Vertrag war ein Weckruf für die anderen Hauslords. Dass sie niemals ernsthaft in Erwägung gezogen haben, sich gegen den Sternenbund zu vereinen, ist ein Zeugnis für die wirtschaftliche Macht der Terranischen Hegemonie und für die tückischen Manipulationen von Albert Marik.“

— Phillip Sada, Professor Emeritus, Sandhurst-Kriegsskolleg, Vorlesungen zur Diplomatie, Sandhurst Press, Sandhurst, 3043

Es war nicht zu vermeiden, dass sich die Kunde vom Genfer Vertrag auch in der Öffentlichkeit verbreitete. Camerons größte Sorge war es, dass die Lords Davion, Kurita und Steiner sich gegen seinen Sternenbund verbünden würden. Auch wenn die vereinten Ökonomien der Hegemonie und der Liga Freier Welten die der anderen großen Mächte übertraf, so hätte doch eine Verbindung dieser Mächte mit Peripheriestaaten wie dem Taurus-Konkordat und der Republik der Randwelten sie alle fast ebenbürtig gemacht. Als die Geschichte ans Licht gekommen war, begannen Cameron und Marik damit, Tracial Steiner zu bearbeiten. Cameron bot den Olivenzweig an, sprach ausdauernd von Partnerschaften und Wohlstand und offerierte viele lukrative Verträge. In der Zwischenzeit übte Marik heimlich Druck auf Ilyranische Adelige aus, die wiederum bei ihrem Lord für die Sache des Sternenbundes eintraten.

Mariks Methoden brachten Ergebnisse hervor. Durch eine Kombination von Handelsabkommen, Partnerschaften, Hinterzimmerdiplomatie, Erpressung, Nötigung und anderen nicht gerade ehrenwerten Methoden gelang es ihm, bis zu den Wintermonaten des Jahres 2557 die ganze Skye-Föderation von der Unterstützung des Sternenbundes zu überzeugen. Viele Adelige in den Provinzen Furillo und Alarion unterstützten eine Mitgliedschaft und am Neujahrstag des Jahres 2558 unterzeichneten Cameron und Steiner die Tharkad-Abkommen. Dies besiegelte offiziell die Absicht des Commonwealth, sich dem Sternenbund anzuschließen. Da nun vier der sechs großen Mächte verbündet waren, blieb nur noch die Frage wann und nicht mehr ob der Sternenbund Realität werden würde. Zölle, die in den beitriftswilligen Reichen eingeführt wurden, verringerten die Handelsbarrieren im Proto-Sternenbund und erlegten den Verweigerern harte Strafen auf.

Prinz Alexander Davion sah das Unvermeidbare, doch seine Vereinigten Sonnen waren im Zeitalter des Krieges verheert worden und er war gerade dabei, sie langsam wieder aufzubauen. Davion spürte, dass es wichtig war, sich dem Bund in einer Position der Stärke anzuschließen, nicht weil er sich gezwungen sah. Das war der Grund, aus dem er weiter zögerte. Koordinator Hehiro Kurita des Draconis-Kombinat war im Gegenzug vor allem darum bemüht, die Gewinne zu behalten, die er in den Jahrzehnten der Konflikte erlangt hatte und Ruhm nach New Samarkand zu bringen. Cameron versuchte, Kuritas Ego anzusprechen, doch bestand der Koordinator darauf, das Ansehen zu gewinnen, der letzte Staat zu sein, der sich dem Sternenbund anschloss. Diese verfahrenere Lage hielt an, bis Albert Marik eingriff.

Im Jahre 2565 half Marik dabei, unter Verwendung eines komplexen Netzwerks von Scheinfirmen und anderen finanziellen Machenschaften, die empfindliche Davion-Wirtschaft zu beleben, was zu einem schnellen Wachstum führte und die Säcke der Adligen der Mark Capella füllte. Als dieses künstliche Wachstum Mitte des Jahres 2566 in sich zusammenbrach, zwang die Wirtschaftskrise Prinz Davion zum Handeln. Die Vereinigten Sonnen benötigten dringend Handel mit den Sternenbund-Reichen, um sich wieder zu erholen. Auch wenn er aus einer Position der Schwäche verhandelte, so gelang es Alexander Davion dennoch, Handelsabkommen mit der Hegemonie zu erhalten und Unterstützung beim Wiederaufbau zu erlangen. Der letzte Streich war ein beidseitiger Verteidigungspakt, der ein Eingreifen der Hegemonie garantierte, sollte das Kombinat wieder den Vereinigten Sonnen den Krieg erklären. Am 27. Oktober 2567 unterzeichnete Alexander Davion die Abkommenvon New Avalon.

Die Wega-Verträge, unterzeichnet am 15. August 2569, festigten am Ende die Absicht des Draconis-Kombinats, sich dem Sternenbund anzuschließen. Koordinator Hehiro Kurita hatte sich zwei Jahre länger als sein Gegenstück bei den Davions gestraubt, damit die Innere Sphäre wusste, dass sich das Kombinat dem Sternenbund aus eigenem Wunsch anschloss und nicht weil Cameron es wollte (auch wenn Cameron als letzten Anreiz ein ähnliches Versprechen der militärischen Unterstützung bei Aggressionen der Davion gegen das Kombinat angeboten hatte). Am 9. Juli 2571 versammelten sich die Anführer aller sechs Reiche auf Terra, um die Sternenbund-Abkommen zu unterzeichnen, was Camerons Traum zu einer förmlich beglaubigten Realität werden ließ.

NACHBARN

Auch wenn er fast zwanzig Jahre gebraucht hatte, von seinen ersten vorsichtigen Schritten bis zur Gründung des Sternenbundes, wie es in der Geschichte anerkannt wird, so zog Cameron doch bei all seiner Planung und all seiner Überredungskunst niemals in Betracht, dass manche Reiche vielleicht einfach nicht Teil seines großen Experiments sein wollten. Als er die Sternenbund-Abkommen an die Peripheriestaaten schickte, zusammen mit Einladungen, sich anzuschließen, da erwartete Cameron nicht, dass sie augenblicklich zustimmen würden – doch war er auch nicht auf ihre beleidigende Verweigerung vorbereitet. Im Vergleich zur Reaktion der Peripherie waren die Lords der Häuser weitgehend für seine Idee empfänglich gewesen. Die direkte Ablehnung seiner Ideale durch die Peripheriestaaten verletzte nicht nur seinen Stolz – sie war für ihn so unvorstellbar, dass sie das Konzept seiner Realität bedrohte.

Im April des Jahres 2572 reagierte Cameron auf die Weigerung des Taurus-Konkordats, sich dem Sternenbund anzuschließen, indem er ein bevorzugendes Handelsabkommen anbot. Als das Konkordat dies ebenfalls ablehnte, wandte sich Cameron an seinen Freund und Verbündeten, Albert Marik. Marik war in seinen Neunzigern und hatte schon deutlich abgebaut, doch war er nach wie vor ein gerissener Politiker. Zusammen planten er und Cameron eine Gala, die als das erste Interstellare Gipfeltreffen bekannt werden würde. Einladungen wurden an alle Adligen und wichtigen Berühmtheiten in der Inneren Sphäre und Peripherie geschickt. Eine zweimonatige Medienkampagne erzeugte ein bis dahin nicht dagewesenes Ausmaß an Interesse, aber als das Ereignis am 11. Juli eröffnet wurde, wurde es von allen Nationen der Peripherie mit Ausnahme der Republik der Randwelten nur schwach besucht. Auch wenn das Ereignis weitgehend als Erfolg gewertet wurde, so hatte es doch nicht das gewünschte Interesse erzeugt. Und so begann der Erste Lord des Sternenbundes, Ian Cameron, über dem „Peripherieproblem“ zu brüten.

DER AUFBAU EINER ARMEE

„Wir beschwören euch, bei allem, das euch lieb ist, bei allem, das euch heilig ist; bitten euch, wir flehen euch an... dass ihr euch eilt und, mit allen euch zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, die Rekrutierung von Männern arrangiert, um die Armee zu bilden, und sie in in das Hauptquartier in Cambridge schickt, mit all der Hast, die die gewaltige Bedeutung und unmittelbare Dringlichkeit der Angelegenheit verlangt.“

— Unbetitelter Brief, der in alle Städte in der Massachusetts-Provinz geschickt wurde, 1775, Terra

Jetzt wo Cameron seinen Sternenbund hatte, brauchte er ein Militär, um ihn zu verteidigen und seine Ziele in die Tat umzusetzen. Auch wenn die THS bereits stärker waren als jedes andere Haus-Militär, so wollte Cameron, dass sein Sternenbund-Militär die halbe Militärstärke der Galaxie haben sollte. Er sollte nicht lange genug leben, um zu sehen, wie dieser gewaltige Traum in die Tat umgesetzt wurde, doch er setzte ihn in Bewegung. Im August des Jahres 2571 ernannte Cameron seine Ehefrau Shandra Noruff-Cameron zur Heeresführerin der noch nicht realisierten Sternenbundverteidigungstreitkräfte. Für sein ehrgeiziges Projekt rekrutierte Cameron Soldaten aus allen sechs Reichen. Hegemonie-Einheiten, die als „Königliche“ Einheiten bekannt wurden, stellten den Kern dieses neu erschaffenen Militärs und Rekruten aus den anderen Häusern wurden sorgfältig untergemischt, um die SBVS so heterogen zu machen, wie möglich. Es würde mehrere Jahre dauern, diese Streitmächte zu versammeln und in einem in sich geschlossenen Militär zu vereinen, und sie würden weitaus schneller gebraucht werden, als es Cameron sich vorgestellt hatte.

Als das Jahr 2572 anbrach, war die Hauptstadt des Sternenbundes, Unity City, offiziell im Bau. Das Projekt hatte inoffiziell schon Jahre zuvor in der Puget-Sound-Region in Nordamerika begonnen. Der Bau war ursprünglich für andere Zwecke konzipiert gewesen, doch wurde das Projekt vom Sternenbund übernommen. Cameron versammelte die besten und intelligentesten Architekten der Inneren Sphäre, um ein multikulturelles Schaustück – und Zentrum seiner Regierung – für sein Märchenkönigreich zu entwerfen.

Als der Sternenbund begann, mehr und mehr von Camerons Zeit in Anspruch zu nehmen, erkannte er, wie unpraktisch es war, sowohl die Terranische Hegemonie als auch den Sternenbund gleichzeitig regieren zu wollen. Er delegierte die Verantwortung des Generaldirektors an seinen Erben und den Präsidenten des Hegemoniekongresses. Trotz dieser Ernennungen spielte Cameron nach wie vor eine wichtige Rolle in den meisten Angelegenheiten der Hegemonie (wie es auch für die meisten anderen Vertreter der Cameron-Dynastie gelten sollte).

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2584

[3. Mai] Crystalla Centrella übergibt Canopus IV – aber nicht das Magistrat. SBK-Truppen verbringen die nächsten vier Jahre damit, das übrige Magistrats-System zu befrieden.

[30. Jun] Major General Franklin Barnex übernimmt das Kommando über das Außenwelten-REK. Er hebt sofort Forloughs Politik der verbrannten Erde auf.

[15. Aug] Reginald Marik wird bei einem Überfall auf New Vandenburg getötet.

[19. Aug] General Forlough übernimmt das Kommando über das Taurische REK.

2585

[4. Feb.-8. Jun] Der taurische Gegenangriff auf Diefenbaker zerstört die 8. Division des III. Korps des SBK. Es ist das größte Mech-Gefecht des Vereinigungskrieges.

[18. May-5. Sept] Das III. Korps des SBK legt eine Blockade um Lindsay. Nach der Weigerung der Taurier, sich zu ergeben, zerstört das SBK jeden Tag eine große Stadt durch orbitales Bombardement. Dies hält zwei Monate an, bis sich die Taurier ergeben.

[25. Jul] Der Cerberus-Vertrag beendet die Feindseligkeiten zwischen dem Sternenbund und der Außenwelt-Allianz.

2587

[Sommer] Das SBK setzt Biowaffen auf Landmark ein, was den Tod von Millionen zur Folge hat.

2588

[12. Jan] Die Schlacht um New Vandenburg beginnt mit einem vierzig Tage anhaltendem orbitalen Bombardement, unterstützt von Brandbombenangriffen durch SBK-Luft-/Raumjäger.

[26. Jan] Randwelten-Kriegsschiffe greifen SBK-Transporter auf Newtown Square an.

[Feb.-Aug] SBK-Truppen auf New Vandenburg setzen nukleare, biologische und chemische Waffen ein. Die taurischen Verteidiger erwidern dies. Mehr als 5000 SBK-Soldaten werden im Einsatz getötet, während tausende weitere durch den Fallout und chemische Kampfstoffe sterben. Zehntausende werden im Kampfeinsatz verwundet und sind nicht kampftauglich. Schätzungen gehen von zivilen Verlusten von bis zu einhundert Millionen Menschen aus.

[6. Dez] Auf Kossandra's Memory kapituliert Colonel Buquoy mit den letzten Magistrats-Truppen vor Marion Marik.

2589

[9. Dez] Forlough wird nach Terra zurückbeordert und zieht sich letztlich aus dem aktiven Dienst zurück.

2590

[1. Jan] General Lord Damien Onaga übernimmt das Kommando über das taurische REK.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2591

[2. Apr.] Die vierjährige Kampagne zur Eroberung des Hyades-Sternhaufens beginnt. Die Taurier kämpfen tapfer um jede Astronomische Einheit zu verteidigen. Sie positionieren mobile Waffenplattformen auf jedem Asteroiden, der groß genug ist, um sie aufzunehmen.

2596

[21. Mär.–3. Sept.] Das SBK befreit Apollo, rettet Gregory Amaris und beendet den Konflikt in der Republik. Archon Viola Steiner-Dinesen wird tödlich verwundet und stirbt am 28. April.

[22. Sept.] Die taurische Protektorin Marantha Calderon strahlt die Kapitulation des Konkordats im gesamten Hyades-Sternhaufen aus. Sie begeht am nächsten Tag Selbstmord. Ihre Asche wird zwischen den Sternen des Sternhaufens verteilt.

2597

[21. Mär.] Die vier Peripheriereiche werden Territorialstaaten des Sternbundes. Jedem wird eine große Besatzungsarmee zugewiesen.

2600

[1. Jan.] Die Goldenen Jahre – ein Zeitraum des Friedens und des Wohlstandes im Sternbund – beginnen.

[30. Okt.] Ian Cameron erlässt das Dekret der Hegemonialen Vorherrschaft, die erste von mehreren Direktiven, die langfristige wissenschaftliche und militärische Forschungsprogramme erschaffen, um den technologischen Vorsprung der Hegemonie vor den anderen Sternbund-Staaten noch weiter auszubauen.

2602

[18. Apr.] Ian Cameron verstirbt. Ians Sohn Nicholas wird der zweite Erste Lord des Sternbundes.

2607

[Mai-Nov.] Die SBVS-Besatzungsarmeen ziehen sich aus den Peripheriereichen zurück und diesen wird gestattet, sich wieder selbst zu regieren.

[7. Dez.] Den Peripherienationen wird der Status als assoziierte Mitglieder des Sternbundes zugestanden.

2615

[28. Feb.] Joshua Hoshiko und Cassie DeBurke beginnen die Entwicklung dessen, was letztlich zur Hyperpulsengeneratoren-Technologie werden wird.

2632

[Frühling] Das Zeitalter der Schnellen Expansion und Kolonisation beginnt.

Die erste Prüfung für die neu erschaffenen SBVS waren die Militärübungen UNITED TRIUMPH. Im September 2572 entsandte der Sternbund dreizehn SBVS-Divisionen und eine gleiche Zahl von Hauseinheiten auf über fünfzig Welten. Oberflächlich gesehen, waren diese Übungen dazu gedacht, die Kampfkraft der neuen SBVS zu prüfen, doch waren sie zum großen Teil ausgelegt, Veteranen des Zeitalters der Kriege anzuwerben, da diese mit beunruhigender Häufigkeit Arbeit als Söldner und paramilitärische Truppen angenommen hatten. Außerdem erlaubte der Umstand, dass die Übungen auf Welten in der Nähe der Grenze zur Peripherie abgehalten wurden, dass jene, die den Sternbund noch ablehnten, das Schauspiel und die Größe aus erster Hand erfahren konnten.

Unglücklicherweise demonstrierten die Übungen vor allem die Unfähigkeit der neugeborenen SBVS. Sie waren zwar den Haus-Einheiten, die sie in Manöver verwickelten, technologisch überlegen, doch fehlte es ihnen an Zusammenhalt, Initiative und anderen erforderlichen Eigenschaften eines effektiven Militärs. Sie wurden in fast jedem Gefecht von den Truppen der Häuser besiegt. Anstatt die störrischen Peripherie-Reiche einzuschüchtern, stärkte die Präsentation ihren Widerstand gegen den Sternbund nur noch weiter.

Nach dem Desaster der Militärübung UNITED TRIUMPH suchte Cameron neue Methoden, um die Peripherie-Reiche zu bedrohen. Das Grenzschutzabkommen, das im Oktober unterzeichnet wurde, erlaubte den Aufbau von SBVS-Stützpunkten in der gesamten Inneren Sphäre. Cameron konzentrierte sich besonders auf die schnelle Errichtung und Besetzung von Stützpunkten in der Nähe der Peripherie. Es sollte sich als prophetische Entscheidung herausstellen.

Im Oktober erfuhr Cameron, dass die Außenwelt-Allianz aus unbekanntenen Quellen ein Regiment von BattleMechs erworben hatte und plante, sie als Muster zur Erschaffung eigener Produktionsanlagen zu verwenden. Auch wenn die Geheimnisse der BattleMech-Produktion der Hegemonie fast einhundert Jahre zuvor gestohlen worden waren, so wollte Cameron doch ein Exempel an den Außenwelten statuieren. Offiziell behaupteten die Außenwelten, dass diese Mechs Banditen gehörten, was Cameron alle Freiheiten gab, die er brauchte. Am 18. Oktober verabschiedete er Direktive 21. Sie verlangte, dass die Außenwelt-Allianz die Besetzung durch SBVS-Truppen akzeptierte, aus Gründen der „gegenseitigen Verteidigung und des Schutzes vor den zahlreichen Banden von Gesetzlosen und Piraten, die die Region infiltriert haben“. Truppen der SBVS und des Draconis-Kombinats brachen augenblicklich in Richtung von Außenwelt-Systemen auf, um nach diesen „Banditen“ zu suchen.

Die 17. Galedon-Reguläre trafen Anfang Dezember auf Santiago ein. Im Gegensatz zu den SBVS-Kommandos hatten die Regulären keine Instruktionen erhalten, auf ihrer Suche nach Banditen Kollateralschäden zu begrenzen. Sie zerstörten Gebäude und Wohnviertel auf der „Suche“ nach illegalen Mechs. Am 14. Dezember wurde ein Kombinat-Mechkrieger nach einer Auseinandersetzung, in der ein Kind schrecklich verwundet worden war, von einem wütenden Mob umzingelt. Die panische MechKriegerin begann wie wild die Waffen ihres Mechs abzufeuern, um die Menge aufzulösen. Dabei tötete sie fast dreißig Zivilisten. Der Zwischenfall wurde als das Santiago-Massaker bekannt und brachte dem Kombinat und den SBVS die Feindschaft der Außenwelt-Allianz ein.

Zwei Monate später, an der randwärtigen Seite des bekannten Weltraums, sollte die Malagrotta-Krise die Beziehungen zwischen dem Sternbund und den Peripherie-Reichen nur noch weiter belasten. Während eines Manövers wich eine Gruppe taurischer Kriegsschiffe vom Kurs ab und strandete dabei im Malagrotta-System. Panische Ortsansässige glaubten, dass die Taurier eine Invasionsstreitmacht darstellten. Eine Davion-Flotte, die ausgeschiedt worden war, um die Situation zu untersuchen, eröffnete das Feuer, ohne zuerst zu kommunizieren. Ein schwer beschädigter taurischer Kreuzer entkam.

Hunderte von Lichtjahren entfernt, am kernwärtigen Rand der Inneren Sphäre, besetzten Dissidenten der Republik der Randwelten (gekleidet in Uniformen der Armee der Randwelten-Republik) die Efrimal-Long-Kasernen und das Republikanische Gefängnis für Politische Gefangene auf Apollo. Sie befreiten fünfzig Gefangene, richteten den Gefängnis-Kommandanten und seine hochrangige Mannschaft hin und übernahmen die Kontrolle über das Kommunikationssystem des Stützpunkts.

Sie strahlten ein Ultimatum aus, in dem sie verlangten, dass alle ausländischen Truppen Apollo verlassen sollten.

Gregory Amaris entsandte als Reaktion die 5. Amaris-Füsiliere und die Amaris-Republik-Garde. Die Soldaten brannten die Anlage nieder und hinterließen keine Überlebenden. Bis zum April verschlangen gewalttätige Proteste gegen die Regierung die meisten Planeten in der Republik. Als Reaktion verabschiedete Amaris den Universellen Loyalitätsakt. Am 21. Mai mussten alle Bürger zuerst der Amaris-Familie und dann dem Sternenbund Lehnstreue schwören, sonst würden sie alle Rechte und Besitztümer verlieren. Tausende flohen aus der Republik, doch Millionen schworen den Eid; viele wurden gezwungen.

Innerhalb von drei Jahren hatten sich die Beziehungen zwischen dem Sternenbund und der Peripherie von lauwarm zu hitzig gewandelt. Cameron ließ alle Hoffnung fahren, die Nationen der Peripherie davon zu überzeugen, sich dem Sternenbund anzuschließen und begann stattdessen, sie zu schikanieren.

WIEDERVEREINIGUNG

„Es ist nun Zeit für die Opposition gegen die Annexion... abzuklingen. Es ist Zeit für die gemeinsame Pflicht des Patriotismus... um erfolgreich zu sein. Es ist für uns nicht mehr nur ein Land auf der Karte... es ist sicherlich... unser offenkundiges Schicksal, den Kontinent zu bedecken, der uns von der Vorsehung zugewiesen worden ist, zur freien Entwicklung unser sich jedes Jahr vervielfältigenden Millionen.“

— John O’Sullivan, „Annexion“, 1845

„Wir planen, unseren wohlwollenden Schutz in jede Ecke des von Menschen besiedelten Weltraums auszuweiten, egal zu welchem Preis... Der Sternenbund ist auf ewig den Prinzipien des Friedens verschrieben. Wenn der Sternenbund gezwungen ist, für den Frieden zu kämpfen, dann wird es ein Kampf bis zum Tod sein.“

— Erster Lord Ian Cameron, Pollux-Proklamation“, 2575, Terra

Die Ruhe vor dem Sturm war das Jahr 2574. Im Februar verabschiedete der Hohe Rat des Sternenbundes eine Reihe von strengen Handelsbeschränkungen, Importzöllen und Steuern, die dazu gedacht waren, die starsinnigen Peripheriestaaten zur Vernunft zu bringen. Diese Maßnahmen stärkten nur den Widerstand der Peripherie und frustrierten den Rat nur noch weiter. Die Kosten für den Handel mit der Peripherie verdreifachten sich über Nacht. Aufgeregte Geschäftsinhaber erhöhten die Preise um dies zu kompensieren und die Börse schwankte dramatisch, als Investoren auf die bevorstehenden Ereignisse spekulierten. Für die einfache Bevölkerung machte die unkontrollierbare Inflation Importwaren unerreichbar, während der Überschuss an Objekten, die nicht mehr exportiert werden konnten, zu einer gewaltigen Entwertung führte. Far Star Traders – eine große lyranische Transportfirma – meldete im August Konkurs an und berief sich dabei auf die Peripherie-Handelsbeschränkungen.

Viele andere Firmen folgten im Lauf der nächsten zwei Monate diesem Beispiel, während wirtschaftliches Chaos ausbrach. Eine basisdemokratische Kampagne, Peripherer Scharfsinn, organisierte im ganzen Sternenbund Proteste (auch wenn ihre Abwesenheit im Draconis-Kombinat und der Konföderation Capella auffallend war) und sie drängte zur Lockerung der Sanktionen gegen die Peripheriereiche und einer Stabilisierung der Preise für Gebrauchsgüter.

Cameron versammelte die Ratsmitglieder zu einer Notfallversammlung auf Pollux, um sich um das „Peripherieproblem“ zu kümmern. Davion, Kurita und Steiner sprachen sich für eine unmittelbare militärische Lösung aus, konnten dafür aber nicht die Unterstützung von Liao und Marik erlangen. Die Debatte sollte ohne nennenswerte Fortschritte den ganzen Dezember einnehmen. Es sah so aus, als würden sich die Diskussionen über die Feiertage und bis ins neue Jahr hinziehen. Cameron hatte zu hart gearbeitet, um sich seinen Traum so kurz vor der Umsetzung verderben zu lassen. Er sprach am 19. Dezember vor der Versammlung und schlug ein Ultimatum vor, das fast garantiert zum Krieg führen würde, den Peripheriestaaten aber immer noch eine Möglichkeit zum Frieden gewährte. Der Rat stimmte zu und Cameron verbrachte die nächste Woche damit, einen Text aufzusetzen. Am 2. Januar 2575 rief Cameron die Ratssitzung zur Ordnung und verabschiedete die Pollux-Proklamation. Die Tri-Vid-Aufzeichnung wurde – zusammen mit gedruckten Kopien – augenblicklich mit Kuriersprungschiffen in die Hauptstädte der Peripheriereiche geschickt. Ihnen wurden drei Monate Zeit für eine Antwort gewährt.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2641

[4. Mär] Der Mhan-Gradium-Skandal bezichtigt Joseph Cameron, Hegemonie-Kontrakte zu manipulieren. Cameron wird, so lange die Ermittlungen anhalten, als Generaldirektor abgesetzt.

[6. Apr] Joseph Cameron übernimmt einen temporären Posten als Direktor der Manöverentwicklungs- und Planungskommission. Er erschafft die Mars-Olympiade.

ä

[22. Aug] Joseph Cameron stirbt bei einem Unglück in einem Manöver.

2649

[4. Jun] Nicholas Cameron stirbt. Michael Cameron wird der dritte Erste Lord des Sternenbundes.

2650

[15. Nov] Das Ratsedikt von 2650 legt Obergrenzen für die Größe von Haus- und privaten Heeren fest. Das Edikt ist aufgrund von Schlupflöchern, die Reservekorps und Milizen nicht regulieren, so gut wie wirkungslos.

[13. Dez] Das Draconis-Kombinat beginnt sich aus den gesellschaftlichen, öffentlichen und wirtschaftlichen Ereignissen im Sternenbund zurückzuziehen.

2681

[23. Aug] Der Erste Versteckte Krieg beginnt mit den ersten Duellen zwischen den SBVS und MechKriegern des Draconis-Kombinats in der Nähe von Fort Shandra auf Benjamin.

2682

[Mär–Jul] Operation COWBIRD findet statt. Nach anhaltenden Niederlagen gegen Duellanten aus dem Kombinat orchestriert der Sternenbundnachrichtendienst die Erbeutung eines Kombinat-Mechs auf Leiston. Der Mech wird zurück in die Hegemonie verschifft und vom Labor des Hegemonie-Instituts für Militärkunde sorgfältig untersucht. Sie entdecken keine fortschrittlichen Technologien. Die SBVS beginnen das Programm zur Verbesserung von Kampf- und Manövrierfähigkeit (VKMF), das später in das Revolverheld-Programm umbenannt wird.

2687

[25. Dez] Das erste Duell zwischen einem Revolverheld und einem Kombinat-MechKrieger endet auf Minakuchi in einem Gleichstand.

2690

[13. Okt] Michael Cameron dankt ab und sein Sohn Jonathan wird der vierte Erste Lord des Sternenbundes.

[2. Nov] Jonathan Cameron beginnt seine militärische Renaissance, darunter auch die Entwicklung von Terras berühmten Reagan-WVS.

(FORTSETZUNG AUF SEITE 17)

▽ DAS STERNENBUND-EXPEDITIONSKORPS

Die Sternenbundesverteidigungstreitkräfte wurden am 22. August 2571 erschaffen, als Shandra Noruff zur Heeresführerin ernannt wurde. Entsprechend Camerons Wünschen erschuf Noruff ein multinationales Konglomerat mit dem Ziel, über fünfzig Prozent der kombinierten militärischen Macht des bekannten Weltraums zu verfügen. Die THS waren von Jahrzehnten der Budgetkürzungen im frühen 26. Jahrhundert geschwächt worden, doch hatten sie immer noch ein größeres Militär als jede andere Nation. Über 100 THS-Regimenter stellten das Herzstück der SBVS dar. Ungefähr 100 zusätzliche Regimenter wurden aus den Heeren der Häuser gezogen, sodass die SBVS im Jahre 2575 beinahe 300 Regimenter angewachsen war. Ungefähr die Hälfte dieser Streitmacht bestand aus BattleMech-Regimentern.

Als Kriegspläne vorbereitet wurden, wurde es immer deutlicher, dass die SBVS nicht über ausreichend Truppen verfügte, um Garnisonen in ihrer Domäne zu besetzen und Krieg gegen die Peripherie zu führen. Außerdem hatten die SBVS, auch wenn sie über mehr als 500 Großschiffe verfügte, deutlich zu wenige Transportschiffe. Am 26. April 2575 verabschiedete Ian Cameron die Direktive 22, was das Sternenbund-Expeditionskorps erschuf, mit dem expliziten Ziel, den Krieg in die Peripherie zu tragen. Das SBK umfasste die gesamten SBVS und zusätzliche Streitkräfte und Transporter aus den Heeren der Häuser. Somit stieg die militärische Macht des Sternenbundes auf über 300 Regimenter. Der erste Einsatz des SBK bestand aus beachtlichen 159 Regimentern, die zwischen März 2575 und Dezember 2576 entlang der Grenze des Taurus-Konkordats mit den Vereinigten Sonnen in Positionen gebracht wurden.

Wie es in Direktive 22 angegeben war, wurde das SBK offiziell am 21. März 2597 aufgelöst – 189 Tage, nachdem die Feindseligkeiten mit der Peripherie endeten. In der Realität wurden diese kampferprobten Veteranen in die SBVS integriert.

— Storm Zaloudek, *Die Buchhaltung des Krieges*, Skye Press, Skye, 3087

VORBEREITUNGEN

„Und dann gebt ihnen große Mahlzeiten von Rindfleisch und Eisen und Stahl, so werden sie fressen wie Wölfe und fechten wie Teufel.“

– William Shakespeare, *Henry V*, 1599

Da der Krieg gegen die Peripherie eine ausgemachte Sache schien, machte sich Cameron daran, sowohl das Militär als auch die Öffentlichkeit vorzubereiten. Das Amt für Sternenbund-Angelegenheiten wurde damit beauftragt, den Krieg vor dem Gericht der öffentlichen Meinung zu gewinnen, mit einer Multimedia-Propagandakampagne, die die Peripherie schlecht machte und die Kriegsbemühungen verherrlichte. Herzog Mitchell DeGrason, Direktor des ASBA, weigerte sich und Cameron entzog ihm augenblicklich Amt und Titel. DeGrason war bei Camerons Hochzeit sein Trauzeuge gewesen und seine öffentliche Amtsenthebung eliminierte den Widerstand gegen Camerons Politik.

Am 1. März 2576 traf Grendel Roberts, Botschafter der Unabhängigen Staaten der Peripherie, am Hof des Sternenbundes ein. Robert repräsentierte das Magistrat Canopus, die Außenwelt-Allianz und das Taurus-Konkordat. Er lieferte eine knappe und vehemente Nichtanerkennung der Pollux-Proklamation, die den Sternenbund geradezu herausforderte, einzumarschieren.

Nur die Randwelt-Republik stimmte den Bedingungen des Sternenbundes zu. Um die Vereinigung zu unterstützen, verabschiedete Gregory Amaris die Manchester-Direktive. Sie untersagte die Mitgliedschaft in der Randwelten-Republik-Armee, die nach dem Ende des Zeitalters des Krieges vor allem eine Veteranengesellschaft war. Am 23. April begannen Arbeiter auf Apollo einen gewaltigen Streik. Amaris schickte die 4. Amaris-Dräger, um wieder für Ordnung zu sorgen. Die Dräger waren schlecht vorbereitet und erwarteten nur wenig Widerstand und sie wurden in der resultierenden Auseinandersetzung vollkommen überwältigt. Die streikenden Arbeiter behaupteten, dass Amaris' Einsatz des Militärs eine Verletzung des öffentlichen Vertrauens in sein Amt darstellte und ernannten sich selbst zur Randwelten-Interimsregierung. Amaris entsandte die 7. Amaris-Legionäre und die 8. Amaris-Füsilier, um die Hauptstadt zu befrieden. Beide Regimenter liefen sofort zur RIR über. Dies zwang Amaris und seine loyalen Truppen, aus der Hauptstadt zu fliehen und Zuflucht im Anwesen auf den Amaris-Inseln zu suchen. Die Kunde verbreitete sich sehr schnell in der Republik und im Juli war ein Bürgerkrieg ausgebrochen.

Als Shandra Noruff-Cameron begann, Kriegspläne zu entwerfen, wurde die gewaltige Größe der Aufgabe schnell offenkundig, ebenso wie die Notwendigkeit von zusätzlichen Truppen. Die neugeborenen SBVS bestand aus einer Streitmacht von über 200 Regimentern und doppelt so vielen Kriegsschiffen, doch hatten sie weder die Soldaten noch die Transporter, um die Art von Blitzkrieg zu beginnen, den Cameron sich vorstellte und dabei die essentiellen Funktionen innerhalb der eigenen Grenzen zu erhalten. Am 26. April verabschiedete Cameron Direktive 22. Sie befahl den Mitgliedsstaaten des Sternenbundes, den SBVS Truppen aus ihren stehenden Heeren zur Verfügung zu stellen. So entstand das Sternenbund-Expeditionskorps (SBK). Um den Krieg zu

verfolgen, wurden drei Regionale Einsatzkommandos (REK) erschaffen, die allen Peripherie-Nation entsprachen. Im Juli wurde eine vierte REK für die Randwelt-Republik gegründet.

Es wurde erwartet, dass das Taurus-Konkordat das erste Reich sein würde, das den Tritt der SBVS-Stiefel spüren würde. Das Konkordat war die mächtigste der Peripherienationen und Shandra hoffte, dass eine entschlossene Kampagne gegen die Taurier es unnötig machen würde, noch in den anderen Reichen einzumarschieren. Im Lauf der nächsten achtzehn Monate wurden die 1., 3., 4. und VI. Korps des Sternenbundes auf Stützpunktwelten an der Grenze zwischen den Vereinigten Sonnen und dem Taurus-Konkordat positioniert. Als am 14. November die Aufstellung halb abgeschlossen war erlitt Shandra einen Herzinfarkt. Sie überlebte, doch würde es mehrere Monate dauern, bis sie sich erholen würde. Cameron konnte sie überzeugen, ihr Kommando an ihren Stellvertreter, General Carlos Dangmar Lee zu übergeben.

Während der Sternenbund sich auf den Krieg gegen das Konkordat vorbereitete, bereiteten die Taurier einen Erstschatz vor. Protektorin Marantha Calderons Militär entwickelte Fall Bernstein, um „dem Schläger eine blutige Nase zu verpassen“, in der Hoffnung, dass der Sternenbund sich auf leichtere Ziele konzentrieren würde. Im Frühjahr 2577 begann die Taurische Flotte, sich um Caldwell und in einem namenlosen System in der Nähe von Tentativa zu versammeln.

ERÖFFNUNGSSCHÜSSE

„Ich habe alles, was in meiner Macht steht, versucht, um diesen Krieg zu vermeiden. Ich sah ihn kommen und für zwölf Jahre arbeitete ich Tag und Nacht, um ihn zu verhindern, doch war es mir nicht möglich. Der Norden war wahnsinnig und blind; er wollte uns nicht erlauben, uns selbst zu regieren, und so kam der Krieg und nun muss er weitergehen, bis er den letzten Mann dieser Generation kostet und seine Kinder die Muskete ergreifen und unseren Kampf austragen, es sei denn, ihr erkennt unser Recht der Selbstregierung an...“

— CSA-Präsident Jefferson Davis, zitiert in „The Atlantic Monthly“, 1864, Terra

Die erste offizielle Kriegserklärung zwischen dem Sternenbund und der Peripherie wurde am 14. Mai 2577 ausgesprochen, als Herzog Brion Marik auf Canopus IV eintraf. In einer Audienz mit Crystalla Centrella verkündete er die Intentionen des Sternenbundes. Er sagte zudem zu, dass sich die Invasionsarmee an die Ares-Konventionen halten würde. Zu den ersten Feindseligkeiten kam es einen Monat später, als die SBVS in Gouderak einmarschierten. Die canopischen Verteidiger waren in der Unterzahl und wurden schnell überwältigt und kapitulierten. Trotz des einfachen Sieges war die Vorstellung eines schnellen Sieges dahin. Innerhalb einer Woche nach der Eroberung von Gouderak überforderten die SBVS die Wasserreinigungsmöglichkeiten des Planeten. Die Invasionspläne verlangten, dass die SBVS vom Land leben sollten, doch zeigte Gouderak deutlich, dass eine Neuversorgung mit notwendigen Lebensmitteln und Wasser durch Plünderung nicht möglich war. Die Einführung neuer Versorgungsprozeduren verzögerte die SBEK-Offensive für Monate.

In der Zwischenzeit stand das Konkordat kurz davor, einen der eindeutigen Marinesiege zu erzielen, seit die Briten die Schlacht um Trafalgar auf Terra gewonnen hatten. Das Konkordat hatte mit seinen Marinetruppen ein aufwendiges Hüchenspiel gespielt, um die Streitkräfte Davions in eine Falle zu locken. Am 28. September schluckten die Vereinigten Sonnen den Köder. Einsatzgruppe 4 (darunter auch mehr als die Hälfte der Kriegsschiffe Davions) glaubte, dass sie eine Schwadron taurischer Kriegsschiffe unvorbereitet erwischen würden und sie sprang nach Tentativa, wo sie schnell die kleine taurische Verteidigungstreitmacht überwältigten.

Als Reaktion sprang die taurische Flotte nach Panpour und griff Einsatzgruppe 2.7 an, eine Schwadron aus zwölf Kriegsschiffen mit zahlreichen Truppentransportern und leichten Eskortschiffen. Die Taurier zerstörten neun Davion-Kriegsschiffe, achtzehn Landungsschiffe und nahmen über ein Dutzend Schiffe ein – darunter auch drei Kriegsschiffe. Sie selbst verloren nur ein Kriegsschiff. Danach sprang die taurische Flotte nach Tentativa, überwältigten die Davion-Wachen und bereiteten einen Hinterhalt vor.

Einsatzgruppe 4 war immer noch auf der Jagd nach der taurischen Schwadron und sprang in das Pierce-System, wo sie einen leichten Sieg über die kleine taurische Verteidigungstreitmacht erzielten. Als die Kunde vom Angriff bei Panpour Einsatzgruppe 4 erreichte, sprangen sie zurück nach Tentativa und direkt in die Falle. Die Taurier hatten die Marinetaaktiken der Davion studiert und setzten ihre Truppen zum größtmöglichen Vorteil ein. Als die Kämpfe vorüber waren, hatten die Taurier einen deutlichen Sieg erzielt. Über Panpour und Tentativa gingen fast 75 Prozent der Davion-Flotte verloren, waren schwer beschädigt oder eingenommen. Im Gegenzug verloren die Taurier nur drei Kriegsschiffe.

RUNDE 2

„Jede Strategie reicht bis zur ersten Feindberührung. Danach kommt nur noch ein System von Aushülfen.“

— Feldmarschall Helmuth Graf von Moltke, Feldmarschall des 19. Jahrhunderts

Als die Offensive gegen das Magistrat von Canopus im Oktober 2577 wieder aufgenommen wurde, stand dem SBEK eine schwierige Schlacht auf Cranston bevor. Das Magistrat hatte die Garnison von Restitution geleert, um Cranstons Verteidigung zu stärken. Die canopischen Verteidiger kämpften tapfer, doch aufgrund der schlichten Tatsache der Überzahl endete die Schlacht am 29. November mit einem Sieg der SBEK. Während das SBEK auf Cranston Boden gutmachte, führten die Canopianer einen Gegenangriff auf Vakarel aus. Das SBEK verlor mehrere Sprungschiffe und ein Kriegsschiff. Im Januar 2578 verstärkte das Magistrat seine Gegenoffensive und attackierte Depots des Sternenbundes und der Liga Freier Welten auf Meadowvale, Saonara, Granera und Ayn Tarma. Die

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2696

[4. Mär] Mary Davion, Tochter des Ersten Prinzen Roger Davion, und Soto Kurita, Bruder von Koordinator Takiro Kurita, heiraten.

2700

[12. Jan] Die Große Volkszählung von 2700 zeigt, dass mehr als 1000 neue Planeten seit 2632 kolonisiert wurden. Das Zeitalter der Schnellen Expansion und Kolonisation endet.

[20. Feb] Roger Davion verabschiedet das Thronfolgegesetz. Es verlangt von Mary Davion, das Recht der Thronfolge ihrer Kinder aufzugeben und Joseph Davion als Erben anzuerkennen.

2703

[15. Jan] Elise Marik beerbt Gerald Marik als Ratscherr der Liga Freier Welten. Sie empfindet Gerald's Tod als verdächtig und verlangt eine vollständige Ermittlung. Dies startet eine 25-jährige Bemühung, subversive Elemente aufzutreiben.

2715

[28. Sep] Mary Davion-Kurita stirbt. Das Draconis-Kombinat verlangt, dass Marys ältester Sohn, Vincent Kurita, zum Ersten Prinz der Vereinigten Sonnen ernannt werden soll.

2716

[Frühling-Sommer] Koordinator Takiro Kurita stellt zahlreiche Forderungen an den Hohen Rat. Er verlangt, dass der Sternenbund die Legitimität von Vincents Nachfolge anerkennt.

[23. Jun] Cameron erschafft das Davion-Thronfolgekomitee, ein ermittelndes Komitee, das über Vincents Anspruch entscheiden soll.

2722

[23. Aug] Direktive 41 eliminiert Versäumnisse des ASBA bezüglich Geschäftsbeziehungen zur Peripherie.

2723

[7. Mai] Die Bewegung Freiheit für die Peripherie wird gegründet. Im Lauf der nächsten zehn Jahre schwillt die Bewegung auf über eine Million Mitglieder an.

2725

[16. Apr] Der Zweite Versteckte Krieg beginnt, als das Draconis-Kombinat, frustriert von der Untätigkeit des Ersten Lords, in die Vereinigten Sonnen einmarschiert und die Welt Marduk angreift.

[23. Apr] Joseph Davion fordert eine Einmischung des Hohen Rates. Cameron fürchtet, die Hegemonie verwundbar zu machen. Er rügt das Kombinat, weigert sich aber, SBVS-Truppen zu entsenden, um der Offensive ein Ende zu bereiten.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

[8. Aug] In einem Versuch, die Kombinat-Streitkräfte aus den Vereinigten Sonnen zu locken, marschieren die 14. Avalon Husaren in Homam ein. Die 16. Avalon Husaren landen auf Junction. Die 1. Robinson-Chevaliere greifen Donenac an.

2726

[24. Jun] Die 3. Davion-Garde erobert Ludwig. Der Verlust dieses Schlüsselsystems zwingt die 1. Brigade der Galedon-Reguläre, Dobson zu verlassen.

[9. Jul] Demonstrationen gegen den Sternenbund auf wichtigen Welten im Magistrat Canopus, der Außenwelt-Allianz und dem Taurus-Konkordat werden häufiger und brutaler.

2727

[24. Feb] Der Erste Prinz Joseph Davion versammelt die improvisierte Crucis-Armee auf Robinson.

2728

[5. Aug] Die Crucis-Armee versucht, Royal wieder einzunehmen.

[21. Nov] Das Parlament verkündet ein Ende der „Krise“ und beendet Elise Mariks Einsatz als Generalhauptmann.

2729

[3. Feb] Elise Marik löst das Parlament auf und verhaftet ein Drittel seiner Mitglieder wegen Hochverrats.

[31. Mär] Der Bürgerkrieg der Liga Freier Welten von 2729 beginnt.

[14. Apr] Die Herzöge von Oriente, Andurien, Carbonis und Kalidasa schließen sich alle der Sache von Oliver Marik an (Rebellen).

[23. Apr] Haus Stewart und Haus Schenk schließen sich Elise Marik an (Loyalisten).

[13. May] Unzufrieden mit Camerons Untätigkeit versucht der Befehlshabende General Ikolor Fredasa, Mutter Jocasta Cameron zu überzeugen, ihren Bruder abzusetzen. Als sie sich weigert, verbreitet Fredasa Gerüchte, sie hätte einen Putsch vorbereitet.

[17. Mai] Jonathan Steiner stirbt in einem unvorhersehbaren Mech-Unfall. Sein jüngerer Bruder Michael Steiner II beerbt ihn als Archon.

[2. Aug] Jonathan Cameron stellt Fredasa und die anderen Verschwörer wegen Verrat vor Gericht. Sie werden bis zum Jahresende hingerichtet.

[19. Aug] Jonathan Cameron rekrutiert seine Schwester, um ihn in der Krise zu unterstützen. Im Lauf der nächsten Monate wird Mutter Jocasta *de facto* der Erste Lord.

[13. Sep] General Rebecca Fetladral wird zum Befehlshabenden General der SBVS ernannt.

Plünderung der SBEK-Versorgung stärkte nicht nur die canopischen Streitkräfte, sondern führte zudem zu einer weiteren Beendigung der Feindseligkeiten, da sich das SBEK neu organisieren musste, um sich gegen zukünftige Übergriffe zu verteidigen. Die Magestrix hoffte, dass diese frühen Rückschläge die Invasion beenden würden, doch im Juli ging der Vormarsch des SBEK mit einem Angriff auf Payvand weiter.

Im Februar 2579 bot der Kommandeur des Magistrats-REK, Generalhauptmann Marion Marik, an, den besiegten canopischen Welten Ruschegg, Payvand und Scheurheck zu erlauben, sich wieder der Liga Freier Welten anzuschließen. Die Anführer nahmen das Angebot innerhalb von Wochen an. Es war einer der wenigen Siege des SBEK für das ganze Jahr. Auch wenn das SBEK im März Obrenavoc und im September Eleusis einnehmen sollte, so würde die Kampagne das SBEK doch über zwanzig Sprungschiffe kosten. Als sich 2579 dem Ende neigte, landete das SBEK auf Bethonolog und erwartete eine brutale Auseinandersetzung. Stattdessen erhielten sie die Bitte um einen Waffenstillstand bis nach den Feiertagen. Beide Seiten stimmten zu und der Hauptkampf begann am 2. Januar. Die Kampagne endete am 9. Januar 2580 mit einem Sieg des SBEK.

In den Randwelten ermordeten Kommandos der Randwelten-Republik-Armee Major Langmuir, den SBVS-Kommandeur auf Apollo. Sie planten, in den Rängen der SBVS für Unruhe zu sorgen. Stattdessen stärkte diese Tat die Entschlossenheit der Garnison und zerbrach die Randwelten-Interimsregierung. So kam es auf Apollo zu einer Pattsituation zwischen vier Parteien. General Lee begann, sein Provisorisches VIII. Corps für den Einsatz in den Randwelten vorzubereiten, doch sollte er sie erst im Dezember 2581 entsenden.

Am 30. April 2578 erklärte der Sternenbund dem Taurus-Konkordat in aller Form den Krieg. Cameron setzte die Ereignisse auf Tentativa mit Terrorismus gleich und erließ das Dekret, dass das SBEK für die Dauer des Konflikts die Ares-Konventionen außer Kraft setzen würde. Die Taurier reagierten einige Tage später. General Charles Manstein Wexworth befahl die SBEK-Truppen im Taurus-REK. Wexworth wollte nicht die gleichen Fehler machen wie die Davion-Marine und er ging daher übermäßig vorsichtig vor. Seine ersten Ziele waren Csomad und Armington. Gegen Ende des Jahres nahm das SBEK Ridgebrook ein und überfiel Anaheim sowie Estuan. Das reichte Cameron nicht. Er befahl Wexworth, wirkliche Fortschritte zu machen, sonst sollte er des Dienstes enthoben werden. Im Februar 2580 kam es zu Angriffen im Pleiaden-Sternhaufen, als das 4. Corps auf Maia, Meropa und Electra landete. Ehe der Bodeneinsatz beginnen konnte, wurden fünfzehn SBEK-Kriegsschiffe zerstört und Wexworths Truppen benötigten das ganze verbleibende Jahr, um die Kampagne abzuschließen.

In der Zwischenzeit beobachtete die Außenwelt-Allianz das Geschehen und wartete.

DAS JAHR DES FEUERS

„Dschingis Khan schlachtete Millionen von Frauen und Kindern ab, doch die Geschichte erinnert sich an ihn nur als Gründer eines gewaltigen Imperiums. Was sollte es mich kümmern, was willensschwache Politiker, sicher in ihren Betten auf Terra, über meine Methoden denken?“

— SBVS-General Amos Forlough, 8. Juni 2582, Taurus-REK

Im Jahre 2581 brach der schwelende Konflikt mit der Peripherie in ein Feuer aus, das schnell außer Kontrolle geriet. Nach der brutalen Schlacht um Eleusis im Jahr 2579 stagnierten die Kampfhandlungen im Magistrat. Das SBEK eroberte Fanardir und Borgan's Rift, was ihre Eroberungen von Gallis und Aspropirgos aus dem Jahre 2580 ergänzte, doch ansonsten machten sie nur geringe Fortschritte. Die Randwelten-Kampagne war bis zum Ende des Jahres weitgehend ereignislos. Die 4. Amaris-Fusiliere drangen tief in den Lyranischen Raum vor und griffen die Provinzhauptwelt Alarion an. Sie fügten den Raumhafen-Anlagen bei Craiova schweren Schaden zu, ehe sie die Welt verließen. Nach dem Angriff verlangte Archon Viola Steiner-Dinesen, dass die SBVS ihre Pläne ausdehnen sollten, um die gesamte Republik zu umfassen, nicht nur Welten in der Gegend des Dunkelnebels.

Die Taurus-Kampagne wurde von den Schlachten um Flintoft und Robsart dominiert. Der Überfall auf Flintoft kostete das SBEK sechzehn Kriegsschiffe. Weitere dreißig verloren sie bei Robsart. Die Kampagne um Robsart war eine der größten (und blutigsten) Marineschlachten des Vereinigungskrieges, doch schadete sie den Tauriern viel mehr als dem SBEK. Verteilt auf die beiden Gefechte verlor das SBEK fast fünfzig Kriegsschiffe und weitere fünfzig wurden so schwer beschädigt, dass sie für Jahre nicht

mehr kampfbereit sein würden. Auf der anderen Seite lagen die taurischen Verluste bei siebzig Kriegsschiffen, doch während das SBEK immer noch mehr als 400 Schiffe auf den ganzen Sternenbund verteilt hatte, standen den Tauriern nur mehr einige Dutzend zur Verfügung.

Admiral Franklin war zornig über den Schaden, der ihrer Flotte zugefügt worden war und lebte ihre Frustration an den Bürgern von Robsart aus. Die SBEK-Bodenkampagne begann mit einem Orbitalbombardement, das dreißig Tage anhielt und keinen Unterschied zwischen Mechtruppen und Grundschulen machte. Auch wenn beide Seiten sich von den Ares-Konventionen losgesagt hatten, so war das Bombardement doch ein Verbrechen gegen die Menschlichkeit, für das sich kein SBEK-Offizier jemals verantworten musste. Über 200 000 Taurier starben und weitere Millionen wurden obdachlos und ohne Zugriff auf medizinische Versorgung und essentielle Dienste. Als das III. Korps im späten April landete, trafen sie auf eine Welt, die zornig bis zum Rande des Wahnsinns war. Die überlebenden Taurier griffen die SBEK mit allem an, was zur Hand war. Zehntausende starben in Angriffen aus menschlichen Wellen gegen Mech-Einheiten. Das SBEK erklärte Robsart am 30. August für befriedet, doch ergaben sich die überlebenden Taurier niemals; sie waren nur zu schwach, um noch zu kämpfen.

Robsart war ein Wendepunkt in der Taurus-Kampagne. Da sie Zeuge geworden waren, wie tief das SBEK sinken würde, um eine Welt einzunehmen, verloren die Taurier alle Hemmungen, sich mit allen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten zur Wehr zu setzen. Auf Brusset vergifteten die Taurier ihre eigene Wasserversorgung, was 6000 SBEK-Soldaten tötete, bis die Kontaminierung identifiziert werden konnte. Auf Werfer setzten sie dreißig Atombomben und chemische Waffen gegen das SBEK ein. Als Davion-Truppen auf Pierce landeten, zerstörten die Taurier sieben ihrer eigenen Städte, wobei sie tausende von Davion-Soldaten töteten. Auf Wieppe zerstörten sie ihre eigene Nahrungs- und Ölreserven, damit sie nicht in die Hände des SBEK fielen.

Unter dem Befehl von General Amos Forlough begann die Außenweltallianz-Kampagne schließlich im Juni. Im Herbst hatten das II. und V. Korps des SBEK – unterstützt von Hilfstruppen des Draconis-Kombinats – Groveld III, Bryceland, Weisau, Schirmeck und Tabayama eingenommen. Die Auseinandersetzungen liefen weitgehend so, wie es erwartet worden war: die SBEK-Truppen, die zahlenmäßig und technologisch überlegen waren, besiegten die Soldaten der Außenwelten ohne Schwierigkeiten. Am 3. Oktober landete das SBEK auf Sevon.

Im Juni band das Tancredi-Abkommen zwölf Welten der Außenweltallianz an die Vereinigten Sonnen, im Austausch für verdeckte militärische Unterstützung und dem Einsatz für eine gerechte Friedenslösung im Hohen Rat des Sternenbundes. Heimliche Abwürfe von Waffen, Versorgungsgütern und Kommandosoldaten wurden organisiert, um die Widerstandsbewegung in der gesamten Allianz zu unterstützen. Sie sollten bis lange nach dem Krieg weitergehen. Auf Sevon war die Unterstützung weit weniger offensichtlich. Momente nach der Landung konfrontierte Colonel Elias Pitcairn von den Vereinigten Sonnen General Forlough. Pitcairn behauptete, dass Sevon nun unter dem Protektorat der Vereinigten Sonnen stand. Forlough war außerordentlich zornig. Direktive 22 verlangte von den Vereinigten Sonnen, sich dem Krieg gegen die Peripherie anzuschließen, nicht sie zu verteidigen. Forlough griff die Pitcairn-Legion an, und teilte seine Unzufriedenheit mit Haus Davion direkt General Lee mit. Die Kämpfe gingen weiter bis zum 12. Oktober, als sowohl Forlough als auch Pitcairn Instruktionen erhielten, die Kampfhandlungen zu beenden. Die Pitcairn-Situation sollte politisch geklärt werden. Sevon ergab sich niemals dem SBEK und blieb für den gesamten Krieg umkämpftes Gebiet.

Nach Sevon sah sich Forlough einem Guerillakrieg auf Medron gegenüber. Was seine Frustration nur noch verstärkte, war, dass das Oberkommando der SBVS ihm befahl, seinen Vormarsch abubrechen und ein Drittel seiner Marineressourcen abziehen, um sie die Bemühungen im Taurus-REK unterstützen zu lassen. Er war wütend darüber, dass seine Truppen aufgehalten worden waren und befahl die Hinrichtung von zehn Prozent der Zivilbevölkerung für ihren Widerstand gegen den Sternenbund. Die Massenhinrichtungen begannen am 25. November. Forlough befahl später allen Kommandos im Außenwelten-REK, ähnliche Gräueltaten zu begehen.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

[20. Okt.] Der Erste Prinz Joseph Davion wird im Kampfeinsatz auf Royal getötet. Richard Davion beerbt ihn als Erster Prinz.

[Nov.-Dez.] Operation DUNSTWOLKE. General Fetladral entsendet Divisionen der SBVS auf umkämpfte Welten an der Grenze zwischen Kombinat und Vereinigten Sonnen. Die überraschende Ankunft der SBVS führt zu einem sofortigen Waffenstillstand. Operation DUNSTWOLKE beendet den Zweiten Versteckten Krieg, als sich die Kurita-Truppen auf Royal ergeben.

[29. Dez.] Mutter Jocasta Cameron wird zur zeitweiligen Mitherrscherin des Sternenbundes. Sie trägt dazu bei, den Disput zwischen Kurita und Davion beizulegen. Das Draconis-Kombinat ist über das Ergebnis erzürnt und distanziert sich noch weiter vom Sternenbund.

2730

[29. Mär.] Oliver Marik führt eine Angriffsstreitmacht nach Atreus. Nach 36 Stunden der brutalen Straßenkämpfe werden Elise Marik und ihre Leibwächter gefangengenommen.

[26. Nov.] Richard Davion beschuldigt die Camerons für den Tod seines Vaters und er beginnt, der Teilnahme der Vereinigten Sonnen am Sternenbund wirtschaftliche und soziale Grenzen aufzuerlegen.

2733

[15. Jun.] Demonstrationen gegen den Sternenbund im Taurus-Konkordat eskalieren bis hin zu bewaffneten Auseinandersetzungen.

2734

[9. Feb.] Truppen der Loyalisten plündern Atreus und retten Elise Marik. Obwohl Elise während ihrer Gefangenschaft fair behandelt worden ist, hat ihre geistige Gesundheit abgebaut. Sie ist nicht mehr regierungsfähig.

[20. Mai.] Der Verona-Vertrag, der auf Tiber unterzeichnet wird, beendet den Marik-Bürgerkrieg von 2729. Bertram wird als Generalhauptmann und Ratsherr für die Liga Freier Welten bestätigt.

2735

[24. Aug.] Richard Davion verabschiedet das Bereitschafts-Gesetz, durch das in den Vereinigten Sonnen eine gewaltige Miliz aufgebaut wird.

2738

[7. Sep.] Jonathan Cameron stirbt. Mutter Jocasta dankt ab und Simon Cameron wird der fünfte (offizielle) Erste Lord des Sternenbundes.

[22. Sep.] Rebecca Fetladral kündigt ihren Posten als befehlshabender General der SBVS. Aleksandr Kerenky tritt ihre Nachfolge an.

[13. Dez.] Der Erste Versteckte Krieg endet.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2739

[Nov] Direktive 45 ordnet den Bau von zahlreichen gewaltigen Wehranlagen auf Schlüsselwelten in den Peripheriereichen an. Diese Wehranlagen sind fast vollständige Kopien der Briankastelle der Hegemonie. Widerstand gegen Direktive 45 führt zu bewaffneten Auseinandersetzungen zwischen SBEK-Garnisonen und Dissidenten auf mehreren Peripheriewelten.

2740

[Winter-Herbst] Das extrem beliebte „*Ein Arthursitter an Camerons Hof*“ führt zu einem gesteigertem Interesse am Mittelalter, das seinen Höhepunkt 2740 erreicht.

2741

[2. Sep] Der Dritte Versteckte Krieg beginnt, als Banditen Rand angreifen.

2742

[19. Jun] Das 12. Lyranische Heer greift die Heimatwelt der Banditen an. Verhöre der Überlebenden offenbaren, dass die Banditen Söldner sind, die vom Draconis-Kombinat angeworben worden sind.

[10. Dez] Archon Michael Steiner konfrontiert Koordinator Takiro Kurita auf der winterlichen Ratssitzung. Weil sie körperlich aufeinander losgehen, müssen die beiden von den Wachen des Rates voneinander getrennt werden.

[Winter] „Banditenüberfälle“ steigen mit besorgniserregender Geschwindigkeit an. Mehr als die Hälfte der Grenzwelten erleidet in den nächsten fünf Jahren Übergriffe.

2743

[4. Jan] Lyranische Soldaten beginnen sich an der Grenze zum Kombinat zu versammeln.

[26. Feb] Das Draconis-Kombinat beginnt Einheiten im Rasalhaager Militärdistrikt aufzustellen.

[28. Mär] Cameron schickt SBEK-Kriegsschiffe an die Grenze zwischen Commonwealth und Kombinat. Weil sie nicht bereit sind, offenen Krieg zu riskieren, strecken Commonwealth und Kombinat die Waffen.

[Sommer] Cameron zeigt den Ratsherren Beweise, dass viele der Plünderer und Banditen verkleidete Haustruppen waren. Einheitlich verdammen die Ratsherren die Aktionen als bewusste Fehlritte von lokalen Adeligen und sie versprechen schnelle Bestrafung. Trotz ihrer Zusicherung nehmen die Überfälle zu.

[27. Aug] Cameron streicht die Ratssitzungen im Herbst und Winter und schickt hochrangige Beamte zu den Hauptwelten der Häuser, um Ermittlungen anzustellen.

FEHLTRITTE

Tetski war ein wichtiges Zentrum der BattleMech-Produktion für das Magistrat und die MSK wendeten beträchtliche Ressourcen auf, um es zu verteidigen. Das 3. Leichte Reiterei Regiment der Chasseurs á Cheval machte die ersten beiden Septemberwochen großen Druck auf die 1. Marik-Miliz. Als sich Marik-Verstärkung an einem Piratenpunkt nur zehn Stunden vom Planeten entfernt materialisierten, wussten die Streitkräfte des Magistrats, dass sie in Schwierigkeiten steckten. Die SBEK-Kriegsschiffe zerschmetterten die Kreuzer des Magistrats. Zwei zusätzliche Marik-Regimenter, zusammen mit der 85. Brigade des SBEK, landeten auf dem Planeten. Die 3. Leichte Reiterei war vollkommen abgeschnitten. Sie ließen die Truppen des Sternenbundes für jeden gewonnen Meter bluten, doch am Ende wurden sie zerstört.

Im Frühjahr 2583 fielen die Welten Afarsin, Adherlwin, Megarez und Nobel an das SBEK. Die Invasionsarmee kontrollierte nun alle Welten im Umkreis von einem Sprung um Canopus IV. Die letzten Überbleibsel der Canopischen Marine wurden während einer zwei Tage anhaltenden Luft-/Raumschlacht im Thurrock-System erbeutet oder zerstört. Die Invasion von Canopus IV stand unmittelbar bevor. Im Herbst nahm das SBEK Early Dawn, Lockton, Hastur, Zatharas und Krimari ein. Im Januar 2584 wurden Joyz und Brixtona von SBEK-Truppen erobert. Zu guter Letzt marschierte das SBEK am 3. April 2584 unter dem direkten Kommando von Marion Marik in Canopus IV ein. Ein Monat später ergab Crystalla Centrella Canopus IV – aber nicht das Magistrat – an Ian Marik. SBEK-Truppen sollten die nächsten vier Jahre damit zubringen, die verbleibenden Systeme des Magistrats zu befrieden.

In der Republik der Randwelten brachten die fortgesetzten Einsätze des SBEK den Krieg nach Bucklands, Kikuyu, Medellin und Nightwish. Das VIII. Korps und die 2. Füsiliere kämpften sieben Monate lang, bis Bucklands die Herrschaft des Sternenbundes akzeptierte. Auf Kikuyu fochten die 16. Mechanisierte Infanterie und die 1. Dragoner miteinander. Die Verluste für das SBEK lagen bei 8 000 Soldaten, während die Verluste der Randwelten 30 000 Soldaten überstiegen. Mehr als zwei Drittel davon waren irreguläre Truppen. Die 18. Division des VI. Korps griff die 1. Amaris-Legionäre auf Medellin an. Die Streitmacht der Republik setzte stark auf Bunker und Tunnel, so zogen sich die Handgemenge fast ein Jahr hin, bis der Sternenbund schließlich erfolgreich war. Auf Nightwish attackierte die VSDK-Kampfgruppe Timbuktu die 2. Amaris-Dragoner. Die Kombinatstruppen begingen zahlreiche Gräueltaten auf ihrem Weg zum Sieg, was letztlich den Widerstand in der Republik für den Rest des Krieges nur stärkte.

Der Erste Lord Cameron war frustriert, weil es keine wirklichen Fortschritte im Taurus-REK gab, und er ersetzte General Wexworth im Januar 2582 durch General Amalthia Kincaid. Unter ihrem Kommando begann das SBEK, beträchtliche Siege zu erzielen. Schließlich gelang es ihnen, ihre Eroberung von Flintloft abzuschließen und sie griffen spät im Februar Horsham an – den Standort der zweitgrößten taurischen Marinewerft. Das IV. Korps marschierte mit der 10. und 12. Division in Carmichael ein, doch fesselte sie starker taurischer Widerstand für dreieinhalb Jahre. Anderswo hatten Kincaids Truppen mehr Glück, doch erlitten sie höhere Verluste. Das XI. Korps nahm Bromhead und Rollis ein. Die SBEK-Verluste in diesen beiden Gefechtengängen in die Zehntausende, wobei die zivilen Todesopfer als sieben Mal so hoch oder schlimmer geschätzt werden.

Als Reaktion auf Kincaids Siege starteten die Taurier am 7. Juli Fall Schwarz. Die verdeckte Operation hatte nur ein Ziel: Kincaid auszuschalten. Die ersten Schritte von Fall Schwarz dienten dem Zweck, die Informationsbeschaffung der Davions im Konkordat zu unterbrechen. Der Großteil der reparierten taurischen Flotte ging aus dem Hyades-Sternhaufen in den Einsatz, zerstörte SBEK- und Davion-Spionageschiffe und erbeutete oder zerstörte später im Jahr Versorgungskonvois. Da sie die SBEK-Verschlüsselungscodes kompromittiert hatten, konnte die taurische Flotte leicht ihren Verfolgern entgehen. Ihre Bemühungen führten am 3. Juni 2583 zum Ziel, als taurische Kommandos Kincaid auf Firgrove ermordeten, während sie gerade SBEK-Truppen besichtigte. Kincaids Untergebene stritten darum, wie ihre Ziele am besten zu verfolgen seien und die gesamte Invasion kam ins Wanken.

Für die Außenweltallianz begann das Jahr 2583 mit einem Gegenangriff. Colonel Pitcairn griff SBEK-Truppen auf Kennard an. Er führte seine Legion persönlich gegen die 18. Brigade der 6. Königlichen Division. Er traf jeden wichtigen SBEK-Außenposten auf der Welt, ehe er sie Ende Februar wieder verließ. Im September griff Pitcairns Legion Elemente des V. Korps des SBEK in ihrer Landungszone auf Tellman IV an. Das Korps erlitt

den Verlust von über zweihundert Mechs, ebenso vielen Fahrzeugen und rund 2 000 Soldaten. Die Verluste der Außenwelten lagen bei über einhundert Mechs. Die Schlacht wurde als der Tag der Vergeltung bekannt.

An einem anderen Ort führte Forlough seine Schreckensherrschaft fort. Im März griffen Forloughs Truppen Cerberus an und machten dabei jede Stadt, jede Siedlung, jedes Dorf dem Erdboden gleich. Im April und Mai landeten Elemente des V. Korps des SBK auf Didatari, Morthac und Quiberas und zerstörten Städte und Milizen, ehe sie sich im Juni zu anderen Zielen aufmachten. Wäre Kincaid nicht ermordet worden, hätte Forlough wahrscheinlich die gesamte Außenweltallianz in Ruinen zurückgelassen. Stattdessen wurde er versetzt, um sich um die Taurier zu kümmern. Major General Franklin Barnex übernahm das Kommando über das Außenwelten-REK. Er setzte Forloughs Strategie der verbrannten Erde nicht einen weiteren Tag fort.

ENDSPIEL

„Wir wollen, dass dieser Krieg vorbei ist. Der schnellste Weg hierzu ist es, uns die Bastarde zu schnappen, die ihn begonnen haben. Je schneller wir sie verschlengen, umso schneller können wir nach Hause gehen.“

— General George S. Patton, „Ansprache an die 3. Armee“, 1944, Terra

Nach der Eroberung von Canopus IV befriedete das SBK viele andere Welten. Marantha fiel im Jahre 2584, Palladix fiel 2586 und Cate's Hold 2587. Am 6. Dezember 2588 ergab sich Colonel Buquoy auf Kossandra's Memory zusammen mit den letzten Magistratstruppen Marion Marik. Der Krieg mit dem Magistrat war endlich zu einem Ende gekommen.

System um System machte das SBK Boden in den Randwelten gut. Im Winter 2587 hinterließ die Schlacht um Austerlitz – ein Gemetzel, das drei Wochen andauern sollte – die 31. Panzerdivision des VIII. Korps in Trümmern. SBK-Kriegsschiffe zerstörten früh im Jahre 2588 die Republikflotte an Newtown Squares Zenithsprungpunkt.

Im April 2591 marschierten die Korps, die aus Lyranern und Marik bestanden, in Barcelona ein. Früh im Juni zogen sich die Verteidiger zurück und der Sieg schien eine sichere Sache. Dann erreichte am 19. Juni Archon Viola Steiner-Dinesen die Kunde, dass ihr Sohn auf Tharkad verschollen war und man davon ausging, dass er von den Herzögen von Skye und Tamar entführt worden sei. Der erzürnte Archon führte ihre persönliche Leibwache in einem Sturmangriff gegen Streitkräfte von Skye und Tamar, die sich in ihrer Domäne aufhielten. Der Angriff wurde beendet, als das Cockpit des Archons zerplatzt wurde. Sie verbrachte einen Monat im Koma und verlor ihren linken Arm. Ihre Verwundung bremste das SBK aus, doch Systeme der Republik fielen weiter. Im März 2596 landete das SBK auf Apollo. Nach einer Kampagne von sechs Monaten retteten sie Gregory Amaris und beendeten den Konflikt mit der Republik. Archon Viola Steiner-Dinesen allerdings war tödlich verwundet worden und starb am 28. April.

Alexander Davion schlug Ian Cameron vor, dass Präsident Avellar unter Umständen willens sein würde, über Frieden zu verhandeln, wenn ihm ein angemessenes Angebot gemacht würde. Cameron war dazu bereit und die Parteien trafen sich im Juni auf Cerberus. Einen Monat später wurde der Cerberus-Vertrag unterzeichnet, der die Feindseligkeiten zwischen dem Sternenbund und der Außenweltallianz zu einem Ende brachte. Die Außenwelten überließen dem Sternenbund 23 Welten – neun den Vereinigten Sonnen und vierzehn dem Draconis-Kombinat. Mehr als zwölf Millionen Menschen hatten während des Konflikts ihr Leben gelassen, vor allem Zivilisten, die von Forloughs Soldaten niedergeschossen worden waren.

ZEITLINIE DER EREIGNISSE (FORTS.)

2744

[7. Jun] Nachdem Diplomatie zur Lösung der Grenzschmützel nichts beitragen konnte, befiehlt Cameron die SBVS, jeden nicht gekennzeichneten und nicht reagierenden Soldaten zu erschießen, jedes nicht reagierende Fahrzeug und Schiff bei Sichtung zu zerstören.

[Herbst] Kriegsschiffe beginnen die „Banditen“ zu eskortieren und feuern auf SBVS-Truppen, die versuchen, sie abzufangen. Gegen Ende des Jahres sind isolierte Kriegsschiff-Gefechte in der Umgebung von wichtigen Welten keine Seltenheit mehr.

2745

[13. Dez] Ein Handelsschiff der Liga Freier Welten mit dem Namen *Timothy Leary* wird von Schiffen des Lyranischen Commonwealth im Phecda-System angegriffen, da es unter dem Verdacht steht zu schmuggeln. .

2749

[6. Jul] Voller Zorn über den *Leary*-Zwischenfall beginnt Marik Truppen auf Solaris zu sammeln.

[7. Aug] Lyranische Truppen versammeln sich auf New Kyoto.

[10. Sep] Cameron entsendet SBVS-Kriegsschiffe, um einen Krieg zu verzögern. Nach mehreren angespannten Wochen ziehen die Truppen der Lyraner und Mariks ab.

2750

[21. Mär] Cameron versammelt die Hälfte der Kriegsschiffe aus der Terranischen Militärregion als Eskorte für sein privates Sprungschiff und macht sich auf eine ehrgeizige Reise durch den Sternenbund.

▽ IST DER VEREINIGUNGSKRIEG WIRKLICH PASSIERT?

Es gibt viele Verschwörungstheorien bezüglich des Vereinigungskrieges. Viele sind Sammlung von schlecht verbundenen Punkten, die vage Beschuldigungen an jeden von Hauslords bis hin zu Hausmeistern formulieren. Experten debattieren, welche dieser Theorien die Glaubwürdigsten sind und unterstützen ihren Standpunkt mit fragwürdig dokumentierten Quellen, die ihren Erzählungen eine gewisse Glaubwürdigkeit verleihen.

Die abwegigsten Theorien behaupten, dass der Vereinigungskrieg niemals stattgefunden hat.

Bedenkt man die Zahl der Kämpfer, den beträchtlichen Schaden und die bemerkenswerte mediale Berichterstattung, so scheint es so gut wie unmöglich, dass ein solches Ereignis vorgetäuscht sein könnte. Bedenkt man jedoch die Beweise, die zur Verfügung stehen, wird es nicht nur möglich, sondern sogar plausibel.

Während des späten 26. Jahrhunderts war HPG-Kommunikation noch ein Traum. Die einzige Möglichkeit, um Informationen von einem Ort zum anderen zu bekommen, waren Kurier-Sprungschiffe. Da die Hegemonie die Kurier-Sprungschiffe kontrollierte, die die Gefechtszone betreten und verließen, hatten sie die tatsächliche Kontrolle über alle Informationen, die den Krieg betrafen.

Wirtschaftswissenschaftler haben bewiesen, dass die Terranische Hegemonie die letzten Jahre des 26. Jahrhunderts nicht hätte überleben können, wäre nicht die wirtschaftliche Stärkung des Vereinigungskrieges gewesen, da sowohl Militärbudget als auch Ausgaben für Forschung und Entwicklung fast exponentiell angestiegen waren. Die Hauslords steckten Milliarden von Sternenbund-Dollar in das Peripherieproblem. Edmonsons Arbeit zu diesem Thema ist besonders gründlich und durchdacht. Der eindeutigste Beweis ist natürlich das Wachstum der Sternenbundverteidigungstreitkräfte. Wenn ein Krieg in der beschriebenen Größenordnung tatsächlich stattgefunden hätte, hätte er die gesamten SBVS verschlungen. Stattdessen wuchsen die SBVS beträchtlich.

— Floryante McEwen, *Lügen über den Sternenbund*, New Avalon Press, New Avalon, 3052

EINMARSCH IN DEN HYADES-STERNHAUFEN

„Wir werden bis zum Ende durchhalten... wir werden auf den Meeren und Ozeanen kämpfen. Wir werden mit wachsender Zuversicht und wachsender Stärke am Himmel kämpfen. Wir werden unsere Insel verteidigen, wie hoch auch immer der Preis sein mag... Wir werden uns nie ergeben.“

– Winston Churchill, 1940, Terra

Vom 19. August 2584 an war die Taurus-Kampagne ein blutiges Spektakel des Todes und der Vernichtung. General Amos Forlough, der aus dem Außenweltallianz-REK versetzt worden war, übernahm das Kommando über das Taurus-REK. Die Gräueltaten, die er beging, während er das Kommando über das Außenwelten-REK hatte, verblassten im Vergleich zu seinen Taten im taurischen Raum. Im September setzte das XI. SBEK-Korps auf Orbitalschläge, um Warren zur Aufgabe zu zwingen. Das I. Korps eroberte Victralla, nachdem die Taktiken der verbrannten Erde, die dort eingesetzt wurden, die agrikalische Wirtschaft des Planeten zerstört hatten.

Die größte Mech-Schlacht des Vereinigungskrieges fand statt, als ein taurischer Gegenangriff die 8. Division des III. Korps des SBEK im Jahre 2585 auf Diefenbaker zerschmetterte. Im März eroberte das XI. Korps Sartu, während das Davion-Korps Mavegh und Montour angriff. Taurische Bürger suchten Zuflucht in Luftschutzbunkern und traten kampfbereit hervor, als das orbitale Bombardement endete. Die Kampagnen auf beiden Welten zogen sich bis ins Jahre 2586 hin. Das III. Korps des SBEK legte von Mai bis September eine Blockade um Lindsay und nachdem die Taurier sich weigerten zu kapitulieren, zerstörte das SBEK jeden Tag eine große Stadt durch ein orbitales Bombardement. Nach zwei Monaten kapitulierten die Taurier schließlich. Auf Carmichael ordnete Forlough orbitale Bombardements gegen nichtmilitärische Ziele an.

Als der Krieg weiterging, beging Forlough zahlreiche barbarische Gräueltaten, in der Hoffnung, den Willen der Taurier zu zermalmen. Nukleares Feuer war in den ersten Monaten des Jahres 2587 die Waffe der Wahl, da sowohl das II. Korps des SBEK als auch die taurischen Verteidiger ihr nukleares Arsenal entfesselten, als sie um MacLeod's Land kämpften. Die Truppen des SBEK und der Taurier verwendeten Atomwaffen und chemische Waffen, während sie um Pinard kämpften. Orbitale Bombardements gegen New Ganymede hielten für drei Monate an, ehe die Bodenkampagne begann. Auf Landmark verwendete das SBEK Biowaffen, die Millionen das Leben kosteten. Landwerk, wo weit über zehn Millionen Menschen starben, wurde schließlich für drei Jahre unter Quarantäne gestellt. Im Jahre 2588 begann man auf New Vandenburg mit einem vierzig Tage anhaltenden Orbitalbombardement, das von Brandbomben durch SBEK-Luft-/Raumjäger unterstützt wurde. Während der Bodenkampagne nutzte das SBEK Atomwaffen, biologische und chemische Waffen. Die taurischen Verteidiger setzten sich mit gleichen Mitteln zur Wehr.

Am 25. Juni trafen Regimenter der Davion-Garde auf New Vandenburg ein, um die Offensive des SBEK zu unterstützen. Die Gardien wurden von General Elias Pitcairn angeführt, der Jahre zuvor Sevon gegen das SBEK verteidigt hatte. Forlough kochte vor Wut

und versuchte, die gesamten Davion-Garden verhaften und einsperren zu lassen. Nachdem dieser Versuch scheiterte, verbrachte Forlough den nächsten Monat damit, zornig vor dem Gerichtshof des Sternenbundes vorzusprechen, um den Ersten Prinzen Alexander Davion für Hochverrat verhaften zu lassen, während seine Untergebenen die Kampagne um New Vandenburg zum Abschluss brachten. Mehr als 5 000 SBEK-Soldaten wurden im Einsatz getötet, während tausende mehr durch den Fallout und chemische Kampfstoffe zugrunde gingen; zehntausende weitere wurden verwundet. Die gemeinsame Kampfstärke des I., II., IV. und XI. Korps fiel auf unter vierzig Prozent, während die geschätzten zivilen Todesopfer bei über einhundert Millionen lagen.

Am 9. Dezember 2589 wurde General Forlough schließlich nach Terra zurückbeordert. Er wurde für seine Taten während des Vereinigungskrieges niemals vor Gericht gestellt. Viele Gelehrte betrachten Forlough als den größten Kriegsverbrecher, der jemals der Verfolgung entging. General Lord Damien Onaga ersetzte Forlough als Kommandeur des Taurus-REK und nahm wieder die Praktiken eingeschränkter Kriegsführung auf. Für den Rest des Krieges griff das SBEK nur militärische Ziele an.

Onaga verbrachte 2590 damit, sich für den Einmarsch in den Hyades-Sternhaufen vorzubereiten. Das IV. Korps und das aus Elitesoldaten bestehende Sternengarde-Korps begannen ausgedehnte Trainingsübungen, um sich an den Kampf in Schwerelosigkeit und niedriger Schwerkraft zu gewöhnen. Die vierjährige Kampagne, um den Hyades-Sternhaufen zu erobern, begann am 2. April 2591. Das IV. Korps des SBEK und das Sternengarde-Korps stellten die Vorhut des Angriffs dar. Die Taurier kämpften tapfer, um jeden Weltraumkilometer zu verteidigen. Sie platzierten mobile Waffenplattformen auf jedem Asteroiden, der groß genug war, um sie aufzunehmen. Mitte des Jahres 2592 musste Onaga zusätzliche SBEK-Einheiten aus dem I., II., III. und XI. Korps versetzen, um seine Offensive aufrechtzuerhalten. Die Gamma-Kampfstation der Taurier wurde schließlich im Jahre 2593 zerstört, was den Verlust der letzten Verteidigungslinie der Taurier darstellte – und somit das Ende von Taurus. Bis zum August 2594 wurden die letzten Überbleibsel der Weltraumverteidigung der Taurier zerstört.

Um 08:30 Uhr am 22. September 2594 strahlte die taurische Protektorin Marantha Calderon die bedingungslose Kapitulation des Konkordats durch den gesamten Hyades-Sternhaufen aus. Sie flehte Onaga an, für eine faire Behandlung ihres eroberten Volkes zu sorgen und lobte die beachtlichen Opfern, die die taurischen Soldaten bei der Verteidigung ihrer Heimatwelten gebracht hatten. Calderon beging am Sonnenaufgang des folgenden Tages Selbstmord. Ihre Asche wurde später zwischen den Sternen des Hyades-Sternhaufens verteilt. Der Vereinigungskrieg war endlich vorüber.

FREUNDE

„Die Geographie hat uns zu Nachbarn gemacht, die Geschichte hat uns zu Freunden gemacht, und die Wirtschaft hat uns zu Partnern gemacht. Und die Notwendigkeit machte uns zu Verbündeten.“

— Amerikanischer Präsident John F. Kennedy, „Ansprache vor dem Kanadischen Parlament“, 1961, Terra

„Ewige Wachsamkeit ist der Preis der Freiheit.“

— Wendell Phillips, Terranischer Politiker aus dem 19. Jahrhundert, 1852

Die vier Peripheriereiche wurden am 21. März 2597 zu Territorialstaaten des Sternenbundes. Jedem wurde eine große Besatzungsarmee zugewiesen, um für Ordnung zu sorgen. [Anmerkung des Redakteurs: Im Jahre 2607 sollten sich die Besatzungsarmeen zurückziehen, die Selbstverwaltung wurde wieder eingeführt und die Peripheriestaaten erhielten den Status als assoziierte Mitglieder des Sternenbundes.]

Der Sternenbund begann sofort, für den Wiederaufbau Angebote von Privatfirmen anzunehmen. Sechs Monate später waren Milliarden von Hegemonie-Dollar in Kontrakten zugesichert worden. Anschuldigungen der Korruption wurden schnell unter den Teppich gekehrt. Im Mai begann das ASBA die Propagandakampagne „Wiedervereinigte Menschheit“, um für „gute Beziehungen zwischen dem weit abgelegenen Grenzland und der Wiege der Menschheit“ zu sorgen. Die Kampagne wollte die Sternenbund-Perspektive bezüglich des Vereinigungskrieges stärken und alle verbleibenden Zweifel zur Rechtmäßigkeit des Konflikts ausschalten. In den Häusern war die Kampagne ein beachtlicher Erfolg, da die Bevölkerung ohnehin seit zwanzig Jahren mit der Perspektive des Sternenbundes indoktriniert worden war. In den Territorialstaaten hielten Veteranenverbindungen, historische Laiendarsteller und ähnliche Organisationen den Blickwinkel der Peripherie lebendig. Im ganzen Sternenbund wurde der 21. Mai der Vereinigungstag, ein Anlass für große Feierlichkeiten, der nur hinter dem 9. Juli stand (dem Sternenbundtag). Das ASBA versuchte, den Tag in den Peripheriereichen beliebter zu machen, doch waren ihre Ergebnisse im besten Fall durchwachsen. Über einhundert Jahre später wurden Feiern zum Befreiungstag (1. März) stärker besucht und beworben als der Vereinigungstag.

Als das Jahrhundert wechselte, begann ein Zeitalter, das als die Goldenen Jahre bekannt werden sollte. Für die nächsten fünfzig Jahre war der Sternenbund bemerkenswert frei von offenen Feindseligkeiten. Der Lebensstandard stieg, Preise fielen und die Technologie entwickelte sich mit beachtlicher Geschwindigkeit. Verglichen mit dem Zeitalter des Krieges und den bevorstehenden Krisen des 27. Jahrhunderts waren die Goldenen Jahre tatsächlich genau das: golden. Ein Blick hinter die Fassade zeigt allerdings, dass der Sternenbund dem Krieg erschreckend nahe kam und ein politischer Skandal brachte Haus Cameron beinahe zu Fall.

EINE NEUE GARDE

„Wir alle sind heute ein bisschen gestorben.“

— SBVS-General Carlos Dangmar Lee, „Trauerrede für Shandra Noruff-Cameron“, 2600, Terra

Zwei wichtige Ereignisse in Nicholas Camerons Leben fielen auf dem 23. Juli 2600. Das erste war die Geburt seines Sohnes Joseph – auch wenn diese Kunde ihn erst erreichen sollte, als er im September nach Terra zurückkehrte. Das zweite war, dass er knapp dem Tode entging, als die Geschosse einer Autokanone das Cockpit seines *Rifleman* zerschmetterten, während er sich in einem Feuergefecht gegen die taurische Rebellen auf Badlands befand. Einen Monat nach seiner Verwundung war er stabil genug, um zu reisen und die Hegemonie brachte ihn so schnell wie möglich nach Hause, wo Terras beste Mediziner Monate und ein halbes Dutzend Operationen brauchen würden, um den Schaden zu reparieren und ihn mit bionischer Muskulatur in seinem linken Arm auszustatten. Nicholas kehrte zwei Tage nach dem Tod seiner Mutter, Shandra Noruff-Cameron, nach Terra zurück. Sie war am Abend des 11. September 2600 friedlich entschlafen.

Shandra lag für einen Monat in der Sternenbund-Kathedrale in Unity City aufgebahrt und wurde am 23. Oktober auf dem Anwesen begraben. Die Innere Sphäre weinte. Später in diesem Jahr wurde Nicholas Cameron zum Designierten Ersten Lord ernannt. Neunzehn Monate später verstarb Ian Cameron und Nicholas wurde im Alter von 46 Jahren der zweite Erste Lord des Sternenbundes. Nicholas legte ein offizielles Trauerjahr für den Tod des Ersten Lords fest. Während dieser Zeit trugen alle hohen Vertreter der SBVS schwarze Uniformen und alle Einheiten des Sternenbundes ergänzten ihr Farbschema um einen schwarzen Streifen. Bei humanoiden Mechs wurde der Streifen auf die linke Brust gemalt.

Nicholas' Aufstieg kam in einer unruhigen Zeit. Im Jahre 2601 hatte Koordinator Leonard Kurita, ein unverheirateter Frauenheld ohne legitime Erben, begonnen, das Draconis-Kombinat nach seinen Bastarden abzusuchen. Auch wenn es ihm gelang, eine Handvoll ausfindig zu machen, war er doch von der Idee besessen, dass Ian Cameron viele weitere entführt hatte. Im Februar 2602 verletzten Elemente des 3. Schwert des Lichts die Gesetze, die den Einsatz der Heere der Häuser auf gemeinsam regierten Welten untersagten und landeten auf Asta. Sie griffen die Schulen und Waisenhäuser des Planeten an und es gelang ihnen, 14 Kinder zu entführen, die dem Koordinator zu ähneln schienen, bis das 91. Überschwere Regiment eintraf, um sie aufzuhalten. Vaterschaftstests bewiesen, dass keines der entführten Kinder mit dem Koordinator verwandt war und die Kinder wurden zurück nach Hause gebracht. In seiner letzten Amtshandlung als Erster Lord hatte Ian Cameron mehrere Königliche Divisionen aus dem X. Korps an der Hegemonie-Kombinat-Grenze aufgestellt – in einem Zustand erhöhter Wachsamkeit – was als Vorsichtsmaßnahme gegen weitere Übeltaten durch Koordinator Kurita dienen sollte.

Während der Ratssitzung im Herbst 2604 taumelte Leonard sturzbeunken in die Ratskammer und spuckte Nicholas Cameron ins Gesicht. Die Ratswachen waren bereit, einzugreifen, doch Nicholas winkte ab und lud Lord Kurita ein, das auszusprechen, was ihn bewegte. Kurita verfiel in eine langwierige Tirade darüber, dass Nicholas bewusst seine Erben versteckte. Ob Kurita glaubte, dass Nicholas Komplize der angeblichen Verbrechen seines Vaters war oder ob er einfach zu betrunken war, um zu erkennen, dass Nicholas und sein verstorbener Vater unterschiedliche Personen waren, ist nicht bekannt. Als sich Kurita langsam ausgesprochen hatte, erklärte Nicholas ruhig, dass er mit Kuritas Erben nichts zu tun hatte.

Historiker haben immer wieder die Tri-Vid-Aufzeichnungen der nächsten paar Sekunden untersucht. Kurita schleuderte die große Glasflasche,

▽ VISIONÄR ODER TYRANN?

Es wurde oft gesagt, dass der Terrorist des einen der Freiheitskämpfer des anderen sein kann. Die gleiche Logik lässt darauf schließen, dass der Unterschied zwischen Visionär und Tyrann auch nur in der Wortwahl liegt. Die Geschichtsschreiber betrachten Ian Cameron als ersteres, doch wie schneidet er nach allen Standards ab, nach denen wir letztere definieren?

Ein uralter griechischer Philosoph definierte einen Tyrannen als „jemand, der ohne Gesetz regiert, der auf seinen Vorteil und nicht auf den seines Volks bedacht ist und außerordentliche und grausame Taktiken einsetzt – gegen sein eigenes Volk sowie gegen andere“. Diese Worte klingen auch Jahrtausende später noch wahr. Wenn wir zudem Tyrannen im Lauf der Geschichte betrachten, dann entsteht ein deutliches Muster. Der Tyrann unterdrückt sein Volk oder unterwirft es seinem Willen. Er erhält seine Macht durch Waffengewalt. Zu guter Letzt ist der Tyrann nur sich selbst verantwortlich.

Die Parallelen sind eindeutig. Cameron führte einen unmenschlichen Krieg gegen die Peripheriereiche – besonders gegen die Außenweltallianz und das Taurus-Konkordat – für den er die Ares-Konventionen aushebelte, angeblich als Reaktion auf taurische Gräueltaten. Die Realität war, dass Cameron fürchtete, dass dies die einzige Art und Weise wäre, auf die das SBVK das Konkordat besiegen konnte. Cameron baute die Stärke der THS durch Rekruten aus anderen Mitgliedsstaaten des Sternensystems aus und erschuf so eine Armee, mit der sich keine einzelne Nation messen konnte. Auch wenn sich Cameron möglicherweise vor dem Hohen Rat verantworten musste, so untergrub seine vollständige Kontrolle über die SBVS die Möglichkeit der anderen Ratsherren, sich ihm zu widersetzen. In den folgenden Kapiteln werden wir einen genaueren Blick auf den Vereinigungskrieg werfen und ihn mit einem weiteren terranischen Konzept in Verbindung bringen, dem des Lebensraums.

— Alvin Campbell, *Ian Cameron, Gründer des Vierten Reichs?*, Experimental Philosophy Press, Taurus, 3026

aus der er getrunken hatte, auf den Ersten Lord. Eine der Ratswachen sprang vor Nicholas, mit gezogener Seitenwaffe und feuerte im gleichen Augenblick, in dem die Flasche ihren Arm traf. Das Geschoss streifte Kurita an der Hüfte, wobei es offensichtlich keinerlei Gewebeschaden verursachte. Kurita heulte vor Wut, zog ein verborgenes Stilet und stach es der Wache zweimal in den Bauch, ehe ihn sein Assistent wegziehen konnte. Der Koordinator stürmte daraufhin sofort aus der Ratskammer. Die Wache starb, ehe medizinische Versorgung eintraf. Ihr Name war Tanya Kerensky. Als Anerkennung ihrer Bestrebung und ihres Opfers gewährte Nicholas der Kerensky-Familie den speziellen Titel „Verteidiger des Ersten Lords“ und befreite sie von Aufnahmeprüfungen an allen Universitäten und Militärakademien in der Hegemonie.

Leonard Kurita kehrte in die Kombinat-Hauptstadt auf New Samarkand zurück und begann, seine Truppen für eine Invasion der Hegemonie vorzubereiten. Seine Familie und seine Ratgeber taten ihr Möglichstes, ihn davon abzubringen – der Sternbund konnte sich einen weiteren Krieg nicht leisten – doch Kurita blieb eisern. Früh im Jahr 2605 versammelte sich eine Flotte von Kombinat-Kriegsschiffen und Transportern (beladen mit mehreren Divisionen von Mechs) bei Benjamin. Als Antwort entsandte der Erste Lord mehrere SBVS-Divisionen an die Grenze zwischen Hegemonie und Kombinat, um die Truppen zu unterstützen, die er bereits vor zwei Jahren dort aufgestellt hatte. Dann, während die letzten von Kuritas Truppen sich gerade versammelten, wurde der Koordinator krank. Er starb eine Woche später an einer geheimnisvollen Krankheit. Sein junger Sohn Blaine ersetzte ihn als Koordinator und befahl den VSDK sofort, sich zurückzuziehen. Jahre später wurde entdeckt, dass die Kurita-Familie Leonard heimlich in Abwesenheit vor Gericht gestellt und für schuldig befunden hatte. Die mysteriöse Krankheit war die Folge eines vom Staat sanktionierten Attentats.

TECHNOLOGISCHER AUFSTIEG

„Es ist meine Überzeugung, dass die Terranische Hegemonie das Herz jeder menschlichen Zivilisation darstellt. Es ist somit unbedingt erforderlich, dass Terra mit dem Besten ausgestattet wird, das die Menschheit zu bieten hat: der vollendetsten Architektur, den weisesten Gelehrten, der gebildetsten Bevölkerung, und, natürlich, der besten Technologie.“

— Ian Cameron, Ansprache vor dem Hegemonierat, 2602, Terra

Der Anbruch des 27. Jahrhunderts brachte viele Veränderungen für die Hegemonie und den jungen Sternbund mit sich. Im Jahre 2602 veröffentlichte Ian Cameron sein letztes Dekret als Herrscher der Terranischen Hegemonie. Das Dekret der Hegemonialen Vorherrschaft war die erste von mehreren Direktiven, die langfristige wissenschaftliche und militärische Forschungsprogramme erschufen, die den technologischen Vorsprung der Hegemonie gegenüber den anderen Staaten des Sternensystems ausbauen sollte.

Als Kontrakte geschlossen wurden, stimmte jeder Anbieter „freiwillig“ zu, den Verkauf neuer Entwicklungen außerhalb der Hegemonie zu beschränken. Während dieser Jahre wurden zahllose Fortschritte gemacht, sowohl was zivile als auch was militärische Technologie anging. Doch die mit Abstand wichtigste Entwicklung seit der Erfindung des BattleMechs entwuchs im Jahre 2614 unscheinbaren Wurzeln. Am 4. April ernannte Cameron Joshua Hoshiko zum Kommunikationsminister. Hoshiko begann ein Team für das ehrgeizigste Unternehmen seit dem Deimos-Projekt zusammenzustellen. Das Technologische Kommunikations- und Spezifikationsprojekt (oft im Scherz als das Büchsentelefon-Projekt bekannt) war ein Versuch, die letzte große Kluft der interstellaren Zivilisation zu überbrücken – die Kommunikation.

Für fast siebenhundert Jahre war die Kommunikation auf die Lichtgeschwindigkeit beschränkt gewesen. Selbst innerhalb eines Sternensystems sorgte diese Einschränkung für signifikante Verzögerungen. Beispielsweise konnte eine Übertragung vom Sprungpunkt eines Sterns der Klasse G2 zu einem Planeten in der bewohnbaren Zone bis zu eineinhalb Stunden dauern. Ein F1-Stern hatte eine Übertragungszeit von fast sieben Stunden. Bis zum Ende des 26. Jahrhunderts ermöglichten nur Sprungschiffe Kommunikation zwischen den Sternen. Es gab sowohl militärische als auch zivile Kurier. Die berühmteste zivile Firma in dieser Industrie war der James A. Farley Kurierschiff-Service. In ihrer Glanzzeit hatte der Dienst eine Flotte von über 5 000 Schiffen. Sie wurden oft für militärische Zwecke eingesetzt, besonders während des Vereinigungskrieges. Selbst mit den Kommandokreisläufen dieser Schiffe dauerte die Kommunikation von einem Mitgliedsstaat zum anderen Tage. Kommunikation mit weniger wichtigen Welten konnte sogar Monate in Anspruch nehmen.

Hoshiko fand sein letztes Teammitglied, Cassie DeBurke, im Februar 2616. Das Projekt sollte letztlich vierzehn Jahre in Anspruch nehmen, doch am 1. Januar 2630 wurde die erste Hyperpulsgenerator-Übertragung von Unity City, Terra, nach New Cambridge, New Earth geschickt. Gegen Ende des 27. Jahrhunderts sollten Kuriersprungschiffe nur noch eine verblässende Erinnerung sein.

HINTERHÄLTIGE GESCHÄFTE

„Jeden Cent habe ich verdient. Und in all meinen Jahren des öffentlichem Dienstes habe ich die Justiz nie behindert. Die Leute müssen wissen, ob ihr Präsident ein Gauner ist oder nicht. Also, ich bin kein Gauner. Ich habe alles, was ich habe, verdient.“

— Amerikanischer Präsident Richard M. Nixon, 1973, Terra

Als das 27. Jahrhunderte sein viertes Jahrzehnt erreichte, gab es im Sternenbund viele beachtliche Veränderungen. Der Sternenbund-Dollar vereinte alle zehn Reiche unter einer Währung. Es kam zu einem beträchtlichen Anstieg von schneller Expansion und Kolonisation, vor allem, weil die Hegemonie gewaltige Fortschritte in Wasserreinigungs- und Terraforming-Technologien machte. Für eine Weile sah es so aus, als würde jeder in der Hegemonie durch die Ausbreitung der Menschheit reich werden. Doch einige konnten das Märchen als das erkennen, was es war.

Am 4. März 2641 beschuldigte der Mhan-Gradium-Skandal den Generaldirektor der Hegemonie (und Nicholas Camerons Erben) Joseph Cameron, Hegemonie-Kontrakte manipuliert zu haben. Der Skandal hatte bereits seit Monaten gebrodelt, doch die mediale Berichterstattung von „Unity City Broadcasting“ brachte das erste Mal an diesem Tag, dass Joseph Cameron eine Beteiligung vorgeworfen wurde. Innerhalb einer Stunde gab sein Büro einen Widerspruch heraus und am Abend hielt Joseph Cameron eine leidenschaftliche Rede vor dem Kongress der Hegemonie. Er leugnete fest jede Art von Fehlverhalten und versicherte der Hegemonie, dass er nicht angeklagt werden würde, und wenn es doch zu einer Anklage käme, dass er von allen Vorwürfen freigesprochen werde. Die Medien griffen Cameron weiter an, doch machte er keine weiteren Aussagen.

Keith Hamilton, ein Reporter für UCB, wurde am 2. April zwei Blocks vom UCB-Hauptquartier entfernt tot in einer Gasse aufgefunden. Die Polizei, die in der Sache ermittelte, gab keinen Kommentar ab, doch kam schnell heraus, dass Hamilton ermordet und sein Apartment durchwühlt worden war. Am 5. April gab die Polizei bekannt, dass Joseph Cameron für die Ermittlungen eine Person von besonderem Interesse darstellte. Am 6. April entzog Nicholas Cameron seinem Sohn das Amt des Generaldirektors und gewährte ihm einen zeitweiligen Posten als Direktor der Manöver-entwicklungs- und Planungskommission, während auf das Ergebnis der Ermittlungen gewartet wurde. Am Tag darauf verließ Joseph Terra.

Josephs Einsatz in der Kommission war von kurzer Dauer, doch führte er zur Entstehung einer neuen Reihe von Manövern, die dazu gedacht waren, den Bürgern des Sternenbundes die Großartigkeit der SBVS zu demonstrieren. Inspiriert von den alten Olympischen Spielen Terras erschuf Joseph die Mars-Olympiade und lud alle SBVS-Divisionen ein, sich im Kampf um das Recht zu messen, an den Eröffnungsspielen teilzunehmen. Viele Medienvertreter waren der Ansicht, dass die Olympiade nur erschaffen worden war, um die Aufmerksamkeit von den immer zahlreicher werdenden Beweisen gegen Joseph zu Hause auf Terra abzulenken.

Joseph Cameron starb am 22. August in einem Schleudersitz-Unfall, während er an einem regionalen Manöver teilnahm, das eine Qualifizierungsveranstaltung für die Mars-Olympiade darstellte, die er erschaffen hatte. Der Fall wurde niemals aufgeklärt, doch hatte die terranische Polizei geplant, am 23. August einen Haftbefehl gegen Joseph Cameron auszustellen.

Nach Josephs Tod ernannte Nicholas seinen Enkel Michael Cameron zum Erben und Nachfolger. Michael wurde am 4. Juni 2649 der dritte Erste Lord des Sternenbundes.

FLITTERWOCHE

„Fast wünschte ich mir, wir wären Schmetterlinge und lebten nur drei Sommertage lang. Drei solche Tage mit dir könnte ich mit mehr Entzücken füllen, als fünfzig gewöhnliche Jahre jemals fassen könnten.“

— John Keats, Terranischer Dichter aus dem 20. Jahrhundert

Das Zeitalter, das als die Goldenen Jahre bekannt war, kam im Jahre 2650 zu einem jähen Ende. Es war eine Zeit relativen Friedens und Ruhe gewesen, in der die Selbstregierung in den Territorialstaaten wieder eingeführt wurde und es zu unglaublichen technologischen Fortschritten und einer bemerkenswerten Expansion kam. Auch wenn manche Historiker den Tod von Joseph Cameron als das Ende der Goldenen Jahre sehen, so sehen doch die meisten den 13. Dezember als das Ende der Flitterwochen.

Anfang Herbst ermittelte der Sternenbundnachrichtendienst, dass Tadeo Amaris die Größe seines Militärs in drei Monaten verdoppelt hatte (auf fünfzehn Mech-Regimenter). Cameron war wegen des schnellen Aufbaus besorgt und rief die Ratsherren zu einer Notfallsitzung zusammen, die am 15. November begann. Rechtlich hatte der Rat nur wenige Möglichkeiten. Den Territorialstaaten war erlaubt, stehende Heere zur Verteidigung zu unterhalten. Außerdem

WER ERINNERT SICH AN DEN ZWEITEN PLATZ?

Die Geschichte ist voll mit berühmten ersten Malen. Die meisten Kinder können noch heute sagen, 660 Jahre danach, dass der erste Mann, der Luna (Terras Mond) betreten hat Neil Armstrong war. So gut wie niemand erinnert sich, dass Buzz Aldrin der zweite war. Um die gestrige erste Hyperpulsgenerator-Übertragung zu feiern, haben wir hier die unbekannt Thronfolger einiger berühmter erster Erfolge.

[24. Mai 1844] Alfred Vail (in Antwort auf Samuel Morse), zweite Telegraphenübertragung:

„Siehe, also geht sein Tun, und nur ein geringes Wörtlein davon haben wir vernommen.“

[10. März 1876] Thomas Watson (in Antwort auf Alexander Graham Bell), zweite Telefonübertragung: „Augenblicklich, Sir.“

[12. Dezember 1901] Guglielmo Marconi, zweite Funkübertragung: „S“ (Übertragen im Morsecode).

[7. April 1927] Dr. Herbert Ives und Dr. Frank Gray, zweite Fernsehübertragung, Audiübertragung von Herbert Hoover: „Heute haben wir auf eine Art zum ersten Mal in der Geschichte der Welt die Übertragung von Bildern erlebt.“

[25. Juni 2075] Hui Fang Miao (in Antwort auf Dawn McGregor), zweite Tri-Vid-Übertragung: „Wow! Dieses irre Ding funktioniert tatsächlich.“

[1. Januar 2630] Herzog Wendell Oxford III von New Earth (in Antwort auf Joshua Hoshiko und Cassie DeBurke), zweite HPG-Übertragung: „Dies ist der Stoff, aus dem Träume sind, doch was für ein trauriger Tag, wenn sie alle wahr geworden sind.“

— Kal Hailstone, „Vergessene Zweite Male“, *Star League Gazetteer*, 2. Januar 2630

war Amaris nicht in offensive Militäraktionen verstrickt. Wirtschaftliche Sanktionen hätten sich vermutlich als ineffektiv erwiesen. Am Ende des 20. Novembers war der Rat immer noch nicht weiter, was die Ermittlung einer Vorgehensweise anging und Cameron zog sich für den Abend zurück. Er war ein Fan von Video- und Tri-Vid-Unterhaltungsmedien aus der Vergangenheit. Cameron entspannte sich mit einem Tri-Vid aus diesem Zeitalter und hatte einen Geistesblitz. Er rief die Ratsherren wieder zurück in die Versammlung und berief sich auf eine obskure terranische Serie, die eine Vorliebe für das Prinzip „Deus ex Machina“ hatte, um dem Rat eine Lösung vorzuschlagen: Man sollte die Regeln ändern, um die Größe von Amaris' Armee zu beschneiden.

Ursprünglich planten die abstimmungsberechtigten Mitglieder des Rats nur, die Größe der Randwelten-Repulik-Garde zu beschränken, doch bald wurde der Rest der Heere der Territorialstaaten aufs Korn genommen. Dann schlug der nicht stimmberechtigte canopische Ratsherr vor, dass die Heere der Häuser auf ähnliche Weise beschränkt werden könnten und die Ratssitzung wurde eine Schlammschlacht. Nach Tagen der lautstarken – und manchmal beinahe gewalttätigen – Diskussionen wurde das Ratsedikt von 2650 am 30. November verabschiedet. Es legte Obergrenzen für die Größe der Heere von Häusern und Territorialstaaten fest. Bei der Erstellung des Edikts hatten alle Ratsherren versucht, seine Effektivität einzuschränken. Auch wenn das Edikt seine Zielsetzung schließlich nicht erfüllen würde – zahlreiche Schlupflöcher ließen Reserven, Milizen, private Leibwachen und andere Sicherheitstruppen unreguliert – so schob sie doch der besorgniserregenden militärischen Expansion von Haus Amaris in der Zeit einen Riegel vor. Eine Machtdemonstration der SBVS Anfang 2651 versicherte die Kooperation von Amaris, ohne dass es zu einem Blutvergießen kam.

MACHENSCHAFTEN

„Nichts ist so stark wie Sanftmut. Nichts ist so sanft wie wahre Stärke.“

— Frances de Sales, Terranischer Bischof von Genf aus dem 16. Jahrhundert

„Man muss, was man nicht zum Guten wenden kann, wenigstens zu einem möglichst kleinen Übel werden lassen.“

— Sir Thomas More, Utopia, Buch Eins, 1516, Terra

Die Reaktionen auf das Ratsedikt waren unterschiedlich. Die meisten der Ratsherren sonnten sich in ihrer Gerissenheit, mit der sie Cameron ausgespielt hatten, doch war Koordinator Urizen Kurita der Meinung, dass das Edikt auf ungerechte Weise besonders sein Draconis-Kombinat benachteiligte. Die neuen Beschränkungen zwangen das Kombinat, mehrere Regimenter von BattleMechs aufzulösen. Der Koordinator brachte die entlassenen Soldaten bei verschiedenen Adligen (als private Leibwächter oder in ähnlichen Rollen) und in privaten Sicherheitsfirmen unter. So konnte er die Größe – wenn auch nicht die Struktur – der VSDK aufrechterhalten.

Urizen begann, den Drachen aus verschiedenen öffentlichen und wirtschaftlichen Ereignissen im Sternenbund zurückzuziehen, doch wollte er sein Reich sogar noch weiter vom Sternenbund distanzieren. Er legte per Dekret fest, dass Japanisch die neue Amtssprache des Draconis-Kombinats sein sollte – doch sollte es Jahrzehnte dauern, bis es das Englische wirklich ersetzen konnte. Als nächsten Schritt ermutigte Urizen ein Leben nach Bushido, dem uralten Ehrenkodex der Samurai. Kombinat-MechKrieger begannen, Katanas und Wakizashis in ihre Paradeuniform zu integrieren und Duelle auszutragen, um ihre Differenzen beizulegen. Zunächst wurden diese Duelle mit Schwertern ausgetragen, doch schnell eskalierten sie zu Konflikten auf Mech-Ebene. Urizen unternahm Bemühungen, den Kollateralschaden dieser Ehrenduelle zu verringern, doch ihre Beliebtheit wuchs immer wei-

ter. Bald hatte jedes VSDK-Regiment einen Duellchampion und viele Brigaden führten ein Rangsystem für ihre duellierenden MechKrieger ein. Der Duellant mit dem höchsten Rang in jedem Regiment wurde zum Champion ernannt. MechKrieger, die siebzig Duelle überlebten, wurden zum Oberhaupt ihres eigenen Dojos und bildeten andere Kombinat-MechKrieger in ihren Techniken aus.

DUELLIERENDE DRACHEN, DER ERSTE VERSTECKTE KRIEG

„Das Schicksal des Reiches ruht auf dieser Unternehmung. Jeder Mann muss sich der bevorstehenden Aufgabe vollständig hingeben.“

— Admiral Isoroku Yamamoto, 7. Dezember 1941, Terra.

In Anbetracht der Gefühle des Kombinats in Bezug auf den Sternenbund ist es überraschend, dass es dreißig Jahre dauern sollte, bis die Champions der VSDK ihre Fertigkeiten gegen die SBVS testeten. Am 23. August 2681 wurde Duellmeisterin Amanda Kazutoyo von den 3. Benjamin-Regulären der erste Duellant des Kombinats, der einen Krieger des Bundes tötete, als sie SBVS-Leutnant Bradley Grebbers in der Nähe von Fort Shandra auf Benjamin erschlug. Es folgten bald weitere Duelle und viele MechKrieger der SBVS wurden verwundet oder getötet, nachdem sie in Kämpfe gegen Kombinat-Champions gelockt worden waren.

Als die Kunde von diesen Ereignissen den Ersten Lord erreichte, lud er Koordinator Urizen Kurita zu einer privaten Konferenz. Kurita macht das Ratsedikt von 2650 für die ganze Situation verantwortlich. Weil das Kombinat gezwungen war, so viele Mech-Regimenter aufzulösen, so war seine Argumentation, hatte der Erste Lord dafür gesorgt, dass es überall im Kombinat arbeitslose MechKrieger gab. Diese Soldaten waren nun *Ronin* (ohne Herr) und waren dem Koordinator somit nicht mehr unterstellt. Urizen sagte, er würde die Angelegenheit mit den verschiedenen Kriegsherren, Adligen und anderen Entitäten, die solche MechKrieger in ihren Diensten hatten, diskutieren. Er warnte ihn aber auch, dass es schon eine beträchtliche Zeit in Anspruch nehmen würde, herauszufinden, wen er überhaupt kontaktieren müsste. Er wäre nicht imstande, die Duelle zu beeinflussen, bis dies geschehen war. Cameron sah die Lüge in den Zusicherungen des Koordinators, doch war er politisch gebunden.

Cameron gab den Befehl heraus, in dem er die Duelle verbat, doch die SBVS verloren nach wie vor MechKrieger. Im Januar 2682 hatten die SBVS nicht eine einzige Herausforderung gewonnen. Dies war Anlass zu beträchtlicher Sorge für das Oberkommando. General Jackson Obert, Kommandeur des Sternenbundnachrichtendienstes, war der Überzeugung, dass das Kombinat irgendwie einen technologischen Vorteil erlangt hatte und schlug einen mutigen Plan vor: es sollte ein Kombinat-BattleMech erbeutet und in die Forschungs- und Entwicklungslabors der Hegemonie gebracht werden, um ihn zu analysieren.

Operation KUHSTÄRLING wurde am 12. März 2682 auf Leiston in die Tat umgesetzt. Major Albert Eash nahm eine Herausforderung von *Chusa Gabriel Goda* an. Als sich die MechKrieger trafen, ging eine Elite-Lanze von Mechs dazwischen. Es gelang ihnen, Godas *Marauder* mit minimalem Schaden zu erbeuten. Der Mech wurde schnell von der Welt auf ein wartendes SBVS-Landungsschiff gebracht und sechzehn Tage später bei HFE abgeliefert.

Ein Team von kompetenten Militärwissenschaftlern nahm den Kurita-Mech vollständig auseinander. Sie schenken ihm die absolute Aufmerksamkeit, die normalerweise für abgestürzte Luft-/Raumfahrzeuge und Terrorangriffe reserviert war. Nach drei Monaten der Analyse und Nachforschung kamen sie zu dem Schluss, dass das Kombinat die technologischen Entwicklungen der Hegemonie nicht übertroffen hatte; die VSDK-MechKrieger verfügten einfach über überlegenes Können.

Die SBVS erschufen das Programm zur Verbesserung von Kampf- und Manövrierfähigkeit (VKMF), um die SBVS-MechKrieger für zukünftige Auseinandersetzungen mit Kombinat-Duellanten vorzubereiten. Die besten und schlauesten SBVS-MechKrieger – viele aus Einheiten, die die Mars-Olympiade gewonnen hatten – versammelten sich am 7. Juli 2682. Zwölf MechKrieger wurden als Ausbilder ausgewählt. Sie verbrachten die nächsten vier Monate damit, ein strenges und umfassendes Ausbildungsregime zu erschaffen. Die erste Klasse von 72 MechKriegern – viele von denen, die es nicht zum Ausbilder geschafft hatten – begannen am 4. November ein sechs Monate dauerndes Trainingsprogramm. 52 schlossen das Programm ab.

Der Ausbildungskader verbrachte die nächsten sechs Monate damit, den Kurs zu überarbeiten, und taufte ihn schließlich in das Revolverheld-Programm um. Die zweite Klasse begann mit weiteren 72 Anwärtern am 4. November 2683.

Am 1. Weihnachtsfeiertag 2687 kam es zum ersten Duell mit einem Revolverhelden, Colonel Donovan Fresnel vom 72. Königlichen Husaren-Regiment, und zwar auf Minakuchi gegen *Chu-sa* Shinichi Konya von den 5. Benjamin-Regulären. Es endete in einem Unentschieden.

Dieser aus Duellen bestehende Konflikt wurde bekannt als der Erste Versteckte Krieg. Es wurde keine förmliche Kriegserklärung ausgesprochen und keine Territorien wechselten während dieser Zeit den Besitzer, doch als sie im Jahre 2738 endete, konnten die Kurita-Champions 49 Prozent der Duelle siegreich für sich entscheiden, während die Sternenbund-Krieger 47 Prozent gewannen (die übrigen 4 Prozent waren Unentschieden). Beide Seiten erlitten tausende von Verlusten.

MONOMANIE

„Es ist außer Frage, dass unser geliebter Sternenbund von externen Mächten belagert werden wird, die ihn entzwei reißen wollen. Darauf kann es nur eine Antwort geben, nur eine Vorgehensweise. Ich muss die Konstruktion von Kriegsmaschinen in Auftrag geben, die so mächtig, so schrecklich sind, dass allein die Angst vor ihnen unsere Feinde innehalten lassen wird.“

— Jonathan Cameron, *Briefe an Mutter Jocasta*, Tharkad Press, Tharkad, Druckauflage von 3078

Michael Camerons Regentschaft endete am 13. Oktober 2690. Einen Monat, nachdem bei ihm Bauchspeicheldrüsenkrebs diagnostiziert worden war, dankte er zu Gunsten seines Sohnes Jonathan ab, der der vierte Erste Lord des Sternenbundes wurde. Es war zwar nicht offensichtlich, doch litt Jonathan unter einer Geisteskrankheit. Es wurde zwar niemals offiziell diagnostiziert, doch haben Historiker viel über die genaue Krankheit diskutiert, unter der er litt (siehe *Paranoide Schizophrenie oder Demenz?*, Seite 32). Was es auch war, Jonathan Cameron hatte große Angst, dass Mächte von Außen den Sternenbund zerstören würden. Diese Ängste beeinflussten die Entscheidungen und die Politik in seiner Amtszeit.

Jonathan erneuerte Ian Camerons Bemühungen, die sicherstellen sollten, dass die Hegemonie dem übrigen Sternenbund voraus blieb. Cameron glaubte, dass die Wissenschaftler der hegemonialen Forschungs- und Entwicklungsabteilung (HFE) kurz vor einer „Renaissance der Militärtechnologie standen, die alle vorherigen Fortschritte vergleichsweise schwachbrüstig erscheinen lassen“ sollten. Um diese Bestrebungen zu finanzieren, brachte Cameron Direktive 33 ein. Sie erhöhte die Militärausgaben drastisch, was durch zusätzliche Steuern und andere Konzessionen finanziert werden sollte. Zu Beginn lehnten die Hauslords Camerons Pläne ab, doch nachdem er ihnen zugesichert hatte, dass sie schließlich auch Zugriff auf die neuen Technologien der Hegemonie erhalten würden, wurde Direktive 33 abgenickt.

Einer der Gründe für die Zustimmung für die Direktive war natürlich die Innovation des Flugmechs (FLUM) zehn Jahre zuvor. Im Jahre 2680 wurde der Machbarkeitsnachweis in Form des *Shadowhawk-FLUM* vorgestellt, kurze Zeit später kam der FLUM *Stinger* Mk. I, der acht Jahre später im Draconis-Kombinat auf den Markt gebracht wurde. Camerons Renaissance führte schließlich dazu, dass die FLUM von den SBVS übernommen wurden. Trotz ihrer zahlreichen Nachteile wurden FLUM im frühen 28. Jahrhundert zu einem Stützpfiler der SBVS. Jedem Angriffsregiment wurde mindestens eine Kompanie von FLUM zugewiesen. Die Vielseitigkeit dieser Einheiten diente als Motivation für die Hauslords, die Profite aus den Innovationen der Hegemonie ziehen wollten.

So gut wie jede Facette der SBVS zog Nutzen aus Direktive 33. Camerons Bemühungen führten zu einigen der größten technologischen Entwicklungen des Sternenbundes. Viele dieser Leistungen wurden niemals nachgeahmt. Die größte davon ist sicherlich das Weltraum-Verteidigungssystem. Das WVS bestand aus einer Vielzahl von autonomen – fast mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten – Luft-/Raumjägern, Raumstationen, Kriegsschiffen und Bodeninstallationen und bot dem Terranischen System einen bis dahin nicht gekannten Schutz. Von den ersten Flügen des M-1-Drohnen-Prototypen im Jahre 2692 bis zur Fertigstellung des Netzwerks im Jahre 2730 vergingen fast vierzig Jahre bevor Camerons Traum schließlich Wahrheit werden konnte. Terras WVS – das Reagan-Verteidigungsnetzwerk genannt, nach einem terranischen Präsidenten aus dem 20. Jahrhundert, der zu den ersten gehörte, der sich ein weltraumbasiertes Verteidigungssystem vorstellte – war das fortschrittlichste und größte seiner Art, doch letztlich sollte jede wichtige Welt in der Hegemonie von einem WVS geschützt werden.

▽ KOPFJÄGERRAKETEN

Berichte über die Angriffskraft der Kopfjägerraketen wurden im Lauf der Zeit derartig übertrieben, dass viele Gelehrte davon ausgehen, dass sie gar nicht wirklich existiert haben. Von den verschiedenen militärischen Entwicklungen des Sternenbundes haben nur das Chamäleon-Lichtporalisierungsschild (das durch den **Exterminator** bekannt wurde) und die Drohnentechnologie der *Caspar* ähnliche Aufmerksamkeit erzeugt.

Die führende Theorie des Kopfjäger-Raketensystems postuliert, dass es eine Leitstrahlentung über Sichtverbindung verwendet, eine Verbindung aus einem fortschrittlichen Zielerfassungscomputer und einem Blitz-Feuerleitsystem, zusammen mit Gefechtsköpfen mit Tandemladung. Moderne Versionen dieser Technologien sind allerdings nicht kompatibel und es ist unbekannt, wie es den Technikern des Sternenbundes gelungen sein soll, diese beachtliche Herausforderung zu überwinden. Den Behauptungen nach soll das System sowohl mit KSR- als auch mit LSR-Werfern verschiedener Größe funktioniert haben.

Authentifiziertes BattleROM-Bildmaterial hat ein unbekanntes Sternenbund-Raketensystem gezeigt, das bei Schießstand-Tests gegen verschiedene Ziele immer wieder einen hohen Prozentsatz an Kopftreffern erzielte, doch dieses System feuert nur eine einzige Rakete ab. Widerlegte Theorien sind unter anderem ein drahtgelenktes Feuerleitsystem (widerlegt durch die geringe Reichweite), aktive Zielsuchsysteme (die durch Störsender eingeschränkt worden wären) und Fernbedienung (was zu einer verspäteten Zündung im Ziel führt).

Ob der Kopfjäger nun existiert hat oder nicht, er bleibt ein immer wiederkehrendes Element der Legenden über den Sternenbund, zusammen mit *Caspar*-Drohnen, Maiskolbenkreuzern, Quad-FLUMs und dem Albatros.

– Verushka Kovaleski, *Sternenbund - Wahrheit oder Fiktion?*, New Avalon Speculative Press, New Avalon, 3052

ZUSAMMENBRUCH

„Dies sind die Zeiten, die die Seelen der Menschen in Versuchung führen. Der Sommersoldat und der Schönwetterpatriot werden in dieser Krise vor dem Dienst an ihrem Land zurück-schrecken; doch wer seiner Pflicht nun nachkommt, der verdient die Liebe und den Dank von Männern und Frauen gleichermaßen.“

— Thomas Paine, *„Die Amerikanische Krise“*, 1776, Terra

„Manchmal wollen Menschen die Wahrheit nicht hören, denn das würde ihre ganze Illusion zerstören.“

— Friedrich Nietzsche, Terranischer Philosoph aus dem 19. Jahrhundert

Zu Beginn des 28. Jahrhunderts machten es in der Hegemonie entwickelte Wasserreinigungs- und Terraformierungstechnologien dem Sternenbund möglich, seit den 2630ern mehr als 1000 neue Welten zu kolonisieren. Angetrieben von der Paranoia des Ersten Lords erreichte die Militärtechnologie Höhen, die fünfzig Jahre zuvor noch unvorstellbar gewesen waren. Zusätzliche Fortschritte stärkten auch die zivilen Technologien und insbesondere die Medizin profitierte von zahlreichen Entwicklungen, doch es war nicht alles gut.

Als die Jahre voranschritten, zeigte der Erste Lord Jonathan Cameron immer mehr Zeichen geistiger Instabilität und war damit immer weniger imstande, den Sternenbund zu regieren. In den kommenden Jahren wurde er immer stärker abhängig von den Ratschlägen seiner Schwester. Jocasta Cameron hatte sich fast zehn Jahre vor Jonathans Thronbesteigung aus dem Hof des Sternenbundes zurückgezogen. Auch wenn sie sich der Abtei der Heiligen Johanna als Choronne angeschlossen hatte, hielt sie einen engen Kontakt mit ihrem Bruder aufrecht. Im Jahre 2703, nachdem sie dreiundzwanzig Jahre gedient hatte, wurde Jocasta zur Mutter Oberin gewählt und begann, ihre Abtei zu leiten.

Weniger als dreißig Jahre später sollte sie auch den Sternenbund leiten.

Im Jahre 2719, während der Frühlings-Ratssitzung, rügte Jonathan Cameron zornig Koordinator Takiro Kurita für seine abfälligen Bemerkungen über Direktive 40. Eine Kontrolle der Sitzungsaufzeichnung offenbarte, dass weder Takiro noch irgendein anderes anwesendes Ratsmitglied einen Kommentar abgegeben hatte. Während der 2720er wurde Jonathans Zustand immer schlimmer. Er wurde immer düsterer und verschlossener. Egal ob der Rat tagte oder nicht, Cameron verwendete beachtliche Mühen darauf, den Sternenbund vor seinen eingebildeten Feinden zu beschützen.

Direktive 41 wurde im Jahre 2722 verabschiedet, eliminierte die ASBA-Überwachung für Geschäftsabschlüsse mit der Peripherie und gab die Territorialstaaten für rücksichtslose Geschäftspraktiken von Firmen aus der Inneren Sphäre frei. Im Jahr darauf wurde die Bewegung Freiheit für die Peripherie gegründet. Am 10. September 2723 fanden koordinierte Anti-Sternenbund-Demonstrationen auf allen Hauptwelten der Territorialstaaten statt. Im Lauf von drei Jahren wurden Demonstrationen gegen den Sternenbund auf

wichtigen Welten im Magistrat Canopus, der Außenweltallianz und dem Taurus-Konkordat zweimal jährlich stattfindende Ereignisse (am Sternenbundtag, dem 9. Juli, und dem Territorialtag am 12. März). Nur in der Republik der Randwelten konnten sich die Einstellungen gegen den Sternenbund nicht durchsetzen. Zehn Jahre nach seiner Gründung hatte Freiheit für die Peripherie mehr als eine Million Mitglieder.

Obwohl er erst 69 Jahre alt war zeigte Jonathan Cameron während einer Ratssitzung am 11. August 2729 Symptome von Frontotemporaler Demenz. In einer zehnminütigen Ablehnung von Generalhauptmann Elise Mariks Bitte um Unterstützung der SBVS wiederholte er den Satz „Es wäre unvernünftig, James McKenna miteinzubeziehen“ zweimal, und konnte sich nur mit Mühe an das Wort „BattleMech“ erinnern. [Anmerkung des Redakteurs: Auch wenn es möglich ist, dass sich Cameron auf die SLS James McKenna bezogen hat, so lag diese seit Anfang 2728 im Trockendock, wo sie eine Nachrüstung des K-F-Antriebs und LF-Batteriesystems durchlief und sollte nicht vor 2731 in den Dienst zurückkehren.] In den nächsten Monaten wurde Jocasta der unwillige tatsächliche Erste Lord. Am Ende des Jahres war sie die offizielle Mitherrscherin des Sternenbundes.

THRONFOLGEKRIEG

„Krieg und Liebe sind eins und dasselbe; und so wie es im Krieg erlaubt ist und herkömmlich ist, schlaue Künste und Kriegslisten anzuwenden, so gelten auch im Kampf und Wettstreit der Liebe Listen und Ränke als recht und billig.“

— Miguel de Cervantes, *Don Quixote de la Mancha*, Teil II, Buch III, Kapitel 21, 1615, Terra

Im späten 27. Jahrhundert heiratete Koordinator Takiro Kurita Bruder Soto die Tochter des Ersten Prinzen Roger Davion. Die Ehe gewährte Haus Kurita einen Anspruch auf den Thron der Vereinigten Sonnen entsprechend der Traditionen des Erstgeborenen. Vier Jahre nach der Hochzeit, am 20. Februar 2700, verabschiedete Roger Davion das Thronfolgesetz. Es verlangte von Mary Kurita-Davion, auf den Anspruch, den ihre Kinder auf den Thron hatten, zu verzichten und erkannte Joseph Davion als Erben der Vereinigten Sonnen an. Mary stimmte im Jahre 2702 zu. Im nächsten Jahr folgte ihr jüngerer Bruder Joseph Davion Roger Davion auf dem Thron als Erster Prinz nach.

Dann, am 28. September 2715, starb Mary. Trotz des Nachfolgegesetzes verkündete ihr ältester Sohn, Vincent Kurita, seinen Anspruch auf den Thron der Vereinigten Sonnen. Gegen Ende des Jahres erreichten Gesandte von Koordinator Takiro Kurita New Avalon und verlangten, dass Joseph das Geburtsrecht seines Neffen anerkennen sollte. Der Erste Prinz lehnte ab und bezog sich dabei darauf, dass Mary das Thronfolgesetz akzeptiert hatte. Takiro brachte die Angelegenheit vor den Hohen Rat des Sternenbundes. Auch wenn Cameron mehr als dazu in der Lage gewesen wäre, in der Sache eine Entscheidung zu fällen, so ließ seine Angst ihn innehalten. Stattdessen gründete er das Davion-Thronfolgekomitee, ein Ermittlungskomitee, das die Aufgabe hatte, eine Entscheidung zu Vincents Anspruch zu fällen. Der Koordinator war schon immer ein Politiker durch und durch gewesen. Somit akzeptierte er die Entscheidung und wartete. Acht Jahre später war das Komitee immer noch nicht zu einer Entscheidung gelangt.

Der Davion-Thronfolgekrieg – auch als der Zweite Versteckte Krieg bekannt – begann am 16. April 2725, als die Samurai-Einsatzgruppe des Draconis-Kombinats (die 11. Benjamin-Reguläre, das 4. Schwert des Lichts, die 1. Geladon-Regulärenbrigade, die 14. Benjamin-Reguläre und die 8. Geladon-Reguläre) auf der Welt Marduk in den Vereinigten Sonnen einmarschierte. Eine Woche später verlangte Joseph Davion, dass die SBVS eingreifen und die Invasion durch das Kombinat beenden sollten. Cameron fürchtete, seine Hegemonie verwundbar zu machen. Er bestrafte das Kombinat, doch weigerte er sich, Truppen zu entsenden, um der Offensive ein Ende zu setzen. Am 24. Mai eroberte das Kombinat Marduk. Die 11. Benjamin-Reguläre blieben als Befriedigungsarmee zurück, während das Kombinat die nächsten drei Wochen damit zubrachte, die zweite Welle ihrer Invasion durchzuführen: die 14. Benjamin-Reguläre machten sich nach Royal auf, die 8. Galedon Regulars nach New Ivaarsen, die 1. Galedon-Regulärenbrigade nach Dobson und das 4. Schwert des Lichts begann die lange Reise nach Breed.

Ein halbherziger Gegenangriff, angeführt von General Lorn Kessem, traf Ludwig. Im August stand ein besser organisierter Versuch, die Truppen des Kombinats aus den Vereinigten Sonnen zu vertreiben, kurz bevor. Der Plan war, wichtige Welten an der Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Kombinat einzunehmen und die Kurita-Truppen zurück in den Raum des Kombinats zu locken. Die 14. Avalon-Husaren marschierten in Homam ein, die 16. Avalon-Husaren landeten auf Junction und die 1. Robinson-Chevaliere griffen Donenac an. Im August erreichte zudem das 4. Schwert des Lichts Breed, wo sie zwei Regimenter der Davion-Miliz angriffen. Als 2725 endete, hatte das Kombinat Royal erobert, doch waren die 14. Benjamin-Regulären im Lauf der Kampagne auf ein verstärktes Bataillon noch funktionaler Mechs reduziert worden.

Als 2726 schließlich anbrach, nahmen die 14. Avalon-Husaren Homam ein. Am 18. April ergab sich Breed dem 4. Schwert des Lichts, nachdem die Welt, nach der beinahe vollständigen Zerstörung der 4. Davion-Garde, schutzlos war. Das 10. Schwert des Lichts wurde während der Schlacht schwer beschädigt und blieb auf Breed als Garnisonstruppe zurück. Das 11. Schwert des Lichts verließ Breed und machte sich nach Klathandu IV auf, während das 12. Schwert des Lichts sich nach Clovis aufmachte.

Auf Junction unterstützten die 9. Proserpina Husaren die 3. Benjamin-Regulären. In der Unterzahl und ohne Zugriff auf Verstärkung begannen die 16. Avalon Husaren, eine Verzögerungstaktik zu verwenden, um die Einheiten des Kombinats so lange wie es nur möglich war aufzuhalten. Als im Donenac-System die Mitte des Jahres anbrach, unterstützten die 5. Benjamin-Regulären die 6. Benjamin-Regulären und Kombinats-Marinetruppen vertrieben die Transporter der 1. Robinson-Chevaliere. Das bedeutete, dass die Chevaliere gestrandet waren. Das 11. Schwert des Lichts marschierte am 5. Juni in Klathandu IV ein. Kombinats-Truppen hatten somit zwei Davion-Welten erobert und waren in drei weitere eingefallen.

▲ AUF DER SUCHE NACH DER PYGMALION-DROHNE

Für viele Gelehrte war die größte Entwicklung des WVS die *Caspar*-Drohne. Das Kriegsschiff basierte auf dem Zerstörer der Klasse Lola II und war die ultimative Defensivereinheit, da sie über die Feuerkraft eines Schlachtschiffs und die Geschwindigkeit eines Zerstörers verfügte und dazu imstande war, sowohl im passiven als auch im aggressiven Verteidigungsmodus autonom zu operieren. Die größte Schwäche der Drohne war, dass sie nicht dazu imstande war, ohne menschliches Eingreifen Hyperraumsprünge durchzuführen. Außerdem war sie abhängig von Reparatureinrichtungen.

Doch war es der HFE im Geheimen gelungen, diese Probleme zu überwinden? Was war das geheime Projekt, das Jonathan Cameron am 28. Mai 2725 in einem Brief an seine Schwester erwähnte? Camerons eigene Worte beschreiben das, was fast unmöglich scheint: Eine Drohne mit K-F-Antrieb, die dazu imstande sein sollte, in jedes Hegemonie-System zu reisen, um dort *Caspars* und andere Drohnen zu reparieren und mit Ausrüstung zu versorgen.

Dies ist nicht so weit hergeholt, wie es vielleicht zunächst erscheinen mag. Die Drohnen M-7, M-8 und M-9 waren allesamt dazu imstande, Luft-/Raumjäger-Drohnen zu versorgen und zu warten – und das ganz ohne menschliche Einmischung. Die *Pygmalion*-Drohne würde dieses Konzept einfach in einem weitaus größeren Maßstab realisieren. Berichten zufolge sollte das gewaltige Schiff ein stark modifiziertes Werftschiff der Newgrange-Klasse gewesen sein. Außerdem soll es dazu in der Lage gewesen sein, die gesamte Reihe von WVS-Drohnen zu warten, die von der HFE entwickelt wurden. Außerdem sollte es mehrere Drohnen-Prototypenmodelle beinhalten, die niemals in der Produktion angekommen sind. Diese auf IndustrieMechs basierenden Drohnen sollten – unter anderem – Grundmaterialien sammeln. Sie würden zwar nicht ausreichen, um die *Pygmalion* autonom versorgen zu können, doch würden sie die zum Wiederauffüllen der Vorräte erforderliche Zeit drastisch verringern. Die größte Leistung der *Pygmalion* soll es gewesen sein, ohne menschliche Besatzung Hyperraumsprünge durchzuführen. Diese waren zwar auf eine große Liste von vorgeplanten Routen und Zeiten eingeschränkt, doch gab es der Drohne die Möglichkeit, jede mit WVS ausgestattete Welt in der Hegemonie zu besuchen.

War das plötzliche Verschwinden einer *Caspar* von New Earth der Beweis für die Existenz der *Pygmalion* oder ein unwahrscheinliches Unglück, wie es öffentlich gemacht wurden? Ist der so genannte verschollene Rumpf der Newgrange-Klasse die *Pygmalion* oder nur ein schwerwiegender Fehler? Ist die *Pygmalion* den Technikern des Sternenbundes entkommen, wie das automatisierte Scout-Schiff *Bright Star*, das im Jahr 2545 verschwand? Wenn das der Fall ist, streift sie immer noch durch die Hegemonie?

— Verushka Kovaleski, *Pygmalion*, New Avalon Speculative Press, New Avalon, 3073

▽ DIREKTIVEN DES STERNENBUNDES

Im Lauf der Geschichte des Sternenbundes verabschiedete der Hohe Rat mehrere Direktiven. Jede davon erforderte in einer Abstimmung einfache Mehrheit, wobei die Stimme des Ersten Lords Ergebnisse entschied, wenn keine Einigung erzielt werden konnte. Wenn nicht alle wahlberechtigten Mitglieder anwesend waren, dann wurde die Angelegenheit provisorisch entschieden, und eine volle Abstimmung wurde abgehalten, wenn alle wahlberechtigten Mitglieder verfügbar waren. In der Praxis machte eine volle Abstimmung selten die provisorische zunichte und gerissene Ratsherren nutzten diese Gelegenheit aus. Es folgen die bemerkenswertesten Direktiven, die Daten, an denen sie verabschiedet wurden, und eine kurze Beschreibung.

Direktive 1, 10. Juli 2571: Förmliche Anerkennung des „Cameron-Sterns“ als offizielles Emblem des Sternenbundes.

Direktive 8, 13. September 2571: Einrichtung der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte, wobei Hegemonie-Einheiten – bekannt als Königliche Einheiten – den Kern jeder Division darstellen und heterogene Haustruppen die Reihen füllen.

Direktive 15, 2. Februar 2572: Offizielle Auftragsstellung des Baus von Unity City.

Direktive 21, 18. Oktober 2572: Einrichtung von SBVS-Garnisonstruppen in wichtigen Systemen in der Außenweltallianz.

Direktive 22, 26. April 2575: Legt den Mitgliedsstaaten die Pflicht auf, zusätzliche Einheiten beizusteuern und richtet das Sternenbund-Expeditionskorps ein, um den Krieg gegen die Peripherie zu ermöglichen.

Direktive 24, 17. Mai 2602: Beendigung des Exports von bestimmten Hegemonie-Technologien, besonders Militärtechnologie. (Cameron spielte die Hauslords geschickt gegeneinander aus und verließ sich auf die Ängste, dass ihre Rivalen Hegemonie-Technologie erhalten könnten, um eine Mehrheit zu erhalten und so dafür zu sorgen, dass kein Mitgliedsstaat die Hegemonie-Technologien erhielt.

Die Gegenangriffe der Vereinigten Sonnen waren weitgehend ineffektiv. Sie hatten zwar Homam eingenommen und kämpften um Junction, Donenac und Ludwig, doch war die Offensive des Drachen nicht aufgehalten worden. Am 24. Juni eroberte die 3. Davion-Garde Ludwig. Der Verlust dieses entscheidenden Systems zwang die 1. Galedon-Regulären, Dobson zu verlassen. Auch wenn der Vormarsch des Kombinats verlangsamt worden war, marschierten am Ende des Monats das 12. Schwert des Lichts in Clovis ein und die 8. Galedon-Regulären übernahmen New Ivaarsen.

Da sie sahen, dass ihre Pläne auf Ludwig funktioniert hatten, bereiteten die Strategen Davions Angriffe auf weitere wichtige Welten vor und entsandten die 7. Robinson-Chevaliers von Kentares IV aus, um Proserpina anzugreifen. Unterstützt wurden sie von einem guten Teil der 14. Avalon-Husaren. Eine gemischte Truppe aus Fahrzeug- und Infanterieeinheiten blieb zurück, um die Davion-Interessen auf Homam zu vertreten.

Am 1. Juli brachte der Koordinator neue Truppen in den Krieg. Er schickte die 3. Galedon-Regulären aus ihrer Basis auf Lima nach Lucerne, wo sie am 15. August die 5. Robinson-Ranger angriffen. Drei Stunden lang wütete eine Luft-/Raumschlacht, ehe die Galedon-Transporter die Oberfläche erreichten und ihre Mechs ausschickten. Auf ihrem Weg zur Rückeroberung von Ludwig sprang die 1. Galedon-Regulärenbrigade nach Breed, wo die 1. Regulären zurückblieben, um das 10. Schwert des Lichts zu unterstützen.

Im Herbst 2726 erreichten die 14. Avalon-Husaren und Elemente der 7. Robinson-Chevaliers das schwer verteidigte Proserpina und griffen mehrere Regimenter der Proserpina-Husaren an. In der ersten Woche waren die Kämpfe extrem brutal und beide Seiten erlitten unerwartete Verluste. Auch wenn die Angriffstruppe nicht die notwendige Stärke hatte, um die Verteidiger auf Proserpina zu bezwingen, so hoffte das Oberkommando der AVS, dass die Kurita-Einheiten sich zurückziehen würden, um die Husaren zu unterstützen. Unglücklicherweise für die Vereinigten Sonnen kehrten nur die 1. Galedon-Regulären in den Kombinats-Raum zurück und führten am 23. Oktober einen Gegenangriff gegen Ludwig aus. Auch wenn die Sonnen einige erfolgreiche Überfälle tief im Gebiet von Kurita ausführten – insbesondere die Einsätze der 7. Tancredi-Loyalisten zwischen Annapolis und Benjamin, die für die gesamte Dauer des Konflikts anhielten – so blieb der Drache doch unbeeindruckt.

Als der Krieg auf das Ende seines zweiten Jahres hinsteuerte, hielt Cameron die SBVS weiterhin aus dem Gefecht heraus. Er erklärte die Thronfolge offiziell zu einer inneren Angelegenheit der Vereinigten Sonnen. Im Januar 2727 eroberten die 9. Proserpina-Husaren und die 3. Benjamin-Regulären Junction zurück. Die 16. Avalon-Husaren wurden zerschlagen und zogen sich nach Ludwig zurück, wo sie sich den Kämpfen der 3. Davion-Garde gegen die 1. Galedon-Regulären anschlossen.

Im Februar verließen die 3. Galedon-Regulären Lucerne und zogen sich nach Royal zurück, wo sie sich mit den 14. Benjamin-Regulären zusammantaten. In der Zwischenzeit vollendete Joseph Davion den Aufbau der Crucis-Armee auf Robinson. Die Armee bestand aus der 4. Leichte Deneb-Kavalerie und den 4. Robinson-Chevaliers, doch Davion plante eine vollständige Invasion des Kombinats, sobald diese aus dem Gebiet

der Sonnen vertrieben waren. Aus diesem Grund mobilisierte er mehrere zusätzliche Kommandos. Der Erste Prinz entschloss sich allerdings, nicht auf diese zusätzlichen Brigaden zu warten, und führte die Crucis-Armee Anfang April nach New Ivaarsen.

Weil sie nicht dazu in der Lage waren, die Proserpina-Husaren zu bezwingen und es ihnen nicht gelang, mehr von Kuritas Truppen aus den Sonnen zu vertreiben, zogen sich die 14. Avalon-Husaren und die 17. Robinson-Chevaliers nach Scheat zurück, um ihre Wunden zu lecken. Beide Regimenter hatten mehr als 35 Prozent Verluste erlitten.

Im Mai eroberte das 12. Schwert des Lichts Clovis und die Sonnen brauchten dringend einen Sieg. Als mehrere Einheiten Gegenangriffe gegen New Ivaarsen ausführten, war das ihre beste Chance. Die 5. Robinson-Ranger zerfleischten die verteidigenden 8. Galedon-Regulären während ihrer Landung und konnten daraufhin schnell einen Brückenkopf für die Crucis-Armee errichten. Die Gefechte setzten sich bis zum 28. Oktober fort, als die 8. Galedon schließlich besiegt wurde. Weniger als ein Bataillon von Kurita-Mechs entkam den Davion-Truppen und machte sich nach Lima auf, während der erste Prinz seine Aufmerksamkeit auf Royal richtete. Auf Donenac kämpften die 5. Benjamin-Regulären weiter gegen die 1. Robinson-Chevaliers, die über sechzig Prozent Verluste erlitten hatten. Da sie das Ergebnis von Donenac als unvermeidbar betrachteten, machten sich die 6. Benjamin-Regulären nach Royal auf. Die 5. Benjamin-Regulären boten den Chevalier die Gelegenheit, sich zu ergeben. Die Chevaliers weigerten sich und bewiesen, dass sie nach wie vor eine Bedrohung darstellten, indem sie erfolgreich Versorgungsdepots der Kurita plünderten, um an Material und Nahrung zu kommen.

Truppen der Davion und Kurita kamen früh im Jahre 2728 auf Royal zusammen. Die 14. Benjamin-Regulären, die sich bereits auf der Welt befunden hatten, waren so gut wie ausgelöscht worden. Die 3. Galedon-Regulären hatten noch über siebzig Prozent ihrer vollen Stärke. Die Kurita-Truppe wurde von den eintreffenden 6. Benjamin-Regulären unterstützt und war mehr als bereit, sich dem drohenden Angriff zu stellen. Die Crucis-Armee traf früh im März ein, und der Erste Prinz schickte einen Großteil seiner Armee in dieses erste Gefecht. Die Verluste der Davion waren groß, und es gelang ihnen nicht, die MechKrieger des Kombinats zu vertreiben. Als der Sommer nach Royal kam, waren beide Seiten stark eingegraben und keine Seite hatte einen klaren

Vorteil. Im August verschob die Ankunft der gerade neu aufgestellten 3. Davion-Garde und 16. Avalon Hussars (die im Mai aus Ludwig vertrieben wurden) den Vorteil für das Gefecht zugunsten Davions.

Klathandu IV, einige Sprungpunkte weit entfernt, wurde zu einem anderen umkämpften Punkt. Nachdem sie neu ausgerüstet und gewartet worden waren, waren die 9. Proserpina Husaren die erste Kurita-Streitmacht, die angriff. Die 4. Galedon-Regulären schlossen sich ihnen bald an. Die Davion-Kämpfer bestanden aus den wieder frischen 14. Avalon-Husaren und den 7. Robinson Chevaliers.

Gegen Ende des Jahres 2728 begannen die Vereinigten Sonnen ihre Invasion des Kombinat von Neuem. Die 5. Robinson-Ranger teilten sich in zwei Gruppen auf und griffen Lima und Wapakoneta gleichzeitig an. Andernorts forderte Admiral Smithwick die Marinetruppen des Kombinat heraus, die Donenac verteidigten. Unter Verwendung eines Piratenpunkts rettete er erfolgreich die überlebenden Mitglieder der 1. Robinson Chevaliers. Nach drei Jahren brutaler Gefechte entkamen sie mit noch knapp über zwei Kompanien von Mechs und drei Kompanien Panzer und Infanterie.

Der Davion-Thronfolgekrieg kam schließlich im Jahre 2729 zu einem Ende. Vier Jahre lang hatte der Erste Prinz den Hohen Rat aufgefordert, die SBVS zu schicken und die Invasion zu beenden, doch hatten seine Worte den Rat nicht umgestimmt. Stattdessen drangen seine Worte an andere Ohren. Der Befehlshabende SBVS-General Ikolor Fredasa wurde ungeduldig wegen Camerons Untätigkeit und führte eine Delegation zur Abtei von Mutter Jocasta Cameron, um zu versuchen, sie davon zu überzeugen, ihren Bruder abzusetzen. Als Mutter Jocasta sich weigerte, begann der General Gerüchte zu streuen, dass Jocasta einen Putsch plane. Als die Gerüchte am 2. August Jonathan erreichten, ließ er Fredasa und seine Mitverschwörer ASBA-Kommandeur Gregory Wallace und Kämmerer Brice Hinchcliffe IV verhaften und wegen Verrat verurteilen. Sie wurden bis zum Ende des Jahres hingerichtet. Der falsche Putsch ließ Jonathan erkennen, wie prekär seine Situation war. Seine Krankheit machte seine Lage sogar noch unhaltbarer. Er rekrutierte seine Schwester, um ihm direkt bei der Krise Unterstützung zu leisten. Ihre erste Amtshandlung war es, ihre Freundin General Rebecca Fetladral zum befehlshabenden General der SBVS zu ernennen. Ironischerweise schafften Fredas Bemühungen durch seinem Tod das, was seine Worte an Mutter Jocasta nicht vermochten.

Fetladral begann eine Intervention durch die SBVS – Operation DUNSTWOLKE – zu planen, sobald sie das Amt im September 2729 antrat. Unglücklicherweise trugen ihre Anstrengungen nicht rechtzeitig Früchte, um den Ersten Prinzen Joseph Davion zu retten, der auf Royal am 20. Oktober im Kampfeinsatz getötet wurde. Richard Davion trat seine Nachfolge an.

Operation DUNSTWOLKE begann am 8. November. Fetladral entsandte je eine SBVS-Division zu jeder der umstrittenen Welten Breed, Klathandu IV, Lima, Royal und Wapakoneta. [Anmerkung des Redakteurs: Die SBVS-Division, die nach Lima geschickt wurde, war ursprünglich für Colchester gedacht gewesen, doch sorgte der dortige Sieg der Schweren Davion-Garde gegen die 5. Benjamin-Regulären dafür, dass diese Streitmacht frei wurde, um anderswo eingesetzt zu werden.] Auf Lima, Klathandu IV und Wapakoneta führte die überraschende Ankunft der SBVS-Truppen zu einem unmittelbaren Waffenstillstand. Auf Breed griff das schwer angeschlagene und unterversorgte 4. Schwert des Lichts die 21. Sprungtruppen-Division der SBVS an. Die 4. war in der Unterzahl und ergab sich am 16. Dezember. Auf Royal bezwang die Sirius-Division die kombinierten Kurita-Truppen, mit Unterstützung der 1. Avalon Husaren, und hier war es auch, dass ein junger Hauptmann namens Aleksandr Kerensky sein erstes Kampfkommando anführte.

In ihrer Funktion als zeitweilige Mitherrscherin des Sternenbundes diktierte Mutter Jocasta Cameron den Sonnen und dem Kombinat Bedingungen. Die Grenze zwischen Kombinat und Vereinigten Sonnen von 2724 wurde wieder hergestellt und Haus Kuritas Anspruch auf den Davion-Thron wurde dauerhaft abgelehnt. Takiro war erzürnt über diese Entscheidungen und wollte das Kombinat aus dem Sternenbund austreten lassen, doch hielten ihn Erinnerungen an den Vereinigungskrieg im Zaum. Stattdessen begann er, sein Reich immer weiter vom Sternenbund zu isolieren. Ironischerweise sollte sich ihm der Erste Prinz Richard Davion ein Jahr später anschließen. Davion beschuldigte den Sternenbund für den Tod seines Vaters verantwortlich zu sein und begann sozioökonomische und politische Barrieren zu errichten, um die Beteiligung der Vereinigten Sonnen am Sternenbund zu unterbinden.

DIREKTIVEN DES STERNENBUNDES (FORTS.)

Direktive 30, 15. November 2650: Auch das Ratsedikt von 2650 genannt. Direktive 30 schränkte die Größe der Heere von Mitgliedsstaaten – und Territorialstaaten – ein.

Direktive 33, 2. November 2690: Finanzierte Jonathan Camerons Renaissance der Militärtechnologie und sicherte den Mitgliedsstaaten zu, dass die Aufrüstungen an sie weitergereicht wurden, nachdem sie für die Hegemonie Jahrzehnte lang obsolet sein würden.

Direktive 38, 6. Oktober 2714: Legte allen Waren aus der Peripherie, die in Mitgliedsstaaten exportiert wurden, eine Steuer von 10 Prozent auf.

Direktive 40, 30. Januar 2719: Erlaubte es den Mitgliedsstaaten, WVS-Systeme einzurichten. Eine der wenigen Direktiven, die ohne Unterstützung des Ersten Lords verabschiedet wurde.

Direktive 41, 23 August 2722: Hoebt die Überwachung des ASBA von Peripherie-Angelegenheiten auf, was es den Mitgliedsstaaten effektiv erlaubte, die Territorialstaaten auszubauen.

Direktive 45, 11 November 2739: Ordnete die Konstruktion von Stützpunkten und Wehranlagen – praktisch Kopien der Briankastelle der Hegemonie – in der Peripherie an.

— Adept Connor Eastman, *Führungsentscheidungen*, ComStar Press, Terra, 3051

▽ PARANOIDE SCHIZOPHRENIE ODER DEMENZ?

[Das Tri-Vid beginnt mit einer Montage: Bilder von Jonathan Cameron, Unity City und den Ratskammern des Sternenbundes].

Erzähler: Jonathan Cameron wurde am 22. Oktober 2660 geboren und nur acht Tage vor seinem 30. Geburtstag zum Ersten Lord des Sternenbundes. Oft erinnert man sich an ihn als den Visionär, der hinter der technologischen Renaissance der Hegemonie stand, die im Weltraum-Verteidigungssystem resultierte. Er spielte eine entscheidende Rolle bei der Beendigung des Davion-Thronfolgekrieges im Jahre 2729 und dem Bürgerkrieg der Liga Freier Welten im Jahre 2734. Doch hatte der vierte Erste Lord auch eine dunklere Seite?

[Das Tri-Vid schneidet zu einem Doktor mittleren Alters (Ignacius Princeton), der in der Nähe einiger teurer Bücherregale an einem Schreibtisch sitzt. Eine Frau im modischen Geschäftsanzug (Thai Nghiem) sitzt ihm gegenüber].

Princeton: Eine Untersichtung der bestehenden medizinischen Daten und Vergleiche von aufgezeichneten Auftritten deuten auf eine Korrelation mit vielen möglichen Krankheiten hin.

Nghiem: Könnten Sie uns ein Beispiel geben?

Princeton: Selbstverständlich. Paranoide Schizophrenie, Frontotemporal dementia und die Huntington-Krankheit waren allesamt im Gespräch. Cameron wurde niemals professionell untersucht und zeigte Symptome für alle drei.

Nghiem: Wie zum Beispiel?

Princeton: Halluzinationen, Persönlichkeitsveränderungen, aber das ist keine relevante Korrelation.

Nghiem: Warum das?

Princeton: Bei diesen Symptomen handelt es sich um häufige Indikatoren für eine Vielzahl von Krankheiten. Es ist viel leichter, ihnen zu sagen, was Cameron nicht hatte.

Nghiem: Okay

EIN NEUER BÜRGERKRIEG

„Wenn nichtsdestotrotz eine Rebellion derselben Art nun dieses Land heimsucht, dann sollten wir nicht auch nur andeuten, dass diese Institution nutzlos sei oder beiseite gelegt werden sollte; ganz im Gegenteil.“

— Konteradmiral der Blue Charles Inglis, Terranischer Soldat aus dem 18. Jahrhundert

Selbst als der Davion-Thronfolgekrieg zu einem Ende kam, drohte der Bürgerkrieg der Liga Freier Welten 2729 den ganzen Staat zu verschlingen und damit den Sternenbund aus dem Gleichgewicht zu bringen. Auch wenn es für Jahrzehnte nicht zu wirklichen Gefechten kommen sollte, so begann doch die potentielle Krise am 15. Januar 2703, als Elisa Marik die Nachfolge von Gerald Marik als Ratsherrin und Generalhauptmann der Liga Freier Welten antrat. Sie empfand Gerald's Tod als verdächtig und begann, unter dem Deckmantel einer genauen Ermittlung eine Unternehmung, die Liga Freier Welten von subversiven Elementen zu reinigen, die 25 Jahre dauern sollte.

Als die Säuberung Mariks im Jahre 2724 ihren Höhepunkt erreichte, versuchten einige einflussreiche parlamentarische Anführer Oliver Marik, Elises Bruder, davon zu überzeugen, sich selbst zum Ratsherren zu ernennen. Er lehnte ab. Stattdessen schlug er vor, dass das Parlament die „Krise“ für beendet erklären und Elise als Generalhauptmann absetzen sollte. Vier Jahre später am 21. November schritt das Parlament endlich zur Tat. Sie wollten Elise ihre Macht entziehen. Diese reagierte am 3. Februar 2729, indem sie das Parlament auflöste und ein Drittel seiner Mitglieder wegen Verrats verhaften ließ.

Oliver Marik war nun gezwungen zu handeln. Er sammelte alle verfügbaren Mitglieder des Parlaments im späten März auf Calloway VI. Er ließ Vertreter für die verhafteten Mitglieder einsetzen und hielt eine Wahl ab, bei der er zum Ratsherren ernannt wurde. Sein Sohn Boris wurde zum Generalhauptmann der Liga Freier Welten ernannt. Die Herzöge von Oriente, Andurien, Carbonis und Kalidasa schlossen sich allesamt Oliver Mariks Rebellen an, während sich die Häuser Stewart (angeführt von Aldrich Stewart, Direktor von SEKURA) und Schenk an die Seite von Elise Marks Loyalisten stellten.

Zur ersten militärischen Aktion kam es gegen Ende Mai 2729, als den Loyalisten zugehörige Truppen der Marik-Miliz Oriente angriffen. Die Rebellentruppen, die von Boris Marik und Martin Humphreys (dem Herzog von Andurien) angeführt wurden, reagierten, indem sie in Regulus und Avior einmarschierten. Im Juli verließen die Loyalisten Oriente und verstärkten die regulanische Front. Die Belagerung von Harmony begann. Rebellentruppen belegten den Zenithsprungpunkt mit einer Blockade und landeten auf Harmony. Gegen Ende des Monats hatten sich Loyalisten-Truppen, die von Oriente zurückgekehrt waren, den Truppen auf Avior und Regulus angeschlossen.

Da keine der beiden Seiten eine nennenswerte Zahl von Soldaten ins Feld führen konnte, wurden Gelegenheitsziele extrem wichtig. Im Frühling 2730 griffen die Truppen der Loyalisten New Praha an und bewegten sich nach Hellos Minor, um Aufstände niederzuschlagen. Somit blieb Atreus nur schwach verteidigt zurück. Oliver Marik organisierte schnell einen Angriff gegen Atreus, den er auch anführte. Nach 36 Stunden brutaler Straßenkämpfe gelang es schließlich, Elise Marik und ihre Leibwache gefangenzunehmen. Oliver hoffte, ihre Gefangennahme würde zu einem schnellen Abbruch der Kampfhandlungen führen, doch Elises Sohn Bertram Marik kämpfte in ihrem Namen weiter. Loyalistentruppen griffen Dalton an und zerfleischten Rebellentruppen auf Ariel.

Währenddessen befahl Boris den Rebellentruppen, auf New Olympia einzumarschieren.

Nach Elises Gefangennahme stagnierte der Krieg in einer Pattsituation. Truppen auf beiden Seiten, Loyalisten und Rebellen, verbrachten das nächste Jahr damit, ihre Territorien zu verstärken. Zur bedeutendsten Kampfhandlung des Jahres 2731 kam es auf Dalton, als es den Loyalisten nicht gelang, den Herzog von Carbonis gefangenzunehmen. Nach mehr als einem Jahr der Gefechte gelang es den Truppen der Rebellen schließlich, mit schweren Verlusten zu entkommen. Es folgte ein weiteres Jahr der minimalen Gewinne. Bis zum Sommer 2733 konnte keine Seite einen klaren Vorteil erlangen, als es den Loyalisten schließlich glückte, die Belagerung von Harmony zu beenden. Bertram Mariks Unterstützungstruppe zerschmetterte die Blockade der Rebellen und machte ihre Truppen auf dem Planeten fast kampfunfähig. Gleichzeitig ergaben sich die Rebellen auch auf Avion, nachdem sie in der katastrophalen Sommeroffensive, die das Ende des Krieges vorbereitete, schwere Verluste erlitten hatten.

Am 9. Februar 2734 überfielen die Loyalisten unter dem Kommando von Bertram Marik Atreus und retteten Elise Marik. Zwar war Elise während ihrer Gefangenschaft gut behandelt worden, doch hatte ihr Verstand stark gelitten. Sie war nicht länger imstande zu regieren. Oliver kontaktierte Jonathan Cameron und bat den Ersten Lord, einen Waffenstillstand auszuhandeln. Drei Monate später stellte der Verona-Vertrag (unterzeichnet auf Tiber) das Ende des Bürgerkriegs der Liga Freier Welten dar. Das Abkommen bestätigte Bertram Marik als Generalhauptmann und Ratsherrn für die Liga Freier Welten. Oliver ergab sich und ließ sich vor Gericht stellen. Dafür erhielten die verbleibenden Anführer der Rebellion verringerte Strafen und die Soldaten auf Seiten der Rebellen sogar Amnestie. Oliver wurde der Volksverhetzung für schuldig befunden und am 12. Juli hingerichtet. Bertram hielt das Abkommen in Bezug auf die übrigen Rebellen ein.

Wie die Herrscher Davions und Kuritas war auch Bertram erzürnt darüber, dass Cameron trotz vieler Anträge nicht eingegriffen hatte. Zwar griff die Liga Freier Welten nicht zu offiziellen Veränderungen der Politik, um sich vom Sternenbund zu distanzieren, doch litten die Beziehungen zwischen Cameron und Marik sehr.

CHAOS

„Bei der einfachen Brücke, die die Flut überspannt,
Ihre Flagge einst im Aprilwind weht
Wo einst aufgereiht die Bauern standen
Ein Schuss klang in der ganzen Welt.“

— Ralph Waldo Emerson, „Concord Hymn“, 1837, Terra

„Kriege können nicht verhindert werden, man kann sie lediglich zum Vorteil anderer hinauszögern.“

— Niccolò Machiavelli, Der Fürst, 1513

Nach dem Davion-Thronfolgekrieg- und Marikbürgerkrieg war die größte Sorge, der sich der Sternenbund ausgesetzt sah, die immer weiter eskalierende Gewalt in der Peripherie. In den 2730ern hatten sich viele Demonstrationen gegen den Sternenbund von friedlich zu gewalttätig gewandelt und auf einigen Welten begannen Dissidenten einen Terrorkrieg gegen die SBVS-Garnisonen. In den frühen 2730ern kam es insbesondere zu drei Ereignissen: Am 15. Juni 2733 eskalierten Anti-Sternenbund-Demonstrationen im Taurus-Konkordat bis zu bewaffneten Auseinandersetzungen. Unbekannte Personen feuerten auf SBVS-Militärpolizisten, die versuchten, eine Demonstration auf New Ganymede aufzulösen. Die Reaktion war, dass die Militärpolizisten bei der örtlichen Mechgarnison Unterstützung anforderten. Über einhundert Demonstranten wurden getötet und hunderte weitere wurden verwundet. Später in diesem Jahr führten bewaffnete Guerillatruppen im Konkordat koordinierte Terrorangriffe gegen SBVS-Stützpunkte und Soldaten auf Dutzenden Welten des Konkordats aus.

Zwar gab es nur sehr wenige Tote, doch war es ein deutliches Zeichen, dass die Taurier zu ihren Wurzeln zurückkehrten. Im Jahre 2734 lösten Proteste gegen den Sternenbund auf Sevon einen Aufstand aus, wobei der SBVS-Stützpunkt angegriffen wurde. Panische SBVS-MechKrieger lösten den Mob mit schwerem Waffenfeuer auf. Dutzende wurden getötet und hunderte verletzt.

Der Abschluss des Davionthronfolge- und Marikbürgerkriegs überzeugte Jonathan, dass er zu krank war, um den Sternenbund weiter anzuführen. 2735 leitete Mutter Jocasta die Eröffnungssitzung des Sternenbund-Rates aus ihrer Abtei. Nach mehreren Tagen der Debatten über die Situation in der Peripherie kam der Rat zu keiner Einigung.

Jonathan Cameron starb am 7. September 2738 an einem Schlaganfall. Mutter Jocasta dankte ab und Simon Cameron wurde der fünfte (offizielle) Erste Lord des Sternenbundes. In den Territorialstaaten reagierten viele Menschen voller Erwartung auf die Neuigkeit, da sie hofften, dass der neue Cameron die Jahre des Schadens wiedergutmachen würde, die sein Vorgänger verursacht hatten. Freiheit für die Peripherie setzte sogar die Demonstrationen gegen den Sternenbund aus.

Unglücklicherweise fühlte sich Simon Cameron in seiner neuen Rolle als Erster Lord nicht wohl und er rang mit dem Amt. Auch wenn er hervorragende Arbeit als Generaldirektor der Terranischen Hegemonie geleistet hatte, wo er etablierte Protokolle zur Verfügung gehabt und eine gleichgesinnte Gesellschaft regiert hatte, so musste er sich doch als Anführer des Sternenbundes einer weit vielfältigeren und weniger verträglichen Bevölkerung stellen. Als Generaldirektor konnte er viele seiner Entscheidungen aus eigenem Wissen heraus treffen, aber als Erster Lord war er weitgehend von seinen Ratgebern abhängig.

Camerons zwei engsten Berater waren Mina Samuels und Mutter Jocasta Cameron. Samuels war seine moralische und ethische Ratgeberin. Im Jahre 2729 veröffentlichte sie *Ein Arthursritter an Camerons Hof*, ein sehr einflussreicher Roman, der einen Mittelalter-Wahn im Sternenbund auslöste und Mina über Nacht berühmt werden ließ. Cameron las ihr Werk immer wieder und teilte viele ihrer Ideen. Am 29. Oktober nahm Samuels eine Ernennung ins Ratgeberkonzil des Ersten Lords an. Mutter Jocasta auf der anderen Seite zog sich schnell vom Hof des Sternenbundes zurück und kehrte in ihre Abtei zurück,

▽ PARANOIDE SCHIZOPHRENIE ODER DEMENZ? (FORTS.)

Princeton: Die Huntington-Krankheit ist erblich, damit er also als Kandidat in Frage käme, müssten auch Personen in seiner unmittelbaren Familie die Krankheit gehabt haben. Da seine Familie die Ersten Lords des Sternenbundes waren, haben wir Unmengen an Videobeweisen und anderen Informationen, darunter auch medizinische Aufzeichnungen. Wenn Huntington weitervererbt wird, zeigen die späteren Generationen Symptome in jüngerem Alter. Weder Jonathans Kinder noch seine Schwester haben jemals Symptome gezeigt.

Nghiem: Also scheidet Huntington aus?

Princeton: Sicher können wir das nicht sagen, aber es scheint nicht wahrscheinlich.

Nghiem: Wie sieht es mit Schizophrenie aus?

Princeton: Cameron zeigte klassische Symptome dafür: Wahnvorstellungen, Denkstörungen, Apathie. Während des Davion-Thronfolgekrieges und dem Bürgerkrieg der Liga Freier Welten hat Cameron nicht die Hand erhoben, wenn es tausende, vielleicht zehntausende Leben hätte retten können.

Nghiem: Und Demenz?

Princeton: Cameron wies auch mehrere Zeichen dieser Krankheit auf. Die Briefe an seine Schwester zeigen deutlich, dass er obsessiv paranoid war und fürchtete, dass Mächte von Außen den Sternenbund zu Fall bringen könnten. Tri-Vids von Ratssitzungen zeigen deutliche Persönlichkeitsveränderungen und gelegentliche Probleme mit der Kommunikation.

Nghiem: Was halten sie für die wahrscheinlichste Krankheit?

Princeton: Cameron zeigte mehr Symptome für Demenz.

[Nghiem wendet sich der Kamera zu.]

Nghiem: Wir müssen hier eine kurze Pause machen. Wenn wir zurückkommen, wird sich uns Dr. Wesley Ian für weitere Diskussionen über den Wahnsinnigen Cameron anschließen.

[Die Kamera zoomt weg und zeigt, dass das Interview in einem Tri-Vid-Studio stattfindet. Abblende.]

– Thai Nghiem, *Der Wahnsinnige Cameron*, Ausstrahlung aus St. Ives, St. Ives, 3082

wo sie die faktische spirituelle Ratgeberin für ihren Neffen darstellte. Der Wechsel der Besetzung betraf auch General Rebecca Fetladral. Sie trat von ihrem Posten als Befehlshaber der SBVS zurück und akzeptierte einen neuen Posten als befehlshabende Offizierin der Pionierunterabteilung, wo sie die Arbeit fortsetzte, Stützpunkte und Festungen zu errichten, wie sie es neun Jahre zuvor begonnen hatte. Sie schlug ihre rechte Hand, Aleksandr Kerensky, als ihren Ersatz vor. Später in diesem Jahr wurde er ins Amt berufen.

Cameron glaubte an ein starkes Militär, aber nicht im gleichen extremen Ausmaß wie sein Vater. Er sah das WVS nicht als militärisches Wunder, sondern als panischen Hilferuf eines ängstlichen Mannes. Trotz seiner Bedenken stimmte Simon der Vervollständigung aller zum Teil erbauten WVS in der Hegemonie zu, doch sagte er alle weiteren Aufträge ab. Die Unruhe in der Peripherie besorgte Simon sehr. Während seiner ersten zwei Monate im Amt hatte er mehrere längere Gespräche mit seiner Tante darüber.

Sie war der Meinung, dass Vorbereitung das Merkmal eines jeden guten Strategen war und drängte Simon, den Sternenbund weiter abzuriegeln. Im Lauf des Jahres ordnete er den Bau von zahlreichen, gewaltigen Wehranlagen in der Peripherie an. Das erzürnte die Herrscher und Bewohner der Peripheriereiche nur noch weiter.

DER DRITTE KRIEG

„Der Wert einer Sache ist von vergänglicher Natur und oft mit ihrem Potential verbunden. Vor zweihundert Jahren verfügte der Sternenbund über beträchtliches Potential und somit über beträchtlichen Wert. Heute könnte man für ihn kein Frühstück kaufen.“

— Erster Prinz Richard Davion, 2743

Der Dritte Versteckte Krieg begann im Jahre 2741, als eine Gruppe von Banditen Rand überfiel, eine Welt im Lyranischen Commonwealth. Die Banditen landeten mit einem Bataillon von brandneuen Mechs und liefen Amok. Ohne Grund zerstörten sie alles zwischen ihrer Landungszone und ihrem Ziel, einer Raffinerie für seltene Metalle. Die örtliche Garnison war den Truppen der Banditen nicht gewachsen so starben bei dem Überfall mehr als fünfhundert lyranische Zivilisten. Im Jahr darauf gelang es dem Lyranischen Nachrichtendienst, die Banditen auf Butte Hold ausfindig zu machen. Archon Michael Steiner entsandte das 12. Lyranische Heer, das über sie herfiel wie verhungerte Löwen. Das Verhör der wenigen Überlebenden offenbarte, dass die Banditen tatsächlich Söldner waren, die vom Draconis-Kombinat angeworben worden waren. Sie hatten sich als Piraten ausgegeben, um keinen Verdacht auf das Kombinat fallen zu lassen.

In der Winterratssitzung konfrontierte Archon Steiner Koordinator Kurita mit unwiderlegbaren Beweisen über die Herkunft der Söldner. Takiro lachte Michael ins Gesicht und behauptete, er habe die Beweise gefälscht. Er schloss seine Aussage allerdings mit „...Geschäft ist Geschäft“ ab. Der Archon griff Takiro physisch an. Er nagelte ihn am Boden fest und ließ Schläge auf ihn herabregnen, bis die Ratswachen sie nach einigen Augenblicken auseinanderbringen konnten. Sowohl Steiner als auch Kurita verlangten vom Ersten Lord, in ihrem Namen einzugreifen, doch als sich Simon als kein Stück entschlossfreudiger als sein Vater herausstellte, verzichteten sie auf die Diplomatie und und kehrten in ihre Reiche zurück, um sich für den Krieg vorzubereiten.

Im Januar 2743 begannen lyranische Truppen, sich an der Grenze zwischen Commonwealth und Draconis-Kombinat zu versammeln. Fünf Brigaden versammelten sich allein auf Tamar, mit Unterstützungstruppen auf Satalice, Altenmarkt und Camlann. Als Reaktion entsandte das Kombinat Truppen nach Rasalhaag, Radstadt und Alshain. Im Gegensatz

zu seinem Vater duldete Simon Cameron die Drohgebärden der Hauslords nicht. Im März schickte er Kriegsschiffe der 12. und 16. Armee auf Patrouillen an der Grenze zwischen Commonwealth und Kombinat. Außerdem verlegte er SBVS-Truppen, die in beiden Reichen eingesetzt waren, um eine beträchtliche militärische Präsenz an der Grenze aufzubauen. Diese Machtdemonstration schüchterte die Truppen der Lyraner und Kuritas ein und Mitte des Jahres zogen sie sich zurück.

Trotz dieser Situation wuchs die Zahl der „Banditenüberfälle“ weiter schnell an. Mehr als die Hälfte der Grenzwelten litt in den nächsten fünf Jahren unter den Übergriffen, da die Ratsherren verkleidete Truppen einsetzten, um ihren Groll auszuleben. Öffentlich leugneten die Lords jegliche Kenntnis von oder Verantwortung für diese „Gesetzlosen“. Während der Sommerratssitzung legte Simon dem Rat allerdings Beweise vor – die der Sternenbundnachrichtendienst gesammelt hatte – die das falsche Spiel der Ratsherren offenbarte. Alle zusammen verdammt sie die Aktionen als das bewusste Fehlverhalten örtlicher Adeliger und versprachen eine schnelle Bestrafung. Dabei erwähnten sie allerdings nicht, dass die Bestrafung ihren Rivalen gelten sollte. Während der verbleibenden Sommermonate nahmen die Überfälle so stark zu, dass Cameron die Herbst- und Winterratssitzungen absagte. Er schickte hochrangige Beamte auf die Hauptwelten aller Häuser, um ihre Differenzen ausdiskutieren, doch keiner der Versuche war von Erfolg gekrönt.

Da Diplomatie versagt hatte, gab Cameron den SBVS den Befehl, bei Sichtung von nicht gekennzeichneten und nicht antwortenden Soldaten, Fahrzeugen oder Schiffen sofort das Feuer zu eröffnen. Nachdem die ersten paar „Banditenschiffe“ dieser Vorgehensweise zum Opfer gefallen waren, begannen verkleidete Kriegsschiffe der Häuser die „Banditen“ zu begleiten und feuerten auf alle SBVS-Einheiten, die versuchten, sie abzufangen. Alle Hauslords akzeptierten die Erklärungen der anderen, dass irgendwie die „Banditen“ Kriegsschiffe erbeutet hatten. Am Ende des Jahres 2744 waren isolierte Gefechte zwischen Kriegsschiffen häufig geworden, besonders in der Nähe von wichtigen Welten an den Grenzen.

Das Lyranische Commonwealth und die Liga Freier Welten zogen am Ende des Jahrzehnts fast in den Krieg. Im Jahre 2745 griffen Lyranische Schiffe im Phecda-System die *Timothy Leary* an, ein bei der Liga registriertes Handelsschiff. Das Commonwealth beschuldigte die *Leary* (ungerechtfertigterweise), Freizeitdrogen und andere verbotene Waren zu schmuggeln. Ewan Marik forderte eine öffentliche Entschuldigung für den Zwischenfall, doch Michael Steiner weigerte sich. Genau wie es schon einmal sechs Jahre zuvor geschehen war, versammelten sich wieder die Streitmächte der Häuser an der Grenze. Die Lyranischen Truppen konzentrierten sich auf New Kyoto, während die Marik-Truppen sich auf Solaris und Uhuru versammelten. Erneut entsandte Cameron die SBVS, um den Frieden zu wahren. Kriegsschiffe aus der 11. Armee vollführten Manöver auf und um New Kyoto. In der Liga Freier Welten machte sich die Flotte der 8. Armee nach Solaris auf. Die Streitmächte der Häuser hielten sich zurück, aber es schien, als stünde dem Sternenbund ein Krieg bevor.

DIE GROSSE REISE

*„Unter Hurra machten wir klar,
verließen den Hafen frank,
wagsank die Kirche, wagsank der Hügel,
die Leuchtturmspitze wagsank.“*

— Samuel Taylor Coleridge, „Ballade vom Alten Seemann“, 1797, Terra

Cameron war frustriert von den kleingeistigen Streitigkeiten der Ratsherren. Er sammelte den Großteil der Kriegsschiffe aus der 1. Flotte als Eskorte für sein privates Sprungschiff. Am 21. März brach er auf eine ehrgeizige Reise durch den Sternenbund auf, um wieder für Ordnung zu sorgen. Camerons moralische Beraterin Mina Samuels verwendete ihre Gesellschaft zur Moralischen Erneuerung des Volkes, um Auftritte des Ersten Lords beim einfachen Volk des Sternenbundes zu organisieren. Sein erster Zwischenstopp war auf Skye, wo er vor den versammelten Kadetten der Sanglamore-Militärakademie sprach. Danach besuchte er Arbeiter in Fabriken und Bauernhöfen und beendete seinen Besuch, indem er soziale Einrichtungen aufsuchte.

Der Besuch des Ersten Lords hatte genau die Wirkung, die er und Samuels erhofft hatten. Die mediale Berichterstattung war weitgehend positiv. Auf Skye zeigten Umfragen, die vor und nach Camerons Besuch durchgeführt wurden, dass die Wahrnehmung, die die durchschnittliche Person vom Sternenbund hatte, sich von 30 Prozent neutral und 70 Prozent leicht negativ zu 24 Prozent stark positiv, elf Prozent positiv und 22 Prozent neutral gewandelt hatte.

Cameron erzielte bei seinem nächsten Zwischenhalt Furillo ähnliche Ergebnisse. Im Mai besuchte die Prozession des Ersten Lords Donegal. Seine Reise hatte ihn in eine Distanz von einem Sprung zu Tharkad gebracht. Trotz der immer positiveren Reaktion auf seine Freundschaftsreise war Cameron nervös, wenn es um den Besuch einer der Hauptwelten der Großen Häuser ging. Ein solcher Besuch würde, so fürchtete er, den Hauslords eine einfache Methode in die Hand geben, seine Botschaft an das einfache Volk für sich zu beanspruchen oder – noch schlimmer – in eine andere Richtung zu lenken.

Bei einem Halt auf der Industriewelt Coventry wiederholte Cameron sein Besuchsschema auf Skye. Zuerst sprach er mit Studenten, die die New Cambridge University of Wessex besuchten. Wie bei Besuchen auf anderen Iyranischen Welten ließ Cameron seinen Auftritt in Englisch und Deutsch gleichzeitig senden, für spätere Ausstrahlungen in den Commonwealth-Medien. Da ihr Stolz durch die wahrgenommene Beleidigung des Archon durch den Ersten Lord gekränkt war, strahlten die Tharkad-Sender die Rede des Ersten Lords aus, doch ihre Kommentare zu seinen Bestrebungen waren voller zweifelhafter Komplimente und Zynismus, der in den vorherigen Berichterstattungen gefehlt hatte.

Nach Coventry führte Camerons Weg kernwärts. Im Juli machte er einen kurzen Halt auf New Capetown, ehe er im August weiter nach Mississauga zog, im September nach Zhongshan und im Oktober nach Chahar. Neben seinen wohlthätigen Funktionen schlug der Erste Lord vor, außerhalb von Terra eine Ratssitzung auf Rasalhaag abzuhalten, wo die Reise ihn im Juni 2751 hinführen sollte. John Davion verweigerte die Teilnahme, unter Berufung auf „Sicherheitsbedenken“, und das gleiche galt für Warex Liao, der „dringliche Staatsangelegenheiten“ vorschob. Doch Ewan Marik, Michael Steiner, Beatrice Avellar und Stefan Amaris stimmten alle zu, der Sitzung beizuwohnen. Koordinator Takiro Kurita war der letzte der Hauslords, der seine Antwort schickte. Als sie schließlich kam, gab er bekannt, dass er „einen Dialog mit dem Sternenbund in seinem Territorium willkommen heißen würde“. (Auf diese Ankündigung folgten aber bald eine Reihe von offenen Erkundigungen durch die Staatsmedien des Kombinats, die wissen wollten, warum der Erste Lord von allen möglichen Orten Rasalhaag ausgewählt hatte, um die Sitzung abzuhalten, wo doch Luthien eine viel bessere und sicherere Wahl gewesen wäre.)

Als Camerons Tour in den Raum der Randwelten gelangte, mit einem Halt auf Wotan im Dezember 2750, führte die Route ihn erneut von den Hauptwelten der Reiche weg. Er passierte Apollo und besuchte im Januar 2751 lieber Steelton – und im Februar des gleichen Jahres Star's End.

Innere Sphäre - 2750

Lyranisches Commonwealth

- Tamarpakt**
 1) Trelshire
 2) Tamardomäne
 3) Camlann Shire
Protektorat Donegal
 4) Provinz Coventry
 5) Provinz Alarion
 6) Distrikt Donegal
 7) Provinz Furillo
Skye-Föderation
 8) Kannon Shire
 9) Virginia Shire
 10) Rahneshire
 11) Isle of Skye

Draconis-Kombinat

- Militärdistrikt Pesht**
 1) Präfektur Kagoshima
 2) Präfektur Coudoux
 3) Präfektur Bjarred
 4) Präfektur Pusht-i-rud
 5) Präfektur Ningxia
Militärdistrikt Galedon
 6) Präfektur Oshika
 7) Präfektur Matsuida
 8) Präfektur New Samarkand
 9) Präfektur Kaznejoy
Militärdistrikt Rasalhaag
 10) Präfektur Radstadt
 11) Präfektur Trondheim
 12) Präfektur Tinaca
Militärdistrikt Benjamin
 13) Präfektur Baldur
 14) Präfektur Xinyang
 15) Präfektur Kajikazawa
 16) Präfektur Proserpina
 17) Präfektur Iruzun
 18) Präfektur Kuzun
 19) Präfektur Ashio

Vereinigtes Commonwealth

- Mark Draconis**
 1) Einsatzgebiet Robinson
 2) Einsatzgebiet Fairfax
 3) Einsatzgebiet Woodbine
Mark Crucis
 4) Einsatzgebiet Markesan
 5) Einsatzgebiet Minette
 6) Einsatzgebiet Chirikof
Mark Capella
 7) Einsatzgebiet Kathil
 8) Einsatzgebiet Taygeta

Konföderation Capella

- 1) Kommunalität Tikonov
 2) Kommunalität Chesterton
 3) Kommunalität Sama
 4) Kommunalität Capella
 5) Kommunalität Sian
 6) Kommunalität St. Ives
 7) Kommunalität Andurien

Liga Freier Welten

- 1) Marik-Commonwealth
 2) Föderation Oriente
 3) Prinzipalität Regulus
 4) Herzogtum Andurien
 5) Stewart-Konföderation
 6) Herzogtum Graham-Marik
 7) Randwelten-Kommunalität
 8) Regularische Freistaaten
 9) Prinzipalität Gibson
 10) Abteidistrikt

Terranische Hegemonie

- 1) Allianz Kern
 2) Lone-Star-Provinz
 3) Lockdale-Provinz
 4) Tyrfinng-Provinz
 5) Terra-Firma-Provinz

Die Peripherie

- 1) Magistrat Canopus
 2) Taurus-Konkordat
 3) Außenweltallianz
 4) Pfalz Illyria
 5) Republik der Randweltenpublik
 6) Tortuga-Dominium



LEGENDE

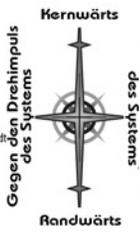
30 LICHTJAHRE

120 LICHTJAHRE BZW. 36,8 PARSEC

⊙ Regionale Hauptstadt ⊕ Distrikt-Hauptstadt ⬤ Nationale Hauptstadt

MAXIMALE SPRUNGREICHWEITE: GESCHÄTZT 30 LICHTJAHRE

Karte zusammengestellt von COMSTAR.
Mithilfe von Informationen des COMSTAR EXPLORER CORPS
und den STERNENBUND ARCHIVEN auf Terra.



Mit dem Drehimpuls
des Systems

Randwärts



KONFÖDERATION CAPELLA

Unter der Führung der Sundermann-Liaos konnte die Konföderation Capella im 28. Jahrhundert große Erfolge erzielen. Warex Liao kam 2719 an die Macht und führte die Veränderungen fort, die sein Vater und Großvater begonnen hatten. Die letzten Überbleibsel der Regentschaft von Kalvin dem Wahnsinnigen wurden von der Sundermann-Dynastie aus der Konföderation gefegt. Capellanische Bürger in der Mitte der 2700er genossen staatlich finanzierte Ausbildung bis zu ihrem 20. Geburtstag und eine garantierte Arbeitsstelle nach ihrer vorgeschriebenen Dienstzeit bei den SKC.

Fast dreißig Jahre lang trat der Kanzler Warex Liao für die capellanische Sache im Hohen Rat ein, und seine Bemühungen trugen zahlreiche Früchte. Capellanische Fabriken produzierten zahlreiche neue und leistungsstärkere BattleMechs. Neue Luft-/Raumjäger, die mit der neuesten verfügbaren Technologie ausgestattet waren, verdrängten die älteren Modelle, sodass diese nur noch in den Milizen eingesetzt wurden. Das Capellanische Kriegsschiff-Programm brachte weitere Innovationen und lieferte die bestmögliche Mischung aus offensiver Feuerkraft und Defensivwaffen, um die capellanische Marine zu stärken.

Während diese Kriegsmaschinen die Reihen der stolzen SKC füllten, unterstützten zahllose Innovationen die technologischen Leistungen. Die getrennt stehende Armee, Marine und Luft-/Raumwaffe des frühen 28. Jahrhunderts waren längst Geschichte. An ihrer Stelle stand ein organisiertes und effizientes Militär bereit, capellanische Interessen nicht nur zu verteidigen, sondern aktiv voranzubringen. Die Mannschaftsdienstgrade wurden auf fünf verringert, um für eine gestraffte Befehlskette zu sorgen. Der enorme Erfolg des Lorix-Ordens zementierte die Position des MechKriegers als die überlegene Klasse von Bürgersoldaten, die bereit war, das ultimative Opfer zu bringen, wenn es zum Wohle der Konföderation notwendig war.

Auch die Kolonisation schritt mit unglaublicher Geschwindigkeit voran – was vor allem an der Wasserreinigungstechnologie der Hegemonie lag, die der Kanzler durch seine unermüdlichen Bemühungen in seinen Besitz bekommen konnte. Der Lebensstandard des durchschnittlichen capellanischen Bürgers war höher als jemals in der gesamten Geschichte der Konföderation, da die capellanischen Fabriken auf capellanischen Welten Waren produzierten, die die dankbaren capellanischen Bürger benötigten und die in die Hegemonie exportiert werden konnten.

Kurz nachdem Warex den Thron bestiegen hatte, sorgten die Territorialstaaten im Sternenbund für Unfrieden. Direkte 41, die im Jahre 2722 verabschiedet wurde, hob die Überwachung von Geschäftsbeziehungen mit den Territorialstaaten auf, die das ASBA zuvor gewährleistet hatte. Dies brachte zahlreiche Gelegenheiten für wirtschaftlichen Erfolg. Unglücklicherweise vermochten die meisten der Territorialstaaten diese Gelegenheit nicht als das zu erkennen, was sie war. Auch wenn die Republik der Randwelten den guten Willen des Sternenbundes begrüßte, so lag diese doch zu weit von der Konföderation entfernt, als dass capellanische Unternehmer wirklich einen Vorteil daraus ziehen konnten. Unter der Führung des Kanzlers handelten mehrere Konzerne neue Verträge mit Firmen im Magistrat und Konkordat aus, was Arbeitsplätze für capellanische Bürger schuf.

Die Konföderation mischte sich weder in den Davion-Thronfolgekrieg noch in den Bürgerkrieg der Liga Freier Welten im Jahre 2729 ein. Beide Konflikte brachten zwar beträchtliche Sorgen für das capellanische Volk mit sich, doch sah der Kanzler Weisheit in der Laissez-Faire-Einstellung, die Jonathan Cameron in diesen Krisen an den Tag legte und unterstützte ihn stets in den Ratssitzungen.

Viele hofften, dass die Machtergreifung von Simon Cameron im Jahre 2738 einen Frieden zur Folge haben würde, der endlich für Ruhe sorgen würde. Der Kanzler arbeitete zwar unermüdlich mit dem neuen Ersten Lord zusammen, doch bedrohten die sich in Aufruhr befindlichen Territorialstaaten weiterhin den Frieden und den Wohlstand des Sternenbundes. Als Vorsichtsmaßnahme wurden SKC-Truppen an die Grenze der Kommunalität Andurien und des Magistrat Canopus entsandt. Die Kommunalitäten Sian und St. Ives verstärkten ebenso die Präsenz der SKC, um die Grenze zum Taurus-Konkordat zu sichern.

Als der Dritte Versteckte Krieg in den 2740ern begann, vergrößerte die Konföderation ihre Präsenz von Kriegsschiffen, um die kommerziellen Schifffahrtsrouten zu verteidigen. Die „Banditenaktivität“ war zwar an den Grenzen der anderen Großen Häuser deutlich verheerender, doch verringerte der zusätzliche Schutz durch die SKC-Marine diese unerfreulichen Scharmützel in der Nähe des capellanischen Raums auf ein Minimum, das vermutlich viel niedriger war, als es sonst eventuell gewesen wäre. Die Konföderation unterstützte die neuen SBVS-Stützpunkte, die durch Direktive 45 angeordnet worden waren, und nahm wohlwollend zahlreiche Hegemonie-Kontrakte an, die mit ihrer Errichtung zusammenhingen.

Kanzler Liao drängte weiter, um eine größere und technologisch fortschrittlichere SKC zu erhalten, da er der Meinung war, dass ein verbessertes Militär im besten Interesse des capellanischen Volkes war. Somit verabredete er zahlreiche Treffen mit dem Ersten Lord Cameron, um die „gegenseitig vorteilhaften Gelegenheiten“ zu erforschen, die auf diese Weise entstehen konnten. Dagegen verhielt sich die Konföderation gleichgültig, wenn es um die Krisen ging, die die anderen Häuser heimsuchten.

8. LIAOULANEN (Old-Kentucky Heimatschutz)

Die 8. Liao-Ulanens stammten von einem unwahrscheinlich erscheinenden tropischen Paradies in der Kommunalität Sarna. Sie waren die wichtigste Einheit für Dschungelkampf in der gesamten Konföderation. Das Regiment, eine Mischung aus Standardtruppen und Veteranen, bestand aus zwei Mech-Bataillonen (Rapscallions Rache und den Tanzenden Kaimanen), zwei Kompanien Pionierinfanterie,



einer Kompanie Pionierfahrzeuge sowie einer Artilleriekompanie. Die 9. Hyacinth-Flugstaffel lieferte Luft-/Raumunterstützung.

Rapsallions Rache war ein Bataillon mittelschwerer, sprungfähiger Mechs, das den Leichte-Reiterei-Regimentern der SBVS nachempfunden war. Das Bataillon bewies seinen Wert bei der Belagerung von Lighthouse Cape auf Tintavel, wo sie sechs Monate lang den einzigen seichten Platz entlang des Anacostia-Flusses hielten. Zwei Regimente von gepanzerten Truppen des Hauses Marik wurden letztendlich in die Kapitulation gehungert.

Jede Kompanie der Tanzenden Kaimane umfasste auch eine Lanze von Pionier-IndustrieMechs. Die Kaimane spezialisierten sich auf improvisierte Stellungen, waren aber auch kompetente Sappeure. In dieser Einheit fand man auch die einzigen überschweren Mechs des Regiments: die Charlie-Lanze der Able Company. Den letzten größeren Einsatz sahen die Kaimane im Dritten Andurien-Krieg, als die Charlie-Lanze eine volle Kompanie Marik-Mechs besiegte. Damit kauften sie Zeit für die IndustrieMechs der Baker-Kompanie, den Wind-River-Damm zu zerstören. Die daraus resultierende Flut stellte das Ende der Marik-Opposition auf Ryerson dar.

Im Verlauf des Dritten Versteckten Krieges, während die 8. Liao Lancers nach Old Kentucky zurückkehrten, griff die 9. Hyacinth „Banditen“ im Hassad-System an. Während eines dreistündigen Gefechts besiegte die 9. zwei Geschwader „Banditen“-Jägern, während sie selbst nur zwei Verluste erlitten. Die überlebenden Mitglieder der 9. verfolgten die fliehenden „Banditen“ bis zu ihren Landungsschiffen. Nach einer Stunde Luftkampf hatte die 9. ein Landungsschiff ausgeschaltet und das andere schwer beschädigt. Beide Schiffe lösten den Selbstzerstörungsmechanismus aus, um die Gefangennahme zu vermeiden. Auf diese Weise kauften sie Zeit, damit die übrigen „Banditen“ entkommen konnten.

1. CAPELLANISCHEN STÜRMER (Greeks bearing Gifts)

Die 1. bestand aus drei Mech-Bataillonen und war die Schwestereinheit der Capellanischen Husaren (zu der auch die Hofgarde der Liao-Familie gehörte). Die 1. durchlebte im Zeitalter des Krieges zahlreiche Kampfeinsätze. Sie nahm an allen drei Andurien-Kriegen teil, darunter auch an bemerkenswerten Gefechten wie Anegasaki, Park Place, Fuentes und Tiber. Während des Zeitalters des Sternenbundes wurde die 1. an die Davion-Grenze verlegt, wo sie Stein's Folly als Basis auswählten. Versetzungen in die 1. waren begehrt

– was an ihren Auszeichnungen während des Zeitalters des Krieges lag – doch am Ende des Vereinigungskrieges fehlte es einem großen Teil des Regiments an Kampferfahrung. Als der relative Frieden des Sternenbund-Zeitalters anhielt, wurden immer weniger erfahrene MechKrieger in die Brigade versetzt. Im Jahre 2750 hatten weniger als 10 Prozent der 1. überhaupt irgendwelche Kampferfahrung.

Caelen Taddeo befehligte das Alpha-Bataillon (die Hölzernen Pferde). Die Einheit setzte sich aus einer Mischung aus mittelschweren und schweren Mechs zusammen, die vor allem mit LSR ausgerüstet waren. Teil der Alpha-Kompanie waren die einzigen überschweren Mechs des Regiments, darunter auch Taddeos *Longbow*. Die Horses wurden oft zur Unterstützung des Bravo-Bataillons eingesetzt und boten Deckungsfeuer für deren Vormarsch.



Das Bravo-Bataillon – die Tigertöter – waren eine Mischung aus leichten und mittelschweren Mechs, die auf Stadtkampf und Aufklärungsmissionen spezialisiert waren. Die Töter nahmen an zahlreichen SKC-Schaukämpfen teil und errangen den dritten, fünfzehnten und einundzwanzigsten Rang in der Kategorie Bestes Regiment. Die Töter waren der Stolz der Jäger und nahmen oft an Paraden teil.

Das Charlie-Bataillon – die Goldenen Colts – versorgte die Stürmer mit ihrer direkten Feuerkraft. Die Colts, eine Mischung aus mittelschweren und schweren Einheiten mit mehreren Lanzen überschweren Mechs, waren bekannt als Kämpfer in offenen Feldschlachten. In den 2730ern profitierten die Colts davon, dass Warex Liao Hegemonie-Technologie erlangen konnte. Sie erhielten neue oder aufgerüstete Mechs und Hilfseinheiten.

3. CHESTERTON-KAVALLERIE

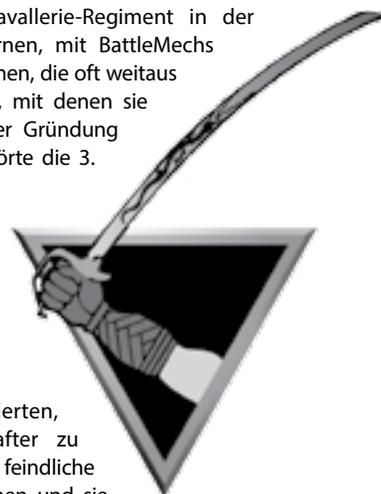
(Die Lightfoot Lancers)

Die 3., die das leichteste Kavallerie-Regiment in der Konföderation war, musste lernen, mit BattleMechs und Fahrzeugen zurechtzukommen, die oft weitaus leichter waren als die Truppen, mit denen sie sich messen mussten. Seit ihrer Gründung im frühen 26. Jahrhundert gehörte die 3.

zu einer der aktivsten Einheiten und wurde fast ohne Pause in Defensivstellungen in den Systemen Mira, Mesartim und Almach eingesetzt, um diese Welten vor feindlichen Übergriffen der Vereinigten Sonnen zu beschützen.

Die 3. Chesterton trainierten, um herausragende Kundschafter zu sein. Sie waren Meister darin, feindliche Formationen ausfindig zu machen und sie festzunageln, bis schwerere Unterstützung eintraf. Unter Verwendung von zahlreichen Infanteriebeobachtern umzingelten die schnellsten Einheiten der 3.; normalerweise ihre Senkrechtstarter und leichten Mechs; den Feind. Als nächstes setzten sie auf starke Infanterieunterstützung, mit Hilfe der Beobachter, die bereits auf dem Schlachtfeld waren. Am Ende griffen die „schwereren“ BattleMechs an, während sich der Kreis der leichteren Einheiten enger zog und schloss.

Diese Fähigkeiten wurden im Davion-Thronfolgekrieg auf die Probe gestellt, als ein Bataillon von *Ronin*-BattleMechs des Kombinats auf Mira landete, auf der Suche nach Nahrung, Vorräten und Munition. Sie dachten, sie könnten die Munitionslager der planetaren Garnison plündern, ehe die 3. reagieren konnte und rückten schnell gegen die leichte Panzergarnison vor, die das Lager verteidigte. Schnell enterten Elemente der 3. Chesterton ihr Landungsschiff und machten einen Orbitalsprung in eine Entfernung von fünfzig Kilometern zum Munitionsdepot. Dort griffen sie die *Ronin* an und umzingelten sie, während diese die Munition noch auf die Frachtfahrzeuge luden. Als sie versuchten, die Flucht zu ergreifen, trafen die Kombinatstruppen in jeder Richtung auf die 3. Die 3. Chesterton zog die Schlinge zu und erbeutete über ein Dutzend BattleMechs, da die Kurita-Piloten lieber Selbstmord begingen als sich lebend gefangennehmen zu lassen.





ANDURIANISCHE SCHWERE GARDE (Der Fels von Gibraltar)

Der Vereinigungskrieg war für die Einheiten des Sternbundes und der Großen Häuser nicht unblutig, doch für Haus Liao war er eine Gelegenheit zur Erneuerung. Haus Liao hatte eine größere Menge von Truppen zur Gründung der SBVS zur Verfügung gestellt. Es weigerte sich somit, weitere Truppen an die Peripheriefronten zu entsenden. Da sie zu den schwächsten und technologisch rückständigsten Heeren gehörten, nutzten sie sofort die Gelegenheit, neue Regimenter mit

fortschrittlicher BattleMech-Technologie aufzustellen. Die Andurianische Schwere Garde war eine der letzten dieser neuen Formationen, als sie im Jahre 2651 zusammengestellt wurde, direkt nach der Ratifizierung des Ratsedikts von 2650.

Die Schwere Garde wurde selten abseits der Hauptwelt der Kommunalität eingesetzt, auch wenn sie einige der fortschrittlichsten BattleMechs und Fahrzeuge in der Konföderation zur Verfügung hatte. Solange Frieden zwischen der Liga Freier Welt und der Konföderation herrschte, bedeuteten die drei Kriege, die während des Zeitalters des Krieges um Andurien gekämpft worden waren sowie die Leichtigkeit, mit der Banditen mit Unterstützung der Liga die wichtige Industriewelt überfallen konnten, dass immer eine starke permanente Garnison präsent war.

Dass sie eine stationäre Einheit waren, war zum Nachteil eines Regiments, das ansonsten vielleicht eine der großartigsten Einheiten der SKC hätte werden können. Zwischen 2710 und dem Beginn des Amaris-Bürgerkrieg konnte die Andurische-Schwere-Garde wenig mehr tun als auf Paraden auf ihrer Heimatwelt ihre Farben zu präsentieren und gelegentlich an konföderationsweiten Manövern teilzunehmen, wo sie immer sehr schlecht abschnitten, weil die Kommunikation zwischen den Kompanien so schlecht war. Auch wenn ihr Name darauf schließen lässt, dass sich in der Einheit eine große Zahl Einheiten der überschweren Klasse befinden, so verzichtete die Andurien-Garde doch auf die schwersten Einheiten, weil die Schwerkraft auf ihrer Heimatwelt so stark war.



16. SIAN-DRÄGER (Die geschwächten Krieger)

Ein hochrangiger Colonel in den SKC sagte einmal: „Es gibt die Männer unter deinem Befehl, von denen du hoffst, dass du sie erschießen könntest, es gibt die, die du erschießen kannst, und dann gibt es die, die die Kugel nicht wert sind. Letztere dienen in den 16. Dräger.“

Die 16. Sian-Dräger waren eine große Formationen von nicht zusammenpassenden Einheiten, die aus anderen

Formationen versetzt worden waren, weil ihre MechKrieger, Piloten oder Besatzungen die Einheiten, aus denen sie kamen, zu sehr störten, um von Nutzen zu sein. Gleichzeitig war zu viel Zeit und Ausbildung in sie investiert wurden, um sie gleich aus dem Dienst zu entlassen.

Die 16. Sian-Dräger wurden dem Garnisonsdienst auf Welten entlang der Grenze zwischen Canopus und dem Konkordat zugewiesen. Die Dräger waren in Formationen von Kompanie- und Bataillonsgröße eingeteilt und sie mussten sich auf zivile Transporter verlassen, um von Welt zu Welt zu kommen, weil ihnen keine Sprungschiffe fest zugeteilt waren und sie in der Logistikkette der SKC ganz unten standen. Insgesamt sahen die Sian-Dräger in der ersten Hälfte des 28. Jahrhunderts mehr Kampfeinsätze als die meisten SKC-Regimenter (tatsächlich kämpften sie allein in den 2470ern mindestens einmal im Monat gegen Banditen in ihrem Einsatzgebiet). Diese anhaltenden Kampfeinsätze stellten eine willkommene Abwechslung von der Langeweile dar, die ihr Strafeinsatz darstellte, doch brachte sie ihnen auch Training auf dem Schlachtfeld. Somit konnten sich die Sian-Dräger den Ruf erarbeiten, zwar undisziplinierte, jedoch extrem kompetente Krieger zu sein.

DRACONIS-KOMBINAT

In der Mitte des 28. Jahrhunderts war das Draconis-Kombinat vor allem von der japanischen Kultur besessen. Bücher wie *Das Buch der Fünf Ringe*, eine Abhandlung zum feudalen Japan von Miyamoto Musashi aus dem Jahre 1645, waren extrem beliebt. Der Großteil der Bürger des Kombinats sprach Japanisch als Muttersprache und das Erlernen der Englischen Sprache wurde nur ungern gesehen, auch wenn sie die *Lingua Franca* des Sternenbundes darstellte. Der uralte Ehrenkodex der Samurai, Bushido, war im ganzen Kombinat sehr beliebt geworden – besonders beim Militär. Koordinator Urizen II. nutzte sein Interesse am alten Japan, um das Kombinat auf die Weise umzuformen, die er sich wünschte. Kombinat-MechKrieger trugen *Katanas* und *Wakizashis* als Teil ihrer Gardeuniform und trugen Duelle aus, wenn sie Streitigkeiten klären wollten. Die meisten dieser Duelle wurden mit Schwertern gefochten, doch viele MechKrieger kämpften stattdessen mit ihren Mechs. Der MechKrieger mit den besten Duellergebnissen in jedem Regiment wurde zum Champion ernannt. Champions (und andere Duellanten) kämpften regelmäßig gegen MechKrieger der SBVS. MechKrieger, die es schafften, siebenzig Duelle zu überleben, wurden zu den Oberhäuptern ihrer eigenen Dojos und bildeten andere Kombinat-MechKrieger in ihren Techniken aus.

Regulierter Handel mit den anderen Nationen des Sternenbundes brachte eine Vielzahl von neuen technologischen Innovationen ins Kombinat. Viele Luxusgüter standen auf der schwarzen Liste, doch ein florierender Schwarzmarkt sorgte dafür, dass sie zum richtigen Preis ebenfalls verfügbar waren. Das Kombinat exportierte auch viele Güter, wie den revolutionären FLUM *Stinger*.

Nach dem Ratsedikt von 2650 war die Mitgliedschaft des Kombinats im Sternenbund fast nur noch Schein. Das Edikt zwang das Kombinat, mehrere Regimenter von BattleMechs aufzulösen. Der Koordinator sorgte dafür, dass diese Soldaten Anstellung bei verschiedenen Adeligen (als private Leibwache oder in ähnlichen Funktionen) und privaten Sicherheitstrupps fanden, um so effektiv die Größe – wenn auch nicht die Struktur – der VSDK zu erhalten. Im Jahre 2681 begannen diese jetzt herrenlosen MechKrieger – *Ronin* – die Soldaten der SBVS zu Duellen zu fordern. Das erste Duell endete zu Gunsten des Drachen und brachte den Bürgern des Kombinats Ehre. Die Duelle (später von vielen als der Erste Versteckte Krieg bezeichnet) setzten sich bis 2738 fort, als der Koordinator, nachdem die verlorene Ehre der Kombinat-MechKrieger gerächt worden war, ihr Ende forderte. Die VSDK waren der Meinung, dass der Endstand die Überlegenheit der Kombinat-Soldaten unter Beweis stellte, auch wenn die Ergebnisse selbst am Ende sehr knapp waren.

Geschickt erarbeitete Urizen soziale, politische und wirtschaftliche Prinzipien, die das Kombinat vom Sternenbund distanzieren. Ab dieser Zeit belohnten gesellschaftliche Funktionen, die dem Kombinat vorbehalten waren, die Loyalen für ihren Dienst und stellten sicher, dass sie

sich den Camerons und ihren Marionetten nicht beugen mussten. Zölle erhöhten die Preise von Waren aus der Hegemonie, sodass sie teurer waren als vergleichbare Produkte aus dem Kombinat. Als Takiro Kurita im Jahre 2691 zum Koordinator wurde, führte er Urizens Politik weiter und baute sie aus. 2750 hatten sich aus der Hegemonie importierte Waren im Preis fast verdoppelt.

Am 28. September 2715 stellte Vincent Kurita die Behauptung auf, dass er der rechtmäßige Erbe des Throns der Vereinigten Sonnen sei, war seine Mutter doch Mary Kurita-Davion. Gegen Ende des Jahres trafen Koordinator Takiro Kuritas Gesandte in New Avalon ein und verlangten, dass die Davions das Geburtsrecht seines Neffen anerkennen sollten, auch wenn fünfzehn Jahre zuvor das Thronfolgesgesetz verabschiedet worden war. Als die Davions sich weigerten, sprach Kurita vor dem

Hohen Rat, doch der Erste Lord Jonathan Cameron wich ihm aus. Der Koordinator stellte die Behauptung auf,

dass Jonathan Cameron nicht den Grundsätzen der Sternenbund-Abkommen folgte, da

Cameron ein Ermittlungskomitee ernannte und es beauftragte, seine Pflicht zu übernehmen. Nach noch nie da

gewesenen acht Jahren Beratung konnte das Komitee nicht zu einem Ergebnis kommen. Haus Kuritas

Ehre verlangte Genugtuung. Unter dem direkten Befehl des

Koordinators drang die Samurai-Einsatzgruppe am 16. April 2725

in die Vereinigten Sonnen ein, um Vincent auf den Thron zu

befördern. Die Kämpfe hielten bis November 2729 an, als die

SBVS endlich eingriffen, um einen Waffenstillstand zu erzwingen.

Lady Jocasta Cameron, die für ihren Bruder handelte, stellte dann die

Grenze zwischen Kombinat und Sonnen von 2724 wieder her und wies Vincents

Anspruch auf den Thron der Sonnen ab. Koordinator Kurita erwog eine Abspaltung,

doch zeigten die im Vereinigungskrieg gelernten Lektionen, wie dumm eine solche Vorgehensweise

wäre. Der Drache konnte nicht hoffen, auch nur eine Chance

gegen die vereinte Macht der SBVS zu haben.

Im Jahre 2741 setzte das Kombinat Söldnertruppen ein – die sich als Banditen ausgaben, um ihre Herkunft zu verschleiern – um Rand

zu plündern, eine Welt des Lyranischen Commonwealth. Als Archon Michael Steiner die Herkunft dieser Truppen erkannte, griff er den

Koordinator in den Ratskammern körperlich an. Es stellte sich heraus, dass Simon Cameron nicht besser als sein Vater war, wenn es darum ging,

das Kombinat zu unterstützen. Aus diesem Grund entsandte Koordinator Takiro Kurita Truppen an die Grenze zum Commonwealth. Ehe sie aller-

dings einmarschieren konnten, griff Cameron ein, indem er eine Flotte von SBVS-Kriegsschiffen in den Militärdistrikt Rasalhaag schickte. Die

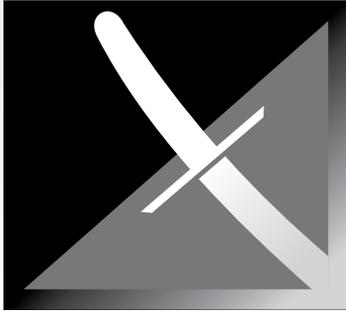
Kurita-Truppen zogen sich zurück, doch ließ der Koordinator sie in erhöhter Alarmbereitschaft. Das Kombinat verwendete die Spannungen, um

den VSDK zu helfen, sich auf ihr Trainingsprogramm zu konzentrieren. Das sorgte dafür, dass der durchschnittliche VSDK-MechKrieger fähiger

war als sein SBVS-Gegenstück.



Um 2750 wollte das Kombinat nichts mehr, als den Sternenbund loswerden. Die Katastrophe des Davion-Thronfolgekrieges und die zunehmende Gewalt an der Grenze zum Lyranischen Commonwealth bedeuteten, dass jede Bestrebung unternommen wurde, um eine Lösung für das „Cameron-Problem“ zu finden.



1. GALEDON-REGULÄRE (Schwertschneide)

Die 1. Galedon-Reguläre wurden kurz nach der Gründung des Draconis-Kombinats erschaffen. Geplant waren sie als die ersten in einer Reihe von leichten Angriffsformationen, die verwendet werden sollten, um bei Planetaren Invasionen einen Brückenkopf zu errich-

ten. Die 1. Galedon bestand ursprünglich aus Sprunginfanterie, Senkrechtstartern und Luftkissenfahrzeugen. Sie wurden vor allem während der Besetzung und Assimilation Rasalhaags gegen Dissidenten eingesetzt. Als der BattleMech erfunden wurde, waren die 1. Galedon die ersten, die mit Mechs ausgerüstet wurden, als das Kombinat die Fähigkeit erlangte, die neuen Kriegsmaschinen für sich zu produzieren.

Während des Davion-Thronfolgekrieges verließ sich das Kombinat in Sachen planetarer Invasionen stark auf die 1. Galedon-Regulären. Sie waren Teil der Samurai-Einsatzgruppe der VSDK und beteiligten sich an den Angriffen auf Marduk, Robson, Royal und andere Welten, bis sich die SBVS im Dezember 2729 schließlich einmischten. Zur bedeutendsten Schlacht der 1. Galedon-Regulären kam es während der Kämpfe auf Royal. Den leichten und schnellen Einheiten der 1. Galedon wurde die Aufgabe zugewiesen, die SBVS-Formationen zu stören. Es gelang ihnen ohne Schwierigkeiten, in die Flanke der langsameren Einheiten des Sternenbundes zu fallen. Als die Kommandokompanie der 1. Galedon das hintere Ende eines Zuges zum Munitionstransport angriffen, wurden sie von einer Lanze Sternenbund-Mechs überrascht. Diese hatten sich abgeschaltet in einigen Getreidesilos in der Nähe versteckt. Das Gefecht dauerte überraschend lange, bis am Ende die Sternenbund-Lanze, die von einem *Orion* angeführt wurde, die schwer beschädigten 1. Galedon-Einheiten vertreiben und den Munitionstransporter verteidigen konnten. Der Pilot des *Orion*, Aleksandr Kerensky, verdiente sich mit seinem Einsatz in der Schlacht eine Auszeichnung.

4. SCHWERT DES LICHTS (EHRE, MUT UND WEISHEIT)

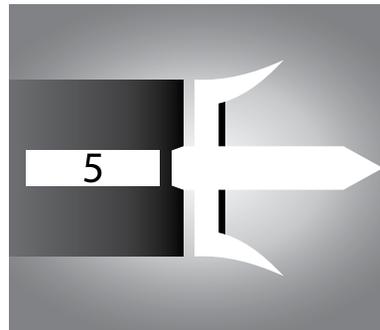
Das 4. Schwert des Lichts galt als hochmodernes BattleMech-Regiment, als es 2695 zum ersten Mal zusammengestellt wurde. Unglücklicherweise verzögerten Schwierigkeiten beim Erlangen bestimmter gewünschter Einheiten und ein Mangel an der notwendigen Zahl kompetenter Offiziere den Einsatz der 4. bis 2705. Viele Kommentatoren der Zeit meinten, dass sich das Warten lohnen würde. Als das Regiment schließlich in die Grenzregion

zu den Vereinigten Sonnen ausgesandt wurde, sahen viele vorher, dass das 4. einen tödlichen Mitbewerber in den nächsten Kombinat-Manövern abgeben würde.



Während des Davion-Thronfolgekrieges diente das 4. Schwert des Lichts an der Front, da sie als Führungsformation in der Samurai-Einsatzgruppe eingeteilt worden waren. Der erste Angriff gegen den Planeten Marduk war ihre erste wirkliche Prüfung. Sie folgten den 1. Galedon-Regulären, nachdem diese den Draconis-Brückenkopf errichtet hatten. Erste Gefechts Erfahrungen gewann das 4. Schwert in der Nähe des Norse-BattleMech-Werks im Zentrum des Babylon-Dschungels als es erstmals auf Davion-Truppen in Form der planetaren Garnison traf.

Das 4. Schwert des Lichts sollte einige der größten Schlachten des Davion-Thronfolgekrieges schlagen, darunter auch den Kampf auf Breed gegen die 1. Sprungtruppeneinheit der SBVS. Die Auseinandersetzung mit dieser bedeutete den Krieg für das 4. Schwert des Lichts im Dezember 2729, da sie kapitulieren mussten, weil ihnen die Munition ausgegangen war und sie vier Jahre lang Kampfschäden erlitten hatten. In den Jahren nach dem Davion-Thronfolgekrieg war das 4. Schwert des Lichts nach wie vor eine der kompetentesten Einheiten in den VSDK.



5. BENJAMIN-REGULÄREN (Spieglein, Spieglein)

Die VSDK sind für ihre Tendenz bekannt, nur wenige defensive Einheiten einzusetzen, die nicht Teil von Distriktruppen oder Planetengarnisonen sind. Hauptregimenter, die dafür ausgebildet sind,

Verteidiger zu sein, sind eher eine Seltenheit. Die 5. Benjamin-Regulären waren eines der wenigen Regimenter, die ausgebildet wurden, mit Geduld und Hingabe darauf zu warten, dass der Gegner einen Fehler macht. Die 5. Benjamin wurden Mitte der 2680er zusammengestellt und konzentrierten sich um das 13. Regular-Bataillon, eine Mischung aus schweren und überschweren BattleMechs, die auch als die „Dreizehn Waisen“ bekannt sind (nach der Hand im *Mahjongg*). Die langsamen Maschinen sorgten dafür, dass die MechKrieger nicht dazu in der Lage waren, so schnell aus der Formation auszubrechen, dass sich der Rest der Einheit nicht auf die Veränderung der Angriffslinie einstellen konnte.

Weitere schwere und überschwere Kompanien wurden im Lauf der 2690er zu dem Regiment hinzugefügt, was zu zwei weiteren Bataillonen führte, sowie einer zusätzlichen Spähkompanie mit leichten BattleMechs, Senkrechtstartern und Luftkissenfahrzeugen für jedes Bataillon. Die 5. Benjamin waren nicht nur als herausragende Verteidiger ausgebildet, sondern auch darauf trainiert, sich den Taktiken ihres Feindes anzugleichen. Die leichten Kompanien wurden verwendet, ein Auge auf die Bewegung des Feindes zu halten und detaillierte Informationen zu Truppenstärke, Zusammensetzung und Kommandostil zu übermitteln. Wenn die Haupttruppe der 5. den Feind schließlich angriff, hatten ihre Kampfcomputer und ein Team von hochspezialisierten Offizieren bereits eine Strategie entwickelt, um viele der taktischen Vorteile auszuhebeln, die der Feind vielleicht hatte.

Unglücklicherweise hatte die 5. Benjamin durch diese Konzentration darauf, die Vorteile des Feindes auszunutzen und eher zu reagieren als anzugreifen, nur wenig Gelegenheit, sich in wichtigen Siegen auszuzeichnen. Während des Davion-Thronfolgekrieges unterstützten die 5. Benjamin-Regulären die 6. Benjamin im Juni 2726 auf Donenac. Sie kämpften eine erfolgreiche Störkampagne gegen die 1. Robinson Chevaliers, bis sie schließlich 2729 von der Davion Heavy Guard besiegt wurden.

1. RASALHAAG-REGULÄREN (DIE ALPHA-OPHIUCHI- REGULARS)

Die 1. Rasalhaag-Regulären basierten auf dem Einsatzstil der SBVS-Einsatzregimenter, mit leichten bis mittelschweren BattleMechs, fest zugeteilten Luft-/Raumjägern und einer Kompanie von Flugmechs. Die 1. Rasalhaag wurde zur Gänze im Jahre 2730 auf Rasalhaag gegründet und sie unterschied sich stark von den anderen Regimentern der VSDK.

Weil sie jünger war, beinhaltete sie einen größeren Anteil an BattleMechs nach Sternenbund-Entwürfen, entweder aus der Produktion des Kombinati oder selbst aus Überschüssen der SBVS erworben. Von diesen waren die Flugmechs ihr Kronjuwel; sie waren im Kombinat in der Anlage von LexaTech Industries auf Irece gebaut. Die gesamte Kompanie konnte sich der neuesten, fortschrittlichsten Designs rühmen.

Der Patriotismus, der sich dadurch ausdrückte, so viele Einheiten aus Kombinati-Produktion zu verwenden, vor allem die High-Tech-Einheiten, die auf Sternenbund-Entwürfen basierten, war ein PR-Coup für die 1. Rasalhaag und die VSDK als Ganzes, da das Kombinat für lange Zeit dem Lyranischen Commonwealth in Sachen Militärtechnologie hinterher gehinkt hatte.

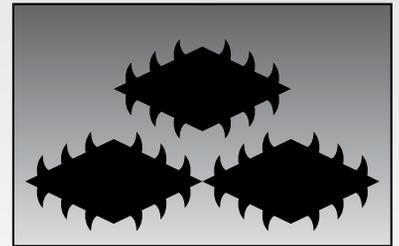


1. PROSERPINA- HUSAREN (KAMIHIKARI)

Die 1. Proserpina-Husarenessaren, eine der ersten Formationen, die mit Haus Kurita in Verbindung gebracht wurden, dienten unter Shiro Kurita in seinen ursprünglichen Eroberungen von Benjamin und anderen wichtigen Koloniewelten, ehe das Draconis-Kombinat im Jahre 2319 gegründet wurde. Nach der Zusammenstellung der VSDK wurde die 1. Proserpina als Sturmtruppe für viele planetare Eroberungen eingesetzt. Das Regiment wurde immer wieder von einem Sonnensystem ins andere versetzt und blieb selten länger als einen Monat an einem Ort. Gegen Ende des 25. Jahrhunderts waren die Husaren durch ihre ständigen Versetzungen so bekannt geworden, dass ein junger Offizier in seinem Tagebuch vorschlug, dass Rekrutierungsposter für die Husaren die Zeile „Sieh die Innere Sphäre, Planet für Planet, durch dein Zielfernrohr.“ tragen sollten.

Während der Zeit des Sternenbundes sahen die 1. Proserpina Husaren nicht mehr wie die Panzerbrigade aus, als die sie begonnen hatten, doch waren sie nach wie vor eine der größten Einheiten in den VSDK, mit vier BattleMech-Bataillonen und einem zusätzlichen Geschwader Luft-/Raumjäger. Da sie nach wie vor meisterliche Soldaten waren, verfügten die notorisch wanderlustigen Husaren auch über zwei fest zugewiesene Sprungschiffe und sogar zwei Kriegsschiffe, die dauerhaft mit ihnen im Einsatz waren, die DCS *Iwate* und DCS *Wakayama*.

Während des Davion-Thronfolgekrieges wurden die 1. Husaren so viel bewegt, dass das Regiment in seine einzelnen Bataillone aufgespalten wurde, um die Gegenangriffe von Davion-Truppen auf Junction, Klathandu IV und Proserpina selbst aufzuhalten. Diese Teilung war aber letztlich ihr Untergang. Indem sie die Husaren als eine mehr defensive Truppe einsetzten, beschränkten die VSDK unwillentlich ihre interstellare Mobilität und entzogen ihnen dabei die Weltraumressourcen, die sie zur Planetenüberwachung benötigten. Aus diesem Grunde erlitten die 1. Husaren im Krieg schwere Verluste. Verluste, von denen sie sich 2750 immer noch erholten.



VEREINIGTE SONNEN

Seit dem Beginn der 2700er gab es vielleicht kein besseres Beispiel dafür, dass der Sternenbund als interstellarer Friedenswahrer versagt hatte, als die Ereignisse in den Vereinigten Sonnen. Auch wenn sich die Sonnen stark auf Kampffertigkeiten und technologische Innovationen konzentrierten, waren sie doch völlig unvorbereitet für die ersten Schlachten zwischen ihnen und dem Draconis-Kombinat, als es zum Davion-Thronfolgekrieg kam.

Der Teufelskreis begann mit Mary Davion, Tochter des Ersten Prinzen Roger Davion, die sich in Soto Kurita, jüngstes Kind von Koordinator Takiro Kurita, verliebte, ihn heiratete und ein Kind mit ihm zeugte. Um die Aussicht zu vermeiden, dass ein Kurita-Nachkomme den Thron auf New Avalon beanspruchen könnte, unterzeichnete Prinz Roger ein Gesetz, das verhindern sollte, dass Mary und ihre Nachkommen zur Ersten Prinzessin bzw. Ersten Prinzen wurden. Auch wenn Mary Kurita-Davion dies akzeptierte, so ließ Haus Kurita diese Möglichkeit niemals fallen.

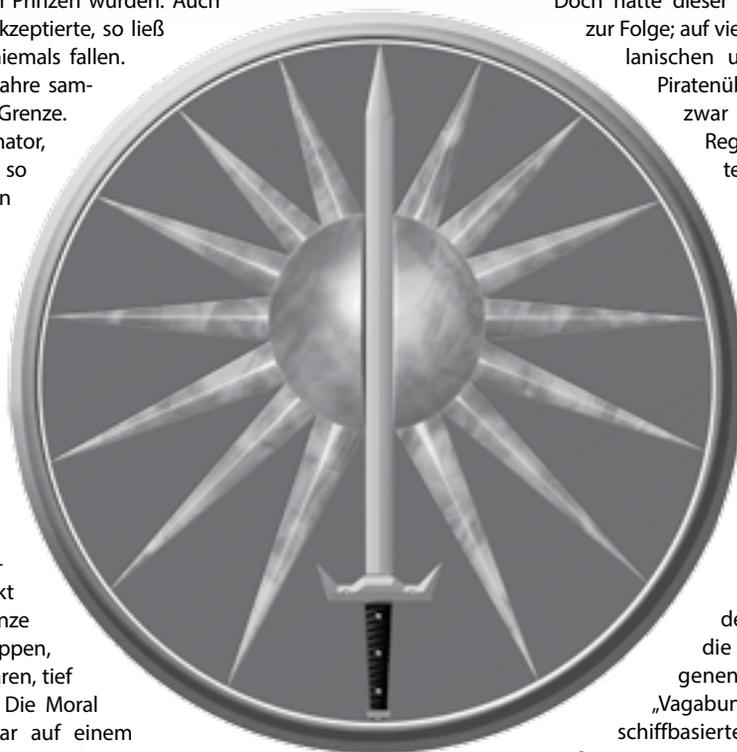
Im Lauf der nächsten zwanzig Jahre sammelte es eine Streitmacht an der Grenze. Die Versuchung für den Koordinator, New Avalon zu erringen, war so groß, dass er ihr nicht widerstehen konnte. Also beschloss Takiro – nachdem Versuche einer diplomatischen Lösung durch den Sternenbund-Rat nicht von Erfolg gekrönt gewesen waren –, zu militärischen Mitteln zu greifen.

Im Jahre 2725 griffen die versammelten Truppen des Draconis-Kombinats den Planeten Marduk an, eine Welt mit Schwerindustrie, die bekannt war für die Norse-BattleMech-Works. Der Konflikt breitete sich schnell über die ganze Mark Drakonis aus, während Truppen, die Haus Kurita loyal ergeben waren, tief in die Mark Crucis vordrangen. Die Moral in den Vereinigten Sonnen war auf einem Tiefpunkt, besonders nach dem Tod des Ersten Prinzen Joseph Davion in der Schlacht von Royal im Jahr 2729. Dieses Ereignis trieb den Sternenbund schließlich zur Einmischung. Sie brachten einen Konflikt zu Ende, der das Potential hatte, den gesamten Sternenbund zu erfassen. Josephs Sohn Richard folgte ihm als Erster Prinz und unter seiner Führung veränderte sich langsam die Einstellung seiner Regierung zu den Gesetzen und Regulationen, die ihnen der Sternenbund auferlegt hatte. Die drastischste dieser Veränderungen war Richards Befehl, die Produktion von BattleMechs, Panzern, Jägern, Landungsschiffen und Kriegsschiffen zu vergrößern, was gegen den Geist des Sternenbund-Ratsedikts von 2650 ging – nicht aber gegen die buchstäbliche Auslegung. Das Edikt von 2650 begrenzte die Zahl der Soldaten im Heer einer Nation, aber nicht die Zahl ihrer Maschinen. Es war dieses Schlupfloch, das es den AVS erlaubte, gewaltige Mengen an Munition und Ausrüstung anzuhäufen und es ihnen außerdem ermöglichte, zahlreiche gut ausgebildete Reservetruppen und Planetenmilizen aufzustellen, die auch nicht vom Edikt eingeschränkt waren.

Prinz Richards Tod im Jahre 2745 in einem BattleMech-Unfall erlaubte das Nachrücken seines Neffen Johns. In den ersten fünf Jahren seiner Regentschaft setzte John Davion die Arbeit fort, die sein Onkel begonnen hatte. Die AVS-Reservetruppe wuchs exponentiell und einige Milizen kamen in ihrem Können, das sie während des Davion-Thronfolgekrieges unter Beweis stellten, an das heran, das reguläre Truppen zeigten. Die gewaltigen Militärausgaben generierten Millionen von Arbeitsplätzen in der gesamten Föderation, was selbst den ärmsten Welten im Hinterland Wohlstand brachte. Diese erhöhten Militärausgaben verbesserten auch die Infrastruktur der meisten Welten, die in dieser Hinsicht zuvor eher schlecht aufgestellt gewesen waren. Schnelle Fortbewegung, sauberes Wasser und billige Elektrizität verbreiteten sich selbst auf Welten, wo man sie zuvor nur in den Hauptstädten antreffen konnte.

Doch hatte dieser steigende Wohlstand auch Gewalt zur Folge; auf vielen Welten an der taurischen, capellanischen und draconischen Grenze wurden Piratenüberfälle immer zahlreicher. Es gab zwar keine direkten Beweise, dass die Regierungen dieser Grenznationen hinter diesen Angriffen standen, dennoch hielt dies Prinz John nicht auf, förmlichen Protest beim Ratstreffen auf Terra zum Ausdruck zu bringen. Ebenso wenig hinderte es ihn daran, Gegenüberfälle gegen Planeten zu beginnen, die unter Verdacht standen, den Plünderern Zuflucht zu bieten.

Johns Ziel, Vereinigte Sonnen zu erschaffen, die weniger abhängig vom Sternenbund waren, wurde in der Mitte des 28. Jahrhunderts immer mehr zur Realität. Tatsächlich schlug das Bildungsministerium der Vereinigten Sonnen vor, um die schlechte Bildung auf abgelegenen Koloniewelten zu bekämpfen, „Vagabundenschulen“ einzuführen, sprunghaft basierte Bildungseinrichtungen, die von Sternensystem zu Sternensystem streifen sollten, um den Kindern, die auf weniger entwickelten Welten lebten, eine erstklassige Ausbildung zu ermöglichen.



SCHWERE DAVION-GARDE (Die Stärke der Davions)

Alle Regimenter, die die Brigaden der Davion-Garde bildeten, waren ursprünglich in einer spezifischen Form des Kampfes ausgebildet worden, als sie in der Mitte des 26. Jahrhunderts gegründet wurden. Die Schwere Davion-Garde beispielsweise waren als Leibwache des Ersten Prinzen konzipiert, doch später entwickelten sie sich zum bedeutendsten schweren Kavallerieregiment in den AVS. Die unerschütterliche Loyalität der Schwere Garde gegenüber dem Ersten Prinzen

und den Vereinigten Sonnen bedeutete, dass es ihnen niemals an den besten Männern und dem besten Material mangelte, um ihre Reihen zu füllen. Sie waren so loyal, dass sie später vor allem auf New Avalon selbst stationiert und nur auf Befehl des Prinzen in Zeiten größter Not anderswo eingesetzt wurden.

Die Schwere Garde entwickelte schnell ihre eigenen Taktiken. Sie verwendeten schwere BattleMechs in schnellen Einsatzaufgaben, die normalerweise für schnellere mittelschwere Mechs reserviert waren. Während des Davion-Thronfolgekrieges wurden diese Fertigkeiten bei einem der seltenen Siege der Davion auf Colchester im Jahre 2729 unter Beweis gestellt, wo sie sich den 5. Benjamin-Regulären stellten. Beide Seiten hatten ungefähr die gleiche Tonnage an BattleMechs zur Verfügung, als sie auf den Ebenen von Ashshire auf einander trafen, doch die Davion-Mechs nutzten die sanften Ebenen aus Vulkanasche und Fels zu ihrem Vorteil. Kompanien von Mechs schwärmten aus und umzingelten langsam die Kurita-Truppen, während sich schwere Gefechte über hunderte von Quadratkilometern ausbreiteten. Am Ende des ersten Tages hatten die Benjamin-Regulären über fünfzig Prozent Verluste erlitten, während die Schwere Davion-Garde nur halb so viele Einheiten verloren hatten. Die Benjamin-Regulären wurden umzingelt und hatten keine Wahl als sich zu ergeben. Das Schwert des *Tai-sa* der Benjamins wurde dem befehlshabenden Offizier der Garde präsentiert, nachdem er sich für die Ehrlosigkeit der Kapitulation umgebracht hatte. Das Metall dieses Schwertes sollte später verwendet werden, um nach Joseph Davions Tod einen Teil seines Sarges zu schmieden.

4. DAVION-GARDE(Drachenfluch)

Die 4. Davion-Garde, die seit ihrer Gründung an der Davion-Kurita-Grenze stationiert waren, entwickelten einen tiefsitzenden Hass auf das Draconis-Kombinat. Die Kombination aus der fast vollständigen Zerstörung der 4. während des Davion-Thronfolgekrieges und dem ewigen Hin und Her von Überfällen zwischen den beiden Reichen ließ viele der BattleMechs und Fahrzeuge in diesem Regiment in einem derartig beschädigten Zustand zurück, dass sie erst Mitte der 2700er wieder eine Kampfbereitschaft von 100 Prozent erzielen konnten. Ihr befehlshabender Offizier, Colonel Mitchel Stopec, erklärte es zu seinem persönlichen Ziel, die 4. Garde zurück zum Ruhm ihrer Vergangenheit zu führen. Der Geschichte nach war jeder einzelne MechKrieger so sehr auf seinen BattleMech eingestimmt, dass, als der Quartiermeister der AVS und der Erste Prinz die 4. Garde im Jahre 2748 besichtigten, einer der *Phoenix Hawks* des Regiments einen Handstand machte, um diese Leistungen unter Beweis zu stellen. Die 4. Davion-Garde war auch eines der wenigen Kommandos in den Vereinigten Sonnen, die sich Mitte der 2700er direkt einem Regiment der SBVS in einem gewaltigen Schaukampf stellten. Um zu beweisen, dass die 4. die beste Einheit der AVS war, hatte Stopec eine Herausforderung an die Gewinner der Mars-Olympiade von 2736 ausgesprochen, sich ihnen in einem Manöver auf der Venus zu stellen, dem Standort des berühmten Hades-Ereignis. Die Jahre der Ausbildung und die hochmoderne Ausrüstung zahlten sich aus, denn sie besiegten die Truppe des Sternenbundes trotz schwerer Verluste (darunter auch die Verstümmelung ihres befehlshabenden Offiziers).



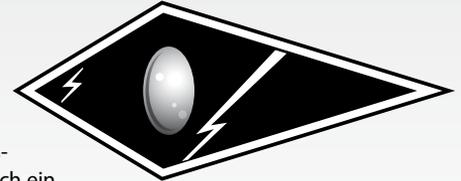
Der Sieg auf der Venus half dabei, die Moral der AVS zu stärken, die seit dem Davion-Thronfolgekrieg stark geschwächt gewesen war. Er bewies, dass sich nicht nur die 4. Davion-Garde von dem Krieg erholt hatte, sondern auch, dass die Vereinigten Sonnen selbst den Sternenbund auf dem Schlachtfeld bezwingen konnten.

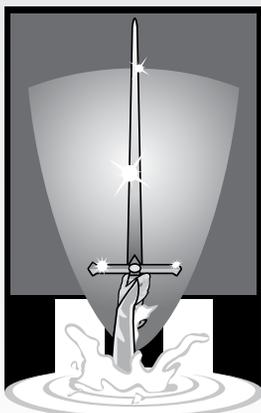
6. SYRTIS-FÜSILIERE (Des Herzogs Eigene oder Ritas Gefolgsleute)

Alle Regimenter der Syrtis-Füsiliere waren ursprünglich ein Teil einer Privatarmee, die von der mächtigen Hasek-Familie aufgestellt und ausgerüstet wurde. Die 6. Füsiliere wurden als Defensivarmee ausgebildet, die auf feindliche Bewegungen reagierte, anstatt sie zu provozieren. Nach dem Davion-Bürgerkrieg wurden die Füsilier-Regimenter in die wachsenden AVS aufgenommen, da es sich um Truppen handelte, die der Davion-Familie absolut loyal ergeben waren. Als mehr Zeit verstrich, wurde ihre Loyalität allerdings zunehmend in Frage gestellt, bei keinen mehr als bei den 6. Syrtis-Füsiliern.

Während des Davion-Thronfolgekrieges wurde Herzog Stephen Hasek bei einem Landungsschiff-Andockunfall getötet, nachdem er einem Notfall-Kriegsgipfel auf Dahar IV beigewohnt hatte. Er war frisch verheiratet gewesen und seine Ehefrau war erst vor kurzem mit seinem rechtmäßigen Erben schwanger geworden. Die Entscheidung des Ersten Prinzen, einen regierenden Herzog auf New Syrtis einzusetzen, der kein Hasek war (anstatt eines weniger erfahrenen Mitglieds der Familie), erweckte den Zorn vieler in der gesamten Mark Capella.

Die 6. verlagerten ihre Position von Garnisonen im Pleiades-Sternhaufen nach New Syrtis, um die Ehefrau des verstorbenen Herzogs und sein ungeborenes Kind zu schützen. Die AVS waren zunächst erzürnt, doch konnten sie nur wenig gegen die verbreitete Meinung in der Mark Capella ausrichten, dass dem zukünftigen Herzog jeder mögliche Schutz geboten werden sollte. Nach der Geburt von Rita Hasek wurden die 6. zu wenig mehr als einem Haushaltsregiment oder einer reinen Leibwache; sie wurden zu einer erweiterten Familie der jungen Erbin, die sie mit feuriger Loyalität überall beschützten, wohin sie auch ging. Zwar hätte Rita den Thron von New Syrtis im Jahre 2749 besetzen können, doch verzögerte sie ihre Thronbesteigung, um ihre Dienstzeit in den AVS abzuschließen, die sie in der 6. Syrtis ableistete. Aus diesem Grund wurde die 6. inoffiziell als „Ritas Gefolgsleute“ bekannt.





1. AVALON-HUSAREN (Das Schwert des Prinzen)

Im Jahre 2750 waren die 1. Avalon-Husaren die älteste kämpfende Einheit, die ohne Unterbrechung im Dienst der Vereinigten Sonnen gestanden hatte. Ursprünglich waren sie auf New Avalon aus einem terranischen Panzerregiment gebildet worden, als die Vereinigten Sonnen 2317 ins Leben gerufen wurden. Als Haus Davion seine militärische Stärke in den wachsenden Sonnen mit zusätzlichen Regimentern der Avalon-Husaren ausweitete, erhielten die 1. immer die besten MechKrieger, die an der Militärakademie von New Avalon abschlossen.

Wie bei allen Avalon-Husaren, die folgen würden, diente die 1. vor allem in der Mark Draconis, wo sie die Vereinigten Sonnen vor Aggressionen durch das Kombinat beschützten. Während des Davion-Thronfolgekrieges schlugen sich die 1. Avalon-Husaren während der ersten Angriffe im Jahre 2725 auf dem Planeten Marduk gut (entsprechend der Umstände). Sie schafften es, sich trotz ihrer Verluste geordnet zurückzuziehen. Im Lauf der nächsten vier Jahre kämpften sie einen langen, verlustreichen Krieg gegen die besser vorbereiteten VSDK. Die 1. Avalon-Husaren führten den Gegenangriff gegen die Truppen des Drachen bei der Schlacht von Royal, direkt angeführt vom Ersten Prinzen Joseph Davion. Unglücklicherweise behinderte die Anwesenheit von Prinz Joseph die Fähigkeit der Husaren, frei gegen die feindlichen Truppen vorzugehen. Sie schlugen sich besser als erwartet, doch vermochten sie nicht, den Ersten Prinzen zu retten. Im folgenden Rückzug erlitten die Husaren schwere Verluste, als sie darum kämpften, allen verbündeten Einheiten den Rückzug zu den wartenden Landungsschiffen zu ermöglichen.

Nach einer Erholungsphase waren die 1. Avalon-Husaren die ersten, die sich am Ende des Krieges wieder auf Marduk landeten, hatten sie doch geschworen, die Welt nach dem Tod des Ersten Prinzen wieder für sich zu beanspruchen. Nachdem Truppen des Sternensbundes endlich eingriffen, um den Streit zu schlichten, wurden die 1. Avalon-Husaren im Garnisonsdienst auf Marduk eingesetzt. Das Regiment wurde mithilfe der lokalen Fabriken wieder neu ausgerüstet. Sie schworen, die Welt oder ihre BattleMech-Produktionsanlagen niemals wieder den „Schlangen“ zu überlassen.



7. TANCREDI-LOYALISTEN (Tancredis Ehre)

Die 7. Tancredi-Loyalisten waren eines der wenigen Regimenter der Tancredi-Brigade, die nach dem Davion-Bürgerkrieg im Jahre 2540 im Dienst blieben. Sie wurden in die neu gegründeten AVS aufgenommen und die Befehlsstrukturen der Loyalisten wurden so aufgebaut, dass sie es Regimentskommandos erlaubten, sich in Kampfбатаillone für unabhängige Einsätze aufzuspalten.

Das bedeutete zwar, dass jede Streitmacht der Loyalisten durchschnittlich mit weniger Stärke agierte, doch konnten sie schnell die Position wechseln. Solange genug Bataillone in Reserve gehalten wurden, konnte jedes eine aktive Kampftruppe bleiben, indem Transfers von beschädigten und unbeschädigten Kommandos durchgeführt wurden.

Während des Davion-Thronfolgekrieges zeigten die 7. Loyalisten diese Fähigkeit, während sie sich an einem der wenigen erfolgreichen Überfälle tief im Territorium des Kombinats beteiligten. Zunächst griffen sie die spärlich besiedelte Welt Annapolis an. Die Loyalisten schwärmten aus und verschwanden in der Landschaft und im orbitalen Weltraum um den Planeten. Die Loyalisten verwendeten die Welt als Operationsbasis und sie störten die Versorgungslinien des Kombinats, die sich innerhalb eines Sprungs um Annapolis befanden, darunter auch die Distrikt-Hauptwelt Benjamin. Um ihre Einsatzbereitschaft zu erhalten und die Aufklärer des Feindes zu verwirren, sammelten die Loyalisten nach jedem Überfall ihre Truppen, tauschten BattleMechs und andere Ressourcen untereinander, nahmen Reparaturen vor und bereiteten den nächsten Angriff vor.

Die Moral der Loyalisten wurde gebrochen, als sie erfuhren, dass der Erste Prinz auf Royal den Tod gefunden hatte. Ihre Ressourcen waren mittlerweile knapp und ihre Entschlossenheit bröckelte. Also brachen die Plünderer ihre Mission ab und kehrten in den Raum der Vereinigten Sonnen zurück, um ihre Grenzwelten zu stärken. Danach wurden sie vor allem noch in Bestrafungs- und Aufklärungsmissionen eingesetzt.

LIGA FREIER WELTEN

Wo während der frühen 2700er einige der Großen Häuser gegeneinander kämpften, kämpfte die Liga Freier Welten gegen sich selbst. Die Krise begann im Jahr 2703 mit dem Tod von Gerald Marik, der damals Generalhauptmann der Liga Freier Welten war. Während seiner letzten Lebensjahre neigte Gerald zu paranoiden Vorträgen über eine tiefsitzende Verschwörung, die sich im ganzen Sternenbund und darüber hinaus ausgebreitet haben sollte. Seine Tochter Elise, die ihren Vater verehrte und seine Wahnvorstellungen für wahr hielt, trat seine Nachfolge an. Als sie auf Atreus als Ratsherrin bestätigt wurde, verlangte Elise eine Ermittlung bezüglich der, wie sie dachte, verdächtigen Umstände des Todes ihres Vaters. Sie fürchtete, er sei vergiftet worden.

Eine ihrer ersten Aktionen war es, SEKURA, den Nachrichtendienst der Liga, darauf anzusetzen, illoyale Mitglieder militärischer Kommandos aufzuspüren, die an der Grenze zur Konföderation Capella eingesetzt waren. Egal wohin sie blickte, überall sah Elise Marik die Verschwörung, von deren Existenz sie überzeugt war. Im Lauf der nächsten 25 Jahre führte ihre Reinigung der Liga Freier Welten zu einer allgemeinen Nationalisierung von Privatfirmen und einer andauernden Überwachung öffentlicher Beamter. Die öffentliche Meinung zu ihrer Vorgehensweise brach unter ihrer Maßregelung immer weiter ein. Doch je weiter Elise begann, die Temperatur im Dampfkochtopf zu erhöhen, umso unvermeidbarer wurde eine Explosion.

Im Jahre 2728 war der Großteil des Parlaments der Liga Freier Welten überzeugt, dass Generalhauptmann Elise Marik den Verstand verloren hatte. In einem mutigen Schachzug stimmten sie ab, den Posten des Generalhauptmanns freizustellen, um einen neuen Anführer für das Reich einzusetzen. Elise löste sofort das Parlament auf. Die Opposition, die von ihrem Bruder Oliver Marik angeführt wurde, floh auf den Planeten Calloway IV. Das Exilparlament stimmte ab, um Oliver zum Ratsherren der Liga zu bestimmen. Seinen Sohn Boris ernannten sie dabei zum neuen Generalhauptmann. Bürgerkrieg brach in der Liga aus.

Bis 2734 gewann Oliver Mariks Opposition einige Siege gegen Elise und ihre Loyalisten – darunter auch die Gefangennahme Elise Mariks selbst auf Atreus im Jahre 2730. Dennoch vermochten es die Loyalisten, in dem Zermürbungskrieg länger durchzuhalten als die Rebellen. Als Elise befreit wurde, wurde festgestellt, dass sie nicht mehr dazu in der Lage war, als Generalhauptmann zu dienen, da ihr Verstand in der Gefangenschaft vollständig zerbrochen war. Ihr Sohn Bertram übernahm die Rolle und beendete schnell den Krieg, nachdem er einen Waffenstillstand ausgehandelt hatte. Der Bürgerkrieg, der die Liga verschlungen hatte, ließ die Bevölkerung erschöpft und kriegsmüde zurück. In seinen Nachwehen wurden selbst die lautesten Wählergruppen in der Nachkriegsliga still, selbst nachdem die Einsätze von SEKURA (die sich unter Elise Mariks Herrschaft von Spionage auf Geheimpolizeitätigkeiten verlagert hatte) stark beschnitten worden waren.

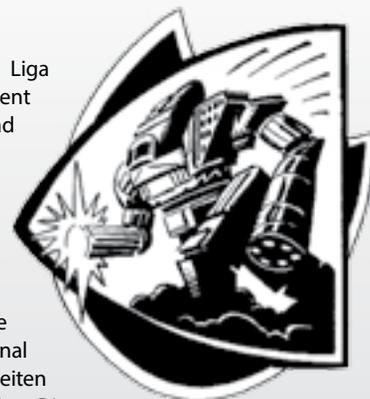
Der Tod von Bertram Marik im Jahre 2740 führte zur Herrschaft von Ewan Marik, einem taktlosen Tölpel von einem Mann, der bald für seinen Mangel an diplomatischen Fähigkeiten bekannt wurde.

Da Drohungen aller Art – darunter auch mit militärischer Gewalt – zu seinen üblichen Antworten auf Problemen gehörten, errang sich Generalhauptmann Ewan die wohlverdiente Reputation, selbst seine Freunde und Verbündete vor den Kopf zu stoßen. Viele distanzieren sich von ihm, um der unerwünschten Aufmerksamkeit zu entgehen. Viele waren der Meinung, dass die Zerstörungen des Bürgerkriegs und die Bemühungen der Ligazentrale für Kommando und Koordination (LZKK) der einzige Grund waren, warum Marik vor dem Fall des Sternenbundes nicht noch einen weiteren großen Konflikt begonnen hat.

Im Jahre 2750 war die innere politische Situation in der Liga Freier Welten bestenfalls angespannt zu nennen. Das Marik-Commonwealth, normalerweise das Bollwerk der Unterstützung für die Marik-Generalhauptleute, war gespalten in Unterstützer für Ewan Marik und solche für seinen jungen Sohn Kenyon. Obwohl er noch ein Jugendlicher war, gewann Kenyon Berichten zufolge zu viele mächtige Verbündete, sodass es für seinen Vater zu riskant gewesen wäre, den potentiellen Thronräuber ermorden zu lassen, selbst wenn der alte Marik dies gewünscht hätte. Die Prinzipalität Regulus, mit ihrer großen Zahl von ressourcenreichen Welten, die abgelegene Randwelten-Kommunalität und das relativ arme, aber stark militarisiertere Herzogtum Andurien unterstützten alle im Geheimen Kenyon. Die wirtschaftlichen und militärischen Machtzentren des Marik-Commonwealths und des Herzogtums Oriente, zusammen mit den politisch gerissenen Führern des Stewart-Commonwealth, der winzigen Marine der Prinzipalität Gibson, dem extrem loyalen Herzogtum von Graham-Marik und ungefähr der Hälfte der unabhängigen Welten standen hinter Ewan. Viele dieser Mächte entschieden sich zwar vermutlich so, weil sie Angst vor dem instabilen Herrscher hatten und keinen weiteren Bürgerkrieg provozieren wollten, doch hatte sicherlich auch eine ähnliche Angst, die Liga in die Hände eines unerfahrenen Unbekannten wie Kenyon zu geben, ihren Anteil an ihren Entscheidungen.

1. FREIE WELTEN GARDE (Die Adler von Atreus)

Direkt nach der Gründung der Liga Freier Welten gab das Parlament zehn Regimenter Panzer und Infanterie in Auftrag. Diese Regimenter – die Garde der Freien Welten – würden später zur wichtigsten BattleMech-Truppe in der Liga Freier Welten werden. Von allen Regimentern im MLFW verfügte die 1. über die schwersten Maschinen im Arsenal der Liga, wobei die meisten Einheiten in die überschwere Kategorie fielen. Die



1. Garde unterzog sich ständigem Drill, um gegen die Truppen von Haus Mariks Feinden so effektiv wie möglich zu bleiben. Sie wurden insbesondere in „Brückenkopf“-Einsätzen ausgebildet. Somit waren die 1. Garde kompetent in Kampfabwehren und darin, durch schiere Masse, Feuerkraft und Können Landezone zu sichern und zu halten, bis weitere Truppen eintreffen konnten. Die 1. wurde auch als Sicherungstruppe eingesetzt, wobei sie wichtige Ziele beschützten, die unter ihrer Kontrolle zu halten für leichtere Kommandos schwierig gewesen wäre.

Während des Bürgerkriegs verwendete Elise Marik die Kraft der 1. Garde, um einflussreiche Abgeordnete zu verhaften, die sie als illoyal empfand. Die 1. Garde zerschmetterte persönliche Sicherheitstruppen, darunter auch ein Söldner-Bataillon, das von einem Abgeordneten aus dem Herzogtum Andurien angeworben worden war. Die Verluste waren immer gering und die Feuergefechte wurden als Unterhaltung in der ganzen Liga ausgestrahlt – und als Warnung an jeden, der illoyale Gedanken hegte. Nach einer Reihe von Verhaftungen an der capellanischen Grenze wurde die 1. nach Atreus versetzt, um die politischen Gefangenen zu bewachen. Die Infanterie, die zur 1. gehörte, stellten oft die Erschießungskommandos, die unter Elises Herrschaft so allgegenwärtig wurden.

Nach dem Bürgerkrieg setzte die 1. ihren Dienst auf Atreus fort, wo sie als Leibwache für den Generalhauptmann agierte. Bis zum Jahre 2750 wurden die 1. Garde nur zweimal abseits der Hauptwelt eingesetzt: Einmal als Machtdemonstration an der Grenze zur Konföderation Capella (im Jahre 2744) und ein weiteres Mal an der Grenze zum Lyranischen Commonwealth (im Jahr 2749) als Reaktion auf den lyranischen Angriff auf das der Liga Freien Welten zugehörige Handelsschiff *Timothy Leary*.



10. ATREIISCHEN DRAGONER (Dezimierung)

Die Atreischen Dragoner wurden als eines der ersten „Provinzregimenter“ in der Liga Freier Welten gegründet. Ursprünglich wurden alle Rekruten für die Dragoner direkt aus den Militärakademien auf Atreus abgeworben, doch im Laufe der Zeit wurde dies immer weniger erforderlich. Im Jahr 2750 bestanden die 10. Atreischen Dragoner aus einer bunten Mischung des gesamten Marik-Commonwealth und des

Herzogtum Oriente. Das 10. war ein einzigartiges Dragoner-Regiment, weil es sich auf die Verwendung von im Ausland gebauten BattleMechs und Fahrzeugen spezialisierte. Dies gab ihren Kriegern ein einzigartiges Verständnis für die Stärken und Schwächen der Maschinen, die von den potentiellen Feinden der Liga verwendet wurden. Es war somit nicht ungewöhnlich, Mechs, die traditionell im Draconis-Kombinat gebaut wurden, an der Seite solcher marschieren zu sehen, die normalerweise im Lyranischen Commonwealth konstruiert wurden, manchmal für Trainingsübungen sogar in den Paradefarben ihrer ursprünglichen Häuser lackiert.

Da die 10. so unterschiedliche BattleMechs zur Verfügung hatte, waren sie perfekt dazu geeignet, als „bestreitbare Aktivposten“ in den Überfällen hinter der Grenze zu dienen, die im 28. Jahrhundert so verbreitet waren. Im Jahr 2747 beispielsweise führte ein Bataillon der 10. eine Angriffsmission tief in der Konföderation Capella aus. Sie verwendeten dabei BattleMechs, die man normalerweise in den Truppen der Vereinigten Sonnen sah und es gelang ihnen, die Lagerhäuser von

Bergan Industries zu plündern. Dies führte zu einem Gegenangriff der zornigen Capellaner gegen die Sonnen. Als die capellanischen Truppen in den Davion-Raum eindringen, waren die Plünderer der 10. wieder sicher zurück im Raum der Liga, wo sie Frachträume voll mit Ersatzteilen für ihre capellanischen Maschinen ausluden.



6. MARIK-MILIZ (Die Grundpfeiler – Bauernschaft)

Die ersten Regimenter der Marik-Miliz wurden gemeinsam mit der Marik-Republik im Jahr 2441 gegründet. Die 6. entstand kurze Zeit später als „Grundpfeiler“-Regiment, eine Streitmacht, die dazu ausgelegt war, die Regimenter einer Division zu verankern und den Druck eines vollen Angriffs des Feindes zu mindern. Der Spitzname der 6. wurde dieser Funktion entlehnt, sowie der Tatsache, dass sie ihre schwersten Fahrzeuge vor allem mit Langstreckenraketen ausrüsteten. Als die BattleMechs entwickelt wurden, war die 6. eines der ersten Regimenter

in der Liga Freier Welten, die Exemplare des *Mackie* und seiner in der Liga gebauten Nachfolger erhielten und auf ihnen ausgebildet wurden.

In den Jahrhunderten danach setzte die 6. ihren Dienst als Grundpfeiler-Regiment fort. Ihr erstes Bataillon bestand fast ausschließlich aus überschweren BattleMechs, während das 2. und 3. Bataillon eine Mischung aus überschweren und schweren BattleMechs einsetzte. In jedem planetaren Angriff wäre der Einsatz einer so gewaltigen und langsamen Streitmacht schwierig gewesen, also wurde die 6. Miliz speziell dafür ausgebildet, Kampfabwürfe aus ihren Landungsschiffen in der niedrigen Umlaufbahn zu machen. Der Schock, plötzlich Dutzende von *BattleMasters* und *Banshees* vom Himmel regnen zu sehen, war genug, um die Moral der meisten Planeten-Milizen zu brechen.

Als die Spannungen mit dem Lyranischen Commonwealth im Jahre 2749 ihren Höhepunkt erreichten, wurde die 6. Miliz erneut in die Welt Blue Sava versetzt, in der Nähe der Grenzen sowohl der Terranischen Hegemonie als auch der Konföderation Capella. Auch wenn sie sich in Reichweite von Welten der Konföderation und Hegemonie befand, war die kleine agrikulturelle Welt doch nur von geringem strategischem Wert. Dennoch diente die Anwesenheit der 6. effektiv als Abschreckung für beide Nachbarn, was es der Liga erlaubte, zusätzliche Truppen an die Lyranische Grenze zu schicken. Nachdem die *Timothy-Leary*-Krise überwunden war, zog die 6. weiter randwärts entlang der capellanischen Grenze und war dort immer noch, als der Sternenbund seine letzten Jahre erreichte.

HERZOGICHE GARDE (Erleuchtete Tapferkeit)

Die Herzogliche Garde, erschaffen von Herzog zu Oriente im Jahre 2485, war das erste Regiment in der Oriente-Füsiliere-Brigade und womöglich auch das angesehenste. Die Ducal-Garde wurde, im



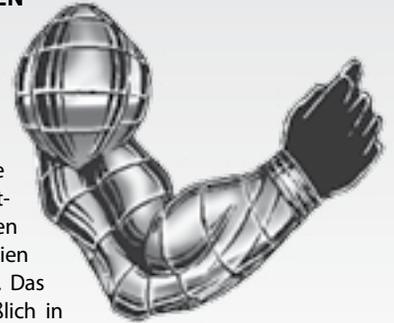
Gegensatz zu den meisten bestehenden Divisionen ihrer Tage, mit dem Konzept des BattleMechs als Kerngedanke erschaffen. Somit erhielt sie viele der ersten *Mackie*- und *Icarus*-BattleMechs, die die neu erschaffenen Fabriken der Oriente Weapon Works herstellten. Modelle späterer Produzenten in der ganzen Liga würden später die Kampfkraft der Garde verstärken, was sie zu Vorreitern der modernsten Technologie machte.

Im Jahr 2528 war die Herzogliche-Garde eines der ersten Regimenter außerhalb der terranischen Streitkräfte, die erfolgreich BattleMechs bei einem Kampfabwurf in Schwerelosigkeit eingesetzt hatten. Bei dieser Aktion griff die Herzogliche-Garde das unter der Kontrolle der Konföderation Capellas stehende System Borka an. Als sie eintrafen, stellten sie fest, dass gerade ein Terraformierungsprojekt auf dem unbewohnten Planeten begonnen wurde. Drei capellanische Terraformer-Sprungschiffe setzten Sonnenschirme an einem schwerkraftmäßig stabilen Punkt zwischen Borka und dessen Hauptstern ein. Anstatt diese Schiffe zu umgehen, verwendete die Garde ihre BattleMechs als Enterkommando. Sie sprangen auf die Verladerampen ihrer Landungsschiffe, trieben oder schoben sich mit ihren Sprungdüsen bis zu den haltlosen Sprungschiffen und schnitten sich ins Innere, um die Kontrolle über die Schiffe zu übernehmen.

Der Erfolg motivierte die Ducal-Garde, ihre Ausbildung im Kampf in Schwerelosigkeit nur noch zu vertiefen, eine Tradition, die bis ins 28. Jahrhundert erhalten wurde. Diese Meisterschaft war auch Grund für das LZKK, der Garde ein volles Bataillon Flugmechs zuzuweisen, zusätzlich zu der normalen Besetzung aus Luft-/Raumjägern und Mechs. Es ist eine allgemeine Tradition bei der Garde, dass die Luft-/Raum und FLUM-Piloten jeden MechKrieger nach seinem ersten „Weltraumspaziergang“ mit einem Paar Schwingen auszeichneten. Außerdem war es den MechKriegern der Ducal-Garde erlaubt, im Gegensatz zu den meisten Mech-Regimentern im Militär der Liga, Abschussmarkierungen an ihren BattleMechs zu zeigen, selbst wenn sie sich in Paradefarben bewegten, um Abschüsse im Weltraum zu markieren.

1. REGULANISCHE HUSAREN (Die Stahl-Husaren)

Die Regularischen Husaren wurden ursprünglich im Jahre 2247 als einzelnes Regiment aufgestellt, als die Prinzipalität Regulus gegründet wurde. Die Reihen der Stahl-Husaren dehnten sich im nationalistischen Eifer, der die Gründung der Freien Welten begleitete, schnell aus. Das Regiment spaltete sich schließlich in die 1. und 2. Regularischen Husaren auf. Später sollten noch weitere Husaren-Regimenter folgen, doch das 1. sollte das angesehenste Kommando bleiben, bei dem aufgenommen zu werden sich jeder Bürger der Prinzipalität wünschte. Die besten Abgänger aus dem ganzen regularischen Raum wurden fast immer den 1. Husaren zugewiesen.



Vom ersten Tag ihrer Gründung an litten die 1. Husaren niemals an einem Mangel an Fähigkeit oder Mannstärke, doch sorgte die relativ schwach ausgeprägte Industrialisierung der Prinzipalität oft dafür, dass die Husaren dem Rest der Liga hinterherhinkten, wenn es um BattleMechs und andere Schlachtfeldtechnologien ging. Während des Bürgerkriegs zwischen Elise und Oliver Mark stellte sich die Prinzipalität auf die Seite von Elise Marik. Als Belohnung wurden die Husaren mit Kampfausrüstung aus dem Marik-Commonwealth überhäuft. Die gewöhnlich vorsichtigen, aber kompetenten MechKrieger der Husaren waren endlich imstande, ihr Können voll zu nutzen.

In einer der letzten Schlachten des Bürgerkrieges griffen die 1. Husaren 2733 ein Oriente-Munitionsdepot auf New Delos an. Die Husaren trafen dabei auf die 2. Oriente-Füsiliere und nutzten jede Öffnung die sich ihnen bot, um Schwachpunkte auszunutzen zu können. Im Gegensatz zu den Husaren von vor einem Jahrzehnt erlaubte die neue fortschrittliche Ausrüstung der 1. es ihnen jetzt, jeden einzelnen taktischen Fehler auszunutzen, der der Verteidigung der Füsiliere unterlief. Sie fielen brutal über ihre Gegner her und sicherten das Munitionsdepot mit minimalen Verlusten auf ihrer Seite.

LYRANISCHES COMMONWEALTH

Verglichen mit den meisten der Großen Häuser im Sternenbund war die erste Hälfte des 28. Jahrhunderts für das Lyranische Commonwealth fast schon gesegnet ruhig. Der relative Frieden, der in der Inneren Sphäre seit der Erschaffung des Sternenbundes herrschte, eröffnete lyranischen Firmen wirtschaftliche Möglichkeiten, die sich bis in die Vereinigten Sonnen und das Taurus-Konkordat erstreckten. In der Mitte des Jahrhunderts jedoch begannen sich Spannungen mit dem Draconis-Kombinat wieder zu verschlimmern. Ein Krieg schien kurz bevor zu stehen. Beginnend mit einem starken Anstieg von Banditenaktivitäten an der kernwärtigen Grenze zwischen Commonwealth und Kombinat in den 2730ern erreichten diese Spannungen 2741 ihren Höhepunkt. Eine Schar von mit BattleMechs ausgerüsteten Piraten griff eine kleine Siedlung auf der lyranischen Welt Rand an, wobei 500 Zivilisten getötet und jede Ausrüstung, die sie nicht mit sich nehmen konnten, zerstört wurde.

Das Lyranische Nachrichtencorps verfolgte die angreifende Bande bis zu einer Einsatzbasis im System der Republik der Randwelten. LIC-Kommandos, die zu den 12. Lyranischen Regulären gehörten, griffen den Stützpunkt der Piraten an. Dabei stießen sie auf starke Beweise, dass die Banditen in Wahrheit Söldner waren, die im Dienste des Draconis-Kombinats standen. Der erste wirkliche Beweis dafür, dass das Kombinat in die Plünderung lyranischer Ressourcen verstrickt war, schickte Schockwellen bis nach Tharkad. Archon Michael Steiner fürchtete, die Öffentlichkeit könnte Rache fordern, und er reagierte schnell – und etwas unüberlegt – auf die Krise. Der üblicherweise gelassene und gesammelte Archon denunzierte Koordinator Takiro Kurita öffentlich in den Ratskammern des Sternenbundes. Er beschuldigte den Koordinator, an Kriegsverbrechen beteiligt gewesen zu sein, indem er direkt gesetzeswidrige Aktivitäten gegen einen anderen Mitgliedsstaat unterstützt hatte. Außerdem machte er die LCS kampfbereit und brachte mehrere BattleMech-Regimenter aus Regionen tief im Commonwealth an die gemeinsame Grenze mit dem Kombinat. Koordinator Kurita reagierte entsprechend und beschuldigte den Archon, Banditen auf seiner Seite der Grenze zu unterstützen, ehe er Terra verließ und sich nach Luthien aufmachte, um sich auf den unvermeidbaren Krieg vorzubereiten.

Der Krieg hatte noch nicht begonnen, als der Erste Lord Simon Cameron Divisionen des Sternenbundes an die Grenze zwischen Commonwealth und Kombinat schickte und Diplomatie- und Spionage-Initiativen unternahm, um die Dispute zu schlichten und die wahre Herkunft der Piratenüberfälle zu ermitteln. Trotz dieser Bemühungen bereiteten sich die Häuser Steiner und Kurita in der zweiten Hälfte der 2740er weiter auf den Krieg vor. Als mehr und mehr „Banditenüberfälle“ die verschiedenen Mitgliedsstaaten heimsuchen begannen, schritt Cameron schließlich

zur Tat. Er begann 2750 seine schicksalhafte Friedensreise, die Stopps im Lyranischen Commonwealth vorgesehen hatte.

Im Gegensatz zu den anderen Großen Häusern hatte das Lyranische Commonwealth gerade erst seit der Krise mit dem Draconis-Kombinat begonnen, seine Streitkräfte auszuweiten. Verluste, die während des kurzen Grenzstreits mit dem Kombinat erlitten wurden, eröffneten gesetzliche Schlupflöcher, nach denen technologisch fortschrittlichere Mechs produziert und eingesetzt werden konnten, ohne gegen das Sternenbunds-Ratsedikt von 2650 zu verstoßen. Die Aufrüstung der älteren Mechs der LCS übernahm auch Ideen aus dem militärischen Handbuch der Vereinigten Sonnen. Indem ältere BattleMechs in die Miliz-Truppen versetzt wurden, konnte das Commonwealth sein Militär noch mehr vergrößern und seinen Waffenherstellern zusätzliche Kunden liefern. Dies führte zu einem wirtschaftlichen Aufschwung, der das Commonwealth nach Jahrzehnten friedlichen Handels zwischen Commonwealth und der übrigen Inneren Sphäre nur noch weiter stärkte.



1. ARKTURUS-GARDE (Wächter des Commonwealth)

Als das Lyranische Commonwealth im Jahre 2341 gegründet wurde, wurde die Welt Arcturus als ursprüngliche Zentralwelt auserkoren. Im gleichen Jahr wurde die erste Division von Panzern und Infanteristen, deren Aufgabe es war, das Reich zu verteidigen, ausgehoben – die 1. Arkturus-Garde. Auch wenn die Hauptwelt des Commonwealth später nach Tharkad verlegt wurde, war die 1. Garde – und alle anderen später gegründeten Arkturus-Garden – immer das Herzstück der lyranischen Militärmacht.

Durch den Umzug der Hauptwelt und die Ernennung der 1. Hofgarde zur Ehrengarde des Archon wurden die 1. Arkturus Garde die wichtigste Streitmacht, die auf planetare Überfälle und Besetzungen entsandt wurde. Selbst in Friedenszeiten trainierte die Garde ohne Pause ihre Belagerungs- und Überfalltaktiken sowie die Konstruktion von Wehranlagen mit oder ohne den Einsatz von Pionierfahrzeugen. Als sie lernten, ihre BattleMechs für den Bau von Befestigungsanlagen zu verwenden, entwickelte die 1. Garde ganz von selbst eine Vorliebe für



die schwersten Mech-Designs, die im Commonwealth produziert wurden. Schließlich brauchten sie sowohl ihre Muskelstärke als auch ihre Feuerkraft und Panzerung.

Die 1. Garde wurden das letzte Mal im Kampf eingesetzt, als im Jahre 2719 die Lyranische Spionageabteilung in Erfahrung brachte, dass die Liga Freier Welten ein Regiment von BattleMechs auf Solaris VII sammelte. Auch wenn die Liga dies leugnete, plante Haus Marik, dieses Regiment als schwere Überfalltruppe gegen Alarion und die Welten der Umgebung zu verwenden. Unglücklicherweise für die Mariks entsprach ihre Vorstellung, dass ein weiteres Regiment von BattleMechs auf der Spielwelt nicht bemerkt werden würde, nicht der Realität. Die Arkturus-Garde drang bei einem Lagrange-Punkt in der Nähe von Solaris VII in das Solaris-System ein. Sie vollführte Kampfabwürfe in der Umgebung der Mech-Fabriken, die die Hauptstadt umgaben und verwendete ihre schwersten Mechs, um temporäre Wehranlagen zu errichten. Währenddessen kreisten die leichteren schweren und überschweren Mechs um die Stadt und umzingelten sie vollständig, ehe die Mariks einen Angriffsplan entwickeln konnten. Die 1. besetzte Solaris VII für volle sechs Monate, bis die Diplomatie sich schließlich durchsetzen konnte und die Marik-Truppen von der Welt abgezogen wurden.

2. LYRANISCHE GARDE (Wandelendes Höllenfeuer)

Im Gegensatz zu vielen Regimentern im Lyranischen Commonwealth bestand die 2. Lyranische Garde 2750 vor allem aus einem BattleMech-Design, dem *Firestarter*. Diese Taktik, ein einzelnes Design in Massenformationen einzusetzen, war von den SBVS für ein Jahrhundert oder mehr verwendet worden. Dabei verwendeten einige Divisionen Bataillone von Flugmechs oder Kavalleriemaschinen wie den *Shadow Hawk*. In der 2. Lyranischen führte jedes der drei Bataillone des Regiments zwei Kompanien von *Firestarters* und eine Kompanie schwerer *Hunchbacks* als Unterstützung ins Feld. Zwar war diese Zusammenstellung von Mechs nicht ideal gegen andere, vielseitigere oder besser ausgerüstete BattleMech-Regimenter, doch war die 2. Garde auch gar nicht darauf ausgelegt, gegen solche eingesetzt zu werden. Stattdessen lag ihre Spezialisierung auf der Besetzung von Planeten, lange nachdem der Angriff abgeschlossen war. Die leichten und mittelschweren Maschinen waren am besten für Aufstandsunterdrückung und urbane Befriedung geeignet.

Die 2. Garde wurde zuletzt 2746 voll auf dem Planeten Gustrell eingesetzt. Auch wenn die dicht besiedelte Welt Gustrell im territorialen Raum der Republik der Randwelten lag, hatte sie sich doch für unabhängig erklärt. Allerdings fehlte es ihr an eigenen BattleMech-Truppen. Die Regierung von Gustrell war nicht willens, Unterstützung von der Republik anzunehmen und deshalb warben sie weniger als edelmütige Söldnerkompanien an, um sich vor Banditen zu schützen. Das LNC ermittelte, dass eines von Gustrells Söldnerkommandos an einem besonders brutalen Angriff auf eine Lyranische Forschungseinrichtung im Dunkelnebel beteiligt gewesen war. Die 2. Garde wurde alleine ausgeschiedt, da zu der Zeit keine feindlichen BattleMech-Truppen auf dem Planeten waren. Fast augenblicklich nach der Landung wurden die Lyraner von der Gustrell-Miliz angegriffen.

Das Wandelnde Höllenfeuer machte seinem Namen alle Ehre und brannte sich durch die Infanterie und leichten Panzer, die Gustrell



ihnen entgegenschickte. Die zwei Tage andauernde Schlacht endete, als die 2. Garde das planetare Senatsgebäude einnahm. Später sollte es als das „Gustrell-Massaker“ bekannt werden, was an den Bildern von tausenden von Milizsoldaten lag, die bis zur Unkenntlichkeit verbrannt waren. Zwar fand man heraus, dass die Söldner unabhängig von der Regierung von Gustrell agiert hatten, doch machte sich die 2. Garde erst ins Commonwealth auf, als eine Streitmacht der Randwelten dem Garnisonsdienst zugewiesen worden war. Dies geschah, um die Möglichkeit zu verringern, dass Banditen den Planeten in der Zukunft als Stützpunkt verwenden konnten.

1. DONEGAL-GARDE (Scrios Frithpháirteach Dearbhaithe)

Das Protektorat Donegal war weder die größte wirtschaftliche Macht noch der größte militärische Machtblock der drei Staaten, die sich im Jahre 2341 zum Lyranischen Commonwealth zusammenschlossen. Tatsächlich war sein kleines Militär auf Dutzende von Welten und gewaltige unbewohnte Ländereien aufgeteilt. Wie die meisten BattleMech-Regimenter, die ihre Wurzeln bis zu diesen frühen Jahrhunderten zurückverfolgen konnten, begann die 1. Donegal-Garde als Panzerformation. Als sie in die LCS aufgenommen wurde, handelte es sich um ein verstärktes Regiment von Panzern mit vier Bataillonen zu je vier Kompanien, die von fast zwölf Regimentern Infanterie unterstützt wurden. Eine solche Größe war erforderlich, um Garnisonen in Sonnensystemen zu errichten, die sich über ganze Parsecs unbewohnten Raum erstreckten. Allerdings war dies ein logistischer Albtraum.

Als der BattleMech entwickelt wurde, wurden zusätzliche Regimenter der Donegal-Garde gebildet, doch die 1. übte weiterhin die Fertigkeiten ein, die ihnen im 24. und 25. Jahrhundert so viele Erfolge verschafft hatten: schnelle Aufstellung und Reaktion. Sie nutzten einen großen Anteil von leichten und mittelschweren BattleMechs, um sich weit über kontinentale und planetare Oberflächen ausbreiten zu können. Die 1. Donegal-Garde war besonders geschickt darin, den Feind ausfindig zu machen und ihn dann zu umzingeln und festzunageln, bis größere oder zahlreichere Verbündete eintreffen konnten, um den Sieg zu garantieren.

Als sich in den 2740ern die Spannungen an der Front zum Kombinat verschlimmerten, wurde die 1. Donegal-Garde an der Grenze zwischen dem Draconis-Kombinat und Camlann Shire des Tamarpaktes eingesetzt. Die 1. Garde agierte in kleinen Gruppen und erhielt Garnisonen auf so vielen der Welten, die zu verteidigen ihnen aufgetragen worden war, wie nur möglich. Diese verteilte Aufstellung erlaubte es ihnen, schnell auf jede Landung feindlicher Truppen zu reagieren, während sie gleichzeitig ein Auge auf alle wichtigen Einrichtungen und taktisch essentiellen Bereiche hatten.





4. SKYE-RANGER (Albion)

Die starke Industrialisierung der am nächsten zur Hegemonie gelegenen Lyranischen Welten war ein Segen für die Streitkräfte der Skye-Föderation und ein Albtraum für den Rest des Lyranischen Commonwealth. Die 4. Skye-Ranger wurden aus frisch ausgebildeten MechKriegern aus der gesamten Föderation gebildet. Ausgerüstet wurden sie mit den im frühen 26. Jahrhundert

fortschrittlichsten BattleMechs, als die Herzöge von Skye und Tamar Margaret Olsen als Archon gegen den illegitimen Neffen des vorherigen Archon Robert Steiner unterstützten.

Die 4. Ranger wurden eilig zusammengezogen, als Robert Steiners Truppen sich auf Skye versammelten und hatten nur wenig Zeit, die umfassenden Taktiken zu perfektionieren, die einem erfahrenen Regiment zur Verfügung stehen würden. In seiner Verzweiflung entwickelte der befehlshabende Offizier eine Strategie, die er „Hausbesetzerangriff“ nannte. Die 4. Ranger bewegten sich schnell von einer feindlichen Formation zu einem Ort ihrer Wahl, in der Hoffnung, die feindlichen Truppen dorthin zu locken. Dann griffen sie den Feind schnell an und ließen sich absichtlich zurückfallen – selbst wenn sie ihren Vorteil hätten ausnützen können. Sie wiederholten diese Taktik mehrere Male, überdehnten dabei die Streitmacht des Gegners und lockten sie in ein Muster aus Jagd und Flucht. Dabei warteten sie auf den bestmöglichen Moment und das bestmögliche Gelände, um plötzlich vorwärtszustürmen und ihre überraschten Gegner auszulöschen.

Dieser „vorsichtig-aggressive“ Stil der Kriegsführung funktionierte während des kurzen Bürgerkriegs gut gegen die Truppen des Commonwealth, in einer Zeit, in der gegnerische Kommandeure oft zögerten, Soldaten zu töten, die nur Jahre zuvor noch freundlich zueinander gestanden hatten. Nach dem Krieg führten die 4. Skye-Ranger diese Art der Kriegsführung fort, oft mit unterschiedlichen Ergebnissen. In der Mitte der 2700er war die 4. in verschiedenen Systemen an der Grenze zwischen der Skye-Föderation des Commonwealth und der Liga Freier Welten stationiert, wo sie weiterhin die fortschrittlichsten Technologien erhielten, mit denen sie die Fabriken des Commonwealth versorgen konnten.



1. HOFGARDE (The Archon's Own)

Die vier Regimenter der Hofgarde repräsentieren verschiedene Teile des Commonwealth (sowie das Commonwealth selbst, im Falle der 4. Hofgarde). Die 1. Garde repräsentieren das Protektorat Donegal, wo sich die Hauptwelt des Reiches Tharkad befindet. Somit ist ein wichtiger Teil ihrer Aufgabe der Schutz des Archon.

Da zu ihren anderen Pflichten gehört, die Generalstaaten zu beschützen, und darin den gewaltigen königlichen Palastkomplex, war der Dienst in der 1. Hofgarde schon lange eine der angesehensten Positionen in den LCS. Tatsächlich ist die größte Ehre von allen bei der Hofgarde auch die sichtbarste: das Bemannen eines der beiden blau und golden lackierten *Griffin*-BattleMechs, die an den Seiten des Thron des Archons stehen.

Wenn auch ein großer Teil ihrer Pflichten in den Tagen des Sternembundes rein zeremoniell war, so fand die 1. Garde doch immer die Zeit zum Training. Da die meisten ihrer Aufgaben Arbeit in und um die am dichtesten besiedelten Bereiche von Tharkad City beinhalten, haben sich die Gardisten zu Spezialisten im Stadtkampf entwickelt. Natürlich war das letzte Mal, dass diese Fähigkeit wirklich im Kampf eingesetzt wurde während des Lyranischen Bürgerkriegs früh im Jahre 2506, auf dem Planeten Tamar.

In den letzten Tagen dieses Konflikts verfolgte Robert Steiner die Rebellen Herzog Gilderoy und Margaret Olsen – die Frau, die das Amt des Archon für sich beanspruchte – nach Tamar. Robert stand an der Spitze der 1. Hofgarde, als es seinen anderen Loyalisten-Regimentern gelang, die meisten Truppen der Rebellen zurückzutreiben. Nur die 1. Tamar-Füseliere, die Hauswache des Herzogs von Tamar, mussten noch besiegt werden. Sie hatten sich in Tamar City verschanzt. Die 1. Garde stießen durch die Hauptstadt in Richtung des Parlamentsbunkers vor, wo sich der Herzog versteckte. Nachdem ein achtzehn Stunden andauerndes Feuergefecht in den Straßen den Großteil der Innenstadt in Schutt und Asche gelegt hatte, kapitulierten der Herzog und seine Hauswache.

STERNENBUNDVERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE

Die SBVS waren die größte Streitmacht, die jemals in der Geschichte der Menschheit zusammengestellt wurde. Im Jahr 2750 bestand sie aus fast 500 Divisionen, einer Kriegsschiff-Flotte von über 2.000 Schiffen (ohne Hilfsschiffe, Landungsschiffe und Sprungschiffe) und über 100.000.000 Soldaten im aktiven Dienst. Abgesehen von den Königlichen Einheiten – die ausschließlich aus nationalisierten Divisionen aus der Terranischen Hegemonie bestanden – operierten die SBVS in multikulturellen Formationen, in denen Soldaten aus allen zehn Staaten präsent waren. Es ist ironisch, dass die SBVS trotz ihrer gewaltigen Größe und der Unterstützung einiger der fortschrittlichsten Technologien, die jemals für die konventionelle Kriegsführung entwickelt worden waren, im frühen 28. Jahrhundert vielleicht auch zu den am wenigsten kampferprobten Heeren ihrer Zeit gehörten. Während die verschiedenen Mitgliedsstaaten sich in ihre versteckten Kriege verstrickten, sorgten der relative Friede und Wohlstand des Sternenbundes dafür, dass die SBVS den Großteil ihrer Kampferfahrung in Manövern sammeln mussten. Einige erfuhren realistischere Kampfszenarios in der Mars-Olympiade, während andere echtem Kampf auf Leben und Tod bei der Jagd auf Banditen begegneten. Die erfahrensten Soldaten der Zeit kamen allerdings von Posten im Draconis-Kombinat, wo fünfzig Jahre sich duellierender „Ronin“-Krieger viele Mechkrieger erschuf, die zwar im Kampf Mann gegen Mann hervorstachen, aber noch nie in kleinen Einheiten gekämpft hatten, geschweige denn in großen Gefechten. Es war somit ein eindrucksvoller Beleg des Trainingsregimes der SBVS, ihrer Technologie und schier Größe, dass es den Divisionen, die an Operation DUNSTWOLKE teilnahmen, ohne größere Schwierigkeiten gelang, den Widerstand der kampferprobten VSDK-Truppen zu überwinden. Tatsächlich dauerte es noch mehr als zwanzig Jahre, bis der Rest der SBVS ihren gerechten Anteil an Kampferfahrung sammeln konnten.

Die SBVS waren mit der besten verfügbaren Technologie ausgestattet, wobei neuere Ausrüstung von den Königlichen Einheiten an die Reguläre Armee weitergegeben wurde. Wenn eine Königliche Einheit Modernisierungen erhielt, wurde ihre überschüssige Ausrüstung an eine andere Königliche Einheit weitergegeben, die Bedarf hatte; bestand bei keinen Königlichen Einheiten Bedarf, dann wurde die Ausrüstung an die regulären SBVS-Kommandos weitergegeben. Dieser herunter gereichten Aufrüstungen waren immer noch besser als die neuesten Modelle, die die Häuser zu dieser Zeit produzieren konnten, da sich die Camerons große Mühe gegeben hatten, die Überlegenheit der Hegemonie und des Sternenbundes zu wahren.

Der erste große Kampf der SBVS seit dem Vereinigungskrieg fand im Jahre 2729 statt, am Ende des Krieges um die Davion-Thronfolge. Unter der Führung des Befehlshabenden Generals Rebecca Fetladral entsandten die SBVS fünf Divisionen an die Grenze zwischen Vereinigten Sonnen und Draconis-Kombinat. Jede wurde einer umstrittenen Welt zugewiesen. Sie alle erhielten Befehle, den Kampf mit allen erforderlichen Mitteln zu beenden. Auf Lima, Klathandu IV und Wapakoneta stellte die bloße Ankunft der SBVS-Truppen das Ende der Konflikte dar. Auf Breed griff das schwer angeschlagene und schlecht versorgte 4. Schwert des Lichts Brigades die 1. Sprunginfanteriedivision der SBVS

an – nur um nach einem Monat der Gefechte zu kapitulieren. Auf Royal besiegte die Sirius-Division – mit Hilfe der Davion-Truppen – die 6. und 14. Benjamin-Regulären Regiment und die 4. Galedon-Regulären nach fast zwei Monaten Kampf.

Fünf Jahre später wurden mehrere SBVS-Divisionen in die Liga Freier Welten geschickt, um dem Marik-Bürgerkrieg von 2729 ein Ende zu machen. Ehe diese Soldaten eingreifen konnten, plünderten die Truppen der Loyalisten allerdings Atreus und retteten Generalhauptmann Elise Marik, was den Krieg effektiv beendete. Während dieser Zeit, und weiter bis zum Ende der 2730er, gerieten SBVS-Kommandos, die in der Peripherie stationiert waren, in mehrere Auseinandersetzungen mit Anti-Sternenbund-Demonstranten. Außerdem kam es zu mehreren kleineren Konflikten mit Banditen.

Als Jonathan Cameron 2738 starb, trat Fetladral von ihrem Posten als Befehlshabender General ab und nahm einen Posten als Kommandeurin der Pionierunterabteilung an. Ihr Kollege Aleksandr Kerensky trat ihre Nachfolge an. Er erbeite eine extrem explosive Situation und konzentrierte all seine Bemühungen darauf, die SBVS für alle Gegebenheiten vorzubereiten.

Der Dritte Versteckte Krieg begann 2741, als Söldner des Draconis-Kombinats – die sich als Banditen



ausgaben – das Lyranische System des Randes überfielen. Die anderen Häuser taten es ihnen bald mit ähnlichen Überfällen gleich. Für die nächsten neun Jahre tarnten sich Haustruppen und Söldner als „Banditen“ um strategische Angriffe und Überfälle an gemeinsamen Grenzen auszu-

führen. In den ersten drei Jahren versuchten die SBVS diese Truppen gefangenzunehmen oder sie zurück in ihre Stützpunkte zu jagen. Im Jahr 2744 präsentierten die SBVS unwiderlegbare Beweise, was die wahre Natur dieser „Banditen“ anging, doch die Ratsherren ignorierten die Beweise. Sie behaupteten, der Grund für die Aktivitäten sei nur der Menschenhass einiger abtrünniger Adelige. Als es klar wurde, dass die Ratsherren ihre irregulären Truppen nicht zurückbeordern würden, befahl Cameron den SBVS, alle Banditen bei Sichtung zu erschließen und keine Gefangenen zu nehmen.

Camerons Diplomatiebemühungen waren fehlgeschlagen und Kerenskys SBVS war damit beschäftigt, kleinere Scharmützel im gesamten Sternenbund zu unterdrücken. Für Cameron und Kerensky zusammen war es die größte Sorge, dass sich diese Gefechte bald zu einem vollen Krieg auswachsen würden. Cameron konzentrierte sich auf politische Lösungen, während sich Kerensky auf die SBVS fokussierte. Er bereiste Stützpunkte und Festungsanlagen und traf persönlich so viele Soldaten wie möglich, um die Perspektive auf Bodenebene zu erhalten. Der General eliminierte inkompetente Offiziere und belohnte die kompetenten mit größerer Verantwortung. Er ging auch heftig gegen jede Form von Korruption vor und führte harte Manöver und Drills ein, um das Können der SBVS zu schärfen. Camerons kurzfristiges Ziel war es, einen Krieg zu verhindern; Kerensky wollte ihn gewinnen.



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

Die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte bestanden aus einer großen Zahl von leichten und mittelschweren BattleMechs und Panzern, als sie ursprünglich aus den Heeren der Großen Häuser der Inneren Sphäre geformt wurden. Dies verursachte im Vereinigungskrieg viele Probleme für die Taktiker der SBVS, da sich die SBVS-Truppen oft

mit ihren viel schwereren Peripherie-Entsprechungen messen mussten. Meistens reichte die Fähigkeit dieser neuen SBVS aus, um

diese Konflikte für sich zu entscheiden. Doch als die Verluste mit neueren und schwereren Designs ersetzt wurden, schlugen einige taktische Analytiker vor, dass leichte und mittelschwere Mechs weiterhin zusammen verwendet werden sollten. Diese Formationen wurden schnell als „Einsatztrupps“ bekannt. Die 7. Königliche BattleMech-Division war die erste, die fast vollständig aus solchen „Einsatzregimentern“ bestand.

Es war zwar bei Einsatzregimentern verbreitet, für spezielle Operationen einige Flugmechs, sowie zugeteilte Luft-/Raumjäger zu verwenden, doch ersetzte jedes Regiment der 7. alle Luft-/Raumjäger durch ein volles Bataillon von FLUM, gleichmäßig aufgeteilt auf die beliebten Designs *Phoenix Hawk*, *Wasp* und *Stinger*. Der Großteil der Mechs der 7. Brigade waren zudem sprunghähig. Nur eine Kompanie oder weniger in jedem Regiment war nicht derartig ausgestattet. Diese große Zahl von FLUM und sprunghähigen Mechs machte die 7. zu einer extrem mobilen Bodentruppe. Oft gelang es ihnen, ihre Gegner mit ihrer Fähigkeit zu überraschen, den Feind überall auf einem Planeten innerhalb von Stunden abzufangen und anzugreifen.

Die hohe Beweglichkeit der 7. würde ihr normalerweise ein Missionsprofil verleihen, mit dem sie verwendet werden würde, gegnerische Truppen abzufangen und festzunageln, so dass schwerere Kampf- oder Sturmregimenter diese zerstören könnten. Stattdessen wurde die 7. als Jagddivision eingesetzt. Sie verwendeten ihre schnellsten Einheiten, um den Gegner auszukundschaften und seine Befehlsstruktur zu ermitteln. Sobald der Rest der Streitmacht dann angriff, würden diese Einheiten die feindlichen Kommandeure ausfindig machen und sie bevorzugt zerstören und so die Fähigkeit des Gegners schwächen, zu kommunizieren und ihre Aktionen zu koordinieren.



500. BATTLEMECH-BRIGADE (Der Phoenix)

Kurz nach der Gründung des Sternenbundes und der SBVS schlugen Militärberater auf Terra vor, dass ein spezielles Kommando auf-

gestellt werden sollte, um die Besten und Schlausten des neuen Bundes zu präsentieren; eine Militäreinheit, in die MechKrieger, Piloten und Soldaten versetzt werden sollten, die als PR-Werkzeug wertvoller waren denn als Soldaten an der Front. Die 500. BattleMech Brigade wurde diese Einheit. Nominell standen sie zwar außerhalb der normalen Befehlskette und waren mehr als Schauobjekt konzipiert, doch setzte jedes Regiment der Brigade hochmoderne BattleMechs aller Gewichtsklassen ein, mit drei angehängten Schwadronen Luft-/Raumjäger in jedem Regiment.

Der Phoenix war nur mit charismatischen Offizieren und Rekruten besetzt und für Kritiker war es leicht, die Soldaten nur als einen Haufen hübscher Gesichter und wenig mehr zu sehen. Doch die gleichen Kritiker mussten alles zurücknehmen, wenn sie sahen, wie sich diese Krieger in den Mech-Paraden und planetaren Flugshows des Sternenbundes schlugen. In einer der berühmtesten Darbietungen des Phoenix vollführte ein Zweimanngeschwader von Luft-/Raumjägern präzise Kunstflugmanöver, wobei sie weniger als einen Meter voneinander entfernt flogen, während sie eine Reihe von Manövern bei hohen G-Kräften ausführen. Am Höhepunkt dieser Darbietung flogen die Jäger ganz tief über dem Appellplatz und dabei durch eine Formation von BattleMechs, die in die Luft sprangen, als die Jäger sie umschwirrten.

Der Phoenix genoss während seiner Lebensdauer beträchtlichen Erfolg und war von großem Nutzen für die Anwerbungskampagnen der SBVS in der ganzen Inneren Sphäre.

[Anmerkung des Redakteurs: Als die Spannungen nach dem Tod von Simon Cameron eskalierten, wurde der Phoenix aufgelöst und seine Mitglieder schließlich den Truppen des Berufsheeres zugewiesen. Auch wenn die Deaktivierung der Brigade nur temporär hätte sein sollen, verhinderten die Amaris-Krise und ihr Nachwehen, dass sie vor dem Zusammenbruch des Sternenbundes wieder reaktiviert werden konnte.]

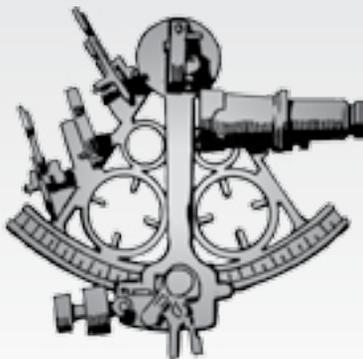
STERNENBUND- EXPEDITIONSBRIGADE (Die Sucher)

Viele Leute würden davon ausgehen, dass durch die Expansion der Menschheit in die Sterne weniger Unbekannte in jedem Sternensystem existieren würden, dass jedes lebensstaugliche System auf sein Potential geprüft und wieder geprüft würde. Wenige Leute außerhalb der astrophysischen Gemeinschaft verstehen, dass selbst im 31. Jahrhundert viele unerforschte Systeme allein innerhalb der Grenzen der Terranischen Hegemonie existierten – geschweige denn von der ganzen Inneren Sphäre. Da hunderte von neuen Sternen für jedes kolonisierte System entdeckt wurden, konzentrierten sich frühe koloniale und explorative Missionen vor allem auf die Sterne, bei denen lebensstaugliche Planeten am wahrscheinlichsten waren. So blieben hunderte – oder sogar tausende – von Sternen dazwischen übrig, die nur durch das Teleskop studiert wurden.

Nachdem die Gründung des Sternenbundes und technologische Verbesserungen ein Interesse an der Kolonialisierung wieder zum Leben erweckt hatten, erkannten die SBVS, dass sie eine spezielle Brigade zur Wissenschaftsunterstützung benötigten, die sich auf den Kampf in unbekanntem Bedingungen schnell einstellen konnte. Das Ergebnis war die Sternenbund-Expeditionsbrigade. Die SBEB sollte nicht mit dem ursprünglichen Sternenbund-Expeditionskorps verwechselt werden, das bereits vor dem Sternenbund existierte. Sie war eine Kampftruppe, die ebenso dazu in der Lage war, unbekannte Sonnensysteme mit potentiell nutzbaren Ressourcen zu erkunden oder feindliche Banditen anzugreifen, die sich in diesen unerforschten Teilen des bekannten Weltraums aufhielten.

Die Mehrheit der kämpfenden Elemente dieser Brigade bestand aus Luft-/Raumjägern und Sprunginfanterie-Zügen, die speziell für den Kampf in der Schwerelosigkeit ausgebildet wurden. Außerdem verfügte die Expeditionsbrigade auch über die doppelte Zahl an fest zugewiesenen Sprungschiffen; die zusätzlichen Schiffe wurden normalerweise von den nicht kämpfenden Astronomie- und Geologieteams zur Erkundung der Sterne verwendet. Außerdem war dem SBEB dauerhaft die SLS *Pioneer* zugewiesen, ein stark modifizierter Kreuzer der *Avatar*-Klasse, der fast die Hälfte seiner normalen Frachtkapazität für zusätzliche Besatzungsquartiere, Labore und verbesserte astronomische Sensoren verwendete.

[Anmerkung des Redakteurs: Wie der Phoenix wurde die Sternenbund-Expeditionsbrigade stillgelegt, als die Spannungen nach Simon Camerons Tod eskalierten. Die Brigade wurde niemals neu gegründet.]



21. KÖNIGLICHE SPRUNGINFANTERIE- DIVISION (Die Roo Brigades)

Auch wenn BattleMechs immer die Hauptrolle spielten, so bestand doch der Großteil der SBVS aus konventionelleren Kampfeinheiten wie Panzern und Infanterie. Auch wenn Sternenbund-Technologie ihren Weg in BattleMech-Formationen fand und ihre Kampfeffektivität verbesserte, so gelangte sie auch in hunderte von Panzer- und Infanterieregimentern, was die Stärke der SBVS fast exponentiell vergrößerte. Eine der fortschrittlichsten dieser Brigaden war die 21. Königliche Sprunginfanteriedivision.

Die 21., oft als die „Roo Brigades“ bekannt, war stärker als die meisten Standard-Infanteriedivisionen, da ihre Brigaden aus jeweils vollen vier Regimentern bestanden. Zwei dieser Regimenter bestanden aus Sprunginfanterie und leichten Infanterietransportern, während die anderen beiden Regimentern aus zwei Bataillonen des einzigartigen Kanga-Schwebepanzers bestanden, einem fortschrittlichen Fahrzeug, das Sprungdüsen verwenden konnte, um unvergleichliche Beweglichkeit zu erreichen. Das letzte Bataillon jedes Regiments bestand aus einer Kompanie von *Wasp*- und *Stinger*-Flugmechs, sowie zwei Kompanien Artillerieunterstützung.

Während des Davion-Thronfolgekrieges wurden die Roo Brigades auf der umkämpften Welt Breed eingesetzt, wo sie sich mit dem 4. Schwert des Lichts des Draconis-Kombinats messen mussten. Als die 4. über die felsige Panopticon-Wüste vorwärts gedrängt wurde, hofften sie, dass das gefährliche Gelände die SBVS-Truppen verlangsamen würden. Der Anblick der Kangas der 1., die über Felsen und Spalten segelten, die die BattleMechs des Kombinats nur mit Schwierigkeiten überwunden hatten, erschütterte ihre Moral stark. Als die 4. sich zwischen den näher kommenden Panzern und einer sie umkreisenden Truppe von FLUM gefangen sah, bat es um Frieden, erst recht als sich auch noch die Sprunginfanterie der SBVS näherte, um ihnen den Rest zu geben.





3. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Trinity-Division)

Als eine der ersten BattleMech-Divisionen, die vom Sternenbund gegründet wurden, hatte die Trinity-Division mehr als genug Zeit, einen Ruf als die besten Scharfschützen der SBVS zu erlangen. Als in der Hegemonie zusammengestellte Truppe hatte die 3. ihren Stützpunkt auf dem Mars.

Ihre ausgedehnten Trainingseinrichtungen grenzten an das an, was schließlich der Appellplatz für die Mars-Olympiade werden sollte, nur eine Stunde Marsch von der Kriegshochschule des Mars entfernt. Die Krieger der 3. waren so gute Schützen, dass die Division der virtuelle Brennpunkt des Revolverheld-Programms der SBVS wurde (was der beliebtere Name des Programms zur Verbesserung von Kampf- und Manövrierfähigkeit der SBVS war). MechKrieger, die das EKMF-Programm abschlossen, wurden der 3. zugewiesen. Dann wurden sie weitere sechs Monate auf dem Mars trainiert und dann im Draconis-Kombinat positioniert, um sich den Duellherausforderungen zu stellen, die die angeblichen *Ronin* der VSDK aussprachen.

Zwar dauerten die meisten dieser Duelle irgendwo zwischen wenigen Minuten und einer Stunde, doch manche hielten auch Tage an, in denen die MechKrieger versuchten, eine bessere Schussposition als der andere zu finden. Sobald der Vorteil erzielt war, dauerte der wirkliche Kampf nur Minuten, in denen ein Mech schnell zu Schrott geschossen wurde. Diese Tage anhaltenden Konflikte wurden oft mit den Scharfschützenduellen der Schlacht von Stalingrad in Terras Zweitem Weltkrieg verglichen. Als nach dem Sturz des Sternenbundes das Revolverheld-Programm beendet war, hatten sich die Krieger der 3. Royal den Erwartungen entsprechend geschlagen, doch die Duellanten des Kombinati hatten insgesamt 49 Prozent der Kämpfe gewonnen, die 3. nur 47. Doch selbst mit diesem Ergebnis konnten die MechKrieger des Kombinati das wahre Können der SBVS nicht mehr leugnen.

[Anmerkung des Redakteurs: Nachdem sie beim Abfangen eines „Banditenangriffs“ im Jahre 2755 schweren Schaden erlitten hatte, wurde die 3. Königliche BattleMech-Division aufgelöst und ihre Mitglieder in andere SBVS-Truppen integriert, bis es im Jahre 2765 zum Aufstand der Peripherie kam.]



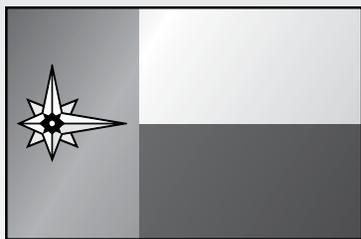
13. KÖNIGLICHE INFANTERIE-DIVISION (Die Superstition-Division)

13 ist keine Unglückszahl für die 13. Königliche Infanteriedivision. Die 13. war der Gewinner der Mars-Olympiaden von 2664 und 2684, so dass ihr gesamtes Korps (das XXXV. Korps der 15. Armee) die Ehre erhielt, in vollen Farben über die Hänge von Olympus Mons zu marschieren. Bei jeder Medailleneremonie war es ein drastischer Kontrast, einem einzelnen Infanteristen, normalerweise einen Rekruten oder eine Rekrutin der Division, dabei zuzusehen, wie er oder sie die Medaille erhielt, während er zwischen BattleMechs und Panzern stand.

Die 13. war eine der am härtesten trainierten Brigade in den Königlichen Truppen, die ausschließlich aus Infanterie bestanden. Als Teil der 15. Armee hatte die 13. Royal Infantry ihre Basis

vor allem im Draconis-Kombinat. Ihr Divisionshauptquartier lag auf dem Planeten Midway. Als Königliche Division erhielt die 13. haufenweise experimentelle Technologie für Feldtests, obwohl ihre normale Position sich so tief im Raum der Kurita befand. Tatsächlich wird davon ausgegangen, dass die ISA mindestens einen Versuch unternommen hat, einen Blick auf die neue Technologie zu erhaschen, die die Forscher auf Terra für die 13. entwickelt hatten, indem sie ihre Sprungschiffe enterten, doch die zur 13. gehörigen Marinesoldaten konnten dies unterbinden. Es gibt bis heute Gerüchte, dass die 13. eine der ersten Divisionen war, die das Nighthawk-Servorüstungssystem verwendete, und dass sie sie irgendwo im Draconis-Graben, wo sie geheime Waffentests vollführten, einem Feldtest gegen eine andere unbekannte Königliche Infanteriedivision unterzogen.

Auch die 13. sollte später Pech haben. Während des Exodus teilte die 13. General Kerensky mit, dass sie sich mit ihm aufmachen würden, dass sie aber aus ungenannten Gründen einen Zwischenstopp im Graben machen mussten und sich später an einem Sammelpunkt treffen würden. Es wurde für Jahrhunderte davon ausgegangen, dass die Division mit Kerenskys Loyalisten aufgebrochen war, doch zeigten Clan-Aufzeichnungen, die modernen Forschern offengelegt wurden, dass die Superstition-Division sich niemals mit dem Rest der Exodus-Flotte getroffen hat. Ihr Schicksal ist bis heute unbekannt.



77. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-BRIGADE (Schlechtwetter-Teufel)

Die 77. Royal BattleMech Brigade wurde im frühen 26. Jahrhundert auf den Britischen Inseln Terras gegründet und sie übernahm den Namen vom Heimatdorf

des ersten befehlshabenden Offiziers der Brigade. Als sie ursprünglich zusammengestellt wurde, wurde die 77. vor allem mit Offizieren und Rekruten besetzt, die aus den lebensfeindlicheren Umgebungen der Hegemonie kamen. Offiziere, die auf Welten aufgewachsen waren, die gerade Terraforming durchliefen, waren auch heiß begehrt, da die 77. die erste von vielen Brigaden in einem Spezialkorps sein sollte, dem neuen Allwetterkampf-Korps.

Ihre ursprüngliche Ausbildung fand auf den Shetland-Inseln des nördlichen Schottlands auf Terra statt. Es wurden die ganze Zeit Manöver ausgetragen, in denen die 77. ihre BattleMechs in Kämpfen einsetzen mussten, die sich von Insel zu Insel bewegten und die sogar Kämpfe unter Wasser beinhalteten. Die Schlechtwetter-Teufel wurden durch einige der gefährlichsten Umgebungen im Terra-System rotiert: die Kohlenwasserstoffseen auf Titan, die Mikrogravitation und das Vakuum des großen Asteroiden Ceres und die brutale Strahlung und die Lavaflüsse des Jupitermonds Io.

Diese Reihe von Trainingsübungen wurde durch die ganze Geschichte der Brigade weitergeführt, doch nach der Gründung der SBVS leicht verändert, als die 77. dem Kommandos Spezialkräfte untergeordnet wurde – ursprünglich in einer Ratgeberfunktion. Später wurde erkannt, dass die Kompetenz der Schlechtwetter-Teufel die Fähigkeiten jeder anderen BattleMech-Brigade im KSK übertraf. Zusammen mit dem Spezialeinheiten-Luftgeschwader (den Fliegenden Löwen) und den Special Arms Services (den Blackhearts) wurden die Teufel das Kernstück der BattleMech-Brigaden der SBVS-Spezialeinheiten. Bei ihrem ersten Kampfeinsatz geriet die 77. während des Vereinigungskrieges in heftige Gefechte im Hyades-Sternhaufen. Sie kämpften dort gegen die Taurischen Asteroiden-Spezialtruppen, die eine der letzten Verteidigungslinien des Taurus-Konkordats darstellten.

[Anmerkung des Redakteurs: Als Sondereinsatzgruppe wurden die Schlechtwetter-Teufel außerhalb der normalen Befehlskette eingesetzt. Dies ging so weit, dass sie in den SBVS-Aufzeichnungen oft verschwiegen wurden. Nichtsdestotrotz waren die Teufel bis zur Amaris-Krise Berichten zufolge immer noch aktiv, doch ist es unklar, ob sie sich Kerenskys Exodus angeschlossen haben, als der Sternenbund in sich zusammenfiel.]

331. KÖNIGLICHE BATTLEMECH-DIVISION (Die Nordamerika-Division)

Als BattleMech-Regimenter in die Panzer- und Infanteriebrigaden der Hegemonie-Streitkräfte eingeführt wurden, wurden die verdrängten Panzer- und Infanterieregimenter mit anderen BattleMech Regimentern vereint, um neue Formationen auf Brigadenebene zu bilden. Im Lauf eines Jahrhunderts verwandelten sich die THS von Brigaden, die ausschließlich aus Panzern oder Infanterie bestanden, in wirkliche Verbundwaffentruppen. Da neue Technologien und Maschinen fast schneller produziert wurden, als sie aus dem Frontdienst ausgemustert werden konnten, erweiterte sich das Militär der Hegemonie mit fast exponentieller Geschwindigkeit.

Eine der zahlreichen neuen verbundenen Einheiten war die Nordamerika-Division, benannt nach einem terranischen Kontinent, auf dem die Einheit im Jahre 2576 gegründet wurde. Was die 331. Royal zu einer solch einzigartigen Formation machte, wenn man sie mit den hundertern von Regimentern der SBVS ihrer Zeit verglich, war der Umstand, dass die Regimenter, aus denen sie bestand, Fahrzeuge und BattleMechs aus der ganzen Inneren Sphäre beinhalteten, nicht nur solche, die in der Hegemonie hergestellt wurden. Außerdem waren alle Regimenter der Division überbesetzt und bestanden aus vier Bataillonen: zwei mit BattleMechs, eines mit Panzern und Infanterietransportern, und eines mit Sprunginfanterie.

Die Nordamerika-Division (die damals nur Brigadenstärke hatte) wurde auf die Probe gestellt, als sie im Jahr 2581 ins Gefecht in der Außenweltallianz und später als unabhängiges Kommando während des Vereinigungskrieges in die Kampfgruppe Panzerfaust versetzt wurden. Während des Einsatzes der Kampfgruppe Panzerfaust unterstützte die Nordamerika-Division den planetaren Angriff gegen die Hauptwelt der Randwelten, Apollo. Die 331. erlitt in den harten Gefechten schwere Verluste, während sie verbündete Truppen im IV. Korps der SBVS schützte. Die Schäden waren so extrem, dass es fast fünfzig Jahre dauerte, bis die Division wieder ihre optimale Stärke und Truppenqualität erreichte.





42. PIONIERBRIGADE (Die Impossible Brigade)

Das Terranische Pionierskorps war eine der am wenigsten geschätzten Sektionen der ursprünglichen Terranischen Hegemonie-Streitkräfte. Zwar gelang dem Terranischen Pionierskorps ein leichter Übergang von der Führung der Hegemonie zu der des Sternembundes, doch hatte das ursprüngliche Korps lange Zeiten unter Vernachlässigung und Unterfinanzierung durch

mehrere terranische Generaldirektoren gelitten. Dieser Trend setzte sich unter dem Sternembund fort, als mehrere Erste Lords – besonders Jonathan Cameron – mehr Wert auf die Kampfkraft des Bundes legten als auf die technische Unterstützung. Aus diesem Grund arbeiteten viele Korps oft härter, um ihre Pflichten mit dem hohen Standard zu erfüllen, der von ihnen erwartet wurde.

Eine der wichtigsten Gruppen im Pionierskorps des Sternembundes war die 42. Pionierbrigade. Sie hatte den Spitznamen „Impossible Brigade“, weil sie die fast übermenschlich erscheinende Fähigkeit hatte, auch die unmöglichsten Aufgaben im Angesicht der strengsten Erwartungen zu erfüllen. Sie unterstützten die 42. Panzergrenadierdivision.

Die wichtigsten Offiziere in der ursprünglichen 42. waren keine Berufssoldaten, sondern Abgänger von Terras angesehensten Universitäten für Ingenieurwesen; alle von ihnen hatten mindestens einen Dokortitel in Ingenieurwesen oder Physik. Als sie in die SBVS rekrutiert wurden, durchliefen diese Männer und Frauen eine beschleunigte Grundausbildung und Offiziersschulung, ehe sie der Engineering Brigade zugewiesen wurden. Der Rest der Brigade, der im Jahre 2602 voll besetzt und ausgerüstet war, bestand aus Ingenieurs- und Baufahrzeugen, IndustrieMechs, Sappeuren und spezialisierter Infanterie. Die ganze Brigade verfügte nur über eine Kompanie von BattleMechs. Die 42. erhielt auch besonders modifizierte Landungsschiffe der *Jumbo*-Klasse, die für Schwertransporte verwendet werden konnten und deren Frachträume schnell in mobile BattleMech-Reparatureinrichtungen umgebaut werden konnten. (Die *Jumbos* wurden später, kurz vor 2750, durch Landungsschiffe der *Mule*-Klasse ersetzt.)

Nach Simon Camerons Aufstieg zur Position des Ersten Lords des Sternembundes wurde die 42. semipermanent mit dem XXXIX. Korps der SBVS eingesetzt. Sie unterstützten den Bau von Briankastellen in der ganzen Inneren Sphäre. Das größte und eindrucksvollste Projekt der 42. war der Bau eines Briankastells auf der der Liga Freier Welten zugehörigen Welt Helm im Jahre 2743. Der Nagayan-Gebirgskomplex war eines der größten Munitionsdepots, das die SBVS jemals finanziert haben, und wurde mit einem der größten Lager taktischer Nuklearwaffen befüllt, die der Sternembund jemals an einem Ort angehäuft hat.



20. KÖNIGLICHES CAAN-MARINEREGIMENT (Das Saipan-Regiment)

Die Expansion der Menschheit in die Sterne war nichts, das zunächst als militärische Herausforderung betrachtet wurde. Da sich aber das Naturell der besiedelten Welten stark unterschied und mehr und mehr Kolonien in exotischen Umgebungen wie unter Wasser, unter der Erde oder in fliegenden Städten gebaut wurden, wuchs auch das Bedürfnis nach Einheiten, die effektiv in solch einzigartigen Geländearten kämpfen konnten. Das 20. Königliche CAAN-Marineregiment

wurde auf Titan gegründet, dem größten Mond des Saturns im terranischen Sternensystem, und war aufgrund des anhaltenden Regen aus Kohlenwasserstoffen, der ständig gegen die Koloniekuppeln ihrer Heimatwelt prasselte bereits sehr vertraut mit lebensfeindlichen planetaren Bedingungen.

Selbst während die Abteilung für Großbauprojekte weiter daran arbeitete, Titans Klima zu verändern, etablierte die Terranische Hegemonie den Mond als idealen Ort zur Ausbildung in exotischen Umgebungen. Die lebensfeindlichen Wetterbedingungen und die enge städtische Umgebung der Titan-Koloniekuppel machte es zu einem idealen Ort für CAAN-Marinesoldaten (Cavalry, Armored, Aerospace und Naval – Kavallerie, Panzer, Luft-/Raum und Marine). Ihren Spitznamen erhielten sie von der militärischen Arkologie, die ihren Stützpunkt darstellte (Saipan). Kurz vor ihrem ersten Einsatz mit den SBVS im Jahre 2582 erhielt die 20. als Beispiel für die Vielseitigkeit der militärischen Elite der Hegemonie viel Aufmerksamkeit durch die Medien. In einem bemerkenswerten Ereignis, über das die Medien der Hegemonie berichteten, brach einer der *Locusts* des Regiments den Bodengeschwindigkeitsrekord für BattleMechs, indem er Titans niedrige Schwerkraft ausnutzte und bis zu 1005 Kilometer pro Stunde rannte, bis die Beine des Mechs von der Belastung auseinander gerissen wurden. (Dieser Rekord wurde bis ins 31. Jahrhundert nicht gebrochen.)

Das Saipan-Regiment war gleichermaßen für lebensfeindliche Umgebungen wie für den Stadtkampf ausgebildet (aufgrund der engen Dom-Siedlungen, in denen sie untergebracht waren) und war kompetent im Straßen- und Häuserkampf. Wo viele Soldaten des Sternembundes sich vor Kämpfen in Bevölkerungszentren und empfindlichen Habitaten scheuten, da war die 20. genau in ihrem Element und wurde oft eingesetzt, um Geiseln und Aufstände in solch empfindlichen Bereichen zu bewältigen. Unglücklicherweise führte dies im Lauf der Zeit zu einer Reputation – die von den Medien verbreitet wurde – dass sie Zivilisten in Gefahr bringen würden, auch wenn Militäranalysen die Aufzeichnungen der Kämpfe sehen und in ihnen beobachten konnten, wie vorsichtig die 20. dabei war, Schaden an Gebäuden und Infrastruktur zu vermeiden, oder wie flink sie um die Zivilfahrzeuge herumtanzten.

TERRANISCHE HEGEMONIE

Die Mitte des 28. Jahrhunderts war ein goldenes Zeitalter für die Kernwelten des Sternenbundes. Die Bürger der Hegemonie genossen den besten Lebensstandard, hatten Zugriff auf technologische Wunder, die fast schon reine Magie waren und hatten über 150 Jahre ohne militärische Aktion auf ihrem Heimatboden erlebt. Ein Interesse am Mittelalter (ausgelöst durch mehrere Produkte aus dem Unterhaltungssektor) ergriff den Sternenbund in den frühen 2740ern und beherrschte die Popkultur. Sogar in der herrschenden Cameron-Dynastie konnte es sich verwurzeln. MechKrieger wurden als Ritter stilisiert, und ihre BattleMechs übernahmen die Rolle ihrer tapferen Rösser.

Innovation war der Leitspruch. Der Erfolg der Hyperpulsgenerator-Technologie erlaubte schnelle Kommunikation mit den entferntesten Auslegern des menschlichen Raums. Mobile HPG verliehen den SBVS vorher nicht dagewesene Konnektivität, egal wo sie eingesetzt waren. Dank Fortschritten in der Medizin betrug die durchschnittliche Lebenserwartung eines Bürgers der Hegemonie 120 Jahre. Viele Krankheiten mit zuvor hohen Sterblichkeitsraten waren behandelbar; einige waren sogar vollständig geheilt.

Die Bildungsmöglichkeiten waren mit nichts zu vergleichen und die Hegemonie hatte pro Kopf mehr akademische Abschlüsse in den Wissenschaften und Mathematik als jedes andere Reich. Die Industrialisierung von Hegemonie-Welten schritt unaufhaltsam fort. Wasserreinigungs- und Terraforming-Technologien öffneten Tore in viele bis dahin unbewohnbare Welten. Gemeinsam regierte Welten lieferten Rohmaterialien für Hegemonie-Firmen, während der Wunsch nach Hegemonie-Technologie für profitablen Handel mit den anderen Mitgliedsstaaten sorgte und hohe Dividenden ausschüttete. Es entstanden Megakonzerne in den Bereichen Logistik und Produktion.

Terra und die meisten Schlüsselwelten der Hegemonie wurden zudem durch die ultimative Leistung in Sachen künstlicher Intelligenz geschützt: das WVS-Netzwerk. Die schlauesten Köpfe der Hegemonie hatten das System so entworfen, dass es unfehlbar und fast vollständig autonom war. Es bestand aus Satelliten, Raumstationen, Einrichtungen am Boden und den unglaublichen *Caspar*-Drohnen. Man glaubte, das WVS sei unbesiegbar.

Im Jahre 2690 rief der Erste Lord Jonathan Cameron ein Programm der militärischen Renaissance ins Leben, das drei Ziele verfolgte: es sollte den technologischen Vorsprung ausweiten, den die Hegemonie vor den anderen Mitgliedsstaaten hatte, die bestehenden Technologien verbessern, um den Vorsprung zu erhalten, und die Hegemonie vor äußeren Bedrohungen beschützen. Nach nur wenigen Jahren durchliefen neue Waffenprototypen Feldtests, und die königlichen Einheiten – der Hegemonie zugehörige Formationen, die in den Kern der SBVS bildeten – erhielten immer die erste Wahl dieser aufgerüsteten Kriegsmaschinen. Als das erste Jahrzehnt des 28. Jahrhunderts sich dem Ende neigte, war die Technologie der Hegemonie dem neuesten Stand der Häuser mehr als dreißig Jahre voraus – und das stellte den Kern der Macht der SBVS dar.

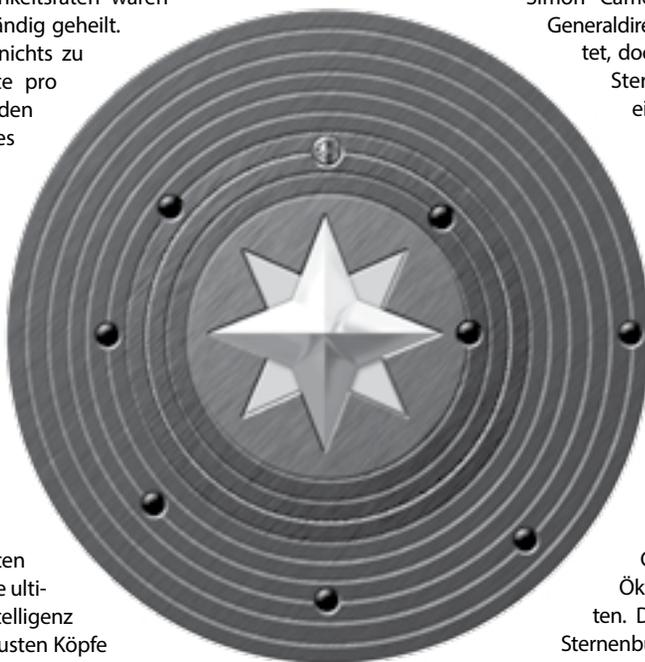
Diese beeindruckenden Leistungen trieben Camerons Ängste vor einer Gefahr, die er nicht wahrnehmen konnte, nur noch an. Je sicherer

er die Terranische Hegemonie machte, umso mehr fürchtete er den Zusammenbruch des Sternenbundes. Er würde zwar noch für mehrere Jahre keine Symptome zeigen, doch baute der Geisteszustand des Ersten Lords schnell ab. Als der Davion-Thronfolgekrieg in den 20ern ausbrach, war Cameron von der Angst gelähmt, die Hegemonie angreifbar zu machen. Ein versuchter Staatsstreich war erforderlich, um ihn darauf aufmerksam zu machen, wie krank er geworden war. Camerons Schwester Jocasta war schon lange seine vertraute Ratgeberin, doch Mitte der 2720er wurde sie die inoffizielle Mitherrscherin des Sternenbundes. Öffentlich regierte Jonathan Cameron die Hegemonie weiterhin, doch privat arbeiteten die Ratsherren immer mehr mit Jocasta zusammen, während er immer zurückgezogener und paranoider wurde. Als Cameron nicht dazu in der Lage war, in den Marik-Bürgerkrieg von 2729 einzugreifen, gab er die volle Kontrolle über den Sternenbund heimlich an seine Schwester ab. Sie herrschte in jeder Hinsicht außer dem Titel, bis er 2738 verstarb und sein Sohn Simon den Thron bestieg.

Simon Cameron hatte hervorragende Arbeit als Generaldirektor der Terranischen Hegemonie geleistet, doch machte ihm die Herrschaft über den Sternenbund Schwierigkeiten. Innerhalb eines Jahres befahl er die Errichtung von zahlreichen gewaltigen Wehranlagen in der Peripherie, eine Entscheidung, die die Territorialstaaten erzürnte. Die Meinungen in der Peripherie hatten sich seit der Verabschiedung von Direkte 41 sechzehn Jahre zuvor immer stärker gegen den Sternenbund gerichtet. Offiziell sollte diese Direktive der Peripherie mehr Kontrolle über ihre Wirtschaft geben, doch in Wahrheit deregulierte sie Geschäftsbeziehungen zwischen den Großen Häusern und den Territorialstaaten. Dies setzte die Peripherie räuberischen Geschäftspraktiken aus, die ihren Ökonomien schweren Schaden zufügten. Die wachsenden Unruhen ergriffen den Sternenbund mit Beginn des Dritten Versteckten

Krieges im Jahre 2741. Als ein frustrierter Cameron den SBVS befahl, die „Banditenplünderer“ bei Sichtung abzuschließen, ließ das den brodelnden Konflikt nur weiter eskalieren. In den späten 2740ern wurde die „Banditen“-Aggression zwischen dem Lyranischen Commonwealth und der Liga Freier Welten stärker. Es schien, als würde offener Krieg kurz bevorstehen. Nur Camerons rechtzeitiger Einsatz von SBVS-Marinetruppen konnte die Situation entschärfen.

Simon Cameron fürchtete, dass der Sternenbund im Zusammenbrechen begriffen war. Nachdem Diplomatie mehrere Male versagt hatte, hoffte er den Bund mit einer gewaltigen Geste zu retten. Er rief über die Hälfte der Kriegsschiffe der Terranischen Militärregion als Eskorten zusammen, und brach auf eine persönliche Reise durch den Sternenbund auf. Er glaubte, dass er, wenn er es schaffen würde, sich direkt mit den einfachen Bürgern des Sternenbundes zu verbinden, ihre Lehnsherren dazu bringen könnte, sich aus Scham zu benehmen.



REPUBLIK DER RANDWELTEN

Die Republik der Randwelten, gegründet am 8. September 2250 von Hector Worthington Rowe, hatte ihr Zentrum auf Apollo, einer Welt, die Rowe an der kernwärtigen Seite des Dunkelnebels entdeckte. Rowe war auf der Flucht vor Truppen der Terranischen Allianz, nachdem er die 151. Altair-Füsiliere auf Lucianca niedergemetzelt hatte. Er wollte so wenig wie möglich mit dem zu tun haben, was er als das unterdrückende terranische Regime betrachtete. Aus diesem Grund war die Republik der Randwelten schon bei ihrer Gründung der terranischen Zentralregierung feindlich gesonnen. Die Republik versuchte schnell, die Zahl von Planeten unter ihrer Kontrolle zu vergrößern, um jede Form von militärischer Abenteuerlust der Geburtsstätte der Menschheit zu entmutigen. So wurde sie schnell zum größten Peripheriestaat der Geschichte und konnte es hinsichtlich ihrer Größe mit einigen der kleineren Großen Häuser ihrer Zeit aufnehmen.

Die Feindseligkeit der Republik gegenüber Terra veränderte sich dramatisch, als ein ehemaliger terranischer Nachrichtenoffizier namens Terens Amaris 2436 der Erste Konsul der Republik wurde, nachdem er von der vorherigen Konsulin Heather Durant zum rechtmäßigen Erben ernannt worden war. Dieser Übergang, der durch eine tiefe Freundschaft und Liebe zwischen Durant und Amaris ermöglicht wurde, setzte effektiv einen terranischen Bürger auf den Thron der Republik, ohne dass es zu Krieg oder Gewalt gekommen war. Die Beziehungen zwischen Apollo und Terra wurden somit deutlich freundlicher.

Nach der Gründung des Sternenbundes war der Erste Konsul Gregory Amaris bereit, die Republik der Randwelten als loyales Protektorat des Bundes zu regieren (der einzige Peripheriestaat, der dies freiwillig tun wollte). Unglücklicherweise verspürten aber nicht alle Bürger der Republik die gleiche Liebe zu Terra wie ihr Erster Konsul. Als der Sternenbund die Steuern für seine Mitgliedsstaaten erhöhte und sogar noch höhere Zölle gegen die Peripheriereiche erhob, kam es auf den dichter besiedelten Planeten der Republik zunehmend zu Protesten und Aufständen gegen die Ausbeutung durch den Sternenbund. Diese Demonstrationen gegen den Sternenbund erreichten im Jahre 2573 die Grenze ihrer Belastbarkeit, als eine große Demonstration vor dem Efrimal-Long-Hochsicherheitsgefängnis außer Kontrolle geriet und die Demonstranten das Gefängnis stürmten, um die politische Gefangenen zu befreien, die dort von den Truppen des Sternenbundes festgehalten wurden.

Gregory Amaris war gezwungen, das Kriegsrecht zu verhängen und verabschiedete schnell ein neues Gesetz – den Universellen Loyalitätsakt – der alle Bürger der Republik zwang, einen Loyalitätseid sowohl gegenüber der Republik (und somit Amaris selbst) und dem Sternenbund zu schwören. Er nahm den Bürgern auch das Recht auf Berufung

vor den Gerichten des Sternenbundes. Gregorys Loyalität gegenüber Terra war so ausgeprägt, dass der Akt auch Vorschriften enthielt, die die Beschlagnahmung allen Besitzes und den Verlust aller Rechte für Bürger der Republik erlaubte, die sich weigerten, den Eid abzulegen. Diese übertriebene Maßnahme führte zum genauen Gegenteil des Ergebnisses, das Gregory angestrebt hatte. Früh im Jahre 2575 befanden sich viele Welten in offener Rebellion und Amaris war effektiv abgesetzt. Die Aufstände kamen erst zu einem Ende, als die SBVS und der Rest der Kampfgruppe Panzerfaust alle rebellierenden Welten besetzten und die rebellischen Regimenter der Randwelten-Armee zerstörten.

Weil die Truppen, die dem Sternenbund feindlich gesonnen waren, während des Krieges vernichtet wurden und das Amaris-Regime neu eingesetzt wurde, erhielten die Randwelten den Ruf, ein entschiedener Unterstützer des Sternenbundes zu sein. Die Medien der

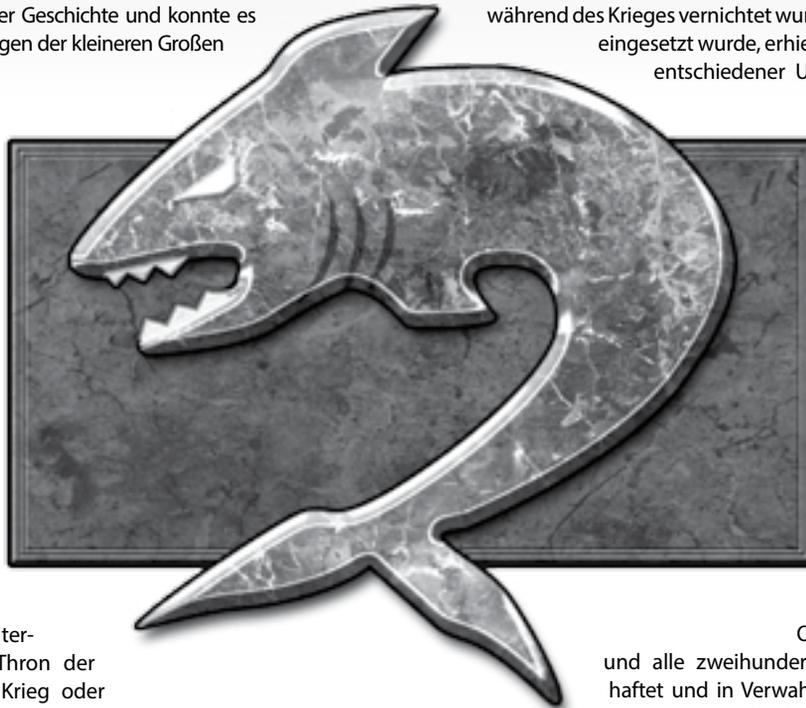
Randwelten bewarben ständig die Tatsache, dass die Zugehörigkeit zum Sternenbund für die Bürger der Republik ebenso eine Lebensweise war wie für jemanden, der aus der Hegemonie stammte.

Doch es gab weitere Probleme. Die Bewegung Freiheit für die Peripherie, eine notorisch gegen den Sternenbund eingestellte Organisation, hatte ihre einzige Kundgebung in der Republik am 10.

September 2723. Die

Organisatoren des Protestes und alle zweihundert Demonstranten wurden verhaftet und in Verwahrung genommen. Drei Wochen später waren die Protestteilnehmer zu zehn Jahren Schwerstarbeit in einem Gefängnislager verurteilt worden. Die fünf Organisatoren wurden am 17. September wegen Volksverhetzung hingerichtet.

Unter der Oberfläche brodelte eine andere Art von Republik. Vor dem Ratsedikt von 2650 hatte die Republik der Randwelten einen schnellen Aufbau militärischer Macht durchlaufen, bei der sie sich innerhalb von drei Monaten von acht auf fünfzehn Regimenter vergrößert hatte. Nach dem Edikt war die Republik gezwungen, mehrere dieser Regimenter aufzulösen. Jahrzehnte später entdeckte Präsident Stefan Amaris ein Schlupfloch, das es ihm erlauben würde, weiter seine Truppen aufzubauen, solange sie nicht Teil seiner stehenden Armee waren. Seine Sorgen über die steigende Feindseligkeit des Sternenbundes gegenüber der Peripherie wuchsen und die Unruhen sorgten wieder einmal für Schwierigkeiten in seinem eigenen Reich. Bis 2730 war das Militär der Republik auf das Vierfache der erlaubten Größe angewachsen, wenn Reserven und Milizen miteinbezogen wurden. Im Jahre 2739 reagierte der Sternenbund, indem er viele Wehranlagen im Stil von Briankastellen auf Schlüsselwelten in der Republik errichten ließ, eine Entscheidung, die er später bereuen sollte, als Stefan Amaris loyal ergebene Truppen die Kontrolle über viele dieser Einrichtungen erlangten und sie gegen die SBVS selbst einsetzten.



AMARIS-REPUBLIKGARDE

(Apollo's Python)

Als das wichtigste BattleMech-Regiment der Republik der Randwelten und persönliche Garde des Präsidenten der Republik hatte die Amaris-Republikgarde Zugriff auf die beste Ausrüstung, die in der RRW verfügbar war. Ursprünglich wurde sie in der Mitte des 23. Jahrhunderts kurz nach Gründung der Republik als „Republikgarde“ zusammengestellt, doch änderten die Guards ihren Namen, um das neue Herrscherhaus zu ehren, als Terens Amaris 2463 die Macht ergriff. Während des Vereinigungskrieges blieb Apollo's Python auf ihrer Heimatwelt Apollo und beschützten den damaligen Ersten Konsul und Lord von Apollo Gregory Amaris. Da sie in den Aufständen so gut wie keine Verluste erlitten, verbrachte die Brigade der Amaris-Republikgarde die Nachkriegsjahre mit Training und Aufrüstung ihrer eigenen BattleMechs, um dem Sternenbund-Standard so nahe wie möglich zu kommen.

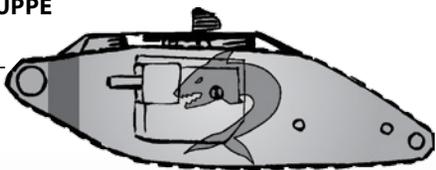


Bis 2750 war die Garde die technologisch fortschrittlichste und am besten ausgebildete Formation in den Armeen der Republik und gehörten eindeutig zu den fortschrittlichsten Regimentern in der gesamten Peripherie. Die drei Bataillone, die ihren Kern ausmachten, bestanden aus jeweils einer Kompanie überschwerer BattleMechs und zwei Kompanien schwerer Mechs. Diese gewaltige Masse wurde als Notwendigkeit betrachtet, wenn mögliche Übergriffe durch das Lyranische Commonwealth in Betracht gezogen wurden. Paradoxierte stellte die Erneuerung des Ausbildungsprogramms der Randwelten nach Stefan Amaris' Machtergreifung diese Brigade vor eine große Herausforderung; es galt als dermaßen große Ehre in Apollo's Python zu dienen, dass es nur wenige offene Plätze gab, die Akademieabgänger besetzen konnten. Als Folge hatten die Amaris-Republikgarde nur wenig von der steigenden Kompetenz der durchschnittlichen neuen Rekruten und die Brigade begann zu stagnieren.

1. AMARIS-PANZERTRUPPE

(Die Timbuktu Terrors)

Wie die meisten Peripherie-reiche, besonders in der Zeit nach dem Vereinigungskrieg, bestand die Armee der Republik der Randwelten vor allem aus Panzern und Infanterieeinheiten, da Fahrzeuge leichter in großer Zahl zu produzieren und zu warten waren als BattleMechs und Infanterie leicht zu trainieren und ersetzen war. Nach der Gründung der Timbuktu-Provinz durch die Republik bestand das Bedürfnis, die Linientruppen der Republik der Randwelten (RRW) zu erweitern und deutlicher Flagge zu zeigen, um militärische Abenteuerseits des Lyranischen Commonwealth und der Liga Freier Welten zu verhindern. Zu den ersten dieser neuen Regimente gehörte die 1. Amaris-Panzertruppe.



Die 1. Panzertruppe trug den Spitznamen „Timbuktu Terrors“ aufgrund ihrer Gründung auf der heißen und schwülen Welt Timbuktu, wo sie die örtlichen Banditen mit überwältigender Feuerkraft terrorisierten. Während des Vereinigungskrieges blieb die Einheit tatsächlich auf der Ersatzbank. Um die Brigaden des Sternenbundes, der Lyraner und der Freien Welten zu vermeiden, spalteten sie sich in Formationen in Kompaniegröße auf und schlossen sich planetaren Garnisonen von Nightwish bis Mahrah an. Die Timbuktu Terrors waren

dem Ersten Konsul Amaris nur nominell loyal und stellten potentielle Ziele für die Sternenbund-Soldaten dar, doch waren sie mehr daran interessiert, die abgelegenen Siedlungen ihrer Provinz gegen Banditen und Piratenangriffe zu beschützen. Aus diesem Grund waren sie entschlossen, sich weiter als einfache Milizen auszugeben, als die Besatzer des Sternenbunds eintrafen. Im 28. Jahrhundert verfügte der Kern jedes Bataillon der Timbuktu Terrors nur über eine einzige Lanze von *BattleMaster*-Mechs, die in Apollos Fabriken produziert worden waren. Der Rest der Truppen bestand vor allem aus Kettenfahrzeugen mit mindestens 60 Tonnen, darunter viele Rhino-Panzer, mobile Long-Tom-Artillerieplattformen und gepanzerter Infanterie.

5. AMARIS-FÜSILIERE

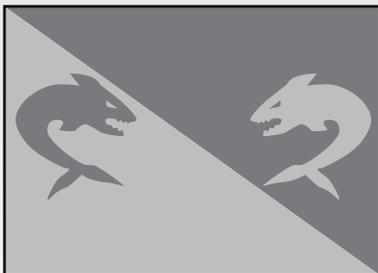
(Perdition's Gates)

Der Aufstieg von Stefan Amaris zum Präsidenten der Republik der Randwelten war ein Segen für den militärisch-industriellen Komplex der Republik; Amaris' Bemühungen, die Randwelten-Armee zu vergrößern, führte in der Zeit seiner Regentschaft zur Gründung hunderter neuer Regimente und dies lastete die Fabriken im ganzen Reich aus. Der Großteil dieser Regimente war als Light-Horse-Formationen klassifiziert, da die Fabriken der Randwelten dazu in der Lage waren, fortschrittliche leichte und mittlere BattleMechs mit deutlich größerer Geschwindigkeit zu produzieren als die schwereren Designs.



Eine dieser neuen Formationen waren die 5. Amaris-Füsiliere, die 2744 auf der Welt Bone-Norman gegründet wurden. Die 5. war um einen Kern von BattleMechs der Klassen *Phoenix Hawk* und *Shadow Hawk* aufgebaut, unterstützt von *Wasp*- und *Stinger*-Mechs für Aufklärungsmissionen. Außerdem verfügte sie über ein Geschwader von Luft-/Raumjägern und eine einzelne Kompanie von *Stinger*-Flugmechs. Zusammen erlaubte diese Mischung aus Beweglichkeit und Feuerkraft der 5., sich von den anderen Light-Horse-Formationen abzusetzen.

Die 5. Füsiliere konnten den Geschmack des Kampfes kosten, als Elemente des Regiments auf die Welt Icar versetzt wurden, nahe an der lyranischen Grenze. Eine unbekannt Truppe von Banditen, fast in der Größe eines Bataillons, waren auf dem Planeten gelandet und ernährte sich von den agrikulurellen Lagern von Icars großen Getreidefarmen. Die örtliche Garnison fühlte sich nicht dazu imstande, sich mit diesen Banditen zu messen und wartete auf die Ankunft der 5. Füsiliere. Die *Perdition's Gates* flogen tief im Orbit mit ihren Landungsschiffen vorbei und führten dann einen Kampfabwurf mit zwei Bataillonen Soldaten aus. Sie verwendeten ihre Jäger und FLUM, um Sturzflugangriffe gegen die Stellungen der Banditen auszuführen, ehe diese ihre Mechs hochfahren konnten – noch bevor die eigenen Mechs der 5. überhaupt gelandet waren. Die 5. Amaris-Füsiliere brauchten weniger als eine Woche, um die Banditen zur Strecke zu bringen, die diesem einleitenden Angriff entkommen waren. Die Banditen waren zwar kompetente Mechkrieger, doch verloren die 5. Füsiliere in der gesamten Begegnung nur einen einzelnen *Stinger*.



3. AMARIS-LEGIONÄRE (Red Dot Riders)

Nachdem sie den Erfolg der 500. BattleMech Brigade als Rekrutierungs- und PR-Werkzeug gesehen hatte, verwendete Präsidentin Selanta Amaris die militärische Aufrüstung, die ihr Bruder in Auftrag gegeben hatte, um ein

Demonstrationsregiment zu gründen, das die interstellare Reputation der MechKrieger der Republik verbessern sollte. Die 3. Amaris-Legionäre wurden auf Apollo gegründet und nur mit den oberen zehn Prozent der Abgänger der Apollo-Militärakademie besetzt. In den Jahren nach ihrer Gründung fochten die „Red Dot Riders“ immer wieder gegen die besten Brigaden in der Randwelten-Armee.

Die 3. Amaris-Legionäre waren allerdings mehr als nur ein Demonstrationsregiment. Neben ihrem Auftreten sollten diese Legionäre auch als ein Frontkommando der RWA dienen. Die Fertigkeiten der 3. wurden im Jahre 2635 auf die Probe gestellt, als ihr Alpha-Bataillon sich auf der Republikwelt Vulture's Nest aufhielt, um eine Rekrutierungsdarbietung abzuhalten. Eine Bombe explodierte in der Menge, die sich versammelt hatte, um die Red Dot Riders bei der Darbietung ihrer Schießkünste zu beobachten. Unmittelbar danach kam es zu einem Angriff von gepanzerten Truppen, die später auf Anti-Amaris-Rebellen zurückverfolgt werden konnten, die aus dem Vereinigungskrieg übrig geblieben waren.

Die Legionäre, wütend über die toten Zivilisten, die sie umgaben, und immer noch unter Beschuss, formierten ihre BattleMechs schnell in Angriffsreihen und attackierten den Gegner. Die bemerkenswerte Treffsicherheit, die die Legionäre zeigten, selbst während sie die Panzer der Rebellen in einer dicht bevölkerten Hauptstadt angriffen, minimierte die zivilen Verluste durch ihren eigenen Laser- und Autokanonenbeschuss. Die 3. erlitt in der anfänglichen Verwirrung Verluste, doch die Professionalität ihrer MechKrieger würde nicht in Vergessenheit geraten, da ihr BattleCam-Bildmaterial für Jahrzehnte in der ganzen Republik gezeigt werden sollte.



8. REPUBLIKLEGIONÄRE (Die New India Irregulars)

Die Infanterieformationen jedes modernen Militärs sind was Mannstärke angeht die größten in allen Truppengattungen. Dies galt auch in der Glanzzeit der Republik der Randwelten und für ihre gewaltigen Milizbrigaden. Zwar konnten es sich die meisten Großen Häuser leisten, Planetengarnisonen ohne Probleme aufzustellen – oft mit Freiwilligen aus der örtlichen Bevölkerung – doch war die Republik der Randwelten gezwungen, die Rekrutierung auf viele Welten auszuweiten, um genug Mannstärke von einigen der weniger besiedelten Planeten zu erhalten.

Manchmal wurden diese zusätzlichen Soldaten in Milizen gesteckt, weil sie in anderen Einheiten zu rebellisch gewesen waren; in anderen Fällen lag es mehr daran, dass sie den Erwartungen nicht entsprachen. Die 8. Republiklegionäre waren ein gutes Beispiel dieser Infanterieformationen.

Die 8. wurde ursprünglich auf der Welt New India ausgehoben, als diese 2415 offiziell in die Republik aufgenommen wurde. Ursprünglich hatte die Formation nur Bataillonsgröße und erhielt die Aufgabe, Garnisonsdienst auf Welten in der Umgebung zu verrichten. Dazu gehörten auch Fallen Stars und Milvano, die beide gerade Terraforming durchliefen und somit zu dieser Zeit nur spärlich besiedelt waren. Nach der Gründung der Erdvynn-Provinz der Republik und nachdem erkannt wurde, wie viele Systeme darin mit Garnisonen versehen werden mussten, begann die RWA ihre weniger verlässlichen Soldaten in die 8. zu versetzen, um ihre Größe anzupassen und gleichzeitig Unruhestifter aus anderen, verlässlicheren Einheiten auszusortieren.

Diese Angewohnheit verbreitete sich durch die kleine RWA, und die 8. wurde schnell zur Müllhalde für schlechte Offiziere und Rekruten, die sonst vielleicht im Militärgefängnis gelandet wären sowie Reservisten, die lange genug durchhalten wollten, um die Vorzüge eines Veteranenstatus zu genießen. Im Jahr 2750 erhielt die Brigade die Aufgabe, den Garnisonsdienst auf fast zehn Republikwelten zu übernehmen. Sie verfügte mittlerweile über fünf volle Regimenter von Fußsoldaten und motorisierter Infanterie, mit jeweils 4000 Männern und Frauen.

MAGISTRAT CANOPUS

Kurz nach seiner Gründung durch Kossandra Centrella im 26. Jahrhundert entwickelte sich das Magistrat Canopus in ein Reich, dessen Volk sich der politischen und persönlichen Freiheit und dem Streben nach Glück verschrieben hatte. Es gab nur wenige soziale Grenzen, die sie einschränkten, und die Bürger des Peripheriestaats hatten die Freiheit herauszufinden, was es für sie selbst bedeutete, glücklich zu sein, egal ob dieses Glück durch Dichtung und Kunst oder die einfacheren Freuden von Sex und Drogen erreicht wurde. Zu seinem Unglück musste das canopische Volk des 28. Jahrhunderts nach seiner Eroberung durch den Sternenbund im Vereinigungskrieg feststellen, dass das Streben nach Glück weniger greifbar war als jemals zuvor.

Die canopische Wirtschaft war ins Taumeln geraten, nachdem das Geld, das für den Wiederaufbau in das Reich gepumpt worden war, im Jahre 2722 versiegte. Die Lebensstandards sanken und die Inflation stieg an. Firmen gingen in Insolvenz, besonders solche, die auf die exotischeren und teureren Geschmäcker zugeschnitten waren, die auf Jahrhunderten des Sternenbund-Tourismus aufbauten. Es blieben leere Ladenfassaden zurück, als die immer stärkere Besteuerung durch den Sternenbund die Fähigkeit der Canopier überstieg, Einnahmen zu generieren. In einigen der frisch kolonisierten Welten wurden schnell aufstrebende Handelszentren genauso schnell zu Geisterstädten. Einige neue Kolonien verkümmerten fast über Nacht und verschwanden, während andere jede Kommunikation mit ihren Nachbarn abschnitten. Von manchen wurde niemals wieder etwas gehört.

In vielen großen Städten des Magistrats wurden Demonstrationen gegen den Sternenbund größer und zahlreicher. Sie zogen immer lautstärkere Menschenmassen an, als die Wirtschaft weiter einbrach.

Der Auslöser für diese anhaltende Katastrophe war eine Kombination aus zwei Direktiven des Sternenbundes, die das Wachstum des Magistrats in den ersten Jahren des 28. Jahrhunderts fast zerschmetterten. Die erste war die Direktive 38, die im Jahre 2714 verabschiedet wurde und die einen Zoll von 10 Prozent auf alle Waren erhob, die aus der Peripherie in den Sternenbund exportiert wurden und an dessen Mitgliedsstaaten verkauft werden sollten. Magestrix Jehan Centrella stellte sich mit Nachdruck gegen die Direktive, doch konnte sie nur den Archon des Lyranischen Commonwealth Jonathan Steiner überzeugen, gegen diese zu stimmen. Viele der wichtigen Hightech-Industrien des Magistrats kamen ins Wanken und brachen fast über Nacht zusammen, als die Kosten in den Himmel schossen und die Liga Freier Welten – die damals zu ihren wichtigsten Kunden gehörte – Bestellungen für Waffensysteme und medizinische Hightechgüter stornierte, die sie im Inland billiger produzieren konnten.

Im Jahre 2722 wurde die Direktive 41 verabschiedet. Diese eliminierte die Überwachung, die das Amt für Sternenbund-Angelegenheiten über die Geschäfte der Großen Häuser mit der Peripherie hatte. Diese Aufhebung der Kontrolle durch das ASBA setzte die Canopier räuberischen Geschäftspraktiken aus, wie sie seit der frühen Rekonstruktionsära des frühen 27. Jahrhunderts nicht mehr beobachtet wurden.

Magestrix Jehan Centrella nahm im Jahre 2738 eine Auszeit von ihrem Amt, um ein Drogenproblem zu bewältigen, das durch die Probleme ihres Reiches nur noch verschlimmert worden war. Ihre Tochter Vanura wurde an ihrer Stelle zur amtierenden Magestrix. Nur sechs Monate später wurde sie zur permanenten Herrscherin des Staates, als das Zentralkomitee des Magistrats zu der Entscheidung gelangte, dass Jehan nichts regierungstauglich war. Vanura war auf die Führungsposition nicht vorbereitet worden und besonders schlecht war sie in Wirtschaftsfragen. Da sich das Reich ohnehin schon in einer Finanzkrise befand, lösten Vanuras unkluge Entscheidungen, zu denen sie von Ratgebern getrieben worden war, die nicht das Wohlergehen des Staates im Fokus hatten, in der Mitte der 2740er eine komplette Rezession aus.

Während Vanuras Regentschaft litt das canopische Regierungssystem unter Vernachlässigung und die berühmten Medizin- und Biologieprogramme begannen Zeichen der Unterfinanzierung zu zeigen. Schlimmer wurde das Problem durch einen „Braindrain“, der durch einen Mangel an Arbeitsplätzen ausgelöst wurde. Die schlauesten Köpfe des Magistrats verließen das Reich, um anderswo in der Inneren Sphäre Arbeit zu finden. Vanura finanzierte regelmäßige Budgets für die Künste, da sie glaubte, dass dies auch andere Formen der Bildung unterstützen würde. Unglücklicherweise kamen durch die Art, wie die Gelder wirklich verteilt wurden, nur 10 Prozent tatsächlich bei anderen Programmen an.

Bei der Verwaltung des Militärs war Vanura ähnlich inkompetent. Entgegen der Wünsche der berufsmäßigen Militärberater, die versuchten, sie zur Vernunft zu bringen, schlugen ihre Ratgeber am Hof erzwungenen Pensionierungen, verpflichtende Rotationen in Milizeinheiten und andere Geldverschwendungen vor, die die Magistratsstreitkräfte regelrecht kastrierten und sie zu einem Schatten ihrer vorigen Selbst werden ließen. Bis 2750 hatte das canopische Militär einen Stand erreicht, der der Zeit vor dem Vereinigungskrieg entsprach, auch wenn die Bevölkerung eine noch nie dagewesene Größe erreicht hatte, eine technologische Renaissance im Gang war und der Rest der Inneren Sphäre einen Anstieg militärischer Rekrutierung erlebte.



AUSSENWELTALLIANZ

Seit ihrer Gründung im Jahre 2417 war die Außenweltallianz ein Reich mit nur eingeschränkter zentraler Regierung. Alle Welten, die selbst nach Peripheriestandards kleine Bevölkerungen hatten, hatten das Recht, sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern, solange ihre Prinzipien und Entscheidungen die anderen Welten der Allianz nicht beeinträchtigten. Dieser starke Wunsch nach Autonomie – der sogar über die Regierung der Liga Freier Welten im Konföderationsstil hinausging – war ein unsichtbarer Teil der Außenwelt-Kultur, doch machte dieser Mangel an zentraler Autorität die Allianz auch zu einem Staat, mit dem umzugehen für die Großen Häuser schwierig war. Schließlich konnte selbst der gewählte Präsident der Allianz oft nicht garantieren, dass diplomatische Abkommen auch eingehalten wurden.

Die schwache Zentralregierung wurde noch weiter eingeschränkt, weil sie nicht dazu in der Lage war, verlässlich ihre Standardwährung durchzusetzen, den *Escudo*.

Tatsächlich war es so, dass wenn eine einzelne Allianzwelt aus irgendeinem Grund bemerkenswertes wirtschaftliches Wachstum zeigte, diese Welt begann, ihre eigene Währung zu drucken, um sich von der Schwäche der restlichen Außenweltökonomie zu distanzieren. Wenn die Zeiten auf demselben Planeten rau wurden, wechselten sie zurück zum *Escudo*, um ihre entwertete Währung zu decken. Dieses Hin und Her der Ökonomie der Allianz machte ausländische Investitionen fast wertlos; Investoren konnten sich einfach nicht sicher sein, wann (oder wo) der *Escudo* zusammenbrechen würde.

Der Vereinigungskrieg tat der Allianz keine Gefallen. Trotz der geheimen Verhandlungen mit Haus Davion, die das Reich heimlich mit vier Panzerdivisionen und vier Bataillonen von BattleMechs (sowie mit der Pitcairn-Legion) versorgten, zerfleischte der Sternenbund und das Draconis-Kombinat im Lauf von fünf Jahren erbittertem Krieg die Außenweltallianz. Die zivilen Todesopfer des Krieges beliefen sich auf über 12 Millionen, besonders dank der brutalen Taktiken, die der SBVS-General Amos Forlough einsetzte. Zwar sollten diese Verluste im Vergleich zu den Verwüstungen des Amaris-Bürgerkrieges Jahrhunderte später verblasen, doch wenn man sie im Kontext der winzigen Bevölkerung einer typischen Allianzwelt sah (beispielsweise hatte die Hauptwelt Alpheratz zu dieser Zeit nur eine Bevölkerung von acht Millionen Bewohnern) waren die Proportionen monströs.

Trotz dieser Schwächen des Reiches und der Brutalität des Vereinigungskrieges hatte die Außenweltallianz zu Beginn des Jahres 2709 fast sechs Jahrzehnte Stabilität unter einem einzigen Herrscher genossen. Beatrice Avellar war an ihrem achtzehnten Geburtstag zur Präsidentin der Allianz aufgestiegen, nachdem ihr Vater Davis Avellar

drei Jahre zuvor aus gesundheitlichen Gründen zurückgetreten war. Vom Beginn ihrer Herrschaft an erlebte die Außenweltallianz nicht dagewesene Expansion und Kolonisation und dehnte sich dreihundert Lichtjahre drehwärts von Alpheratz aus, in eine Region, die dann die Blommestein-Provinz genannt wurde. Dank des Sternenbundes erlebte die Allianz technologische Innovationen und Wachstum in Produktion und Export durch Hightech-Industrien wie Lushan Industrials Limited.

Neben diesen Verbesserungen brachte Beatrices Herrschaft auch einen Fokus auf starke Familienwerte und untadelige Etikette (besonders was Ethik und Moral anging) mit sich, und diese wurden zu einem herausragenden Merkmal der Gesellschaft der Außenwelten. Zwar litten einige Bürger der Außenwelten unter diesen Einschränkungen und nannten sie hochnäsiger und affektiert, doch die Mehrheit schätzte die

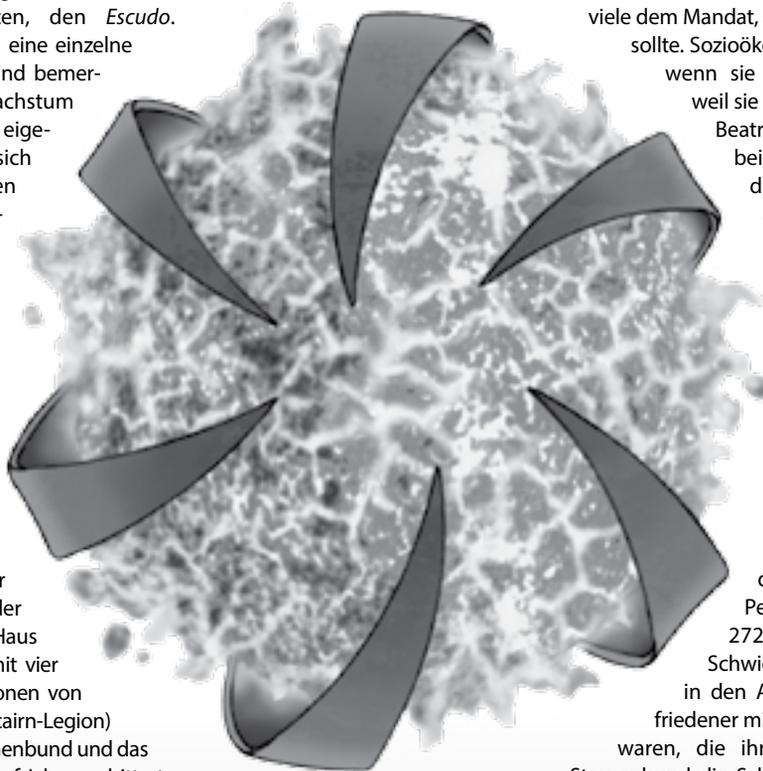
Konzentration auf Schicklichkeit. Dennoch widersprachen viele dem Mandat, dass jeder Bürger Spanisch lernen sollte. Sozioökonomische Verbesserungen, auch wenn sie gelegentlich kontrovers waren, weil sie von der puritanischen Präsidentin Beatrice kamen, trugen weiter dazu bei, die Außenweltallianz in das produktive Protektorat umzuformen, das der Sternenbund erwartete.

Das 28. Jahrhundert war für die Außenweltallianz weitgehend ruhig, doch nicht völlig ohne Spannungen. Die Auswirkungen von Direktive 41, die den Einfluss des Amtes für

Sternenbundeangelegenheiten eliminierte, bedrohte wieder einmal die Stabilität der Wirtschaft der Allianz. Als sich die Bewegung Freiheit für die Peripherie schließlich im Jahre 2723 gründete, fand sie ohne Schwierigkeiten interessierte Mitglieder in den Allianz-Bürgern, die immer unzufriedener mit den wirtschaftlichen Problemen waren, die ihr Land plagten und die dem

Sternenbund die Schuld für ihre Situation gaben. Bis

2734 hatten sich die Proteste gegen den Sternenbund auf der Allianzwelt Sevon in der Ramora-Provinz intensiviert. Die Protestierenden versammelten sich vor der Garnison der SBVS. Die Demonstranten waren mit Molotowcocktails, Jagdgewehren und Nahkampfwaffen bewaffnet und trugen Schilder mit einer Vielzahl von Slogans gegen den Sternenbund und sie griffen den SBVS-Stützpunkt an. Die MechKrieger und Panzerbesatzungen der SBVS eröffneten mit schweren Waffen das Feuer auf die Protestierenden. Sie töteten und verstümmelten hunderte von Menschen in Sekunden. Diese unangemessene Reaktion fachte die Flammen der Antipathie gegen den Sternenbund in der Peripherie nur noch weiter an, während die politischen Theoretiker dieser Zeit die Außenwelt als wahrscheinlichen Unruheherd in einem neuen Peripherie-Konflikt betrachteten.



TAURUS-KONKORDAT

Das Taurus-Konkordat hatte schon immer eine feindliche Beziehung mit den Großen Häusern der Inneren Sphäre. Ausgehend von Samantha Calderons idealistischer Vision einer freien Gesellschaft war das Konkordat eine Mischung aus starker Zentralregierung (befindlich auf dem Planeten Taurus, der von Samantha im Jahre 2253 entdeckt worden war) mit einer Laissez-Faire-Einstellung, was die Regierung der Planeten angeht. Jede Welt durfte sich selbst regieren, solange sie weiterhin mit der Zentralregierung zusammenarbeitete, um Schutz in Gestalt der Taurischen Verteidigungstruppen bereitzustellen, und es dem Protektor erlaubte, sich um internationale Angelegenheiten zu kümmern.

Kämpfe gegen repressive Regierungen und Strategien der Großen Häuser und Terra gingen den Taurianern während ihrer frühen Geschichte regelrecht in Fleisch und Blut über. Die Entdeckung einer großen Gruppe von Arbeitsklaven in den Vereinigten Sonnen im Jahre 2355, die Requirierung von taurischen Sprungschiffen durch Truppen der Tikonov-Union im Jahre 2368 und der militärische Einfall der Vereinigten Sonnen in das Konkordat im Jahre 2371 – all das half dabei, die Vorstellung zu unterstützen, dass die Welten in der Umgebung von Terra so schlimm waren, wie sie es erwarteten.

In der Vorbereitungszeit der Gründung des Sternenbundes scheute das Konkordat vor den endlosen Kämpfen zurück, die das Zeitalter des Krieges prägten, doch blieben sie auf keinen Fall ein passiver Beobachter. Während des 25. und 26. Jahrhunderts vergrößerte die Zentralregierung die Taurischen Verteidigungstruppen und, was noch wichtiger war, vergrößerte seine Marineressourcen bis zu einem Ausmaß, an dem die Kriegsschiff-Flotte größer war als die der Vereinigten Sonnen und der Konföderation Capella zusammen. Im Gegensatz zu seinen beiden nächsten interstellaren Nachbarn konzentrierte sich das Konkordat auch weiterhin stark auf die Bildung. Vor dem Vereinigungskrieg verfügte das Konkordat über den geringsten Prozentsatz an Analphabeten und die meisten akademischen Abschlüsse pro Kopf in der ganzen Inneren Sphäre. Tatsächlich war das Bildungssystem des Konkordats so erfolgreich, dass die Häuser Davion und Liao es nachahmten.

All diese Vorteile trugen nur zur Brutalität der Angriffe gegen das Konkordat während des Vereinigungskrieges bei. Aufgrund seines großen und gut ausgebildeten Militärs, seiner starken und gut entwickelten industriellen Basis und seiner gebildeten und extrem loyalen

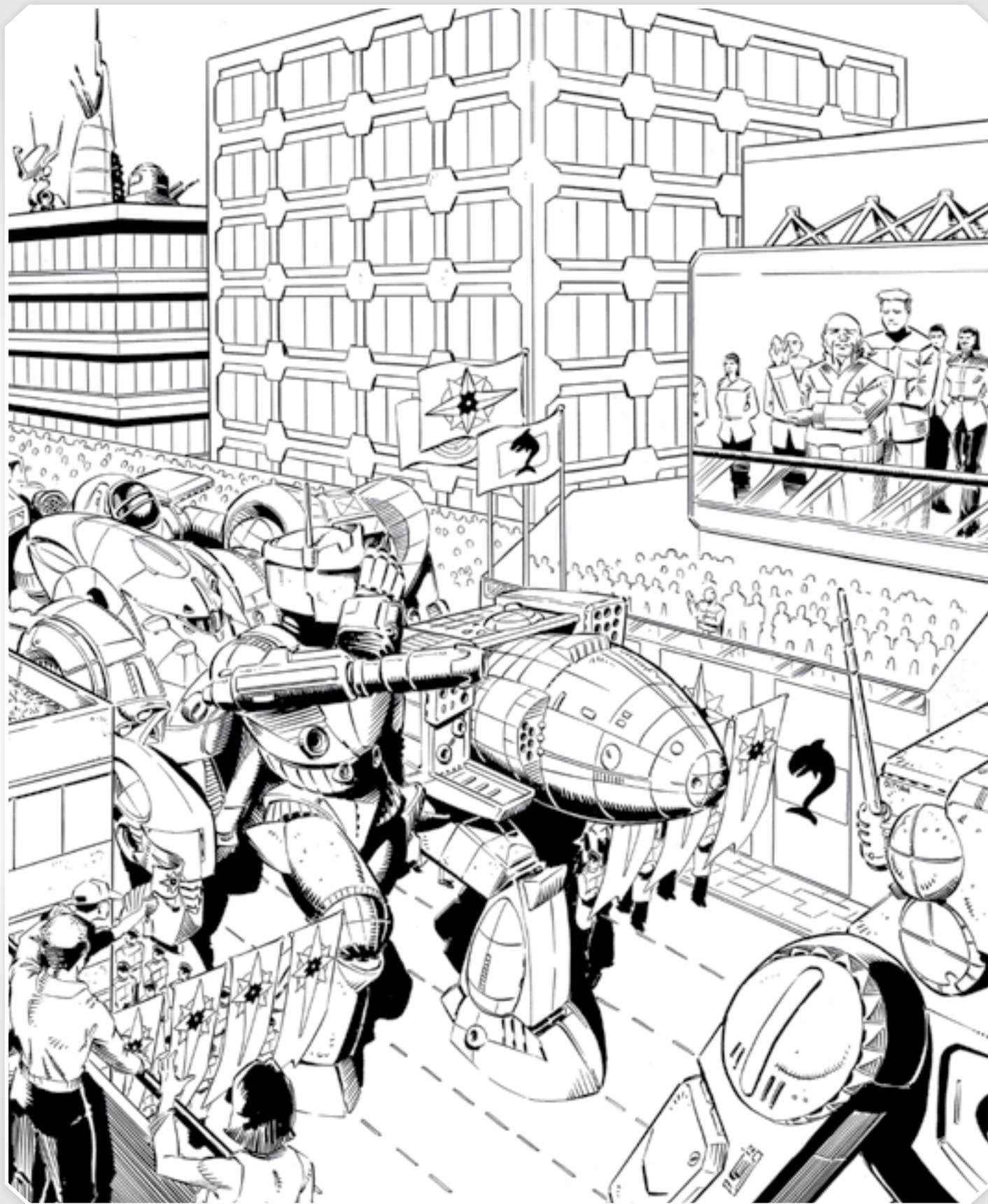
Bevölkerung wurden die Taurier als unvergleichliche Bedrohung für den neu gegründeten Sternenbund gesehen. Von allen Fronten des Vereinigungskrieges war die taurische bei weitem die blutigste. Die Schlacht um Tentativa, eine Reihe von insgesamt fünf Gefechten im Jahre 2577, war die größte Marineschlacht, die bis zum Amaris-Bürgerkrieg geschlagen wurde. Beteiligt waren über einhundert Kriegsschiffe, fast zweihundert Sturm- und Landungsschiffe und unzählige Luft-/Raumjäger. Als sich der Sternenbund in den Hyades-Sternhaufen gekämpft und auf dem Weg dorthin gewaltige Verluste erlitten hatte, wusste das Taurus-Konkordat, dass weitere Kämpfe nur der zivilen Bevölkerung seiner Welten schaden würden. Sie kapitulierten schließlich 2596, nach 18 Jahren ununterbrochenen Krieges.

Nach dem Ende des Krieges war die Nationalidentität der Taurier bedroht. Das Bildungssystem des Konkordats war zwar intakt und funktionierte, doch war eine der Bedingungen der Kapitulation, dass der Sternenbund den Lehrplan vorgeben würde. Zwar unterstützte die Regierung des Konkordats das an und für sich, doch sah sie die gesponsorten Schulen als wenig mehr als Propagandafabriken und Werkzeuge, die Kinder einer Gehirnwäsche zu unterziehen. Die Schwächung der Industriebasis durch hohe Zölle fügte der Wirtschaft großen Schaden zu – wie es in den meisten der anderen Peripheriestaaten der Fall war. Das wirtschaftliche Wachstum kam fast zum Erliegen, da die Wirtschaft vor Ort sich nicht mit billigen Importen aus dem Rest der Inneren Sphäre messen konnte.

Nach der Ermordung von Protektor Hampton Calderon ergriff seine Nichte Nicoletta im Jahre 2726 die Zügel eines lange geknechteten Taurus-Konkordats. In den Jahren vor dem Amaris-Bürgerkrieg versuchte Nicoletta einen Großteil ihrer Zeit darauf zu verwenden, ihr Reich sowohl wirtschaftlich als auch kulturell vom Rest der Inneren Sphäre zu isolieren. Sie hoffte, den Stolz auf die taurische Lebensweise wieder herstellen zu können. Ihre diplomatischen Beziehungen mit dem Rest der weit verstreuten Peripheriestaaten wurden im Konkordat als erster Schritt gesehen, sich dem Sternenbund widersetzen zu können ohne dass Krieg nötig wäre. Nichtsdestotrotz bewies das schnelle Wachstum der taurischen Verteidigungstruppen, dass das taurische Volk nach wie vor nach dem alten Motto *Si vis pacem, para bellum* lebte: „Wenn du den Frieden willst, bereite dich auf den Krieg vor.“



WICHTIGE PERSONEN



WICHTIGE PERSONEN

KONFÖDERATION CAPELLA

WAREX LIAO

Rang/Titel: Herzog von Sian, Kanzler der Konföderation Capella (2719-2760)

Geburtsjahr: 2691 (59 im Jahre 2750)

Warex Liao war nur 28, als er der Kanzler der Konföderation Capella wurde. Er war der letzte der Sundermann-Liaos und der einflussreichste Kanzler seit Calvin dem Wahnsinnigen. Warex war das Kind von Androsar Liao und Ardath Winter und machte im Jahre 2713 seinen Abschluss an der Kriegshochschule Capella. Er stieg durch die Ränge bis zum Major auf, bis seine Schwester 2715 unerwartet verstarb. Er verbrachte die nächsten vier Jahre damit, sich darauf vorzubereiten, den Himmlischen Thron zu besteigen, was er am 29. Juni 2719 auch tat.

Warex war ein fähiger Logistiker, doch ein uninspirierter Politiker. Er verwandelte die unabhängigen Waffengattungen der SKC in ein vereintes und organisiertes modernes Militär. 2721 integrierte er die capellanischen Luft-/Raum- und Marinetruppen und führte zweimal im Jahr stattfindende Übungen mit der capellanischen Armee ein. Er bemühte sich um Technologie aus der Hegemonie – und bekam sie auch – und führte so mehrere neue Mech-Designs in die SKC ein. Um sein neues Militär zu unterstützen, reformierte Warex die Beschaffungsddivision,

erweiterte die Indoktrinierungsprogramme in der sekundären Bildung und erhöhte die Zölle auf Konsumgüter. Dies brachte ihm die Antipathie der Adelskammer und vieler capellanischer Bürger ein. Die Spannungen verschlimmerten sich während der späten 2730er, als im Untergrund veröffentlichte politische Pamphlete Warex beschuldigten, von den Bürgern zu stehlen und es dem Militär zu geben. Im Jahre 2740 war Warex so weit, dass er regelmäßig Maskirovka-Agenten einsetzte, um lautstarke Dissidenten zum Schweigen zu bringen.

Warex heiratete Gaetana Sung im Jahre 2714, doch ihr erstes Kind Barbara wurde erst 2731 geboren. Kinder zu haben machte dem militaristischen Warex erstaunlich viel Freude. Er zeugte sie, bis er in den 50ern war. Der Lohn für seine Mühen waren insgesamt sieben Nachkommen.

LI MING LING

Rang/Titel: Herzogin von Tikonov/Geschäftsführerin Earthwerks Limited-Tikonov (2728-2751)

Geburtsjahr: 2689 (61 im Jahre 2750)

Ling, die Nichte von Warex Liao, war eine fähige Geschäftsfrau und ihrer Zeit die jüngste Geschäftsführerin von Earthwerks. Ling schloss 2712 die Sian-Universität mit einem MBA ab. Sie war von 2714 – 2718 Direktor für Anschaffungen bei Prestige Imports auf Sian, und von 2719 – 2723



Direktor für Kundenbeziehungen bei Firmir Commercial. Nach einer kurzen Dienstzeit als Vizepräsidentin für strategische Planung wurde sie in den Aufsichtsrat geholt und schließlich zur Geschäftsführerin ernannt.

Ling setzte ihre Beziehung zum Kanzler ein, um Hegemonie-Kontrakte zustande zu bringen. Als Warex Zugriff auf Hegemonie-Technologien erhielt, setzte Ling Kontrakte für Earthwerks auf. 2740 produzierte Earthwerks über zwei Dutzend Bauteile für die Hegemonie, viele davon exklusiv. Die Produktion von Waren für die Terraner gab Earthwerks auch die Gelegenheit, durch Nachbau Hegemonie-Technologie zu studieren und zu kopieren. Earthwerks konnte diese Gegenstände zwar nicht direkt einsetzen, doch ging die so entschlüsselte Technologie in zukünftige Designs ein: zehn Jahre nach der Zusammenstellung von Kommunikationssystemen für die Hegemonie stellte Earthwerks ein Produkt mit ähnlichen Eigenschaften vor; fünf Jahre nachdem sie für einen neuen Panzerungsproduktionsprozess für die Hegemonie umgerüstet hatten, begann Earthwerks, die selben Prozesse für die eigene Rüstungsproduktion zu verwenden.

Ling war für ihre kühle, gefasste Art berühmt, doch hatte sie auch ein ernsthaftes Spielproblem. Ihr Geschäftssinn war zwar makellos, doch wurde ihr Privatleben von dieser Abhängigkeit dominiert. Lings liebstes Laster waren Hunderennen und an verschiedenen Zeitpunkten während ihres Lebens war sie unter einem Berg von Schulden begraben. Nur das Mitgefühl ihres Onkels hielt sie aus ernsthaften Schwierigkeiten heraus. Zwar ging Li Ming mehrere Male in ihrem Leben in Therapie, doch war sie nicht dazu in der Lage, ihre Sucht vollständig zu überwinden.

SHARI BEATRICE MADSEN

Rang/Titel: Herzogin von Glasgow/Mitglied der Adelskammer (2738-2750); Präsidentin (2742-2750)

Geburtsjahr: 2695 (55 im Jahr 2750)

Madsen war in ihrer Jugend professionelle Skifahrerin und gewann 2712 die Silbermedaille in der Warlock-Wintermeisterschaft. Während sie für die 2720er Tharkad-Spiele trainierte, unterlief Madsen eine Fehleinschätzung bezüglich ihrer Landung in einer Halfpipe. Sie erlitt mehrere komplizierte Brüche, darunter auch ihr rechter Oberschenkelknochen und ihr Becken. Sie erholte sich zwar vollständig von ihren Verletzungen, doch nahm sie niemals wieder an Wettbewerben teil.

Nachdem ihr Vater im Jahre 2723 abdankte, wurde Shari die Herzogin von Glasgow. Da sie im Rampenlicht aufgewachsen war, war sie außerordentlich charismatisch und gut auf die Überwachung und einzigartigen Bedürfnisse ihrer Position vorbereitet. Madsen war eine gerissene Unterhändlerin, eine einsichtige Diplomatin und eine anmutige Staatsfrau. Unerfahren war sie in den Bereichen Wirtschaft und Außenpolitik, doch setzte sie gut ausgebildete Ratgeber mit großem Effekt ein. Während viele ihrer Standesgenossen sich auf den Schutzschild ihrer politischen Kommissare verließen, ermutigte Madsen die Veröffentlichung kritischer Bemerkungen und wandelte sie in positive Eindrücke um.

Madsen wurde im Jahre 2738 in die Adelskammer aufgenommen. Aufgrund ihres geselligen Naturells und ihres sozialen Scharfsinns sammelte sie schnell Verbündete und kandidierte im Jahre 2742 für die Präsidentschaft. Der Schlusstein ihrer politischen Laufbahn kam drei Jahre später, als Herzog Joshua Ridzik unerwartet starb, was im Präfektorat für eine Vakanz sorgte. Der Kanzler nominierte Eammon Coughlin als Ersatz vor. Auch wenn Coughlin allgemein verabscheut wurde, war die Bestätigung fast garantiert; in 374 Jahren hatte die Adelskammer niemals eine Nominierung abgelehnt. Nichtsdestotrotz betrieben Madsen und ihre Verbündeten für dreißig Tage heftige Lobbyarbeit und am Ende erzielten sie die notwendige Zweidrittelmehrheit und



hatten noch vier Stunden übrig. Nach der niemals zuvor dagewesenen Ablehnung traf sich Madsen privat mit dem Kanzler. Eine Woche später verkündete er das Ernennungsdekret, das dem Haus das Recht gab, neue Mitglieder des Präfektorats aus ihren Reihen zu ernennen und den Nominierungsprozess durch den Kanzler nichtig machte.

MAYLIN LORIX

Rang/Titel: Oberhaupt des Lorix-Ordens (2737-2783)

Geburtsjahr: 2701 (49 im Jahre 2750)

Maylin, die Tochter von Kalvar Lorix, wurde geboren nachdem der Lorix-Orden vier Jahre zuvor im Jahre 2697 unter dem Gewicht seines Größenwahns zusammengebrochen war. Von frühester Jugend an erzog Kalvar Maylin gemäß der Werte, die er im Lorix-Orden erschaffen wollte. Sie lernte, die MechKrieger über alle anderen Klassen wertzuschätzen und wurde Mitte der 2720er selbst eine bekannte MechKriegerin. Sie und Kalvar führten lange Gespräche darüber, den Orden wieder aufzubauen, doch hatten sie nicht ausreichend Unterstützung, um dies auch zu realisieren.

2721 trafen Maylin und Kalvar Hiritza Hikaru, einen Colonel der SKC, der Träumen des Ruhmes nachhing. Hikaru fühlte sich von Lorix' Ideologie bewegt und hatte die Regierungsverbindungen, um dem Orden Legitimität zu verleihen. Allerdings war Hikaru weder ein bekannter Redner noch MechKrieger. Er brauchte ein Sprachrohr. Kalvar ergriff die Gelegenheit, und zusammen arbeiteten die drei daran, den Orden wieder zum Leben zu erwecken. Als Kalvar im Jahre 2722 einem

WICHTIGE PERSONEN

Schlagenfall erlag, übernahm Maylin zögerlich die Kontrolle und begann, in öffentlichen Auftritten Unterstützung für ihren Orden zusammenzutrommeln. Maylin hatte niemals zuvor öffentlich gesprochen, doch hatte sie eine angeborene Begabung dafür, sich mit ihrem Publikum zu verbinden, die sie schließlich zu einer faszinierenden Rednerin machen würde. In ihrem ersten Jahr hatte sie fünf Auftritte. In den frühen 2730ern verbrachte sie enthusiastisch den Großteil ihrer Zeit damit, durch die Konföderation Capella zu reisen, um an allen wichtigen Militärakademien zu sprechen. Ihre Fähigkeit, ihre Zuhörer zu fesseln und Leute auf die Seite ihrer Sache zu ziehen wurde legendär.

Nach mehr als einem Jahrzehnt harter Arbeit kehrte der Lorix-Orden 2737 zurück, mit voller Unterstützung der Konföderation Capella. Maylin diente als seine Präsidentin und Hikaru als sein Geschäftsführer. Die Antrittsrekruten von 2737 beinhalteten Repräsentanten von allen bedeutenden Militärakademien in der Konföderation. Innerhalb von fünf Jahren verdreifachte der Orden seine Größe.

TAI YANG GWAK

Rang/Titel: Colonel (im Ruhestand)/Direktor der Maskirovka (2720-2771)
Geburtsjahr: 2673 (77 im Jahre 2750)

Als Gwak 27 Jahre alt war, wurde er beinahe während einer Gefechtsübung mit scharfer Munition getötet. Schrapnell zerfetzte sein Cockpit, zerstörte sein rechtes Auge und beschädigte sein Kleinhirn. Gwak brauchte zwei Jahre, bis er wieder gehen konnte, doch erhielt er niemals das Gleichgewicht und die Hand-Auge-Koordination zurück, die ein MechKrieger brauchte. Er war der Konföderation absolut ergeben

und verbrachte seine Genesung damit, nach Möglichkeiten zu suchen, in den aktiven Dienst bei den SKC zurückzukehren. Nachdem er mehrere Optionen untersucht hatte, entdeckte Gwak seine Liebe zur Psychologie wieder. Im Jahre 2708 erlangte er den Doktorgrad an der Sian-Universität und schloss sich der Spionageabteilung der SKC an. Seine erste Stellung war in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung von PsyOps, wo er verschiedene Taktiken zur psychologischen Kriegsführung erwarb. Sein Hintergrund verlieh seinen Studien Gewicht und er entwickelte mehrere erfolgreiche Techniken, um gefangene MechKrieger zu brechen. Später schloss er sich der Abteilung für Verdeckte Operationen an, wo er die Agenten darin ausbildete, Verhöre zu widerstehen.

Gwak war hervorragend in seiner Arbeit. Er war ein Meister darin, Menschen zu lesen und zu manipulieren. Durch diese Begabung stieg er schnell auf. Überraschenderweise hatten Gwaks Gegner niemals einen klischeehaften „Unfall“. Stattdessen änderten seine härtesten Gegner oft plötzlich ihre Meinung und wurden zu starken Unterstützern. Getragen von der starken Unterstützung für seine Ideen und Fähigkeiten wurde er nach nur zwölf Jahren zum Direktor der Maskirovka.

Gwak sagte oft: „Führung bedeutet, die Leute dazu zu bringen, das zu tun, was du willst, weil sie es tun wollen.“ Er hatte eine Begabung dafür, die schmutzige Wäsche von Menschen ausfindig zu machen. Es wurde oft gescherzt, dass Gwak so gut war, dass sogar der Tod Angst davor hatte, ihm einen Besuch abzustatten. Gwak verwaltete für viele Jahre persönlich einen großen Stall von Agenten und Ressourcen. Unter seiner Führung legte die Maskirovka deutlich zu, was die Beschaffung von Informationen anging.



DRACONIS-KOMBINAT

TAKIRO KURITA

Rang/Titel: Herzog von Luthien, Koordinator des Draconis-Kombinats (2691-2767), Vereiner der Welten

Geburtsjahr: 2646 (104 im Jahre 2750)

Takiro war das älteste von fünf Kindern. Als designierter Erbe des Draconis-Kombinats erzog Takiros Vater Urizen ihn als praktischen und gewissenhaften Herrscher. Er war ein geborener Anführer und sein makellostes Ehrgefühl half ihm dabei, sein Volk schnell auf seine Seite zu ziehen, als er im Jahre 2691 die Position des Koordinators übernahm. Viele im Kombinat dachten, dass das Ratsedikt von 2650 erschaffen worden war, um den Aufstieg von Haus Kurita aufzuhalten. Takiro vertrat die Meinung, dass es sich um eine moralische und spirituelle Beleidigung handelte und dass er zur Tat schreiten musste, um die Ehre der Kurita wieder herzustellen.

Als Takiro den Thron bestieg, war der erste versteckte Krieg bereits zehn Jahre im Gang und die ersten SBVS-Revolverhelden begannen, die besten *Ronin*-MechKrieger des Kombinats herauszufordern. Takiro erkannte, wie wichtig Duelle waren. Er wendete beträchtliche Ressourcen auf, um sicherzustellen, dass seine MechKrieger sich besser schlagen würden als ihre Gegenstücke aus den SBVS. Zu diesem Zweck überwachte er persönlich die Entwicklung eines Duell-Lehrplans, der schnell seinen Weg in die verschiedenen MechKrieger-Akademien des Kombinats fand.



Takiro Kurita bestand auch darauf, dass sich alle Akademieabgänger mit den Philosophien von Buddhismus, Konfuzianismus und Shinto auseinandersetzten, um ihnen die Möglichkeit zu geben, die Prinzipien des *Bushido* besser zu verstehen. Takiro legte auf zwei Aspekte von *Bushido* mehr Wert als auf alle anderen: Loyalität und Tapferkeit. Dies waren die Tugenden, mit denen er die neuen MechKrieger erfüllen wollte, die ihm dabei helfen sollten, sein Reich stärker werden zu lassen.

Seine Führung des Draconis-Kombinats dauerte fast achtzig Jahre voller Unruhe, in denen er sowohl den Zenit als auch den Nadir des Sternenbundes erlebte und den Konflikt gegen die Vereinigten Sonnen führte, der als der Davion-Thronfolgekrieg in die Geschichte eingehen sollte.

ICHIRO OSHIRO

Rang/Titel: Minister/Abteilung Ideologische Aufklärung (2736-2770)

Geburtsjahr: 2690 (60 im Jahre 2750)

Oshiro verbrachte seine Jugend damit zu lernen, wie man Menschen einschüchert und nötigt und legte dabei seine eigene Angst vor so ziemlich allem ab. In seinen späten Teenagerjahren war er bei Nacht ein Amateurboxer, während er tagsüber die Universität von Hachiman besuchte. Sein Hauptfach war Pädagogik, sein Nebenfach Betriebswirtschaftslehre. Oshiro wollte ein Universitätsprofessor werden, doch ein zufälliges Treffen mit Aneko Gima (die er 2721 heiraten sollte) ließ sein Leben eine andere Richtung einschlagen. Gimas Hauptfach war Soziologie und sie erfüllte Oshiro mit einem Interesse für die Politikwissenschaften. Nach seinem Abschluss nahm er eine



WICHTIGE PERSONEN

zivile Anstellung im Amt für Offizielle Informationen an, wo er zehn Jahre lang arbeitete. Oshiro verwendete Verbindungen, die er während dieser Amtszeit machte, um eine hochrangige Stellung in der Abteilung Ideologische Aufklärung zu erlangen. Im Jahr seines 46. Geburtstages wurde er zum Minister ernannt.

Oshiro hatte große Pläne für das Ministerium und begann fast augenblicklich sie umzusetzen. Nach dem Ratsedikt von 2650 war es die Hauptaufgabe des Ministeriums, die Jugendlichen des Kombinati davon abzuhalten, sich bei den SBVS einzuschreiben, auch wenn es in jeder wichtigen Universität des Kombinati Rekrutierungsbüros des Bundes gab. Mit einigen unabhängigen Büros, die die Kombinatibevölkerung außerhalb der Universitäten ansprechen sollten, hielten die SBVS auch mehrere Feierlichkeiten pro Jahr ab, um Interesse an der Einschreibung zu erzeugen. Die berühmteste davon fand am Sternenbundtag statt. Oshiro organisierte alternative Veranstaltungen, in denen angedeutet wurde, dass Dienst in den SBVS fast gleichbedeutend damit war, sein Kombinatserbe zu verleugnen. Er bezahlte Leute, die an den Feierlichkeiten des Sternenbundes teilnehmen sollten, um lautstark Unterstützung für das Kombinat auszudrücken oder den Sternenbund zu schmähen. Außerdem begann Oshiro neue Lehrpläne zu entwickeln, um schon jüngeren Kindern beizubringen, wie wichtig es war, dass das Kombinat in jeder Hinsicht dem Sternenbund überlegen war. Mitte der 2740er hatten Oshiros Techniken zu einem Abfall von 23 Prozent in der Einschreibung in den SBVS im ganzen Draconis-Kombinat geführt.

RIKI KURITA

Rang/Titel: Bewahrer der Hausehre (2721-2770)

Geburtsjahr: 2693 (57 im Jahre 2750)

Riki sah mehr wie ein Soldat oder Bodybuilder als wie ein Verwalter aus. In seiner Freizeit nahm er an Wettkämpfen in Mixed Martial Arts teil. Er gewann zweimal den Isesaki-Gürtel, einmal den Paracale-Gürtel, und einmal das prestigeträchtige Tatsuno-Turnier. Außerhalb seines Interesses am Kampfsport war er ein Enthusiast für *Karesansui* (Steingärten).

Riki war der neunte Bewahrer der Hausehre seit Omi Kurtias Tod im Jahre 2355, aber erst der zweite männliche. Er gelangte zu seiner ungewöhnlichen Ernennung auf bemerkenswert geradlinige Weise – er bat darum. Riki begann schon als Kind, das *Dictum Honorium* zu studieren und war fasziniert von dem ausgefeilten Verhaltenskodex. Nach der Universität arbeitete er als Bibliothekar für den Orden der Fünf Säulen. Fünf Jahre später setzte sich die amtierende Bewahrerin aufgrund von schlimmer werdenden gesundheitlichen Problemen zur Ruhe. Die meisten gingen davon aus, dass Yukako Kurita die Position übernehmen würde, doch Riki wusste, dass sein Onkel Takiro und Yukako sich niemals gut verstanden hatten. Riki ergriff die Gelegenheit und traf sich mit seinem Onkel, um um die Position zu bitten. Koordinator Takiro Kurita dachte genau über Rikis Bitte nach und stimmte der Ernennung zu, unter der Voraussetzung, dass Riki beweisen konnte, dass seine Kandidatur der von Yukako überlegen war.

Der Koordinator beauftragte Kiarra eine Prüfung auszurichten, um den besseren Kandidaten zu ermitteln. Diese Prüfung würde praktisches und angewandtes Wissen betreffen. Es sollte nicht nur ermittelt werden, welcher Kandidat das Dokument besser kannte, sondern auch, welcher besser darin war, seine Bedeutung zu interpretieren und in den Graubereichen Entscheidungen zu fällen. Riki besiegte Yukako ohne Schwierigkeiten und begann einen langen Dienst am Kombinat. Weil er das *Dictum* so gut kannte, konnte Riki schnell komplexe Angelegenheiten aufklären, und bald hatte er einen Ruf als lebende Kopie des Dokuments. Vier Jahre nachdem er der Bewahrer wurde, lieferte Rikis Interpretation



des *Dictums* Takiro eindeutige und unwiderlegbare Beweise, dass Vincent Kurita den Thron der Vereinigten Sonnen erben sollte.

SATOSHI NAKAMURA

Rang/Titel: Ronin-MechKrieger

Geburtsjahr: 2720 (30 im Jahre 2750)

Satoshi Nakamura wurde auf New Samarkand geboren. Seine Eltern waren in der gesamten ehemaligen Hauptwelt des Draconis-Kombinati bekannt für ihre Zwei-Mann-Aufführung des japanischen *Bunraku*-Dramas aus dem 22. Jahrhundert namens „*Kimigayo* der Menschheit“. Er wuchs in einer Umgebung auf, die ihm die Bedeutung von Tradition und Wissen vermittelte, ihm aber leider auch mit der Starkultur vertraut machte. Satoshi verbrachte seine Kindheit damit, das Familienhandwerk zu erlernen, *Bunraku* aufzuführen, Gedichte vorzutragen und die Kunst des *Shodo* zu studieren. Er wuchs zu einem gutaussehenden jungen Mann heran, und wie die meisten wollte auch er ein MechKrieger werden.

Mit dem Segen und dank dem Einfluss seiner Eltern wurde er in die Sun-Zhan-MechKrieger-Akademie aufgenommen, als er siebzehn Jahre alt war. In den Philosophiekursen war er deutlich besser als in den Kampfkursen. Nach dem Abschluss wurde er einer Einheit an der Grenze zum Lyranischen Commonwealth zugewiesen. Satoshi war an der Abwehr von über einem Dutzend Überfällen über die Grenze beteiligt, während es zu einem unglückseligen Piratenangriff kam, als er auf Goito stationiert war. Die Piraten griffen eine der kleineren Industriestädte an, die zu bewachen seine Aufgabe war und sie waren ungewöhnlich gut ausgerüstet. Sie

WICHTIGE PERSONEN



griffen Satoshis Lanze unvorbereitet an. Nach einem brutalen Feuergefecht war Satoshi gezwungen, den Schleudersitz seines Mechs zu aktivieren. Sein Mech wurde zerstört und der Rest seiner Lanze ausgelöscht.

Satoshi kehrte in sein Hauptquartier zurück, nachdem er ein Zivilfahrzeug beschlagnahmt hatte. Sein befehlshabender Offizier befahl ihm, sich zu töten, weil es ehrlos war, der einzige Überlebende seiner Einheit zu sein. Er weigerte sich und sagte: „Wirklich ehrlos wäre es zu erlauben, dass der Drache einen guten Krieger verliert, nur damit ein schlechter Krieger sein Gesicht wahrh.“ Als der Offizier ihn angriff, schlug Satoshi mit seiner Klinge zu und trennte ihm den Kopf von den Schultern.

Satoshi Nakamura sah sich selbst in erster Linie als loyal gegenüber dem Kombinat, doch die VSDK sahen ihn als *Ronin*. Satoshi hatte sich einen alten *Wolverine* besorgt, den er mattschwarz lackiert und „Shadow Dancer“ getauft hatte. Er verwendete ihm wohlgesonnene zivile Transporter, um sich entlang der Grenze zwischen Lyranern und Kombinat zu bewegen und zu versuchen, kleine Dörfer vor Banditenangriffen zu beschützen.

AYAKI FUJIWARA

Rang/Titel: General, Kriegsherr von Benjamin (2746-2779), Ritter des Drachen

Geburtsjahr: 2717 (37 im Jahre 2750)

Fujiwara war eine tragische Geschichte, die den talentierten *Shinpa*-Künstlern von Luthien würdig war. Er war einer der talentiertesten MechKrieger in den VSDK. Er schloss als Klassenbester in der Sun-Tzu-

Schule des Kampfes ab, ehe er seine Offiziersausbildung in der prestigeträchtigen Weisheit-des-Drachen-Schule weiterführte. Seine Begabung als Anführer brachte ihm einen Platz hoch in der Befehlsstruktur der 3. Benjamin-Regulären ein.

2744 führte er eine Patrouille auf dem Planeten Tatsuno an und suchte nach einer vermuteten Davion-Überfalltruppe, als es zu einer Katastrophe kam. Der Planet durchlief gerade eingeschränkte Terraforming-Bemühungen, die vom Großbauprojekt-Korps des Kombinats angeleitet wurde. Die Plünderer hatten wichtige Ausrüstung zur Atmosphärenveredlung gestohlen und ergriffen gerade die Flucht, als Fujiawars Patrouille sie angriff. Was keiner der Kämpfer wusste war, dass der Diebstahl der Atmosphärenveredlungsausrüstung eine Überlastung im Gasaustauschsystem eingeleitet hatte. Die resultierende Explosion vernichtete die Plünderer und bis auf zwei alle Mechs in Ayakis Patrouille – darunter auch den seinigen.

Die Überlebenden kauerten sich für fünf Tage in den kalten Sümpfen zusammen, die das zerstörte Zentrum umgaben. Während dieser Zeit zog sich Ayaki etwas zu, das später als Tatsuno-Hepatitis bekannt werden würde, eine tödliche, einzellige, amöbenartige Lebensform, die die Leber des Trägers angriff.

Selbst während sein Körper langsam von innen aufgefressen wurde, bewies Ayaki Fujiwara weiter seine Fähigkeit beim Anführen von Männern auf dem Schlachtfeld. Er zog es vor, aus dem Cockpit seines weißen und roten *Archers* zu leiten, da er sich so stark wie immer fühlte, wenn er direkt mit seinem BattleMech verbunden war.



VEREINIGTE SONNEN



JOHN DAVION

Rang/Titel: Herzog von New Avalon, Erster Prinz der Vereinigten Sonnen (2745–2797)

Geburtsjahr: 2719 (31 im Jahre 2750)

John Davion bestieg den Thron der Vereinigten Sonnen als sein Onkel, der Erste Prinz Richard Davion, bei einem Mech-Unfall getötet wurde. John umgab sich mit Leuten, von denen er wusste, dass sie seine persönliche Einstellung teilten, dass das Wohl der Vereinigten Sonnen und seiner Bürger vor jeden politischen oder persönlichen Bedenken stehen sollten – selbst vor denen des Sternenbundes. Die Menschen der Vereinigten Sonnen sahen, dass Johns Innenpolitik dem ganzen Reich half und nicht nur die Geldsäcke des Adels füllte.

Sobald er an der Macht war, setzte John den Schwerpunkt auf militärischem Wachstum Richard Davions fort. Die Stärkung der AVS, was nach dem katastrophalen Davion-Thronfolgekrieg dringend erforderlich war, war seine größte Sorge, da der Sternenbund nicht rechtzeitig eingegriffen hatte, um die Sonnen vor zahlreichen Todesfällen zu retten – darunter auch dem eines Ersten Prinzen. Diese Aufrüstung sorgte für Spannungen zwischen John und dem Sternenbund, doch blieb John resolut in seiner Meinung, dass die Vereinigten Sonnen immer zuerst kommen sollten.

Weil die anderen Ratsherren der Meinung waren, dass John als Staatsmann unerfahren war, unterschätzten sie oft seine Fähigkeiten

als Anführer und als ihr Gleichgestellter. Johns herausragenden Reden, sein Charisma und seine gerechte Führung strafte sie Lügen und seine Willensstärke schaffte es, im Lauf der Jahre viele seiner politischen Gegner auf seine Seite zu ziehen. Was die anderen Ratsherren am meisten überraschte waren Johns Ehrlichkeit und tiefes Ehrgefühl, etwas das er und der Erste Lord Simon Cameron gemein hatten. Im Gegensatz zu vielen Anführern war John sogar dafür bekannt, seine Stimmen abzugeben, dass er falsch gelegen hatte, wenn es Beweise dafür gab. Das machte John zum Fokuspunkt vieler Diskussionen im Rat des Sternenbundes und seine Stimme war es, die bei kritischen Abstimmungen oft die Entscheidung brachte.

THOMAS GREEN-DAVION

Rang/Titel: Regent von New Syrtis (2745-2753), Feldmarschall und Markfürst der Mark Capella

Geburtsjahr: 2688 (62 im Jahre 2750)

Thomas war der Spross zweier mächtiger Familien in den Vereinigten Sonnen und konnte somit seinen Lebensweg wählen und sicher sein, seine Ziele auch erreichen zu können. Auch wenn er auf New Syrtis geboren war, wurde er doch auf Terra unterrichtet, weil seine Familie plante, dass er seiner Mutter als Sternenbund-Staatsverwalter in den Vereinigten Sonnen nachfolgen sollte. Stattdessen kam er seinem Vater nach und schloss sich den AVS an. Dort wendete er seine Fertigkeiten in Diplomatie und Problemlösung auf dem Schlachtfeld an.



WICHTIGE PERSONEN

Während des Davion-Thronfolgekrieges erwies sich Thomas als gerissener Offizier und schlauer Taktiker. Während der Schlacht von Royal im Jahre 2729 geriet er ins Interesse der Öffentlichkeit, als der Erste Prinz Joseph Davion im Kampf gegen die Truppen des Draconis-Kombinats getötet wurde. Als die Davion-Truppen die Flucht ergriffen, lenkte Thomas seinen *Wolverine* hinter die feindlichen Reihen, um den Leichnam des Prinzen zu bergen. Für diese Heldentat verlieh man ihm die damals freie Position des Regenten von New Syrtis. Ehe der Krieg zu Ende war stieg Thomas Green-Davion zum Rang eines Feldmarschalls auf und übernahm seine Position als Markfürst, bis die rechtmäßige Erbin Rita Hasek im Jahre 2753 seinen Platz einnehmen konnte.

Green-Davion hielt enge Verbindung mit der Familie seiner Mutter. Er brachte der Staatsverwaltung dringend nötige Hinweise, wie die Gesetze des Sternverbundes in den Vereinigten Sonnen und der Mark Capella am besten durchgesetzt und angepasst werden sollten.

VASILY SANDOVAL

Rang/Titel: Herzog von Robinson (2731-2782), Feldmarschall und Markfürst der Mark Draconis

Geburtsjahr: 2697 (53 im Jahre 2750)

Vasily Sandoval wurde an die Militärakademie New Avalon geschickt, auch wenn er nur wenig Interesse an militärischen Fragen hatte. Die Ausbilder an der MANA sahen, dass er kein geborener MechKrieger war. Nur sein scharfer Verstand und fast schon photographisches Gedächtnis für Astrokartographie und Geographie erlaubten es ihm, die Universität abzuschließen – wenn auch als Schlechtester seines Jahrgangs.



Als der Davion-Thronfolgekrieg ausbrach, hatte Sandoval das Kommando über eine Lanze von BattleMechs auf Benet III. Es war im Goldenen Zeitalter üblich, in den Eingangsphasen einer Invasion alle Navigations- und Positionierungssatelliten zu zerstören und sie zu ersetzen, wenn die Besatzung abgeschlossen war. Fast augenblicklich verloren alle AVS-Truppen auf der Welt ihre genaue Position und begannen sich auf manchmal ungenaue topographische Übersichtskarten zu verlassen. Sandoval wurde somit der Liebling der Widerstandstruppen auf Benet III, indem er Einheitenbewegungen und Positionen in seinem Kopf koordinierte.

Die gleiche Fähigkeit wurde immer wieder während des Krieges verwendet, nachdem er von der Welt geholt worden war. Vasily wurde schnell befördert, da er die feindlichen Truppenbewegungen auf Welten, mit denen er vertraut war, vorhersehen konnte. Er nahm persönlich an den Befreiungsversuchen von fast der Hälfte der von Haus Kurita im Krieg besetzten Welten teil und unterstützte die Planung für weitere. Für seine Brillanz und seinen Dienst an den Vereinigten Sonnen wurde er mit seinem Titel und der Position als Markfürst der Mark Draconis belohnt.

MITCHEL STOPEC

Rang/Titel: Champion des Prinzen, Colonel und befehlshabender Offizier der 4. Davion-Garde

Geburtsjahr: 2707 (43 im Jahre 2750)

Mitchel Stopec war einer der jüngsten befehlshabenden Offiziere der 4. Davion-Garde, seit sie gegründet wurde, als er 2740 die Kontrolle



übernahm. Während des Davion-Thronfolgekrieges war die 4. Garde böse zerfleischt worden. Der Wiederaufbau der Moral und Kompetenz des Regiments waren seine oberste Priorität und gleiches galt für die Aufrüstung ihres Materials. Eine Methode, die er vorschlug, war, dass die 4. Garde Manöver gegen die Sternenbund-Regimentschampions der Mars-Olympiade von 2736, das 320. Dragonerregiment, veranstalten sollte. Nach acht Jahren Training und Neuausrüstung war die 4. Garde das Beste, was die AVS zu bieten hatten. Zudem wurde Stopec ein enger Freund von John Davion, dem Ersten Prinzen, der von seiner positiven Einstellung und seinen Ideen zum Wiederaufbau der AVS begeistert war.

Obwohl die Olympiade im Jahre 2736 endete, maßen sich Stopec und seine Garde in einigen der brutalsten Gefechte der Manöver gegen das 320. Dragonerregiment – dazu gehörte auch das extreme Hades-Ereignis, das in Temperaturen von über 100 Grad und der hyperdichten Atmosphäre in der Umgebung des Vulkans Sapas Mons auf der terraformierten Venus ausgetragen wurde. Es war dieses Ereignis, in dem Mitchel Stopec schwer verwundet wurde, als der genau gezielte Schuss einer Autokanone das Cockpit seines *Riflemans* traf, unmittelbar nachdem dieser aus einer Dampfwolke an den Berghängen kam. Der resultierende Bruch der Umweltversiegelung führte zu einem kaskadierenden Versagen des Kühlsystems des Mechs und ein Spritzer kochender Kühlflüssigkeit raubte ihm dauerhaft das Augenlicht, ehe das automatische Auswurfsystem ihn aus dem Cockpit feuerte und ihn sicher aus der „heißen Zone“ holte. Auch wenn Stopec Höllenqualen litt, verweigerte er die Sedierung und gab seiner Kommandolanze weiter Befehle durch ein Fern-Kommlink. Sein Trupp erlangte bald die Oberhand und besiegte die SBVS-Kompanie, mit denen sie kämpften, so dass sie am Ende den Schaukampf gewannen. Dieser Sieg brachte die Verbesserung der Moral, die die AVS so dringend brauchte. Aus diesem Grund verlieh ein dankbarer Erster Prinz John Davion Stopec die Position als Champion des Prinzen und ließ ihm vergoldete kybernetische Ersatzaugen erschaffen, um seine Hingabe und seinen Heldenmut zu ehren.

DANA BANCROFT

Rang/Titel: Doktor, Leiter des MI2, Analyse und Spekulation (2740-2789)
Geburtsjahr: 2673 (77 im Jahre 2750)

Im Gegensatz zu den meisten Geheimdienstmitgliedern wurde Dana Bancroft weit nach ihrem Dokortitel rekrutiert, als sie die Forschungsdirektorin in der Universität von Galax war. Sie war auf Hyperraumphysik spezialisiert und koordinierte Forschungen zum Thema Kearny-Fuchida-Technologie. Als ihre Forschung weiter in die Tiefe ging, begann sie ihre akademischen Kontakte zu nutzen, die sie während ihres Studiums geknüpft hatte, um Designspezifikationen für K-F-Kommunikationsausrüstung von der Terranischen Hegemonie in die Finger zu bekommen. Dies ließ den Nachrichtendienst der Terranischen Hegemonie hellhörig werden. Gleiches galt für den militärischen Nachrichtendienst der Vereinigten Sonnen. Die Terranische Hegemonie war sehr geheimnistuerisch, was Technologie anging, da sie die Oberhand über die anderen Mitgliedsstaaten des Sternenbundes behalten wollte.

Bevor sie dazu in der Lage war, ihre Forschung über einen kompakten K-F-Generator abzuschließen, der für Feldkommunikation verwendet werden sollte, wurde sie 2714 vom MI5 aufgegriffen und in Sicherheitsverwahrung gebracht, um einen Mordversuch durch den Sternenbundnachrichtendienst aufzuhalten. Sie zog Vorteil aus ihrer Situation und meldete sich freiwillig, für den militärischen Nachrichtendienst zu arbeiten, um ausländische Technologie zu analysieren. Ihre innovativen Forschungen und ihr tiefes Verständnis der K-F-Technologie erlaubten ihr mehr Freiheit und Kontrolle über ihre Projekte im MI2, je mehr Jahre sie dort verbrachte.



LIGA FREIER WELTEN

EWAN MARIK

Rang/Titel: Herzog von Atreus, Generalhauptmann der Liga Freier Welten (2746–2763)

Geburtsjahr: 2714 (36 im Jahre 2750)

Ewan war ein brutaler Mann, der seine Position als Generalhauptmann niemals wirklich ernst nahm. Seine Lösung für die meisten Streitigkeiten in seiner Zeit als Offizier der Marik-Miliz war es, die Person, mit der uneins war, bewusstlos zu prügeln. Selbst seine Vorgesetzten waren nicht sicher vor seinen betrunkenen Beschimpfungen und Kämpfen. Er prahlte oft damit, dass die Gefängniszelle, in der er die meisten Nächte verbrachte, sich mehr wie ein Zuhause anfühlte als die Kaserne.

Nachdem er die Macht ergriffen hatte, verändert er sich kaum. Höflichkeiten waren seiner Meinung nach „so nutzlos wie Hirn in einem Capellaner“. Die Ratssitzungen des Sternenbundes wurden oft von seinen Beleidigungen und Schmähungen unterbrochen, besonders gegen Archon Michael Steiner. Das würdevolle Auftreten und die modische Kleidung des Archons erinnerte Ewan an seine ehemaligen Vorgesetzten. Häufig bezeichnete er sein lyranisches Gegenstück als „Lady Steiner“, selbst während Interviews mit terranischen Nachrichtensendern. Meistens beschränkte sich sein Beitrag zu den Ratssitzungen darauf, dass er die Debatte so sehr störte, wie es ihm nur möglich war und die anderen Ratsherren mit Geschichten von seinen betrunkenen Eskapaden unterbrach.



Sein Verhalten schaffte es sogar, einen Zwischenfall, der normalerweise schnell und leise abgewickelt worden wäre, fast zum Auslöser eines Krieges werden zu lassen. Im März 2749 griffen lyranische Patrouillen-Landungsschiffe ein Handelsschiff der Liga Freier Welten an, von dem sie glaubten, es würde illegale Drogen schmuggeln. Das Schiff der Freien Welten war zwar unschuldig, doch konnte Archon Steiner noch nicht einmal eine Entschuldigung äußern, ehe Ewan ihn öffentlich anprangerte und grotesk hohe Reparationsforderungen stellte, während er gleichzeitig zu allem Überfluss kaum verhüllte Drohungen ausstieß. Erst als eine Flotte von Kriegsschiffen des Sternenbundes in die Grenzregion zwischen den beiden Reichen entsandt wurde, begann die Situation sich langsam aufzuklären. Zu diesem Zeitpunkt hatte sich Ewans Aufmerksamkeit natürlich längst auf „dringlichere Angelegenheiten“ konzentriert, um die er sich nun kümmern konnte, wo die Aufmerksamkeit des Rats anderswo lag.

KENYON MARIK

Rang/Titel: Designerter Erbe des Generalhauptmanns

Geburtsjahr: 2734 (16 im Jahre 2750)

Mit sechzehn Jahren hatte Kenyon Marik viel mehr erreicht, als man von einem Jungen seiner Abstammung hätte erwarten können. Er wurde in einer betrunkenen Nacht gezeugt, in der Ewan Freigang von der Marik-Miliz hatte. Kenyons Mutter überzeugte Ewan, sie zu heiraten, damit ihr zukünftiges Kind anerkannt wäre. Nach Kenyons Geburt wurde seine Mutter schnell auf eine neue Koloniewelt an der canopischen Grenze gebracht. Dies vergab Kenyon seinem Vater nie.

Als designerter Erbe der Liga Freier Welten musste sich Kenyon den hohen Erwartungen seines Vaters stellen (und eines Parlaments, das diesen bereits ersetzen wollte). Es würde für ihn ein langer und schwieriger Weg werden, sich vom rüpelhaften Ruf seines Vaters zu lösen.

Als er zehn Jahre alt war, konnte er schon ganze Werke Shakespeares rezitieren. Mit zwölf konnte er sich mit jedem messen, wenn es um Diskussionen über die terranische Geschichte ging. Nachdem er bewiesen hatte, dass er intelligenter war als sein Vater, wollte er als nächstes beweisen, dass er ein besserer Krieger war. Er bewarb sich und wurde mit Segen seines Vaters am Allison-MechKrieger-Institut auf New Olympia angenommen, als er dreizehn Jahre alt war.

Nach einem erniedrigenden taktischen Patzer während einer Manöverübung im Jahre 2749 wurde Kenyon zurück nach Atreus beordert. Er wurde zurück aufs Familienanwesen geschleift, wo Ewan Marik ihn persönlich verprügelte. Er brach ihm einige Rippen und den Kiefer, weil er seinen Namen in den Schmutz gezogen hatte. Während Kenyon noch im Krankenhaus lag und sich von seinen Verletzungen erholte, begann er Parlamentsmitglieder zu sich zu rufen, von denen er wusste, dass sie seinen Vater gerne absetzen würden. Wenn ein Vater fast seinen eigenen Sohn töten konnte, dann wusste Kenyon dass es nicht lange dauern würde, bis die Liga Freier Welten genauso leiden würde wie er selbst.



WICHTIGE PERSONEN

DAVID STEWART

Rang/Titel: Graf der Kommunalität Stewart (2745-2798)

Geburtsjahr: 2699 (51 im Jahre 2750)

David Stewart, der auf dem gewaltigen Landbesitz seiner Familie auf ihrer Heimatwelt Stewart geboren wurde, verbrachte einen großen Teil seiner Kindheit im Freien und entwickelte eine Liebe zur Natur. Er wuchs zu einem leidenschaftlichen Mann heran, der Vergnügen an vielen Außenaktivitäten hatte, darunter Falknerei, Reiten und Großwildjagd. Er hatte keinerlei Interesse daran, ein MechKrieger zu werden, und zog die Werke Shakespeares dem richtigen Schwertkampf bei weitem vor. Er behauptete einst, dass „der Verstand weitaus schärfer geschmiedet werden kann als jede Klinge“ und tatsächlich beförderten ihn sein schneller Verstand und seine Weisheit in den Sitz der Macht der Stewarts.

Mitte der 2700er war David nicht nur der einflussreichste Stewart; er war einer der mächtigsten Männer in der ganzen Liga Freier Welten. Er repräsentierte Stewart im Parlament der Freien Welten und hatte großen Einfluss in der gesamten Kommunalität Stewart. Als er auf Atreus war, war er der Mann der den jungen Kenyon Marik mit dem Barden in Kontakt brachte und er übertrug seine Liebe zu klassischer Literatur auf den jungen Mann. David konnte keine eigenen Kinder haben. Solange Ewan im Sternenbundrat auf Terra war, übernahm er die Rolle einer Vaterfigur für den jungen Kenyon. Er wusste, dass die Lyraner und Capellaner die Liga in kürzester Zeit verschlingen würden, wenn diese weiterhin auf Anführer wie Ewan setzte. Also machte er es zu seiner Aufgabe, dass ein weiser Mann den Thron besteigen sollte. Nach Ewans Angriff auf Kenyon Marik im Jahre 2749 war David Stewart der erste, der

dem Ruf seines Ziehsohns folgte. Er wurde ein vertrauter Ratgeber und Freund des zukünftigen Generalhauptmanns.

MARTIN ALLISON

Rang/Titel: Großherzog von Oriente (2700-2753), Prinzeps des Ordens von Atreus

Geburtsjahr: 2652 (98 im Jahre 2750)

Wenn eine wichtige Abstimmung vor den Senat gebracht wurde, gab es wenige Abgeordnete, die einflussreicher waren als Martin Allison. Wie viele Mitglieder des Allison-Clans studierte Martin Ökonomie und interstellares Firmenrecht. Er machte seinen Doktor der Ökonomie an der prestigeträchtigen Terran School of Business in der uralten Stadt London. Seine fortschrittlichen Ideen zur Firmenbesteuerung und Wirtschaftspolitik brachten ihm schnell eine hohe Position an der Börse des Sternenbundes ein. Dort war er imstande, ausländische Investitionen zu beeinflussen, wo er glaubte, dass sie die größten Vorteile für seine Investoren bringen würden – besonders den Welten, die er bald als Großherzog von Oriente kontrollieren würde. Das Herzogtum von Oriente zog großen Nutzen aus Martin Allison's wirtschaftlichen Machenschaften auf Terra. Als sein Vater starb und er nach Oriente zurückkehrte, war das Herzogtum das Zentrum der Hochtechnologie und industriellen Produktion der Liga Freier Welten geworden.

Selbst als Großherzog hörte Martin Allison niemals damit auf, seine Fertigkeit, Muster in menschlichen Bestrebungen zu erkennen, zum Tragen zu bringen; er konzentrierte sich nur nicht mehr auf interstella-



ren Handel, sondern auf interstellare Politik. Als Ewan Marik auf Atrous an die Macht kam, sah Martin, dass die zukünftigen Märkte unsicherer wurden und sich private Investitionen in der ganzen Liga in Richtung Waffenproduktion verschoben. Martin sah dies als möglichen Vorteil für Oriente und als Möglichkeit, mehr Welten und natürliche Ressourcen unter seine Kontrolle zu bekommen. Er regte den Generalhauptmann und andere Abgeordnete dazu an, eine Kampagne kleinen Umfangs gegen die Systeme der Konföderation Capella an der Grenze zum Herzogtum zu beginnen. Martin wusste, dass Ewan ein instabiler Mann war, doch Krieg war gut fürs Geschäft.

ELSA CAMERON-JONES

Rang/Titel: Gräfin von Harmony, Herzogin von Regulus (2728-2802)

Geburtsjahr: 2716 (34 im Jahre 2750)

Da sie das dritte Kind ihrer Eltern war, erwartete Elsa Cameron-Jones niemals, eine aktive Rolle in der Politik zu spielen. Sie wurde einmal in einem Interview gefragt, welche Ausbildung sie nach der Schulausbildung erhalten hatte, und antwortete mit einem Lachen: „Wie ich der größte Augenschmaus sein kann, der möglich ist.“ Auch wenn sie dazu erzogen worden war, eine „gute Ehefrau für einen mächtigen Mann“ abzugeben, um die Machtbasis ihrer Familie zu erweitern, verwendete sie privat alle Ressourcen, die ihr zur Verfügung standen, darauf, ein besseres Verständnis für Politik und Manipulation zu erlangen. Man erzählt sich, dass sie niemals ohne eine Ausgabe von Niccolò Machiavellis *Der Fürst* auf Reisen ging.



Elsa wurde die Herzogin von Regulus und Anführerin des zweitgrößten Wählerblocks im Parlament der Freien Welten, nachdem ihre beiden älteren Brüder bei einem Bootsunglück in den für ihre Gefährlichkeit berüchtigten Gewässern von Harmonys Leonid-Meer ums Leben gekommen waren. Als Herrscherin der Prinzipalität Regulus setzte Elisa das brutale Vorgehen gegen Dissidenten fort, das schon so lange ein Markenzeichen der Cameron-Jones-Dynastie gewesen war.

Da davon ausgegangen wurde, dass sie für Kenyon Mariks Situation als zukünftiger Erbe von Ewan Mariks Vermächtnis Sympathien hegen würde, wurde Elsa gleichzeitig mit David Stewart von Kenyons Agenten kontaktiert. Allerdings überraschte sie sie mit ihrer Zurückhaltung. Ihrer Meinung nach musste erst noch bewiesen werden, dass Kenyons Pläne sich als positiv für Regulus erweisen würden. Bis dahin würde sie den Status Quo erhalten.

LYRANISCHES COMMONWEALTH

MICHAEL STEINER II

Rang/Titel: Herzog von Tharkad, Archon des Lyranischen Commonwealth (2729-2760)

Geburtsjahr: 2675 (75 im Jahre 2750)

Michael Steiner litt unter der Krankheit, die viele Zweite in der Thronfolge in der Geschichte der Menschheit geplagt hatte, und verbrachte seine Jugend mit wenig anderem, als seinen Begierden nachzugehen. Er stellte sich gut an während der Zeit, die er in der Nagelring-Akademie



WICHTIGE PERSONEN

auf Tharkad verbrachte und ergriff danach eine Forschungsanstellung an der Tharkad-Universität, doch niemals ragte er auf relevante Art hervor. Es schien, als würde er nur ein weiterer Vertreter einer langen Linie von Steiners werden, die einen Offiziersrang in den LCS hielten, doch nur wenig zum Talentpool beizutragen hatten: der klassische Lehnstuhlgeneral. All das änderte sich über Nacht, als Michaels älterer Bruder Jonathan bei einem BattleMech-Unfall getötet und er zum neuen Archon des Lyranischen Commonwealth ernannt wurde.

Die Bürde der Herrschaft über den Lyranischen Staat ließ Michael deutlich älter werden. In seinen ersten Jahren als Archon ergriff er jede Gelegenheit, weitere Orden an seine Ausgehuniform zu heften, doch bald schienen ihm die Dutzenden von Orden mehr Leid als Freude zu bereiten. Oft wurde er zum Gespött von Kritikern in der Heimat und deutlich offener von Ewan Marik, der ihn als weibischen Feigling betrachtete. Seine Unfähigkeit, sich um die anhaltenden Piratenangriffe von jenseits der Peripherie-Grenze des Commonwealth zu kümmern verschlimmerte seinen Ruf als alter Mann, der den Anschluss verloren hatte, nur noch mehr. Seine Unterstützer allerdings wiesen oft darauf hin, dass unter Michaels Herrschaft das Commonwealth einen Anstieg von Investitionen aus dem Ausland und wirtschaftliches Wachstum erlebt hatte und dass er vernünftig genug war, nicht auf Ewans Drohungen und Beleidigungen einzugehen und somit einen Krieg mit Haus Marik verhinderte, ohne jemals zurückzuweichen.



JOAN LESTRADE

Rang/Titel: Herzogin von Summer (2702-2752)

Geburtsjahr: 2675 (75 im Jahre 2750)

Die Lestrade-Familie, die in den frühen 2500ern von der Steiner-Familie als Regenten der Skye-Föderation eingesetzt worden war, bleiben immer eng mit den politischen Mächtschaften auf Tharkad verbunden. Joan Lestrade war eine von vielen in ihrer Familienlinie, die einen engen Verwandten des Archon heiratete, aber was sie von den anderen unterschied war der Umstand, dass sie Bürgerin der Terranischen Hegemonie und adelige Herrscherin der Welt Summer war – und dass sie die Ehefrau von Archon Michael Steiner war.

Joan traf ihren zukünftigen Ehemann, als sie die Ländereien ihres entfernten Vetters auf Skye besuchte. Als junge Erbin des Planeten Summer hatte sie gerade eine große Reise über die Welten ihrer umfangreichen Familie in der Terranischen Hegemonie und im Lyranischen Commonwealth begonnen. Sie war sofort angetan von Michaels gutem Aussehen, scharfem Verstand und Sinn für Humor, als sie sich bei einer sozialen Veranstaltung trafen, die die Offiziere der Hofgarde auf Skye willkommen heißen sollte. Sie begannen schnell eine Beziehung und wurden bei keinem sozialen Ereignis auf Skye ohne einander gesehen. Ehe Michael Skye mit der Hofgarde wieder verließ, hielt er um ihre Hand an. Mehr als fünfzig Jahre später waren sie immer noch ein Paar.

Joan war eine intelligente Frau, die sowohl als Diplomatin als auch als Geschäftsfrau ausgebildet war. Sie war eine gute Ergänzung für ihren Ehemann und es gab viele, die glaubten, sie sei der wahre Verstand hinter dem Thron von Tharkad. Dieses Gefühl, dass sie die Kontrolle hatte, machte viele Lyraner nervös, weil sie auch die doppelte Staatsbürgerschaft der Terranischen Hegemonie hatte und weil die Beziehung zwischen der Skye-Föderation und Tharkad seit dem Vereinigungskrieg eher angespannt war.

PAUL STEINER

Rang/Titel: General und befehlshabender Offizier der 1. Hofgarde (2750-2761)

Geburtsjahr: 2725 (25 im Jahre 2750)

Paul Steiner war das jüngste Kind von Archon Michael Steiner und Herzogin Joan Lestrade, doch auch wenn seine älteren Geschwister eine größere Chance hatten, den Thron zu erben als er selbst, so nahm er doch niemals seine Position als selbstverständlich hin. In jungen Jahren spielte er zu Füßen der *Griffin*-BattleMechs im Thronsaal auf Tharkad; sein Vater war vielleicht ein mächtiger Mann, vor dem sich die Menschen verbeugten, doch diese Maschinen ragten über jedem Mann auf, der vor sie trat. Die Spiele von „Sternenbund und Banditen“ mit seinen Kindheitsfreunden verwandelten sich langsam in die MechKrieger-Ausbildungssimulationen in der Kaserne der Royal Guard in der Nähe des Herrscherpalastes. Als er alt genug war, wurde er nur aufgrund seiner Begabung am Nagelring aufgenommen, ohne dass sein Vater hätte Druck ausüben müssen.

Mit achtzehn Jahren schloss Paul sein Studium am Nagelring als Jahrgangsbester ab und erhielt den Rang eines Hauptmanns in den 5. Lyranischen Garde. Sein Kommando wurde nach New Caledonia geschickt, eine Welt in der Nähe der Grenze sowohl der Republik der Randwelten als auch dem Draconis-Kombinat. Im Jahr zuvor hatten sich die Beziehungen zwischen den Häusern Kurita und Steiner verschlechtert, weil es auf der lyranischen Seite der gemeinsamen Grenze zu Banditenüberfällen gekommen war. Archon Michael Steiner war der Meinung, dass der Umstand, dass er seinen Sohn an die Front schickte, dem Kombinat zeigen würde, dass es ihm absolut ernst damit war, die

WICHTIGE PERSONEN



Angelegenheit mit Gewalt zu lösen. Während der folgenden Überfälle zeigte Paul seine unheimliche Begabung, die BattleMech-Truppen, gegen die er kämpfte, auszumanoevrieren. Dies war eine ungewöhnliche Begabung für einen Krieger, der aus einem Reich stammte, das mehr für langsame und schwere Truppen bekannt war.

Nachdem er sieben Jahre lang die lyranische Grenze gesichert hatte und mehrmals befördert worden war, wurde Pauls Kompetenz mit dem Kommando über die 1. Hofgarde belohnt.

RINZEN HUMPULA-SERFASS

Rang/Titel: Herzog von Alarion (2740-2799), Priester der Missionare von La Salette

Geburtsjahr: 2695 (55 im Jahre 2750)

Rinzen Humpula-Serfass — "Der Herzog La Salette" — war einer der wenigen Missionare der katholischen Kirche, die über eine nennenswerte politische Position im Commonwealth verfügten. Früh in seinem Leben verspürte er den Ruf, Gott zu dienen, und verließ Alarion, um sich dem abgelegenen Kloster La Salette auf Mercedes anzuschließen. Er nahm die Gelübde von Armut, Keuschheit und Gehorsam sehr ernst und entsagte seinem Platz als Erbe des Herzogtums Alarion.

Für die nächsten 15 Jahre studierte Rinzen die heilige Schrift, Theologie und die Wissenschaft der Agrikultur. Er nahm dieses Wissen und gab die Früchte seiner Arbeit als Missionar seines Ordens an andere weiter. Er reiste von Welt zu Welt und ließ sich immer wieder für einige Jahre in den dünn besiedelten Koloniesystemen nieder, die an die Republik der Randwelten

angrenzten. Auf fast allen Grenzwelten, die er besuchte, um den Leuten zu helfen und das Wort Christi zu verbreiten, sah er die Narben des Krieges, da Banditen diese nur leicht verteidigten Kolonien als leichte Beute sahen. Rinzen predigte Vergebung und half den Kolonisten, so gut er konnte, bis die Kirche ihn zum Weiterziehen drängte.

Im Jahre 2731 traf er in einer Kolonie auf dem Planeten Alekseyevka ein und musste feststellen, dass die gesamte 500 Personen starke Bevölkerung abgeschlachtet worden war. Sein Glaube war bis ins Mark erschüttert und er kehrte nach Alarion zurück, wo er die Regierung bat, mehr Polizeitruppen zu entsenden. Er kehrte mit den neuen Garnisonstruppen in jede Welt zurück, die er besucht hatte. Ihm war es wichtig, dass die Garnisonen die Menschen kannten, die sie beschützen sollten und dass die Bevölkerungen der kleineren Siedlungen wussten, dass die Soldaten nur da waren, um zu helfen.

Rinzens Beliebtheit stieg an und als sein Vater starb, flehte ihn das Volk seiner Provinz an, seine Position als Herzog anzunehmen und als ihr Lehnsherr weiterhin den Bedürftigen zu helfen. Er nahm zögerlich an und verließ die Kirche, doch hielt er sich weiterhin an sein Armutsgeübde. Er lebte nicht im Herzogspalast, sondern in einer kleinen Einzimmerwohnung. Alle Steuern, die in seinem Namen gesammelt wurden, spendete er, um Hungerprogramme auf neu besiedelten Welten zu finanzieren.



WICHTIGE PERSONEN

MONIQUE KELSWA

Rang/Titel: Herzogin von Tamar (2735-2755)

Geburtsjahr: 2722 (28 im Jahre 2750)

Monique Kelswa war eine der jüngsten Herzoginnen von Tamar. Als sie gerade einmal zehn Jahre alt war steckte sich ihr Vater mit einem seltenen amöboiden Parasiten an, als er auf Maxie's Planet im Urlaub war. Er verlor langsam die Kontrolle über seine Glieder und fiel schnell in ein Koma. Als seine älteste Tochter übernahm Monique die Position, die ihr Vater davor gehalten hatte. Sie war im Alter von 13 Jahren die mächtigste Frau im Tamarpakt (auch wenn ein Regent sie bei ihren politischen Pflichten unterstützte, bis sie die Volljährigkeit erreichte).

Während ihrer Regentschaft musste sich Monique mit dem größten Teil der Piratenangriffe herumschlagen, die die kernwärtige Grenze des Lyranischen Commonwealth mit dem Draconis-Kombinat plünderten. Sie hatte nur rudimentäres Wissen in allen militärischen Fragen, doch hatte sie genug gesunden Menschenverstand, Militärratgeber zu ernennen, die dazu bereit waren, mit ihr zusammenzuarbeiten und dafür zu sorgen, dass der Tamarpakt auf jede Bedrohung reagieren konnte. Ihre Innenpolitik umfasste Steuersenkungen für Waffenhersteller und staatlich finanzierte Stipendien für höhere Bildung auf den ländlicheren Welten des Pakts. Diese Strategien zahlten sich aus, weil es zu mehr Einschreibungen in den planetaren Universitäten kam und die Arbeitslosigkeit langsam abnahm. In vielen sozialen Kreisen im ganzen Commonwealth wurde Monique als eine der vielversprechendsten Anführerinnen betrachtet, wenn es um das zukünftige Wachstum der lyranischen Wirtschaft ging.



TERRANISCHE HEGEMONIE



SIMON CAMERON

Rang/Titel: Erster Lord des Sternenbundes (2738-2751), Generaldirektor der Terranischen Hegemonie

Geburtsjahr: 2709 (41 im Jahre 2750)

Simon Cameron, dessen Schicksal es war, der mächtigste Mann auf tausenden von Welten zu werden, hatte keine leichte Kindheit. Seine Mutter starb, als er kaum ein Jahr alt war. Im Alter von sechs schickte ihn sein Vater in ein Internat, wo er den Rest seiner Kindheit verbrachte. Weil sein Sicherheitsteam immer anwesend war, hatte Cameron Schwierigkeiten, Freunde zu finden. Aus diesem Grund wurde er zurückgezogen, introvertiert und ein Bücherwurm – doch begann er, das menschliche Wesen in einem Ausmaß zu begreifen, das einen Anhänger Machiavellis stolz gemacht hätte. Er entwickelte zudem ein großes Interesse an mittelalterlicher Ritterlichkeit, das für ihn als Jugendlicher und junger Erwachsener zu einem strikten Verhaltenskodex wurde. Er verbrachte einen großen Teil seines Lebens mit der Bemühung, seine Ideologie der modernen Welt anzupassen, in der er lebte.

Im Jahre 2734 wurde Cameron zum Generaldirektor der Hegemonie, und er hielt dieses Amt für nur vier Jahre, bis sein Vater starb und er sich plötzlich in der Rolle des Ersten Lords des Sternenbundes wieder sah. Mit seinen 29 Jahren war Cameron zum Zeitpunkt seiner

Krönung der zweitjüngste Erste Lord. In den ersten sechs Jahren seiner Regentschaft setzte er die SBVS ein, um zwei Kriege zu verhindern, befahl aggressive Prozeduren zum Eröffnen des Feuers, um das wachsende Banditenproblem des Dritten Versteckten Krieges zu bekämpfen und verbreitete sein Interesse am Mittelalter im ganzen Sternenbund.

In der zweiten Hälfte der 2740er war Camerons Frustration mit dem Rat zu hoffnungsloser Verzweiflung angewachsen. Spannungen zwischen dem Lyranischen Commonwealth und dem Draconis-Kombinat stiegen weiterhin an. Es kam fast jeden Tag zu brutalen Überfällen, während sich beide Seiten gegenseitig beschuldigten. Selbst sein engster philosophischer Verbündeter, der Erste Prinz John Davion der Vereinigten Sonnen, arbeitete gegen die Ideale des Sternenbundes – besonders das Ratsedikt von 2650 – indem er die militärische Macht seines Reiches ausbaute.

Als ein neues Jahrzehnt anbrach, beschloss Simon Cameron, zu einer großen Reise durch den gesamten Sternenbund aufzubrechen, um die Unterschiede der verschiedenen Völker und Kulturen, die er regierte, besser zu verstehen und ihnen angemessener entgegen kommen zu können. Er dachte, dass er so die Gemeinsamkeiten zwischen den Reichen der Inneren Sphäre ansprechen und somit die gesamte Menschheit enger zusammen bringen könnte, indem er sich an die Massen wendete und nicht an die kleinlichen Lords, die sie regierten. Unglücklicherweise sollte sein Tod auf New Silesia während eben dieser Reise der Katalysator sein, der die Einheit, die er suchte, zu Fall bringen würde.



JOCASTA CAMERON

Rang/Titel: Mutter Oberin / Erste Lady des Sternenbundes (2704-2752/2729-2738)

Geburtsjahr: 2663 (verstorben im Jahre 2742)

Jocasta Cameron war die jüngere Schwester von Jonathan Cameron. Mit 17 Jahren wurde aus ihr eine fromme Katholikin. Im Lauf des nächsten Jahres distanzierte sie sich immer weiter von dem Prunk und der Zeremonie des Hofes des Sternenbundes. Sie bereitete sich darauf vor, sich dem abgeschiedenen Benediktinerorden in der Abtei der Heiligen Johanna in Schottland auf Terra anzuschließen. An ihrem 18. Geburtstag verabschiedete sie sich von einem großen Teil der Außenwelt und widmete sich einem Leben im Dienste Gottes. Nach ihrem Postulat wurde sie eine Choronnonne und arbeitete für die Abtei 23 Jahre lang für soziale Gerechtigkeit, bis sie 2704 Mutter Jocasta wurde.

In den späten 2720ern, als der Geisteszustand ihres Bruders immer weiter verfiel, wurde Jocasta immer mehr (wenn auch zögerlich) in die Angelegenheiten des Sternenbundes verwickelt. Im Jahre 2730 nahmen alltägliche Geschäfte des Sternenbundes den Großteil ihrer Zeit ein. 2735 traf sich der Rat des Sternenbundes in ihrem Kloster in Schottland und sie leitete das Treffen. Mit dieser Sitzung wurde Jocasta zur faktischen Ersten Lady. Sie hatte die Autorität eines Ersten Lords, doch nahm sie niemals diesen Titel an. Dies führte sie fort, bis ihr Bruder 2738 an einem Schlaganfall verstarb und sie die Zügel der Macht voller Freuden an ihren Neffen Simon Cameron übergab. Sie kehrte in die Zurückgezogenheit ihres Klosters zurück. Im Herbst 2741 wurde bei Jocasta Brustkrebs diagnostiziert. Zum Zeitpunkt ihrer Diagnose hatte der Krebs bereits Metastasen in ihrem Lymphsystem gebildet. Sie starb friedlich unter ärztlicher Versorgung in ihrem Kloster am 27. März 2742.

MINA SAMUELS

Rang/Titel: Ethische Beraterin für Simon Cameron (2738-2751)

Geburtsjahr: 2697 (53 im Jahre 2750)

Mina Samuels, die auf Woodstock geboren wurde, begann zu schreiben, als sie noch ein Teenager war und schloss die Universität mit Englisch und Archäologie als Hauptfächern ab. Sie konzentrierte sich auf mittelalterliche Studien. Nach der Universität wanderte sie nach Terra aus, wo sie in Teilzeit als Redakteurin für einen prestigeträchtigen terranischen Verlag und parallel dazu als Forschungsassistentin bei einer archäologischen Ausgrabung in Belgien arbeitete. Im Jahre 2729 veröffentlichte Mina *Ein Arthusritter an Camerons Hof*. Dieser extrem einflussreiche Roman löste das Mittelalterfieber im Sternenbund aus (das manchmal als Neoritterliche Bewegung bezeichnet wird) und verwandelte Mina von einer relativ unbekanntenen Person in eine interstellare Berühmtheit.

Mina brachte die 2730er vor allem damit zu, Lesereisen zu unternehmen, in Talkshows aufzutreten und Vorlesungen abzuhalten, wo ihre Ideen zu moderner Ritterlichkeit und Schicklichkeit gut angenommen wurden. Im Jahre 2732 formte sie die Gesellschaft zur moralischen Erneuerung des Volkes, die eine Plattform für ihre Ideale darstellen sollte. Mina sah dies als Möglichkeit, ihre Liebe zum frommen und ehrenwerten Lebenswandel zu teilen und positive Veränderungen in diesem ausgesprochen zynischen Zeitalter zu bewirken. Bis 2738 hatte die GzmEV Büros auf dreißig Welten in der Hegemonie und ein Dutzend weitere in den Reichen jenseits der Grenzen.

Die Stärke ihrer Überzeugung, ihre Liebe zum Detail und ihre Leistungen darin, andere mit starken ritterlichen Werten zu erfüllen, führten zu ihrem Treffen mit Simon Cameron im Oktober 2738. Cameron fragte sie, ob sie als seine Ratgeberin in allen ethischen Fragen dienen wollte. Sie stimmte voller Begeisterung zu. Auch wenn Mina ihre Position

WICHTIGE PERSONEN



in ihrer Firma aufgab, verwendete die GzmEV doch ihre prestigeträchtige Ernennung um ihre Operationen auszuweiten, weil sie die Assoziation mit ihrer Person ausnutzen konnten. Bis 2745 hatte die Organisation Büros auf über einhundert Welten eröffnet.

In ihrem Memoiren schrieb Mina dass nach langwierigen Diskussionen sie und der Erste Lord ermittelt hatten, dass es die beste Lösung für die wachsenden Unruhen im Sternenbund sein würde, das einfache Volk für sich zu gewinnen. Als Folge dieser Diskussion plante Cameron seine Freundschaftsreise. Mina begleitete ihn die ersten beiden Monate der Reise und arrangierte öffentliche Auftritte durch ihre Firma. Während seiner unglückseligen Reise zur Silesia-Bergbaukolonie im Jahre 2751 war sie allerdings nicht bei ihm.

RANVEIG GANGESTAD

Rang/Titel: Direktorin, Hegemoniale Forschungs- und Entwicklungsabteilung; Division für Experimentelle Projekte (2733-2755)

Geburtsjahr: 2685 (65 im Jahre 2750)

Gangestad war eine bekannte Forscherin, deren Name oft zusammen mit Einstein, Kearny, Fuchida und Atlas genannt wurde. Wissenschaftliche Bestrebungen fielen ihr leicht, da sie eine angeborene Begabung hatte, komplexe Konzepte und unzählige Variablen zu begreifen. Sie war außerdem extrem ehrgeizig und bekannt dafür, freundschaftliche Wetten abzuschließen, wenn es um die Ergebnisse ihrer Experimente ging.

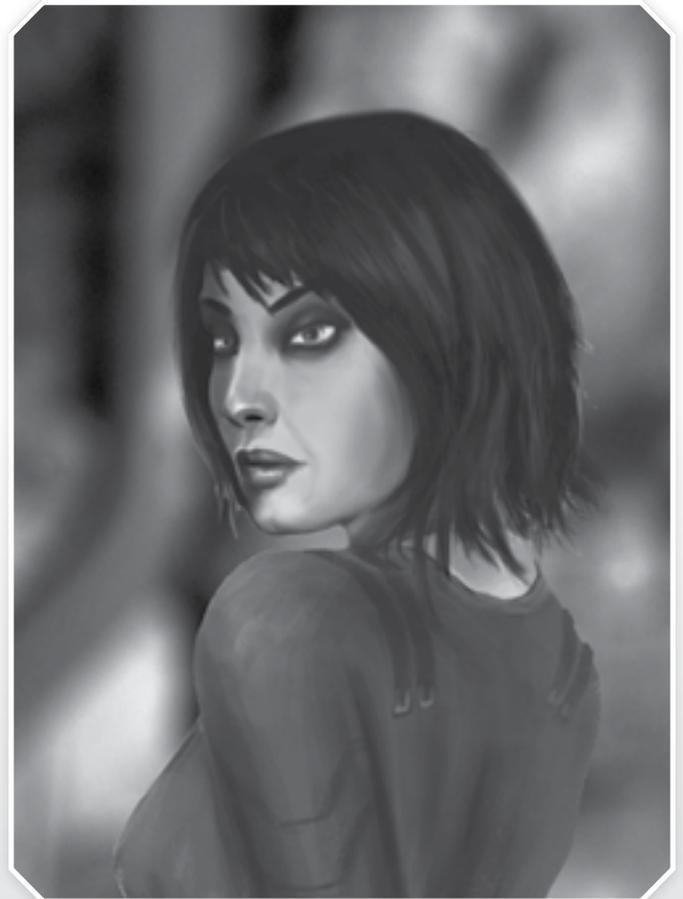
Gangestad war ein Spross eines kleineren Adelshauses auf New Earth. Sie hatte ihre Schulausbildung mit 13 abgeschlossen und mit 26 Jahren

erlangte sie den Doktorgrad. Die Verbindungen ihrer Familie brachten ihr einen Posten in der Forschungs- und Entwicklungsabteilung der New Earth Trading Company ein, wo sie mehrere große Erfolge im Bereich Thermodynamik erzielte. Die Ergebnisse ihrer Experimente brachten ihr die Aufmerksamkeit von HFE-Direktor Gustav Aranda ein. Sie nahm seine Förderung an und schloss sich im Jahre 2718 den Hegemonialen Forschungs- und Entwicklungslaboren an.

Ihr erstes Forschungsprojekt war die Entwicklung der Kurzlauf-PPK. Auch wenn frühe Prototypen bereits 2692 fertiggestellt worden waren, steckte das Projekt jahrelang ohne wirkliche Fortschritte fest. Gangestads Arbeit verringerte die Störanfälligkeit des Prototypen um 30 Prozent und ermöglichte es schließlich, die Produktion aufzunehmen.

Auch wenn Gangestad eine hervorragende Forscherin war, so war ihre wahre Begabung doch das Management. 2722 hatte sie die Aufsicht über drei Geheimprojekte und acht Jahre später wurde sie Vizepräsidentin von HFEs Division für Experimentelle Projekte. Als sich Aranda 2733 zur Ruhe setzte, hatte seine Empfehlung großen Einfluss auf die Auswahl von Gangestad als seiner Nachfolgerin. Während ihrer Amtszeit bewilligte Gangestad mehrere revolutionäre Projekte und war direkt oder indirekt verantwortlich für mehrere Fortschritte in der Technologie des Sternenbundes.

Gangestad war niemals verheiratet, doch hatte sie eine lange Beziehung mit Aranda (nachdem sich dieser zur Ruhe gesetzt hatte), auch wenn der Altersunterschied fünfzehn Jahre betrug. Gemeinsam hatten sie zwei Kinder.





DANIEL ALLISON

Rang/Titel: SBVS-Oberst (a.D.) / Vizepräsident für BattleMech-Design bei Kallon Industries (2743-2775)

Geburtsjahr: 2668 (82 im Jahre 2750)

Allison war ein MechKrieger der vierten Generation, der in seiner Kindheit die Hegemonie bereiste, weil seine Mutter regelmäßig versetzt wurde. Er besuchte die Kriegsakademie auf dem Mars und wurde mit der 135. KöniglichenBattleMech-Division 2690 an seinen ersten Einsatzort versetzt. Allison erlangte Ruhm in den SBVS, weil er ein herausragender Schütze und scharfsinniger Taktiker war. Seine Begabung bei der Jagd auf Banditen auf Hazelhurst erweckte die Aufmerksamkeit von General Ellis Wilfred, dem Kommandeur der 135. Division. Im Jahre 2692 war Allison einer von drei MechKriegern, die die 135. nach Apros schickte. Dort unterlief er die Revolverheld-Ausbildung und war der einzige Teilnehmer, dem es gelang, all seine Lehrer im Kampf Mann gegen Mann zu bezwingen. Allisons letzter Kampf, der gegen Colonel Jack Henry Fiesta ausgetragen wurde, dauerte brutale 48 Sekunden.

2701 war Allison zum Colonel befördert worden und erhielt das Kommando über das 29. Königliche Dragonerregiment. Im nächsten Jahr wurde die 29. nach Annapolis versetzt, wo die Kurita-Duellisten eine eindrucksvolle Bilanz von 31 Siegen und keiner einzigen Niederlage hatten. Allisons erstes Duell fand gegen *Sho-sa* Tomo Fukuhara statt. Zwar gelang es Fukuhara, die erste Salve abzufeuern, doch konnte Allison dem Großteil des Laser- und Raketenbeschusses ausweichen. Als Antwort feuerte Allison nur ein einziges Mal seine PPK ab und trennte das linke Bein

seines Gegners ab. Sein nächster Schuss durchschlug das Munitionslager von Fukuharas LSR-10. Dies stellte den ersten Sieg für die SBVS auf Annapolis dar. 42 Jahre und 20 Welten später lag Allisons Duellbilanz bei 59-0-1.

An seinem 75. Geburtstag schied Allison aus dem Dienst für die SBVS aus und übernahm einen Posten als Vizepräsident für BattleMech-Design bei Kallon Industries. Er arbeitete an vielen prestigeträchtigen Projekten, aber am meisten im Gedächtnis geblieben ist er als Vater des Zielerfassungs- und Verfolgungssystems Garret D2j.

STERNENBUNDVERTEIDIGUNGS-STREITKRÄFTE

REBECCA FETLADRAL

Rang/Titel: Befehlshabender General der SBVS (2729-2738)/SBVS-General, Befehlshabende Offizierin der Pionierunterabteilung (2738-2759)

Geburtsjahr: 2696 (54 im Jahre 2750)

Fetladral, die siebte Befehlshabende Generalin der SBVS, gelangte im Jahre 2729 an die Macht, nachdem General Fredasa wegen Verrats gehängt worden war. Sie erhielt augenblicklich die Aufgabe, den Davion-Thronfolgekrieg zu beenden. Zu diesem Zweck plante sie Operation DUNSTWOLKE – eine prahlerische Machtdemonstration, die die Truppen sowohl von Davion als auch Kurita einschüchterte. Nach ihrer erfolgreichen Kampagne befahl Jonathan Cameron Fetladral, die SBVS für jeden möglichen Fall bereit zu halten, sollte sich ein ähnlicher Konflikt in der Zukunft entwickeln. Sie konnte den Großteil seiner Forderungen



umsetzen. Sie vergrößerte die SBVS, baute neue WVS-Stützpunkte und Wehranlagen und schärfte das Können der SBVS durch zusätzliches Training und Manöver.

Als Jonathan Cameron 2738 verstarb, gab Fetladral ihren Posten als Befehlshaber General auf und empfahl ihren Stellvertreter Aleksandr Kerensky als Ersatz. Dann nahm sie eine neue Stellung als Befehlshaber der Pionierunterabteilung an. Hier setzte sie ihre Arbeit fort und baute weitere Stützpunkte, Forts und Munitionsdepots in der ganzen Inneren Sphäre, um die Reichweite der SBVS zu vergrößern. Der enorme Komplex unter dem Nagayan-Gebirge auf Helm in der Liga Freier Welten war eines der größten Projekte, das unter ihrer Aufsicht durchgeführt wurde. Dort wurde zum Zeitpunkt des Zusammenbruchs des Sternenbundes die größte Menge an Munition in der gesamten Inneren Sphäre aufbewahrt.

Trotz Fetladrals ausgezeichneter Bilanz und ihrer beeindruckenden Leistungen weist der Fanatismus, mit dem sie Camerons Pläne umsetzte vielleicht darauf hin, dass sie unter Umständen an einer Wahnstörung litt. Die Tatsache dass sie glaubte, nur Kerensky könne den Sternenbund vor Jonathan Camerons verstörenden Visionen eines „vernarbten und verstümmelten Terras“ und eines „verdunkelten Terras, das nicht länger das strahlende Leuchtfeuer der menschlichen Rasse sei“ beschützen, liefert weitere Indizien für diese Diagnose. Später, in den letzten Jahren des Sternenbundes, würde sie eine wichtige Mitwirkende an (und Gläubige von) den „Anhängern des Heiligen Cameron“ werden.

IFFAT NADVI

Rang/Titel: SBVS-Vizeadmiral, Direktor der Kommunikationsunterabteilung (2720-2748)
Geburtsjahr: 2661 (verstarb im Jahre 2748)

Nadvi war das Kind einer wohlhabenden Familie auf Wapakoneta und verbrachte ihre Kindheit damit, die gewaltigen Ozeane der Welt zu erforschen. Nachdem sie ihre Schulausbildung abgeschlossen hatte, besuchte Nadvi die Universität von Proserpina, wo sie Kommunikationstechnologie studierte. Ihre erste Stationierung in den SBVS war auf der SLS *Prinz Eugen* (ein Kriegsschiff der Texas-Klasse) als Kommunikationsoffizier.

Nadvi wurde schnell befördert. Im Jahre 2695 wurde ihr das Projekt Merkur unterstellt – eine quantenkryptographische Kommunikationsplattform, welche das Reagan-WVS vor Packet Injection, Man-in-the-Middle-Angriffen und anderen betrügerischen Schwachstellen, die andere ausnutzen konnten, um die Kontrolle über das System zu erlangen, schützen sollte. Nachdem sie erfolgreich das System für den Jungfernflug der ersten *Caspar*-Drohne im Jahr 2710 geliefert hatte, wurde Nadvi als Ausführender Offizier in die Kommunikationsunterabteilung versetzt. Nadvi wandte die letzten 20 Jahre ihres Lebens dafür auf, die mobile HPG-Technologie der SBVS sicherer zu machen und zu verbessern.

Neben ihrer Arbeit mit HPGs überwachte Nadvi auch die Entwicklung vieler konventioneller Kommunikationstechnologien, wie das SBVS-Infanterie-Kommunikationssystem, das es Fußsoldaten erlaubt, während Einsätzen auf dem Schlachtfeld in Kontakt mit ihrer Befehlskette zu bleiben.

Politisch gesehen war Nadvi konservativ und unterstützte Jonathan Camerons *Laissez-Faire*-Haltung bezüglich des Davion-Thronfolgekrieges und des Marik-Bürgerkrieges von 2729. Zwar teilte sie Simon Camerons Wunsch nach einem starken Militär, doch hatte Nadvi Bedenken bezüglich der Errichtung von Festungen und Stützpunkten in der Peripherie. In den frühen 2740ern verbündete sie sich mit General Dalton Heyl, dem Direktor der SBVS-Quartiermeisterunterabteilung. Gemeinsam setzten sie sich für Verteidigungsausgaben in der Hegemonie ein. Sie



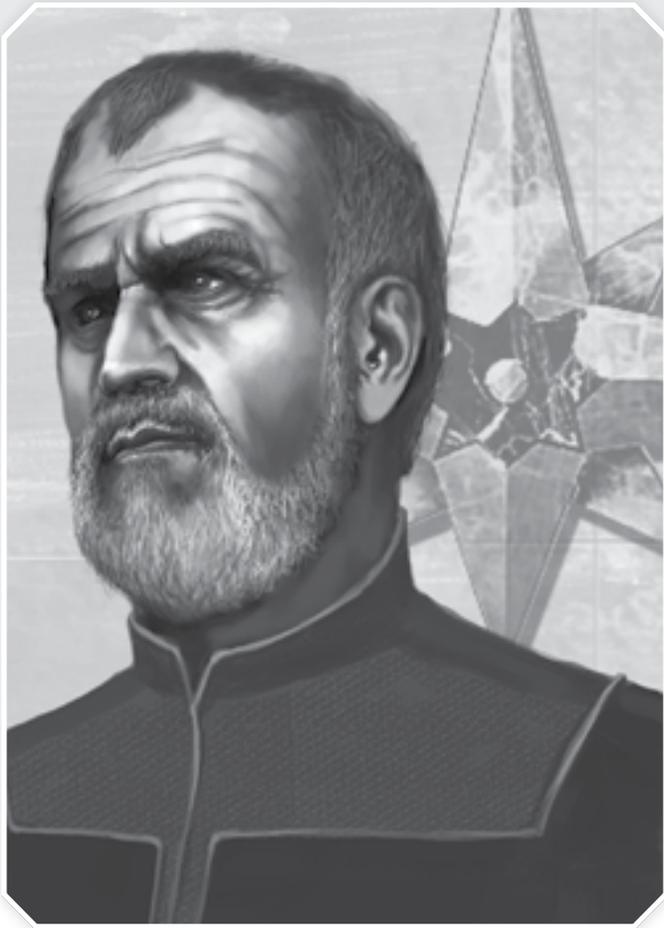
wurde für diese Bemühungen ausgegrenzt und verbrachte den Rest ihres Lebens damit, hilflos zuzusehen, wie die politische Basis, die sie unter Jonathan Cameron aufgebaut hatte, unter der Führung seines Sohnes zusammenbrach.

ERIC STAND

Rang/Titel: Generalleutnant/Kommandant, Kriegsakademie des Mars (2703-2745)
Geburtsjahr: 2651 (99 im Jahre 2750)

Als Kind wollte Eric Stand immer Feuerwehrmann werden, nicht weil er Spaß daran hatte, Feuer zu löschen, sondern weil er eine gewisse Schönheit in der verursachten Zerstörung sah, eine natürliche Kunst des Chaos. Stand begann seine Militärlaufbahn, weil er „Sachen in die Luft sprengen wollte, und man ihn gelassen hat.“ Nach mehreren Jahren als Sappeur, in denen er den Umgang mit Sprengstoffen lernte, wurde ihm eine Position an der Nagelring-Militärakademie als Ausbilder angeboten. Zögerlich nahm er das Angebot an, da seine jugendliche Faszination für das Chaos geschwunden war und die Weisheit des Alters sich langsam zu formen begonnen hatte. Also begann er den langsamen Übergang in eine Laufbahn als Lehrer.

Er lehrte zehn Jahre am Nagelring, ehe er zur Kampfhochschule von New Earth wechselte, wo er ein breites Interesse an allen Aspekten des Militärs zeigte. An der KHNE konzentrierte er sich auf Infanterietaktiken. Fünf Jahre später zog er auf den Mars und begann Mechabwehrtaktiken an der Kriegsakademie Mars zu unterrichten. Das würde seine letzte dau-



erhafte Versetzung werden. Als der Kommandant einer der prestigeträchtigsten Akademien der SBVS verfügte Stand über beträchtlichen Einfluss auf das Bildungs- und Informationsministerium des Sternenbundes.

Auch wenn er 2750 fast hundert Jahre alt war, so hielten doch die niedrige Schwerkraft und die Biotechnologie des Sternenbundes Stand in Form. Dennoch begann er Zeichen des Alters zu zeigen. 2747 wurde sein Herz durch eine kybernetische Version ersetzt, als er eine Reihe von schweren Herzinfarkten erlitten hatte. Aus diesem Grund begannen die Kadetten ihn „Großvater Uhr“ zu nennen.

CRAIG KOVAC

Rang/Titel: Geschäftsführer von Blue Nose Clipperships (2710-2741)

Geburtsjahr: 2673 (77 im Jahre 2750)

„Den führenden Konzern der Kriegsschiffsproduktion innerhalb des Sternenbundes zu besitzen, erfordert besondere Aufmerksamkeit.“ Das war Craig Kovacs Manifest, und er hielt damit nicht hinter dem Berg. In den Medien wurde er oft als arroganter Aufschneider verspottet, doch hatte das keine Auswirkungen auf sein Verhalten. Kovac eignete sich Trophäenfrauen an und warf sie wieder weg (all das natürlich mit wasserdichten Eheverträgen), und das so schnell wie andere Leute die Schuhe wechselten. Oft war er das Ziel von herabsetzenden Exposés, die den Hass seiner Kritiker nur antrieben, aber auch die Loyalität seiner Anhänger zementierte.

Kovac hatte Speichellecker in vielen Zweigen der Regierung des Sternenbundes. Er setzte seinen Einfluss ein, um sicherzugehen, dass BNC den Wettbewerbern immer einen Schritt voraus war. Als die SBVS die Anfrage nach einem Ersatz für die Kreuzer der *Avatar*-Klasse herausgab, übte Kovac Druck auf seine Kontakte aus und stellte sicher, dass seine Verbündeten bei Michell Vehicles mit ihrem schweren *Luxor*-Kreuzer Nicholas Spacecrafts Angebot der *Soyal*-Klasse überbieten konnten. Kovac feierte gerne, und veranstaltete oft extravagante Festivitäten. Von Herzögen über Admirale bis hin zu Filmstars waren seine Gäste das Wer-ist-Wer der Berühmtheiten der A-Riege aus der ganzen Terranischen Hegemonie und darüber hinaus.

In den 2730ern begann Kovac Anzeichen des Gravenhedge-Syndroms zu zeigen. Als die Symptome schlimmer wurden, begann er sich aus der Öffentlichkeit zurückzuziehen. Am Ende trat er im Herbst 2741 als Geschäftsführer ab. Dennoch blieb er in den Geschäften des Konzerns weitere fünf Jahre aktiv – wenn auch im verringerten Maße.

NORRAN BOHLEY

Rang/Titel: SBVS-Vizeadmiral, Direktor der Unterabteilung für Marineplanung und Strategie (2723-2762)

Geburtsjahr: 2683 (67 im Jahre 2750)

Norran Bohley, der oft als der „Nostradamus des 28. Jahrhunderts“ bezeichnet wurde, führte den Thinktank der Sternenbund-Marine an.



WICHTIGE PERSONEN

Marineplanung und Strategie setzte auf gewaltige computerisierte Ressourcen wie Datenanalysen und künstlicher Intelligenz, zusammen mit Legionen von Statistikern, Prognostikern, Ökonomen und sogar Psychiatern – alle verbunden in einem weitgehend erfolgreichen Versuch, die Aktionen aller großen Marinemächte des Sternenbundes vorherzusehen. Auch mit all der verfügbaren Rechenleistung und Informationsanalyse konnten nur Prognosen gemacht werden; es war ein scharfsinniges Individuum notwendig, um diese Prognosen zu prüfen und dem Befehlshabenden General angemessene Reaktionen entsprechend der gegebenen Informationen zu bieten. Bohleys Vorgänger hatten sich ordentlich geschlagen, doch sein Erfolg ließ den ihren nichtig erscheinen.

Es gehörte zu Bohleys unglaublichsten Vorhersagen, dass er erfolgreich den Marik-Thronfolgekrieg prognostiziert und korrekt alle Truppen identifiziert hatte, die in den ersten Gefechten eingesetzt wurden. Seine Analysen besagten auch, dass die Davions schließlich einen totalen Krieg beginnen würden, wenn die Situation nicht unter Kontrolle gebracht würde. Prinz Joseph Davions Tod auf Royal verhinderte offensichtlich dieses schlimme Ergebnis. Viele Verschwörungstheoretiker haben seitdem Bohley beschuldigt, dieses Unglück irgendwie eingefädelt zu haben,

Bohley sagte auch die Bedingungen des Vertrags von Verona (das den Bürgerkrieg der Freien Welten beendete) voraus. Er identifizierte Bertram Marik richtig als nächsten Generalhauptmann. In den 2740ern sorgten Bohleys Empfehlungen dafür, dass Simon Cameron SBVS-Flotten entsandte, um die Bedrohung durch einen Krieg zwischen Lyranern und Kombinat (und später einen Krieg zwischen Lyranern und der Liga) abzuwehren.

Im Jahre 2733 verfasste Bohley die Hyazinthalke-/Pitcairn-Prognose, ein streng geheimes Briefing für das SBVS-Oberkommando und den Befehlshabenden General. Sie war benannt nach einem extrem territorialen Raubvogel auf New Vandenburg und dem Offizier der Vereinigten Sonnen, der Sevon während des Vereinigungskrieges verteidigt hatte. Die Prognose warnte davor, dass, wenn die Spannungen mit den Territorialstaaten ungezügelt weitergingen, entweder New Vandenburg oder Sevon bis 2745 aus dem Sternenbund austreten würden; der Dominoeffekt würde letztlich zu einem zweiten Vereinigungskrieg führen.

Zum Glück strafe ihn die Zeit Lügen. Die Beziehungen zur Peripherie waren 2750 extrem angespannt, doch keine der beiden Welten kehrte sich von der Mitgliedschaft im Sternenbund ab.

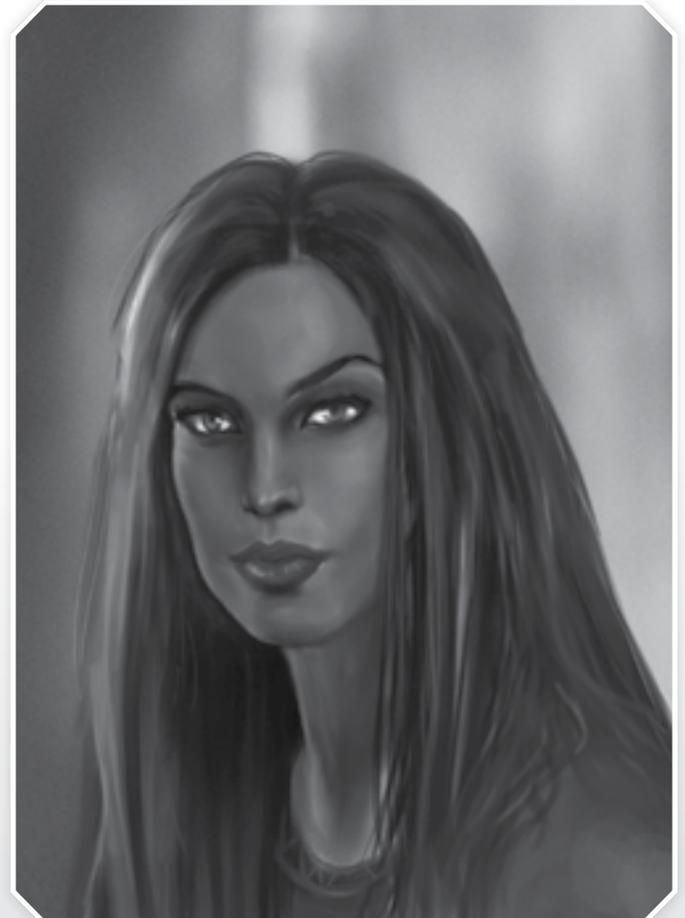
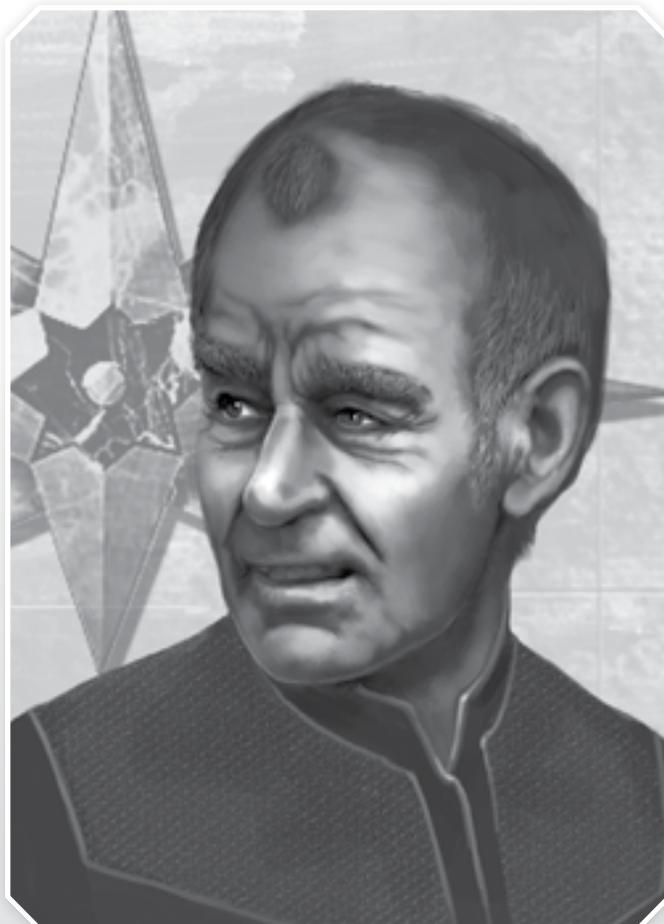
MAGISTRAT CANOPUS

VANURA CENTRELLA

Rang/Titel: Herzogin von Canopus, Magestrix des Magistrats Canopus (2738-2760)

Geburtsjahr: 2712 (38 in 2750)

Im Frühjahr 2738 nahm sich Magestrix Jehan Centrella eine sechsmo-natige Auszeit, ein Versuch, ihre Probleme mit ihrer Alkoholsucht aus-zukurieren. Ihre Tochter Vanura wurde vorläufig zur Magestrix ernannt. Am gleichen Tag setzten bei der hoch schwangeren Vanura Centrella



die Wehen ein und sie brachte ihre erste Tochter Janina um 23:23 Uhr zur Welt. Sie sollte erst am nächsten Morgen erfahren, dass sie nun die amtierende Magestrix war. Am 1. August desselben Jahres hatte Jehans Alkoholismus sie stärker denn je im Griff und Vanuras provisorische Ernennung wurde dauerhaft.

Vanura hatte große Mühen mit ihrer neuen Position. Es waren zwar alle Versuche unternommen worden, um sie auf die Führungsposition vorzubereiten, doch war sie nach canopischen Standards introvertiert und reserviert (besonders für eine Centrella). Sie hatte eine sanfte Art, die viele Leute als Schwäche interpretierten. Sie hatte auch eine starrsinnige Ader. Es war zwar viel notwendig, um diese Eigenschaft loszutreten, doch wenn sie erst einmal entfesselt wurde, dann kontrollierte ihre Sturheit ihre Aktionen. Vanuras größte Schwäche war ihre schlechte Menschenkenntnis. Sie ernannte für ihre Regierung viele Ratgeber, doch basierten viele dieser Ernennungen ausschließlich auf Erfahrung oder Kompetenz. Politik, Ehrgeiz oder Vertrauenswürdigkeit spielten keine Rolle.

Magestrix Vanura war kompetent, aber nicht scharfsinnig, wenn es um ökonomische Fragen ging. Sie verabschiedete eine Reihe von unvernünftigen Strategien, die oberflächlich betrachtet die canopische Wirtschaft zu stärken schienen, doch in Wahrheit nur erhöhte Kosten auf den normalen Bürger umlegten und dabei die Geldkoffer der Unterstützer ihrer ökonomischen Ratgeber füllten. Ihr Umgang mit dem Militär war ähnlich ungeschickt. Bis 2750 hatten ihre Methoden die Reihen der erfahrenen Soldaten um knapp über 30 Prozent verringert und dafür die Zahl der schlecht vorbereiteten Milizen und Reserven erhöht. Das Bildungssystem litt auf ähnliche Weise, während der Unterhaltungssektor Rekordprofite machte und sich in ausländische Märkte ausdehnen konnte.

Auch wenn Vanura oft kritisiert wird, so war sie doch eine hingebungsvolle Umweltschützerin und schaffte es, viele der Naturwunder des Magistrats für die Nachwelt zu erhalten. Während ihrer Regentschaft wurden im ganzen Magistrat über fünfhundert Nationalparks und ebenso viele Wildschutzgebiete gegründet.

JOHN RAVENTHIR II

Rang/Titel: Colonel, Herzog von Fanardir (2739-2796), Hüter des Hosenbandordens

Geburtsjahr: 2718 (32 in 2750)

John Raventhir, der erste Sohn von Carmen Raventhir und Vetter der Magestrix, wurde vier Monate nachdem sein Onkel in einem tragischen Unfall bei einem Fehlsprung den Tod gefunden hatte geboren. Erst nach dem Tod seines Onkels wurden den Männern der Raventhir-Linie vom Zentralkomitee Adelstitel zugesprochen. Auf diese Weise wurde John der erste Herzog von Fanardir. Dadurch erhielt er einen gewaltigen Landsitz und ein bescheidenes Stipendium, beide unter treuhänderischer Verwaltung, bis er die Volljährigkeit erreichte. An seinem 21. Geburtstag verwendete Raventhir einen Teil seines Treuhandfonds, um in den MSK eine Kommission als Colonel zu erwerben. Er hatte zwar keine förmliche Ausbildung, doch war Raventhir ein begabter MechKrieger. Sein Erwerb machte ihn zum Kommandeur des 3. Regiments der Canopischen Füsiliere.

Als der Dritte Versteckte Krieg begann, erlangte Raventhir Ruhm im Kampf gegen Banditen. Er führte die 3. zahlreiche Male zum Sieg und festigte seinen Ruf als Kommandeur auf dem Schlachtfeld. Raventhir kämpfte leidenschaftlich gegen die Methoden seiner Cousine Vanura und stritt für den Erhalt von erfahrenen Offizieren und Veteranen in den MSK. Zwar konnte er die Zersetzung letztlich nicht aufhalten, doch halfen ihm seine Bemühungen dabei, viele wichtige Soldaten im Dienst zu halten und den Verlust anderer abzuschwächen. Raventhirs Ruf brachte ihm auch eine Ratgeberposition in der MKZ ein, wo er daran beteiligt war, Pläne zu entwerfen wie mit einem zukünftigen Eindringen an den Marik- und Liao-Grenzen umzugehen war. Auf die Probe gestellt wurden seine Pläne das erste Mal auf Zathras, wo die Füsiliere erfolgreich einen Angriff durch capellanische Plünderer abwehren konnten. Auf ähnliche Weise wurde 2746 ein Angriff der Marik auf Bass vereitelt.

Raventhir heiratete 2747 Colonel Chloe Zaske (von den Canopian Grenadiers). Die beiden hatten zwei Kinder, John III im Jahre 2748 und Oriole im Jahre 2750. John blieb in engem Kontakt mit seinem Bruder William, dem Herzog von Royal Foxx. Die beiden Familien machten häufig gemeinsamen Urlaub auf Canopus IV.



WICHTIGE PERSONEN

NADINE DEVONSON

Rang/Titel: Herzogin von Adherlwin, Mitglied des Roten Rats (2712-2761)

Geburtsjahr: 2693 (57 im Jahre 2750)

Devonsons Aufstieg zur Macht war für die Politik des Magistrats ungewöhnlich machiavellistisch. In den 142 Jahren Geschichte des Roten Rats war kein Mitglied jemals von der Magestrix abgesetzt worden. Cassandra Eustis, die Herzogin von Novel, war die erste, als eine junge Jehan Centrella 2712 an die Macht kam und sofort begann, die aus dem Weg zu räumen, die sie als Rivalen betrachtete. Eustis Absetzung durch die Magestrix wurde in den Medien leidenschaftlich diskutiert, bis Jehan ihre enge Freundin Devonson in den Rat aufnahm. Die Devonsons und Eustises hatten für über 50 Jahre miteinander im Konflikt gestanden. Die Reaktion der Medien war grell und geißelnd, doch weigerte sich Devonson strikt, ihre Ernennung zu diskutieren. Der Aufschrei nahm seinen Lauf.

Politische Manöver waren Devonsons Spezialität. Ihre Position gab Jehan die unausgesprochene Kontrolle über den Rat und befreite die übrigen Mitglieder von dem Irrglauben, dass sie in ihren Positionen sicher wären. Devonson nutzte diese Drohung zu großem Vorteil. Systematisch raubte sie den Eustises ihre Titel und Ländereien und übertrug sie auf ihre eigene Familie. Ungeachtet dessen wie die Medien ihre Machenschaften darstellten, war Devonson eine gerissene Unterhändlerin und kompetente Moderatorin. Unter ihrer „Beratung“ verlangte der Rote Rat mehr Verantwortung von den Adeligen. Viele Privilegien wurden neu definiert, um für ein gerechteres Arrangement zu sorgen.



Sobald sich Devonson die Kooperation des Rats gesichert hatte, konzentrierte sie ihre Energie auf die verbleibenden Fundamentalisten. Als Jehans Herrschaft sich etablierte, wurde ihr Drogenproblem immer schlimmer und gleiches galt für ihre Regierung. Devonson konnte Jehan nicht dazu bringen, in Behandlung zu gehen und sie verfügte nicht über die Macht des Zentralkomitees, doch hatte sie beträchtlichen Einfluss unter den canopischen Adeligen und setzte diesen ein, um Jehans vorschnelle Entscheidungen abzumildern.

AUSSENWELTALLIANZ

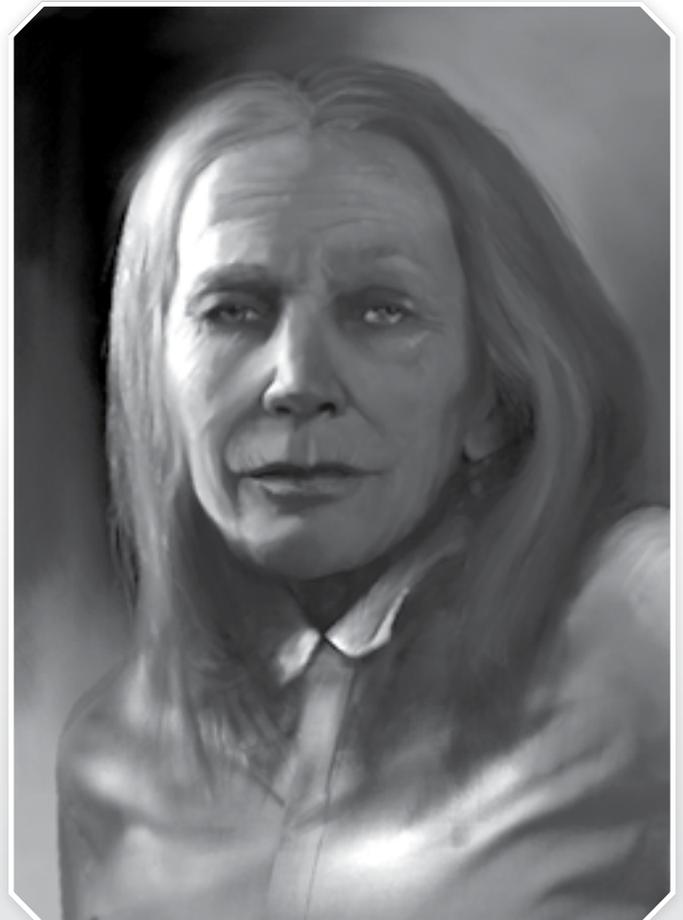
BEATRICE AVELLAR

Rang/Titel: Präsidentin der Außenweltallianz (2709-2765)

Geburtsjahr: 2691 (59 im Jahre 2750)

Wenn es darum geht Beatrice Avellars Herrschaft mit einem einzigen Wort zu umschreiben, dann wählen die meisten Historiker „polarisierend“. Beatrice begann ihre Herrschaft unter ihrer Tante Heather, nachdem ihr Vater an einem Herzinfarkt gestorben war, als sie nur 15 Jahre alt war. Beatrice verantwortete einige der bedeutsamsten Ereignisse in der Geschichte der Außenwelten und ihre Entscheidungen rüttelten jene, die an ihnen teil hatten, wirklich auf - zum Guten oder zum Schlechten.

Eine ihrer beliebteren Positionen war ihre Einstellung zur interstellaren Entdeckung und Expansion. Sie erhöhte die Ausgaben für Expeditionen weit drehwärts von der Allianz, sowohl um die vielen ver-



loren Kolonieschiffe der vorherigen Jahrhunderte zu finden als auch um Welten ausfindig zu machen, die ihre ökonomisch schwache Nation ausbeuten konnte. Es gab auch mehr Gelegenheiten zur Forschung, da diese Expeditionen oft neue Kreaturen mit einzigartigen pharmazeutischen Eigenschaften zurückbrachten. Während ihrer Herrschaft erlebte die Allianz großen Wachstum in den technologischen Industrien, so beschränkt sie auch waren.

Unglücklicherweise waren viele ihrer Einstellungen zu interstellaren Belangen und Sozialprogrammen durch ihre strengen puritanischen Grundsätze eingeschränkt. Viele ihrer politischen Entscheidungen waren mehr von Alpheratzs verschiedenen religiösen Führern beeinflusst als von jenen, die wirkliche Erfahrung in der Regierung hatten. Dass sie sich weigerte, den Medien Interviews in jeder Form außer dem gedruckten Wort zu geben (damit niemals ihr Bild aufgenommen wurde) wurde als seltsame Marotte betrachtet, während ihre Forderung, dass jeder in der Außenweltallianz Spanisch lernen und sprechen sollte, für Stirnrunzeln sorgte – besonders weil sie selbst die Sprache niemals fließend beherrschte.

DANIEL LADD

Rang/Titel: Geschäftsführer von Lushann Industrials Limited (2741-2800)
Geburtsjahr: 2699 (51 im Jahre 2750)

Im Jahre 2750 war Lushann Industrials Limited regelmäßig auf der Liste der wachsenden Firmen des Sternenbundes zu finden. Ein großer Teil dieses Erfolgs konnte dem Geschäftsführer Daniel Ladd zugeschrieben

werden. Er wurde in der Außenweltallianz geboren, besuchte aber im Draconis-Kombinat die Schule. Dort schloss er die Arlington-Schule des Industriellen Fortschritts ab. Als er in sein Heimatreich zurückgekehrt war, schloss er sich LIL im mittleren Management an.

Im Gegensatz zu vielen Managern und Abteilungsleitern bei LIL war Ladd schon außerhalb der Allianz gewesen und sah das Potential, das die meisten in ihrer Entwicklung gehemmten Industrien noch anzapfen konnten. Lushann war eine reiche Welt, doch konnte die Technologie, die bei LIL produziert wurde, der Welt und der Allianz sogar noch mehr Wohlstand bringen, besonders wenn die Medien darauf aufmerksam wurden. Ladd bedrängte in den 2730ern seine Vorgesetzten mit vielen seiner Marketingideen und Wachstumsmodelle. Als viele seiner Ideen für den Konzern Früchte trugen, wurde er immer wieder befördert.

Eine von Ladds bekanntesten Werbekampagnen war eine Reihe von Werbespots, die „Der Gesetzlose“ genannt wurden. Sie stellten einen nicht näher beschriebenen „Banditen“ dar, der auf der Flucht vor den Gesetzeshütern war. Egal wo sich der Bandit versteckte, er wurde aus seinen Verstecken durch die immer größer werdende Feuerkraft der von LIL entworfenen Lasersysteme vertrieben. Der letzte Werbespot zeigte den Banditen, wie er sich in einem Bunker versteckte, der dann von einem *Phoenix Hawk* zerstört wurde, der ausschließlich mit LIL-Lasern bewaffnet war.

Als er der Geschäftsführer war, spielte Daniel Ladd weiterhin eine aktive Rolle in der Medienpräsenz des Konzerns. Dies trug dazu bei, dass Lushann Industrials Limited weiterhin einen beträchtlichen Anteil der wichtigen Märkte im Kombinat und in den Vereinigten Sonnen innehatte, während sie gleichzeitig den wachsenden Bedarf nach Waffen und Optik zu Hause stillten.

OMPRAKASH JURN

Rang/Titel: Gubernator/Befehlshabender Offizier der Allianz-Grenzer (2748-2773)

Geburtsjahr: 2704 (46 im Jahre 2750)

Gubernator Journ war einer der erfolgreichsten Kommandeure, den die Allianz-Grenzer seit ihrer Neugründung nach dem Vereinigungskrieg gesehen hatten. Im Gegensatz zu den meisten Offizieren in den Rängen des AMC wurde Gubernator Journ in den Vereinigten Sonnen als MechKrieger ausgebildet. Diese seltene Gelegenheit wurde ihm als Ausländer aufgrund der Förderung eines wohlhabenden Onkels zuteil, der in der Mark Draconis lebte. Als Abschlussgeschenk kaufte ihm sein Onkel eine in der Schlacht beschädigte *Wasp*, die aus dem Davion-Thronfolgekrieg übrig geblieben war. Als Journ in die Allianz zurückkehrte, um sich beim AMC als Offizier zu bewerben, tat er dies indem er mit seiner *Wasp* vom Landungsschiff schritt und zur planetaren Garnison auf Alpheratz marschierte.

Der Anblick selbst eines leichten Mechs war in der Allianz seit dem Vereinigungskrieg eine Seltenheit. Ein ausgebildeter MechKrieger, der im AMC dienen wollte anstatt sich einer der Dutzenden von Banditengruppen anzuschließen, die die Allianz halbwegs regelmäßig überfielen, bedeutete, dass Omprakash den Rang eines Moderators bei den Allianz-Grenzern erhielt. Dieses Regiment hatte nur wenige BattleMechs und noch weniger Leute, die bereit waren, in den neu gegründeten Formationen verbundener Waffen zu agieren.

Die Ausbildung, die Journ in den Vereinigten Sonnen erhalten hatte, half ihm immens dabei, mit den Panzer- und Infanterieformationen umzugehen, die an die Grenzer angegliedert waren. Während der 2730er und 2740er bewies er sich wieder und wieder gegen Plünderer am drehwärtigen Rand des Allianz-Raums. Als sich seine Siege ansammelten, wurde er immer wieder befördert. Im Jahre 2748 wurde er zum





Gubernator der Allianz-Grenzer befördert. Zwar hätte er mit diesem Rang das Anrecht auf jeden BattleMech in der Allianz gehabt, den er sich wünschte, doch entschied er, im Cockpit seiner treuen *Wasp* zu bleiben.

REPUBLIK DER RANDWELTEN

STEFAN AMARIS

Rang/Titel: Herzog von Apollo, Präsident der Republik der Randwelten (2738-2779)

Geburtsjahr: 2717 (33 im Jahre 2750)

Stefan Amaris wurde von Geburt an von seiner Mutter Cynthia vorbereitet, die die Angst hatte, ein Kind geboren zu haben, das nicht effektiv herrschen könnte. Man sagt, dass Stefan Amaris schon manipulieren und lügen konnte, ehe er auch nur die Kinderkrippe verlassen hatte. Stefan war hochintelligent; er stellte immer Fragen zu allem, was ihn interessierte, und wenn er das Gefühl hatte, keine gute Antwort bekommen zu haben, dann machte er sich selbst auf die Suche nach der Wahrheit. Diese Zielstrebigkeit brachte ihm einen Ruf als einsichtsvoller Anführer und fast schon zwanghafte Persönlichkeit ein.

Selbst bevor er zur Position des Präsidenten der Republik der Randwelten aufgestiegen war, hatte Stefan das Ratsedikt von 2650 schon als ungerecht und in seiner aktuellen Form als nicht durchsetzbar empfunden. Er begann, die Macht seiner zukünftigen Position zu nutzen, um Hinterzimmerabkommen mit wichtigen Industriellen in der ganzen Republik zu treffen, um mit dem Horten von Waffen und Munition begin-



nen zu können. Er wusste, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis der Sternenbund die Peripherie wieder als Staatsfeind betrachtete, und er wollte, dass sein Militär stark genug war, um sein Reich vor ausländischen Aggressoren zu verteidigen.

Nach dem Tod seiner Mutter im Jahre 2738 setzte Stefan viele der subtileren Aspekte der Pläne in Bewegung, die er im Lauf des zurückliegenden Jahrzehnts entwickelt hatte. Einer dieser Schritte war es, Überfälle ins Lyranische Commonwealth und Draconis-Kombinat durch eine Reihe von Fassaden zu finanzieren, die andeuteten, dass die jeweils andere Seite verantwortlich war. Diese Bemühung machte den Geheimen Krieg zwischen den Häusern Kurita und Steiner viel schwerwiegender, als er es von sich aus war. Ein weiterer Aspekt war die Finanzierung von enormen Verbesserungen der Infrastruktur in der gesamten Republik, was das so dringend notwendige ökonomischen Wachstum und Arbeitsplätze brachte und der Republik eine Möglichkeit gab, größere Teile seiner Arbeitskraft in eine industrialisiertere und stärker militarisierte Gesellschaft zu mobilisieren.

WICHTIGE PERSONEN

TABORRI AMARIS

Rang/Titel: First Lady der Republik (2746-2779), Gräfin von Black Earth
Geburtsjahr: 2724 (26 im Jahre 2750)

Taborri wurde als viertes von sechs Kindern einer reichen Industriellenfamilie geboren. Sie plante niemals etwas anderes mit ihrem Leben zu machen als eine Abteilung des Petrochemie-Konzerns zu leiten, den sie auf ihrer Heimatwelt Black Earth erben würde. Sie nahm ihre Studien niemals ernst. Als sie zu einer atemberaubenden jungen Frau heranwuchs, kam sie zu der Erkenntnis, dass es viel leichter war, mit ihrem Aussehen voranzukommen als zu arbeiten. Nachdem sie ihre Schule gerade so abgeschlossen hatte, beschloss Taborri das Geld zu verwenden, das sie als Geschenk zum Abschluss bekommen hatte, um eine Rundreise durch die Republik zu machen. Während dieser Rundreise im Jahre 2743 hatte sie das Glück, Stefan Amaris zu treffen.

Während sie eine Feierlichkeit zum Abschluss neuer Offiziere an der Apollo-Militärakademie besuchte, zog sie Stefans Aufmerksamkeit auf sich. Sie begriff, dass das Schicksal ihr eine goldene Gelegenheit zugespielt hatte, ein Leben sicherer Langeweile hinter sich zu lassen. Sie sorgte dafür, dass durch Stefans Lust und ihre eigene Schönheit sie und er im Lauf der nächsten Jahre untrennbar wurden. Das Paar heiratete 2746 auf Apollo in einer Zeremonie, die keine Kosten scheute. Und wenn auch alle Planetenherrscher in der Republik der Randwelten die Hochzeit besuchten, so war doch kein einziger ausländischer Herrscher anwesend. Taborri erlaubte es Stefan niemals, diese Beleidigung zu vergessen.



JASMINE AMARIS

Rang/Titel: General, Kommandeur der Armee der Randwelten (2741-2752)
Geburtsjahr: 2692 (58 im Jahre 2750)

Jasmine, die jüngere Schwester von Cynthia Amaris, entschloss sich schon in jungen Jahren, nicht den üblichen Berufungen der Frauen der Amaris-Familie zu folgen und schloss sich der Armee der Randwelten an. Ihr Name erlaubte ihr leichten Zugang zur angesehenen Apollo-Militärakademie, doch war es die in ihrer Familie so verbreitete Gerissenheit, die sie geerbt hatte, die hier Jasmins wahre Erfolge ermöglichte, und gleiches galt später in ihrer militärischen Laufbahn.

Jasmine Amaris stieg schnell zum höchsten Rang der ARW auf, und zwar mehr aufgrund ihres strategischen Geschicks als wegen ihre Blutlinie. Mit 49 Jahren war sie einer der jüngsten Generäle seit dem Vereinigungskrieg und die einzige Frau dieses Ranges zwischen 2741 und 2755. Als militärische Beraterin ihres Neffen Stefan war Jasmine mit dem geheimen militärischen Aufbau vertraut, den die ARW in den 2740ern durchlief.

Jasmine war auch stark daran beteiligt, die Programme zur Offiziersausbildung in den Militärakademien der ganzen Republik zu überarbeiten. Aufgrund der Erweiterung der ARW war der Bedarf an fähigen Offizieren und Befehlsstäben hoch. Sie konzentrierte sich immer mehr auf diese Bemühung, als das Jahrzehnt sich dem Ende näherte. Im letzten Jahr von Simon Camerons Herrschaft als Erster Lord verbrachte Jasmine den Großteil ihrer Zeit in Klassenzimmern und Büros und nicht auf dem Schlachtfeld.



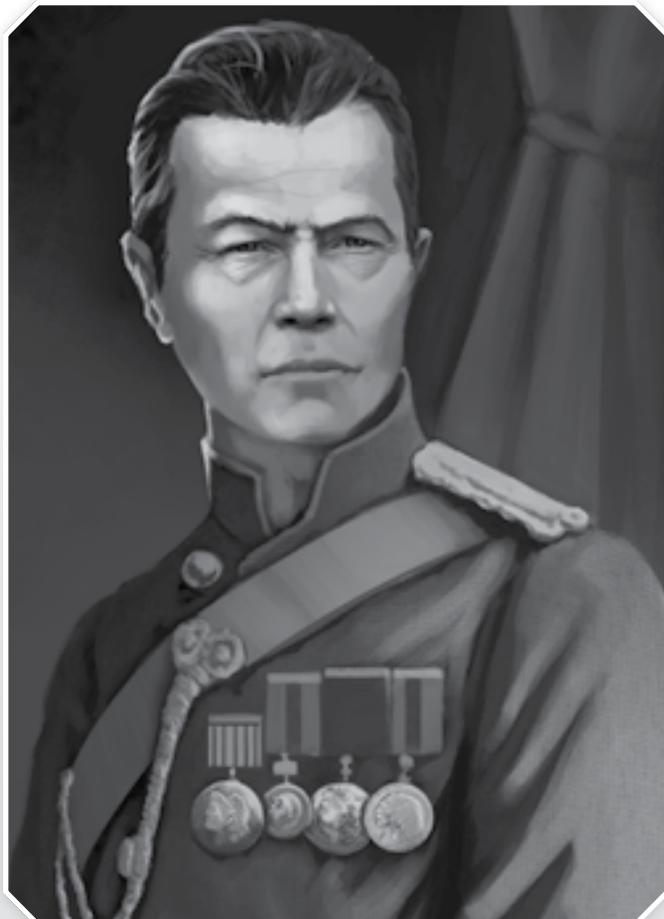
WICHTIGE PERSONEN

XATT DAGUE

Rang/Titel: Colonel, Kommandeur der 4. Amaris-Dragoner (2740-2775)
Geburtsjahr: 2696 (54 im Jahre 2750)

Xatt Dague entsprang einer Linie von MechKriegern, die sich bis ins frühe 26. Jahrhundert zurückverfolgen ließ. Das Dague-Anwesen auf der Republikwelt Timbuktu war geradezu ein Museum und umfasste die größte Sammlung von Mechs in Privatbesitz in der gesamten Republik der Randwelten. Ein junger Mann, der in dieser Umgebung aufwuchs, war regelrecht dazu auserkoren, seiner Familientradition zu folgen und die Apollo-Militärakademie zu besuchen. Es war keine Überraschung, dass Dague den altherwürdigen *Locust* seiner Familie bereits steuern konnte, als er erst 12 Jahre alt war – vier Jahre ehe er sich offiziell dem Militär anschloss.

Dague beendete seine MechKrieger-Ausbildung im Alter von 20 und wurde sofort den 4. Amaris- Dragoner zugewiesen und in die Region um Star's End entsandt. Dort stellte er sein Können in den Nachwehen des Gustrell-Massakers heraus, als seine Einheit nach Gustrell geschickt wurde, um sich mit der 2. Lyranischen Garde zu koordinieren. Neben den regelmäßigen Patrouillen mit den lyranischen Truppen, die den Planeten besetzten, forderte er die lyranischen MechKrieger regelmäßig zu Duellen im Revolverheld-Stil heraus. Sein *Shadow Hawk* schien für die *Hunchbacks* und *Firestarters* der Lyraner zunächst keine große Herausforderung zu sein, doch Dagues Können als Schütze mit seiner Autokanone stellte sich bald als geradezu legendär heraus, was ihm den Spitznamen „Adlerauge“ einbrachte.



In den Jahren nachdem die 2. Lyranische Garde Gustrell verließ, machte sich Dague einen Namen, indem er sich auf Militärparaden zeigte, um mehr Interesse für die ARW zu generieren. Er verbrachte auch Zeit an der Apollo-Militärakademie, wo er Kurse in Ballistik und BattleMech-Lenkung gab.

JERICO JAYCOX

Rang/Titel: Geschäftsführer Rim Worlds Media (2735-2778)
Geburtsjahr: 2700 (50 im Jahre 2750)

Medienanalytiker nannten Jericho Jaycox das „Goldene Kind“, nicht weil er ein so gesegnetes Leben führte, sondern weil er folgende Regel verkörperte: „Wer das Gold hat, macht die Regeln.“ Jaycox war bereits ein wohlhabender Medienmogul, als er im Jahre 2735 eine feindliche Übernahme von Rim Worlds Media durchführte, dem größten Tri-Vid- und Druck-Nachrichtenkonzern in der RRW. Er kündigte allen Managern und Redakteuren, denen er nicht vertraute (oder die ihm politisch offen widersprachen) und machte sich an die Arbeit, RWM mehr zu einer Gelegenheit zum Geldverdienen umzustrukturieren als zu einem Nachrichtenlieferanten. Jaycox war immer ein loyaler Anhänger der Amaris-Familie. Er machte einen großen Teil seines Vermögens damit, nur die Meinungen und Geschichten in die Öffentlichkeit zu bringen, die den innen- und außenpolitischen Plänen der Amaris entgegen kamen.

Als Stefan Amaris 2378 an die Macht kam, machte Jaycox dem neuen Präsidenten ein Angebot. Rim Worlds Media würde nur Geschichten veröffentlichen oder übertragen, die Stefan und seine Ideen in posi-



tivem Licht erscheinen ließen und er würde Amaris erlauben, die durch RWM verbreiteten Nachrichten zu filtern. Im Austausch würde er exklusive Interviews bekommen, Insiderwissen zu wichtigen politischen Geschichte sowie eine monetäre Entschädigung für sich und RWM. Stefan Amaris stimmte zu, was dafür sorgte, dass RWM fast alle Mitbewerber im Nachrichtenbereich auf Replikalebene hinter sich lassen konnte. Nach zehn Jahren Partnerschaft konnten viele Rekruten in der Armee der Randwelten als Grund für ihre Einschreibung eine Rekrutierungsanzeige nennen, die sie auf RWM gesehen hatten, oder eines der vielen patriotischen Tri-Vid-Programme, die sie angeschaut hatten.

TAURUS-KONKORDAT

NICOLETTA CALDERON

Rang/Titel: Herzogin von Taurus, Protektor des Taurus-Konkordats (2726-2801), Wahrerin des Schleiers von Samantha

Geburtsjahr: 2708 (42 im Jahre 2750)

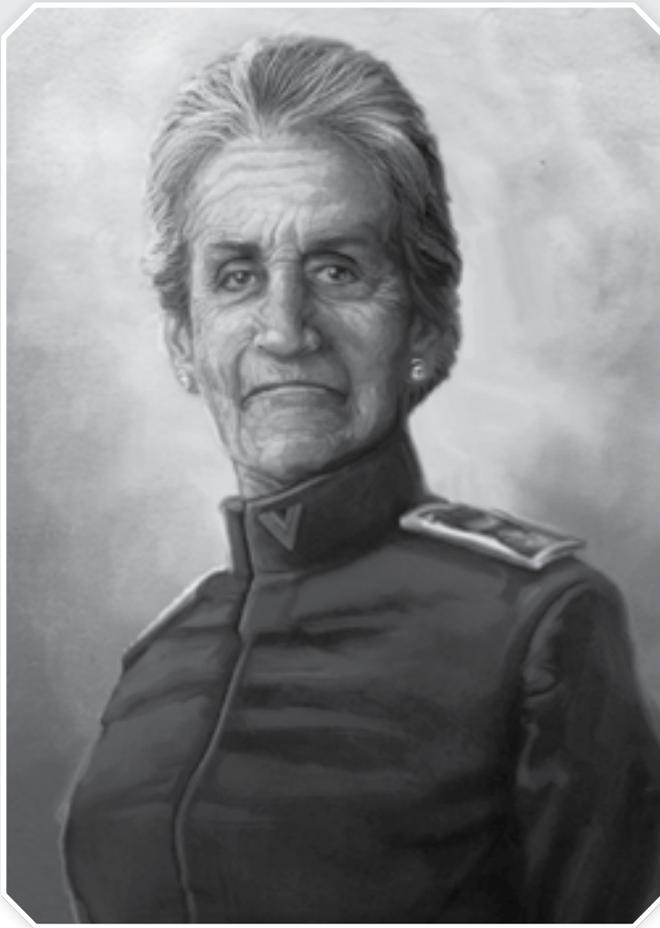
Die Ermordung von Hampton Calderon im Jahre 2726 war ein Schock für das gesamte Konkordat, aber für niemanden mehr als für seine Tochter Nicoletta, die zu diesem Zeitpunkt erst 18 Jahre alt war. Sie wusste zwar, dass sie nächste in der Thronfolge war, doch hatte sie immer gedacht, sie würde noch Jahre haben, um sich auf die Aufgabe vorzubereiten. Auch wenn sie fürchtete, noch nicht bereit zu sein, wurde Nicolettas frühe Herrschaft dennoch als eine Zeit charakterisiert, in der viele Allianzen aufgebaut wurden. Sie wusste, dass der Sternenbund der gesamten Peripherie eine ungerechte Bürde auferlegt hatten und dass ihr Reich aufgrund seines starken industriellen Rückgrats und seiner großen Bevölkerung mehr litt als die meisten anderen.

Sie verbrachte einen großen Teil der späten 2720er und 2730er damit, durch die Sternensysteme des Konkordats zu reisen, sich die Beschwerden von lokalen Regierungen anzuhören und dabei zu versuchen zu verstehen, wie sie ihrem Volk am besten helfen konnte. Eine ihrer bemerkenswertesten innenpolitischen Entscheidungen wurde als das „Taurus-Mandat“ bekannt, in dem sie die Idee formulierte, dass zur Zahlung der dem Konkordat vom Sternenbund auferlegten Steuern neue Bergbaukolonien etabliert werden sollten, um Erz zu erzeugen, das die Kosten zum Erhalt der Kolonie begleichen und den Einkommensverlust durch die Besteuerung lindern sollte. Dies führte in ihren frühen Jahren zu einem Anstieg der Erkundung. Einige dieser Bergbauaußenposten entwickelten sich Jahrzehnte später zu voll funktionierenden Kolonien.



Noch wichtiger war ihre Außenpolitik. Sie verwendete ihre diplomatischen Fähigkeiten, die sie in ihrer Reise durch das Konkordat erlangt hatte, für den Umgang mit anderen Anführern der Peripherie. Sie suchte nach Möglichkeiten, ihrer aller Positionen im Sternenbund zu verbessern, indem sie eine informelle Allianz in der ganzen Peripherie gründete. Durch ihre Strategien der Selbstversorgung, Konzentration auf Bildung und Expansion stellte Nicoletta sicher, dass das Taurus-Konkordat eines der Reiche in der Inneren Sphäre war, die am besten auf das kommende Unheil vorbereitet waren.

WICHTIGE PERSONEN



AMBER LYNN DYNESSE

Rang/Titel: Mareschall, Kommandeur der Konkordats-Marine (2705-2779)

Geburtsjahr: 2671 (79 im Jahre 2750)

Man muss eine einzigartige Person sein, um gleichzeitig der Chefsingenieur eines Kriegsschiffs zu werden, ein brillanter Taktiker zu sein und charismatisch genug, um Fans in der Zivilbevölkerung zu haben. Amber Lynn Dyness war so einzigartig. Sie schloss sich direkt nach ihrer ersten Schulausbildung der Taurus-Marine an und trat in das Ingenieursprogramm ein, wo sie sich besonders in Mathematik und Physik hervortat.

Es zeigte sich, dass sie nicht nur geschickt darin war, die Antriebssysteme auseinanderzunehmen und Ausrüstung in stressigen Situationen zu reparieren, sondern auch darin begabt war, ganze Teams von Ingenieuren zu koordinieren, jede notwendige Aufgabe im Kopf zu behalten und Leute von Team zu Team zu versetzen, wie die Situation es notwendig machte. Dyness' Geschick, so viele sich verändernde technische Details im Kopf zu halten und Ingenieure anzuleiten, stellte sich nur als Spitze des Eisbergs heraus. Während militärischer Übungen demonstrierte sie das gleiche Talent auch in taktischen Situationen. Sie hatte das Talent, in drei Dimensionen im Auge zu behalten, wo sich jedes Kriegsschiff, Landungsschiff und jeder Luft-/Raumjäger in einer Flottille befand. Es war fast so, als wäre das Zusammenfügen von Teilen eines zerbrochenen Fusionsreaktors für sie ungefähr dasselbe wie Kriegsschiffe während Kampfmanövern in Formation zu halten.

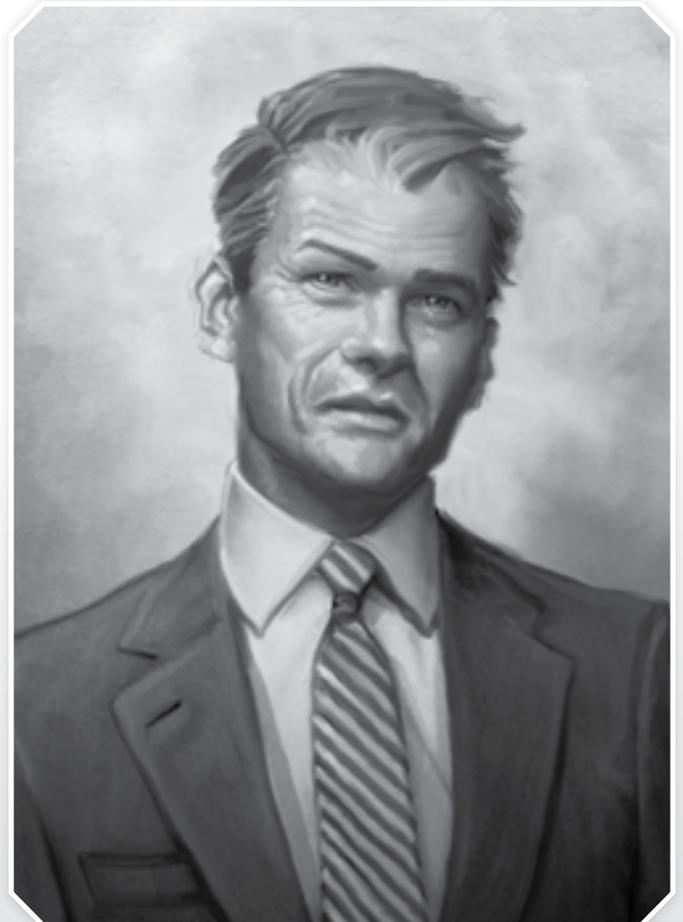
Zwar war Dyness anfangs außerhalb von angespannten Kommandosituationen schüchtern, aber sie lernte schnell, wie sie besser mit ihren Leuten interagieren, mit anderen Besatzungsmitgliedern sprechen und wissen konnte, was jeder gerade tat und wie er es noch besser tun konnte. Im Lauf einer Karriere, die 50 Jahre dauerte, wurde Amber Dyness Kommandeurin der Konkordats-Marine, wo ihr Geschick in Kriegsschiff-Taktiken und ihr scharfer strategischer Verstand sie auf die gleiche Stufe wie einige der kompetentesten Admiräle in den Sternenbundverteidigungsstreitkräften stellte.

MADISON UNCAPHER

Rang/Titel: Direktor, Propaganda-Division (2729-2760)

Geburtsjahr: 2695 (55 im Jahre 2750)

Madison Uncapher war ein geschickter Meinungsmacher und konnte jede schlechte Nachricht in etwas verwandeln, das das Volk des Taurus-Konkordats nur allzu gerne hörte. Er wurde kurz nach dem Davion-Thronfolgekrieg als Direktor der Propaganda-Division angeworben, weil Nicolleta Calderon auf Uncaphers tägliches politisches Vid „Den Stier bei den Hörnern packen“ aufmerksam geworden war. Madison setzte fast ausschließlich auf seine Begabung als Redner und er verzichtete in seinem Programm auf Spezialeffekte und aufwendige Graphiken. Er hatte ein Talent dafür, genau die Art von Bild von den gefährlichen Vereinigten Sonnen zu zeichnen, das sein Publikum sehen wollte; wie jeder Sieg, den das Konkordat errang, egal wie klein, eine Katastrophe für das einfache Volk von Haus Davion war, und wie jede Niederlage gegen den unter-



drückerischen Sternenbund alle Peripheriestaaten – und besonders das Konkordat – so viel stärker werden ließ.

Als Direktor der Propaganda-Division hatte Uncapher fast uneingeschränkten Zugriff auf künstlerisches Talent und ein Mikrophon, das seine Stimme weiter reichen ließ als nur zum Volk von Taurus. Während der 2740er und 2750er wurde seine Gabe als Redner oft in Pressekonferenzen auf die Probe gestellt. Er wurde immer beliebter und veröffentlichte zwei Bücher: *Terranische Doppelzüngigkeit: Ein Ratgeber zu ihren Lügen* (2748) und *Die Hand, die das Schwert hält: Das Dunkle Geheimnis im Keller der Davions* (2750). Auch wenn beide Bücher voll von Verschleierungen und direkten Lügen waren, so halfen doch die in ihnen zum Ausdruck gebrachten beliebten Ideen dafür zu sorgen, dass die taurische Bevölkerung sah, wie viel besser das Leben wäre, wenn sich die Großen Häuser und Terra nicht mehr in die Angelegenheiten des Konkordats einmischen würden.

FYRNE HAGLEY

Rang/Titel: Raummaster, Befehlshabender Offizier der Taurischen Asteroiden-Spezialtruppen (TAST) (2745-2775)

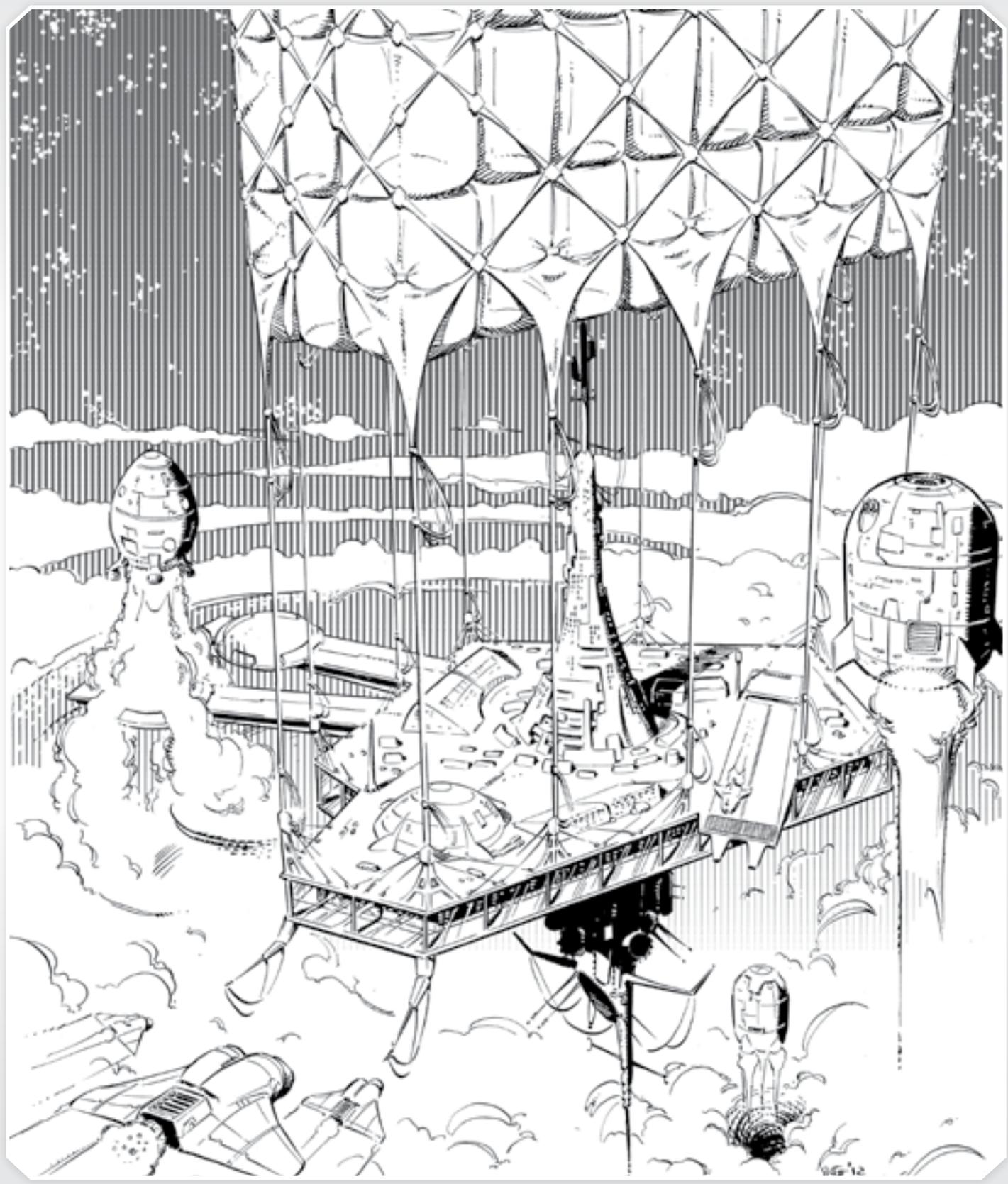
Geburtsjahr: 2715 (35 im Jahre 2750)

Fyrne wurde in Schwerelosigkeit geboren und ist in ihr aufgewachsen; ihre Eltern waren Kaufleute, die ihr eigenes Sprungschiff besaßen und zwischen Bergbaukolonien und dauerhaften Siedlungen vom Hyades bis zum Badlands-Sternhaufen verkehrten. Sie sah selbst die Arten von Schwierigkeiten und Kulturen, die sich langsam in den neu besiedelten Welten entwickelten. In ihrem Einführungsbuch für den Kampf in Schwerelosigkeit, *Spucktüten und Taser*, erzählt sie, wie sie einen TAST-Soldaten im Ruhestand traf, während das Sprungschiff ihrer Familie von Banditen angegriffen wurde. Sie war so vom Heldenmut beeindruckt, den er zeigte, als er die Enterer abwehrte, dass sie schwor, sich den TAST anzuschließen und den Bewohnern des Weltraums zu helfen, die genau wie ihre Eltern Schutz brauchten. Fyrne ließ auf Worte Taten folgen und schloss sich dem taurischen Militär an. Ihre Erfahrungen in Mikroschwerkraft verschafften ihr den naheliegenden Rang eines Ensign in der Marine.

Es dauerte weitere fünf Jahre, doch Fyrne schaffte schließlich die Prüfung und wurde in die TAST aufgenommen. Ihre Fähigkeit im Kampf in Schwerelosigkeit und ihre Entschlossenheit, die Zivilisten des Konkordats zu beschützen, ließ sie schnell aufsteigen. Im Jahre 2745 übernahm sie das Kommando über die TAST.



MUSEUM TECHNICA



MUSEUM TECHNICA

Der Sternenbund war der Höhepunkt der technologischen Entwicklung der Menschheit. Auch wenn die verschiedenen Nachfolgestaaten, ComStar und die Clan-Nachkommen der SBVS später eigene einzigartige Technologien entwickeln sollten, so würde es doch niemals wieder eine solche Geschwindigkeit bei der Entwicklung nicht-militärischer Technologien geben. Militärische Technologie, die während der frühen Nachfolgekriege verloren ging, würde erst Jahrhunderte später wiederentdeckt werden.

Die frühesten technologischen Innovationen, die die Terranische Hegemonie machte, sickerten langsam zu den Großen Häusern der Inneren Sphäre durch. Bis ins Jahr 2750 überstieg das Forschungs- und Entwicklungsbudget der Terranischen Hegemonie die kombinierten Budgets der restlichen Großen Häuser. Diese technologische Kluft, die Terra – und dadurch dem Militär des Sternenbundes – einen Vorsprung vor den übrigen Mitbewerbern verschaffte, wurde immer größer.

OFFENSIVE MILITÄRTECHNOLOGIEN

Die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte hatten einen ständigen Bedarf an fortschrittlichen Waffen, welche die veraltete Kampfausrüstung ersetzen sollte. Die anhaltenden Konflikte mit plündernden Banditen erschöpfte Mensch und Material in einem rasanten Tempo. Das Bedürfnis, Garnisonen in den wichtigen Staaten der Peripherie zu besetzen, war eine Belastung selbst für die am besten entwickelten Nachschubketten des Sternenbundes. Die Ökonomie des Krieges trieb die technologischen Entwicklungen in seltsame Richtungen.

AUTOKANONEN

Autokanonen waren die logische Evolution der Hauptwaffen, die man auf den Gefechtsfahrzeugen Terras aus dem 20. und 21. Jahrhundert finden konnte. Sie bewahrten zwar dieselben grundlegenden Prinzipien, die hinter diesen ursprünglichen ballistischen Kanonen standen, doch fügten die Autokanonen über eine erhöhte Feuergeschwindigkeit, die durch effizientere Feuermechanismen, verbesserte Metallurgie, leichtere Munitionshülsen und ein größere Rasanz erreichendes Treibmittel ermöglicht wurde. Zusammen machten es diese Verbesserungen möglich, schneller als jemals zuvor Salven von panzerbrechender Munition in ein Ziel zu feuern.

LB-X-AUTOKANONE

Zunächst betrachtete der Sternenbund die Autokanone als technologischen Endpunkt und sah wenig Bedarf, die Konstruktion noch weiter zu verbessern. Durch die zunehmende Verbreitung der BattleMech-Technologie und die Feuerprobe des Vereinigungskrieges begannen Sternenbund-Forscher auf Terra damit, im Jahre 2595 eine neue Form von Autokanonen-Technologie zu entwickeln. Der Projektname dieser neuen LB-10-X-Autokanone war Projekt CROATOAN. Die LB-X war ein extrem fortschrittliches Waffensystem, das zwischen Munitionsarten wechseln konnte. Es konnte normale Autokanonen-Munition abfeuern oder ein schrotflintenähnliches Geschoss, das in hunderte von explosiven Untergeschossen zerfiel. Diese Art der Munition war besonders effektiv gegen Fahrzeuge, doch war sie auch nützlich für Kurzstrecken-Flakangriffe gegen Flugzeuge und um Infanterie zu zerstreuen.

Bis 2680 wurde die LB-10-X in jedem Mitgliedsstaat des Sternenbundes gebaut. Die wichtigsten Produzenten außerhalb von Terra – Oriente Weapon Works auf Oriente und die Mydrion Corporation – stellten beschränkte Stückzahlen dieser Waffen für den Export selbst in die Peripheriestaaten her, wo die Möglichkeiten zur Expansion immens waren. Die LB-10-X

war in ihrer Rolle so effektiv, dass der Sternenbund es zuließ, dass die Erforschung anderer Autokanonen-Kaliber stagnierte.

ULTRA-AUTOKANONE

Eine spätere Richtung, die die Forschung des Sternenbundes zum Thema Autokanone einschlug, war eine Verbesserung der ohnehin schon hohen Feuergeschwindigkeit der meisten Autokanonen-Modelle. Materialingenieure begannen veredeltes Aluminium zu testen, das in Orbitalfabriken für die Verwendung in Strukturelementen orbitaler Habitate, Kriegsschiffe und Großbauprojekte im Weltraum hergestellt wurde. Eine extrem leichte Kombination aus Aluminiumlegierungen und Titanschaum machte die Geschosse leichter und gab ihnen somit eine höhere Mündungsgeschwindigkeit. Eine weitere Verbesserung war die Verwendung eines hoch magnetischen Materials auf Eisenbasis für die Patrone selbst, was es einem magnetischen Lademechanismus erlaubte, die Geschosse schneller in die Kammer zu befördern als es mit normalen mechanischen Ladetechniken möglich wäre.

Das Ultra-Autokanonen-Projekt wurde 2640 mit der Produktion der Ultra-Autokanone im Standardkaliber abgeschlossen, das für SBVS-BattleMechs verwendet wurde. Es war erst nach diesem großflächigen Einsatz im Feld, dass die Schwächen der Waffe ans Licht kamen. Unter anhaltendem Dauerfeuer dehnte sich der magnetische Lademechanismus aus und konnte durch die Große Hitze ein Geschoss in der Kammer verschweißen, sodass die Waffe blockierte. Dieser Fehlschlag bedeutete, dass die Ressourcen, die für die Produktion von Ultra-Autokanonen mit anderen Kalibern reserviert worden waren, schließlich in andere Bereiche verschoben wurden. Die Ultra-AK/5 konnte die Standard-AK/5 niemals ersetzen, da viele MechKrieger fürchteten, einen guten Teil ihrer Feuerkraft zu verlieren, wenn es zu einer unerwarteten Ladehemmung kam.

Da dieses Waffensystem als Fehlschlag wahrgenommen wurde, war die Sicherheit um das Design eher lasch. Das führte dazu, dass es sich schnell in der Inneren Sphäre und der Peripherie verbreitete. Wichtige Produzenten der Ultra-AK/5 außerhalb von Terra umfassten General Motors of Kathil und Arc-Royal, Armstrong Weapons of Sterope und Dunianshire, sowie Imperator Automatic Weapons auf Atreus.

GAUSSGESCHÜTZ

Das Gaussgeschütz basierte auf einem Waffenkonzept, das bis auf die Schienenkanone aus Terras Vergangenheit vor der Raumfahrtära zurückreichte. Die ersten Schienenkanonen wurden auf Terra auf Marinefahrzeugen eingesetzt, die während der Blockade von Japan im Jahre 2023 verwendet wurden. Die Weiterentwicklung von Schienenkanonen wurde beiseite gestellt, als andere, effizientere Waffensysteme entwickelt wurden, die keinen negativen Effekt auf die empfindliche Elektronik ihrer Zeit hatten.

Die Terranische Hegemonie begann im frühen 25. Jahrhundert Forschungen anzustellen, wie das Schienenkanonen-System angepasst werden konnte, um es auf ihren kampftauglichen Sprungschiffen zu montieren. Bis zur Mitte des Jahrhunderts wurden Gaussgeschütze im Marinemaßstab produziert, die die gewaltige Energieleistung der Fusionsantriebssysteme ausnutzten. Die Forschungen gingen weiter, um das Gauss-System kleiner zu machen, damit es auch auf Gefechtsfahrzeugen und später den neu entwickelten BattleMechs eingesetzt werden konnte. Effizientere supraleitende Materialien und die kompakten und effizienten Fusionsreaktoren der Terranischen Hegemonie erlaubten es schließlich im Jahre 2590, ein Gauss-System im kleinen Maßstab zu konstruieren.

Der Durchbruch in Bezug auf die supraleitenden Spulen entsprang der Forschung zu Mikrowellen-Energiewandlern, die von der Abteilung für Großbauprojekte auf gewaltigen orbitalen Solarkollektoren verwendet wurden. Diese beinahe perfekt effizienten Spulen konnten ein starkes und kompaktes Magnetfeld erzeugen, das ein kleines eisenhaltiges Projektil in Millisekunden auf Überschallgeschwindigkeit beschleunigen konnte.

Die Produktionstechniken in Schwerelosigkeit zur Herstellung der supraleitenden Spulen schränkte die Zahl der Konzerne und Reiche ein, die Gaussgeschütze leicht herstellen konnten, doch war ein bodenbasierter Bau des Waffensystems durchführbar. Ein Dutzend Hersteller im ganzen Terranischen System sowie Yankee Weapons auf New Earth produzierten das Gaussgeschütz für die SBVS. Im Rest der Inneren Sphäre waren Norse-Storm Technologies auf Loxley und Johnson Industries auf New Syrtis andere wichtige Produzenten.

LASERSYSTEME

Laserwaffen haben auf dem modernen Schlachtfeld eine lange Geschichte. Während des Zweiten Sowjet-Bürgerkrieges wurden Laser verwendet, um Minen und Sprengfallen auf den Schlachtfeldern Europas und Asiens zu detonieren. Lasersysteme mit niedriger Energieleistung wurden auf frühen interplanetaren und interstellaren Raumschiffen installiert, um Schutz gegen kleine Partikel und größere Felsen zu bieten.

Die modernen leichten und mittelschweren Lasersysteme, die man in der ganzen Inneren Sphäre sieht, wurden während des Zeitalters des Krieges eingeführt. Diese Laser waren Elektronenlaser und wurden mit den Kernspaltungs- oder Fusionsreaktoren der Militärfahrzeuge betrieben, im Gegensatz zu den verbreiteteren chemischen Lasern, die zuvor verwendet wurden. Um das schwerste der modernen Lasersysteme zu entwickeln waren weitere sechzehn Jahre Entwicklung notwendig. Das schwere Lasersystem machte einen viel stärkeren Reaktor erforderlich, der einen gewaltigen Energiepuls erzeugen konnte, der zu hochenergetischem Plasma umgesetzt wurde. Dieses Plasma wurde dann in eine Feuerkammer kanalisiert und dann fokussiert, um einen leistungsstarken Gammastrahlenlaser zu erzeugen.

SCHWERER ER-LASER

Der schwere Extremreichweiten-Laser (oder ER-Laser) war einer der ersten wirklichen Fortschritte in Sachen Militärlasertechnologie seit Jahrzehnten. Er wurde entwickelt, um die streuenden Auswirkungen von Atmosphärenpartikeln und thermal-optischen Effekten zu überwinden. Die Waffe verwendete eine Feuersequenz, die mit einem optischen Ziellaser-Impuls begann, der durch ein Meta-Material geschickt wurde, das Sternenbund-Techniker in den frühen 2600ern entwickelt hatten. Ein zweiter, stärkerer Impuls wurde dann Nanosekunden später aus der Hauptlaserlinse abgefeuert, um alle kleinen Partikel und Staub in der Schusslinie zu zerstören, ehe die letzte Energieemission aus dem Primärlaser abgeschossen wurde. Die Entwicklung dieses System war ein gewaltiger – aber teurer – Erfolg. Auch wenn die Energiemenge, die für das Lasersystem nötig war, damit es alle Phasen durchlaufen konnte, fast fünfzig Prozent größer war als normal – was auch eine entsprechende Steigerung der erzeugten Abwärme zur Folge hatte – so war das Ergebnis doch eine Reichweite, die fast ein Drittel größer war als die eines normalen schweren Lasers.

Die SBVS-Waffenforscher hatten kein Interesse daran, leichte und mittelschwere ER-Lasersysteme zu entwickeln; sie sahen keinen Bedarf für noch mehr Lasersysteme mit überlappenden Kampfreichweiten. Der schwere ER-Laser wurde im Sternenbund-Zeitalter im ganzen bekannten Weltraum produziert. Einer der wichtigsten Hersteller war Lushann Industries, Limited in der Außenweltallianz. Die Fähigkeit der Allianz, die

fortschrittlichen Metamaterialien und anderen Laserkomponenten zu produzieren, kam Diverse Optics in der Liga Freier Welten gleich.

IMPULSLASER

Das Entwicklungsprogramm des Impulslasers lief parallel zum Schweren ER-Laserprojekt des Sternenbundes, erzielte aber viel schneller Fortschritte als sein Schwesterprogramm. Sternenbund-Forschern auf dem Mars gelang es, eine verbesserte Kondensator-Anordnung und ein komplexes Geflecht von Energierelay zu konstruieren. Mikro-Regler erlaubten es dem Laser, individuell nur für kurze Zeit winzige Mengen an Energie aus jedem Kondensator zu ziehen. Dies gab dem Lasersystem eine längere Feuerperiode, so dass der Schütze seinen Gegner besser beharken konnte um sicherzustellen, dass dem Ziel auch Schaden zugefügt wurde.

Der Nachteil dieses schnellen Stroms von Laserimpulsen war es, dass jeder Energiestoß einen Teil seiner Energie in die Atmosphäre der Umgebung abgab, was thermische Verzerrungen zu einem großen Problem für Impulslaser werden ließ. Das zerstreute die Laserenergie viel schneller als bei einem Standardlaser entsprechender Größe. Das Endergebnis war ein Lasersystem mit kürzerer Reichweite, das dem Ziel in kürzerer Zeit mehr schädigende Energie zufügte.

Die verknüpften Kondensatoren und Kontrollschaltkreise beschränkten die Produktion auf Konzerne mit den fortschrittlichsten Einrichtungen zur Laserherstellung. Außerhalb von Terra umfassten diese Hersteller: Lushann Industries Limited in der Außenweltallianz, Diverse Optics aus der Liga Freier Welten und Precision Weaponry auf Tancredi IV in den Vereinigten Sonnen.

RAKETENSYSTEME

Immer schon seit der Entwicklung der Raketentechnik auf Terra im 13. Jahrhundert hat die Menschheit versucht, die Technologie sowohl für wissenschaftliche Bestrebungen als auch für militärische Zwecke zu verbessern. Mehrstufige Raketen, die die Menschheit zu Luna und darüber hinaus transportierten, konnten auch mit nuklearen Gefechtsköpfen ausgestattet werden. Raketen werden seit Terras Zweitem Weltkrieg auf dem Schlachtfeld verwendet. Die Entwicklung reichte von der deutschen V2-Rakete über die sowjetische BM-30 Smertsch bis hin zu den M270 MLRS der Westlichen Allianz.

Die modernen Raketentechnologien, die KSR- und LSR-Systeme, die in den meisten Gefechts-einheiten verbreitet sind, wurden erst im 24. Jahrhundert auf Terra entwickelt. Ein Durchbruch war die Verwendung einer Mischung aus Metallkomposit und Sprengstoff, die es erlaubte, den Gefechtskopf der Rakete ausschließlich aus explosivem Material anzufertigen. Spätere Designs stellten auch den Rahmen des Raketensystem aus Explosivkomposit her. Das erlaubte es, die Raketen viel kleiner zu bauen, so dass ein Gefechtskopf, der einmal vier Meter lang gewesen war, jetzt weniger als einen Meter Länge hatte. Die Anzahl von Raketen, die eine Einheit in einem Gefecht mit sich führen konnte, wurde dramatisch gesteigert – was eine besonders wertvolle Eigenschaft wurde, als sich die Rüstungstechnologie immer weiter verbesserte.

NARC-RAKETENBOJE

Der Sprung nach vorne, den die Standard-KSR- und LSR-Systeme im Vergleich zu alten Raketensystemen darstellten, war so gewaltig, dass die Terranische Hegemonie erst im 26. Jahrhundert die Forschung an einem Langstrecken-EM-Peilsender begann, unter dem Codenamen Tattletale. Es sollte eine Kurzstreckenrakete darstellen, die anstelle eines panzerbrechenden, hochexplosiven Gefechtskopfs den Tattletale-Peilsender beinhalten sollte. Alle KSR- und LSR-Raketen haben normalerweise ein Selbstlenksystem in ihrer Spitze, das es ihnen erlaubt, ihre Zielerfassung

aufrecht zu erhalten. Das Tattletale-System war eine kleine Anpassung dieses intelligenten Kerns, der es den Raketen erlaubte, sich genauer auf diesen Peilsender einzustimmen.

Die Kombination aus dieser Raketenboje und dem Bojen-Abschussystem wurde bei ihrem ersten Einsatz 2587 in Narc-Raketenboje umgetauft. Die Peilbojen mit zehn Zentimeter Radius ließen das Ziel, wenn sie angebracht wurden, im ganzen elektromagnetischen Spektrum aufleuchten. Die Impulse und Blitze im sichtbaren Lichtspektrum waren so intensiv, dass sie sogar bei Tageslicht verfolgt werden konnten. Bevor allerdings der Einsatz auf ganzer Ebene beginnen konnte, kehrten die Konstrukteure zum Zeichenbrett zurück, um dieses sichtbare Licht zu entfernen, nachdem es sich als taktischer Vorteil für feindliche wie verbündete Einheiten gleichermaßen herausgestellt hatte. Das Endprodukt war ein großer Schritt in der Verbesserung der Treffsicherheit von Raketenwaffen auf dem Schlachtfeld.

BLITZ-KURZSTRECKENRAKETE

Während Autokanonengeschosse billig und einfach zu produzieren waren, so galt dasselbe nicht für die komplexen Zielerfassungs-, Zielverfolgungs- und Lenksysteme, die man in modernen Raketenwaffen finden konnte. Effizienz und Treffsicherheit stand ganz oben auf der Prioritätenliste des Sternenbundes, da die SBVS jedes Jahr in der ganzen Inneren Sphäre zehntausende Tonnen von Raketenmunition verbrauchten.

Es fand sich schließlich eine Lösung in Gestalt eines fortschrittlichen Systems, das einen mehrlinsigen „Facettenaugen“-Sensor verwendete, der mit einer Mikrowellen-Ziellaseranordnung verbunden war. Dieses Zielsystem im Raketenwerfersystem ließ mehrere zusammenhängende Lichtimpulse vom Ziel reflektieren und stellte eine eindeutige Zielerfassung fest, wenn über 90% der Impulse vom Zielobjekt zurückkehrten. Erst dann würde der Gefechtscomputer des Werfers die Raketen abfeuern und sie mit einem stetigen Telemetriedatenstrom versorgen, der eine optimale Zieltrajektorie sicherstellt. In der Praxis sorgte dieses mehrschichtige Zielerfassungs- und Verfolgungssystem dafür, dass alle Raketen das Ziel treffen würden, sobald sie einmal abgefeuert waren.

Das neue Blitz-System wurde zuerst 2647 in einem Werfer mit zwei Rohren eingesetzt und war von Anfang an ein Erfolg. Zwar versuchten die Forscher der SBVS sofort, die Nutzung des Systems für größere Kurzstrecken- und alle Langstrecken-Raketenlafetten zu ermöglichen, doch verlor das Facettenaugen-Zielverfolgungssystem nur allzu schnell seine Effektivität, wenn mehr Raketen in der Luft waren. Es gibt Gerüchte von Entwicklungsdurchbrüchen in den späteren Jahren des Sternenbundes, doch nur wenige haben das Problem vollständig gelöst, ohne das Werfersystem inakzeptabel schwer und sperrig werden zu lassen.

Die Produktion der Blitz-KSR-2 fand nur im eingeschränkten Rahmen statt, da die meisten Krieger es einfacher fanden, sich auf ihr persönliches Urteil zu verlassen anstatt den Abzug zu betätigen und zu hoffen, dass der Werfer ebenfalls einverstanden war und feuerte. Das Holly-Blitzsystem war eine der verbreitetsten Marken, die im Terra-System produziert wurden, und auch darüber hinaus, nachdem sich die Technik in den Vereinigten Sonnen, der Liga Freier Welten und dem Magistrat Canopus verbreitet hatte. Die zweitbeliebteste Marke an Blitz-Raketenwerfern wurde von Hovertec hergestellt, die diese Waffen für die Konföderation Capella, die Liga Freier Welten und die Skye-Föderation des Lyanischen Commonwealth produzierten.

GEFECHTSAUSRÜSTUNG

Offensive Systeme sind nur ein Teil einer Gefechtseinheit, egal ob es sich um Infanterie, Panzer, Luft-/Raumeinheiten oder die mächtigen BattleMechs handelt. Ein Mech ohne Reaktor, der seine Myomere und Waffensysteme antreibt, ist wenig mehr als ein abstrakter Rasenschmuck. Die Entwicklung von fortschrittlichen Unterstützungs- und Verteidigungssystemen schritt viel schneller voran als die Waffentechnologie.

RAKETENABWEHRSYSTEM

Die Terranische Hegemonie war der Meinung, dass die normalen Raketenabwehrsysteme gegen die neuen Zielerfassungs- und Verfolgungssysteme, die in der ganzen Inneren Sphäre verfügbar waren, nicht die notwendige Leistung brachten. Die Entwicklung der neuen, fortschrittlichen Raketenabwehrsysteme für BattleMechs begann auf Terra im Jahre 2608. Die Entwicklerteams bei Blankenburg Technologies, dem wichtigsten Auftragnehmer der SBVS für dieses Projekt, beschlossen in ihrem Design zurück und nicht nach vorne zu blicken. Die Raketenabwehrsysteme, die sie entwickelten, basierten auf den Phalanx-Systemen, die man in der Marinefahrzeugen der Westlichen Allianz fand. Das herunter skalierte Phalanx-Raketenabwehrsystem wurde McArthur getauft, nach einem Fluss in Nordamerika, wo sich eines der Laboratorien von Blankenburg Technologies befand. Die Produktion begann im Jahre 2617.

Ein selbstständiges Zielerfassungs- und Verfolgungssystem erlaubte es dem Raketenabwehrsystem selbstständig ohne ein Eingreifen des Piloten zu funktionieren. Eine Zielerfassungsanordnung, ähnlich wie die, die später für die Blitz-KSR-Systeme verwendet wurde, war mit einer einzelnen Maschinengewehr mit rotierendem Lauf verbunden. Im Gegensatz zu einem normalen Maschinengewehr benötigte das Raketenabwehrsystem wesentlich mehr Munition, um sicherzugehen, dass die Geschosse die anfliegenden Raketen auch trafen. Auch wenn viel Munition verbraucht wurde, wurde das Raketenabwehrsystem als Erfolg betrachtet.

Der Sternenbund installierte die Systeme zunächst in seinen raumfahrenden Einheiten. Das erlaubte es ihnen, diese auch als Anti-Meteoritensystem zu verwenden, die Sprungschiffe und Kriegsschiffe vor Meteoriteneinschlägen beschützten. Doch als sich die Technologie über die SBVS ausbreitete, erlaubte die Leichtigkeit, mit der die alte Phalanx-Idee modifiziert werden konnte, dem Rest der großen Mächte der Inneren Sphäre schnell eigene Modelle zu entwickeln. Im Jahre 2750 gehörten zu den wichtigen Produzenten von Raketenabwehrsystemen Blankenburg Technologies auf Terra, Cal-Boeing in den Vereinigten Sonnen und Earthwerks, Inc aus der Konföderation Capella.

AKTIVE BEAGLE-SONDE

„Um einen Feind zu töten, muss man den Feind erst einmal sehen.“ Diese einfache Idee nahm einen wichtigen Platz in der terranischen Forschung und Entwicklung Mitte des 26. Jahrhunderts ein. Zu dieser Zeit hatten es aktive Tarnung und andere Systeme der elektronischen Kriegsführung einfachen Sensorpaketen immer schwerer gemacht, feindliche versteckte Einheiten zu entdecken, ehe es zu spät war. Eine SBVS-Gedankenschmiede auf Luna begann nach Methoden zu forschen, die ohnehin schon komplexen BattleMech-Sensorpakete sogar noch robuster und effektiver zu machen. Das Endergebnis war die Aktive Beagle-Sonde.

Die Beagle-Sonde bestand aus einem großen Computerkern, der mit dem normalen Gefechtscomputer und den Sensoren des Mechs oder Fahrzeugs verknüpft wurde. Das Entwicklerteam ergänzte dies noch um

den Input von sekundären Radar-, Licht-, Thermal und Seismik-Sensoren, die an strategischen Positionen in der Einheit angebracht wurden. Während die Einheit mit ihren Standard-Sensoren scannte, wurden die eingehenden Daten aller Quellen vom Computerkern der Beagle-Sonde analysiert und mit den unabhängigen Sensoren der Sonde verglichen, um Interferenzen durch elektronische Kriegsführung oder Gelände herauszufiltern. Alle Anomalien, die die Beagle-Sonde aufspürte, wurden dann gezielten Sensoruntersuchungen unterzogen, um ihre Authentizität zu verifizieren und wenn möglich alle Gefahren zu identifizieren. Diese aktiven Untersuchungs- und Datenprozesse wurden jede Millisekunde durchgeführt, was einen schweren Computerkern für angemessene Kühlung und Belastbarkeit im Kampf erforderlich machte.

Die Aktive Beagle-Sonde wurde zuerst mit großem Getöse im Jahre 2576 eingeführt. Unglücklicherweise machte die Masse des Computerkerns und die zusätzlichen Sensoren es schwierig, die Beagle-Sonde in den meisten gepanzerten Fahrzeugen und BattleMechs zu montieren, ohne aufwendige Neudesigns erforderlich zu machen. Somit wurden nur wenige Einheiten mit Ausnahme von speziell dafür ausgelegten Scout-Mechs und -Fahrzeugen jemals mit dem Gerät ausgestattet. Der wichtigste Hersteller, Clear Sight, Inc. auf Luna, konnte den Bedarf der THS voll decken, während kleinere Produzenten in der Inneren Sphäre – wie Imstar Aerospace und Diplan Electronics – die Wünsche der Großen Häuser erfüllten.

CASE

Die Idee eines Munitionslagersystems, das eine interne Explosion im Zaum halten und ihre zerstörerischen Energien weg von der Gefechtsinheit leiten sollte, ehe es sie in Stücke reißt, ist nicht neu. Solch ein Magazin war mit den Fortschritten in Sachen Panzerungsschutz und dem Bedarf nach einem besseren Versiegelungssystem im interstellaren Zeitalter nicht umsetzbar. Mitte der 2400er allerdings entschieden die SBVS, dass jedes Jahr zu viele Menschen und Maschinen katastrophalen Munitionsexplosionen zum Opfer fielen, so dass die Erforschung und Entwicklung von verbesserten Sicherheitssystemen essentiell war. Das Endresultat, CASE – Cellular Ammunition Storage Equipment – war im Jahre 2476 für die Produktion im großen Stil bereit.

Anstelle der normalen absprenkbaren Paneele, die frühere Technologien verwendeten, um die Explosion von der internen Struktur der Maschine wegzuleiten, fügte CASE ein internes Netz im Stil von Honigwaben hinzu, das die Munition in individuelle Salven einteilte. Dieses Geflecht wurde aus Panzerung in BattleMech-Qualität mit Diamantfaserbindung gebaut, die stark genug war, um der Detonation der explodierenden Munition zu widerstehen, die eine solche Zelle erzeugen konnte. Wenn die Munition also zu „kochen“ begann, wurde die Explosion auf eine einzige Zelle beschränkt und konnte sich nicht weiter ausbreiten. Nachdem die Explosion eingedämmt wurde, transportierten automatische Fördersysteme den Rest der Munition aus der Einheit, da es wahrscheinlich war, dass die Netzstruktur zu beschädigt war, um eine weitere Explosion zu überstehen.

Das komplexe Netzwerk aus Zellen und die Konstruktion des Diamantfasermaterials, die für CASE notwendig waren, schränkten die Produktion der Ausrüstung außerhalb der Terranischen Hegemonie stark ein.

CHAMÄLEON-LICHPOLARISIERUNGSSCHILD / NULL-SIGNATURSYSTEM

Die SBVS waren immer auf dem neuesten Stand der defensiven Gefechtsausrüstung gewesen, hatten sie doch bessere Panzerung, Raketenabwehrsysteme und Ausrüstung zur elektronischen Kriegsführung entwickelt. Sie autorisierten die Entwicklung von

Tarnkappensystemen für BattleMechs, eine Leistung, die bis zu diesem Zeitpunkt als unmöglich gegolten hatte.

Es dauerte über 20 Jahre, doch schlussendlich wurden zwei einzelne Systeme, die gemeinsam arbeiteten, von Cessna-AAI 2630 auf Terra entwickelt: das Null-Signatursystem (NSS) und das Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild (CLPS). Das NSS funktionierte nach dem einfachen Prinzip, dass feindliche Sensoren die genaue Position und Geschwindigkeit eines Ziels wissen mussten, um eine korrekte Schussbahn abschätzen zu können. Das NSS bestand aus einer großen Zahl von thermalen Dämpfern, Datenübertragungswegen mit geschlossenen Kreisläufen und leistungsstarken elektromagnetischen Sendern, die darauf ausgelegt waren, durch das Prinzip der Überlagerung von Wellen eine destruktive Interferenz der EM-Signatur des BattleMechs zu erzeugen. Auf diese Weise hatten es feindliche Einheiten sehr schwer damit, den Gegner aufs Korn zu nehmen, außer auf eher kurze Entfernung.

Das löste allerdings ein Problem nicht: den Piloten. Das menschliche Auge gehört zu den besten verfügbaren Sensorkategorien. Ein einfacher Soldat kann problemlos die Silhouette eines BattleMechs durch jede Art von Gelände ausmachen, selbst bei aktiviertem NSS. Aus diesem Grund konstruierten Cessna-AAI das Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild.

Das Chamäleon-Lichtpolarisierungsschild wurde um zusätzliche Sensoren herum entwickelt, die im visuellen und kurz vor dem Infrarotbereich arbeiten, die überall auf der gepanzerten Oberfläche des BattleMechs angebracht wurden. Tausende male pro Sekunde wertete jeder Sensor das eintreffende Licht aus, um ein Bild der Umgebung zu erzeugen. Der CLPS-Computer verarbeitete die Informationen und schickte alle relevanten Daten zu einem hochmodernen Chrom-Eisen-Laminat auf der Außenhülle des BattleMechs, um seine reflektierenden Eigenschaften so anzupassen, dass sie denen der Umgebung weitgehend entsprachen. Ein scharfes Auge war zwar immer noch dazu in der Lage, einen Mech mit aktivem CLPS zu entdecken, doch war es deutlich schwieriger.

Diese Technologie wurde von der Terranischen Hegemonie und den SBVS sehr geschätzt und wurde nur für spezielle verdeckte Missionen eingesetzt, damit die Technologie nicht in die Hände der Großen Häuser und Peripheriestaaten fiel. Selbst im Jahre 2750 hatten die Großen Häuser erst damit begonnen, die Mechanismen und Prinzipien hinter den CLPS-/NSS-Systemen zu entschlüsseln.

DOPPEL-WÄRMETAUSCHER

Der Doppel-Wärmetauscher war eine terranische Entwicklung, die in der Mitte des 26. Jahrhunderts gemacht wurde. So gut wie alle großen BattleMechs dieses Zeitalters montierten mehr und mehr Waffen und stellten die Maschine somit vor eine immer größere Wärmebelastung. Die Entwicklung von Partikelprojektoranonen (PPK) ein Jahrhundert zuvor hatte eine Menge zu diesem Problem beigetragen. Ingenieursteams gingen zurück ans Reißbrett, um zu prüfen, welche neuen Materialien und Legierungen verwendet werden konnten, um die Wärme, die von einem BattleMech erzeugt wurde, besser in die Umgebung abzuleiten.

Die Antwort fand sich in einer weiteren Entwicklung der Abteilung für Großbauprojekte. Die AfGbp baute gewaltige Wärmetauscher-Einheiten auf Dutzenden von Welten, die zu kalt für Landwirtschaft waren oder die lichtschwache Sterne umkreisten, deren Leuchtkraft nur minimal durch normale Sonnenreflektoren angepasst werden konnte. Die geothermalen Pumpen, die sie verwendeten, um Wärme aus dem Mantel des Planeten in die umgebende Atmosphäre zu übertragen, waren so robust und elegant, dass die SBVS-Ingenieure beschlossen, den Pumpenmechanismus einfach zu verkleinern und die Kühlflüssigkeiten mit Materialien zu ersetzen, die effizienter waren als das einfache Wasser, das die AfGbp verwendete.

Das Ergebnis war ein massiger Wärmetauscher, der die thermale Abwärme zusätzlich dazu verwenden konnte, um bei der Aufladung der Kondensatoren in den Myomerbündeln in seiner Nähe zu helfen. Die Einfachheit der Konstruktion sorgte dafür, dass die Terranische Hegemonie nach nur einem Jahrzehnt das Monopol verlor, als unabhängige Forscher auf Tikonov dazu in der Lage waren, die Technologie zu kopieren. Die Leichtigkeit, mit der Doppel-Wärmetauscher gebaut werden können, stellte sicher dass selbst die ärmsten Peripheriewelten die Möglichkeit hatten, sie für ihre Streitkräfte zu produzieren, solange der Endstahlrahmen für den Wärmetauscher verfügbar war.

ENDOSTAHL-STRUKTUR

Die weitverbreitete Verwendung von orbitaler Produktion und Konstruktion erlaubte die Entwicklung vieler Technologien, die einen unmittelbaren Einfluss auf die Schlachtfelder des Sternenbund-Zeitalters hatten. Der Wunsch nach starken, aber leichten Konstruktionsmaterialien war von größter Bedeutung für die Hersteller von Raumschiffen. Gegen Ende des 25. Jahrhunderts (im Jahre 2487) hatten Forscher vom Vespa Manufacturing Collective in Terras Asteroidengürtel eine Technik entwickelt, um das herzustellen, was heute als Endostahl bezeichnet wird.

Endostahl begann mit einer eisenhaltigen Legierung, die in einer Umgebung mit Mikroschwerkraft produziert und dann mit Schallimpulsen bombardiert wurde, was eine Resonanzwelle im Inneren des geschmolzenen Balls der Legierung erzeugte. Während die Legierung abkühlte, wurde sie mit einem Material versetzt, das aus Kohlenstoff-Nanoröhren besteht, die um lange Stränge aus Titan und Aluminium gewunden waren. Das so entstandene Material wurde dann in seine endgültige Form gebracht und mit einer Schicht aus Aramid überzogen, um zusätzlichen Schutz zu bieten. Das Ergebnis war ein sehr sperriger metallischer Werkstoff, der die gleiche Belastung aushalten konnte wie das Material einer Standardstruktur, aber nur die halbe Masse hatte.

Zwar waren die technischen Spezifikationen für Endostahl der gesamten Inneren Sphäre für zweihundert Jahre bekannt, doch aufgrund der Komplexität war die Fähigkeit, das Strukturmaterial auch herzustellen, eher selten. Aus diesem Grund blieb bis 2750 der Großteil der Endostahl-Produktion in Terras Asteroidengürtel und das Material wurde fast ausschließlich von den SBVS eingesetzt. Dennoch versuchten kleinere Produzenten in allen Großen Häusern der Nachfrage zu entsprechen, darunter Buckboard Ltd. aus der Liga Freier Welten und Tunguska Industries aus dem Draconis-Kombinat.

FERROFIBRIT- (FERROALUMINIUM-)PANZERUNG

Die Entwicklung von Endostahl am Ende des 25. Jahrhunderts war ein unglaublicher Sprung für die Konstruktion leichtgewichtiger BattleMechs. Terranische Waffenhersteller erforschten weiterhin neue und bessere Methoden, um auf effizientere Art Panzerung in BattleMech-Qualität zu erzeugen, doch bis 2550 hatte die Terranische Hegemonie beschlossen, dass Standard-BattleMech-Panzerung seit Beginn des Jahrhunderts keine Fortschritte gemacht hatte und seitdem auch nicht effektiver geworden war. Die Regierung der Hegemonie begann dann, Forschungen zu Produktionstechniken in Schwerelosigkeit zu finanzieren, damit Panzerungsplatten auf die gleiche Weise wie Endostahl produziert werden konnten.

Ferrofibril- (FF) und Ferroaluminium-Panzerungen (FA) waren das Endergebnis dieser Forschung – auch wenn es sich herausstellen sollte, dass für beide die Mikroschwerkraft bei weitem nicht so dringend notwendig war. Im Jahre 2571 wurde der erste Sternenbund-BattleMech mit der neuen Panzerung mit großem Rummel vorgestellt. Ferrofibril- und Ferroaluminium-Panzerung waren möglich, indem eine besonders geschützte innere Schicht aus Diamantfasern in die sonst normalen

Panzerplatten integriert wurde. Auch wenn die ersten Experimente zu diesem Prozess Mikroschwerkraft und Schallimpulse verwendeten; wie bei der Produktion von Endostahl; um die Diamantkristalle in eine besondere Stahllegierung zu schocken, so wurden doch bald verlässlichere Techniken entwickelt, die den Platz dieser Techniken einnahmen. Das Ziel all dieser Prozesse war das gleiche: die Robustheit der Panzerung mit einer Schicht aus Diamantfasern zu verbessern, ohne die gleiche Schutzschicht in der Stahllegierung der Panzerplatten aufzulösen. Die Schutzschichten, die notwendig waren, um das zu bewerkstelligen, erzeugten eine mehrschichtige Rüstung, die dicker auftrug, dennoch aber beim gleichen Schutz leichter war.

Bis 2750 hatten nur wenige Hersteller außerhalb der Terranischen Hegemonie die komplexen und fortschrittlichen Produktionsanlagen, die notwendig waren, um Diamantfasern in Stahl zu integrieren, ohne dass der Diamant sich in weniger effektive Kohlenstoffe auflöste. Die wichtigsten Hersteller waren Krupps Armament Works im Terra-System, Corean Enterprises auf New Avalon (die unter Lizenz der Hegemonie die Ferrofibrilpanzerung Marke StarGuard herstellten) und Hellepont Mech Works aus der Konföderation Capella.

WÄCHTER-STÖRSENDER

Es war Ironie, dass kurz nach der Entwicklung der Aktiven Beagle-Sonde, die die fortschrittlichen Störsender-Pakete dieser Tage bekämpfen sollte, die SBVS zu der Einsicht kamen, dass bessere Ausrüstung für elektronische Gegenmaßnahmen notwendig war, für den Tag, an dem die Beagle-Sonde in die Hände der anderen Mitgliedsstaaten fiel. Es dauerte etwas über 20 Jahre, doch 2597 hatte der Wächter-Störsender seinen Auftritt bei SBVS-Truppen in der ganzen Inneren Sphäre. Die Stärke dieses Störsender-Pakets war so ausgeprägt, dass einige Einheiten der Peripherie behaupteten, die Einheiten der SBVS, die einen aktiven Wächter-Störsender besaßen, seien nur Sensorgeister.

Der Wächter-Störsender verwendete empfindliche elektromagnetische Sensoren, die über die Außenhülle der Einheit verteilt wurden. Diese Sensoren registrierten jede Art von elektromagnetischer Welle, die von angreifenden Raketensystemen und Radar erzeugt wurden, und das mit einer Reichweite von fast 200 Metern. Der Computer für Gegenmaßnahmen des Wächters identifizierte dann das Gerät und das Signal und stimmte sich darauf ein, um dann einen fokussierten elektromagnetischen Impuls auf den feindlichen Scanner „abzufeuern“. Das Endergebnis war ein alles übertönendes Rauschen, das entweder die Sensorcomputer des Feindes verwirrte und in die Irre führte oder das ganze Zielerfassungssystem zwang, sich neu zu booten.

Der Wächter-Störsender fand seinen Weg aus der Terranischen Hegemonie ehe der Sternenbund endete. Was die Großen Häuser und Peripherienationen frustrierte, war dass die extrem anpassungsfähige Software, die zum Betrieb des Wächters erforderlich war, ständig gepatcht werden musste. Zudem musste sie für jedes Modell von BattleMech, in dem das Gerät installiert werden sollte, neu aufgezeichnet werden. Die gewaltigen Computerkomplexe, die der Terranischen Hegemonie zur Verfügung standen, machten dies zu einem trivialen Problem, doch für den Rest der Inneren Sphäre war es sehr zeitaufwendig.

MASC

Myomerakzelerator-Signalcodierung —kurz MASC— wurde 2470 von der Terranischen Hegemonie entwickelt, um in Scout-BattleMechs oder Mechs mit Kurzstreckenwaffen eingesetzt zu werden. Das MASC-System besteht aus einem zusätzlichen Satz von Kondensatoren in jedem Myomer, die zwischen den künstlichen Muskeln und den normalen Kondensatoren sitzen, die die Gehen- und Rennen-Aktionen der Einheit erlauben. Wenn das MASC-System aktiviert wird, schickt es einen zweiten

Impuls in das Myomerbündel, was die Muskeln dazu zwingt, sich doppelt so schnell wie normal zusammenzuziehen. Wurde dieser Prozess überbeansprucht, dann erzeugte er eine enorme Belastung für die Bündel, so dass sie vielleicht sogar rissen oder komplett verkrampften, doch wenn er richtig verwendet wurde, dann war der Effekt ein Schub zusätzlicher Laufgeschwindigkeit, der selbst einen mittelprächtigen BattleMech zu einem Geschwindigkeitsteufel werden ließ.

Viele terranische Testpiloten gaben dem MASC-System den Spitznamen „Eight-Ball“, eine Bezeichnung, die auf einen alten terranischen Slangbegriff für eine Art von Amphetamin zurückgeht.

ZES

Das Zielerfassungssystem (ZES) war ein Konzept, das bereits zur Zeit von Terras Zweitem Sowjet-Bürgerkrieg etabliert war. Infanterie „markierte“ ein Ziel mit einem Infrarotlaser oder einem sichtbaren Laserstrahl, so dass eine Bombe oder Rakete, die mit optischen Sensoren ausgestattet war, auf den designierten Bereich zusteuern konnte, um Funkinterferenzen zu vermeiden. Als sich die Menschheit in den Weltraum aufmachte, hatten elektronische Gegenmaßnahmen bereits eine effektive Verteidigung durch die Verwendung von Faseroptiksensoren gefunden, die einen Laserstrahl ausfindig machen und andere Strahlen in derselben Lichtfrequenz in die Umgebung abgeben konnten, was diese selbst gesteuerten Waffen leicht täuschen konnte.

Um dieses Problem zu lösen, entwickelte die Terranische Hegemonie die neue ZES-Technologie um drei unabhängige Systeme herum. Das erste war eine Multifrequenz-Laseremissionsdiode an der Außenseite des BattleMechs, die das Ziel markieren würde. Das zweite System verwendete eine ähnliche, aber komplexere Multifrequenz-Laserdiode, die als direkte Kommunikationsverbindung zur intelligenten Waffe dienen sollte. Das dritte System war ein empfindlicher, polarisierter EM-Sensor, der jede Form von Konterlasermarkierung auf dem oder um das beabsichtigte Ziel erkennen konnte. Wenn das ZES-System Gegenmaßnahmen entdeckte, wechselte der Ziellaser schnell und zufällig durch die Frequenzen, was es Konterlasersystemen unmöglich machte, mit dem ZES-System mitzuhalten. Gleichzeitig wurden Informationen zu den wechselnden Frequenzen ohne Unterbrechung an das intelligente Waffensystem übermittelt, damit das Geschoss identifizieren konnte, welches Ziel echt war und welches nicht.

Das ZES war zwar komplex, doch in der Produktion und Installation in Fahrzeugen und BattleMechs relativ simpel. Aufgrund der Seltenheit von ZES-fähigen Munitionsarten waren sie allerdings nicht gerade üblich.

XL-FUSIONSREAKTOR

Erst 550 Jahre nach der Entwicklung des militärischen Fusionskraftwerks gelang es der Forschung und Entwicklung auf Terra, den nächsten Schritt in der Evolution des Fusionsreaktors zu produzieren: den extra-leichten Reaktor (oder XL-Reaktor). Auch wenn der Fusionsreaktor eindeutig zu den wichtigsten Komponenten in jeder Gefechtsmaschine gehört, so gehört er doch auch zu den schwersten Komponenten eines BattleMechs. Die Tonnage von Waffen und Ausrüstung, die jeder Mech tragen konnte, wurde immer um das Gewicht verringert, das der Reaktor der Antriebsstruktur auferlegte. Die Verwendung von Materialien, die für die Produktion von Endostahl und Ferrofibrilpanzerung benutzt wurden, gab den Forschungsteams des Sternenbundes einen Vorteil bei ihrem Versuch, die Fusionsreaktoren leichter zu gestalten.

Der XL-Fusionsreaktor verringert die Masse eines Standard-Fusionsreaktors um die Hälfte, indem er einen Teil der Masse – die Reaktorabschirmung – durch leichtere Materialien ersetzt. Die neue Abschirmung, die mit einer dünnen Schicht von Titan- und Stahllegierungen an der Außenseite konstruiert wurde, war wieder-

rum von Schichten aus leichten Metamaterialien umgeben, die die abgestrahlte Energie besser verteilen und nach innen leiten konnte, in Richtung des Reaktorplasmas. Auch wenn sie sehr leicht waren, mussten diese Materialien doch sperrig sein, um die gleichen Schutzeigenschaften wie eine Standard-Reaktormauer zu erhalten, was dem XL-Reaktor ein deutlich größeres Volumen als einem Standardreaktor verlieh.

Nach dem Einsatz des XL-Reaktors im Jahre 2579 wurden die Vorteile, sie in allen Kriegsfahrzeugen zu verwenden, selbst den hinterwäldlerischsten Militärkommandeuren bewusst. Verdeckte Einsätze von allen Großen Häusern konnten die Technologie des XL-Reaktors am Ende des 26. Jahrhunderts erlangen.

WISSENSCHAFTLICHE ERFOLGE UND NEUE TECHNOLOGIEN

Nicht alle Fortschritte in Wissenschaft und Technologie passten direkt zu militärischen Anwendungen in BattleMechs oder anderen Gefechtsfahrzeugen. Einige waren tatsächlich so einzigartig, dass sie eine ganz neue Klasse von Gefechtseinheiten erschufen. Im weiteren Verlauf werden die Höhepunkte dieser neuen militärischen Technologien vorgestellt.

SERVORÜSTUNGEN

Kurz nachdem er im Jahre 2690 den Thron der Terranischen Hegemonie bestieg, begann der Erste Lord Jonathan Cameron ein Programm, das die Verteidigung der Hegemonie ausbauen sollte. Ein wichtiger Teil davon war eine schnelle Reihe technologischer Entwicklungen, die dem Militär des Sternenbundes einen Vorteil gegenüber den Großen Häusern verschaffen sollte. Die Entwicklung eines servobetriebenen Exoskeletts, das im Kampf und in verdeckten Einsätzen hinter den Linien des Feindes eingesetzt werden sollte, genoss oberste Priorität. Im Jahre 2725 wurde die *Nighthawk*-Servorüstung zum ersten Mal eingesetzt.

Der Erste Lord wollte unbedingt den technologischen Vorteil dieser neuen Servorüstung behalten, und er schickte den Mitgliedsstaaten, die versuchten, den *Nighthawk* zu stehlen, eine außerordentlich extreme Antwort. Nach Monaten der Informationsbeschaffung bezüglich der Spionageaktivitäten jedes Hauses wurde eine Liste von individuellen Zielen (zusammen mit einer Handvoll von Prototypen der Servorüstungen) an mehrere SAS-Zellen geschickt. Der Befehl wurde gegeben und die Ziele wurden am 14. Februar 2725 mit gnadenloser Effizienz „liquidiert“. Um jegliche Unklarheiten bezüglich der Geschehnisse zu vermeiden, wurde eine terrestrische Ratte in den Mund jedes Opfers gestopft. Die dramatische Verringerung der Spionage nach diesen Morgen lässt vermuten, dass Camerons Botschaft bei den Mitgliedsstaaten angekommen war, doch viele Historiker vermuten, dass eher der Ausbruch des Davion-Thronfolgekrieges die Ursache dafür war.

Im Jahre 2725 begann der Davion-Thronfolgekrieg zwischen Kurita und Davion und Jonathan Cameron weigerte sich, SBVS-Truppen zu entsenden, um das Scharmützel zu beenden. Major Tatiana Molotov von den SAS Blackhearts hatte allerdings bereits ein Jahr zuvor den Wert des *Nighthawk* als Werkzeug für verdeckte Operationen bewiesen und reiste nun nach Marduk, um die Kampffähigkeiten des *Nighthawk* im echten Gefecht zu testen. Mehrere Monate lang führten die Blackhearts Guerilla-Aktionen aus, die das Kombinat mehrere hochrangige Offiziere und Spione kosteten, was den Ruf des *Nighthawk* untermauerte, ein hervorragendes Werkzeug für Kopffjagdmissionen zu sein. Die Blackhearts erhielten dann die Aufgabe, Informationen bezüglich der Truppenstärken, Position und Bewegungen beider am Kampf beteiligten Parteien zu erlangen, um Fetladrals Operation DUNSTWOLKE vorzubereiten.

Der Einsatz von *Nighthawk*-Servorüstungen während des Davion-Thronfolgekrieges wurde erst Jahrzehnte später offenbart.

FLUGMECHS

Flugmechs, oder FLUM, wurden zuerst im Jahre 2680 vorgeschlagen, als Admiral David Peterson der befehlshabende General der SBVS wurde. Er fürchtete, dass die Rolle der Marine des Sternenbundes im Vergleich zur regulären Armee an Bedeutung verlor, so dass die Luft-/Raumtruppen vergleichsweise schwächer wurden. Deshalb schlug er eine neue Art von BattleMech vor, die auf dem Boden, in der Luft oder im Vakuum des Weltraums kämpfen konnte. Es dauerte nur zehn Jahre, bis der erste FLUM – ein stark modifizierter *Shadow Hawk* – vom Band von Allied AeroSpace, Inc. lief.

Der FLUM konnte zwischen einem Jägermodus und einem BattleMech-Modus umgestellt werden und war darauf ausgelegt, seine Konfiguration für den Luft-/Raumkampf oder BattleMech-Kampf zu optimieren, je nachdem was die Situation verlangte. Die größten Ausgaben, sowohl in Sachen Zeit als auch Geld, waren für die Entwicklung von BattleMech-Aktivatoren und Myomerbündeln notwendig, die der Beschleunigungsbelastung standhalten konnten, die der Rahmen eines Mechs im Luft-/Raummodus erleiden würde. Die Aktivatoren mussten sich außerdem in Positionen beugen lassen, für die normale BattleMech-Aktivatoren einfach niemals entworfen worden waren, so dass die Glieder des FLUM eingeklappt werden konnten, um sie vor durch hohe Geschwindigkeiten oder den Wiedereintritt in die Atmosphäre verursachten Reibungshitze zu schützen.

Auf dem Papier erfüllte der *Shadow-Hawk-FLUM* alle Erfordernisse und konnte sich vom BattleMech zum Jäger und wieder zurück verwandeln, aber auch nur gerade so. Die ursprünglichen Designs waren sehr fehlerhaft. Von den ersten vier FLUM-Prototypen wurde der erste verworfen, weil er Risse im Flugwerk entwickelt hatte und er abstürzte, weil das Fahrwerk auf dem Jungfernflug versagte. Der dritte ging verloren, als er versuchte, aus dem vollen Flug in den Bodenmodus zu wechseln. Allied AeroSpace versuchte die fatalen Designschwächen zu beheben, doch am Ende wurde das gesamte *Shadow-Hawk-FLUM*-Projekt verworfen.

Der erste voll funktionsfähige FLUM war der *Stinger-FLUM*, der von LexaTech Industries produziert wurde. Harvard Company, Inc produzierten kurz darauf einen weiteren FLUM, den *Wasp-FLUM*. Allied Aerospace gelang schließlich auch ein stark modifizierter *Phoenix-Hawk-FLUM*. Die volle Produktion all dieser Designs begann nicht vor 2701.

Der Flugmech war die Definition des Konzepts "von allem ein bisschen, aber nichts richtig". Seine Fähigkeit, sich mehreren Umgebungen anzupassen bedeutete auch, dass er in keiner wirklich hervorstach. Da ein guter Teil der Masse eines FLUM von der Umwandlungstechnologie und großen Aktivatoren eingenommen wurde, konnte weniger Ausrüstung in einem Chassis montiert werden und einige der fortschrittlicheren strukturellen Technologien des Sternenbundes – wie extraleichte Reaktoren und Endostahl-Strukturen – konnten schlicht und ergreifend bei der FLUM-Konstruktion nicht eingesetzt werden. Dennoch gelang es dem FLUM durch seine Vielseitigkeit, einen Platz in jeder SBVS-Division zu gewinnen.

Bis 2750 fand man FLUMs auch in den Heeren aller Großen Häuser. Während die SBVS ihre FLUM als Spezialtruppen einsetzten, die verwendet wurden, um hinter den feindlichen Linien anzugreifen und Versorgungslinien zu unterbrechen, die normalerweise nur von Partisanentruppen belästigt wurden, verwendete jedes der Großen Häuser seine FLUM etwas anders - Die Liga Freier Welten, die die zweitgrößte Zahl von FLUM besaßen, setzten sie in vollen Bataillonen und nicht als Eingreiftruppen ein. Häuser mit weniger FLUM hingegen nutzten sie üblicherweise als Aufklärer, da ihre Fähigkeit, schnell von Luft- zu Bodenmobilität zu wechseln es ihnen erlaubte, schwer zugängliche Orte zu betreten und wieder zu verschwinden, ehe der Feind auch nur wusste, dass sie da waren.

ABTEILUNG FÜR GROSSBAUPROJEKTE

Als die Menschheit früh im 22. Jahrhundert ihre Expansion in den Weltraum begann, stellten sie fest, dass Welten, die Terra ähnelten, häufiger waren als ursprünglich vermutet. In den Sternensystemen, die nur einen Sprung von Terra entfernt waren, gab es mehr als dreißig Welten, die lebensstauglich genug waren, dass keine speziellen Kuppeln oder Atemgeräte erforderlich waren. In diesen ersten Zählungen wurde auch festgestellt, dass es mehr als fünfzig zusätzliche Sonnensysteme gab, die theoretisch umgewandelt, oder „terraformt“ werden könnten.

Die Terranische Allianz, und später die Terranische Hegemonie, schickten weiter Kolonisten auf Planeten, die nur ein Minimum an Infrastruktur brauchten, um bewohnbar zu werden. Ehe sie allerdings Dutzende von bewohnbaren Planeten so nahe an Terra gefunden hatte, war die Allianz darauf beschränkt gewesen, nur das Terra-System und seine zahlreichen unbewohnbaren Planeten und Monde zu besiedeln. Frühere Studien zur Machbarkeit einer Terraformierung des Mars zeigten, dass der Zeitrahmen des Terraformings bei höchstens 300 Jahren lag, wenn unbeschränkte Ressourcen zur Verfügung standen. Da die Finanzierung kein Problem darstellte und Terra gewaltige Mengen an Rohmaterialien aus seinen neuen Kolonien auf Luna erreichten, gab die Terranische Regierung der Abteilung für Großbauprojekte den Auftrag, eine neue Heimat für die Menschheit zu erschaffen. Die AfGbp überwachte die Projekte Lowell und Aphrodite, die Mars und Venus innerhalb von gerade mal 100 Jahren in bewohnbare Welten verwandelten. Der Vorgang wurde durch die immer größer werdenden Mengen an Ressourcen beschleunigt, die das Projekt durch die neuen Kolonien außerhalb des Terranischen Sonnensystems erhielt, nachdem der K-F-Antrieb entwickelt worden war. Die Technologien, die für die Lowell- und Aphrodite-Projekte entwickelt wurden, waren Technologien, die später gleichzeitig in hunderten von Sonnensystemen in der Inneren Sphäre verwendet werden sollten, sowohl vom Sternenbund als auch von den Großen Häusern.

ASTEROIDEN-/KOMETENBERGBAU UND -BOMBARDMENT

Wie jeder Belter dir sagen wird: „Es gibt Gold in den fliegenden Felsen da.“ Sie haben recht, es gibt Gold... und außerdem Uran, Titan, Eisen, Aluminium – mehr oder weniger jedes Element. Zu Beginn der Terraformierung einer Welt machten sich AfGbp-Landungsschiffe zu den Asteroidengürteln einer Welt oder zu fehlgeleiteten Asteroiden eines Systems auf und schleppten diese zu einem nahegelegenen Lagrange-Punkt. Automatisierte Bergbau- und Raffinerungseinrichtungen wurden aufgestellt, um an die Rohmaterialien zu kommen, die zur Konstruktion komplexerer Maschinen erforderlich waren. Der praktische Umstand, dass alle erforderlichen Rohmaterialien sich bereits in der Umlaufbahn befanden, bedeutete zudem, dass keine Energie dadurch vergeudet wurde, dass Material aus der Schwerkraft des Planeten gebracht werden musste.

Sobald alle wertvollen Materialien aus einem Asteroiden abgebaut worden waren, gab es zwei Optionen, um sich der Abfallnebenprodukte zu entledigen. Die erste Methode war, das Material aus der Umlaufbahn in den Primärstern des Systems zu werfen. Die zweite wurde auf Welten verwendet, die viel zu kalt waren, um sie zu bewohnen, und die erwärmt werden mussten: den überschüssigen Fels aus der Umlaufbahn auf den Planeten selbst zu befördern. Die Energieübertragung einer großen Felsmasse, die wieder in die Atmosphäre des Planeten eintrat, sowie der Einschlag selbst trugen dazu bei, den Planeten minimal zu erwärmen. Hunderte solcher Einschläge, verteilt auf viele Jahre, konnten einen großen Unterschied machen. Mars war eine solche Welt, auf der diese Technik angewendet wurde; Asteroiden aus Terras Hauptgürtel wurden

ausgebeutet und dann in die Marsatmosphäre geschleudert, um die Erwärmung des Planeten zu beschleunigen.

Der einzige Unterschied bei der Ausbeutung von Kometen war das hervorgebrachte Material. Kometen waren mehr als nur Bälle aus staubigem Eis, das zur Wassergewinnung verwendet werden konnte. Sie versorgten die AfGbp auch mit Gasen wie Kohlenstoffdioxid, Ammoniak und Methan. Die meisten dieser Gase wurden in die planetare Atmosphäre eingeleitet, um den Treibhauseffekt zu manipulieren und so den Planeten schneller zu erwärmen – wie es auf Welten wie dem Mars dringend notwendig war. Das Wasser war natürlich in den frühen Tagen menschlicher Expansion eine der wertvollsten Ressourcen. In all diesen Fällen warf die AfGbp den Kometenkörper aus der Umlaufbahn, was große Mengen an Wasser mit jedem Einschlag hervorbrachte. Mit jedem Kometen wurde die Atmosphäre des Mars dichter und feuchter.

SOLARSPIEGEL UND SOLARBLENDEN

Die wichtigsten orbitalen Technologien der Abteilung für Großbauprojekte wurden aus den Materialien konstruiert, die in Asteroiden abgebaut und veredelt worden waren, vor allem Kohlenstoff und Eisen. Gewaltige Solarblenden wurden am L1-Lagrange-Punkt des Planeten konstruiert, einem schwerkraftmäßig stabilen Punkt im Weltraum, der oft von Piraten und abenteuerlustigen Sprungschiffpiloten verwendet wird. Einige Solarspiegel wurden näher am Planeten errichtet und entweder in geosynchroner Umlaufbahn oder einer näheren stabilen Umlaufbahn platziert, der von den Monden des Planeten abhing. Im Falle des Mars wurden zwei Solarspiegel zwischen den Umlaufbahnen von Phobos und Deimos in einer synchronen Umlaufbahn auf gegenüberliegenden Seiten des Planeten platziert. Dies erhöhte die Menge an Energie, die in das Mars-System eintrat, was den Planeten schnell erwärmte, da ja nun drei Sonnen auf seine Oberfläche strahlten. Durch die zusätzlichen Gase und Wasser auf der Oberfläche wurde der Treibhauseffekt drastisch verstärkt, was die Eiskappen des Mars weiter schmelzen ließ und so die Atmosphäre mit Kohlenstoffdioxid und Wasserdampf anreicherte. Zunächst führte dies zu gewaltigen planetenweiten Staubstürmen, doch im Lauf eines Jahrzehnts beruhigten sie sich und entwickelten sich zu einem für den Mars typischerem Wettermuster.

Gleichzeitig wurde eine Solarblende an einem schwerkraftmäßig stabilen Punkt zwischen Venus und der Sonne errichtet. Die AfGbp konstruierte die Blende so, dass sie an der der Sonne zugewandten Seite mit Solarkollektoren bedeckt war, die die gesammelte Energie umwandelten und sie über Mikrowellen auf den Mars übertrugen. Diese Solarkollektoren erzeugten oft mehr Energie, als die AfGbp benutzen konnte; die überschüssige Energie wurde dafür verwendet, Asteroiden zu schmelzen um die nützlichen Materialien so schnell wie möglich hervorzubringen. Die Solarblende selbst blockierte einen kleinen Teil der eintreffenden Sonnenstrahlung, was es der Venus erlaubte, langsam abzukühlen. Diese Technik wurde bei vielen Planeten verwendet, die als zu warm für die Kolonialisierung galten. Beispiele solcher Solarblenden gibt es sogar noch heute im 31. Jahrhundert. Sie geben den Planeten genug Schatten, um eine Bewohnbarkeit zu ermöglichen. Gelegentlich dienen sie auch als Fokuspunkt von weltraumbasierten Forschungsprojekten.

ORBITALFABRIKEN UND -HABITATE

Während der Solarspiegel- und Solarblenden-Konstruktionsphasen in der Umgebung von Mars und Venus begann die AfGbp viele der nützlicheren Metalle und Legierungen, die sie veredelten, zur Konstruktion von Orbitalhabitaten für die Arbeiter zu verwenden. Damit die Arbeiter nicht ihre gesamte Zeit in Schwerelosigkeit verbringen mussten, was schlecht für ihre Gesundheit sein konnte, wurden diese gewaltigen Ringbauten in Rotation versetzt, um Schwerkraft zu simulieren. Oft wurden diese Habitate als die wichtigsten Weltraumanlagen in der Umlaufbahn für die Welt verwendet und später von Kolonisten eingesetzt, um ihre Besiedlung und den Handel zu unterstützen. Das Mars-Orbitalhabitat wurde Dyson getauft, das Venus-Orbitalhabitat Niven, beide nach historischen Denkern, die Konzepte der Großbauprojekte ersonnen hatten.

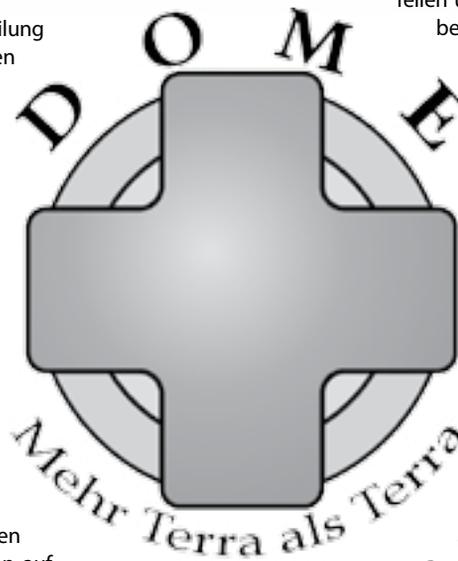
Die Ingenieure der AfGbp sahen auch eine Möglichkeit, ihre Versorgungsketten effizienter zu gestalten und den Bedarf an

Teilen und Ausrüstung, die von Terra oder anderen nahen bewohnten Sternensystemen geliefert werden mussten, zu verringern. Sobald genug Habitate gebaut waren, um die Arbeiter, Wissenschaftler und deren Familien aufzunehmen, produzierte die AfGbp Orbitalfabriken, um jede Art von Bergbauausrüstung oder Ersatzteilen zu bauen, die sie brauchten. Diese Fabriken wurden bei der Konstruktion von gewaltigen Solarblenden und Solarspiegeln verwendet, die hunderte oder tausende von Kilometern groß waren. Die Titan-Werft des Terra-Systems wurde mit Materialien konstruiert, die während der Terraformierung von Venus und Mars von der AfGbp produziert worden waren.

BIOLOGISCHE BESETZUNG UND ATMOSPHÄRENVEREDELUNG

Sobald ausreichend Feuchtigkeit auf der Oberfläche des Planeten verfügbar und das orbitale Bombardement des Planeten mit Asteroiden und Kometen abgeschlossen war, setzte die AfGbp spezielle Abwurfkapseln ein. Große Bottiche einzelliger Lebensformen wurden in der Umlaufbahn gezüchtet und die Kapseln mit blaugrünen Algen und anderen robusten einzelligen Lebewesen gefüllt, die speziell dafür biologisch maßgeschneidert worden waren, um die lebensfeindlichen planetaren Umgebungen zu überstehen. Im ersten Monat der biologischen Einsätze allein kam es zu tausenden solcher Abwürfe. Wenn das Sauerstoffniveau auf der Oberfläche des Planeten anstieg und die Temperaturen sich dem terranischen Normalniveau näherten wurden komplexere Lebensformen auf die Oberfläche gebracht. Im Falle des Mars begann der Einsatz von Algen im Jahre 2110, und als im Jahre 2151 bereits Kolonisten zum Mars strömten, wurden auch komplexere Lebensformen übertragen. Bis 2160 gab es über 15000 dauerhafte Bewohner auf der Marsoberfläche, doch benötigten sie für weitere vier Jahrzehnte Druckanzüge und Atemgeräte.

Auf der Venus sah die Geschichte ganz anders aus. Die ultradichte Atmosphäre stellte ein Problem dar, auch wenn es der AfGbp gelungen war, mit der Solarblende die durchschnittliche Oberflächentemperatur in vierzig Jahren um 30 Grad Celsius zu verringern. Wissenschaftler auf Terra entwickelten Modifikationen der automatisierten Bergbau- und Veredelungseinrichtungen, die die AfGbp bereits im Einsatz hatte. Diese neuen Atmosphärenprozessoren wurden aus der Umlaufbahn abgeworfen, landeten und verankerten sich, ehe sie ihren Fusionsreaktor



aktivierten. Diese wolkenkratzergroßen Anlagen „atmeten“ die dichte Atmosphäre aus Kohlenstoffdioxid ein und verwendeten die gewaltige Energie des Fusionsreaktors, um das Gas in Sauerstoff und Kohlenstoff aufzuspalten. Danach „atmeten“ sie den Sauerstoff wieder aus und komprimierten den Kohlenstoff und lagerten ihn tief unter der Erde. Hunderte dieser Einheiten wurden in der Umlaufbahn der Venus konstruiert und fallengelassen. Die raue, dichte Atmosphäre begann sich zu lichten, als selbst die Schwefeldioxid- und Schwefelsäureregen in der oberen Atmosphäre herausgezogen wurden. Der extrahierte Kohlenstoff wurde komprimiert, um zu Industriediamanten weiterverarbeitet zu werden, oder zu Nanofasern für Sprungschiff-Sonnensegel, als diese immer verbreiteter wurden.

Dieselben Atmosphärenprozessoren wurden mit minimalen Modifikationen für geothermale Wärmetauscher verwendet. Auf dem Mars wurde dies bewerkstelligt, indem den Prozessoren erlaubt wurde, sich tief in die stabile Marskruste zu bohren. Als die Bohrer den oberen Mantel trafen, konnten gewaltige Mengen an Kohlenstoffdioxid, Wasserdampf und Geothermalenergie aus dem Planeten selbst entzogen werden. Viele der ersten Marsstädte wurden in der Nähe dieser Strukturen errichtet, darunter auch die frühe Mars-Hauptstadt Lowell City.

FLIEGENDE STÄDTE

Planeten mit sehr dichten Atmosphären, wie die Venus, machten jede Art von Arbeit an der Oberfläche sehr schwierig. Auf solchen Welten konnten große ballonartige Städte konstruiert werden, die hoch in der Atmosphäre schwebten. Der Vorteil dieser Habitate war es, dass weniger Sicherheitsmaßnahmen für den atmosphärischen Druck notwendig waren als im Vergleich zu einem Weltraumhabitat. Diese Städte konnten auch über den Planeten manövriert werden, dorthin, wo die Arbeiter und Forscher am dringendsten gebraucht werden.

Als die Schwefelsäureregen auf der Venus seltener wurden, wurden fliegende Städte in der oberen Atmosphäre gebaut. Viele der Städte der frühen terraformierten Venus blieben für Jahrhunderte im Betrieb. Die erste von der AfGbp erbaute fliegende Stadt Aeneas hatte im Jahre 2750 eine aktive Bevölkerung von 10000 Einwohnern. Sie war klein im Vergleich zur Hauptstadt Aphros mit ihrer Bevölkerung von sechzehn Millionen Menschen.

DIE BEDEUTUNG DER GROSSBAUPROJEKTE

Der Erfolg der Abteilung für Großbauprojekte auf dem Mars war offenkundig. Zu Beginn des 23. Jahrhunderts hatte der Mars einen atmosphärischen Druck wie Terra auf drei Kilometern Höhe und eine Atmosphärenzusammensetzung, die es den Kolonisten erlaubte ohne Atemgeräte oder spezielle Anzüge zu agieren, wenn sie sich auf der Oberfläche befanden. Selbst die Venus war Mitte des 23. Jahrhunderts bewohnbar, eine Leistung, die niemand in so kurzer Zeit für möglich gehalten hatte. Bei der Volkszählung von 2750 hatte der Mars 70 Millionen Einwohner, die Venus über 200 Millionen.

Das überbevölkerte Terra hatte jetzt mehrere Welten im eigenen Sonnensystem, auf die es sich ausbreiten konnte. Die Zukunft der AfGbp war sicher. Selbst vor dem Aufstieg des Sternenbundes hatte die Abteilung für Großbauprojekte ihre Operationen auf über drei Dutzend Sternensysteme ausgeweitet, um der Menschheit sogar noch mehr Welten zu eröffnen. Die schnelle Expansion der Menschheit in die Sterne konnte direkt der AfGbp zugeschrieben werden, ihrer Forschung zu Wasserreinigung, Terraforming und Habitatskonstruktion, und den orbitalen Produktionsanlagen, die sie zivilen Firmen zur Verfügung stellten, sobald ihr Einsatz in einem Sonnensystem abgeschlossen war.

ÄRA-PFADE



STERNENBUND-KAMPAGNE: 2750

Lagebericht: 2750 stellt einen Kampagnenrahmen dar, der es Spielern und Spielleitern erlaubt, entweder Truppen der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte oder Truppen der Großen Häuser zu verwenden. Jeder Pfad ist so konzipiert, dass er einen grundsätzlichen Rahmen bietet, der Spielleiter und Spieler dabei unterstützen soll, die Truppen auf beiden Seiten zu erstellen und andere Auswirkungen des Schlachtfelds hinzuzufügen, die für den Pfad besonders sind. Außerdem können Spielergruppen, wenn sie das Kriegskasse-Punktesystem verwenden, ihre Einheiten zwischen den einzelnen Pfaden reparieren und neu bewaffnen und auch entscheiden, welche Richtung sie einschlagen wollen. Spieler können die zufälligen Zuteilungstabellen auf Seite 145 – 147 verwenden, um die Streitmacht zusammenzustellen, die sie sich zu spielen entscheiden haben oder können ihre eigene maßgeschneiderte Streitmacht nutzen.

Weil die Spielergruppe zwischen den Pfaden entscheidet, welchen Weg sie einschlagen will, kann die Kampagne mehr als einmal gespielt werden, mit bei jedem Mal verschiedenen Pfaden, Streitmächten und sogar Ergebnissen. Außerdem können die Spieler einen Pfad einfach als individuelles Spiel austragen, wenn sie dies wünschen. Grundsätzlich kann man sagen, dass der eingeschlagene Weg, die Spieldetails und die Detailschärfe ganz von der Spielergruppe abhängen.

Datenbögen: Die *Sternenbund-Kampagne: 2750* geht davon aus, dass die Spieler die *BattleTech-Einführungsbox* und *Total Warfare* zur Verfügung haben, die Referenz, wenn es um Turnierspiele geht. Viele weitere Einheiten können in weiteren Spielressourcen wie dem *Technical Readout: 3039 Upgrade*, *Technical Readout: 3050 Upgrade*, *Technical Readout: 3085* und den vielen *Datenbögen*-PDFs und -Büchern gefunden werden, die im lokalen Spieleladen zu holen sind.

www.battletech.com: Dies ist die offizielle Homepage für *BattleTech*, wo Spieler sich darüber informieren können, was im *BattleTech*-Universum passiert, die ersten sein können, die einen Blick auf neue Produkte werfen, exklusive *BattleTech*-Daten herunterladen und sich mit anderen Fans überall in der Welt austauschen können!

PFADE

Es gibt drei Arten von Pfaden in der Sternenbund-Kampagne: Missionen, Brennpunkte und Mars-Olympiade.

Ein *Missions*-Pfad ist am Titel des Pfades zu erkennen, wo schlicht und ergreifend das Missionsprofil angegeben ist – zum Beispiel ist „Aufklärung“ ein generischer Pfad, der sich auf Aufklärung konzentriert. Missions-Pfade können so oft gespielt werden, wie die Spieler wollen.

Ein *Brennpunkt*-Pfad beschreibt ein besonderes Ereignis, das während des Zeitraums stattfindet und mit Truppen von entweder Sternenbund oder Großen Häusern gespielt werden kann. Es müssen nicht alle Brennpunkt-Pfade abgeschlossen werden, um die Kampagne zu vervollständigen, doch bringen sie der Kampagne viele Details. Spieler werden feststellen, dass ihre Kampagnenerfahrung deutlich bereichert wird, wenn sie sie verwenden. Wenn ein Brennpunkt-Pfad gespielt worden ist, darf er während der Kampagne nicht wiederholt werden.

Ein *Mars-Olympiade*-Pfad beschreibt die größte Sportveranstaltung in der Inneren Sphäre. Die Mars-Olympiade kann nur von Truppen des Sternenbundes oder der Terranischen Hegemonie gespielt werden. Alle Mars-Olympiade-Pfade können zusätzlich oder unabhängig von den anderen Missions- und Brennpunkt-Pfaden gespielt werden. Wenn ein Mars-Olympiade-Pfad gespielt wird, sollten alle anderen Mars-Olympiade-Pfade direkt aufeinander folgen. Vielleicht wollen die Spieler, dass Truppen, die nicht zum Sternenbund oder Terra gehören, an der Olympiade teilnehmen, da ähnliche Wettkämpfe halbwegs regelmäßig

innerhalb jedes Großen Hauses und zwischen den Großen Häusern und Waffenherstellern ausgetragen werden. Zwar ist es eine große Ehre, diese Ereignisse zu gewinnen, doch verblasst der Ruhm im Vergleich zu den Gewinnern der tatsächlichen Olympiade.

Missions-, Brennpunkt- und Mars-Olympiade-Pfade verwenden das selbe Format, auch wenn Brennpunkt-Pfade mehr Details enthalten und Mars-Olympiade-Pfade einzigartige Anweisungen für das abgebildete Ereignis umfassen. Jeder Pfad beinhaltet Spieldetails-Informationen, Kriegskasse-Kosten, Optionen, Missionsziele, die Basis-Kriegskasse-Belohnung und alle verwendeten Spezialregeln.

Spieldetails beschreibt, wie du das Schlachtfeld vorbereiten musst. Hierzu zählen auch die Startpunkte für beide Seiten. Die Opposition der Spieler wird auch genauer beschrieben, mit Instruktionen dazu, welcher Teil der zufälligen Mech-Zuteilungstabelle (siehe Seite 145-147) verwendet werden soll, sowie eine kleine Tabelle, um die Gesamtzahl der Einheiten zu bestimmen. Spieler müssen diese Tabellen oder Streitmächte nicht verwenden, wenn es der Pfad nicht anders festlegt – sie dienen nur dazu, eine schnelle Referenz für Spieler darzustellen, die lieber sofort durchstarten möchten.

Das *Kriegskasse-Punktesystem* (siehe Seite 111) beschreibt im Detail, wie viele Kriegskassepunkte (KP) ein Pfad kostet, zusätzliche Schwierigkeits-Optionen mit entsprechenden Bonus-KP und die grundlegenden Missionsziele, die die Spieler erfüllen müssen, um die KP des Pfades zu gewinnen. Pfad-Boni fallen nur an, wenn die Spieler mindestens ein Missionsziel erfüllen. Die KP-Belohnung, die hierbei erlangt wird, ist am Ende der Beschreibung jedes Missionsziels angegeben. Die Belohnung gibt es nur, wenn das Missionsziel auch erfüllt wird. Die Belohnungen für mehrere Missionsziele können aufaddiert werden.

Der Abschnitt *Nächster Pfad* bei den Brennpunkt-Pfaden beschreibt die möglichen Folgepfade, aus denen die Spieler wählen dürfen. Weil die Missionspfade darauf ausgelegt sind, viele Male in so vielen Kampagnen wie die Spieler möchten wiederverwendet werden zu können, ist hier kein *Nächster Pfad* angegeben. Brennpunkt-Pfade beinhalten auch eine kurze fiktionale Einleitung (um die Atmosphäre zu beschreiben) und einen Bericht aus der Spielwelt, der die Situation darlegt. Die Mars-Olympiade-Pfade haben einen festen Verlauf, wenn sie erst einmal begonnen wurden. Deshalb beschreibt der Abschnitt *Nächster Pfad* im Detail, wohin die Spieler als nächstes gehen dürfen.

GRÖSSE DER SPIELER-STREITMÄCHTE

Die Streitmacht eines Spielers kann in jedem Pfad Angreifer oder Verteidiger sein, entsprechend der Definition des Pfades. Es ist eine empfohlene Größe angegeben, die die Spieler verwenden können – es liegt an ihnen, für jede Mission, jeden Brennpunkt und jede Mars-Olympiade die Einheiten auszuwählen, die sie als am besten geeignet erachten. Um für zusätzlichen Spaß zu sorgen, können die Spieler ihre eigenen Spieler-Einheiten verfolgen und so für ein realistisches „Kampagnengefühl“ sorgen. Wenn der Spielleiter es zulässt, können zusätzliche Einheiten hinzugefügt werden, doch als Folge muss auch die gegnerische Streitmacht zusätzliche Einheiten erhalten, um ein faires Spiel zu garantieren.

Mars-Olympiade-Pfade schlagen manchmal auch eine gegnerische Einheit als Befehlshabenden Offizier für die gegnerische Streitmacht vor. Dabei handelt es sich um erweiterte BattleMechs, die mit den Regeln modifiziert sind, die im Regel-Kapitel (siehe Seite 148) beschrieben sind. Für diese Mech sind keine Datenbögen angegeben, und sie sind komplett optional.

Wenn du Hilfe beim Erstellen und Ausbalancieren größerer Streitmächte benötigst, kannst du im kostenlosen PDF *Chaos Campaign* nachschlagen, das auf www.battlecorps.com verfügbar ist.

GEGNERISCHE STREITMÄCHTE

Jeder Pfad gibt an, wie die Zusammenstellung und Art der gegnerischen Streitmacht bestimmt wird. Wenn die Streitmacht des Spielers sich innerhalb der empfohlenen Größe aufhält, sind keine Modifikationen notwendig, um die Größe der gegnerischen Streitmacht zu erhöhen. Sollte der Spielleiter aber entscheiden, die Streitmacht der Spieler zu vergrößern, sollte er auch die Größe der gegnerischen Streitmacht entsprechend anpassen, um das Spiel so ausbalanciert zu halten wie möglich. Wenn du Hilfe beim Erstellen und Ausbalancieren größerer Streitmächte benötigst, kannst du im kostenlosen PDF *Chaos Campaign* nachschlagen, das auf www.battlecorps.com verfügbar ist.

STREITMACHT-ZUSAMMENSTELLUNG

TYP DER STREITMACHT	FERTIGKEITSSTUFE (INNERE SPHÄRE)	FERTIGKEITSSTUFE (STERNENBUND)
Planetare Miliz	Schütze 5, Pilot 5	Schütze 4, Pilot 5
Söldner	Schütze 3, Pilot 5	N/A
Haus	Schütze 4, Pilot 4	Schütze 3, Pilot 4
Bandit / Pirat	Schütze 4, Pilot 5	N/A

ZUFÄLLIGE GEGNERISCHE STREITMACHT

1W6	SPIELEREINHEIT (SBVS)	SPIELEREINHEIT (INNERE SPHÄRE)	SPIELEREINHEIT (PERIPHERIATION)
1	Republik der Randwelten	SBVS	SBVS
2	Taurus-Konkordat	Nahe Peripherie†	SBVS
3	Magistrat Canopus	Banditen/Piraten	Banditen/Piraten
4	Banditen/Piraten	Banditen/Piraten	Banditen/Piraten
5	Großes Haus*	Großes Haus*	Großes Haus*
6	Spielerentscheid**	Spielerentscheid**	Spielerentscheid**

* Die SBVS mischt sich in einen Konflikt zwischen zwei Großen Häusern ein. Der Gegner ist (würfle 1W6): 1 = Konföderation Capella, 2 = Draconis-Kombinat, 3 = Vereinigte Sonnen, 4 = Liga Freier Welten, 5 = Lyranisches Commonwealth, 6 = Spielerentscheid.

** Spielerentscheid bedeutet, dass die Spieler, die die Gegnerische Streitmacht für das Szenario kontrollieren, ihre Gegner auswählen dürfen, solange sie eine gültige Wahl auf der Tabelle sind; beispielsweise könnten die SBVS nicht gegen die SBVS kämpfen (außer in einer Mars-Olympiade).

† Gültige Kombinationen sind: Magistrat Canopus gegen Konföderation Capella, Liga Freier Welten oder Vereinigte Sonnen; Republik der Randwelten gegen Draconis-Kombinat oder Lyranisches Commonwealth; Taurus-Konkordat gegen Konföderation Capella oder Vereinigte Sonnen.

DAS SPIEL AUSTRAGEN

Die *Sternenbund-Kampagne* wurde dafür entworfen, kleine Einheiten von Spielercharakteren durch Gefechte zu führen, die während des Zeitalters des Sternenbundes stattfinden, doch müssen die Spieler ihr nicht direkt folgen. Stattdessen ist es Spielleiter und Spieler freigestellt, die Regeln und Pfade anzupassen oder abzuwandeln, wenn dies ihr Spiel bereichern kann. Beispielsweise sind die meisten Pfade nicht auf Einheiten größer als eine Lanze oder Kompanie ausgelegt. Das soll die Größe des Spiels bewältigbar machen und den Spielablauf und das Fortschreiten durch die Kampagne beschleunigen. Wollen die Spieler größere Einheiten verwenden, oder das Spiel komplexer gestalten, dann empfehlen wir, www.classicbattletech.com zu besuchen und das freie Regel-PDF der *Chaos Campaign* herunterzuladen, das die hier verwendeten Pfade und das Kriegskasse-System noch weiter ausführt. *Chaos Campaign* beinhaltet eine robustere und detaillierte Struktur zur Verwendung der Kriegskasse-Punkte zwischen den Pfaden und erlaubt ein realistischeres Kampagnenstil.

Spieler, die größere Streitmächte verwenden, wollen vielleicht die Tabellen Zufällige Zuteilung und Aufbau verwenden, die im *Total Warfare* zu finden ist, um schnell Lanzen und Kompanien zu erzeugen und ihnen entsprechende Fertigungsstufen zuzuweisen. Diese Ressourcen können problemlos zu einer bestehenden *Sternenbund-Kampagne* hinzugefügt werden, ohne das darin abgebildete Spiel zu beeinträchtigen.

Die grundlegendste Regel all dieser Systeme ist es, Spaß zu haben; egal ob den vereinfachten Regeln aus dem *Lagebericht: 2750* gefolgt wird, die detaillierten Regeln aus *Chaos Campaign* angepasst werden oder sogar ein richtiges Rollenspiel mit *A Time of War* abgebildet wird, liegt an der Spielgruppe, und wir raten dazu, die Option auszuwählen, die am besten gefällt.

Es gibt vier Typen von Streitmächten: Planetare Milizen, Haustruppen, Söldner und Banditen / Piraten. Sternenbund-Streitmächte verwenden keine Banditen-/Piraten-Truppen und auch keine Söldner und haben grundsätzlich höhere Fertigungsstufen als andere Einheiten. Die Art der Streitmacht bestimmt die Fertigungsstufe der Gegenseite. Für jeden Pfad gibt die Tabelle Streitmachts-Zusammenstellung die Art von Streitmacht an, die verwendet wird. Um die Fertigkeiten der Streitmacht zu erhalten, wird in der folgenden Tabelle nachgeschlagen, es sei denn, der Pfad gibt anderes an. In einigen Fällen werden Modifikationen für die Fertigkeiten angegeben, zum Beispiel „Elite, ziehe 2 von den Fertigungsstufen auf der Tabelle Streitmachts-Zusammenstellung ab“. Zusammenstellung der gegnerischen Streitmacht wird mit einer der Tabellen aus dem Pfad selbst ausgewürfelt.

KAMPAGNEN-SONDERREGELN

Der Abschnitt Sonderregeln jedes Pfades gibt an, welche Sonderregeln für den Pfad gelten, so es denn welche gibt. Der Spielleiter darf außerdem jegliche der folgenden Regeln für einen Pfad verwenden, wenn er der Meinung ist, dass sie der Kampagne Stimmung und Tiefe verleihen könnten.

ERZWUNGENER RÜCKZUG

Die wenigsten Armeen kämpfen bis zum letzten Mann. Stattdessen beginnen sie sich zurückzuziehen, wenn sie ausreichend Verluste erlitten haben. Die Regeln zum Erzwungenen Rückzug helfen dabei, diese Situation abzubilden. Die Spieler können, wenn sie möchten, alle Szenarien auch ohne Erzwungenen Rückzug spielen; die Szenarien machen im Spiel auch Spaß, wenn sie gespielt werden wie es unter *Szenariotypen* (siehe Seite 258, *TW*) beschrieben ist. Die Regeln zum Erzwungenen Rückzug bringen Varianz für Wiederholungen des Spiels, verstärken das menschliche Element und binden die Spieler an die Krieger, die durch die Spielfiguren in einem Spiel abgebildet werden.

Beim Erzwungenen Rückzug müssen sich Einheiten, die Verheerenden Schaden erlitten haben, vom Schlachtfeld zurückziehen, wenn der Schaden sie nutzlos macht oder sie in unmittelbarer Gefahr sind, zerstört zu werden (siehe *Verheerender Schaden*, unten). Eine Einheit, die den Erzwungenen Rückzug antritt, muss sich auf ihre Heimatkante zubewegen, wie sie vom Szenario bestimmt wird. Die Einheit muss allerdings keine Rennen-, Höchstgeschwindigkeits- oder Vollschieß-BP ausgeben; sie kann sich auch rückwärts bewegen, wenn der kontrollierende Spieler das möchte. Eine Einheit, die mit MASC ausgerüstet ist, muss das System nicht anwerfen, wenn sie zum Rückzug gezwungen wird.

Eine Einheit im Rückzug darf nach wie vor gegnerische Einheiten angreifen, die sich in ihre Waffen- oder Nahkampfreichweite bewegen. Die folgenden Richtlinien beschreiben die vielen Situationen, zu denen es kommen kann. Innerhalb dieser Richtlinien hat der Spielleiter das letzte Wort. Sollte kein Spielleiter anwesend sein und die Spieler können sich nicht einigen, dann sollte einfach mit 1W6 gewürfelt werden um die Situation aufzulösen und mit dem Spiel fortgefahren werden. Das Spielen ist mit Sicherheit ein besserer Zeitvertreib als die Diskutiererei! Alle Spieler sollten zustimmen, dass sie die Regeln zum Erzwungenen Rückzug in einem Szenario verwenden wollen, ehe das Spiel beginnt.

In Mars-Olympiade-Pfaden agieren Einheiten, die zum Rückzug gezwungen werden, anders, was an der Ehre und dem Respekt liegt, den die MechKrieger einander erweisen. Einheiten, die zum Rückzug gezwungen worden sind, dürfen unter keinen Umständen eine andere Einheit angreifen. Feindliche Einheiten dürfen Einheiten, die sich gerade im Erzwungenen Rückzug befinden, ebenso wenig angreifen. Wenn ein Spieler eine Einheit angreift, die sich gerade zurückzieht, dann erleidet seine Streitmacht einen Abzug. Dieser Abzug liegt bei 10 Prozent der Kriegskasse-Punkte des Pfades (abgerundet), was dann von der KP-Belohnung für den Abschluss des Mars-Olympiade-Pfades abgezogen wird.

VERHEERENDER SCHADEN

Jede Einheit, die verheerenden Schaden erlitten hat, muss sich vom Spielfeld zurückziehen. Verheerender Schaden ist wie folgt definiert:

Ein Mech hat verheerenden Schaden erlitten, wenn eine Torsoseite zerstört wird, der Mech zwei kritische Reaktortreffer oder einen kritischen Gyroskop- und einen kritischen Reaktortreffer erlitten hat, oder seine Sensoren nicht mehr verwenden kann. Schaden an der Internen Struktur in entweder drei oder mehr Gliedmaßen oder zwei oder mehr Torso-Trefferzonen (Schaden gegen die interne Torso-Struktur zählt nicht als verheerender Schaden, wenn die Trefferzone noch Frontpanzerung

besitzt) oder vier oder mehr Pilotentreffer zählen auch als verheerender Schaden, ebenso wie der Verlust aller Waffen des Mechs, weil sie Schaden erlitten haben oder alle Munition verbraucht ist. Wenn alle Waffen eines Mechs zerstört sind und er sich nicht mehr bewegen kann, dann gilt der Mech als zerstört.

Mit der Ausnahme von Infanterie gelten alle Waffen einer Einheit als zerstört, wenn sie alle Waffen mit einer Reichweite von über 5 Hexfeldern verliert und wenn sie nicht mehr mehr als 5 Punkte kombinierten Waffenschaden verursachen kann. Beginnt eine Einheit das Spiel ohne diese Fähigkeit, dann gilt diese Regel nicht.

Ein Fahrzeug hat Verheerenden Schaden erlitten, wenn es alle Panzerung in einer Trefferzone verliert oder all seine Waffen zerstört sind.

Eine Luft-/Raumeinheit hat Verheerenden Schaden erlitten, wenn sie einen Kritischen Treffer am Reaktor oder Treibstofftank erleidet, all ihre Waffen zerstört werden, sie mehr als die Hälfte ihrer Strukturellen Integrität verliert oder ihr Pilot / ihre Besatzung vier oder mehr Treffer erleidet.

Ein konventioneller Infanteriezug hat Verheerenden Schaden erlitten, wenn er 75 Prozent (abgerundet) oder mehr seiner Soldaten verloren hat.

Eine Gefechtsrüstungseinheit hat Verheerenden Schaden erlitten, wenn sie die Hälfte oder mehr (aufgerundet) ihrer Mitglieder verloren hat.

Fahrzeuge und Mechs, die immobilisiert sind – normalerweise durch Schäden am Antriebssystem, beiden Beinen oder dem Gyroskop – werden stillgelegt und normalerweise verlassen (allerdings heißt das, dass die Besatzung der Gnade des Schlachtfelds unterworfen ist). Nur die fanatischsten Besatzungen oder solche, die sich in extremer Bedrängnis befinden, werden weiterkämpfen. Ebenso werden nur Befehle von ganz oben eine immobilisierte Einheit dazu bringen, weiterzukämpfen. Einheiten, die auf diese Weise in einem Mars-Olympiade-Pfad immobilisiert werden, werden automatisch verlassen, es sei denn, es ist ausdrücklich anders erwähnt.

Ein FLUM hat Verheerenden Schaden erlitten, wenn eine der Bedingungen erfüllt ist, die für BattleMechs (wenn sie einen Bodenkampf auf der Bodenkarte austragen) oder für Luft-/Raumjäger gelten (wenn sie in der Atmosphäre oder im Weltraum kämpfen).

BERGUNG

Bergung bedeutet, Einheiten, die Verheerenden Schaden erlitten haben oder zerstört wurden und die noch auf dem Schlachtfeld verbleiben, am Ende eines Pfades zu erbeuten. Grundsätzlich können Spieler - wenn es nicht in den Spezialregeln eines Pfades explizit anders angegeben ist - wenn sie mindestens ein Missionsziel eines Pfades erfüllen, alles Bergungsgut in einem Bereich für sich beanspruchen, in dem ihre Streitmacht aktiv war. Spieler können kein Bergungsgut für sich beanspruchen, wenn sie an einer Schlacht nicht teilgenommen haben oder wenn sie zum Rückzug gezwungen worden sind (siehe *Erzwungener Rückzug*, links). In einem Mars-Olympiade-Pfad können Spieler, die kein Missionsziel erfüllt haben, dennoch ihre eigenen Einheiten bergen. Gegnerische Streitmächte werden niemals die Ausrüstung oder Einheiten der anderen Teams bergen.

Bergungsgut kann verkauft werden, wenn das Kriegskasse-System in Verwendung ist (siehe Seite 3, *Chaos Campaign*).

STERNENBUND-STREITMACHTSSTRUKTUR

Die Sternenbundverteidigungstreitkräfte verwendeten homogene Kompanien und Bataillone von Mechs und Panzern. Wenn die Spieler wollen, dass sich ihre SBVS-Einheiten auch nach Sternenbund anfühlen, würfeln sie nicht auf der Tabelle Einheiten-Zusammenstellung um die Masse von Mechs und Fahrzeugen zu bestimmen, stattdessen würfeln sie nur 1W6 für die gesamte Lanze. Bei einer 1 und 2 handelt es sich um eine Leichte Lanze, bei einer 3 und 4 um eine Mittelschwere Lanze, bei 5 um

eine Schwere Lanze und bei 6 um eine Überschwere Lanze. Wenn die Masse der Lanze bestimmt ist, wird ein einzelner Mech- oder ein Fahrzeugtyp mit der entsprechenden Zufälligen Zuteilungs-Tabelle ausgewürfelt.

BEWEGUNG AUSSERHALB DER KARTE

Einige Streitmächte sind zu taktischer Bewegung hinter den Reihen des Feindes imstande. Kommandos mit der Fähigkeit Bewegung außerhalb der Karte können Einheiten im Spiel von der Karte bewegen. Diese Einheiten betreten das Spielfeld an einer vorher festgelegten Kante der Karte. Ein Spieler kann diese Fähigkeit verwenden, es sei denn, das spezifische Szenario sagt anderes dazu.

Um diese Fähigkeit einzusetzen, schreibt der kontrollierende Spieler das Hexfeld und die Geländekarte jeder Einheit auf, die sich von der Karte bewegt. Der kontrollierende Spieler notiert sich dann das Hexfeld, die Karte und die Runde, in der die Einheit das Schlachtfeld wieder betreten wird. Ehe sie die Karte wieder betritt, muss eine Einheit, die die Karte verlässt, sich für eine Zeit außerhalb der Karte aufhalten, die sie benötigen würde, um sich vom Austrittshexfeld bis zum Eintrittshexfeld zu bewegen. Um diese Reisezeit zu berechnen, wird die Zahl der halben Blanko-Hexfelder entlang der Kartenkante zwischen dem Austrittspunkt und dem Eintrittspunkt gezählt. Dann teilt man diese Zahl durch die Rennen-BP der Einheit (Brüche aufgerundet). Das Ergebnis ist die Mindestanzahl

von Runden, die die Einheit außerhalb der Karte bleiben muss. Der kontrollierende Spieler kann den Wiedereintritt der Einheit länger als das verzögern, wenn er dies möchte. Jede zurückkehrende Einheit betritt die Karte in der Endphase der Runde, die in ihren „schriftlichen Befehlen“ festgehalten ist. Zu diesem Zeitpunkt kann der gegnerische Spieler die Befehle der Einheit überprüfen, um herauszufinden, ob der Zug auch legal war. War der Zug illegal, dann wird die Einheit als zerstört aus dem Spiel entfernt. (Ein Zug ist dann illegal, wenn die Einheit nicht für die erforderliche Bewegungszeit außerhalb der Karte geblieben ist oder nicht in der Runde an der Stelle die Karte betritt, die in den schriftlichen Befehlen festgehalten wurde). In einem Kampagnensetting können diese „zerstörten“ Einheiten später im Spiel wieder in die Schlacht gebracht werden, da sie verloren gegangen sind und nicht zerstört wurden.

Wenn eine zurückkehrende Einheit die Karte in einem Hexfeld betreten soll, in dem sich eine feindliche Einheit aufhält, oder auch eine verbündete Einheit, die die Stapelregeln des Hexfelds verletzen würde, dann wird die zurückkehrende Einheit in einem Hexfeld nach Wahl des gegnerischen Spielers platziert, das an das gewünschte Eintrittshexfeld angrenzt.

Einheiten außerhalb der Karte können nicht am Kampf teilnehmen. Wenn die gegnerische Streitmacht alle Einheiten auf der Karte zerstört, ehe alle mit diesen verbündeten Einheiten auf den Spielplan zurückgekehrt sind, dann ist die Schlacht verloren.

KRIEGSKASSE-PUNKTESYSTEM

Das Kriegskasse-Punktesystem ist eine Abstraktion der Belohnungen und Gelegenheiten, die im Kampf entstehen können. Es handelt sich um mehr als nur ein Geldkonzept. Kriegskasse steht auch für Faktoren wie Reputation, Kontakte und ob man zur rechten Zeit am rechten Ort ist. Es stellt Gelegenheiten dar, entweder an einem bestimmten Gefecht teilzunehmen, unter bestimmten Umweltmodifikatoren zu kämpfen oder einen BattleMech oder eine andere Gefechtseinheit zu erhalten.

Die kompletten Regeln für das Kriegskasse-Punktesystem finden sich im kostenlosen PDF *Chaos Campaign*, das heruntergeladen werden kann (es findet sich unter www.battlecorps.com), oder in *Blake Ascending* (siehe Seite 136, *Blake Ascending*). Zusätzliche Erweiterungsregeln zu Kampagnen findet man unten.

ERWERBBARE SPEZIALFÄHIGKEITEN FÜR KP-BASIERTE KAMPAGNEN

Diese Regeln dürfen nur verwendet werden, wenn beide Spieler ihrer Verwendung im Vorfeld zustimmen. Keine der folgenden Spezialfähigkeiten dürfen für Mars-Olympiade-Pfade erworben werden. Beide Spieler dürfen diese Fähigkeiten erwerben, wenn dies nach Pfad oder Szenario erlaubt ist; Spieler dürfen KP ausgeben, um zu verhindern, dass der Gegner eine Spezialfähigkeit verwendet, indem er die 1,5-fachen KP-Kosten bezahlt (abgerundet). In diesem Fall werden der KP-Vorrat sowohl des erwerbenden Spielers als auch des blockierenden Spielers verringert.

Spezialfähigkeiten, die auf diese Weise erworben werden, bleiben nur für einen Pfad oder ein Szenario bestehen; möchte ein Spieler sie noch einmal verwenden (vorausgesetzt natürlich, sie sind in dem späteren Pfad oder Szenario auch erlaubt) müssen sie für jede Verwendung erneut erwerben.

Wenn Erwerbbare Spezialfähigkeiten zufällig erwürfelt werden, müssen die würfelnden Spieler 50 KP pro Wurf ausgeben (bis zum erlaubten Maximum, das im Pfad oder Szenario angegeben ist), egal welches Ergebnis der Wurf erzielt. Wenn ein Spieler, der zufällig würfelt, eine Fähigkeit erwürfelt, für deren Erwerb er nicht die erforderlichen KP besitzt, dann erhält die Streitmacht des Spielers auch keine Spezialfähigkeit.

ZUFÄLLIG ERWERBBARE SPEZIALFÄHIGKEITEN

WURF	KP-KOSTEN	SPEZIALFÄHIGKEIT
2	200	Sabotage
3	200	Augen am Himmel
4	*	Abtrünniger
5	300	Kampfveteranen
6	300	Einflussreiche Freunde
7	100	Bewegung außerhalb der Karte
8	100	Initiative aufsparen
9	500	Meisterschütze
10	400	Reicher Wohltäter
11	400	Zusammenbruch
12	500	Feiglinge

* Die Kosten sind variabel. Siehe die Beschreibung für die Details.

SABOTAGE

Der kontrollierende Spieler kann die gegnerische Streitmacht um 10% der Anzahl der Einheiten verringern (abgerundet). Diese Verringerung wird vor Spielbeginn durchgeführt, allerdings nachdem alle Einheiten ausgewählt worden sind. Der Spieler, der die verringerte Streitmacht

kontrolliert, darf auswählen, welche Einheiten aus dem Spiel entfernt werden. Diese entfernten Einheiten werden nicht zur Berechnung von allen Bonus- und Missionsziel-Gesamtwerten mit einbezogen. Die Besatzungen und Piloten dieser Einheiten werden nicht getötet und können in späteren Pfaden oder Szenarien verwendet werden.

AUGEN AM HIMMEL

Unabhängig von den Anweisungen zum Spielaufbau im Pfad oder Szenario kann der kontrollierende Spieler seinen Gegner zwingen, alle Einheiten des gegnerischen Spielers vor denen des kontrollierenden Spielers aufzustellen. Diese Fähigkeit negiert alle Vorteile durch Versteckte Einheiten (siehe Seite 259, *TW*) oder Bewegung außerhalb der Karte (siehe Seite 192, *TO*), die eintreten ehe das Spiel beginnt. Nur Einheiten, die zum Beginn des Spiels tiefer als Level 2 (vollständig unter Wasser) aufgestellt werden, bleiben verborgen.

ABTRÜNNIGER

Der kontrollierende Spieler darf eine der Einheiten des gegnerischen Spielers auswählen und vor Spielbeginn die Kontrolle über sie übernehmen. Die Einheit wird aufgestellt und beginnt das Spiel als eine der Einheiten des kontrollierenden Spielers, nicht wie eine Einheit des gegnerischen Spielers. Der kontrollierende Spieler darf jede Einheit auswählen, zu der eine gewichtsmäßige Entsprechung hat: wenn der kontrollierende Spieler beispielsweise keine überschweren Mechs in seiner Ausgangstreitmacht hat, darf er nicht die Kontrolle eines überschweren Mechs des Gegners übernehmen. Die Kosten für diese Spezialfähigkeit liegen bei 50 KP für eine Unerfahrene Einheit (Schützenwert von 5 oder mehr), 100 für eine Reguläre Einheit (Schützenwert von 4), 150 für eine Veteranen-Einheit (Schützenwert 3), und 200 für eine Elite-Einheit (Schützenwert von 2).

KAMPFVETERANEN

Der kontrollierende Spieler darf bis zu 25% der Einheiten auswählen, die er für den Pfad ausgesucht hat (abgerundet) und den Schützen- und Pilotenwert ihrer Piloten um jeweils 1 verbessern. (Somit würde ein MechKrieger mit Pilotenwert 5 und Schützenwert 4 ein MechKrieger mit Pilotenwert 4 und Schützenwert 3 werden).

Wenn die Spieler spezifische Piloten über mehrere Pfade verwalten, dann dürfen die Modifikationen zum Fertigkeitswert nur im ersten Pfad vorgenommen werden, danach werden sie normal verwaltet. Außerdem gilt, solange die Streitmacht des Spielers mindestens 4 dieser Kampfveteranen enthält, erhält dieser einen Modifikator von +1 auf den Initiativewurf.

EINFLUSSREICHE FREUNDE

Wenn die optionalen Regeln zum Goldenen Zeitalter der Technologie verwendet werden, die in *Spielen im Zeitalter des Sternenbundes* (siehe Seite 148) erläutert werden, kann der Spieler, um Standardeinheiten Zugriff auf Sternenbund-Ausrüstung zu erlauben, die Anzahl der Upgrade-Punkte, die er erhält, um 2 erhöhen. Wenn der Spieler also eine Sternenbund-Streitmacht spielt, dann erhält die Einheit unter seinem Kommando 10 Upgrade-Punkte (8 Upgrade-Punkte + 2 für Einflussreiche Freunde).

BEWEGUNG AUSSERHALB DER KARTE

Der kontrollierende Spieler darf seiner gesamten Streitmacht die Spezialfähigkeit Bewegung außerhalb der Karte verleihen (siehe Seite 192 – 193, *TO*). Wenn die Streitmacht des Spielers diese Spezialfähigkeit bereits besitzt, dann erhält der Spieler stattdessen für die Dauer dieses Pfades einen Initiativebonus von +1.

INITIATIVE AUFSPAREN

Der kontrollierende Spieler darf seiner gesamten Streitmacht die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen verleihen (siehe Seite 192, *TO*). Wenn die Streitmacht des Spielers diese Spezialfähigkeit bereits besitzt, dann erhält der Spieler stattdessen für die Dauer dieses Pfades einen Initiativebonus von +1.

MEISTERSCHÜTZE

Der kontrollierende Spieler darf 25% der Einheiten in seiner Streitmacht (abgerundet) die Kampfspezialfähigkeit Meisterschütze (siehe Seite 220, *AToW*) verleihen.

REICHER WOHLTÄTER

Wenn der kontrollierende Spieler erfolgreich die Primären Missionsziele seines Pfades oder Szenarios erfüllt, dann wird die KP-Belohnung für diese Missionsziele verdoppelt. Wenn die Missionsziele des Pfades nicht erfüllt werden, dann erhält der kontrollierende Spieler trotzdem fünfzig Prozent der KP-Belohnung.

ZUSAMMENBRUCH

Der kontrollierende Spieler darf für 50% (abgerundet) der Einheiten in der gegnerischen Streitmacht vor Spielbeginn würfeln, ob es zu einem Kritischen Treffer kommt. Um den Treffer zuzuweisen, erwürfle erst einmal die Kritische Trefferwahrscheinlichkeit wie normal, dann würfle auf der Front-Trefferzonentabelle der Einheit, und zwar so oft, wie der vorherige Wurf angegeben hat. Dann würfle einen Kritischen Treffer für diese Zone. Wiederhole alle Kritischen Treffer, die eine Munitionsexplosion verursachen oder die Einheit zerstören würden. Jeglicher Schaden, der durch den Treffer verursacht wird (beispielsweise eine Gaussgeschütz-Kondensatorentladung) sollte auch angewandt werden, es sei denn, er würde die Einheit zerstören.

FEIGLINGE

Wenn der kontrollierende Spieler, zu egal welchem Zeitpunkt, eine der Einheiten des gegnerischen Spielers zerstört, dann wird sich eine der Einheiten des gegnerischen Spielers, die sich am nächsten zu seiner Heimatkante befindet, sofort zurückziehen, als würde sie einen Erzwungenen Rückzug erleiden. Wenn mehr als eine Einheit pro Runde zerstört wird, dann muss sich eine entsprechende Zahl von Einheiten zurückziehen. Zerstörte Infanterie und Gefechtsrüstungs-Einheiten gelten für diese Fähigkeit nicht. Diese Spezialfähigkeit darf in Mars-Olympiade-Pfaden nicht verwendet werden.

KP-BASIERTE STRATEGISCHE BEWEGUNG

Spieler, die Einheiten zusammenstellen und sie über mehrere Welten oder Gefechte weiter verwenden wollen, können die folgenden Regeln verwenden, um ihre Einheiten von Planet zu Planet zu transportieren. Dieses System für KP-basierte Bewegung und Transport modifiziert und ersetzt keine der bestehenden Transportregeln, die im *Field Manual: Mercenaries, Revised*, in *Strategic Operations* oder *Interstellar Operations* zu finden sind. Sie stellen einfach ein vereinfachtes Kampagnenmodell dar.

Für diese Regeln wird davon ausgegangen, dass die Spielerguppe ausreichend Landungsschiffe oder Sprungschiffe zur Verfügung hat – oder sie ausfindig machen und anwerben kann – um ihre gesamte Streitmacht zu bewegen. Spieler, die das ganze authentischer haben wollen, sollten die oben erwähnten Regeln im *Technical Readout: 3057, Revised* für Landungsschiff- und Sprungschiff-Transportkapazitäten konsultieren.

Um eine Einheit zwischen zwei Planeten zu bewegen, die 1 oder mehr Sprünge voneinander entfernt liegen, zähle einfach alle erforderlichen KP zusammen und ziehe den Wert vom verfügbaren KP-Vorrat der Einheit ab. Einheit dürfen KP-Schulden machen, um sich zwischen Welten zu bewegen.

Chuck bewegt seine kleine Streitmacht von Sternbund-Spezialeinheiten von New Syrtis auf den Planeten Horsham (unter Kontrolle der Vereinigten Sonnen), um ein Attentat auf einen taurischen Befehlshabenden Offizier zu verüben, der dem Sternbund Schwierigkeiten macht. Seine Spezialeinheiten bestehen aus zwei Trupps von Nighthawk-Servorüstungen (2 x 0,5 KP pro Sprung = 1 x 19 = 19), zwei Exterminator-BattleMechs (2 x 2 KP pro Sprung = 4 x 19 = 76) und zwei Phoenix-Hawk-FLUM (2 x 2 KP pro Sprung = 4 x 19 = 76). Somit belaufen sich die Gesamtkosten auf 19 + 76 + 76 = 171 KP. Es ist teuer, von der Wiege der Menschheit an ihren Rand zu reisen.

REISEZEITEN VERWALTEN

Wenn die Spieler die Reisezeiten im Auge behalten wollen, können sie davon ausgehen, dass es zwei Standardwochen (14 Tage) dauert, um vom Sprungpunkt zu einem bewohnten Planeten und zurück zu reisen, sowie eine Standardwoche (7 Tage) pro Sprung, um das Aufladen zu ermöglichen, um zwischen den Sprungpunkten eines jeden Sternensystems zu springen. Alle zusätzlichen Sprünge nach dem ersten addieren 1 Woche (7 Tage). Wenn die Spieler mehr Details wünschen, können sie nachschauen, ob eine Spektralklasse für einen Stern an ihrem Sprungpunkt angegeben ist und diese mit der Sprungsegel-Aufladetabelle vergleichen (siehe Seite 87, SO) und für diesen Reiseabschnitt die so bestimmte Zeit verwenden.



KP-BASIERTE STRATEGISCHE BEWEGUNG

EINHEITENTYP	KP-KOSTEN PRO SPRUNG
Mech	2
Jäger	2
FLUM	2
Schweres Konventionelles Fahrzeug (50 Tonnen oder mehr)	1,5
Leichtes Konventionelles Fahrzeug (49 Tonnen oder weniger)	1
Hilfsfahrzeug (101 Tonnen oder mehr)	Tonnage / 50
Nighthawk-Servorüstungstrupp	0,5
Infanteriezug	0,5

* Addiere alle Gesamtwerte und runde auf, um die Gesamt-KP-Kosten zu bestimmen. cost



VERWENDUNG DER KAMPAGNE

Diese Kampagne ist darauf ausgelegt, mit einem Minimum von zwei Spielern gespielt zu werden – ein Spieler verwendet entweder die Angreifer- oder die Verteidiger-Streitmacht, während der andere die Opposition darstellt. Mehr Spieler können ohne Probleme teilnehmen – Gruppen, die über eine große Zahl von Spielern verfügen, können sich dazu entscheiden, eine einzelne Person zum Spielleiter (SL) zu erklären, der die Aufstellung der Pfade leitet und alle Regelfragen klärt, die während des Spiels aufkommen.

Spieler können diese Regeln mit Regeln aus *Total Warfare* (TW), *Tactical Operations* (TO) oder *Strategic Operations* (SO) unterstützen oder erweitern. Ein ideales Beispiel wäre es, die Gebäuderegeln aus *Total Warfare* während bestimmter Pfade zum Tragen zu bringen, oder die erweiterten Wetter- und Umgebungsregeln aus TO und SO. Wenn zusätzliche Regeln verwendet werden, die nicht in diesem Produkt erwähnt sind, dann wird dafür die Zustimmung aller beteiligten Spieler benötigt. Ein neutraler SL oder Gruppenkonsens sollte entscheiden, wenn der Einsatz dieser Regeln zu Fragen führt. Wenn nichts hilft, können die Spieler auch einfach einen Würfel werfen, wenn sie sich nicht einigen können.

DIE KAMPAGNE

Der Pfade-Abschnitt von Lagebericht: 2750 ist in drei eigenständige Abschnitte eingeteilt: die Missions-Pfade, die in jeder Kampagne verwendet werden können, die die Spielergruppe wünscht (auch außerhalb dieses Buchs), den Brennpunkt-Pfaden jeder Mini-Kampagne und den Mars-Olympiade-Pfaden. Die breite Spanne an möglichen Konflikten und Kämpfern in der Zeit um 2750 macht einen einheitlichen Kampagnenverlauf unmöglich; aus diesem Grund können die Spieler entscheiden, ob sie an keinen, einigen oder allen Brennpunkt-Pfaden teilnehmen wollen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Kampagnen-Quellenbüchern ist es schwer, alle Mini-Kampagnen (oder manchmal auch nur alle ihre Pfade) mit einer einzelnen Spielereinheit zu spielen. Stattdessen möchten wir Spielern und Spielleitern dazu raten, die Brennpunkt-Pfade als Sprungbrett für selbst gebaute Kampagnen zu verwenden, indem sie zusätzliche Missions-Pfade verwenden, um eine spaßige und unterhaltsame Geschichte zu erstellen, die als Rahmen für die Spielsitzungen dienen können. Für Spieler, die etwas freundschaftlichen Wettkampf bevorzugen, bietet die *Mars-Olympiade* die Möglichkeit, Gefechte zwischen verschiedenen Regimentern der gewaltigen Sternenbundverteidigungsstreitkräfte zu spielen.

WIE MAN DAS SPIEL SPIELT

Natürlich steht es Spielern und Spielleitern frei, diese Pfade (und die ganzen Kampagnen) so zu entwerfen und zu spielen, wie sie es wünschen, doch kann auch eine grundlegende Methode gespielt werden, die den Spielern ein Gefühl der tatsächlichen Ereignisse im Zeitalter des Sternenbundes gibt. Der Anfang, der in *Die Ausgangssituation* vor jeder Mini-Kampagne aufgelistet ist, gibt eine Möglichkeit an, die eigene Spielergruppe in die Kampagne zu ziehen; sicherlich können einfallsreiche Spielleiter und Spieler ihre eigenen Wege finden, um sich zu beteiligen. Der Abschnitt *Nächster Pfad* macht Vorschläge, wie die Spielercharakter-Gruppen fortfahren können, nachdem sie den Pfad abgeschlossen haben. Die *Missions*-Pfade können kombiniert, wieder gespielt oder übersprungen werden, in jeder gewünschten Reihenfolge: da sie Erfahrungen und keine spezifischen Gefechte darstellen, wird es nur wenige Wiederholungen geben.

▽△ SCHARMÜTZEL

Es gab während des Zeitalters des Sternenbundes viele kleinere lange hingezogene Konflikte, vor allem während des Davion-Thronfolgekriegs. Um diese Konflikte abzubilden, kann eine bestimmte Reihe von Missionen in Folge gespielt werden, um den Spielern ein besseres Gefühl für den Konflikt zu geben.

Davion-Thronfolgekrieg (2728-2729)

Missionsverlauf

Angreifer: *Draconis-Kombinat*; **Verteidiger:** *Vereinigte Sonnen*

Pfade: Mission: Sondierung, Mission: Hinterhalt, Mission: Kopffjagd, Mission: Überfall, Brennpunkt: Tod eines Prinzen

Angreifer: *Vereinigte Sonnen*; **Verteidiger:** *Draconis-Kombinat*

Pfade: Mission: Verteidigen, Mission: Hinterhalt, Mission: Überfall, Mission: Großflächige Sondierung, Brennpunkt: St. George schlägt wieder zu

Drachen, Fäuste und Haie (2740-)

Missionsverlauf

Angreifer: *Republik der Randwelten* oder *Draconis-Kombinat*, unterstützt durch *Banditen / Piraten*, **Verteidiger:** *Lyranisches Commonwealth*

Pfade: Mission: Hinterhalt, Mission: Überfall, Brennpunkt: Ärger in Rasalhaag

Angreifer: *Lyranisches Commonwealth*; **Verteidiger:** *Republik der Randwelten* oder *Draconis-Kombinat*, unterstützt durch *Banditen / Piraten*

Pfade: Mission: Raubzug, Mission: Verteidigen, Mission: Großflächige Sondierung, Brennpunkt: Krieg auf Waldorff

Angreifer: *Draconis-Kombinat*; **Verteidiger:** *Lyranisches Commonwealth*

Pfade: Mission: Überfall, Mission: Hinterhalt, Mission: Überfall

Angreifer: *Lyranisches Commonwealth*; **Verteidiger:** *Draconis-Kombinat*

Pfade: Mission: Raubzug, Mission: Überfall, Mission: Kopffjagd

MISSION: SONDIERUNG

Unsere Aufklärer haben Bericht erstattet, dass der Feind nahe an unserer Position gesichtet worden ist, in Angriffsreichweite, als wüssten sie, dass wir da sind. Unsere Informationen sind ungenau und ich will jetzt keine dummen Sprüche über die „Militäraufklärung“ hören. Hab ich alles schon gehört. Von jetzt an bis ich es sage, seid ihr Teil der Aufklärung, also spart euch den Galgenhumor.

Der nächste Flug unseres Aufklärungssatelliten ist erst in einigen Stunden und unsere Luft-/Raumaufklärer sind damit beschäftigt, dafür zu sorgen, dass unsere Flanke nicht offen steht, also brauchen wir Augen am Boden, um die Truppenstärke des Feindes zu ermitteln. Passt auf, dass ihr euch einen guten Überblick verschafft und es lebendig zurückschafft. Du schuldest mir nämlich noch 200 Dollar von der letzten Offizierspokerrunde.

SPIELAUFBAU

Der Angreifer platziert zwei Geländekarten, die er zufällig mithilfe der Tabelle 1: Flachland-Gelände (siehe Seite 263, TW) ausgewählt hat, in einer beliebigen erlaubten Position und bestimmt eine Kante als Heimatkante des Angreifers. Die Heimatkante des Verteidigers liegt gegenüber der Heimatkante des Angreifers.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus einem kleinen Teil der Spieler-Streitmacht und darf bis zu sechs Einheiten verwenden. Alle Einheiten betreten das Spielfeld in der ersten Runde.

Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Verteidigers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6 um den Einheitentyp zu ermitteln. Der Verteidiger kann mit der Tabelle Zufällige Gegnerische Streitmacht ausgewählt werden (siehe oben), abhängig von der Fraktion der Einheit, um dabei zu helfen, zufällige Truppen auf den Zufälligen Zuteilungstabellen zu bestimmen.

Der Verteidiger platziert die Hälfte seiner Streitmacht (abgerundet) auf der Karte am nächsten zur Heimatkante des Verteidigers. Die andere Hälfte der Streitmacht betritt das Spielbrett in der ersten Runde durch die Heimatkante des Verteidigers.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 50 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, wenn die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+50 Regensturm: Regen schränkt die Sicht ein und verhindert, dass Beobachtungssatelliten die visuelle Wellenlänge verwenden, um das Gefecht zu unterstützen. Diese Option verwendet die Regeln für Mittelstarken Regen (siehe Seite 59, TO). Für alle Waffenangriffe fällt ein Trefferwurfmodifikator von +1 an. Mittelstarker Regen umfasst automatisch alle Modifikatoren und Auswirkungen von Schlamm (siehe Seite 50, TO) in allen Hexfeldern auf dem Spielfeld, die frei, Wasser mit Tiefe 0 oder Staubstraße sind. Dieser Effekt kann nicht auf Planeten verwendet werden, die Dünne Atmosphäre, Spurenatmosphäre oder Vakuum-Atmosphäre besitzen.

+25 Regenzeit: Dieser Regen hört einfach nicht auf. Es ist eine Schande, dass wir in der Monsunsaison des Planeten an dieser Position sind. Alle Pilotenwürfe erleiden einen Modifikator von +1.

+25 Gießt wie aus Eimern: Ich wünschte ich hätte wasserdichte Unterwäsche eingepackt... Starker Wind sorgt dafür, dass es Raketen schwer damit haben, ihr Ziel anzuvisieren. Würfe auf der Streutreffertabelle für alle Raketenwaffen erleiden einen Modifikator von -2.

Anmerkung: Wenn alle drei optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 125 KP und nicht die Gesamtsumme von 100 KP.

MISSIONSZIELE

1.) Zeit für die Sondierung... Mindestens eine Spielereinheit muss sich in eine Nähe von 3 Hexfeldern zur Heimatkante des Verteidigers bewegen, um sicherzugehen, dass alle feindlichen Einheiten entdeckt worden sind. (Belohnung: +50 KP)

2.) Zurückbringen der Daten. Mindestens die Hälfte der Spielereinheiten muss bis Runde 8 überleben. (Belohnung: +50 WP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Erzwungener Rückzug

Der Verteidiger ist in keiner guten Position, um dem Vorwärtsdrängen des Angreifers zu widerstehen. Sie sind mehr als bereit dazu, wegzulaufen und an einem anderen Tag zu kämpfen statt das Gefecht bis zum Tod auszutragen. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurde oder vom Feld gedrängt worden ist, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

VERTEIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	3 Leichte, 1 Mittelschwere	3 Leichte, 1 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
2	3 Leichte, 1 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
3	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
4	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Haus/Front
5	4 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Haus/Front
6	3 Mittelschwere, 1 Schwere	4 Mittelschwere	Söldner/Front

* Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

NÄCHSTER PFAD

Die Spieler dürfen einen der folgenden Pfade auswählen, mit allen speziellen Pfad-Modifikatoren, die angegeben sind:

1.) Mission: Großflächige Sondierung. Wenn der Spieler beide Missionsziele in diesem Szenario erfüllt hat, dann hat die Information, die er über die Verteidigerstreitmacht gesammelt hat, ihm einen Vorteil im nächsten Konflikt verschafft. Der Spieler erhält einen Modifikator von +1 auf seine Initiative im Pfad *Großflächige Sondierung*.

MISSION: GROSSFLÄCHIGE SONDIERUNG

Ich muss zugeben, dass ich von eurer Leistung da draußen beeindruckt bin. Es hätte viel schlimmer laufen können... hör auf mit den Augen zu rollen. Ihr wisst genauso gut wie ich, dass kein Plan den Feindkontakt überlebt und keine Hoffnung zu klein ist, um vom Gefecht in Stücke gehauen zu werden.

Eure Daten sagen uns, wo ihre Flanken liegen. Wir haben jetzt ein ausreichend klares Bild um zu wissen, wo sich ihre Hauptstreitmacht befindet. Weil ihr euch so gut darin geschlagen habt, die letzte Truppe auszukundschaften, übergebe ich euch das Kommando über diese Mission. Hoffen wir dass unser Glück anhält... ich meine... ich bin sicher, dass ihr mit allem klar kommt, was sie euch entgegen werfen!

SPIELAUFBAU

Der Verteidiger platziert zwei Geländekarten: eine zufällig bestimmt mit der Tabelle 1: Flachland-Gelände und eine von der Tabelle 2: Hüggelland (siehe Seite 263). Er platziert sie in einer beliebigen erlaubten Position und bestimmt eine Karte als Heimatkante des Verteidigers. Die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus einem kleinen Teil der Spieler-Streitmacht und darf bis zu acht Einheiten verwenden. Alle Einheiten betreten das Spielfeld in der ersten Runde.

Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Angreifer im Einsatz hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Verteidigers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp zu bestimmen. Der Verteidiger darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen

2.) Mission: Hinterhalt. Wenn der Spieler beide Missionsziele in diesem Szenario erfüllt, dann erlauben ihm die Informationen, die er über den Verteidiger gesammelt hat, einen effektiven Hinterhalt zu legen. Der Spieler darf somit 25% der Einheiten in seiner Streitmacht (abgerundet) als Versteckte Einheiten aufstellen (siehe Seite 259, TW).

zu unterstützen. Wenn die Spieler eine vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Verteidigers gleich zu halten. Der Verteidiger setzt seine ganze Streitmacht auf der Karte ab, die der Heimatkante des Verteidigers am nächsten liegt.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 75 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, wenn die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+25 Der Monsun nimmt kein Ende: Regen schränkt die Sicht ein und verhindert, dass Beobachtungssatelliten die Wellenlänge des sichtbaren Lichts verwenden, um das Gefecht zu unterstützen. Alle Waffenangriffe erleiden einen Modifikator von +1.

+25 Tiefland: Das schlechte Wetter hat das örtliche Gelände wirklich zum Sumpf gemacht. Jeder Spieler darf ein Hexfeld für jeweils zwei (abgerundet) Einheiten bestimmen, die sie gerade ins Feld führen. Bei diesen Hexfeldern handelt es sich um einen Sumpf (siehe Seite 51, TO). Diese Hexfelder dürfen nicht aneinander angrenzen und sollten grundsätzlich nicht in Gelände mit größerer Höhe platziert werden.

+50 Schlammrutsche: Im Schlamm herumzuschlittern wäre viel spaßiger, wenn es eine Party wäre und es Alkohol gäbe. Der starke Regen hat die Hügel in der Umgebung instabil gemacht, so dass sie leicht in sich zusammenstürzen. Es gelten nicht nur die Regeln für Schlamm (siehe Seite 50, TO), zusätzlich kann jedes Mal, wenn ein Mech oder ein Fahrzeug (das kein Bodeneffektfahrzeug oder Luftkissenfahrzeug ist) das Höhenlevel wechselt, das Bodengelände nachgeben. Dies bringt einen Modifikator von +1 auf den Piloten-/Fahrenwurf. Wenn der Wurf misslingt, dann stürzt der Mech in den Schlamm und bleibt stecken (siehe Seite 62 – 63, TO). Fahrzeuge, die den Wurf nicht schaffen, bleiben einfach stecken.



VERTEIDIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	3 Leichte, 1 Mittelschwere	3 Leichte, 1 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
2	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
3	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
4	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Haus/Front
5	4 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Haus/Front
6	3 Mittelschwere, 1 Schwere	4 Mittelschwere	Söldner/Front

* Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

Anmerkung: Wenn alle drei optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 125 KP und nicht die Gesamtsumme von 100 KP.

MISSIONSZIELE

1.) Bleibt am Ziel! Dem Angreifer darf kein Pilotenwurf misslingen, bis dem Verteidiger sein erster Pilotenwurf misslungen ist. (Belohnung: 75 KP).

2.) Rangehen! Der Angreifer muss mindestens einen erfolgreichen Ramm-, Stoß- oder Todessprung-Nahkampfangriff ausführen. (Belohnung: 50 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurde oder vom Feld gedrängt worden ist, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

MISSION: HINTERHALT

So weitermachen, Heißsporn! Wenn man sich so von Angesicht zu Angesicht mit den bösen Jungs befindet, dann werden ein paar Sachen klar. Zum einen, ob man wirklich dafür gemacht ist, an der Front zu sein, und kurz danach kommt, dass es wirklich egal ist, ob man an dem Morgen frische Unterwäsche angezogen hat oder nicht. Aber ich muss schon sagen, die Führung ist mit den Signalinformationen, die ihr zurückgebracht habt, sehr zufrieden. Das Hauptquartier hat uns gerade neue Befehle geschickt und da ihr ohnehin schon mit der Nase drin steckt, haben sie sich gedacht, dass am besten ihr geht. Wir wissen, wo und wann ein Teil ihrer Munition sein wird, das heißt wir müssen eine Einheit in Position bringen. Wir können nicht erlauben, dass diese Munition und diese Ersatzteile in die Hände dieser Bastarde fallen. Wenn ihr das hinkriegt, dann schulde ich euch eine ganze Kiste Timbiqui Dunkel.

SPIELAUFBAU

Der Verteidiger und der Angreifer wählen jeweils, auf welcher Zufälligen Geländetabelle sie würfeln, ehe sie die Geländekarten auswählen (siehe Seite 263, TW). Die Karten werden dann in einer beliebigen erlaubten Position platziert. Der Verteidiger bestimmt eine Karte als seine Heimatkante. Die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus einem kleinen Teil der Spieler-Streitmacht und darf bis zu acht Einheiten verwenden. Die Hälfte der Streitmacht des Spielers (abgerundet) darf auf der Karte, die seiner Heimatkante am nächsten ist, als Versteckte Einheiten aufgestellt werden (siehe Seite 259, TW).

Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Angreifer im Einsatz

NÄCHSTER PFAD

Die Spieler dürfen einen der folgenden Pfade auswählen, mit allen speziellen Pfad-Modifikatoren, die angegeben sind:

1.) Mission: Kopfjagd. Wenn der Spieler beide Missionsziele in diesem Szenario erfüllt hat, dann haben sie sogar noch mehr Informationen über die gegnerische Streitmacht im Einsatz erlangt und wissen nun, wo sich der befehlshabende Offizier aufhält. Während der Mission: Kopfjagd kann für eine Runde nach Wahl des Spielers die Spezialfähigkeit Überrennen verwendet werden. Die Runde in der diese Fähigkeit verwendet wird, muss vor dem Initiativewurf festgelegt werden.

2.) Mission: Hinterhalt. Wenn der angreifende Spieler beide Missionsziele erfüllt hat, dann haben sie Informationen erlangt, indem sie Kommunikation über Truppenbewegungen vom feindlichen Hauptquartier abgefangen haben. Während der Mission: Hinterhalt kann der angreifende Spieler zusätzliche 25% seiner Streitmacht als Versteckte Einheiten aufstellen.

3.) Mission: Raubzug. Wenn der angreifende Spieler beide Missionsziele in diesem Szenario erfüllt hat, erhält er, wenn er als nächstes die Mission: Raubzug spielt, einen Bonus von +1 auf seine Initiative während dieses Pfades.

hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Verteidigers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp zu bestimmen. Der Verteidiger darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen zu unterstützen. Wenn die Spieler eine vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Verteidigers aus dem letzten Pfad beizubehalten.

Die halbe Streitmacht des Verteidigers betritt zu Spielbeginn das Spielfeld über die Heimatkante des Verteidigers. Die andere Hälfte betritt das Spielfeld in Runde 3 über die Heimatkante des Verteidigers.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 50 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, wenn die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+75 Das sind keine Anfänger! Die Hälfte der Einheiten des Verteidigers werden auf Schützenwert 3 und Pilotenwert 4 verbessert. Wenn die Verteidiger bereits Söldner aus der Inneren Sphäre oder Sternenbund-Hauseinheiten sind, dann erhalten die Verteidiger stattdessen einen permanenten Bonus von +1 auf ihre Initiative.

+50 Nicht aufstehen: Nicht die Hälfte der Angreifer beginnt das Spiel als Versteckte Einheiten, nur ein Viertel (abgerundet) der Einheiten des Angreifers darf als Versteckte Einheiten aufgestellt werden.

+50 Wir kommen in Frieden (und schießen um zu töten): Missionsziel 1 (Sichern und Laden) wird wie folgt verändert: Der Angreifer muss jetzt 100% der Streitmacht des Verteidigers zerstören, ehe er 50% der seinen verliert.

Anmerkung: Wenn alle drei optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 225 KP und nicht die Gesamtsumme von 175 KP.



VERTEIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	3 Leichte, 1 Mittelschwere	3 Leichte, 1 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
2	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
3	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
4	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Haus/Front
5	4 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Haus/Front
6	3 Mittelschwere, 1 Schwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Söldner/Front

* Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

MISSIONSZIELE

1.) Sichern und Laden. Der Angreifer muss 75% (abgerundet) der Streitmacht des Verteidigers zerstören, ehe er die Hälfte der seinen verliert (abgerundet). (Belohnung: +75 WP)

2.) Bullet Time. Der Angreifer muss den Pfad abschließen, ohne dass es aus egal welchem Grund zum Tod eines verbündeten Piloten kommt. Zum Beispiel: Ein kritischer Cockpit-Treffer, MechKrieger-Schaden durch misslungene Pilotenwürfe, Munitionsexplosionen, Stürze und so weiter. (Belohnung: +100 KP)

3.) Bis zum letzten Mann. Am Ende von Runde 8 hat der Angreifer mehr Tonnage an Ausrüstung zerstört als der Verteidiger. Es ist zu berücksichtigen, dass Einheiten, die durch Erzwungenen Rückzug vom Feld entfernt worden sind, für beide Seiten als zerstört gelten.

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Kompanieführer

Eine der Einheiten des Verteidigers ist der Kompanieführer (ein Offizier, der ungefähr 12 Einheiten unter seinem Befehl hat). Diese Einheit hat einen Piloten- und Schützenwert, der 1 unter den Werten der Streitmacht des Verteidigers liegt. Der Spieler, der die Verteidiger-Einheiten kontrolliert, sollte versuchen, den Kompanieführer in einer Schwere Einheit (60 – 75 Tonnen) unterzubringen, wenn es schwere Einheiten gibt. Ansonsten wird eine mittelschwere Einheit genügen.

Wird der Kompanieführer vom Schlachtfeld gezwungen und seine Einheit wird dabei nicht zerstört – wenn er das Spielfeld beispielsweise aufgrund von Erzwungenem Rückzug verlassen muss – dann kann er automatisch im nächsten Szenario als Bonus für die Verteidigerstreitmacht eingesetzt werden, wobei er die gleiche Einheit lenkt.

Empfohlene Einheiten: HBK-4G *Hunchback*, PHX-1 *Phoenix Hawk*, TDR-5S *Thunderbolt*, WHM-6R *Warhammer*, LCF-R15 *Lucifer* (Luft-/Raumjäger) oder ein Schwerer Manticore-Panzer

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurde oder vom Feld gedrängt worden ist, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

NÄCHSTER PFAD

Die Spieler dürfen einen der folgenden Pfade auswählen, mit allen speziellen Pfad-Modifikatoren, die angegeben sind:

1.) Mission: Raubzug. Wenn der angreifende Spieler alle Missionsziele erfüllt *und* weniger als die Hälfte seiner Truppen verloren hat, dann haben sie die Truppen des verteidigenden Spielers in Angst und Schrecken versetzt. Während der nächsten *Mission: Raubzug* erhält der angreifende Spieler für die ersten 4 Runden einen Bonus von +1 auf die Initiative. Wenn der Angreifer alle Missionsziele erfüllt und mehr als die Hälfte seiner Truppen verloren hat, dann erhält er den Bonus von +1 auf die Initiative nur für die ersten 2 Runden.

2.) Mission: Verteidigen. Diesmal hast du wirklich ins Wespennest gestochen. Wenn der angreifende Spieler alle Missionsziele erfüllt, dann darf der Angreifer in der nächsten *Mission: Verteidigen* (auch wenn er dann ja der neue Verteidiger ist) auswählen, auf welcher Tabelle *alle* Geländekarten zufällig erwürfelt werden.

MISSION: KOPFJAGD

Das Hauptquartier war mehr als beeindruckt von den Infos, die ihr uns gebracht habt. Sieht so aus als wüssten wir jetzt, wo sich ihr Befehlshabender Offizier verschanz hat. Wenn wir euch und eure Einheiten dorthin kriegen, dann können wir den Scheißkerl vielleicht kalt machen, ehe er auch nur kapiert, was ihn erwischt hat. Ich kann nicht genug betonen wie wichtig es ist, dass ihr erst zurückkehrt, wenn ihr einen feindlichen Offizier unter die Erde gebracht habt.

SPIELAUFBAU

Der Verteidiger wählt, auf welcher Tabelle zufällig die Geländekarten erwürfelt werden (siehe Seite 263, TW). Es werden zwei Geländekarten für dieses Szenario verwendet, wenn vier oder weniger Lanzen (16 Einheiten) an diesem Szenario beteiligt sind. Wenn mehr als 4 Lanzen im Spiel sind, werden 4 Geländekarten verwendet. Die Geländekarten werden dann in einer beliebigen erlaubten Position ausgelegt.

Der Verteidiger bestimmt eine Geländekarte als seine „Heimatkarte“. Die beiden Außenseiten dieser Geländekarte sind seine Heimatkanten. Die Heimatkanten des Angreifers sind die gegenüberliegenden beiden Geländekarten-Ränder.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus einem kleinen Teil der Spieler-Streitmacht und darf bis zu zwölf Einheiten verwenden (drei Lanzen). Der Angreifer betritt die Karte in der ersten Runde von seiner Heimatkante aus.

Der Angreifer muss eine seiner Einheiten als Befehlshabenden Offizier festlegen.

Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Angreifer im Einsatz hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Verteidigers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp zu bestimmen. Der Verteidiger darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen zu unterstützen. Wenn die Spieler eine

vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Verteidigers aus dem letzten Pfad beizubehalten.

Der Verteidiger muss eine Einheit als Befehlshabenden Offizier festlegen. Dieser Offizier hat einen Schützen- und Pilotenwert, der um 1 niedriger liegt als der Rest der feindlichen Streitmacht. Wenn die gegnerische Streitmacht beispielsweise einen Schützenwert von 4 und einen Pilotenwert von 5 hat, dann verfügt der Befehlshabende Offizier über einen Schützenwert von 3 und einen Pilotenwert von 4.

Der Verteidiger darf all seine Einheiten in jedem gültigen Hexfeld auf seiner Heimatgeländekarte aufstellen.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 200 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, wenn die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+75 Gewissenhafter Zweifler: Sanktionierte Attentate sind nichts, was ehrenwerte Krieger besonders gerne sehen, und in jeder Einheit gibt es immer mindestens einen Typen, der sich die Ehre wirklich zu Herzen genommen hat. Eine Einheit aus der Streitmacht des Angreifers – die der Verteidiger auswählen darf – wird den Befehlshabenden Offizier des Verteidigers *nicht* angreifen. Ansonsten verhält sich die Einheit normal. Der Verteidiger darf jede der Einheiten des Angreifers auswählen außer dem Befehlshabenden Offizier des Angreifers, der dann der Gewissenhafte Zweifler ist.

+75 Mann für jede Jahreszeit: Der Befehlshabende Offizier des Verteidigers ist ein erfahrener Taktiker. Die Streitmacht des Verteidigers erhält die Spezialfähigkeit: Initiative erzwingen (siehe Seite 192, TO).

+75 Auf Terra ausgebildet: Der Befehlshabende Offizier des Verteidigers darf seine Einheit auf der Zufälligen Zuteilungstabelle für den Sternbund auswürfeln (siehe Seite 145 – 147) und nicht auf der Tabelle für seine normale Fraktion. Wenn der Verteidiger bereits Teil der SBVS ist, dann darf der Spieler, der den Verteidiger kontrolliert, die Einheit des Befehlshabenden Offiziers aus der Tabelle auswählen und muss nicht würfeln.



VERTEIDIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
2	2 Leichte, 2 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
3	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
4	4 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Haus/Front
5	4 Mittelschwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere*	Haus/Front
6	3 Mittelschwere, 1 Schwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Söldner/Front

* Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

Anmerkung: Wenn alle drei optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 300 KP und nicht die Gesamtsumme von 225 KP.

MISSIONSZIELE

1.) Blitzkrieg! Der Angreifer muss bis Runde 4 25% (abgerundet) der Einheiten des Verteidigers zerstören oder ausschalten. (Belohnung: +75 KP)

2.) Ehrenduell. Der Befehlshabende Offizier des Angreifers muss den Angriff ausführen, der entweder den Befehlshabenden Offizier des Verteidigers zerstört oder den Befehlshabenden Offizier des Verteidigers in den Erzwungenen Rückzug treibt. (Belohnung: +100 KP)

3.) Tapferer Sir Robin. Die Einheit des Befehlshabenden Offiziers des Angreifers muss auf dem Schlachtfeld bleiben, bis der Befehlshabende Offizier des Verteidigers besiegt ist oder sich zurückgezogen hat. (Belohnung: +50 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Kompanieführer

Eine der Einheiten des Verteidigers ist der Befehlshabende Offizier. Diese Einheit hat einen Piloten- und Schützenwert, der 1 unter den Werten der übrigen Streitmacht des Verteidigers liegt. Der Spieler, der die Verteidigereinheiten kontrolliert, sollte versuchen, den Kompanieführer in einer Schwere Einheit (60 – 75 Tonnen) unterzubringen.

Wird der Kompanieführer vom Schlachtfeld gezwungen und seine Einheit wird dabei nicht zerstört – wenn er das Spielfeld beispielsweise aufgrund von Erzwungenem Rückzug verlassen muss – dann kann er automatisch im nächsten Szenario als Bonus für die Verteidigerstreitmacht eingesetzt werden, wobei er die gleiche Einheit lenkt.

Empfohlene Einheiten: HBK-4G *Hunchback*, PHX-1 *Phoenix Hawk*, TDR-5S *Thunderbolt*, WHM-6R *Warhammer*, LCF-R15 *Lucifer* (Luft-/Raumjäger) oder ein Schwerer Manticore-Panzer

Erzwungener Rückzug

Keine Einheit aus der Streitmacht des Verteidigers (mit Ausnahme des Befehlshabenden Offiziers des Verteidigers) wird den Erzwungenen Rückzug antreten, solange der Befehlshabende Offizier noch auf dem Schlachtfeld aktiv ist. Sobald der Befehlshabende Offizier zerstört wurde oder gezwungen ist sich zurückzuziehen, treten die normalen Regeln zum Erzwungenen Rückzug für den Verteidiger in Kraft.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

NÄCHSTER PFAD

Die Spieler dürfen einen der folgenden Pfade auswählen, mit allen speziellen Pfad-Modifikatoren, die angegeben sind:

1.) Mission: Überfall. Jetzt, wo wir ein Glied in ihrer Befehlskette zerstört haben, würde ich sagen dass es Zeit ist ihnen zu zeigen, wem diese Welt gehört. Wenn der Angreifende Spieler alle Missionsziele erfüllt hat, dann kann der Verteidigende Spieler während der nächsten Mission die Spezialfähigkeit Initiative erzwingen (siehe Seite 193, *TO*) nicht verwenden, wenn es explizit anders angegeben ist.

1.) Mission: Verteidigen. Wie solltest du wissen, dass der Kerl, den ihr gerade umgebracht habt, einen großen Bruder hatte, der auch weiß, wie man jemandem die Zähne einschlägt? Wenn der angreifende Spieler alle Missionsziele erfüllt hat, darf der Angreifer (jetzt Verteidiger) in der nächsten *Mission: Verteidigen* auswählen, auf welcher Tabelle *alle* Geländekarten zufällig erwürfelt werden.

MISSION: RAUBZUG

Der Quartiermeister hat schon seit einer Weile Probleme damit, Munition und Material vorrätig zu halten und die Jungs von der Fresshalle wollen wirklich ein paar Pfund von Tikonov-Schuppenpaprika für etwas, das Master-Sergeant Donald sein „Hüllenbruchalarm-Chili“ nennt. Ich persönlich finde ja, dass wir Autokanonenmunition und Kurzstreckenraketen dringender brauchen, aber ich streite bestimmt nicht mit dem Typen, der mir neue Stiefel besorgt und dem Kerl, der mir jeden Tag mein Essen serviert.

Einer unserer Beobachtungssatelliten hat ein Munitionsdepot aufgespürt, ungefähr eine Stunde von hier entfernt. Wenn ihr jetzt aufbrecht, seid ihr vor dem Abendessen wieder da, und ich bin mir ziemlich sicher, dass der Koch so glücklich mit euch sein wird, dass eine Flasche Scotch für euch drin sein sollte.

SPIELAUFBAU

Der Verteidiger wählt, auf welcher Tabelle zufällig die Geländekarten erwürfelt werden (siehe Seite 263, TW). Verwende zwei Geländekarten für dieses Szenario, wenn vier oder weniger Lanzen (16 Einheiten) an diesem Szenario beteiligt sind. Wenn mehr als 4 Lanzen im Spiel sind, verwende 4 Geländekarten. Die Geländekarten werden dann in einer beliebigen erlaubten Position ausgelegt.

Der Verteidiger bestimmt eine Geländekarte als seine „Heimatkarte“. Die beiden Außenseiten dieser Geländekarte sind seine Heimatkanten. Die Heimatkanten des Angreifers sind die gegenüberliegenden beiden Geländekarten-Ränder.

Anmerkung: Der Spieler darf in dieser Mission auch auswählen, der Verteidiger und nicht der Angreifer zu sein. Es kommt so oder so zu einem Raubzug, egal wer der Aggressor ist.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus einem kleinen Teil der Spieler-Streitmacht und darf bis zu zwölf Einheiten verwenden (drei Lanzen). Der Angreifer betritt die Karte in der ersten Runde aus seiner Heimatkante.

Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Angreifer im Einsatz hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Verteidigers zu

bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp zu bestimmen. Der Verteidiger darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen zu unterstützen. Wenn die Spieler eine vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Verteidigers aus dem letzten Pfad beizubehalten.

Der Verteidiger muss vier angrenzende Hexfelder auf seiner Heimatgeländekarte als das Versorgungsdepot festlegen. Diese Hexfelder gelten als gepflastert und frei, wenn es um Sichtlinien geht, da sie verwendet werden, um Munition, Ersatzteile und persönliche Ausrüstung zu lagern. Bewegung durch diese Hexfelder ist wie Bewegung durch Lichte Wälder. Das liegt daran, dass sich die Einheiten vorsichtig bewegen müssen, um nicht auf etwas Explosives zu treten.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 250 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, wenn die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+75 Deckmantel: Die Verteidigereinheiten dürfen das Munitionsdepot als Bunker verwenden. Jedes Hexfeld bietet den Bonus für Teilweise Deckung (siehe Seite 102, TW), aber nur für Einheiten des Verteidigers, da sie die Position im Vorfeld vorbereitet haben. Verfehlt Schüsse haben keinen Einfluss auf die Munition und lassen sie nicht explodieren.

+100 Wachhunde: Der Verteidiger hat defensive Geschütztürme errichtet. Der Verteidiger darf vier Geschütztürme im Munitionsdepot aufstellen, oder in Hexfeldern, die an das Munitionsdepot angrenzen. Diese Geschütztürme haben jeweils 10 Punkte Panzerung und beinhalten EINES der folgenden Waffensystem: Schwerer Laser, KSR-6, LSR-10, 4 x Maschinengewehr. Die Waffentürme haben einen Schützenwert, welcher der Verteidigerstreitmacht entspricht. Diese Geschütztürme erhalten niemals einen Bonus durch Teilweise Deckung durch Gelände oder durch den optionalen Bonus Deckmantel.

Anmerkung: Wenn alle beiden optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 225 KP und nicht die Gesamtsumme von 175 KP.



VERTEIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
2	2 Leichte, 2 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
3	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
4	4 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Haus/Front
5	4 Mittelschwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Haus/Front
6	3 Mittelschwere, 1 Schwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Söldner/Front

* Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

MISSIONSZIELE

1.) Schnapp dir das Zeug. Der Angreifer muss Material von mindestens 2 der vier Depothexfelder erbeuten. (siehe *Material erbeuten*, unten). (Belohnung: +100 KP)

2.) War das eine Palette von Miss-Sternenbund-49-Kalendern? Der Angreifer muss Material von allen vier Depothexfeldern erbeuten. (siehe *Material erbeuten*, unten). (Belohnung: +100 KP)

3.) Die Große Flucht. Verhindere jede Chance von Verfolgung (Siehe *Verfolgung aufhalten*, unten). (Belohnung: +150 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Material erbeuten

Um Material aus einem der Depothexfelder zu erbeuten, muss der Angreifer eine volle Runde mit einer Einheit in diesem Hexfeld verbringen (die Runde, in der die Einheit das Hexfeld betritt oder verlässt zählt hierbei nicht). Wenn eine Einheit die Runde damit verbringt, „Material zu erbeuten“, dann darf sie keine Waffenangriffe machen, doch zählt sie nicht als immobil. Wenn die vollständige Runde abgeschlossen ist, dann hat die Einheit irgendwie das Material an sich genommen oder gestohlen.

Wenn eine Einheit Material erbeutet hat, muss sie sich sofort nach den normalen Regeln für Erzwungenen Rückzug zurückziehen. Wenn sie das Spielfeld erfolgreich verlassen, dann zählen sie für das Missionsziel dieser Mission. Wenn sie während der Flucht zerstört werden, dann muss eine andere Einheit das Hexfeld der zerstörten Einheit betreten, um wie zuvor das Material aufzuheben.

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Außerdem gilt die oben beschriebene Regeln zum *Material erbeuten*.

Verfolgung aufhalten

Das letzte Missionsziel dieser Mission ist es, jede Chance einer Verfolgung unmöglich zu machen. Um dies zu bewerkstelligen, muss der Angreifer folgendes tun:

Alle Verteidiger-Einheiten, die springen können, müssen außer Gefecht gesetzt oder zerstört werden.

Alle Verteidiger-Senkrechtstarter müssen außer Gefecht gesetzt oder zerstört werden.

Alle Verteidiger-Einheiten, die zu schnellerer Bewegung imstande sind als die Angreifer-Einheiten, die das Material gestohlen haben, müssen außer Gefecht gesetzt oder zerstört werden.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

NÄCHSTER PFAD

Die Spieler dürfen einen der folgenden Pfade auswählen, mit allen speziellen Pfad-Modifikatoren, die angegeben sind:

1.) Mission: Überfall. Jetzt, wo wir ein Glied in ihrer Befehlskette zerstört haben, würde ich sagen dass es Zeit ist ihnen zu zeigen, wem diese Welt gehört. Wenn der Angreifende Spieler alle Missionsziele erfüllt hat, dann kann der Verteidigende Spieler während der nächsten Mission die Spezialfähigkeit Initiative erzwingen (siehe Seite 193, *TO*) nicht verwenden, wenn es explizit anders angegeben ist.

1.) Mission: Verteidigen. Wie solltest du wissen, dass der Kerl, den ihr gerade umgebracht habt, einen großen Bruder hatte, der auch weiß, wie man jemandem die Zähne einschlägt? Wenn der angreifende Spieler alle Missionsziele erfüllt hat, darf der Angreifer (jetzt Verteidiger) in der nächsten *Mission: Verteidigen* auswählen, auf welcher Tabelle *alle* Geländekarten zufällig erwürfelt werden.

MISSION: ÜBERFALL

Das ist es jetzt, die große Nummer. Endlich haben wir die Scheißkerle da festgenagelt, wo wir glauben, dass wir die beste Chance haben, ihnen die Zähne einzuschlagen. Wir schicken euch mit einem größeren Teil unserer Streitmacht rein. Wir müssen sicherstellen, dass sie nach dem Kampf nicht mehr genug Feuerkraft übrig haben, um zu ihrem Sammelpunkt durchzubrechen. Das Hauptquartier will, dass sie die Waffen strecken und die weiße Fahne schwenken. Also seid nicht zimperlich, Soldaten.

SPIELAUFBAU

Diese Mission erfordert 4 Geländekarten. Der Angreifer entscheidet, von welcher Tabelle jede Geländekarte stammen soll (siehe Seite 263, TW). Allerdings darf der Verteidiger jede Geländekarte aus diesen Tabellen auswählen, ohne dass ein Würfelwurf erforderlich ist. Die Geländekarten werden dann in einer beliebigen erlaubten Position platziert. Der Verteidiger wählt dann eine Kartenkante als seine Heimatkante aus.

Die Heimatkante des Angreifers liegt gegenüber zur Heimatkante des Verteidigers.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus einem mittelgroßen Teil der Spielerstreitmacht und darf bis zu 16 Einheiten (4 Lanzen) verwenden. Der Angreifer betritt das Spielfeld in der ersten Runde über seine Heimatkante. Der Angreifer muss eine seiner eigenen Einheiten als ihren Kommandoführer festlegen. Wenn der Angreifer mehr als zwölf Einheiten verwendet, dann muss der Angreifer außerdem einen Kompanieführer festlegen. Details finden sich in den Spezialregeln.

Verteidiger

Der Verteidiger ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Angreifer im Einsatz hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Verteidigers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp zu bestimmen. Der Verteidiger darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen zu unterstützen. Wenn die Spieler eine

vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Verteidigers aus dem letzten Pfad beizubehalten.

Der Verteidiger muss eine Einheit festlegen, die der Kommandoführer ihrer Streitmacht ist. Wenn der Verteidiger mehr als 12 Einheiten verwendet, dann muss der Verteidiger außerdem einen Kompanieführer festlegen. Details finden sich in den Spezialregeln. Der Verteidiger betritt das Spielfeld in der ersten Runde über seine Heimatkante.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 400 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, während die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+150 Queensbury-Regeln: Die Streitmacht des angreifenden Spielers darf während dieser Mission keine der Spezialfähigkeiten verwenden, die bei ihrem Kommandoführer oder Kompanieführer aufgelistet sind.

+50 Der Schrecken lauert in der Nacht: Der Überfall findet nach dem Untergang des Primärsterns statt und es gibt nur minimales Mondlicht. Verwende die Regeln für Mondlose Nacht (siehe Seite 58, TO).

+150 Besser als der Rest: Die Einheiten des Verteidigers sind außerordentlich gut ausgebildet und für den Kampf, der ihnen bevorsteht, sehr gut gewappnet. Der Verteidiger kann den Piloten- und Schützenwerte für alle seine Einheiten um 1 verbessern.

Anmerkung: Wenn alle drei optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 400 KP und nicht die Gesamtsumme von 350 KP.

MISSIONSZIELE

1.) Mission: Erfüllt. Der Angreifer muss 75% (abgerundet) der Einheiten des Verteidigers zerstören oder außer Gefecht setzen. (Belohnung: +300 KP)

2.) Anmut und Grazie. Der Angreifer verliert weniger als 50% seiner Streitmacht. (Belohnung: +150 KP)



VERTEIDIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
2	1 Leichte, 3 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Banditen/Miliz
3	4 Mittelschwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Haus / Front
4	3 Mittelschwere, 1 Schwere	2 Mittelschwere, 2 Schwere	Haus/Front
5	2 Mittelschwere, 2 Schwere	2 Mittelschwere, 1 Schwere, 1 Überschwere	Haus/Front
6	2 Mittelschwere, 1 Schwere, 1 Überschwere	1 Mittelschwere, 2 Schwere, 1 Überschwere	Söldner/Front

*Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.



SPEZIALFÄHIGKEIT FÜR OFFIZIERE

1W6	FÄHIGKEIT
1	Rechne einen Modifikator von +1 auf die Initiative an, solange der Offizier auf dem Schlachtfeld ist.
2	Der Offizier verfügt über die Pilotenspezialfähigkeit Meisterschütze (siehe Seite 220, AToW).
3	Der Offizier verleiht seiner Streitmacht die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, TO).
4	Der Offizier verleiht seiner Streitmacht die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen (siehe Seite 192, TO).
5	Der Offizier verfügt über die Spezialpilotenfähigkeit Nahkampfmeister (siehe Seite 223, AToW).
6	Der Offizier verfügt über die Spezialpilotenfähigkeit Geschwindigkeitsteufel (siehe Seite 224, AToW).

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Kommandoführer

Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger haben die Gelegenheit, sowohl einen Kommandoführer als auch einen Kompanieführer zu bestimmen. Beide Offiziere haben Schützen- und Pilotenwerte, die um 1 besser sind als die Streitmacht, zu der sie gehören. Wenn der Spieler außerdem beide Offiziere im Feld hat, weil er über ausreichend Einheiten verfügt, dann erhält der Kommandoführer außerdem eine zufällig bestimmte Spezialfähigkeit, entsprechend der Tabelle Spezialfähigkeiten für Offiziere links.

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zu Erzwungenem Rückzug.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

NÄCHSTER PFAD

Wahl des Spielers oder *Mission: Strategischer Rückzug*

MISSION: VERTEIDIGEN

Dem Hauptquartier gefällt nicht, wie weit verstreut unsere Truppen sind. Das bedeutet, dass an uns die Scheißarbeit kleben bleibt, die Aufmerksamkeit der feindlichen Truppen auf uns zu ziehen, bis der Rest unserer Streitmacht sich neu aufstellen kann. Ich kann nicht sagen, wie lange das dauern wird, aber hoffentlich nicht so lange, dass unsere Munitionsdepots komplett ausgeräumt sind. Ich weiß, dass du und deine Männer gerne in die Offensive geht, doch versucht es und stellt euch diese Situation als eine Offensive in einer statischen Position vor.

SPIELAUFBAU

Diese Mission erfordert 4 Geländekarten. Der Angreifer entscheidet, von welcher Tabelle jede Geländekarte stammen soll (siehe Seite 263, TW). Allerdings darf der Verteidiger jede Geländekarte aus diesen Tabellen auswählen, ohne dass ein Würfelwurf erforderlich ist. Die Geländekarten werden dann in jeder erlaubten Position platziert. Der Verteidiger wählt dann eine Kartenkante als seine Heimatkante aus.

Die Heimatkante des Angreifers liegt gegenüber zur Heimatkante des Verteidigers.

Angreifer

Der Angreifer ist ein mittelgroßer Teil der gegnerischen Streitmacht und darf aus bis zu 16 Einheiten bestehen. Der Angreifer betritt die Karte von seiner Heimatkante aus in der ersten Runde. Der Angreifer muss eine seiner Einheiten als kommandierenden Offizier definieren. Führt der Angreifer mehr als 12 Einheiten ins Feld, muss er außerdem einen Kompaniekommandeur bestimmen. Mehr dazu in den Spezialregeln weiter unten.

Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Verteidiger im Einsatz hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Angreifers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp

zu bestimmen. Der Angreifer darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen zu unterstützen. Wenn die Spieler eine vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Angreifers aus dem letzten Pfad beizubehalten.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus einem mittelgroßen Teil der angreifenden Streitmacht. Der Verteidiger muss eine Einheit festlegen, die der Kommandoführer seiner Streitmacht ist. Wenn der Verteidiger mehr als 12 Einheiten besitzt, dann muss der Verteidiger auch einen Kompanieführer auswählen. Mehr findet sich in den Spezialregeln unten.

Der Verteidiger darf irgendwo innerhalb von 5 Hexfeldern zu seiner Heimatkante aufgestellt werden (wenn vier Geländekarten verwendet werden) oder innerhalb von 3 Hexfeldern zu seiner Heimatkante (wenn weniger als vier Geländekarten verwendet werden). Die Verteidiger-Einheiten beginnen das Spiel in diesen Positionen.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 400 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, während die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+200 Verstärkungen: Der Angreifende Spieler hat eine zusätzliche Lanze von Einheiten mehr als ihm normalerweise in dieser Mission zugewiesen werden würde.

+100 Kudzu ist nicht dein Freund: Dicke Ranken bedecken alle Waldgebiete. Alle Waldfelder werden als Dschungelfelder gleicher Dichte

gewertet (beispielsweise gelten Lichte Wälder als Lichte Dschungel und Dichte Wälder als Dichte Dschungel) wie du es auf Seite 32 in *TO* nachlesen kannst. Wenn es keine Waldfelder gibt (wenn ihr beispielsweise im Weltraum oder in einem Wüstengelände spielt) darf jeder Spieler ein Hexfeld für jeweils zwei Einheiten, die er kontrolliert, auswählen. Diese Hexfelder gelten als Lichte Dschungel oder, im Weltraum, als Hindernisse (verwende die Asteroiden-Regel auf Seite 44 – 45, *SO*).

+100 In die Flanke: Die Einheiten des Angreifers erhalten die Spezialfähigkeit Bewegung außerhalb der Karte (siehe Seite 192 – 193, *TO*).

Anmerkung: Wenn alle drei optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 500 KP und nicht die Gesamtsumme von 400 KP.

MISSIONSZIELE

1.) Halten...HALTEN! Der Verteidiger darf nicht mehr als 50% seiner Einheiten verlieren. (Belohnung: +300 KP)

2.) Gebt mir Deckung! Keine Einheiten des Verteidigers dürfen durch Angriffe aus dem Rücken-Schussfeld der Einheit zerstört werden. Mit anderen Worten, stirb nicht wenn dir jemand in den Rücken schießt! (Belohnung: +200 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Rücken zur Wand

Die Spieler-Streitmacht darf in dieser Mission keine Boni auf ihren Initiative-Wurf erhalten. Manchmal ist es einfach ein Nachteil, eine statische Position halten zu müssen. Wenn die zufällige Spezialfähigkeit des Kommandoführers in einem Initiativebonus resultiert, dann darf der Spieler das Ergebnis neu ermitteln.

Kommandoführer

Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger haben die Gelegenheit, sowohl einen Kommandoführer als auch einen Kompanieführer zu bestimmen. Beide dieser Offiziere haben Schützen- und Pilotenwerte, die um 1 besser sind als die Streitmacht, zu der sie gehören. Wenn der Spieler außerdem beide Offiziere im Feld hat, weil er über ausreichend Einheiten verfügt, dann erhält der Kommandoführer außerdem eine zufällig bestimmte Spezialfähigkeit, entsprechend der Tabelle Spezialfähigkeiten für Offiziere links.



SPEZIALFÄHIGKEIT FÜR OFFIZIERE

1W6	FÄHIGKEIT
1	Rechne einen Modifikator von +1 auf die Initiative an, solange der Offizier auf dem Schlachtfeld ist.
2	Der Offizier verfügt über die Pilotenspezialfähigkeit Meisterschütze (siehe Seite 220, <i>AToW</i>).
3	Der Offizier verleiht seiner Streitmacht die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 193, <i>TO</i>).
4	Der Offizier verleiht seiner Streitmacht die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen (siehe Seite 192, <i>TO</i>).
5	Der Offizier verfügt über die Spezialpilotenfähigkeit Nahkampfmeister (siehe Seite 223, <i>AToW</i>).
6	6 Der Offizier verfügt über die Spezialpilotenfähigkeit Geschwindigkeitsteufel (siehe Seite 224, <i>AToW</i>).

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zu Erzwungenem Rückzug.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Verteidiger mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Angreifers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

NÄCHSTER PFAD

Wahl des Spielers oder Mission: Strategischer Rückzug



VERTEIDIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
2	1 Leichte, 3 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Banditen/Miliz
3	4 Mittelschwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Haus / Front
4	3 Mittelschwere, 1 Schwere	2 Mittelschwere, 2 Schwere	Haus/Front
5	2 Mittelschwere, 2 Schwere	2 Mittelschwere, 1 Schwere, 1 Überschwere	Haus/Front
6	2 Mittelschwere, 1 Schwere, 1 Überschwere	1 Mittelschwere, 2 Schwere, 1 Überschwere	Söldner/Front

* Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

MISSION: STRATEGISCHER RÜCKZUG

Raus aus den Federn, Cowboy! Es ist Zeit, uns schnellstmöglich aus Dodge zu verziehen. Wir haben, wofür wir gekommen sind und wir sollten die Welt verlassen, ehe unsere Feinde auf die Idee kommen, dass sie uns hart zurückzuschlagen können. Wir rufen die schweren Jungs, um das Langzeitprojekt zu übernehmen. Das Hauptquartier hat für uns größere und bessere Aufgaben.

SPIELAUFBAU

Der Verteidiger und der Angreifer wählen jeweils, mit welcher Zufälligen Kartentabelle die Geländekarten bestimmt werden sollen (siehe Seite 263, TW). Diese Geländekarten werden dann in einer beliebigen erlaubten Position platziert. Der Verteidiger wählt eine Kante als seine Heimatkante. Die Heimatkante des Angreifers liegt dem Verteidiger gegenüber.

ANGREIFER

Der Angreifer ist ein Teil der gegnerischen Streitmacht. Würfle mit 1W6 für jede volle Lanze (4 Einheiten), die der Verteidiger im Einsatz hat, um die Zusammenstellung der Streitmacht des Angreifers zu bestimmen, und dann einen weiteren 1W6, um den Einheitentyp zu bestimmen. Der Angreifer darf zufällig mit der Tabelle für Zufällige Gegnerische Streitmacht (oben) gewählt werden, abhängig von der Fraktion der Spieler-Einheit, um die Ermittlung zufälliger Streitmächte mit den Zufälligen Zuteilungstabellen zu unterstützen. Wenn die Spieler eine vorherige Mission fortsetzen, dann empfiehlt es sich, die Fraktion und den Einheitentyp des Angreifers aus dem letzten Pfad beizubehalten.

Die Einheiten des Angreifers betreten das Spielfeld in der ersten Runde über ihre Heimatkante.

VERTEIDIGER

Der Verteidiger besteht aus einem kleinen Teil der Spielerstreitmacht und darf bis zu acht Einheiten auswählen. Die Hälfte der Spieler-Streitmacht (abgerundet) darf auf der Geländekarte am nächsten zu ihrer Heimatkante als versteckte Einheiten aufgestellt werden (siehe Seite 259, TW).

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 100 KP

Optionale Bonuspunkte (diese Punkte werden verdient, wenn mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, während die folgenden Optionalregeln gelten – alle Boni sind voll kumulativ):

+50 Sibirischer Winter: Eisiger Regen hat das Gelände in ins Chaos gestürzt und alles mit einer dicken, glatten Schicht aus Eis überzogen (siehe Seite 50, TO).

+50 Sprinter: 25% der Einheiten des Angreifers haben Piloten, die zusätzliche Geschwindigkeit aus ihren Einheiten herausholen können. Erhöhe die maximale Rennen-/Höchstgeschwindigkeits-BP dieser Einheiten um 1.

Anmerkung: Wenn beide optionalen Boni gewählt werden und mindestens ein Missionsziel erfüllt wird, dann erhält der Spieler insgesamt 150 KP und nicht die Gesamtsumme von 100 KP.

MISSIONSZIELE

1.) Tänzeln. Die Hälfte der Einheiten des Verteidigenden Spielers müssen bis Runde 7 überleben (Belohnung: +50 KP)

2.) Überleben. Die Hälfte der Einheiten des Verteidigenden Spielers müssen überleben, bis drei Viertel (abgerundet) der Einheiten des Angreifers zerstört worden sind.

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zu Erzwungenem Rückzug. Wenn sich mehr als die Hälfte der Verteidiger im Erzwungenen Rückzug befindet oder vom Spielfeld gedrängt worden ist, dann geht die gesamte Verteidigende Streitmacht zum Erzwungenen Rückzug über.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Verteidiger mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Angreifers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

NÄCHSTER PFAD

Wahl der Spieler.

VERTEIDIGER-STREITMACHTSZUSAMMENSTELLUNG

1W6	INNERE SPHÄRE	SBVS	EINHEITENTYP
1	3 Leichte, 1 Mittelschwere	3 Leichte, 1 Mittelschwere*	Miliz/Miliz
2	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
3	2 Leichte, 2 Mittelschwere	2 Leichte, 2 Mittelschwere*	Banditen/Miliz
4	1 Leichte, 3 Mittelschwere	1 Leichte, 3 Mittelschwere*	Haus/Front
5	4 Mittelschwere	4 Mittelschwere	Haus/Front
6	3 Mittelschwere, 1 Schwere	3 Mittelschwere, 1 Schwere	Söldner/Front

*Wenn beide Spieler zustimmen, dann kann ein leichter Mech durch einen FLUM ersetzt werden, oder zwei leichte Mechs durch jeweils zwei Fahrzeuge.

BRENNPUNKT: TOD EINES PRINZEN



„Ich kann nicht beschreiben, wie ich mich fühlte, als der Bericht über die Kommando-Komms eintraf. Der Marauder des Ersten Prinzen war ausgeschaltet worden. Das automatische Auswurfssystem hat ihn nicht in Sicherheit vor diesen Drachen-Bastarden gebracht, es hat sich verkeilt. Wir haben die Battle-Cam im Auge behalten und sahen, wie sich der Champion des Prinzen in seinem Hammerhands auf den Wolverine warf, der seine armmontierte Autokanone auf das Cockpit ausgerichtet hatte. Er schaffte es nicht bevor der Hagel aus abgereicherten Urangeschossen und Leuchtpurgeschossen direkt Joseph Davions Cockpit durchschlug.“

Es war fast so, als würde man zusehen, wie der eigene Vater vor einem getötet wird. Die Schreie über die Komms, die ich hörte, waren nicht die Schreie der Sterbenden, es waren die Schreie der Trauernden.“

—Thomas Green-Davion, Herzogsregent von New Syrtis, Lord der Mark Capella.

SITUATION

Rothchild-Plains

Royal

Mark Draconis, Vereinigte Sonnen (Umstritten)

14. Juli 2729

Der Tiefpunkt im gesamten Davion-Thronfolgekrieg war die Schlacht um Royal, in der der Erste Prinz Joseph Davion getötet wurde. Die Streitmächte des Draconis-Kombinats hatten bereits einen großen Teil der Mark Draconis und ihrer Streitkräfte in Schutt und Asche gelegt. Es wurde davon ausgegangen, dass ein letzter großer Vorstoß gegen Haus Kurita die Moral der bereits angeschlagenen AVS wiederherstellen würde.

Womit der Erste Prinz nicht rechnete, war sein eigener Tod und der vernichtende Schlag, den dieser seinem Reich zufügen würde. Können die Streitkräfte der Vereinigten Sonnen das Draconis-Kombinat lange genug zurückhalten, bis die Verstärkung eintrifft, um den Leichnam des Ersten Prinzen zu bergen? Können die AVS den Kiefern des Drachen einen Sieg entreißen?

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Flachland, Hügelland (Tabellen 1 und 2; Seite 263, TW)

Es werden vier Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration arrangiert. Der Angreifer sollte eine Geländekante als Heimatkante des Angreifers festlegen. Die Heimatkante des Verteidigers liegt der Heimatkante des Angreifers gegenüber.

Wenn die Spieler es möchten, können die aufgelisteten Streitkräfte entweder des Angreifers oder des Verteidigers durch eine Einheit oder eine Abteilung von Spielercharakteren vergleichbarer Größe ersetzt werden. Sowohl dem Angreifer als auch dem Verteidiger muss eine Kommandolanze zugewiesen werden. Die Kommando-Lanze des Draconis-Kombinats sollte mindestens einen Überschweren Mech beinhalten. Diese Einheit ist der Streitmachtsskommandeur und gilt als Elite-Mechkrieger. Die Kommandolanze der Vereinigten Sonnen sollte drei Mechs beinhalten. Einer davon ist ein HMH-3D *Hammerhands*, dessen Pilot der Champion

des Prinzen, des jetzt toten Ersten Prinzen ist. Er hat einen Schützenwert von 1 und einen Pilotenwert von 2. Von den anderen drei Mechs sollten zwei Schwere Mechs sein.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus Elementen der 5. Benjamin-Regulären der VSDK. Der Angreifer hat 125% der Streitmacht des Verteidigers. Die Einheiten der 5. Benjamin-Regulären gelten als Veteranen.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus Elementen der Schweren Davion-Garde der AVS. Die Einheiten der Schweren Garde gelten als Elite. Die Schwere Garde darf nicht mehr als 12 Einheiten (3 Lanzen) ins Feld führen.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 800 KP

Optionale Bonuspunkte:

+200 Er ging kämpfend unter: Während des Todes des Ersten Prinzen Joseph Davion schaffte es der Erste Prinz, die Mechs, die ihn umzingelten, zu vernichten. Die 5. Benjamin-Regulären hat nicht 125% der Stärke des Verteidigers, es hat nur 100% der Stärke des Verteidigers.

+300 Löwenherz: Zwar hat der Tod des Prinzen die Moral der AVS auf Royal im Ganzen gebrochen, doch sind die loyalen Gefolgsleute des Ersten Prinzen erzürnt, und ihr Zorn treibt sie an. In den ersten 5 Spielrunden erhalten die Einheiten des Verteidigers einen Trefferwurfmodifikator von -1 für jede Art von Waffenfeuer.

MISSIONSZIELE

1.) Fall von Avalon: Der Angreifer muss den Champion des Prinzen und die 3 anderen Mitglieder der ehemaligen Kommandolanze des Prinzen zerstören, ehe der Angreifer verliert. (Belohnung: +400 KP)

2.) Excalibur zerbricht: Der Angreifer muss weniger als 50% seiner Streitmacht (abgerundet) verlieren bevor der Verteidiger 50% seiner Streitmacht (abgerundet) verliert. (Belohnung: +400 KP)

ROYAL

Adeliger Herrscher: Baron Monty Tennant II

Sternentyp (Aufladezeit): G2V (183 Stunden)

Position im System: 1

Zeit zum Sprungpunkt: 9,12 Tage

Zahl der Satelliten: 2 (Crown, Scepter)

Oberflächenschwerkraft: 1,0

Atmosphärischer Druck: Standard (Atembar)

Äquatoriale Temperatur: 30° C (Heiß)

Oberflächenbedeckung Wasser: 71 Prozent

Aufladestation(en): Nadir

Typ der HPG-Klasse: B

Höchste Form eingeborenen

Lebens: Reptilien

Bevölkerung (2750): 1.050.000.000

Sozioindustrielles Level: C-D-A-C-B

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Verbesserte BattleMechs

Der ehemalige Champion des Ersten Prinzen sitzt in einem HWH-3D *Hammerhands*, der mit fortschrittlicher Sternenbund-Technologie aufgerüstet worden ist. Beide AK/10 wurden durch LB-10-X-AK ersetzt, alle Sprungdüsen wurden entfernt und drei zusätzliche Wärmetauscher wurden eingebaut. Die beiden verbleibenden Tonnen wurden zur Panzerung des BattleMechs hinzugefügt.

Der befehlshabende Offizier der 5. Benjamin-Regulärne verwendet einen VTR-9B *Victor*, der mit fortschrittlicher Sternenbund-Technologie aufgerüstet wurde. Die AK/20 wurde durch eine AK/10 mit zwei Tonnen Munition ersetzt. Der Mech verwendet Doppel-Wärmetauscher, doch davon nur 10. Beide mittelschweren Laser sind auf mittelschwere

Impuls laser aufgerüstet worden und ein zusätzlicher mittelschwerer Impuls laser wurde eingebaut. Die verbleibende Tonnage wurde für zusätzliche Panzerplatten verwendet.

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurden oder vom Feld gedrängt worden sind, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

BRENNPUNKT: ST. GEORGE SCHLÄGT WIEDER ZU



„Die strategische Situation, die sich in der ganzen Mark entwickelte, war katastrophal. Zum schlimmsten Zeitpunkt des Krieges war über die Hälfte meiner Welten entweder direkt bedroht oder gerade besetzt. Die gesamte Truppenbewegung des Feindes ließ für mich nur eine Schlussfolgerung zu: Das Kombinat war dabei, einen Angriff gegen New Avalon vorzubereiten.“

„Es mag in den AVS einige geben, die mir für diese Aussage vor die Füße speien würden, doch da der Erste Prinz tot war und unsere Streitmacht in Trümmern lag, hätten wir sie nicht aufhalten können. Gott sei gedankt, dass der Sternenbund am Ende den Entschluss fasste, sich einzumischen. Er brauchte fast zwei Jahre um zu erkennen, dass sein ganzer Sinn in Gefahr war, wenn er ein Großes Haus wie die Vereinigten Sonnen nicht vor einer illegalen Militäraktion beschützte.“

„Als wir wussten, dass der Sternenbund an unserer Seite stand, sahen es die Männer und Frauen der AVS als ihre Aufgabe, die schartigen Zähne des Drachens direkt in seine Kehle zu treten. Eine Schlacht, die mich insbesondere interessierte, war die Zurückeroberung der Olympus-XL-Fusionsreaktorproduktionsanlage auf Fallon II. Es war an der Zeit, den Kampf zum Kombinat zu bringen.“

—Vasily Sandoval, Herzog von Robinson, Lord der Mark Draconis.

SITUATION

Jamtara City

Fallon II

Mark Draconis, Vereinigte Sonnen (Umstritten)

26. August 2729

Die Vereinigten Sonnen waren in der Zeit seit dem Tod des Ersten Prinzen auf Royal fast auseinandergefallen. Als sich der Sternenbund in den Krieg einmischte und versuchte, auf die Bremse zu treten, veränderte sich alles. Die Vereinigten Sonnen zogen Regimenter der Planetaren Milizen aus der Mark Draconis und Reservetruppen, die noch keinen aktiven Dienst hinter sich hatten, zusammen. Da die Vorwärtsbewegung des Drachen erst einmal aufgehalten war, konnten die Davion-Truppen nun versuchen, die Territorien zurückzuerobern, die sie in den letzten beiden Jahren verloren hatten.

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Besiedelt, Urban (Tabellen 7 und 8; Seite 263, TW)

Arrangiert werden vier Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration. Der Angreifer sollte eine Kartenkante als seine Heimatkante auswählen. Die Heimatkante des Verteidigers liegt der Heimatkante des

Angreifers gegenüber. Je nach Wunsch der Spieler können Truppen des Angreifers oder Verteidigers durch eine eigene Einheit oder Abteilung entsprechender Größe ersetzt werden.

Sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger müssen eine Kommandolanze festlegen. Die Kommandolanze des Draconis-Kombinats sollte mindestens einen überschweren Mech beinhalten. Diese Einheit ist der Streitmachtskommandeur und ist ein Elite-MechKrieger. Die Kommandolanze der Vereinigten Sonnen sollte mindestens einen Schwere Mech beinhalten. Diese Einheit ist der Streitmachtskommandeur und ist ein Elite-MechKrieger.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus Elementen der 1. Avalon-Husaren. Die Einheiten der 1. Husaren gelten als Elite. Für diesen Pfad darf der Angreifer zwischen 8 und 12 Einheiten (2 bis 3 Lanzen) ins Feld führen.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus Elementen des 4. Schwert des Lichts. Die Einheiten der 4. gelten als Elite. Diese Streitmacht muss 100% der Größe des Angreifers besitzen.

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 800 KP

Optionale Bonuspunkte:

+250 Staubsturm: Die Terraformierung von Fallon II ist immer noch nicht abgeschlossen und manchmal fegen gewaltige Stürme über die Landschaft und treten Staubstürme los, die jenen des Mars vor der Terraformierung gleichkommen. Es werden die Regeln für Verwehten Sand genutzt (siehe Seite 62, TO).

+/- 100 Cyber-Krieg: Die Schlacht um die Beobachtungssatelliten und orbitalen militärischen Spionageressourcen des Planeten ist brutal und immer noch nicht zum Abschluss gebracht. Der verteidigende Spieler entscheidet, ob er einen Bonus oder Malus auf seine Initiative erhalten möchte. Für jeden Initiativwurf-Modifikator von +1 erhöhen sich die KP-Kosten um +100 KP; für jeden Modifikator von -1 werden 100 KP abgezogen.

-200 Vasily Sandoval: Die 1. Avalon-Husaren verfügen über das strategische Genie von Vasily Sandoval, der die Rückeroberung des Planeten unterstützt. Das verleiht dem Angreifer die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Vasily Sandoval auf Seite 157).

Missionsziele

1.) Schwert von St. George: Der Angreifer muss die schwersten 25% der Einheiten des Verteidigers bis Runde 6 zerstört haben. Siehe Spezialregeln. (Belohnung: 400 KP)

2.) Herz und Verstand: Der Angreifer darf keine Gebäude betreten, damit es nicht zu zivilen Opfern kommt. Siehe Spezialregeln. (Belohnung: 300 KP)

3.) Den Drachen erschlagen: Der Angreifer muss 75% der Streitmacht des Verteidigers besiegen, ehe der Angreifer selbst 75% seiner eigenen Streitmacht verloren hat. (Belohnung: 100 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Verbesserte BattleMechs

Die Kommandoführer für sowohl die 1. Avalon-Husaren als auch das 4. Schwert des Lichts sollten über Verbesserte BattleMechs mit Ausrüstung aus dem Zeitalter des Sternenbundes verfügen. Vorschläge für diese Einheiten sind:

1. Avalon-Husaren:

BLR-1Gd BattleMaster: Der neue BLR-1Gd *BattleMaster* besitzt 16 Doppel-Wärmetauscher. Er entfernt die Maschinengewehre und ihre Munition und ersetzt alle frontal feuernden mittelschweren Laser durch mittelschwere Impulslaser.

TDR-5Sd Thunderbolt: Der von den Davion gebaute *Thunderbolt* ersetzt die LSR-15, die Maschinengewehre und ihre Munition durch

FALLON II

Adeliger Herrscher: Baronin Heather Lozier

Sternentyp (Aufladezeit): F6V (177 Stunden)

Position im System: 2

Zeit zum Sprungpunkt: 13,87 Tage

Zahl der Satelliten: Keine

Oberflächenschwerkraft: 0,96

Atmosphärischer Druck: Standard (Verschmutzt), hohe Konzentrationen von Ozon und Kohlenstoffdioxid

Äquatoriale Temperatur: 39° C (Trocken)

Oberflächenbedeckung Wasser: 20 Prozent

Aufladestation(en): Zenith

Typ der HPG-Klasse: B

Höchste Form eingeborenen Lebens: Einzeller

Bevölkerung (2750): 142.000.000

Sozioindustrielles Level: B-A-B-B-D (Terraforming findet statt)

eine Ultra-AK/5 mit 2 Tonnen Munition. Er rüstet die Wärmetauscher auf 12 Doppel-Wärmetauscher auf, den schweren Laser auf einen schweren Impulslaser und baut einen zusätzlichen mittelschweren Laser ein.

DV-6Md Dervish: Der neue DV-6Md *Dervish* hat seinen Reaktor zu einem XL-Reaktor mit 12 normalen Wärmetauschern aufgerüstet. Er ersetzt die LSR-10 durch zwei LSR-15 mit 3 Tonnen Munition und baut ein CASE ein, um die Munition in einer einzelnen Torsosektion zu beschützen.

4. Schwert des Lichts:

STK-3Fk Stalker: Der neue STK-3F *Stalker* ersetzt seine Wärmetauscher durch 16 Doppel-Wärmetauscher. Er ersetzt die KSR-6 durch 4 Blitz-KSR-2, ergänzt die LSR-10 um ein Artemis-IV-Feuereleitsystem und versorgt die LSR mit zwei zusätzlichen Tonnen Munition.

WHM-6Rk Warhammer: Dieser im Kombinat gebaute *Warhammer* rüstet seinen Reaktor auf einen XL-Fusionsreaktor auf und verbessert seine Geschwindigkeit auf 5/8. Seine Wärmetauscher werden ebenfalls auf 15 Doppel-Wärmetauscher aufgerüstet. Alle

verbleibende Tonnage wird für zusätzliche Panzerung verbraucht.

PHX-1Kk Phoenix Hawk: Der PHX-1Kk *Phoenix Hawk* rüstet seine Wärmetauscher auf 11 Doppel-Wärmetauscher auf, seinen schweren Laser zu einem schweren ER-Laser und seine zwei mittelschweren Laser auf mittelschwere Impulslaser um.

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurden oder vom Feld gedrängt worden sind, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

Schwert von St. George

Das Missionsziel Schwert von St. George ist abhängig von den Truppen des Draconis-Kombinats. Es werden alle Einheiten des Draconis-Kombinats herangezogen, nach ihrem Gewicht sortiert und dann nimmt man die schwersten 25%. Dies sind die Einheiten, die die 1. Avalon-Husaren bis Runde 6 zerstört haben müssen.

Beispiel: Carl kontrolliert die Truppen des Draconis-Kombinats und hat 8 Einheiten. Er sortiert sie nach ihrer Masse und sieht, dass er (in Tonnen) folgendes zur Verfügung hat: 30, 35, 50, 50, 75, 80, 95. Somit muss der Gegner 2 Einheiten zerstören, die Maschinen mit 95 und 80 Tonnen.

BRENNPUNKT: KRIEG AUF WALDORFF



„Die anhaltenden Angriffe auf die unschuldigen Bürger des Lyranischen Commonwealths sind unentschuldigbar! Ich bin nach Terra gekommen, außerhalb des normalen diplomatischen Zeitplans für den Rat des Sternenbundes, um vor den Ersten Lord des Sternenbundes zu treten. Ich bin gekommen, um den Schmerz und die Trauer zum Ausdruck zu bringen, den die Lyraner spüren, wenn sie sehen, wie ihre Fabriken zerstört, ihre Felder verbrannt, ihre Ehemänner, Ehefrauen... Töchter und Söhne getötet werden von Schlächtern im Auftrag des Draconis-Kombinats.

Ich stehe hier mit einer für den Frieden geöffneten Hand: ich strecke sie dem Sternenbund entgegen, damit er uns dabei hilft, diese Situation ohne weiteres Blutvergießen zu klären. Doch ich habe auch eine Hand auf meinem Schwert, denn ich weiß, dass wenn Terra nicht an unserer Seite steht, das Lyranische Commonwealth dafür sorgen wird, dass es zu unserer Zufriedenheit enden wird.“

— Archon Michael Steiner II des Lyranischen Commonwealth, Rede an das Terranische Pressecorps

SITUATION

Astoria Planitia

Waldorff

Trellshire, Tamarpakt, Lyranisches Commonwealth

1. März 2742

Die anhaltenden Banditen- und Piratenaktivität in den kernwärtigen Regionen sowohl des Lyranischen Commonwealth als auch des Draconis-Kombinats hatte lange den Punkt überschritten, wo eine diplomatische Lösung möglich war. Auch wenn einige dieser Banditenüberfälle eindeutig vom Draconis-Kombinat finanziert wurden (so wie einige Raubzüge gegen das Kombinat ganz klar vom Lyranischen Commonwealth unterstützt wurden), so sind doch viele auch unabhängige Piraten oder Söldner ausgeführt worden, die von einer unbekanntenen Macht angeworben worden sind.

Nach einem Angriff auf eine Kupfermine am Randbezirk des Astoria-Distrikts auf Waldorff versuchten Elemente der 1. Donegal-Garde die Banditen abzufangen, ehe sie es zu ihrer Landungszone schafften. Werden sie es schaffen, sie rechtzeitig zu stellen um die Information zu bekommen, die sie brauchen, um zu beweisen von welchem Planeten sie gekommen sind?

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Flachland, Hügelland oder Besiedelt (Tabellen 1, 2 und 7; Seite 263, TW)

Es werden vier Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration arrangiert. Der Verteidiger sollte einen Kartenrand als seine Heimatkante auswählen. Die Heimatkante des Angreifers liegt der des Verteidigers gegenüber. Je nach Wunsch der Spieler können entweder die aufgeführten Truppen des Angreifers oder des Verteidigers durch eine Spielereinheit oder Abteilung vergleichbarer Größe ersetzt werden.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus Elementen der 1. Donegal-Garde. Die Einheiten der 1. Garde haben die Fertigungsstufen eines Veteranen und dürfen zwischen 4 und 8 Einheiten ins Feld führen (1 bis 2 Lanzen).

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus Elementen einer Söldnereinheit, die vom Draconis-Kombinat angeworben wurden, den Rabid Coyotes. Die Coyotes haben die Fertigungsstufe eines Veteranen. Der Verteidiger sollte 100% der Stärke des Angreifers haben. Die Rabid Coyotes dürfen 50% ihrer Einheiten aus der Zufälligen Zuteilungstabelle Peripherie und 50% ihrer Einheiten aus der Zufälligen Zuteilungstabelle Draconis-Kombinat auswählen (siehe Seite 145-147).



WALDORFF

Adeliger Herrscher: Baron Wilhelm Truder

Sternentyp (Aufladezeit): GOV (181 Stunden)

Position im System: 2

Zeit zum Sprungpunkt: 10,43 Tage

Zahl der Satelliten: 1 (Nikola)

Oberflächenschwerkraft: 0,97

Atmosphärischer Druck: Standard (Atembar)

Äquatoriale Temperatur: 28° C (Gemäßigt)

Oberflächenbedeckung Wasser: 69 Prozent

Aufladestation(en): Nadir, Zenith

Typ der HPG-Klasse: B

Höchste Form eingeborenen Lebens:

Pflanzen

Bevölkerung (2750): 875.000.000

Sozioindustrielles Level: B-B-C-C-C

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 500 KP

Optionale Bonuspunkte:

+150 Den Mond anheulen: Die Coyotes waren geschickter darin, den drohenden Kampf zu vermeiden. Die Schlacht findet statt, während Waldorffs größter Mond hoch am Himmel steht. Verwende die Regeln für Vollmond (siehe Seite 58, TO).

+150 Rudelgefährten: Die Rabid Coyotes haben 150% der Größe der Streitmacht des Angreifers und nicht nur die normalen 100%.

Missionsziele

1.) Wäscheleine: Das Lyranische Commonwealth muss die Piloten der Einheiten gefangennehmen, um sie über ihre Auftraggeber zu verhören. (Belohnung: +50 KP für jede Einheit, die auf dem Schlachtfeld zerstört wird; Einheiten, die das Schlachtfeld verlassen, gelten hierbei nicht.)

2.) Sprengköpfe auf Waldorff: Der Angreifer muss 50% der Streitmacht des Verteidigers zerstören, ehe er 50% der seinen verliert. (Belohnung: +300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad

Wäscheleine

Wenn die optionalen Regeln zum Goldenen Zeitalter der Technologie verwendet werden, die im Abschnitt *Spiele im Zeitalter des Sternenbundes* zu finden sind (siehe Seite 148), dann bringen jeweils 2 Einheiten, die im Wäscheleine-Missionsziel zerstört worden sind, Einheiten, die mit dem verteidigenden Lyranischen Commonwealth verbündet sind, 1 zusätzlichen Punkt zur Modifikation ihrer Einheiten. Außerdem erhält die mit den Lyranern verbündete Seite für jeweils 4 zerstörte Einheiten einen Initiativmodifikator von +1. Diese Boni gelten, wenn die Spieler das nächste Mal den *Brennpunkt: Ärger in Rasalhaag* spielen.

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurden oder vom Feld gedrängt worden sind, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.



BRENNPUNKT: ÄRGER IN RASALHAAG



„Unsere beiden Nationen stehen am Rande des Abgrunds und blicken beide hinab in die dunklen Wasser des Vergessens. Ich bitte den Ratsherren darum, einen Schritt zurückzutreten und zu erkennen, dass das Kombinat kein Schwert in Händen hält. Wir hegen keinen Hass. Wir wünschen nur den Frieden für unser Volk, genau wie jene, die Tapferkeit bei Euch suchen. Genau wie Ihr haben wir Männer und Frauen verloren.

Ich möchte den Ratsherren warnen. Ich habe Gerüchte gehört, dass Euer Militär eine Racheaktion plant. Wenn die Augen des Drachen eine Steiner-Faust auf dem Boden meiner Nation erblicken, dann kann sich der Archon sicher sein, dass er die Zähne des Drachen spüren wird.“

—Kordinator Takiro Kurita vom Draconis-Kombinat, Reaktion auf Archon Steiners Pressemitteilung.

SITUATION

Great Glacier Park
Rasalhaag
Präfektur Trondheim, Draconis-Kombinat
26. September 2742

Der Kreislauf von Angriff und Gegenangriff zwischen den Stellvertreter-Streitmächten des Commonwealth und des Kombinat geht weiter. Die letzten Überfälle auf das Commonwealth haben die landwirtschaftlichen Produktionsanlagen schwer beschädigt und den primären Raumhafen einer kleinen Grenzwelt in der Nähe der geteilten Grenze zwischen Kombinat und Republik der Randwelten fast ausgelöscht. Das lyranische Militär heuerte einen motivierten Haufen von Piraten an, um sich zu rächen. Jetzt ist es für das Kombinat an der Zeit, die neueste Ergänzung der Liste der Kriegsverbrecher im 28. Jahrhunderts zur Strecke zu bringen.

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Flachland, Hügelland oder Besiedelt (Tabellen 1, 2 und 7; Seite 263, TW)

Arrangiert werden vier Geländekarten in beliebiger erlaubter Konfiguration. Der Verteidiger sollte eine Kartenkante als seine Heimatkante festlegen. Die Heimatkante des Angreifers liegt gegenüber zu der des Verteidigers. Auf Wunsch des Spielers können die aufgelisteten Truppen des Angreifers oder Verteidigers durch eine Spielereinheit oder Abteilung vergleichbarer Größe ersetzt werden.

Angreifer

Der Angreifer besteht aus Elementen der Alpha-Ophiuchi-Brigade mit einer Fertigungsstufe Normal. Da die Alpha-Ophiuchi-Brigade eine hochmoderne Brigade ist, können sie für jeweils vier Einheiten, die sie ins Feld führen, eine Einheit auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Sternenbund auswürfeln.

Verteidiger

Der Verteidiger besteht aus Elementen einer Söldnertruppe, die vom Lyranischen Commonwealth angeworben wurde, den Terrible Twenties. Die Twenties haben die Fertigungsstufe Normal und sollten 100% der Stärke des Angreifers haben. Die Terrible

Twenties dürfen 50% ihrer Einheiten auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Peripherie und 50% ihrer Einheiten auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Lyranisches Commonwealth auswürfeln (siehe Seite 145 – 147).

KRIEGSKASSE

Pfad-Kosten: 600 KP

Optionale Bonuspunkte:

+200 Yeti-Wetter: Das Wetter auf dem Gletscher war in den letzten Wochen schrecklich und der Schneesturm wird immer schlimmer. Es gelten alle Regeln für einen Schneesturm (siehe Seite 60, TO).

+200 Rudelgefährten: Die Terrible Twenties haben keine normale Fertigungsstufe, sondern eine Veteranen-Fertigungsstufe.

Missionsziele

1.) Ehre des Drachen: Die Alpha-Ophiuchi-Brigade will den Rest der stählernen Säule von ihrer Ehre überzeugen. Dieses Missionsziel wird erzielt, wenn jede Angreifer-Einheit immer nur auf ein einzelnes Ziel feuert, bis dieses zerstört wird. Wenn das Ziel zerstört ist, dann muss die Einheit einen Gegner angreifen, der gerade nicht attackiert wird oder warten, bis eine verbündete Einheit zerstört wird und das Ziel dieser Einheit übernehmen. Dies funktioniert ähnlich wie die Regeln zur Clanhonore. (Belohnung: +250 KP)

2.) Wildheit: Der Angreifer muss 50% der Streitmacht des Verteidigers zerstören, ehe er selbst 50% seiner Streitmacht verloren hat. (Belohnung: +300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad.

Erzwungener Rückzug

Es gelten die Standardregeln zum Erzwungenen Rückzug. Wenn mehr als die Hälfte der Verteidiger zum Rückzug gezwungen wurden oder vom Feld gedrängt worden sind, dann wird die gesamte Verteidigerstreitmacht zum Rückzug gezwungen.

Bergung

Die *Bergungs*-Regel (siehe Seite 110) gilt, wenn der Angreifer mindestens ein Missionsziel erfüllt und die Hälfte der Gesamtstreitmacht des Verteidigers zerstört wird oder Verheerenden Schaden erleidet.

RASALHAAG

Adeliger Herrscher: Herzog Mia Lothar

Sternentyp (Aufladezeit): K4V (195 Stunden)

Position im System: 6

Zeit zum Sprungpunkt: 4,31 Tage

Zahl der Satelliten: 1 (Sigurd)

Oberflächenschwerkraft: 1,10

Atmosphärischer Druck: Standard (Atembar)

Äquatoriale Temperatur: 25° C (Gemäßigt)

Oberflächenbedeckung Wasser: 75 Prozent

Aufladestation(en): Nadir, Zenith

Typ der HPG-Klasse: A

Höchste Form eingeborenen Lebens:

Säugetiere

Bevölkerung (2750): 4.068.000.000

Sozioindustrielles Level: A-B-A-A-C

MINIKAMPAGNE MARS-OLYMPIADE

Die Mars-Olympiade ist die bedeutendste BattleMech-Kampfveranstaltung in der Inneren Sphäre. Mehr Leute haben die Ausstrahlungen der Olympiade angeschaltet als jedes andere Medienereignis in der gesamten menschlichen Geschichte.

SPIELAUFBAU

Jede Mars-Olympiade-Veranstaltung findet an einem klar definierten Ort entweder auf Terra statt, wobei die Hauptzeremonien auf dem Mars abgehalten werden, oder später auf Outreach. Einige der anderen, extremeren Veranstaltungen, wie das Hades-Ereignis und die Armstrong-Ausdauerprüfung, finden in lebensfeindlicheren Umgebungen statt (Venus und Luna im Falle der vorherigen Beispielen). Wenn es nicht anders angegeben ist, sollten alle Planetenbedingungen dem terranischen Standard entsprechen (1,00 G, Atmosphärischer Standard-Druck, atembare Atmosphäre).

Angreifer und Verteidiger

Beide Seiten in der Mars-Olympiade werden aus dem gewaltigen Personal der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte ausgewählt. Selten, wenn auch nicht völlig unbekannt ist, dass Einheiten der Großen Häuser eine Teilnahme an den Veranstaltungen gestattet wird.

In allen Mars-Olympiade-Veranstaltungen dürfen die Spieler beider Seiten des Konflikts ihre Truppen mit der Zufälligen Zuteilungstabelle Sternenbund auswählen. Nach Wunsch der Spieler dürfen entweder die angenommenen Sternenbund-Truppen des Angreifers oder Verteidigers durch Spielercharakter-Einheiten oder Einheiten eines Großen Hauses ersetzt werden. Grundsätzlich sollte die Fertigungsstufe der Streitmächte Veteran oder Elite sein. Beide Seiten sollten ausbalanciert und gleich sein, auf jede Weise, auf die sich die Spieler einigen.

Spezifische Einheiten sind nicht angegeben, mit Ausnahme eines „Goldmedaillen-Kommandeurs“ für die Goldmedaillen-Runden jeder Veranstaltung. Diese sind speziell auf die Veranstaltung zugeschnitten und sollen dem Spieler einer NSC-Einheit eine bessere Atmosphäre ermöglichen. Ansonsten sind nur Einheitenerfordernisse und Vorschläge aufgeführt, um ein besseres Gefühl für jede Veranstaltung zu geben. Dieser besondere Mech kann einer Spielereinheit als Belohnung zugestanden werden, wenn sie die Goldmedaille gewinnt und alle Spieler zustimmen.

KRIEGSKASSE

Die Mars-Olympiade-Veranstaltungen haben keine zugehörigen Kriegskasse-Kosten.

Optionale Bonuspunkte

Eine kleine Liste von optionalen Bonuspunkten ist bei jeder Mars-Olympiade-Veranstaltung angegeben. Die Spieler können sich entscheiden einen davon zu nehmen, keinen, oder alle. Da sie gleichermaßen für alle Seiten in der Runde gelten, erhält keine Seite Bonus-KP, auch wenn sie einer Seite oder der anderen abhängig von spezifischen Einheiten und Bewaffnungen Vorteile bieten können. Die KP-Punktewertungstabelle definiert zusätzliche Belohnungen in Kriegskasse-Punkten, die die Streitmacht des Spielers erhalten kann und die die Anerkennung der Schiedsrichter von Kampfkraft, Publikumswirksamkeit und Sportlichkeit reflektiert. Die gesamte Streitmacht erhält diese Bonus-KP.

▽△ BEDINGUNGEN AUSSERHALB DES TERRANISCHEN STANDARDS UND MARS-OLYMPIADE-VERANSTALTUNGEN

LUNA

Einzigster Mond Terras, dritter Planet des Terra-Systems.

Oberflächenschwerkraft: 0,17 G

Atmosphärischer Druck: Vakuum

Äquatoriale Temperatur: Nachtseite: -173° C (kryogen), Tagessseite: 117° C (superheiß)

Mars-Olympiade-Veranstaltungen: Armstrong-Ausdauerprüfung, Mare-Serenitatis-Staffel, Tycho-Brahe-Dräger-Gedächtnisangriff und -Verteidigung und weitere.

VENUS

Zweiter Planet des Terra-Systems.

Oberflächenschwerkraft: 0,9 G

Atmosphärischer Druck: Standard (Atembar)

Äquatoriale Temperatur: 35° C (trocken)

Mars-Olympiade-Veranstaltungen: Aphrodite-Angriff, Hades-Ereignis, Phaethon-Herausforderung und weitere.

MARS

Vierter Planet des Terra-Systems

Oberflächenschwerkraft: 0,38 G

Atmosphärischer Druck: Standard (Atembar)

Äquatoriale Temperatur: 19° C (gemäßigt-kalt)

Mars-Olympiade-Veranstaltungen: Eröffnungs- und Abschluss-Zeremonien, Phobos-Deimos-Luft-/Raum-Slalom, Antriebslose Sprung-Wiedereintritts-Herausforderung und weitere.

TITAN

Größter Mond des Saturn, sechster Planet des Terra-Systems.

Oberflächenschwerkraft: 0,14 G

Atmosphärischer Druck: Hoch (Toxisch, Stickstoff- und Methan-Atmosphäre)

Äquatoriale Temperatur: -180° C (kryogen)

Mars-Olympiade-Veranstaltungen: Cassini-Gedächtnis-Kampfhürden, Freistil-BattleMech-Nahkampf bei Niedriger Schwerkraft und weitere.

Missionsziele und Wettkampfstufen

Nicht alle Wettkämpfe in der Größenordnung der Mars-Olympiade führen unmittelbar zum „Finale“ und der Goldmedaille. Im *Lagebericht: 2750* wird davon ausgegangen, dass die Spielerstreitmacht sich bereits dafür qualifiziert hat, an den Bronze-, Silber- und Gold-Klassen teilzunehmen. Dass ihr es so weit geschafft habt, bedeutet dass eure Piloten zu den am besten ausgebildeten in der gesamten Inneren Sphäre gehören. Herzlichen Glückwunsch!

Wenn um Gold gekämpft werden soll, muss jeder Spieler zunächst die Bronze- und Silbermedaillen-Runden gewinnen. Beginnend mit der Bronzemedaille-Runde gibt es ein einzelnes Missionsziel. Sobald eine Auseinandersetzung endet, weil eine Streitmacht die andere zerstört oder ausgeschaltet hat, kann das Gewinnerteam zum Silbermedaillen-Gefecht weiter vorrücken. Auf der Silbermedaillen-Stufe gilt das gleiche Missionsziel wie für die Bronzemedaille, doch wird ein zweites, schwierigeres Missionsziel hinzugefügt. Die Goldmedaillen-Runde hat schließlich drei Missionsziele, wobei das letzte auch das schwierigste ist. Jedes dieser Missionsziele bringt KP, wenn es von einer der beiden Seiten erreicht wird. Eine Runde endet, wenn eine gesamte Streitmacht zerstört oder vom Schlachtfeld gedrängt wurde.

Der Gewinner jedes Kampfs wird nicht dadurch ermittelt, wer der letzte stehende Mech ist, sondern durch die erzielten Punkte, die wie oben im Abschnitt zu den KP-Punktewerten angegeben gewonnen werden.

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diese Minikampagne:

Erzwungener Rückzug

Wie bereits zuvor im *Lagebericht* erwähnt, werden Einheiten im Erzwungene Rückzug von den Schiedsrichtern „beschützt“. Einheiten, die sich vom Schlachtfeld zurückziehen, dürfen nicht auf feindliche Einheiten feuern und sie dürfen auch nicht beschossen werden. Verstöße gegen diese Regel werden wie oben erwähnt streng bestraft.

Bergung

Alle Streitmächte dürfen ihre zerstörten Einheiten bergen, wenn sie grundsätzlich geborgen werden können. Die typischen Streitmächte der SBVS haben kein Bedürfnis, Einheiten in einem solchen Wettkampf zu erbeuten.

△ KP-PUNKTEWERTUNGS-TABELLE

KP-WERT	VERANSTALTUNG
+1 KP	Pro Punkt Schaden an der Internen Struktur, der einem Gegner zugefügt wird.
+5 KP	Für jeden erfolgreichen Kritischen Treffer gegen einen Gegner.
+5 KP	Für jede gegnerische Einheit, die das Spielfeld im Erzwungenen Rückzug verlässt.
+10 KP	Für jede gegnerische Einheit, die zerstört wird, solange sie sich auf dem Spielfeld befindet (und sich nicht im Erzwungenen Rückzug befindet).
-10%* KP	Pro Angriff auf eine Einheit im Erzwungenen Rückzug und für jeden Tod eines feindlichen Piloten.

* Prozentsatz des KP-Bonus der gesamten Streitmacht

MARS-OLYMPIADE: ROCKY-MOUNTAIN-AUFKLÄRUNG



„Auf den höchsten Gipfeln der Erde wohnen die Götter der Welt und dulden es nicht, dass ein Mensch erzählt, er habe sie geschaut. Niedere Gipfel bewohnten sie einst; doch immerzu bestiegen die Menschen der Ebenen die felsigen und schneebedeckten Hänge und trieben die Götter auf immer höhere Berge, bis nur noch der letzte übrig war.“

H. P. Lovecraft, 'The Other Gods', 1921, Terra

SITUATION

In der Nähe von Colorado Springs, Nordamerika

Terra

Terranische Hegemonie

Rocky-Mountain-Aufklärung gehört zu den am meisten gesehenen Veranstaltungen in der Olympiade. Die malerische Aussicht der nahen Gipfel der Rocky-Mountains-Gebirgskette ist sowohl photogen als auch tödlich für alle, die nicht darauf vorbereitet sind.

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Gebirge (Tabelle 3; Seite 263, TW)

Vier Geländekarten werden in einer beliebigen erlaubten Konfiguration arrangiert. Der Verteidiger sollte eine Geländekarte als seine Heimatkante auswählen. Die Heimatkante des Angreifers liegt ihr gegenüber. Beide Streitmächte betreten das Spielfeld zu Beginn ihrer Runde über ihre Heimatkante.

Jeder Spieler wählt zwei Hexfelder aus und platziert sie innerhalb von 6 Hexfeldern zur Heimatkante seiner Streitmacht. Dies sind die Erkundungsziele für die Silbermedaillen-Stufe.

Angreifer- und Verteidiger-Einheitenvoraussetzungen

Minimale und maximale Anzahl von Einheiten pro Streitmacht: 4 bis 8

Minimale und maximale Einheitenmasse: 5 Tonnen bis 50 Tonnen

OPTIONALE BONUSPUNKTE

Mittelstarker Schneefall. Alle Einheiten erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 für jede Art von Distanzwaffeneinsatz. Dies beinhaltet automatisch die Auswirkungen der Temperaturen von -50°C (siehe Seite 60 und 62, TO).

Leichter Nebel. Einheiten müssen zusätzlich 1 BP ausgeben, um jedes Hexfeld zu betreten. Dies ist auch abhängig von Vorsichtiger Bewegung (siehe Seite 57 und 63, TO).

Missionsziele und Medaillenstufen

1.) Bronze: Alle Einheiten müssen sich der Heimatkante des Feindes auf 3 Hexfelder annähern. (+100 KP)

2.) Silber: Auskundschaften beider feindlicher Ziele. (+200 KP)

3.) Gold: Zerstörung aller Einheiten mit Sprungdüsen oder mit Senkrechtstarter-Bewegung. (+300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Verbesserte Einheit für die Gold-Stufe

CRB-27sI *Crab*. Reaktor wird auf XL mit 14 Doppel-Wärmetauschern aufgerüstet. Es werden 5 Sprungdüsen eingebaut. Beide schweren Laser werden zu schweren Impulslasern aufgerüstet, der mittelschwere Laser zu einem mittelschweren Impulslaser und der leichte Laser zu einem mittelschweren Laser.

Auskundschaften

Damit ein Ziel als ausgekundschaftet gilt, muss eine Einheit eine volle Runde im Hexfeld dieses Ziels verbringen. Mit anderen Worten: die Runde, in der die Einheit das Hexfeld betritt, zählt nicht. Während eine Runde mit „Auskundschaften“ beschäftigt ist, darf sie ansonsten normal agieren und gilt nicht als immobil.

MARS-OLYMPIADE: KAVALLERIE AUF DEM KAUKASUS



»Eine halbe Meil', eine halbe Meil',
Auf Sattel und Schabracke,
Vor, in Sturmeseil',
Vor, zur Attacke.
Zählt nicht der Kanonen Zahl,
Hinein, hinein ins Todestal ...«
(Alle hören's verwundert)
»Vorwärts, Leichte Brigade, vor« –
Und hinein ins Feuer- und Höllentor
Reiten die Sechshundert.“

—Angriff der Leichten Brigade von Theodor Fontane

SITUATION

Kaukasus-Region, Eurasien

Terra

Terranische Hegemonie

Die Mars-Olympiade-Veranstaltung „Kavallerie auf dem Kaukasus“ ist inspiriert von uralten Schlachten auf Terra wie der Schlacht bei Kursk im Zweiten Weltkrieg, dem Tal der Tränen während des Yom-Kippur-Krieges und der Schlacht von Moskau während des Zweiten Sowjet-Bürgerkrieges. Schnelle, gut bewaffnete Maschinen tragen eine Schlacht aus, die auf taktischer Bewegung und dem Kaliber der verwendeten Waffen basiert.

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Flachland (Tabelle 1, Seite 263, TW)

Arrangiert werden vier oder sechs Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration. Der Verteidiger sollte eine Kartenkante als Heimatkante des Verteidigers auswählen. Die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber. Beide Streitmächte betreten das Spielfeld in ihrer jeweiligen ersten Runde über ihre eigene Heimatkante.

Um das offenere Gelände und einige wenige große Bäume in der Gegend darzustellen, gilt jedes Hexfeld, das Lichte Wälder enthält, als Unwegsam. Jedes Hexfeld, das als Dichte Wälder gekennzeichnet ist, beinhaltet tatsächlich Lichte Wälder.

Zur Verwendung im Goldmedaillen-Missionsziel bestimmen die Spieler auf jeder verwendeten Geländekarte einen Punkt, der als Wegpunkt verwendet wird. Um das Goldmedaillen-Ziel zu erreichen, muss ein einzelner BattleMech alle dieser Wegpunkte ablaufen, ehe er zerstört wird. Dies soll einen Kampf über die weiten Flächen des Kaukasus darstellen, der ständig in Bewegung bleibt.

Angreifer- und Verteidiger-Einheitenvoraussetzungen

Minimale und maximale Anzahl von Einheiten pro Streitmacht: 4 bis 8

Minimale und maximale Einheitenmasse: 20 Tonnen bis 75 Tonnen

OPTIONALE BONUSPUNKTE

Dämmerung. Alle Einheiten erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 auf alle Waffenangriffe (siehe Seite 58, TO).

Mittelstarker Regen. Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1 (siehe Seite 59, TO). Schlamm (siehe Seite 50, TO) entsteht wie angegeben. Wenn die Spieler Mittelstarken Regen wählen, darf jeder Spieler 1 Hexfeld pro eingesetzter Einheit auswählen, das als Schlamm gilt.

Missionsziele und Medaillenstufen

1.) Bronze: Führe einen erfolgreichen Ramm-Angriff aus (einen für 4 Einheiten, die der Gegner ins Feld führt). (+100 KP)

2.) Silber: Zerstöre 50% der Einheiten des Gegners. (+200 KP)

3.) Gold: Erreichen aller Wegpunkte (+300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Verbesserte Einheit für die Gold-Stufe

LNC25-01sl *Lancelot*. Panzerung wird auf Ferrofibrat aufgerüstet. Die PPK wird zu einem schweren ER-Laser. Beide schweren Laser werden zu schweren ER-Lasern aufgerüstet. Die übrige Tonnage wird für Doppel-Wärmetauscher verwendet.

MARS-OLYMPIADE: FEIND IN DEN EVERGLADES



*„Schlamm und Regen und Elend und Blut,
was soll der fröhlich Soldat klagen deswegen?
Gott schuf all dies vor der dachlosen Flut -
Schlamm und Regen.“*

— „Schlamm und Regen“, von Siegfried Sassoon

SITUATION

Planetares Wildnisreservat Everglades, Nordamerika

Terra

Terranische Hegemonie

„Feind in den Everglades“ war schon immer eine beliebte Veranstaltung. Die Schönheit und Fäulnis der Sümpfe haben in der Geschichte der Menschheit die Fantasie schon immer beflügelt. Direkt unter der Wasseroberfläche lauern Gefahren. Es lauert der Tod durch kaltblütige Reptilien und ihre mächtigen Kiefer oder durch Gift im Herzen. Die Bilder von BattleMechs, die sich ihren Weg durch die rankenumschlungenen Bäume bahnen und sich dabei mit Lasern beschließen hat diese Veranstaltung zu einer der beliebtesten im letzten Jahrhundert werden lassen.

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Feuchtgebiete (Tabelle 5, Seite 263, TW)

Arrangiert werden vier Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration. Zwei der Geländekarten sollten River Delta/Drainage Basin #1 und #2 sein. Der Verteidiger sollte eine Kartenkante als seine Heimatkante auswählen. Die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber. Beide Streitmächte betreten das Spielfeld in ihrer jeweiligen ersten Runde über ihre Heimatkante.

Jeder Spieler darf für jede Einheit, die der Gegner im Einsatz hat, ein ferngezündetes Minenfeld mit 20 Punkten Stärke platzieren, sobald der Spieler den Silbermedaillen-Rang erreicht hat (siehe Seite 209, TO).

Angreifer- und Verteidiger-Einheitenvoraussetzungen

Minimale und maximale Anzahl von Einheiten pro Streitmacht: 4 bis 8

Minimale und maximale Einheitenmasse: 40 Tonnen bis 100 Tonnen

OPTIONALE BONUSPUNKTE

Leichter Nebel. Das Betreten aller Hexfelder kostet zusätzlich 1 BP (siehe Seite 57, TO).

Starker Regen. Alle Waffenangriffe erleiden einen Trefferwurfmodifikator von +1, und alle Piloten-/Fahrenwürfe erleiden ebenfalls einen Modifikator von +1 (siehe Seite 59, TO). Schlamm (siehe Seite 50, TO) entsteht wie angegeben. Wenn die Spieler Starken Regen verwenden wollen, darf jeder Spieler ein Hexfeld pro Einheit, die er im Einsatz hat, als Schlamm festlegen.

Missionsziele und Medaillenstufen

1.) Bronze: Die Piloten müssen zeigen, wie gut sie darin sind, einen Mech zu steuern. In den ersten vier Runden müssen alle Pilotenwürfe, deren Misslingen einen Sturz des Mechs oder einen Kontrollverlust eines Fahrzeugs zur Folge hätte, geschafft werden. (+100 KP)

2.) Silber: 25% der Einheiten des Gegners (abgerundet) sind auszuschalten, indem die Einheiten oder Antriebssysteme der Einheiten zerstört werden. (+200 KP)

3.) Gold: Es gibt weniger als 75% Verluste (abgerundet) bis der Gegner 75% Verluste erleidet. (+300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad:

Verbesserte Einheit für die Gold-Stufe

WVE-5Nsl *Wyvern*. Wärmetauscher werden zu 10 Doppel-Wärmetauschern aufgerüstet. Der schwere Laser wird zu einem schweren ER-Laser. Ein zusätzlicher leichter Laser wird im Kopf eingebaut. Die KSR-6 wird zu 3 Blitz-KSR-2 mit einer einzelnen Tonne Munition aufgerüstet.

MARSOLYMPIADE: WÜSTENKRIEG



„Sie machen mir keine Angst mit dem leeren Raum zwischen den Sternen, auf Sternen, auf denen sich die menschliche Rasse nicht aufhält. Ich habe es in mir, so viel näher zu Hause, mir Angst zu machen mit meinen eigenen wüsten Orten.“

—Robert Frost

Das Zentrum der arabischen Halbinsel war während der gesamten menschlichen Geschichte einer der lebensfeindlichsten und tödlichsten Orte auf Terra. Die Olympische Veranstaltung „Wüstenkrieg“ reicht bis ins Jahr 2028 zurück, noch vor der ersten Mars-Olympiade. In den Nachwirkungen des Zweiten Sowjet-Bürgerkrieges wurde in den Wüsten des Nahen Ostens von den Armeen sowohl der Sowjets als auch der Westlichen Allianz große Mengen an militärischem Material zurückgelassen. Was damit begann, dass kleine Gruppen von Mechanikern und ehemaligen Militäroffizieren die Kontrolle über verlassene oder beschädigte T-95 oder M1A3 Abrams ergriffen, ging bald dazu über, dass sich die Besatzungen, die die Maschinen übernommen hatten, um Geld duellierten.

Das Ereignis setzte sich durch, und bald entwickelte sich ein stärker kodifiziertes Regelwerk. Gegen Ende des Jahrhunderts war der Wüstenkrieg eine jährliche Veranstaltung, die ein Testgelände für neue Militärtechnologien darstellte und Gelegenheit bot, neue Designs und Ideen von Waffenherstellern zu präsentieren. Nach der Entwicklung des BattleMechs dauerte es nur fünf Monate, bis der erste *Mackie* sich durch den Sand der Arabischen Wüste kämpfte. Die Bilder des gewaltigen BattleMechs, der „Kill-Roy“ getauft und wie ein Clown mit einem beunruhigenden gelben Grinsegesicht bemalt war, brannten sich in das Gedächtnis von allen, die diese schicksalhafte Veranstaltung verfolgten. „Kill-Roy“ wurde das Maskottchen des Wüstenkrieges und wird auch heute noch als „Zeremonienmeister“ eingesetzt.

Aufgrund dieser langen Geschichte, die weitaus älter als der Sternenbund ist, ist der Wüstenkrieg die einzige Veranstaltung der Mars-Olympiade, die jährlich ausgetragen wird, außerhalb des normalen MO-Zeitplans. Wenn Wüstenkrieg nicht Teil der Mars-Olympiade ist, dann erhalten die Gewinner auch keine Medaillen. Stattdessen erhalten die Gewinner des Wüstenkrieges eine Platintrophäe mit einem kleinen „Kill-Roy“ aus BattleMech-Panzerung.

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Wildnis (Tabelle 4, Seite 263, TW)

Arrangiert werden 4 bis 6 Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration (wenn beide Seiten 10 oder mehr Einheiten verwenden, dann sollten sechs Geländekarten benutzt werden). Der Verteidiger sollte eine Kartenkante als seine Heimatkante wählen. Die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber. Beide Streitmächte betreten das Spielfeld in ihrer jeweils ersten Runde über ihre Heimatkante.

Angreifer- und Verteidiger-Einheitenvoraussetzungen

Minimale und maximale Anzahl von Einheiten pro Streitmacht: 8 bis 12
Minimale und maximale Einheitenmasse: 50 Tonnen bis 100 Tonnen

OPTIONALE BONUSPUNKTE

Sand. Das Betreten aller Hexfelder kostet zusätzlich 1 BP. Alle Ergebnisse auf Mechpilotenwürfe erleiden einen Abzug von 1, weil der Sand so instabil ist (siehe Seite 39, TO).

Verwehter Sand. Alle Angriffe mit Direktfeuer- und Impuls-Energiewaffen erleiden einen Abzug von 1 auf den Trefferwurf (siehe Seite 62, TO).

Missionsziele und Medaillenstufen

1.) Bronze: Es muss ein Kritischer Treffer „durch die Panzerung“ (zum Beispiel weil eine 2 bei der Ermittlung der Trefferzone gewürfelt wurde) für jeweils vier Einheiten des Gegners erzielt werden. Daran hat das blutrünstige Publikum mehr Spaß. (+100 KP)

2.) Silber: Die schwersten 25% der Einheiten des Gegners werden bis zum Ende von Runde 8 ausgeschaltet. (+200 KP)

3.) Gold: Die schnellsten 25% der Einheiten des Gegners werden bis zum Ende von Runde 8 ausgeschaltet. (+300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad.

Verbesserte Einheit für die Gold-Stufe

MSH-9HKR *Mackie* - „Kill-Roys Kleiner Kumpel“. 13 Doppel-Wärmetauscher kühlen dieses Design. Die AK/20 wird durch zwei LB-10-X-AK mit 4 Tonnen Munition ersetzt, die auf beide Torsoseiten aufgeteilt sind. Die Aktive Beagle-Sonde wurde entfernt, und beide Torsoseiten sind mit CASE geschützt.

MARS-OLYMPIADE: HADES-EREIGNIS



*"And when he goes to Heaven
To Saint Peter he will tell:
Another Marine reporting, Sir;
I've served my time in Hell!"*

—Grabinschrift von PFC Cameron, USMC, Guadalканал

Von allen Veranstaltungen der Mars-Olympiade verursacht das Hades-Ereignis die häufigsten Pilotentode. Das Ereignis begann mit der ersten Mars-Olympiade und findet auf der Venus statt, aber weil es so neu ist, erlebte es die Venus nie so höllisch wie sie war, ehe die AfGbp den Planeten voll terraformiert hatte. Die Schlacht findet auf den Hängen des Sapas Mons statt, einem Schildvulkan in der Nähe des Äquators des Planeten. Die Lavaströme und häufigen Ausbrüche machen die Umgebung für die terraformierte Venus sengend heiß, wodurch man die Luft nicht mehr atmen kann.

Das Hades-Ereignis ist eine Frage von Ausdauer und brutalem Kampf. MechKrieger versuchen, ihre Gegner zu überwältigen, ehe ihre Mechs von der Umgebung selbst in die Knie gezwungen werden. Das Regiment, dass das Hades-Ereignis gewinnt, ist oft ein Favorit für den Preis des besten Regiments der Mars-Olympiade. Bist du hart genug?

SPIELAUFBAU

Empfohlenes Gelände: Flachland, Hügelland und Wildnis (Tabellen 1, 2 und 4; Seite 263, TW)

Arrangiert werden vier bis sechs Geländekarten in einer beliebigen erlaubten Konfiguration (sechs Geländekarten sollten verwendet werden, wenn beide Seiten 10 oder mehr Einheiten benutzen). Der Verteidiger sollte eine Kartenkante als seine Heimatkante auswählen. Die Heimatkante des Angreifers liegt der Heimatkante des Verteidigers gegenüber. Beide Streitmächte betreten das Spielfeld in ihrer jeweils ersten Runde über ihre Heimatkante.

Für die Silber- und Goldmedaillen-Stufen dürfen beide Spieler eine Anzahl von Hexfeldern gleich der Zahl an Einheiten, die sie kontrollieren, festlegen – diese sind mit flüssigem Magma unter einer Kruste gefüllt (siehe Seite 35, TO). Diese Hexfelder werden zu Spielbeginn ausgewählt und bestimmt. Es werden die aufgeführten Regeln für das Einbrechen in die Oberflächenkruste und Stürze in das heiße, flüssige Magma verwendet.

Angreifer- und Verteidiger-Einheitenvoraussetzungen

Minimale und maximale Anzahl von Einheiten pro Streitmacht: 8 bis 16
Minimale und maximale Einheitenmasse: 20 Tonnen bis 100 Tonnen

Notwendige Geländemodifikationen

Schwerkraft: Das Hades-Ereignis findet auf der Venus statt. Die Oberflächenschwerkraft von Terras Schwesterplaneten liegt bei 0.9 G. Dies kann Einfluss auf die Bewegungswerte von Einheiten haben (siehe Seite 55, TO).

Vegetation und Wasser: Die extremen Temperaturen an den Hängen des Sapas Mons machen jede Form von Vegetation unmög-

lich. Alle Waldfelder oder Wasserfelder gelten für dieses Ereignis als Unwegsames Gelände.

Temperatur: Der größte Teil der Venus hat Temperaturen, die für Menschen erträglich sind. Der aktive Vulkan, auf dem dieses Ereignis stattfindet, lässt die Lufttemperatur weitaus höher steigen. Die Lufttemperatur für dieses Ereignis liegt bei 100 Grad Celsius. Somit erhalten alle Einheiten, die Wärme verwalten, 5 zusätzliche Wärmepunkte pro Runde. Fahrzeuge haben keine Wärmeskala, also wird ihre Reisegeschwindigkeit um 5 verringert und ihre Höchstgeschwindigkeit entsprechend neu berechnet.

Optionale Bonuspunkte

Venusbeben. Wenn man auf einem aktiven Vulkan kämpft, führt das manchmal dazu, dass ein Mech umfällt. Es kommt hundert Kilometer entfernt zu einer starken Eruption, was ein Erdbeben mit einer Stärke von +3 erzeugt (siehe Seite 55, TO). Um zu ermitteln, wann es zu diesem Ereignis kommt, würfle zu Beginn jeder Runde mit 2W6. Bei einem Ergebnis von 4 oder weniger kommt es in dieser Runde zum Venusbeben. Dies kann mehrere Male während eines Szenarios geschehen.

Ascheregen. Dies verwendet die gleichen Regeln wie Verwehter Sand: Alle Direktfeuer- und Impuls-Energiewaffen erleiden zum Treffen einen Abzug von 1 (siehe Seite 62, TO).

MISSIONSZIELE UND MEDAILLENSTUFEN

- 1.) Bronze:** Reite die Hitzekurve! Kein eigener Mech darf aufgrund von Hitze stillgelegt oder immobil werden, bis das Ereignis endet. (+200 KP)
- 2.) Silber:** Keine Einheit darf durch Kontakt mit Magma zerstört werden. (+400 KP)
- 3.) Gold:** Weniger als 50% der eigenen Einheiten dürfen verloren werden, bis der Gegner 50% der seinen verliert. (+300 KP)

SPEZIALREGELN

Die folgenden Regeln gelten für diesen Pfad.

Verbesserte Einheit für die Gold-Stufe

BLR-1GHE *BattleMaster* ("HellSlinger"). 16 Doppel-Wärmetauscher. Maschinengewehre werden entfernt. KSR-6 und Munition werden aufgerüstet auf 3 x Blitz-KSR-2 mit einer einzelnen Tonne Munition. Zwei der nach vorne gerichteten mittelschweren Laser werden entfernt und eine zusätzliche PPK wird in den linken Arm eingebaut. Die halbe Tonne verbleibenden Gewichts wird zur aufgerüsteten Ferrofibril-Panzerung der Einheit hinzugefügt.

SPIELEN IM ZEITALTER DES STERNENBUNDES

In den letzten Jahrzehnten des Sternenbundes gelangte die Menschheit zu ihrem Höhepunkt. Die technologische Entwicklung war niemals schneller vorangeschritten, neue Ausrüstung, die in den Jahrhunderten zuvor (und einigen Jahrhunderten seitdem) wie Magie erschienen war, war fast an der Tagesordnung. Die Terraformierung von Planeten eröffnete der Menschheit bis dahin unbewohnbare Planeten, die reich an leicht erreichbaren Rohmaterialien waren. Die Medizin ermöglichte der Menschheit nicht nur, die meisten der neuen Bakterien und Viren auf den Tausenden von neu besiedelten Welten zu bezwingen, sondern erhöhte auch die Lebenserwartung von Menschen auf industrialisierten Welten auf weit über 100 Jahre.

Doch zur gleichen Zeit lauerten hinter den Wundern des Goldenen Zeitalters der Menschheit nach wie vor die Gier und der Stolz der Menschen. Unter einer Schicht aus Diplomatie hetzten sich die Großen Häuser Söldner und Banditen an die Kehlen. In diesem Zeitalter wurde die Saat der Zerstörung des Sternenbundes gepflanzt; es war nur eine Frage der Zeit bis alles in sich zusammenbrach.

Die folgenden Spezialregeln erlauben es Spielern, ihre BattleTech-Kriegsspiele und Rollenspielkampagnen mit dem Flair des späten Sternenbundes zu versehen. All diese Regeln gelten als erweitert und optional, also sollten sich Spieler und Spielleiter darauf verständigen, ob sie verwendet werden sollen, ehe sie in die Kampagne eingeführt werden. Um es den Spielern leichter zu machen sind die Regeln in diesem Abschnitt in zwei Teile gruppiert. Die ersten – *BattleTech-Regeln* – beschreiben die Regeln, die am besten für Tabletop-Gefechte nach den Regeln von *Total Warfare (TW)* und *Tactical Operations (TO)* geeignet sind. Der zweite Teil – *Rollenspielregeln* – spricht die Elemente des Spiels an, die für Rollenspiele nach den Regeln in *A Time of War (AToW)* gedacht sind.

BATTLETECH-REGELN

Die folgenden Regeln für das Zeitalter des Sternenbundes beschreiben Kriegsspiel-Kampagnen und Spiele, die die Kernregeln verwenden, die du vor allem in *Total Warfare* und *Tactical Operations* findest.

KOMMANDO-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Die folgenden Regeln können von Spielern verwendet werden, wenn sie während des Zeitalters des Sternenbundes einen Teil der aufgeführten Streitmächte spielen wollen. Diese Regeln sind so konzipiert, dass sie mit den Speziellen Kommandeurs-Fähigkeiten kompatibel sind, die du in *TO* findest. Wenn Spezialfähigkeiten wie Initiative aufsparen, Initiative erzwingen, Bewegung außerhalb der Karte und Überrennen genannt werden, findet man diese im gleichen Kapitel (siehe Seite 191-193, *TO*).

Konföderation Capella

Die folgenden Regeln spiegeln Kommando-Spezialfähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimenter der SKC wider.

8. Liao-Ulanen: Da sie geschickte Pioniere sind, hat der Old-Kentucky-Heimatschutz einen Vorrat an Landminen zur Verfügung. In einem Szenario, in dem die 8. Liao-Ulanen als Verteidiger eingesetzt werden, darf der Spieler, der die Ulanen kontrolliert, ein ferngezündetes Minenfeld mit Stärke 10 für jede verbündete Einheit auf dem Schlachtfeld zuweisen (siehe Seite 209, *TO*). Im Kampagnenspiel verringert die Technik der 8. Ulanen den Fertigungsmodifikator für Reparaturen auf der Allgemeinen Reparaturtabelle um 1 (siehe Seite 183, *SO*).

1. Capellanische Stürmer: Als eines der am besten ausgebildeten Kommandos der Konföderation Capella verfügen die 1. Capellanischen Stürmer über einige der schwersten und fortschrittlichsten Einheiten, die der Konföderation zur Verfügung stehen. Wenn Mech-Truppen nach dem Zufallsprinzip zugewiesen werden, wird ein Modifikator von +2 verwendet, wenn der zufällige Lanzen-Typ ermittelt wird. Wenn die Spieler außerdem für spezifische Einheiten auf der Zufälligen Zuteilungstabelle würfeln, können sie das Ergebnis um 1 Punkt in eine beliebige Richtung anpassen. Charaktere aus *A Time of War* die zur 1. Capellanischen Ranger-Brigade gehören, erhalten außerdem +3 auf ihre Eigenschaft Reputation.

3. Chesterton-Kavallerie: Die 3. Chesterton besteht aus hervorragenden Kundschaftern und hat sich als besonders begabt darin erwiesen, große gegnerische Formationen zu finden, zu identifizieren und ihnen auszuweichen. Um das abzubilden darf die 3. Chesterton die Spezialfähigkeit Bewegung außerhalb der Karte verwenden, wenn sie in einem Szenario der Angreifer sind (siehe Seite 192, *TO*). Außerdem ist die 3. hervorragend in Taktiken kombinierter Waffen ausgebildet. Wenn die 3. eine Mischung aus Mechs, Fahrzeugen und / oder Infanterie ins Feld führt, erhält sie einen Initiativmodifikator von +1. Wenn sie eine Formation ins Feld führt, die nur aus einem Einheiten-Typ besteht, erleidet die 3. Chesterton stattdessen einen Initiativmodifikator von -1.

Schwere Andurien-Garde: Die Schwere Andurien-Garde, eine der neu gegründeten Brigaden in den SKC, muss erst noch ein festes Band zwischen den zerstreuten Elementen der Regimenter herstellen, die zu ihrem aktuellen Status vereint worden sind. Um das abzubilden erleidet die Schwere Andurien-Garde, wenn sie eine Streitmacht mit mehr als 8 Einheiten verwendet, einen Initiativmodifikator von -1.

16. Sian-Dragoner: Die 16. Sian-Dragoner sind schlecht ausgebildet und ausgerüstet und werden an der Peripheriegrenze in der Konföderation eingesetzt. Sie sind stark davon abhängig, dass diese von den Sternenbundverteidigungstreitkräften patrouilliert werden. Wenn eine Mech-Truppe nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt wird, wird ein Modifikator von -2 bei der Bestimmung des Lanzen-Typs verwendet. Wenn auf der Zufälligen Zuteilungstabelle für Einheiten gewürfelt wird, muss der Spieler der 16. Sian alle Ergebnisse von 2 oder 12 noch einmal würfeln, um die geringere Qualität der ihnen zur Verfügung stehenden Einheiten abzubilden.

Draconis-Kombinat

Die folgenden Regeln spiegeln Kommando-Spezialfähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimenter der VSDK wider.

1. Galedon-Reguläre: Das 1. Galedon ist als leichte Aufklärungstruppe ausgebildet und nicht darauf vorbereitet, gegen große Formationen feindlicher Einheiten zu kämpfen. In jedem Gefecht, in dem die 1. Regulären gegen eine Feindformation größer als eine Kompanie (12 Einheiten) eingesetzt werden, erleiden sie einen Initiativmodifikator von -1. Wenn zufällig eine Mech-Truppe zusammengestellt wird, wird ein Modifikator von -2 verwendet, wenn zufällig der Lanzentyp für die 1. Galedon-Regulären bestimmt wird.

4. Schwert des Lichts: Als ein Schwert-des-Licht-Regiment gehört das 4. zu den am besten ausgebildeten Kommandos außerhalb der Sternenbundverteidigungstreitkräfte selbst. Die Krieger des 4. sind Experten für den Kampf auf offenem Feld. Wenn es in einem Szenario kämpft, in der die Hälfte (abgerundet) der Karten auf der Tabelle Flatlands

Terrain zu finden ist (siehe Seite 263, *TW*), dann erhält das 4. einen Modifikator von +2 auf die Initiative-Würfe und die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 192, *TO*).

5. Benjamin-Reguläre: Das 5. Benjamin ist dafür ausgebildet, sich schnell den Taktiken des Feindes anzupassen. In jedem Szenario gegen das 5. Benjamin verliert die gegnerische Streitmacht alle folgenden Spezialfähigkeiten: Überrennen, Initiative erzwingen und Initiative aufsparen (siehe Seite 192 – 193, *TO*).

1. Rasalhaag-Reguläre: Die 1. Rasalhaag-Regulären stellen eine der neuesten Militärformationen der VSDK dar und verfügen somit über hochmoderne Systeme und Ausrüstung. Wenn auf der Zufälligen Zuteilungstabelle für Einheiten gewürfelt wird, dürfen die 1. Rasalhaag-Regulären eine von vier Einheiten (abgerundet) durch eine Einheit von der Zufälligen Zuteilungstabelle Sternenbund ersetzen. Unglücklicherweise weiß das Kombinat, dass die VSDK erlaubt hat, dass andere Einheiten zu *Ronin* wurden, um die 1. Rasalhaag zu gründen, was dafür sorgt, dass viele dieses Regiment als ehrlosen Trick betrachten. Um dies abzubilden erhalten Charaktere aus *A Time of War* eine Reputations-Eigenschaft von -2 Eigenschaftspunkten (siehe Seite 107, *AToW*).

1. Proserpina-Husaren: Die 1. Proserpina-Husaren sind immer in Bewegung, da sie die ganze Zeit von einer Grenzregion zur nächsten verschoben werden, um zu patrouillieren oder Überfälle durchzuführen. Aus diesem Grund erleiden die 1. Proserpina-Husaren einen Modifikator von -1 auf alle Initiative-Würfe, wenn sie in einem Szenario den Verteidiger darstellen. Sind sie der Angreifer, dann erhalten die 1. Proserpina einen Modifikator von +1 auf den Initiative-Wurf. Außerdem erhalten die 1. Proserpina-Husaren, wenn sie als Streitmacht mit einer Größe von 8 oder weniger Einheiten ins Feld geführt werden, die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 192, *TO*).

Vereinigte Sonnen

Die folgenden Regeln spiegeln die Kommando-Spezialfähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimenter der AVS wider.

Schwere Davion-Garde: Wenn der Schwere Davion-Garde zufällig Mech-Truppen zugewiesen werden, wird ein Modifikator von +3 bei der Ermittlung des zufälligen Lanzen-Typs verwendet. Die Schwere Garde darf die Spezialfähigkeiten Initiative erzwingen, Initiative aufsparen und Überrennen verwenden (siehe Seite 192 – 193, *TO*). Alle Charaktere aus *A Time of War* erhalten eine Reputations-Eigenschaft von +3 Eigenschaftspunkten und eine Verbindungen-Eigenschaft von +5, solange sie Mitglied der Schwere Garde sind (siehe Seite 107, *AToW*).

4. Davion-Garde: Wenn zufällig Geländekarten ausgewählt werden, darf der Gegner der 4. Davion-Garde zwar alle Geländekarten des Szenarios auswählen, doch darf der Spieler der 4. Garde dann zuerst seine Heimatkarte wählen und das Spiel in jedem erlaubten Hexfeld innerhalb von 3 Hexfeldern zu seiner Heimatkarte beginnen. Wenn der 4. Davion-Garde zufällig Mech-Truppen zugewiesen werden, dann darf eine von vier Einheiten auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Sternenbundverteidigungstreitkräfte ausgewürfelt werden.

6. Syrtis-Füsiliere: Wenn die 6. Syrtis-Füsiliere die Verteidiger in einem Szenario sind und die Geländekarten zufällig ermittelt werden, dann darf der kontrollierende Spieler der 6. alle Geländekarten für das Szenario auswählen, anstatt sie auszuwürfeln. Danach darf er bis zu einem Viertel seiner Einheiten (abgerundet) an versteckten Orten aufstellen. Weil sie außerdem so lange in ihrer Garnison auf New Syrtis stationiert waren, dürfen alle Gegner, die sich den 6. Syrtis-Füsiliere auf New Syrtis stellen, die Spezialfähigkeit Kommunikationsstörung nicht gegen sie einsetzen.

1. Avalon-Husaren: Weil die 1. Avalon-Husaren schon so lange in Konflikte mit dem Draconis-Kombinat verstrickt sind, darf bei einer

zufälligen Zuweisung von Mechtruppen eine von vier leichten oder mittelschweren Einheiten mit der Zufälligen Zuteilungstabelle Draconis-Kombinat ausgewürfelt werden. Außerdem dürfen die 1. Husaren die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen verwenden (siehe Seite 192-193, *TO*). Aufgrund der verstreuten Befehlsstruktur der Loyalisten ist es für sie schwieriger, alle Feindbewegungen in ihrer Umgebung im Auge zu behalten. Um das darzustellen erhält ein Viertel (abgerundet) jeder Streitmacht, die gegen die 7. Tancredi kämpft, die Spezialfähigkeit Bewegung außerhalb der Karte. (Wenn die gegnerische Streitmacht bereits eine Spezialfähigkeit Bewegung außerhalb der Karte besitzt, die mehr Einheiten außerhalb der Karte erlaubt, dann hat dies keinen Effekt.)

Liga Freier Welten

Die folgenden Regeln spiegeln Kommando-Spezialfähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimenter der Liga Freier Welten wider.

1. Garde der Freien Welten: Die 1. Garde der Freien Welten ist geschickt darin während der Bewegung zu feuern. Aus diesem Grund erleiden die Einheiten dieser Streitmacht nur den halben normalen Trefferwurfmodifikator für ihre Angreiferbewegung (kein Modifikator für Gehen, +1 für Rennen und Springen). Wenn den 1. Guards zufällig Mech-Truppen zugewiesen werden, wird ein Modifikator von +2 eingerechnet, wenn der Zufällige Lanzen-Typ bestimmt wird.

10. Atreischen Dragoner: Wenn die BattleMechs, die die 10. Atreischen Dragoner in einem Szenario verwendet, zufällig bestimmt werden sollen, dann darf der kontrollierende Spieler die Zufällige Zuteilungstabelle einer beliebigen Fraktion außer den Freien Welten wählen (nicht allerdings den Sternenbund) und die Hälfte der BattleMechs seiner Streitmacht auf dieser Tabelle auswürfeln. (Möchte der Spieler beispielsweise auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Vereinigte Sonnen würfeln, dann muss die Hälfte seiner Einheiten auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Liga Freier Welten ausgewürfelt werden und die andere Hälfte auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Vereinigte Sonnen.) Wenn aber auf einer Tabelle außer den Freien Welten gewürfelt wird, müssen Ergebnisse von 2 oder 12 neu geworfen werden.

6. Marik-Miliz: Die 6. Marik-Miliz ist auf planetare Angriffsmissionen und orbitale Kampfabwürfe spezialisiert. Das Regiment darf die Spezialfähigkeiten Überrennen und Initiative erzwingen verwenden (siehe Seite 192-193, *TO*). Außerdem erhalten alle Einheiten in der 6. Miliz einen Modifikator von +1 auf das Würfelergebnis, wenn sie einen Kampfabwurf durchführen (siehe Seite 22 – 24, *SO*). Wenn der 6. Miliz zufällig Mech-Truppen zugewiesen werden, wird ein Modifikator von +3 zur Ermittlung des Zufälligen Lanzen-Typs verwendet.

Herzogliche Garde: Das Können und die Reputation der Herzoglichen Garde verleiht ihnen auf dem Schlachtfeld eine einschüchternde Präsenz. Zu Beginn jeder Runde, in der die Herzogliche Garde gegenüber ihren Gegnern in der Mehrzahl ist, gewinnt die Herzogliche Garde automatisch die Initiative für die Runde. Außerdem sind die Herzogliche Garde Experten, wenn es um Kampf und Einsatz in Schwerelosigkeit geht und ihre Krieger erleiden keine Abzüge auf Mechpiloten-Würfe, wenn sie in Schwerelosigkeit eingesetzt werden.

1. Regularischen Husaren: Die vorsichtigen 1. Regularischen Husaren sind es gewohnt, auf eine Schwäche in der Position des Feindes zu warten, was sie zu einer effektiveren Defensivstreitmacht macht. Jede Streitmacht, die sich den 1. Regularischen Husaren stellt, verliert eventuelle Spezialfähigkeiten Initiative erzwingen und Initiative aufsparen. Aufgrund der schlechten Qualität der BattleMechs, die sie erhalten haben, erhalten alle Mitglieder der 1. Husaren eine freie Stufe der Fertigkeit Techniker/Elektronik, Techniker/Mechanik oder Techniker/Waffen (siehe Seite 157 – 158, *AToW*).

Lyranisches Commonwealth

Die folgenden Regeln spiegeln die Kommando-Spezialfähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimenter der LCS wider.

1. Arcturanische Garde: Die 1. Garde ist dafür ausgebildet, in Defensivstellungen eingesetzt zu werden. Zu Beginn eines Szenarios, in dem die 1. Garde als Verteidiger eingesetzt ist, darf der kontrollierende Spieler der 1. Garde ein Hexfeld, das nicht gepflastert und nicht Wasser ist, für jeweils 4 Einheiten der Garde als „Defensivstellungen“ festlegen. Diese Defensivstellungen dürfen überall auf der Karte liegen, nur nicht innerhalb von 8 Hexfeldern zur Heimatkante des Gegners. Diese Hexfelder bringen einen Trefferwurfmodifikator von +1 für alle Waffenangriffe gegen Garde-Einheiten, die ihre Runde in der Stellung beenden, doch bieten sie nicht den vollen Effekt von Teilweiser Deckung, da Treffer gegen die Bein-Zone nicht neu gewürfelt werden müssen. Außerdem erhält die 1. Garde einen Modifikator von +3, wenn sie den Zufälligen Lanzen-Typ bestimmen.

2. Lyranische Garde: Alle BattleMechs in der 2. Garde sind *Firestarter*- oder *Hunchback*-Varianten, normalerweise in homogene Lanzen gruppiert (Lanzen, die aus einem einzelnen Einheitentyp bestehen). Als Folge sind für diese Streitmacht keine Würfe auf der Zufälligen Zuteilungstabelle erforderlich (auch wenn Mech-Streitmächte, die aus mehr als einer Lanze – 4 Einheiten – bestehen, eine Mischung aus *Firestarter*- und *Hunchback*-Lanzen darstellen sollten). Außerdem ignoriert die 2. Garde den normalen Trefferwurfmodifikator von +1 für Angriffe gegen Infanterie-Formationen. In Spielen von *A Time of War* erhalten alle MechKrieger, die der 2. Lyranischen Garde zugewiesen sind, eine Reputations-Eigenschaft mit -2 Eigenschaftspunkten, der ihren Umgang mit Charakteren aus dem Sternenbund oder der Republik der Randwelten betrifft (siehe Seite 107, *AToW*).

1. Donegal-Garde: Die 1. Donegal-Garde ist für schnelle Angriffe und schnelle Reaktionen ausgebildet. Daher dürfen sie die Spezialfähigkeit Initiative erzwingen verwenden (siehe Seite 192-193, *TO*). Die 1. Donegal ist auch überdurchschnittlich begabt darin, größere Streitmächte zu behindern und kommt sich oft selbst in den Weg, wenn weniger Ziele verfügbar sind. Um dies darzustellen erhält die 1. Garde einen Initiative-Modifikator von -1, wenn sie zu Beginn einer Runde in der Überzahl sind. Wenn außerdem den 1. Donegal zufällig Mech-Truppen zugewiesen werden, wird ein Modifikator von -2 zur Bestimmung des zufälligen Lanzen-Typs verwendet.

4. Skye-Ranger: Die 4. Skye-Ranger sind Meister darin, darauf zu warten, dass ihre Gegner einen strategischen Fehler machen. Um das darzustellen dürfen die 4. Skye die Spezialfähigkeit Initiative erzwingen verwenden (siehe Seite 192 – 193, *TO*). Außerdem dürfen sie die Hälfte (abgerundet) der Geländekarten in einem Szenario auswählen anstatt sie zufällig zu bestimmen. Wenn Geländekarten aus einer bestimmten Liste oder Tabelle bestimmt werden, dann müssen die 4. Ranger sie auch aus dieser Liste auswählen.

1. Hofgarde: Die 1. Hofgarde erhält einen Initiative-Modifikator von +1 und einen Modifikator von -1 auf alle Mechpiloten-Würfe, wenn sie in urbanem Gelände kämpfen. Damit dieser Modifikator gilt, muss mindestens die Hälfte (abgerundet) der verwendeten Geländekarten auf den Tabellen Light oder Heavy Urban Terrain in *Total Warfare* (siehe Seite 263, *TW*) zu finden sein. In Fällen, in denen beispielsweise Miniaturengelände anstelle von Geländekarten verwendet werden, müssen alle Spieler zustimmen, dass die Umgebung urban ist. Charaktere in *A Time of War*, die bei der 1. Hofgarde dienen, erhalten +3 Eigenschaftspunkte auf ihre Reputations-Eigenschaft und +3 Eigenschaftspunkte auf ihre Verbindungen-Eigenschaften (siehe Seite 107, *AToW*).

Sternenbund

Die folgenden Regeln spiegeln die Kommando-Spezialfähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimenter der SBVS wider.

7. Königliche BattleMech-Division: Die 7. Königliche BattleMech-Division ist besonders begabt darin, feindliche Kommandeure auf dem Schlachtfeld ausfindig zu machen, zu identifizieren und zu töten. In jedem Szenario, in dem der Gegner der 7. eine Einheit auf dem Feld hat (egal ob Nichtspielereinheit oder Spielereinheit), deren Fähigkeit den Gegnern der 7. eine Spezialfähigkeit verleiht, erhalten die Krieger der 7. einen Trefferwurfmodifikator von -1 für alle Waffenangriffe gegen diese Einheit.

500. BattleMech-Brigade: Als Demonstrationsteam der SBVS beinhaltet die 500. BattleMech Brigade einige der fähigsten Piloten in der Inneren Sphäre. Auch wenn alle Krieger in der 500. bereits als Elite gelten, erhalten sie zusätzlich -1 auf ihren Basis-Piloten-/Fahren-Fertigkeitswert, um darzustellen, wie sehr sie sich auf die Demonstration ihrer Pilotenkünste konzentrieren (-2 für jeden Lanzen-Kommandeur in der Brigade). Charaktere aus *A Time of War*, die im Phoenix dienen, erhalten außerdem +3 Eigenschaftspunkte auf ihre Reputations-Eigenschaft (siehe Seite 107, *AToW*). Wenn sie außerdem alle Voraussetzungen erfüllen und mindestens ein volles Dienstjahr in der Brigade abgeleistet haben, erhalten sie die Pilotenspezialfähigkeit „Angeborene Anmut“ umsonst (siehe Seite 224, *AToW*).

Sternenbund-Expeditionsbrigade: Die Sucher sind hervorragend mit Sprungschiffen und Landungsschiffen ausgestattet. Alle Reisekosten in Pfaden, die die Regeln zur KP-basierten Strategischen Bewegung verwenden (siehe Seite 112), werden für diese Streitmacht halbiert. Alle Charaktere aus *A Time of War*, die in der SBEB dienen, erhalten eine kostenlose Stufe Einsatz in Schwerelosigkeit, nachdem sie 3 Monate Dienst in dieser Streitmacht abgeleistet haben (siehe Seite 159, *AToW*).

21. Königliche Sprunginfanteriedivision: Die Krieger der Roo Brigades sind besonders fähig darin, ihre Sprungdüsen zur maximalen Manövrierfähigkeit einzusetzen. Wenn mehr als die Hälfte (abgerundet) der Bodeneinheiten dieser Division zu Beginn eines Szenarios über Sprungfähigkeit verfügt (dazu gehören Kanga-Sprungpanzer, FLUM und Sprunginfanterie), dann erhält die 21. während des Szenarios einen Initiative-Modifikator von +1. Wenn alle Bodeneinheiten der 21. Sprungfähigkeit besitzen, dann steigt der Bonus auf +2 und die Streitmacht erhält die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 192, *TO*).

3. Königliche BattleMech-Division: Die 3. Königliche Division hat außerordentlich viele Revolverhelden in ihren Reihen und ist entsprechend bekannt für ihre hervorragenden Schützen. Alle MechKrieger aus der Division haben nicht nur die Elite-Fertigkeitsstufe, sondern rechnen zusätzlich -1 auf ihre Schützenwerte an, um ihre Betonung auf Schießkunst auszudrücken (-2 für alle Mechlanzen-Kommandeure in der Division). Alle Nichtspielercharaktere in der 3. Royal verfügen zudem über die Pilotenspezialfähigkeit Meisterschütze (siehe Seite 220, *AToW*); Spielercharaktere, die dieser Streitmacht zugewiesen werden, erhalten ebenfalls die Spezialfähigkeit Meisterschütze, wenn sie ein Jahr Dienstzeit in der 3. abgeleistet haben (wenn sie die Voraussetzungen erfüllen).

13. Königliche Infanteriedivision: Die 13. Royals hatten in ihrer Geschichte viel mehr Glück, als ihr Name vermuten lässt. Sie gehörten oft zu den ersten Truppen, die experimentelle Waffen testen durften. Das macht sie zu einer der am besten ausgerüsteten Divisionen in den SBVS. Wenn die Regeln zum Goldenen Zeitalter der Technologie verwendet werden (siehe Seite 148), dann erhält die 13. eine Basis von 10 Upgrade-Punkten pro Einheit anstelle der normalen 8 für SBVS-/Terranische Truppen.

77. Königliche BattleMech-Brigade: Die 77. Royal wurde speziell dafür ausgebildet, in einer Vielzahl von lebensfeindlichen Wetter- und Atmosphärenbedingungen eingesetzt zu werden. Sie erleidet nur die Hälfte (abgerundet) des normalen Waffenangriffs-Modifikators, der aufgrund von Wetter und atmosphärischem Druck anfällt. Charaktere aus *A Time of War*, die länger als ein Jahr in der 77. Royal dienen, erhalten eine freie Stufe in der Überleben-Fähigkeit nach Wahl des Spielers (siehe Seite 156, *AToW*).

331. Königliche BattleMech-Division: Die 331. Königliche Division ist besonders kompetent wenn es um Taktiken der verbundenen Waffen geht und erhält einen Initiative-Modifikator von +1, wenn sie eine Streitmacht ins Feld führt, die BattleMechs, Fahrzeuge und / oder Infanterie kombiniert. (Wenn die 331. in einem Szenario nur einen Einheitentyp ins Feld führt, dann gilt kein Initiative-Modifikator.) Die Nordamerika-Division hat außerdem eine sehr vielseitige Auswahl an Mechs und Fahrzeugen. Um dies abzubilden darf der Spieler für jede Lanze (4 Einheiten) von Mechs oder Fahrzeugen, die die 331. in die Schlacht schickt, 2 der Einheiten von der Zufälligen Zuteilungstabelle Sternenbund auswählen anstatt sie auszuwürfeln.

42. Pionierbrigade: Die 42. hat zwar durchaus Gefechtseinheiten, doch ist die Brigade nicht wirklich für Kampfeinsätze ausgebildet worden. Findet sich die 42. in einem Kampfszenario wieder, dann erleidet sie einen Initiative-Modifikator von -2. Im Kampagnenspiel bekommen verbündete Einheiten, die auf der gleichen Welt wie die 42. eingesetzt werden, einen Modifikator von -2 auf der Allgemeinen Reparaturtabelle (siehe Seite 183, *SO*). Außerdem werden die Reparatur- und Erholungszeiten aller verbündeten Einheiten um die Hälfte verringert, abgerundet (siehe Seite 191, *SO*).

20. Königliches CAAN-Marineeregiment: Das 20. Royal CAAN Marine Regiment spezialisiert sich auf den Stadtkrieg. In jedem Szenario, in dem die Hälfte oder mehr (abgerundet) der verwendeten Geländekarten auf den Tabellen Light Urban oder Heavy Urban zu finden sind (Tabellen 7 und 8; Seite 263, *TW*), erhält die 20. einen Initiative-Modifikator von +1. Des Weiteren erleidet (und verursacht) die 20. 1 Schadenspunkt weniger beim Betreten und Verlassen von Gebäuden.

Republik der Randwelten

Die folgenden Regeln spiegeln spezielle Kommando-Fähigkeiten für einige der bemerkenswertesten Regimente der RWA wider.

Amaris-Republikgarde: Die Amaris-Republikgarde gehören zu den am besten ausgerüsteten Truppen im Militär der Randwelten. Wenn Mech-Einheiten zugewiesen werden, rechnet man einen Modifikator von +3 ein, wenn der zufällige Lanzen-Typ bestimmt wird. Da die Amaris Republican Guard die Heimatgarde einer wichtigen Peripheriemacht sind, erhalten Charaktere aus *A Time of War*, die dem Kommando zugewiesen werden, -1 Eigenschaftspunkt auf ihre Reputations-Eigenschaft, solange sie in der Garde dienen.

1. Amaris-Panzertruppe: Die 1. Amaris-Panzertruppe ist in der Kriegsführung mit Panzern ausgebildet, um die beschränkten Produktionsmittel der Randwelten nach dem Vereinigungskrieg besser ausnutzen zu können. Aus diesem Grund verwendet sie nur wenige BattleMechs. In Szenarien, in denen die Streitmacht der 1. Amaris-Panzertruppe verwendet wird, müssen 50% der Einheiten dieser Truppe (abgerundet) auf der Zufälligen Zuteilungstabelle Fahrzeuge ausgewürfelt werden. Alle Fahrzeug-Einheiten der 1. Amaris-Panzertruppe behandeln Dichte Waldfelder als Lichte Waldfelder, wenn es um Bewegung und Geländebeschränkungen geht.

5. Amaris-Füseliere: Die 5. Füseliere sind in Taktiken für leichte Kavallerie ausgebildet. Wenn sie in einem Szenario verwendet werden, erhalten die 5. Amaris-Füseliere die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 192, *TO*).

3. Amaris-Legionäre: Die 3. Amaris-Legionäre beinhalten einige der besten MechKrieger in der Republik der Randwelten. Alle Piloten aus den 3. Legionäre haben nicht nur die Fertigungsstufe Elite, sondern erhalten zusätzlich einen Modifikator von -1 auf ihre Schützen-Fertigkeitszielwerte (-2 für Kompanieführer).

8. Republiklegionäre: Die 8. Republiklegionäre sind kaum ausgebildet und nur schlecht ausgerüstet. Sie sind die Müllhalde für die Nichtsköner der ARW. Wenn der 8. zufällig Mech-Truppen zugewiesen werden, rechnet man einen Modifikator von -2 für die Bestimmung des zufälligen Lanzen-Typs ein. Wenn außerdem auf der zufälligen Zuteilungstabelle für Einheiten gewürfelt wird, werden alle Ergebnisse von 2 und 12 neu ermittelt, weil die 8. nur Einheiten schlechterer Qualität zur Verfügung hat.

ZUFÄLLIGE ZUTEILUNGSTABELLEN FÜR EINHEITEN

Wenn die Einheitenzuteilung für Streitmächte im Zeitalter des Sternenbundes zufällig bestimmt werden soll, werden die Zufälligen Zuteilungstabellen, die auf Seite 145 beginnen, durch die entsprechenden Tabellen, die im *TW* und *A Time of War* zu finden sind, ersetzt.

AUSRÜSTUNGSVERFÜGBARKEIT

Weil Hightech-Waffen so weit verbreitet sind, können viele Einheiten, die aus dem *Technical Readout 3039* stammen, aufgerüstete Technologie aus Sternenbund-Fabriken beinhalten. Somit ist eine akkurate Zufällige Zuteilungstabelle unmöglich. Spieler, die größere historische Genauigkeit wünschen, sollten im Auge behalten, in welchem *Technical Readout* (*Technical Readout 3039*, *Technical Readout 3050 Upgrade*, *Technical Readout 3055 Upgrade*, *Technical Readout 3057 Revised*, *Technical Readout 3058 Upgrade*, oder *Technical Readout: 3060*) ihre Ausrüstung veröffentlicht wurde und die Jahre im Titel als Richtlinie verwenden, wenn es um die Verfügbarkeit von Ausrüstung geht. Einheiten, die mit (PP) markiert sind, stammen ursprünglich aus dem *Technical Readout: Project Phoenix*, wurden seither aber im *Technical Readout: 3085* wiederveröffentlicht.

Um abzubilden, wie Designs und Technologien aus dem Sternenbund sich im Rest der Inneren Sphäre verbreitet haben, hat jede Einheit auf der Zufälligen Zuweisungstabelle, die mit einem Stern (*) markiert ist, auch ein „Königliches“ Modell für das Spiel verfügbar, das man normalerweise nur in Sternenbund-Divisionen findet, aber aufgrund von Modifikationen im Feld oder aus anderen Quellen auch außerhalb der Reihen der SBVS vorkommen kann. Um zu bestimmen, welches Modell verwendet werden kann, muss der kontrollierende Spieler einen speziellen Wurf mit 2W6 machen, nachdem die Einheit ausgewählt worden ist. Wenn diese „Königs-Probe“ mit einer 10 oder mehr Erfolg hat, dann kann das „Königliche“ Modell verwendet werden. Ansonsten muss der Spieler das Standardmodell wählen. Diese Königlichen Designs findest du in *Record Sheets: Operation Klondike (RSOK)* wenn es nicht anders angegeben ist.

Standard-BattleMech-Modelle verfügten oft über andere fabrikproduzierte Varianten, die in den militärischen Formationen der Großen Häuser und des Sternenbundes verbreitet waren. Um dies abzubilden hat jede Einheit, die in der Zufälligen Zuteilungstabelle mit einer Raute (#) markiert ist, auch eine Modellvariante, die für das Spiel verfügbar ist. Um zu bestimmen, welches Modell verwendet werden darf, muss der Spieler einen speziellen Wurf mit 2W6 machen, nachdem die Einheit ausgewählt wurde. Wenn dieser Wurf den Zielwert von 9 erreicht oder übertrifft, dann darf die Modellvariante (rechts neben dem Schrägstrich angegeben) verwendet werden. Ansonsten muss der Spieler das Standardmodell auswählen (links neben dem Schrägstrich).

Im Fall dass sowohl eine Königliche Variante als auch ein Modellvariante aufgelistet sind, muss der Spieler einen Wurf auswählen, den er macht, und er erhält dann entweder das Königliche Modell oder die Variante.

Wenn ein Design oder eine Variante, die in den Zufälligen Zuteilungstabellen aufgeführt ist, mit einer ER-PPK angegeben ist, ersetze diese Waffe mit einer Standard-PPK, sollte die Einheit vor dem Jahre 2760 ins Feld geführt werden. Dies gilt als „freies“ Downgrade, selbst wenn du die Regeln zum Goldenen Zeitalter der Technologie verwendest, die du auf Seite 148 findest.

Nicht existierende Technologien

Zwar gab es viele der Einheiten, die im 31. Jahrhundert existierten, auch in den Tagen des Sternenbundes – oder sie wurden sogar in dieser Zeit vorgestellt – doch gilt dies nicht für drei wichtige Einheitentypen und Technologien, die im modernen Zeitalter weit verbreitet sind. Diese Schlüsseltechnologien und Einheitentypen sind unten beschrieben. Wenn es um individuelle Komponenten und Technologien geht, sollten Spieler einen Blick in die Beschreibung der Ausrüstung werfen, die du im *TechManual* oder im *Tactical Operations* findest.

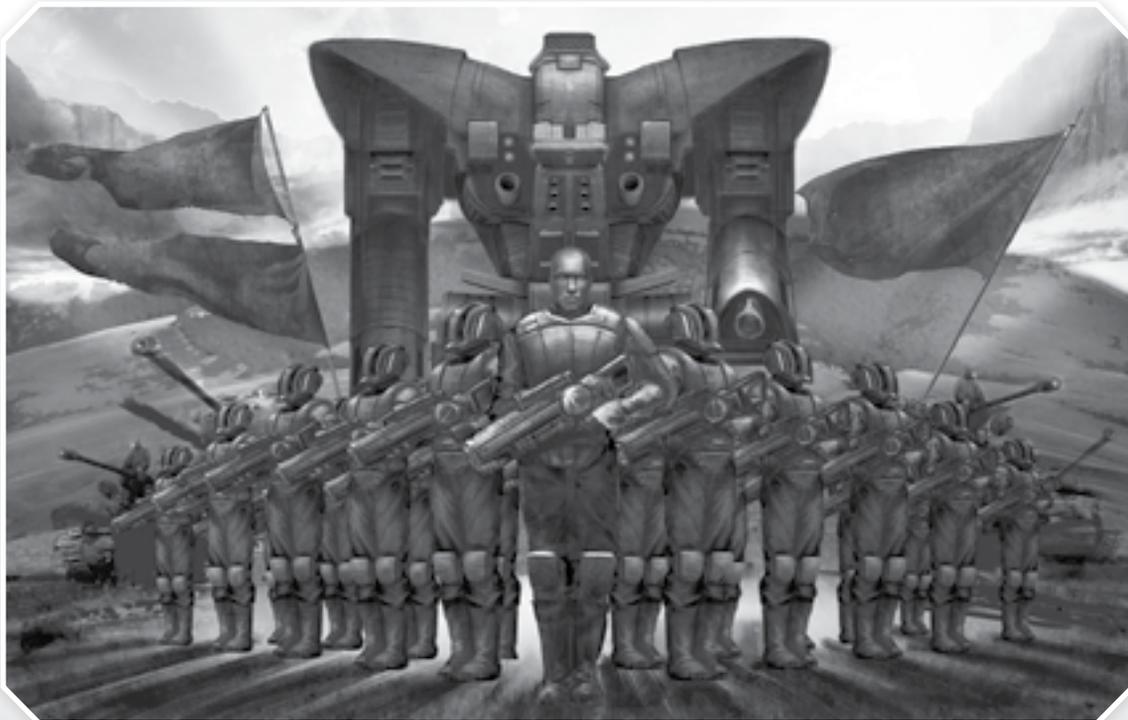
Gefechtsrüstungen: Mit Ausnahme von Exoskeletten und sehr eingeschränkten Prototyp-Testphasen von Servorüstungen (die im 31. Jahrhundert als L-SR-Rüstungen bekannt sind), die es niemals in nennenswerter Zahl von den Testgeländen der SBVS geschafft haben, gab es keine Gefechtsrüstungen im Zeitalter des Sternenbundes.

ProtoMechs: Die ProtoMech-Technologie wurde erst Jahrhunderte später von den Clans entwickelt und existierte nicht im Zeitalter des Sternenbundes.

OmniMechs: Modulare (oder Omni-) Technologie existierte als solche während des Sternenbundes noch nicht.

Sternenbund-Uniformität

Die Sternenbundverteidigungsstreitkräfte verwendeten oft homogene Kompanien und Bataillone von BattleMechs und Panzern. Wenn die Spieler wollen, dass sich ihre SBVS-Einheiten mehr nach Sternenbund anfühlen, sollten sie nicht für jede Einheit auf der Zufälligen Zuteilungstabelle würfeln, sondern nur einmal für jede Lanze aus 4 Einheiten und das gleiche Einheitenmodell für die gesamte Lanze verwenden. Bei größeren Spielen sollten die Spieler einmal pro Kompanie aus 3 Lanzen würfeln und das gleiche Modell für die gesamte Gruppe verwenden.



2750 SPIELEN

ZUFÄLLIGE ZUTEILUNGSTABELLE: INNERE SPHÄRE (2750)

LEICHTE BATTLEMECHS	2W6	KONFÖDERATION CAPELLA	DRACONIS-KOMBINAT	VEREINIGTE SONNEN	LIGA FREIER WELTEN
	2	FRB-2E Firebee [35] (3075)	FLE-15 Flea [20] (3039U)	UM-R60 UrbanMech [30] (3039U)	COM-2D Commando [25] (3039U)
	3	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U)	SRD-5V Spider [30] (3039U)	PNT-8Z Panther [35] (3039U)	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U)
	4	FLE-15 Flea [20] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	THE-F Thorn [20]* (3039U)	HER-1S Hermes [30]* (3050U)
	5	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)
	6	LCT-1V Locust [20]* (3039U)	LCT-1V Locust [20]* (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	LCT-1V Locust [20]* (3039U)
	7	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	PNT-8Z Panther [35] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)
	8	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	LCT-1V Locust [20]* (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)
	9	UM-R60 UrbanMech [30] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	FLE-15 Flea [20] (3039U)	FLE-15 Flea [20] (3039U)
	10	THE-F Thorn [20]* (3039U)	THE-F Thorn [20]* (3039U)	HER-1S Hermes [30]* (3050U-C)	THE-F Thorn [20]* (3039U)
	11	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	HER-1S Hermes [30]* (3050U-C)	SRD-5V Spider [30] (3039U)	SRD-5V Spider [30] (3039U)
	12	HER-1S Hermes [30]* (3050U-C)	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U/3075U)	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U/3075U)	UM-R60 UrbanMech [30] (3039U)

MITTELSCHWERE BATTLEMECHS	2W6	KONFÖDERATION CAPELLA	DRACONIS-KOMBINAT	VEREINIGTE SONNEN	LIGA FREIER WELTEN
	2	DV-6M Dervish [55] (3039U)	ASN-21 Assassin [40] (3039U)	PXH-1/PXH-1D Phoenix Hawk [45]# (3039U)	WVR-6R Wolverine [55] (3039U)
	3	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)	ASN-21 Assassin [40] (3039U)
	4	GRF-1N Griffin [55] (3039U)	GRF-1N Griffin [55] (3039U)	WVR-6R/WVR-6K Wolverine [55]# (3039U)	STN-3L Sentinel [40] (3050U-C)
	5	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	STN-3L Sentinel [40]* (3050U-C)	GRF-1N Griffin [55] (3039U)	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)
	6	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	WVR-6R/WVR-6K Wolverine [55]# (3039U)	DV-6M Dervish [55] (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)
	7	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)	PXH-1/PXH-1K Phoenix Hawk [45]# (3039U)	PXH-1/PXH-1D Phoenix Hawk [45]# (3039U)	HOP-4B/HOP-4C Hoplite [50]# (3039U)
	8	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)	GRF-1N Griffin [55] (3039U)
	9	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)
	10	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)			
	11	WVR-6R Wolverine [55] (3039U)	DV-6M Dervish [55] (3039U)	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)
	12	ASN-21 Assassin [40] (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	PXH-1/PXH-1D Phoenix Hawk [45]# (3039U)	ASN-21 Assassin [40] (3039U)

SCHWERE BATTLEMECHS	2W6	KONFÖDERATION CAPELLA	DRACONIS-KOMBINAT	VEREINIGTE SONNEN	LIGA FREIER WELTEN
	2	MAD-1R Marauder [75] (3075U)	BMD-12D Bombardier [65] (3050U-C)	ON1-K Orion [75] (3039U)	MAD-1R Marauder [75] (3075U)
	3	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)	ON1-K Orion [75] (3039U)	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	CHP-1N Champion [60] (3050U)
	4	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)	HMH-3D/HMH-4D Hammerhands [75]# (3075U)	CRD-2R Crusader [65]* (3039U)
	5	CHP-1N Champion [60]* (3050U-C)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	CRD-2R/CRD-3D Crusader [65]*# (3039U)	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)
	6	CPLT-C1/CPLT-A1 Catapult [65]# (3039U)	ARC-2R Archer [70]* (3039U)	ARC-2R Archer [70]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)
	7	ARC-2R Archer [70] (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	ON1-K Orion [75] (3039U)
	8	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	ARC-2R Archer [70] (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)
	9	CRD-2R/CRD-3L Crusader [65]*# (3039U)	CRD-2R Crusader [65]* (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)
	10	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)
	11	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)	ARC-2R Archer [70] (3039U)
	12	OSR-2C Ostroc [60]* (3039U/3075U)	MAD-1R Marauder [75] (3075U)	MAD-1R Marauder [75] (3075U)	OSR-2C Ostroc [60]* (3039U/3075U)

ÜBERSCHWERE BATTLEMECHS	2W6	KONFÖDERATION CAPELLA	DRACONIS-KOMBINAT	VEREINIGTE SONNEN	LIGA FREIER WELTEN
	2	BNC-3E Banshee [95] (3050U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	LGB-0W Longbow [85] (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)
	3	LGB-0W Longbow [85] (3039U)	LGB-0W Longbow [85] (3039U)	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)
	4	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)	GOL-1H Goliath [80] (3039U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	BNC-3E/BNC-3M Banshee [95]# (3050U)
	5	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)
	6	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)
	7	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	AWS-8Q/AWS-8R Awesome [80]# (3039U)
	8	BNC-3E Banshee [95] (3050U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	STC-2C Striker [80] (3058U)
	9	STC-2C Striker [80] (3058U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)
	10	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	STC-2C Striker [80] (3058U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	CP-10-Z Cyclops [90] (3039U)
	11	XNT-30 Xanthos [100] (3075U)	CP-10-Z Cyclops [90] (3039U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	CP-10-Z Cyclops [90] (3039U)
	12	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	BNC-3E Banshee [95] (3050U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	LGB-0W Long Bow [85] (3039U)

2750 SPIELEN

▽ ZUFÄLLIGE ZUTEILUNGSTABELLE: INNERE SPHÄRE (2750)

LEICHTE BATTLEMECHS	2W6	LYRANISCHES COMMONWEALTH	PERIPHERIE	REPUBLIK DER RANDWELTEN	STERNENBUND/TERRANISCHE HEGEMONIE
	2	HER-1S Hermes [30]* (3050U)	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U)	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U)	THE-F Thorn [20]* (3039U)
	3	FLN-4N Falcon [25]* (3039U)	PNT-8Z Panther [35] (3039U)	PNT-8Z Panther [35] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)
	4	SRD-5V Spider [30] (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	COM-2D Commando [25] (3039U)	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U)
	5	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	FLE-15 Flea [20] (3039U)	MON-66 Mongoose [25]* (3050U-C/3075U)
	6	FS9-H Firestarter [35] (3039U)	LCT-1V Locust [20]* (3039U)	LCT-1V Locust [20]* (3039U)	HER-1S Hermes [30]* (3050U)
	7	COM-2D Commando [25] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	HSR-200-D Hussar [30]* (3050U-C/3075U)
	8	LCT-1V/LCT-1S Locust [20]*# (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	LCT-1V Locust [20]* (3039U)
	9	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	THE-F Thorn [20]* (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)
	10	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)	WSP-1A Wasp [20] (3039U)	THE-F Thorn [20]* (3039U)	STG-3G/STG-3R Stinger [20]*# (3039U)
	11	PNT-8Z Panther [35] (3039U)	UM-R60 UrbanMech [30] (3039U)	SRD-5V Spider [30] (3039U)	FLN-4N Falcon [25]* (3039U)
	12	OTT-7J Ostscout [35]* (3039U)	SRD-5V Spider [30] (3039U)	HER-1S Hermes [30]* (3050U)	THE-F Thorn [20]* (3039U)

MITTELSCHWERE BATTLEMECHS	2W6	LYRANISCHES COMMONWEALTH	PERIPHERIE	REPUBLIK DER RANDWELTEN	STERNENBUND/TERRANISCHE HEGEMONIE
	2	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	WVR-6R Wolverine [55] (3039U)	WVR-6R Wolverine [55] (3039U)	CDA-2A Cicada [40] (3039U)
	3	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)
	4	HOP-4B/HOP-4C Hoplite [50]# (3039U)	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)	ASN-21 Assassin [40] (3039U)
	5	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)
	6	PXH-1 Phoenix Hawk [45] (3039U)	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)	HOP-4B/HOP-4C Hoplite [50]# (3039U)
	7	STN-3L Sentinel [40] (3050U-C)	GRF-1N Griffin [55] (3039U)	GRF-1N Griffin [55] (3039U)	WVE-5N Wyvern [45]* (3050U-C/3075U)
	8	GRF-1N Griffin [55] (3039U)	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)	CRB-27/CRB-27b Crab [50]# (3050U-C/3075U)
	9	HBK-4G Hunchback [50] (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	KTO-19 Kintaro [55]* (3039U)
	10	WTH-1 Whitworth [40] (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45]* (3039U/3075U)
	11	SHD-2H Shadow Hawk [55] (3039U)	CLNT-2-3T/CLNT-1-2R Clint [40]# (3039U)	PX-3R Phoenix [50] (3075U)	PXH-1 Phoenix Hawk [45]* (3039U/3075U)
	12	WVR-6R Wolverine [55] (3039U)	ASN-21 Assassin [40] (3039U)	ASN-21 Assassin [40] (3039U)	WVR-6R Wolverine [55] (3039U)

SCHWERE BATTLEMECHS	2W6	LYRANISCHES COMMONWEALTH	PERIPHERIE	REPUBLIK DER RANDWELTEN	STERNENBUND/TERRANISCHE HEGEMONIE
	2	MAD-1R Marauder [75] (3075U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	MAD-1R Marauder [75] (3075U)	EXT-4D/EXT-4Db Extremator [65]* (3050U-C/RSOK)
	3	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	MAD-1R Marauder [75] (3075U)	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	ON1-K Orion [75] (3039U)
	4	CRD-2R Crusader [65]* (3039U)	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)	BMD-12D Bombardier [65] (3050U-C)
	5	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)	CRD-2R Crusader [65]* (3039U)	CRD-2R Crusader [65]* (3039U)	ARC-2R Archer [70]* (3039U)
	6	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	ON1-K Orion [75] (3039U)	ARC-2R Archer [70] (3039U)	BL-6-KNT Black Knight [75] (3050U-C)
	7	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	FLS-8K Flashman [75] (3050U-C)
	8	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	RFL-3N Rifleman [60] (3039U)	ON1-K Orion [75] (3039U)	EXC-B2 Excalibur [70] (3058U)
	9	ARC-2R Archer [70] (3039U)	ARC-2R Archer [70] (3039U)	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	LCN25-01 Lancelot [60] (3050U-C)
	10	ON1-K Orion [75] (3039U)	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	CHP-1N/CHP-1Nb Champion [60]# (3050U-C)
	11	OTL-4D Ostsol [60] (3039U)	TDR-5S Thunderbolt [65]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	CPLT-C1 Catapult [65] (3050U)
	12	OSR-2C Ostrac [60]* (3039U/3075U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	WHM-6R Warhammer [70]* (3039U)	MAD-1R Marauder [75] (3075U)

ÜBERSCHWERE BATTLEMECHS	2D6	LYRAN COMMONWEALTH	PERIPHERY	RIM WORLDS REPUBLIC	STAR LEAGUE / TERRAN HEGEMONY
	2	GOL-1H Goliath [80] (3039U)	GOL-1H Goliath [80] (3039U)	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)	LGB-0W Long Bow [85] (3039U)
	3	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	GOL-1H Goliath [80] (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)
	4	BNC-3E [95] (3050U)	GOL-1H Goliath [80] (3039U)	STC-2C Striker [80] (3058U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)
	5	CP-10-Z Cyclops [90] (3039U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	BNC-3M Banshee [95] (3050U)
	6	STK-3F Stalker [85]* (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	BNC-3E Banshee [95] (3050U)	HGN-732b Highlander [90]* (3050U/3075U)
	7	STC-2C Striker [80] (3058U)	STC-2C Striker [80] (3058U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	KGK-000 King Crab [100]* (3050U-C/3075U)
	8	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	CRK5003-1 Crockett [85] (3050U-C)
	9	BLR-1G BattleMaster [85] (3039U)	BNC-3E Banshee [95] (3050U)	STC-2C Striker [80] (3058U)	THG-11E Thug [80]* (3050U-C)
	10	BWP-2E/BWP-3A Ymir [90]# (3075)	CGR-1A1 Charger [80] (3039U)	CP-10-Z Cyclops [90] (3039U)	HGN-732 Highlander [90]* (3050U/3075U)
	11	BWP-2E/BWP-3A Ymir [90]# (3075)	VTR-9B/VTR-9A Victor [80]# (3039U)	KGK-000 King Crab [100] (3050U)	MSK-9H Mackie [100] (3075U)
	12	LGB-0W Long Bow [85] (3039U)	LGB-0W Long Bow [85] (3039U)	LGB-0W Long Bow [85] (3039U)	MSK-9H Mackie [100] (3075U)

2750 SPIELEN

▽ ZUFÄLLIGE ZUTEILUNGSTABELLE: INNERE SPHÄRE (2750)

LUFT-/RAUMJÄGER	2W6	KONFÖDERATION CAPELLA	DRACONIS-KOMBINAT	VEREINIGTE SONNEN	LIGA FREIER WELTEN
	2	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	CHP-W5 Chippewa [90]* (3039U)	RGU-133E/RGU-133F Rogue [40]# (3050U)	THK-63 Tomahawk [45]* (3050U)
	3	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039U)	LTN-G15 Lightning [50]* (3039U)	RPR-100 Rapier [85]* (3050U)	IRN-SD1 Ironsides [65] (3050U)
	4	RPR-100 Rapier [85]* (3050U)	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	F-10 Cheetah [25] (3039U)
	5	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	LTN-G15 Lightning [50]* (3039U)
	6	THK-63 Tomahawk [45]* (3050U)	SL-26 Samurai [50] (3039U)	THK-63 Tomahawk [45]* (3050U)	SL-15 Slayer [80] (3039)
	7	SL-15 Slayer [80] (3039)	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039U)	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039U)	STU-K5 Stuka [100] (3039U)
	8	SL-15 Slayer [80] (3039)	SL-15 Slayer [80] (3039)	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	F-10 Cheetah [25] (3039U)
	9	LTN-G15 Lightning [50]* (3039U)	STU-K5 Stuka [100] (3039U)	LTN-G15 Lightning [50]* (3039U)	CHP-W5 Chippewa [90]* (3039U)
	10	RGU-133E/RGU-133F Rogue [40]# (3050U)	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	SL-15 Slayer [80] (3039)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)
	11	F-10 Cheetah [25] (3039U)	THB-D36 Thunderbird [100] (3039U)	STU-K5 Stuka [100] (3039)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)
	12	STU-K5 Stuka [100] (3039)	LCF-R15 Lucifer [65] (3039U)	SL-15 Slayer [80] (3039)	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)

LUFT-/RAUMJÄGER	2D6	LYRAN COMMONWEALTH	PERIPHERY	RIM WORLDS REPUBLIC	STAR LEAGUE / TERRAN HEGEMONY
	2	F-10 Cheetah [25] (3039U)	RPR-100 Rapier [85]* (3050U)	RPR-100 Rapier [85]* (3050U)	RPR-100 Rapier [85]* (3050U)
	3	RPR-100 Rapier [85]* (3050U)	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	CHP-W5 Chippewa [90] (3039)	IRN-SD1 Ironsides [65]* (3050U)
	4	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	SPR-H5 Sparrowhawk [30] (3039U)	SL-15 Slayer [80] (3039)	GTHA-500 Gotha [60] (3050U)
	5	LCF-R15 Lucifer [65] (3039U)	LTN-G15 Lightning [50] (3075)	LTN-G15 Lightning [50] (3075)	RGU-133E/RGU-133F Rogue [40]# (3050U)
	6	CHP-W5 Chippewa [90]* (3039U)	F-10 Cheetah [25] (3039U)	F-10 Cheetah [25] (3039U)	ZRO-114 Zero [35] (3050U)
	7	STU-K5 Stuka [100] (3039U)	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	SWF-606 Swift [25] (3050U)
	8	LTN-G15 Lightning [50]* (3039U)	STU-K5 Stuka [100] (3039U)	STU-K5 Stuka [100] (3039U)	SPD-502 Spad [20] (3050U)
	9	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	SB-27 Sabre [25]* (RSOK)	THK-63 Tomahawk [45]* (3050U)
	10	LCF-R15 Lucifer [65] (3039U)	THB-D36 Thunderbird [100] (3039U)	THB-D36 Thunderbird [100] (3039U)	HCT-213B Hellcat II [50] (3050U)
	11	THB-D36 Thunderbird [100] (3039U)	SL-15 Slayer [80] (3039)	SL-15 Slayer [80] (3039)	HMR-HD Hammerhead [75]* (3050U)
	12	SYD-21 Seydlitz [20] (3039U)	LCF-R15 Lucifer [65] (3039U)	LCF-R15 Lucifer [65] (3039U)	AHB-443 Ahab [90]* (3050U)

FAHRZEUGE	2D6	LEICHT	MITTELSCHWER	SCHWER	ÜBERSCHWER
	2	Cyrano Gunship [30]* (3050U-C/3075U)	Chaparral Missile Artillery Tank [50] (3050U-C)	Marsden II MBT [60] (3075U)	Alacorn Mk VI Tank [95] (3058U)
	3	Lightning Attack Hovercraft [35]* (3050U-C/3075U)	Kanga Medium Hovercraft [50] (3050U-C)	Manticore Heavy Tank [60] (3039U)	Mobile Long Tom Artillery [95] (3039U)
	4	Nightshade ECM VTOL [25]* (3050U-C/3075U)	Prowler Mutli-Terrain Vehicle [55] (3085U)	Magi Infantry Support Vehicle [70] (3050U-C)	Fury Combat Vehicle [80] (3075U)
	5	Rotunda Scout Vehicle [20] (3050U-C)	Zephyr Hovercraft [40]* (3050U-C/3075U)	Demon Tank [60]* (3050U-C/3075U)	PAT-005 Puma Assault Tank [95]* (3050U-C/3075U)
	6	Ignis Infantry Support Tank – Standard [30] (3075U)	Turhan Urban Combat Vehicle [50] (3075U)	Bulldog Medium Tank [60] (3039U)	PAT-005 Puma Assault Tank [95]* (3050U-C/3075U)
	7	GAL-100 Galleon Light Tank [30] (3058U)	Condor Heavy Hover Tank [50] (3039U)	LRM Carrier [60] (3058U)	Rhino Fire Support Tank [80]* (3050U-C/3075U)
	8	Ignis Infantry Support Tank – Standard [30] (3075U)	Maxim Heavy Hover Transport [50] (3039U)	SRM Carrier [65] (3058U)	Rhino Fire Support Tank [80]* (3050U-C/3075U)
	9	Chevalier Light Tank [35] (3060U)	(Standard/SRM) Goblin Medium Tank [45]# (3039U)	Burke Defense Tank [75]* (3050U-C)	Fury Combat Vehicle [80] (3075U)
	10	Beagle Hover Scout [15] (3050U-C)	Prowler Mutli-Terrain Vehicle [55] (3085U)	AC/2 Carrier [60] (3039U)	Mobile Long Tom Artillery [95] (3039U)
	11	J. Edgar Hovercraft [25] (3039)	Karnov UR Transport [30] (3039U)	Manticore Heavy Tank [60] (3039U)	Alacorn Mk VI Tank [95] (3058U)
	12	Gabriel Reconnaissance Hovercraft [5] (3050U-C)	KRV-3 Korvin Tank [50] (3075U)	Augustus MBT [75] (3085U)	Alacorn Mk VI Tank [95] (3058U)

GOLDENES ZEITALTER DER TECHNOLOGIE

Seit der Gründung des Sternenbundes war die Verbreitung der fortschrittlichen Militärtechnologien in den Häusern und Territorialstaaten etwas, dass die Terranische Hegemonie und die SBVS eindämmen wollten. Es war allerdings im Lauf der Jahrzehnte und Jahrhunderte unvermeidbar, dass viele Waffen und Technologiekomponenten, die ursprünglich von der Terranischen Hegemonie entwickelt wurden, in die Arsenale

der Mitgliedsstaaten gelangten. Die Produktion dieser Hightech-Komponenten außerhalb der Hegemonie erreichte niemals ganz das Ausmaß der Fertigung im eigenen Hoheitsgebiet, doch gelangte genug davon in die breite Masse dass die verschiedenen Mächte ihre Elitetruppen aufrüsten konnten.

Wenn im Zeitalter des Sternenbundes gespielt wird, können fortschrittliche Waffen und Ausrüstung in Standard-Designs für BattleMechs, Fahrzeuge und Luft-/Raumeinheiten verwendet werden, die die Spieler in die Schlacht führen. Das Ausmaß dieser Modifikationen hängt von der Fraktion ab, die die Spieler repräsentieren und von ihrer Fähigkeit, fortschrittliche Militärtechnologie zu produzieren. Alle Modifikationen an bestehenden Designs müssen den normalen Konstruktionsregeln folgen, die wir im *TM* vorgestellt haben.

▽ STERNENBUND-UPGRADE-TABELLE

FRAKTION DER STREITMACHT	UPGRADE
Sternenbund / Terranische Hegemonie	8
Große Häuser*	6
Peripherie** / Söldner	4
Piraten / Banditen	2

* Konföderation Capella, Draconis-Kombinat, Vereinigte Sonnen, Liga Freier Welten und Lyranisches Commonwealth

** Magistrat Canopus, Außenweltallianz, Republik der Randwelten und Taurus-Konkordat

Upgrade-Vorrat ermitteln

Ein Spieler muss zuerst bestimmen, wie viele Upgrade-Punkte ihm zur Verfügung stehen, indem er einen Blick in die Sternenbund-Upgradetabelle unten wirft. Die angegebene Zahl ist die Zahl der Punkte, die der Spieler pro Einheit erhält, die er in dem Szenario ins Feld führt. Verwendet der Spieler beispielsweise eine Lanze von 4 BattleMechs aus dem Lyranischen Commonwealth, dann erhält der Spieler 6 Punkte pro eingesetzter Einheit,

▽ UPGRADEKOSTEN-TABELLE

KOSTEN	PREIS DER ANPASSUNG	BESCHREIBUNG
1	Panzerungstausch	Verzicht auf Ausrüstung zugunsten von Panzerung oder Panzerung im Austausch für Ausrüstung.
1	Strukturelles Downgrade	Downgrade der Panzerung, des Reaktors, der Struktur oder Wärmetauscher von Sternenbund-Versionen.
2	Ausrüstungstausch 1	Tausche ein Ausrüstungsteil (außer Panzerung, Struktur und Reaktor) durch ein anderes Ausrüstungsteil aus.
3	Ausrüstungstausch 2	Tausche ein Ausrüstungsteil (außer Panzerung, Struktur und Reaktor) durch bis zu vier kleinere Ausrüstungsteile aus.
4	Ausrüstungstausch 3	Tausche ein Ausrüstungsteil (außer Panzerung, Struktur und Reaktor) durch eine beliebige Zahl von Ausrüstungsteilen aus.
2	Strukturelles Upgrade 1	Rüste Panzerung, Struktur oder Wärmetauscher auf Sternenbund-Versionen auf. Dies umfasst auch den Einbau eines Artemis-IV-FLS in einen BattleMech.
3	Strukturelles Upgrade 2	Rüste den Reaktor auf eine Sternenbund-Version auf.

▽ TABELLE VERFÜGBARE TECHNOLOGIEN

STANDARD-TECHNOLOGIE	AUFGERÜSTETE TECHNOLOGIE
<i>Strukturelle Komponenten</i>	
Standardpanzerung	Ferrofibril/Ferroaluminium
Interne Standard-Struktur	Interne Endostahlstruktur
Standard-Wärmetauscher	Doppel-Wärmetauscher
Standard-Fusionsreaktor	XL-Fusionsreaktor
<i>Ballistische Waffen</i>	
Standard-Autokanone	Ultra-Autokanone/5
Maschinengewehr	LB-10-X-Autokanone
	Gaussgeschütz
<i>Energiewaffen</i>	
Standardlaser	Impuls laser
PPK	Schwerer ER-Laser
Flammer	
<i>Raketenwaffen</i>	
Standard-KSR	Blitz-KSR-2
Standard-LSR	Narc-Werfer
<i>Ausrüstung</i>	
	Raketenabwehrsystem
	Artemis-IV-FLS
	Aktive Beagle-Sonde
	CASE
	Wächter-Störsender
	Zielerfassungssystem

Anmerkung: ER-PPK sind zwar als Sternenbund-Technologie klassifiziert, doch wurden sie erst im Jahre 2760 eingeführt, 10 Jahre nach diesem Lagebericht. Alle Einheiten aus der Zufälligen Zuteilungstabelle, die diese Waffe verwenden, müssen die ER-PPK automatisch durch eine Standard-PPK ersetzen. Dafür werden keine Upgrade-Punkte verwendet.

also insgesamt 24 Upgrade-Punkte (6 x 4 = 24). Diese Punkte dürfen für jede Einheit auf dem Schlachtfeld ausgegeben werden, doch empfiehlt es sich oft, eine gleichmäßigere Verteilung vorzunehmen.

Upgrade-Punkte ausgeben

Der kontrollierende Spieler darf alle, einige oder keine seiner Upgrade-Punkte ausgeben, um seine Einheiten vor einem Szenario zu modifizieren. Diese Modifikationen basieren auf dem bestehenden Modell der Einheit, wie es zuvor ermittelt worden ist und muss allen entsprechenden Konstruktionsregeln aus dem *TechManual* und *Tactical Operations* folgen. Da diese Upgrades im Vorfeld konstruierte Umbauten darstellen, müssen die Spieler nicht für Konstruktion oder Reparatur würfeln, um sie vorzunehmen.

Übrige Upgrade-Punkte

Alle Tonnage, die nach der Anpassung einer Einheit übrig ist, wird automatisch in Panzerung umgewandelt. Wenn die Einheit nicht die gesamte auf diese Weise erzeugte Panzerung verwenden kann, dann gehen diese Punkte verloren.

Colin möchte einen Shadow Hawk SHD-2H (einen BattleMech, der in der gesamten Inneren Sphäre recht weit verbreitet ist) vom Standard-Design auf das Design aufrüsten, das vom Lyranischen Commonwealth verwendet wird. Er gibt seinem Modell die Kennung SHD-2Hs (2H Steiner). Er wirft einen Blick in die obige Tabelle und sieht, dass er sechs (6) Upgrade-Punkte hat, mit denen er arbeiten kann. Er beschließt, dass der Shadow Hawk schrecklich unterbewaffnet ist und möchte seine Waffensysteme aufwerten.

Zuerst wählt er einen Ausrüstungsaustausch 1, was ihn 2 der 6 Upgrade-Punkte kostet, die er hat. Er rüstet die AK/5 auf eine LB-10-X-AK auf. Die einzelne Tonne Munition, die sich bereits im Design befindet, wird automatisch in die richtige Menge umgewandelt. Außerdem gibt er einen weiteren Punkt für Panzerungsaustausch aus, um auf eine Tonne Panzerung zu verzichten und eine zweite Tonne Munition einzubauen. Er gibt 1 Punkt aus, um die Sprungdüsen zu entfernen, da er der Meinung ist, dass sein neu konzipierter Shadow Hawk sie nicht benötigt, so dass ihm noch 2 Punkte übrig bleiben. Er gibt die letzten 2 Punkte für Strukturelles Upgrade 1 aus, indem er die Interne Struktur seines SHD-2Hs auf Endostahl aufrüstet. Das Design erfüllt die Voraussetzungen eines korrekten Upgrades, da es nicht die zulässige Masse übersteigt und die Aufrüstung auf alle kritischen Zonen aufteilen kann.

Würde Colin seinen Shadow Hawk für die SBVS konstruieren (einen SHD-2Ht, t für Terra) hätte er acht (8) Punkte zum Verteilen. In diesem Fall gibt er 2 Punkte für einen Ausrüstungsaustausch 1 aus, um die AK/5 auf eine Ultra-AK/5 aufzurüsten, so dass er noch 6 Punkte übrig hat. Er wendet einen weiteren Punkt für einen Rüstungsaustausch auf, um eine weitere Tonne Munition für die Ultra-AK zu erwerben. Er gibt 3 Punkte aus, um seinen Reaktor auf die XL-Version aufzurüsten, so dass er noch 2 Punkte übrig hat. Dann nutzt er einen weiteren Ausrüstungsaustausch 1 für 2 Punkte, um die LSR-5 durch eine LSR-10 auszutauschen. Dann hat er keine Punkte mehr übrig. Das Design ist jetzt 1 Tonne unter ihrem Gewicht, so dass diese Tonne für Panzerung verwendet werden muss.

ROLLENSPIELREGELN

Die folgenden Regeln für das Zeitalter des Sternenbundes decken Rollenspielkampagnen ab, die die Grundregeln aus *A Time of War* verwenden (und manchmal modifizieren).

DEM UNTERGANG GEWEIHTE PARTEIEN

Zwei große Fraktionen hörten während des späten Zeitalters des Sternenbundes auf zu existieren. Spieler, die Charaktere erschaffen oder verwenden, die auf diesen Fraktionen basieren, sollten sich die entsprechenden Daten merken und Charaktererschaffung oder Entwicklung entsprechend anpassen.

Innere Sphäre: Terranische Hegemonie/Sternenbund. Der Kern des Sternenbundes und Reich des Hauses Cameron beginnt seinen Sturz während des Amaris-Putschs von 2766 und schließt ihn mit der Auflösung des Sternenbundes und der Befreiung von Terra im Jahre 2779 ab. Es gab zwar noch Überbleibsel wie New Dallas, die versuchten, die Hegemonie am Leben zu halten, doch waren dies die Ausnahme und nicht die Regel.

Peripherie: Republik der Randwelten. Die Randwelten, ein gewaltiger Machtblock in der Peripherie und Reich von Haus Amaris, brechen während der Zeit des Amaris-Putschs und der Befreiung von Terra auseinander, als die SBVS ihr Militär und ihre Regierung gewaltsam auflösten.

PARTEIEN DIE NOCH KOMMEN

Die folgenden Fraktionen entstanden erst nach dem Zeitalter des Sternenbundes und sollten in Kampagnen in dieser Zeit nicht verwendet werden.

Clans: Alle

Innere Sphäre: ComStar/Blakes Wort. ComStar tritt erst 2785 als wichtiger Spieler auf und Blakes Wort wird weitaus später gegründet. Die Freie Republik Rasalhaag existiert nicht, da Rasalhaag zu diesem Zeitpunkt immer noch Teil des Draconis-Kombinats ist und es auch noch Jahrhunderte bleiben wird.

Peripherie: Die Marianische Hegemonie (gegründet 2920) und die Circinus-Föderation (gegründet im Jahre 2785). Viele kleine Peripheriereiche müssen auch erst noch entstehen, beispielsweise die Randgemeinschaft und die Oberon-Konföderation (beide im Augenblick noch Teil der Republik der Randwelten), die Niops-Gesellschaft (immer noch eng mit dem Sternenbund verbunden) und so weiter.

CHARAKTERE IM ZEITALTER DES STERNENBUNDES ERSCHAFFEN

Zwar können die Grundregeln aus *A Time of War* verwendet werden, um Charaktere in einer Vielzahl von Zeitaltern darzustellen, so ist es doch schwierig, die subtilen Nuancen der verschiedenen Zeitalter der *BattleTech*-Geschichte in nur einem Regelbuch abzubilden. Um diese subtilen Unterschiede darzustellen, gelten die folgenden Regelmodifikationen bei der Erschaffung von *A-Time-of-War*-Charakteren im Zeitalter des Sternenbundes. Sie können für alle Charaktere verwendet werden, die etwa von 2700 bis 2770 gespielt werden.

FRAKTIONEN

Die Fraktions-Regeln, die unten beschrieben sind, ersetzen die, die du in *A Time of War* findest. Fraktionen, die es in *A Time of War* gibt, die hier nicht beschrieben sind, sind vom Spielzeitalter nicht betroffen. Charaktere können mit den dortigen Basisregeln ohne Modifikation erschaffen werden. Diese Fraktions-Regeln gelten vor allem für die Verwendung der Lebensmodule-Form der Charaktererschaffung, können aber auch als Richtlinie dienen, wenn du Charaktere nur mit der Punkte-Methode erschaffst.

▽ FRAKTIONEN

FRAKTIONEN: KONFÖDERATION CAPELLA (HAUS LIAO)/ STERNENBUND-ZEITALTER

Modul-Kosten: 150 EP

Die Konföderation Capella ist für ihre vorrangig chinesische Kultur bekannt, mit einigen Welten in der Nähe von Terra, die stark von Nationen des ehemaligen Sowjet-Blocks besiedelt wurden. Brutale Arbeitsbedingungen haben die ineffiziente befehlsbasierte capellanische Wirtschaft auf dem gleichen Stand wie die kapitalistischeren Ökonomien der Inneren Sphäre gehalten, doch ist Kinderarbeit in der Konföderation selten geworden, jetzt wo die interstellaren wirtschaftlichen Prinzipien des Sternenbundes über hundert Jahre Zeit hatten, sich durch ihr System zu arbeiten. Aufgrund des Kastensystems finden Veränderungen in der Konföderation nur langsam statt. Ideen, die in einer Kaste entwickelt werden, brauchen ihre Zeit, um dorthin zu gelangen, wo sie am meisten Nutzen hätten. Gleiches gilt wenn diese Gedanken in den Sternenbund gelangen und nicht in der Konföderation bleiben sollen.

Hauptsprache: Mandarin-Chinesisch

Zweitsprachen: Russisch, Kantonesisch, Vietnamesisch, Englisch

Feste EP: [Attribute] CHA (-100 EP), WIL (+50 EP); [Eigenschaften] Außergewöhnliches Attribut/EDG (+50 EP); [Fertigkeiten] Kampfkunst (+10 EP), Protokoll/Konföderation Capella (+15 EP), Sprache/Beliebige Capellanische Zweitsprache (+10 EP), Wahrnehmung (+15 EP)

Unterfraktionen:

Kommunalität Andurien: [Attribute] WIL (+50 EP); [Eigenschaften] Geduldig (+50 EP), Reputation (-75 EP); [Fertigkeiten] Protokoll/Konföderation Capella (+15 EP), Protokoll/Liga Freier Welten (+15 EP), Verhandeln (+20 EP), Wahrnehmung (+25 EP)

Kommunalität Capella: [Attribute] EDG (+55 EP); [Eigenschaften] Verbindungen (+10 EP), Wohlstand (+10 EP); [Fertigkeiten] Wähle eine: Sprache/Russisch oder Sprache/Englisch (+5 EP), Verhandeln (+20 EP)

Kommunalität Chesterton: [Attribute] INT (+45 EP), WIL (+50 EP); [Eigenschaften] Introvertiert (-25 EP), Reputation (-50 EP); [Fertigkeiten] Sprache/Russisch (+15 EP), Sprache/Beliebige aus den Vereinigten Sonnen (+15 EP), Interesse/Chesterton-Geschichte (+10 EP), Wahrnehmung (+20 EP), Protokoll/Konföderation Capella (+20 EP)

Kommunalität St. Ives: [Attribute] EDG (+25 EP); [Eigenschaften] Reputation (-50 EP), Wohlstand (+25 EP); [Fertigkeiten] Kunst/Beliebig (+10 EP), Kommunikation/Beliebig (+15 EP), Protokoll/Konföderation Capella (+15 EP), Sprache/Beliebige capellanische Zweitsprache (+10 EP), Sprache/Beliebige aus den Vereinigten Sonnen (+25 EP), Training (+25 EP)

Kommunalität Sarna: [Attribute] EDG (+50 EP); [Eigenschaften] Bürgerschaft (+10 EP), Wohlstand (+15 EP); [Fertigkeiten] Interesse/Capellanische Geschichte (+10 EP), Kampfkunst (+10 EP), Protokoll/Konföderation Capella (+5 EP)

Kommunalität Sian: [Attribute] WIL (+85 EP); [Eigenschaften] Bürgerschaft (+50 EP), Verbindungen (+40 EP), Zwang/Hass auf Nicht-Capellaner (-125 EP); [Fertigkeiten] Protokoll/Konföderation Capella (+10 EP), Sprache/Beliebige capellanische Zweitsprache (+10 EP), Interesse/Capellanische Geschichte (+20 EP), Wahrnehmung (+10 EP),

Kommunalität Tikonov: [Attribute] INT (+25 EP), WIL (+50 EP); [Eigenschaften] Introvertiert (-25 EP), Reputation (-50 EP); [Fertigkeiten] Interesse/Tikonov-Geschichte (+10 EP), Protokoll/Konföderation Capella (+20 EP), Sprache/Russisch (+50 EP), Wahrnehmung (+20 EP)

Flexible EP: Keine

Anmerkungen: Kinderarbeit ist in der Konföderation legal, also dürfen Capellanische Charaktere das Modul Zivilberuf Stufe 4 anstelle eines Moduls der Stufe 2 auswählen (wodurch sie automatisch bis zum Alter von 18 vorrücken). Capellanische Charaktere dürfen nicht das Stufe-2-Modul Militärschule oder *beliebige* Stufe-3-Module auswählen, es sei denn, sie erwerben die Eigenschaft Bürgerschaft.

FRAKTION: DRACONIS-KOMBINAT (HAUS KURITA)/ STERNENBUND-ZEITALTER

Modul-Kosten: 150 EP

Haus Kuritas starre Gesellschaft ist stark den idealen des feudalen Japans nachempfunden und erlaubt nur wenige Ausnahmen. Ein starker Glaube an die Überlegenheit der Ehre des Kombinats und die zwangsweise Herrschaft der Kurita über alle hat eine Gesellschaft erzeugt, die streng und allen *Gajjin* (Außenseitern) gegenüber misstrauisch gestimmt ist, während sie gleichzeitig die Prinzipien von Schicklichkeit und persönlicher Ehre anbetet.

Hauptsprache: Japanisch

Zweitsprachen: Englisch, Schwedanisch, Arabisch

Feste EP: [Attribute] WIL (+50 EP); [Eigenschaften] Wohlstand (-25 EP), Zwang/Hass auf Haus Davion (-50 EP), Zwang/Fremdenfeindlichkeit (-50 EP); [Fertigkeiten] Kampfkunst (+25 EP), Kunst/Mündliche Überlieferung (+25 EP), Protokoll/Draconis-Kombinat (+25 EP)

Unterfraktionen

Azami: [Attribute] WIL (+75 EP); [Eigenschaften] Ausrüstung (-50 EP), Zwang/Fremdenfeindlichkeit (-50 EP), Dickhäutig (+50 EP), Wohlstand (-100 EP); [Fertigkeiten] Kampfkunst (+25 EP), Nahkampfwaffen (+50 EP), Reiten (+25 EP), Sprache/Arabisch (+35 EP), Sprache/Japanisch (-10 EP), Überleben/Beliebig (+50 EP), Wahrnehmung (+50 EP).

Benjamin-Distrikt: [Eigenschaften] Geduldig (+15 EP), Verbindungen (+50 EP), Wohlstand (+20 EP), Zwang/Hass auf Haus Davion (-50 XP), Zwang Fremdenfeindlichkeit (+50 XP); [Fertigkeiten] Kampfkunst (+15 EP), Kleine Waffen (+10 EP) Kunst/Mündliche Überlieferung (+15 EP), Protokoll/Draconis-Kombinat (+15 EP), Sprache/Beliebige aus den Vereinigten Sonnen (+10 EP)

Galedon-Distrikt: [Attribute] WIL (+100 EP), CHA (-50 EP); [Eigenschaften] Verbindungen (+50 EP), Zwang/Hass auf Haus Davion (-50 EP); [Fertigkeiten] Interesse/Kombinats-Geschichte (+15 EP), Interesse/Japanische Geschichte (+15 EP), Nahkampfwaffen (+15 EP), Protokoll/Draconis-Kombinat (+25 EP), Sprache/Beliebige Zweitsprache aus dem Draconis-Kombinat (+5 EP), Verhandeln (+25 EP)

Pesht-Distrikt: [Attribute] WIL (+100 EP), EDG (-25 EP); [Eigenschaften] Zwang/Fremdenfeindlichkeit (-50 EP), Wohlstand (+50 EP); [Fertigkeiten] Sprache/Swedanisch (+5 EP), Kampfkunst

▽ FRAKTIONEN

(+15 XP), Protokoll/Draconis-Kombinat (+15 EP), Überleben/Beliebig (+20 EP), Techniker/Beliebig (+20 EP)

Rasalhaag-Distrikt: [Attribute] WIL (+50 EP), EDG (-40 EP); [Eigenschaften] Zwang/Fremdenfeindlichkeit (+50 EP), Wähle eines aus: Zwang/Haus auf Haus Kurita oder Zwang/Hass auf Haus Steiner (-25 EP); [Fertigkeiten] Kunst/Mündliche Überlieferung (+10 EP), Interesse/Beliebig (+15 EP), Sprache/Schwedanisch (+25 EP), Verhandeln (+20 EP), Wahrnehmung (+25 EP), Straßenwissen/Draconis-Kombinat (+20 EP)

Flexible EP: Keine

FRAKTION: VEREINIGTE SONNEN (HAUS DAVION)/ STERNENBUND-ZEITALTER

Modul-Kosten: 150 EP

Die Gesellschaft der Vereinigten Sonnen ist vor allem an das feudale England angelehnt. Die romantischen Vorstellungen der Ritterlichkeit und des ritterlichen Benehmens werden von frühester Kindheit an im Verstand der Bürger verankert. Da das Volk Ritter als Beschützer des Volkes wahrnimmt, haben die Vereinigten Sonnen eine starke militärische Tradition. Viele Bürger melden sich freiwillig für den Militärdienst oder den öffentlichen Dienst. Dieses Pflichtbewusstsein hat die Bevölkerung viel stärker vereint als die der Nachbarreiche.

Hauptsprache: Englisch

Zweitsprachen: Französisch, Deutsch, Hindi, Russisch

Feste EP: [Eigenschaften] Wähle eine: Angeborene Begabung/Strategie oder Angeborene Begabung/Taktik (+100 EP); [Fertigkeiten] Protokoll/Vereinigte Sonnen (+10 EP)

Unterfraktionen

Mark Capella: [Attribute] WIL (+25 EP); [Eigenschaften] Verbindungen (+25 EP), Wähle eines: Zwang/Hass auf die Konföderation Capella oder Zwang/Hass auf das Taurus-Konkordat (-50 EP);

[Fertigkeiten] Interesse/Geschichte der Vereinigten Sonnen (+15 EP), Protokoll/Vereinigte Sonnen (+10 EP), Sprache/Zweitsprache aus der Konföderation Capella (+15 EP)

Mark Crucis: [Attribute] WIL (+50 EP), EDG (-50 EP); [Fertigkeiten] Kunst/Beliebig (+10 EP), Protokoll/Vereinigte Sonnen (+15 EP), Strategie (+15 EP)

Mark Draconis: [Attribute] EDG (+25 EP); [Eigenschaften] Zwang/Hass auf das Draconis-Kombinat (-50 EP); [Fertigkeiten] Kunst/Beliebig (+10 EP), Protokoll/Vereinigte Sonnen (+25 EP), Sprache/Beliebige aus dem Draconis-Kombinat (+5 EP), Überleben/Beliebig (+25 EP)

Outback: [Attribute] KÖR (+100 EP), WIL (+100 EP), INT (-100 EP); [Eigenschaften] Wohlstand (-100 EP), Wähle eines: Analphabet, Zwang/Hass auf das Taurus-Konkordat oder Zwang/Hass auf Banditen (-50 EP); [Fertigkeiten] Karriere/Beliebig (+15 EP), Interesse/Beliebig (+15 EP), Wahrnehmung (+15 EP), Protokoll/Vereinigte Sonnen (+15 EP), Überleben/Beliebig (+30 EP)

Flexible EP: Keine

Anmerkungen: Die Unterfraktion Outback ist für alle Charaktere aus den Vereinigten Sonnen verfügbar, die von Welten stammen, die nicht weiter als 60 Lichtjahre von der Peripherie entfernt sind, egal ob die Welt in der Mark Capella, Crucis oder Draconis liegt.

FRAKTION: LIGA FREIER WELTEN (HAUS MARIK)/ STERNENBUNDZEITALTER

Modul-Kosten: 150 EP

Die Liga Freier Welten ist eine Seltenheit im 28. Jahrhundert: eine semifunktionale föderale Demokratie, die es all ihren Welten erlaubt, sich auf die Weise selbst zu regieren, für die sie sich entscheiden. Dies gibt der Liga eine unvergleichliche Vielseitigkeit, doch auch ein tiefes Misstrauen selbst Nachbarwelten gegenüber, wenn diese eine vollkommen andere Vorstellung von Selbstverwirklichung haben. Der Aufstieg des Sternenbundes hat der Liga mehr Vorteile und Gelegenheiten gebracht als dem Rest der Inneren Sphäre. Die Bürger der Liga gehören zu den gebildetsten und wohlhabendsten außerhalb der Terranischen Hegemonie.

Hauptsprache: Esperanto

Zweitsprachen: Englisch, Griechisch, Deutsch, Hindi, Italienisch, Mandarin, Mongolisch, Slowakisch, Spanisch, Urdu

Feste EP: [Fertigkeiten] Sprache/Beliebige Zweitsprache (+10 EP), Protokoll/Liga Freier Welten (+25 EP)

Unterfraktionen

Herzogtum Oriente: [Attribute] CHA (+25 EP); [Eigenschaften] Zwang/Hass auf Konföderation Capella (-30 EP), Wohlstand (+50 EP), Wähle eines: Gesellig oder Reputation (+30 EP); [Fertigkeiten] Einschätzen (+15 EP), Karriere/Beliebig (+10 EP), Verhandeln (+15 EP)

Marik-Commonwealth: [Eigenschaften] Ausrüstung (+50 EP), Wohlstand (+50 EP), Reputation (-40 EP); [Fertigkeiten] Einschätzen (+5 EP), Interesse/Beliebig (+10 EP), Protokoll/Liga Freier Welten (+15 EP), Verhandeln (+25 EP)

Prinzipalität Regulus: [Attribute] WIL (+100 EP); [Eigenschaften] Gesellig (+50 EP), Reputation (-40 EP), Zwang/Gegner des Hauses Marik (-50 EP); [Fertigkeiten] Interesse/Regulanische Geschichte (+15 EP), Verhandeln (+15 EP), Wahrnehmung (+15 EP), Protokoll/Liga Freier Welten (+10 EP)

Stewart-Commonwealth: [Attribute] KÖR (+25 EP), CHA (+25 EP); [Eigenschaften] Fit (+25 EP); [Fertigkeiten] Interesse/Beliebig (+5 EP), Nahkampfaffen (+15 EP), Protokoll/Liga Freier Welten (+5 EP), Überleben/Beliebig (+15 EP)

Andere Welten der Liga Freier Welten: [Attribute] Beliebig (+15 EP); [Eigenschaften] Beliebige (+35 EP); [Fertigkeiten] Einschätzen (+15 EP), Sprache/Beliebig (+15 EP), Überleben/Beliebig (+15 EP), zwei weitere Fertigkeiten (+10 EP jeweils)

Flexible EP: Keine

FRAKTION: LYRANISCHES COMMONWEALTH (HAUS STEINER)/STERNENBUNDZEITALTER

Modul-Kosten: 150 EP

Der Lyranische Staat ist außerordentlich stark industrialisiert und kapitalistisch. Er gehört zu den größten Konzentrationen von Reichtum in der Inneren Sphäre. Das Lyranische Commonwealth war niemals eine Nation von Soldaten wie die Vereinigten Sonnen. Somit strebt es nach Eroberung durch kaufmännischen Austausch, politische Machenschaften und Hinterzimmerabkommen.

Hauptsprache: Deutsch

Zweitsprachen: Englisch, Italienisch, Schottisches Gälisch, Polnisch

▽ FRAKTIONEN

Feste EP: [Attribute] EDG (-50 EP), WIL (-50 EP); [Eigenschaften] Ausrüstung (+100 EP), Zusätzliches Einkommen (+50 EP), Wohlstand (+50 EP), Wähle eines: Kampfblähmung oder Glaskinn (-100 EP); [Fertigkeiten] Einschätzen (+10 EP), Sprache/Deutsch (+10 EP), Verhandeln (+15 EP), Protokoll/Lyranisches Commonwealth (+10 EP)

Unterfraktionen

Alarion- und Furillo-Provinzen: [Attribute] KÖR (+50 EP), CHA (-50 EP); [Eigenschaften] Fit (+25 EP), Zwang/Hass auf die Liga Freier Welten (-50 EP), Angeborene Begabung/Beliebige Überlebens- oder Techniker-Fertigkeit (+50 EP); [Fertigkeiten] Karriere/Beliebig (+15 EP), Kommunikation/Beliebig (+25 EP), Überleben/Beliebig (+20 EP), Techniker/Beliebig (+20 EP)

Coventry-Provinz: [Attribute] WIL (+75 EP); [Eigenschaften] Introvertiert (-50 EP), Verbindungen (+25 EP), Wohlstand (+15 EP); [Fertigkeiten] Verwaltung (+10 XP), Sprache/Beliebige aus dem Lyranischen Commonwealth (+10 EP), wähle zwei: Karriere/beliebig, Interesse/beliebig, Sprache/beliebige aus der Randweltrepublik, Wahrnehmung, Protokoll/Randwelten oder Techniker/beliebig (+10 EP jeweils)

Distrikt Donegal: [Attribute] STÄ (-15 EP), WIL (+50 EP); [Eigenschaften] Zwang/Habgierig (-50 EP), Verbindungen (+50 EP), Wohlstand (+75 EP), Wähle eines: Zwang/Hass auf Haus Kurita oder Zwang/Hass auf Haus Marik (-50 EP); [Fertigkeiten] Einschätzen (+15 EP), Verhandeln (+15 EP), Protokoll/Lyranisches Commonwealth (+15 EP)

Skye-Föderation: [Attribute] WIL (+100 EP); [Eigenschaften] Verbindungen (+75 EP), Reputation (-150 EP); [Fertigkeiten] Karriere/beliebig (+20 EP), Sprache/Schottisches Gälisch (+20 EP), Verhandeln (+25 EP), Protokoll/Lyranisches Commonwealth (-15 EP), Protokoll/Sternenbund

(+15 EP), Straßenwissen/Lyranisches Commonwealth (+15 EP)

Tamarpakt: [Attribute] KÖR (+75 EP); [Eigenschaften] Reputation (+25 EP), Wohlstand (+50 EP), Zwang/Habgierig (-25 EP), Wähle eines: Zwang/Hass auf Haus Kurita oder Zwang/Misstrauen gegenüber Haus Amaris (-100 EP); [Fertigkeiten] Karriere/beliebig (+10 EP), Sprache/Japanisch (+15 EP), Sprache/beliebige aus dem Lyranischen Commonwealth (+15 EP),

Verhandeln (+15 EP), Straßenwissen/Lyranisches Commonwealth (+15 EP)

Flexible EP: Keine

FRAKTION: TERRANISCHE HEGEMONIE (HAUS CAMERON)

Modul-Kosten: 250 EP

Die Terranische Hegemonie, die ihren Mittelpunkt am Geburtsort der Menschheit selbst hat, ist das stärkste Reich in der Inneren Sphäre, sowohl wirtschaftlich als auch technologisch. Da die meisten ihrer Welten von den ersten Schiffen mit K-F-Ausrüstung besiedelt wurden, die Terras Sonnensystem verließen, genoss die Hegemonie die stärkste Entwicklung während viele der Staaten der Umgebung immer noch darum kämpften, die Ränder ihrer Kolonien unter Kontrolle zu bringen. Seit ihrer Gründung aus den Überresten der Terranischen Allianz blieben der Hegemonie die schlimmsten Auswirkungen der Kämpfe erspart, die das Zeitalter des Krieges ken-

nzeichneten. Während der ganzen Zeit des Sternenbundes blieb das Reich vom Krieg völlig unberührt und genoss eine Gesellschaft, die ihren Bürgern die beste Gesundheitsversorgung, Bildung und die besten Güter zur Verfügung stellen konnte, die die Menschheit zu bieten hatte.

Da die Hegemonie das Zentrum des Sternenbundes war, wurde Dienst sowohl in den Terranischen Hegemoniestreitkräften als auch in den Sternenbundverteidigungsstreitkräften zu einem Anlass für persönlichen Stolz. Die Hegemonie erfreute sich vieler der besten Militärakademien in der gesamten Inneren Sphäre. Dies stellte sicher, dass das elitäre Gebaren der in Terra ausgebildeten Offiziere und Krieger auch verdient war.

Hauptsprache: Englisch

Zweitsprachen: Beliebig

Feste EP: [Attribute] INT (+100 EP), EDG (-150 EP), +50 EP jeweils für zwei beliebige andere Attribute; [Eigenschaften] Zwang/Terranischer Elitismus (-75 EP), Reputation (+100 EP); [Fertigkeiten] Sprache/Englisch (+25 EP), Sprache/beliebige andere (+25 EP).

Unterfraktionen

Bürger der Hegemonie: [Attribute] EDG (-100 EP); [Eigenschaften] Zwang/Misstrauen gegenüber der Peripherie (-75 EP), Verbindungen (+100 EP), Ausgerüstet (+100 EP), Ungeduldig (-50 EP), Wohlstand (+100 EP); [Fertigkeiten] Interesse/Terranische Geschichte (+25 EP), Verhandeln (+10 EP), Wahrnehmung (-5 EP); +5 EP jeweils für vier andere Fertigkeiten.

Belter: [Attribute] STR (-25 EP), KÖR (-25 EP), +100 EP für ein anderes Attribut außer CHA und EDG; [Eigenschaften] Zwang/Fremdenfeindlichkeit (-100 EP), Reputation (-50 EP), Wohlstand (+50 EP), Wähle zwei der folgenden: Beidhändigkeit, Attraktiv, Außergewöhnliches Attribut/Beliebig, Schneller Lerner, G-Toleranz, Gutes Gehör, Implantat/Prothese, Schmerzresistent oder Zähigkeit (jeweils +50 EP); [Fertigkeiten] Navigation/Weltraum (+15 EP), Einsatz in Schwerelosigkeit (+30 EP), Wähle zwei der folgenden: Fahren, Interesse/Beliebig, Sprache/Beliebig, MedTech, Pilot/Beliebig, Sensorbedienung oder Techniker/Beliebig (+10 EP jeweils).

Mondbürger: [Attribute] STR (-20 EP), KÖR (-25 EP), INT (+50 EP), WIL (+40 EP), EDG (-25 EP); [Eigenschaften] Ausrüstung (+25 EP), Schlechte Augen (-25 EP), Dickhäutig (+25 EP), Wohlstand (+50 EP); [Fertigkeiten] Computer (+15 EP), Techniker/Beliebig (+5 EP), Wähle eines: Kunst/Beliebig, Interesse/Beliebig, Überleben/Beliebig oder Einsatz in Schwerelosigkeit (+10 EP).

Terraformer: [Attribute] KÖR (+25 EP), WIL (+35 EP); [Eigenschaften] Zwang/Agoraphobie (-75 EP), Ausrüstung (+25 EP), Schlechte Augen (-25 EP), Dickhäutig (+25 EP); [Fertigkeiten] Computer (+15 EP), Überleben/Beliebig (+20 EP), Wähle zwei der folgenden: Kunst/Beliebig, Interesse/Beliebig, Sprache/Beliebig, Kampfkunst, MedTech, Nahkampfwaffen, Kleine Waffen oder Techniker/Beliebig (+15 EP jeweils).

Flexible EP: Keine

Anmerkungen: Alle dieser Unterfraktionen findet man typischerweise im Terranischen System selbst, doch findet man ähnliche Fraktionen in der gesamten Hegemonie. Allianzbürger sind die typischen kosmopolitischen Zivilisten, die man auf fast jeder bewohnten

▽ FRAKTIONEN

und gemäßigten Welt in der Hegemonie findet. Belter sind typisch für Umgebungen und Anlagen in Schwerelosigkeit. Mondbürger findet man auf Terras einzigem Mond Luna, doch auch auf den meisten atmosphärelosen großen Himmelskörpern in der gesamten Hegemonie. Terraformer sind typisch für Planeten, die entweder für Menschen schädlich sind, für Anlagen tief im Weltraum oder für Planeten, die gerade eine Terraformierung durchlaufen.

FRAKTION: REPUBLIK DER RANDWELTEN (HAUS AMARIS)/STERNENBUND-ZEITALTER

Modul-Kosten: 150 EP

Die Republik der Randwelten ist so gewaltig, dass sie die anderen Peripheriestaaten winzig erscheinen lässt und größentechnisch sogar an die Großen Häuser herankommt. Sie ist das mächtigste der Peripheriereiche und auch das, das dem Sternenbund am freundlichsten gesonnen ist. Da dieses Reich allerdings an der gewaltigen Grenze des Lyranischen Commonwealth liegt, liegt die Republik weit von Terra entfernt. In dieser Hinsicht empfinden ihre Bürger Verwandtschaft mit den anderen Bürgern der Peripherie. Aus diesem Grund bewahren viele Bürger der Peripherie trotz der offiziellen Politik die starke Persönlichkeit und einzigartige Sichtweise auf das Leben jener, die am Rand der bekannten Zivilisation leben.

Hauptsprache: Englisch

Zweitsprachen: Portugiesisch, Deutsch, Finnisch, Japanisch

Feste EP: [Attribute] EDG (-100 EP), WIL (+100 EP), +50 EP für ein anderes Attribut außer EDG; [Eigenschaften] Zwang/Misstrauen gegenüber dem Sternenbund (-25 EP), Ausgerüstet (-40 EP); [Fertigkeiten]: Überleben/Beliebig (+15 EP)

Unterfraktionen

Apollo-Provinz: [Attribute] STR (-50 EP), INT (+50 EP), CHA (+25 EP); [Eigenschaften] Verbindungen (+25 EP), Außergewöhnliches Attribut/Beliebig (+50 EP); [Fertigkeiten]: Sprache/Portugiesisch (+20 EP), Wähle drei der folgenden: Verwaltung, Karriere/Beliebig, Computer, Interesse/Beliebig, Sprache/Deutsch, Wahrnehmung, Protokoll/Randwelten oder Techniker/Beliebig (+10 EP jeweils)

Erdvynn-Provinz: [Attribute] KÖR (+50 EP), WIL (+20 EP), CHA (-50 EP); [Eigenschaften] Fit (+50 EP), Dickhäutig (+25 EP); [Fertigkeiten]: Sprache/Deutsch(+15 EP), Überleben/Beliebig (+25 EP), Wähle eines der folgenden: Tierversorgung, Karriere/Beliebig, MedTech, Heimlichkeit (+15 EP)

Finmark-Provinz: [Attribute] INT (+25 EP), CHA (-50 EP), EDG (+25 EP); [Fertigkeiten] Außergewöhnliches Attribut/Beliebig (+75 EP); [Fertigkeiten] Karriere/Beliebig (+10 EP), Navigation/Beliebig (+15 EP), Wahrnehmung (+10 EP), Kleine Waffen (+15 EP), Techniker/Beliebig (+15 EP), Wähle eines der folgenden: Sprache/Finnisch, Sprache/Deutsch, Sprache/Portugiesisch oder Sprache/Sami (+10 EP)

Timbuku-Provinz: [Attribute] STR (+50 EP), CHA (-25 EP); [Eigenschaften] Geduldig (+50 EP); [Fertigkeiten] Sprache/Beliebige Zweitsprache aus dem Lyranischen Commonwealth oder den Randwelten (+10 EP), Interesse/Beliebig (+10 EP), MedTech (+20 EP), Techniker (+15 EP), Wähle zwei der folgenden: Tierversorgung, Nahkampfwaffen, Wahrnehmung, Kleine Waffen, Überleben/Beliebig, Fährtenlesen/Wildnis (+10 EP jeweils)

Flexible EP: Keine

Anmerkung: Die Apollo-Provinz ist das kosmopolitische Zentrum der Republik. Die besten Universitäten und größten Industriezentren findet man auf Apollo und den umgebenden Sonnensystemen. Die Erdvynn-Provinz liegt an den Grenzen zum Lyranischen Commonwealth und der Liga Freier Welten; ihre kaum gezähmten Welten sind so gut wie unentwickelt, was zu einer Bevölkerung führt, die zu Zähigkeit und Überlebenswille neigt. Finmark und die Welten in der Umgebung durchlaufen eine schnelle Expansion, weil Entdecker ins Unbekannte vorstoßen. Die Timbuku-Provinz ist nur dünn besiedelt, doch im Allgemeinen friedlich.

FRAKTION: ANDERE PERIPHERIESTAATEN / STERNENBUND-ZEITALTER

Modul-Kosten: 100 EP

Die extrem unabhängigen Reiche der Peripherie wurden im Vereinigungskrieg von technologisch und zahlentechnisch überlegenen Heeren des Sternenbundes und seinen Großen Häusern zermalmt. In den Jahrhunderten, die folgten, erlitten diese Reiche schrittweise einen Verlust ihrer sozialen Freiheit und wirtschaftlichen Selbstständigkeit, besonders in den letzten Jahren der „wohltätigen“ Verwaltung des Sternenbundes. Zwar erlaubte das Zeitalter des Sternenbundes den Peripheriereichen, ihre Domänen auszudehnen, doch hinkten diese Nationen dennoch hinter dem Rest der Menschheit her, wenn es um die Vorzüge des Goldenen Zeitalters der Menschheit ging.

Hauptsprache: Englisch

Zweitsprachen: siehe Unterfraktionen

Feste EP: [Eigenschaften] Zwang/Hass auf den Sternenbund (-100 EP), Ausgerüstet (-50 EP)

Unterfraktionen

Magistrat Canopus: [Zweitsprachen] Griechisch, Rumänisch, Spanisch, Urdu; [Attribute] CHA (+100 EP), EDG (+50 XP); [Eigenschaften] Gesellig (+50 EP); [Fertigkeiten] Kunst/beliebig (+15 EP), MedTech (+10 EP), Verhandeln (+15 EP), Straßenwissen/Magistrat Canopus (+10 EP)

Außenweltallianz: [Zweitsprachen] Französisch, Japanisch; [Attribute] GES (+50 EP), INT (-50 EP), WIL (+50 EP), EDG (-50 EP); [Eigenschaften] Ausrüstung (-50 EP), Außergewöhnliches Attribut/GES (+100 EP), Schwerkrafttoleranz (+100 EP); [Fertigkeiten] Kommunikation/Beliebig (+15 EP), Sprache/beliebige Zweitsprache (+15 EP), Navigation/Beliebig (+15 EP), Überleben/Beliebig (+20 XP), Einsatz in Schwerelosigkeit (+15 EP), Wähle eines: Pilot/Luft-Raum oder Pilot/Raumschiff (+20 EP)

Taurus-Konkordat: [Zweitsprachen] Französisch, Spanisch; [Attribute] INT (+100 EP), WIL (+150 EP), CHA (-50 EP), EDG (+50 EP); [Eigenschaften] Zwang/Hass auf Haus Davion (-100 XP), Zwang/Starrköpfig (-100 EP), Ausrüstung (+75 EP); [Fertigkeiten] Karriere/beliebig (+15 EP), Sprache/beliebige Zweitsprache aus dem Taurus-Konkordat (+15 EP), Kampfkunst (+15 EP), Verhandeln (+15 EP), Wahrnehmung (+15 EP), Kleine Waffen (+20 EP), Straßenwissen/Taurus-Konkordat (+15 EP), Überleben/beliebig (+15 EP)

Flexible EP: Keine

LEBENSMODULE

Kein Charakter darf ein Modul auswählen, das mit den Clans oder ComStar / Blakes Wort zu tun hat, da diese Fraktionen erst noch entstehen müssen. Dazu gehören Clan-Lehrling, Clanwache-Agent, Clan-Krieger-Nichtskönner, Klostersausbildung, Dienst bei ComStar/Blakes Wort, Dunkle Kaste, Freigeborene Geschko, Goliathskorpion-Sucher, ProtoMech-Pilotenausbildung, Dienst in der Wissenschaftskaste, Wahrgeborener Crèche oder Wahrgeborene Geschko. Alle anderen Lebensmodule dürfen genau wie in *A Time of War* beschrieben verwendet werden, mit folgenden Ausnahmen und Abänderungen:

Geborener Söldnerbalg (Stufe 1)

Es gab zwar Söldner in der Zeit des Sternenbundes, doch waren sie bei weitem nicht so angesehen wie ihre Entsprechungen im 31. Jahrhundert. Somit waren sie in den großen Konflikten des Sternenbund-Zeitalters ein seltener Anblick. (Sie wurden allerdings sehr wohl als „zu leugnende Ressourcen“ während der Versteckten Kriege verwendet.) Da ihnen formelle Überwachung fehlte, waren viele Söldnergruppierungen Eintagsfliegen-Unternehmungen, die oft nicht länger als die Lebensdauer ihrer befehlshabenden Offiziere anhielten. Um die Seltenheit und den schlechten Status jener abzubilden, die in ein Söldnerleben geboren werden, müssen Spielercharaktere, die das Lebensmodul Geborener Söldner wählen, zusätzlich EDG 4+ als Voraussetzung beachten. Verringere außerdem die Modulkosten von 270 EP auf 220 EP, und rechne zusätzliche – 50 EP auf die Eigenschaft Reputation des Charakters ein.

Sklave (Stufe 1)

Der Sternenbund untersagte Sklaverei in all seinen Territorien bei Strafe, somit kann – legalerweise – kein Charakter, der in einem Mitgliedsstaat oder Territorialstaat des Sternenbundes geboren wurde, dieses Lebensmodul durchlaufen. Unabhängig davon ist das, was legal ist, und das, was in den fernen Ausläufern der Inneren Sphäre passiert, nicht immer dasselbe, selbst in den goldenen Tagen des Sternenbundes. Spieler, die daran interessiert sind, ihren Charakteren einen Sklaven-Hintergrund zu verleihen, sollten dieses Modul zunächst mit dem Spielleiter besprechen.

Kriegswaise (Stufe 1)

Trotz des Anscheins universellen Friedens erlebten die Tage des Sternenbundes doch nicht zu selten Konflikte – mit Ausnahme der meisten Welten in der Nähe von Terra, da die Terranische Hegemonie es für Jahrhunderte schaffte, die Feindseligkeiten gegen sich im Zaum zu halten. Somit sollte kein Charakter mit einer Herkunft aus der Terranischen Hegemonie dieses Lebensmodul wählen, wenn der Spielleiter nicht explizit zustimmt.

Söldnerbalg (Stufe 2)

Wie beim Geborenen Söldnerbalg sinkt der Preis für das Stufe-2-Lebensmodul Söldnerbalg von 600 EP auf 550 EP. Rechne -50 XP für das EDG-Attribut des Charakters ein, um diese Kosten zu decken.

Flugmech-Ausbildung (Stufe 3)

Die Entwicklung des Flugmechs (FLUM) durch den Sternenbund machte eine neue Art Krieger erforderlich, die in mehreren Bereichen ausgebildet und imstande war, die Aufgaben von MechKrieger und Luft-/Raumpilot gleichermaßen zu übernehmen. Um diese verbesserte Ausbildung abzubilden, müssen FLUM-Krieger eine Schulausbildung in der Militärakademie wählen (was im Jahre 2750 für alle Fraktionen außer dem Taurus-Konkordat, dem Magistrat Canopus und der Außenweltallianz verfügbar ist). Dort

muss der Charakter die Felder Grundausbildung, MechKrieger und Pilot – Luft-/Raum (Kampf) auswählen.

DIENSTZEIT (STUFE 4)

Da die Clans im Zeitalter des Sternenbundes noch nicht existierten, dürfen Spieler nur die Dienstzeiten der Inneren Sphäre und Peripherie auswählen. Wenn der Charakter allerdings ein Mitglied der Sternenbundverteidigungsstreitkräfte ist, kann die Clan-Dienstzeit anstelle der Dienstzeit der Inneren Sphäre ausgewählt werden (mit den gleichen entsprechenden Modul-Kosten von 1000 EP). Wenn du das tust, ersetze die +50 EP für die Eigenschaft Blutname mit Rang (+50 EP).

NEUES LEBENSMODUL:

STERNENBUND-ABTEILUNG FÜR GROSSBAUPROJEKTE (AFGBP)

„Mehr Terra als Terra“

Die Menschheit hatte niemals eine besser ausgebildete Gruppe von Bauingenieuren, Geologen und Mediziner als die AfGbp. Die Abteilung für Großbauprojekte wurde ursprünglich als kleine Flottille von Ingenieurs-Sprungschiffen aufgestellt, die die Konstruktion von Orbitalhabitaten im 24. Jahrhundert unterstützen sollte. Sie wuchsen jedoch schnell und erlangten Bedeutung, als sie Welten terraformierten, die für die Menschheit kaum bewohnbar waren. Hunderte von Welten in der ganzen Inneren Sphäre und Dutzende weitere in jeder wichtigen Peripherienation wurden durch das Eingreifen der AfGbp klimatisch angepasst und später besiedelt.

Modul-Kosten: 900 EP

Voraussetzungen: Charaktere aus der Terranischen Hegemonie: INT 7+; mindestens +3 Eigenschaftspunkten in der Eigenschaft Verbindungen; Charaktere müssen eine oder mehrere der folgenden Fertigkeitsfelder auf Stufe 2 besitzen: Analyse, Ingenieur, Planetenbegutachtung oder Wissenschaftler. Charaktere aus anderen Fraktionen haben die gleichen Voraussetzungen wie oben, doch müssen sie zusätzlich die [Eigenschaft] Angeborene Begabung in einer der Fertigkeiten oben mit +1 Eigenschaftspunkt oder mehr besitzen.

Zeit: +4 Jahre

Feste EP: [Attribute] STK (-75 EP), KÖR (-75 EP), RFL (+50 EP), INT (+100 EP), WIL (+50 EP), EDG (+50 EP); [Eigenschaften] Verbindungen (+125 EP), Ausgerüstet (+100 EP), Außergewöhnliches Attribut/INT oder WIL (+75 EP), Schwerkrafttoleranz (+50 XP), Introvertiert (-50 EP); [Fertigkeiten] Karriere/Ingenieur (+30 XP), Kommunikation/Beliebig (+20 EP), Computer (+20 EP), Interesse/beliebiges akademisches (+50 EP), MedTech (+20 EP), Navigation/Beliebig (+20 EP), Wahrnehmung (+20 EP), Pilot/Beliebig (+20 EP), Wissenschaft/Beliebig (+50 EP), Sensorbedienung (+25 EP), Überleben/Beliebig (+25 EP), Techniker/Beliebig (+25 EP), Einsatz in Schwerelosigkeit (+50 XP)

Flexible EP: 125 EP

ÖKONOMISCHE ANPASSUNGEN FÜR DAS ZEITALTER DES STERNENBUNDES

Im Zeitalter vor der C-Note war der Sternenbund-Dollar (SB\$) die übliche Währung für den interstellaren Handel. Nach dem Fall des Sternenbundes und dem Aufstieg ComStars als kontrollierender Macht Terras verknüpfte ComStar seine C-Note direkt mit dem Wert des Sternenbund-Dollars. Dies sollte das Wechselkursverhältnis mit den gewaltigen Lagern an wertvollen Materialien erhalten, die als Deckung für Sternenbund-Investitionen dienten, den elektronischen Ressourcen, die in riesigen Zentralbanken untergebracht waren und den eingefro-

2750 SPIELEN

renen Mitteln der Zentralbörse in London, Terra. Amaris konzentrierte den gesamten Wohlstand der Terranischen Hegemonie auf Terra, während er den Sternbund plünderte, was ComStar zum Inhaber aller liquiden Ressourcen und elektronischen Währung des Sternbundes machte. Wenn man also die relative Kaufkraft des Sternbund-Dollars mit der C-Note des 31. Jahrhunderts vergleicht, besteht zwischen beiden eine hohe Wechselkursparität.

Wenn Ausrüstung für einen neuen Charakter erworben wird, oder auch später in der Kampagne, ist es wichtig, den Preis und die Verfügbarkeit besagter Ausrüstung entsprechend anzupassen. Es ist auch wichtig festzuhalten, wie das Zeitalter von 2750 Gehälter und Preise im Vergleich zu den Standards aus dem Grundregelwerk beeinflusst. Die hier zur Verfügung gestellten Tabellen übertragen diese Informationen in ein leicht begreifbares Format.

GEHALTS- UND PREISTABELLE (STERNBUND-ZEITALTER)

GEHALTSMULTIPLIKATOREN (2750)

Anstellungsart	Gehaltsmultiplikator
Zivilist, Diener	1,03
Zivilist, Mindestlohn	1,06
Zivilist, Arbeiter	1,04
Zivilist, Büroangestellter	1,05
Zivilist, Medizinisch/Technisch	+0,10*
Paramilitärisch, Polizei/Sicherheit	1,05
Paramilitärisch, Miliz	1,05
Militärisch, Rekrut	1,07
Militärisch, Offizier	1,04
Militärisch, Medizinisch/Technisch	+0,12*
Gefechtsrüstungs-Infanterie	+0,5

PREISMULTIPLIKATOREN (2750)

Gegenstands-Klassifizierung	Preismultiplikator
Nahkampfaffen und Archaische Waffen	1,08
Kleine Waffen und Unterstützungswaffen	1,05
Schwere (Fahrzeug-)Waffen	1,01**
Sprengstoff	0,79
Körperpanzerung	0,85
Elektronik	0,90
Energiepacks und Wiederauflader	1,01
Diverse Ausrüstung	1,00
Gesundheitsversorgung	0,88
Prothesen	0,89
Drogen und Gifte	1,14
Fahrzeug, Zivil	1,00
Fahrzeug, Paramilitär/Polizei	1,03
Fahrzeug, Militär	1,10

* Bei topaktueller Technologie (wie der Konstruktion und Wartung von Servorüstungen) rechne einen zusätzlichen Gehaltsmultiplikator von +0,15 ein.

** Bei topaktueller Technologie (wie bei Waffen für Servorüstungen) rechne einen zusätzlichen Preismultiplikator von +0,15 ein.

Gehaltsanpassungen

Im Zeitalter des Sternbundes waren die Gehälter für die meisten Berufe höher als in der Zeit nach den Clans und nach dem Heiligen Krieg. Um das abzubilden, bietet diese Gehaltsmultiplikator-Tabelle einen Multiplikationswert für die Gehälter in der Inneren Sphäre (und Peripherie). Dieser wird auf die Basisgehälter eingerechnet, die in *A Time of War* aufgeführt sind, sowie zu anderen Einkommensformen, die einem Charakter zur Verfügung stehen (zum Beispiel das Einkommen aus den Eigenschaften Wohlstand und Zusatzeinkommen).

Die Gehaltsmultiplikator-Tabelle ist in grundsätzliche Berufsklassen eingeteilt und soll sowohl mit den Gehalts- als auch den Preistabellen kompatibel sein, die in der Handbook-Reihe sowie den Militärgehältern aus *A Time of War* präsentiert worden sind (siehe Seite 335, *AToW*). Wenn Fragen entstehen, wo der Beruf eines Charakters in diese grundsätzlichen Klassen einzuordnen ist, muss der Spielleiter entscheiden, was am besten ins Zeitalter passt.

Ausrüstung im Zeitalter des Sternbundes kaufen

Wenn im späten Sternbund-Zeitalter Ausrüstung erworben werden soll, muss erst einmal sichergestellt werden, dass der Gegenstand in diesem Zeitalter überhaupt existiert. Dies kannst bewerkstelligt werden, indem im Abschnitt *Kosten und Verfügbarkeit* im *TechManual* nachschlagen wird (siehe Seite 274 – 301, *TM*) oder indem der Verfügbarkeitscode des Gegenstands in *A Time of War* gesucht wird (siehe Seite 254 – 324, *AToW*). Ein Gegenstand mit einem Aussterbedatum vor 2751 oder einem Einführungsdatum nach 2750 (was für viele Gegenstände im *TechManual* gilt) oder die einen Verfügbarkeitscode von X für das Sternbund-Zeitalter haben (der erste Buchstabe in den Standard-Ausrüstungsverfügbarkeits-Werten) kann im Zeitalter des Sternbundes nicht erworben werden.

Sobald die Verfügbarkeit bekannt ist, muss der Spieler den Preis des Gegenstands ermitteln und den entsprechenden Preismultiplikator aus der Gehalts- und Preismultiplikator-Tabelle (Sternbund) einrechnen. Jetzt stehen die grundlegende Verfügbarkeit und die Kosten eines Gegenstands fest. Situationsabhängige Bedingungen können den Basispreis natürlich noch beeinflussen, doch kann der Spielleiter das nach eigenem Ermessen klären.

WÄHRUNGSUMWANDLUNGSTABELLE (2750)

FRAKTION	WÄHRUNG	SB-DOLLAR (C-NOTE)
<i>Große Mächte</i>		
Konföderation Capella	Yuan	0,81
Draconis-Kombinat	Ryu	0,85
Vereinigte Sonnen	Pfund	0,90
Liga Freier Welten	Adler	0,92
Lyranisches Commonwealth	Krone	0,95
Terranische Hegemonie	Dollar	1,0
<i>Wichtige Peripheriestaaten</i>		
Magistrat Canopus	Dollar	0,76
Außenweltallianz	Escudo	0,63
Republik der Randwelten	Shekel	0,70
Taurus-Konkordat	Stier	0,66

Währungsumwandlung: Spieler, die in diesem Zeitalter alternative Währungen verwenden (also nicht den Sternenbund-Dollar (SB\$) finden ihre Umwandlungsrate in der Währungsumwandlungs-Tabelle (2750). Multipliziere einfach die Summe in der Fremdwährung mit dem Wert in der entsprechenden Sternenbund-Dollar-Spalte, um den SB\$-Wert in der Währung des Spielers zu bestimmen. Die Terranische Hegemonie hat im Jahre 2750 keine nationale Währung, da der alte Terranische Dollar (T\$) in den Sternenbund-Dollar umgewandelt wurde (SB\$).

Anmerkung: Aus den oben genannten Gründen hat der Sternenbund-Dollar den gleichen Wert wie die C-Note im Jahre 3025.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN DES STERNENBUNDES

Die folgenden Spezialregeln beschreiben die Verwendung der vielen wichtigen Persönlichkeiten in diesem Buch, die Anführer und Krieger, die dazu beigetragen haben, ihre Zeit zu formen. Da es außerhalb der Möglichkeiten dieses Buchs liegt, die vollen Spielwerte dieser Charaktere für Spiele in *A Time of War* aufzuführen, raten wir den Spielleitern, wenn es erforderlich sein sollte, alle relevanten Spielwerte zu ergänzen und mit den unten beschriebenen Spezialregeln und Fähigkeiten zu kombinieren.

Modifikatoren und Fertigungsstufen: Wenn Modifikatoren aus *A Time of War* in diesen Persönlichkeitsregeln beschrieben sind, dann gehen diese Modifikatoren von einem Durchschnittswert von 6 in jedem relevanten Attribut aus, oder in jeder effektiven Kombination aus Fertigungsstufe und Verknüpften Attributmodifikatoren für jede relevante Fertigkeit. Wenn des weiteren eine grundsätzliche Fertigungsstufe (Unerfahren, Normal, Veteran oder Elite) verwendet wird, um die Fähigkeiten eines Charakters in einem bestimmten Feld anzugeben (MechKrieger, Infanterie und so weiter), dann bedeutet ein Wert von Unerfahren eine durchschnittliche Fertigungsstufe von 0 bis 1 in den relevanten Fertigkeiten, während ein Wert von Normal eine Fertigungsstufe von 2 bis 4 widerspiegelt; bis 6 liegt die Fertigungsstufe bei Veteranen, und 7+ stellt die Elite-Fertigkeit dar. Vergiss nicht, dass die *durchschnittliche* Fertigungswerte sind, die im gesamten relevanten Fertigungsfeld gelten; wenn er es etwas vielseitiger gestalten möchte, kann der Spielleiter eine Fertigkeit anheben, auf Kosten einer anderen im gleichen Feld.

KONFÖDERATION CAPELLA

Warex Liao: Der Kanzler der Konföderation war niemals für sein politisches Geschick bekannt, doch ist er ein wahrer Experte, wenn es um Taktik und Beschaffung geht. Um das abzubilden erhalten Warexs Fertigungswürfe für Führung einen bescheidenen Modifikator von +3, doch alle Fertigungswürfe auf Strategie, Verhandeln und Verwalten erhalten einen Modifikator von +6. Solange sie in einem militärischen Szenario oder einer Mission teilnehmen, die unmittelbar von Warex Liao autorisiert worden ist, erhalten die Charaktere einen Modifikator von +1 Eigenschaftspunkt auf ihre Eigenschaft Gut Ausgerüstet.

Li Ming Ling: Als Geschäftsführerin von Earthwerks und Herzogin von Tikonov ist Li Ming Ling eine sehr intelligente und kompetente Frau, die in der normalerweise männlich dominierten Kultur der Konföderation respektiert wird. Ihre wohl bekannte Spielsucht (ausgedrückt durch die Eigenschaft Zwang/Glücksspiel mit -3 Eigenschaftspunkten) bietet ihr Entspannung von der Belastung ihrer hohen Ämter. Die Fertigkeiten Interesse/Glücksspiel, Protokoll/Konföderation Capella, Verhandeln und Verwalten von Ling erhalten somit einen Modifikator von +5.

Shari Beatrice Madsen: Shari Madsen ist extrem charismatisch und verwendet ihren persönlichen Charme, ihre Kenntnis über ein halbes Dutzend Sprachen und ihre Ausbildung in Wirtschaftswissenschaften und Politiktheorie sowohl zu ihrem Vorteil als auch zum Vorteil von Glasgow. Alle Fertigungswürfe von Madsen auf Interesse/Politiktheorie, Interesse/

Wintersport, Interesse/Wirtschaft, Protokoll/Konföderation Capella, Verhandeln und Verwaltung erhalten einen Modifikator von +5. Madsens Einsatz von Spionen und anderen Informationsbeschaffungsressourcen hat ihr auch Einblicke in die tiefsten Geheimnisse der Konföderation erlaubt. Nachdem sie engen Kontakt zu einem Charakter hatte, der die Eigenschaft Dunkles Geheimnis auf egal welcher Stufe besitzt, kann Shari Madsen das Geheimnis innerhalb von 6 Wochen in Erfahrung bringen (-1 Woche pro negativer Stufe der Eigenschaft). Um zu ermitteln, ob Madsen das Geheimnis in Erfahrung bringt, muss ihr kontrollierender Spieler einen Fertigungswurf auf Protokoll für sie ablegen. Wobei der Eigenschaftspunkt-Wert des Dunklen Geheimnisses als zusätzlicher Fertigungsproben-Modifikator angerechnet wird. (Wenn der Wurf misslingt, dann haben Madsens Spione nichts gefunden, und sie wird so verfahren, als besäße das Ziel keine Geheimnisse, die zu wissen sich lohnen würde, bis etwas anderes geschieht, das ihr Misstrauen erweckt.)

Maylin Lorix: Colonel Lorix ist MechKriegerin der Veteranen-Stufe, doch am besten bekannt ist sie für ihre Begabung als Rednerin, die jeden beflügeln kann, zu dem sie spricht. Alle Fertigungswürfe auf Protokoll/Konföderation Capella, Verhandeln und Verwalten, die Lorix ablegt, erhalten einen Modifikator von +7. Wenn außerdem Colonel Lorix eine aktive Einheit auf dem Schlachtfeld ist, sind alle Einheiten unter ihrem direkten Kommando immun gegen Erzwungenen Rückzug.

Tai Yang Gwak: Wie es für jeden Direktor der *Maskirovka* gelten sollte, ist auch Tai Yang Gwak ein kompetenter Manipulator. Alle Fertigungswürfe, die Gwak auf Führen, Taktik, Verkleiden und Verwaltung ablegt, erhalten einen Modifikator von +4. Alle Fertigungswürfe auf Karriere/Spionage, Protokoll/Konföderation Capella, Verhör oder Wahrnehmung erhalten einen Modifikator von +6. Aufgrund von schweren Verwundungen, die nur notdürftig mit Hilfe von medizinischer Technologie des Sternenbundes geheilt wurden, hat Tai Yang Gwak die Eigenschaft Implantat. Sein rechtes Auge wurde ersetzt, somit hat er die Eigenschaft Schlechte Augen.

DRACONIS-KOMBINAT

Takiro Kurita: Takiro Kurita ist extrem ehrenwert. Er steht für die besten Aspekte des Bushido-Kodex des Kombinars. Takiros Fertigungswürfe auf Führung, Kampfkunst, Nahkampfwaffen und Verwaltung erhalten einen Modifikator von +5. Wenn der Koordinator direkt eine Schlacht überwacht, ziehen die Truppen des Draconis-Kombinars den individuellen Kampf gegen einen Einzelgegner deutlich vor. Das bedeutet, dass sich alle Truppen des Kombinars auf eine Art und Weise verhalten, die den strengen Clan-Ehrenregeln entspricht (siehe Seite 273 – 275, *TW*). Takiros Präsenz bringt den Kombinars-Truppen zudem einen Initiative-Modifikator von +2 und macht alle VSDK-Truppen immun gegen Erzwungenen Rückzug, solange seine Einheit aktiv und auf dem Feld bleibt. Takiro selbst ist ein MechKrieger der Elite-Stufe.

Ichiro Oshiro: Oshiro ist ein meisterlicher Manipulator und leitet die Abteilung Ideologische Aufklärung effektiver als jeder andere Minister der Abteilung seit ihrer Gründung. Oshiros Fertigungswürfe auf Interesse/Boxen, Schauspielerei und Verwaltung erhalten einen Modifikator von +3. Alle Fertigungswürfe auf Protokoll/Draconis-Kombinat und Verhör erhalten einen Modifikator von +6. Alle Charaktere, die unmittelbar für Ichiro Oshiro arbeiten, erhalten die Eigenschaft Dunkles Geheimnis/Gegen den Sternenbund mit -2 Eigenschaftspunkten. Wenn die Spionageabteilung des Sternenbundes sein Geheimnis aufdeckt, wird es entfernt und durch die Eigenschaft Reputation mit -2 Eigenschaftspunkten ersetzt.

Riki Kurita: Riki Kurita konzentrierte seine Jugend auf Bestrebungen körperlicher Natur statt Verwaltungsfähigkeiten zu erlernen oder ein Soldat zu werden. Auch wenn er mittlerweile in seinen 70ern ist, hat Riki nach wie vor die Eigenschaften Außergewöhnliches Attribut/RFL

und Außergewöhnliches Attribut/GES. Alle Fertigkeitswürfe, die Riki auf Interesse/ Karesansui, Kampfkunst oder Nahkampfwaffen ablegt, erhalten einen Modifikator von +6. Als Bewahrer der Hausehre hat Riki ein tiefes Verständnis der Moral seiner Familie, ihrer Bräuche und Traditionen. Somit erhalten all seine Fertigkeitswürfe auf Protokoll/ Draconis-Kombinat einen Modifikator von +8.

Satoshi Nakamura: Als ein *Ronin* nimmt Satoshi einen Platz in der Gesellschaft des Kombinats ein, der im Zeitalter des Sternenbundes sowohl verabscheut als auch glorifiziert wird. Satoshi Nakamura ist ein MechKrieger der Veteranen-Stufe, der außerdem die Pilotenspezialfähigkeit Meisterschütze besitzt (siehe Seite 221, *AToW*). Alle Charaktere, die für oder mit Satoshi Nakamura arbeiten, erhalten die Eigenschaft Dunkles Geheimnis/„*Ronin*“ mit -1 Eigenschaftspunkt. Wird ihre Verbindung zu Nakamura entdeckt, wird die Eigenschaft entfernt und durch eine Reputations-Eigenschaft mit -1 Eigenschaftspunkt ersetzt. Alle Fertigkeitswürfe, die Nakamura für Interesse/*Bunrako* oder Interesse/*Shodo* ablegt, erhalten einen Modifikator von +3.

Ayaki Fujiwara: Ayaki Fujiwara gilt als MechKrieger der Elite-Stufe und zieht es vor, seinen weißen und roten ARC-2R *Archer* in die Schlacht zu führen. Er besitzt die Pilotenspezialfähigkeiten Geschwindigkeitsteufel und Meisterschütze (siehe Seite 221 und 224, *AToW*). Wenn der Spieler sich auf dem Schlachtfeld befindet, bringt Kriegsherr Fujiwara den Truppen unter seinem direkten Befehl einen Initiative-Modifikator von +1. Fujiwara besitzt die Reputations-Eigenschaft mit +3 Eigenschaftspunkten. Aufgrund seiner Erkrankung an Tatsuno-Hepatitis leidet er außerdem unter den Eigenschaften Glaskinn und Dünnhäutig. Alle MechTech-Fertigkeitswürfe, die Fujiwara ausführt, erhalten einen Modifikator von +2.

VEREINIGTE SONNEN

John Davion: Der Erste Prinz der Vereinigten Sonnen ist eine eindrucksvolle Präsenz auf dem Schlachtfeld und abseits des Schlachtfelds. Wenn er seinen *Victor* steuert, wird er wie ein MechKrieger der Veteranen-Stufe behandelt und erhält die Pilotenspezialfähigkeit Entmutigen (siehe Seite 225, *AToW*). John Davion ist immun gegen alle erzwungenen Moral-Würfe und bringt einen Bonus von +5 auf Moral-Würfe, die eine Streitmacht unter seinem Kommando ablegt. Sein starkes Ehrgefühl hat aber auch Einfluss auf seine Leistung auf dem Schlachtfeld; John Davion würde niemals eine andere Einheit durch das Rücken-Schussfeld angreifen. Außerdem wird er niemals Einheiten angreifen, die die Runde bereits mit Verheerendem Schaden begonnen haben (siehe Seite 110). Alle Fertigkeitswürfe auf Führung, Protokoll/Vereinigte Sonnen und Verhandeln erhalten einen Modifikator von +6.

Thomas Green-Davion: Thomas Green-Davion ist ein gebildeter und gerechter Anführer, und doch wird er von vielen in der Mark Capella, über die er als Regent herrscht, als Eindringling wahrgenommen. Er ist ein sehr fähiger Diplomat und schloss als einer der besten seines Jahrgangs die MechKrieger-Akademie auf New Avalon ab. Thomas gilt als MechKrieger der Elite-Stufe und hat die Pilotenspezialfähigkeit Kampfgespür (siehe Seite 225, *AToW*). Eine Variante dieser fast übernatürlichen Fähigkeit beschützt ihn auch im Kampf Mann gegen Mann. Er kann automatisch die Initiative in jeder persönlichen Kampfrunde gewinnen, indem er als Einfache Aktion in der Vorrunde 1 Punkt Erschöpfungsschaden hin-nimmt. Dies hat ihm dabei geholfen, die zahlreichen Attentatsversuche zu überleben, die auf ihn verübt worden sind. Thomas-Green Davion erhält außerdem einen Modifikator von +5 auf alle Fertigkeitswürfe in Strategie, Verhandeln und Wahrnehmung.

Vasily Sandoval: Nach dem Davion-Thronfolgekrieg hat Vasily das BattleMech-Cockpit zugunsten strategischer Planungsräume gemieden. In Schlachten, die in der Mark Draconis stattfinden und an deren

Planung Vasily Sandoval beteiligt ist oder die er selbst direkt überwacht (durch ein Hauptquartier-Fahrzeug auf dem Schlachtfeld) erhalten alle Davion-Truppen und mit den Davion verbündete Truppen die Kampfspezialfähigkeiten Überrennen und Initiative aufsparen (siehe Seite 192 – 193, *TO*).

Mitchel Stopec: Mitchel Stopec, ein MechKrieger der Elite-Stufe, ist einer der kompetentesten und respektiertesten MechKrieger in den Vereinigten Sonnen. Seine dominante Persönlichkeit half der 4. Garde dabei, sein Ziel zu erreichen und die Champions der Mars-Olympiade von 2736 in einem olympiadeartigen Wettbewerb zu besiegen. Der Sieg verbesserte die Moral für die gesamte AVS und Stopec wurde zum Helden des gesamten Reichs. Im Cockpit eines BattleMechs hat er die folgenden Pilotenspezialfähigkeiten (siehe Seite 219 – 225, *AToW*): Manövrierass, Multitasker, Hot Dog, Angeborene Anmut, Entmutigen und Taktisches Genie.

Die Wunden, die er auf der Venus erlitten hat, haben Stopecs Gesicht zerstört, seine Augen, Ohren und Nase allerdings wurden durch hochmoderne kybernetische Implantate ersetzt. Trotz der extremen Operationen, die er überstanden hat, leidet er nicht unter dem Bedürfnis nach Schmerzmitteln, doch verpassen ihm die schweren Narben die Eigenschaft Unattraktiv. Seine goldenen kybernetischen Augen gelten als Verbesserte Multi-Module der Stufe 5, und beinhalten die Infrarotsicht-, Teleskopsicht- und Lasersicht-Verbesserungen (siehe Seite 122 bis 131, *Jihad Hot Spots: 3072* für die Regeln zu Kybernetik). Sie bieten allerdings nicht die angegebenen Effekte einer Aktiven Sonde, die in den CBT-Regeln angegeben sind. Seine Augen haben auch das Merkmal Verbessert, was einen zusätzlichen Bonus von +3 auf alle Wahrnehmungs-Proben bringt.

Dana Bancroft: Als Oberhaupt des MI2 und auch selbst eine brillante Wissenschaftlerin bleibt Dana Bancroft weiterhin an vorderster Front wissenschaftlicher Forschung in der ganzen Inneren Sphäre. Selbst bei der Strategie der Terranischen Hegemonie, zunächst eine „Firewall“ um neu entwickelte Technologien zu errichten, erfährt Bancroft oft innerhalb von Monaten nach der Fertigstellung von den Ergebnissen von Tests und Entwicklungen in Terras Laboren. Bancroft hat die Eigenschaft Schneller Lerner (siehe Seite 117, *AToW*) und ihr detailliertes Wissen über Kommunikationsforschung und -technologie gibt ihr einen Modifikator von +8 auf alle Würfe, die mit der Kommunikations-Fertigkeit zu tun haben. Alle Würfe von Bancroft, die die Fertigkeiten Computer, Nachforschung, Sensorbedienung und alle Wissenschafts-Fertigkeiten beinhalten, erhalten einen Modifikator von +6.

LIGA FREIER WELTEN

Ewan Marik: Generalhauptmann Ewan Marik ist bestenfalls ein mittel-mäßiger MechKrieger, gilt also im Cockpit seines *Awesome* als Normal. Zwar leidet Ewan unter den Eigenschaften Zwang/Alkoholiker mit -2 Eigenschaftspunkten, Zwang/Paranoia mit -2 Eigenschaftspunkten und Zwang/Berserker mit -1 Eigenschaftspunkt (siehe Seite 110, *AToW*), doch ist er in Wahrheit nicht vollkommen wahnsinnig, sondern ein geschickter Manipulator, der seine eigenen Schwächen zum besten Effekt ausnutzen kann. Alle Würfe, bei denen Ewan versucht, Leute zu manipulieren oder sie anzulügen (wie auf die Fertigkeiten Schauspielerei, Verhandeln und Verhör) erhalten einen Modifikator von +7.

Kenyon Marik: Kenyon kommt seinem Vater mehr nach, als er es jemals zugeben würde. Er ist immer noch ein junger Mann und doch ist Kenyon bereits sehr geschickt darin, die um ihn herum zu manipulieren, besonders das Parlament der Liga Freier Welten. Alle Würfe, in denen Kenyon versucht, Menschen zu manipulieren oder zu belügen (wie die Fertigkeiten Schauspielerei, Verhandeln und Verhör) erhalten einen Modifikator von +4. Sein Wille zu beweisen, das er in allem, was

er tut, besser als sein Vater ist, hat ihn auch dazu getrieben, der beste MechKrieger zu werden, der er sein kann. So jung Kenyon auch ist, hat er bereits mehr Zeit in Simulatoren in Militärakademien verbracht als die meisten Abgänger, so dass er mit seinen 16 Jahren bereits ein Normaler MechKrieger ist.

David Stewart: Als einer der mächtigsten Staatsmänner des Parlaments der Freien Welten ist David Stewart intelligent, weise und belesen. Er hat Einfluss auf das Parlament und seine Verbündeten, der sich weit über das Stewart-Commonwealth erstreckt. Alle Fertigkeitswürfe auf Einschätzen, Führung, Interesse/Geschichte oder Protokoll legt er mit einem Modifikator von +5 ab. Alle Fertigkeitswürfe auf Verhandeln legt Stewart mit einem Modifikator von +6 ab.

Martin Allison: Martin Allison ist der verdiente Staatsmann der Liga Freier Welten, mit einem tiefen Verständnis für die Ökonomie sowohl im Sternenbund als auch in der Liga Freier Welten. Aufgrund verschiedener gesundheitlicher Probleme, die von seinem hohen Alter herrühren, hat er die Eigenschaft Handicap mit -2 Eigenschaftspunkten, die von jeder Anstrengung verschlimmert wird. Sein Verstand ist seine stärkste Waffe. Alle Fertigkeitswürfe auf Interesse/Ökonomie der Freien Welten, Interesse/Sternenbund-Ökonomie, Karriere/Buchhalter, Verhandeln oder Verwaltung erhalten einen Modifikator von +6.

Elsa Cameron-Jones: Die Herzogin von Harmony ist eine Persönlichkeit, von deren Fähigkeit, sowohl Männer als auch Frauen mit Anmut und Grazie zu manipulieren, sich sowohl Ewan als auch Kenyon Marik eine Scheibe abschneiden könnten. Wo Ewan und Kenyon subtile Drohungen und offene Feindseligkeit verwenden, um Leute zu beeinflussen, da macht Elsa subtile Versprechungen, so dass die Hoffnung auf noch ausstehende Belohnungen bleibt. Alle Fertigkeitswürfe, die Elsa auf Schauspielerei, Verhandeln und Verhör ablegt, erhalten einen Modifikator von +8.

LYRANISCHES COMMONWEALTH

Michael Steiner II: Michaels weiches und aufgeblasenes Äußeres verbirgt einen scharfen Verstand und einen tiefen Intellekt. Bei den seltenen Gelegenheiten, bei denen er seine *Banshee* in die Schlacht lenkt, gilt Michael als MechKrieger-Veteran. Alle Einheiten unter seinem direkten Kommando sind immun gegen die Auswirkungen von Erzwungenem Rückzug, bis der Mech des Archons verheerenden Schaden erleidet. Außerhalb des Schlachtfelds erhält Michael einen Modifikator von +4 für alle Verwendungen der Fertigkeit Nachforschung. Er erhält außerdem einen Modifikator von +6 für alle Aktionen mit Protokoll- und Verhandeln-Fertigkeiten.

Joan Lestrade: Die Herzogin von Summer ist, wenn überhaupt, noch gerissener als ihr Ehemann. Da sich ihre Bildung und ihr Hintergrund mehr auf Geschäftsfragen konzentrierte als auf interstellare Diplomatie, erhalten alle Fertigkeitswürfe, die Joan in den Bereichen Handel und Wirtschaft ablegt, einen Modifikator von +5. Alle anderen Fertigkeitswürfe, die Protokoll und Verhandeln betreffen (solche also, die vor allem aus politischen oder gesetzlichen Gründen abgelegt werden) erhalten einen Modifikator von +3.

Paul Steiner: Als Befehlshaber der Hofgarde ist Paul Steiner ein MechKrieger der Elite-Stufe. Er zieht es vor, vom Cockpit seines verbesserten *Warhammers* aus zu führen. Solange sich Paul auf dem Schlachtfeld befindet, profitieren alle Truppen, die unmittelbar unter seinem Befehl stehen, von der Spezialfähigkeit Überrennen. Solange Paul Steiner sich persönlich auf dem Schlachtfeld aufhält, darf seine Streitmacht zwei mal in einem Szenario den Initiativwurf wiederholen.

Rinzen Humpula-Serfass: Herzog Rinzen, der vom Volk der Alarion-Provinz geliebt wird, hat es zu seiner Aufgabe gemacht, die harten Lebensbedingungen der Menschen in seinem Reich zu verbessern. Er

hat ein Armutsgelübde abgelegt und leitet alle Steuern, die normalerweise die Schatzkammern seiner Familie füllen würden, darauf um, gegen den Hunger und die nicht enden wollenden Piratenangriffe auf den äußeren Alarion-Welten zu kämpfen. Alle Charaktere, die mit dem Wissen von Herzog Humpula-Serfass in der Alarion-Provinz gegen kriminelle Elemente vorgehen, erhalten +1 Eigenschaftspunkt auf ihre Eigenschaften Verbindungen und Ausgerüstet. Während jedem Kampfeinsatz gegen Piratentruppen in der Alarion-Provinz erhalten Streitmächte, die vom Herzog „gesegnet“ wurden, ehe sie den „guten Kampf kämpfen“, einen Modifikator von +3 auf alle Moral-Würfe sowie einen Initiative-Modifikator von +1.

Monique Kelswa: Da sie die junge und noch nicht geprüfte Herrscherin des Tamarpakts ist, hat Monique noch nicht das volle Vertrauen ihres Volkes gewonnen. LCS-Truppen, die zwischen 2735 und 2745 im Tamarpakt dienen, erleiden einen Modifikator von -1 auf Moral- und Initiative-Würfe.

TERRANISCHE HEGEMONIE

Simon Cameron: Als Erster Lord des Sternenbundes ist Simon Cameron vermutlich die mächtigste Person in der gesamten Inneren Sphäre. Simon ist sehr gebildet, aber introvertiert, und die Wahrscheinlichkeit, dass er einen Disput mit Diplomatie und Vernunft begleicht, ist höher als dass er zu den SBVS greift. Simon besitzt die folgenden Eigenschaften: Geduldig, Introvertiert und Schneller Lerner. Alle Fertigkeitswürfe, die er mit Führung, Interesse/Geschichte, Interesse/Ritter, Protokoll/Sternenbund, Sternenbund/Terranische Hegemonie und Verhandeln ablegt, erhalten einen Modifikator von +8. Er ist auch gut darin ausgebildet, was in allen wichtigen Reichen der Inneren Sphäre als angemessen gilt, und erhält somit einen Modifikator von +4 auf alle Protokoll-Würfe, egal um welche Fraktion es geht.

Jocasta Cameron: Jocasta Cameron ist außerordentlich fromm und für ihren Glauben an Gott und die Kirche engagiert. Diese Geduld und Milde brachte sie mit sich, als sie für drei Jahre die faktische Erste Lady des Sternenbundes wurde, als die geistige Gesundheit ihres Bruders langsam zu Grunde ging. Ihre ehemalige Position als Erste Lady und ihre Hingabe an die Kirche hat ihr die Fähigkeit verliehen, auf gewaltige Ressourcen zuzugreifen, um „Gottes Werk zu verrichten“: Um das abzubilden, können Charaktere den Segen von Mutter Cameron erhalten, wenn sie eine Mission persönlich für den Ersten Lord und mit dem vollen Wissen der Katholischen Kirche ausführen, und ihre Aufgabe als „recht-schaffen“ gedeutet werden kann (der Spielleiter entscheidet hier). Solche Charaktere erhalten für die Dauer der Mission +3 Eigenschaftspunkte für ihre Eigenschaft Verbindungen. Sollten die Charaktere während der Mission „sündigen“ und der Kirche oder dem Sternenbund eine große Blamage zufügen, dann wird Mutter Cameron ihren Einfluss nutzen, um für Probleme für die „gefallenen“ Charaktere zu sorgen. Dies bringt ihnen Feind/Katholische Kirche mit -3 Eigenschaftspunkten ein.

Mina Samuels: Mina ist eine preisgekrönte Autorin, die in Fragen der Ethik und Geschichte sehr gebildet ist. Alle wichtigen Entscheidungen, die Simon Cameron im Sternenbundrat ins Gespräch bringen wollte, wurden unter Garantie zuerst mit Mina besprochen. Mina erhält einen Modifikator von +5 auf Fertigkeitswürfe mit Interesse/Geschichte, Interesse/Ethik, Karriere/Journalismus, Nachforschung oder Protokoll/Sternenbund.

Ranveig Gangestad: Als Oberhaupt der Division für Experimentelle Projekte der Terranischen Hegemonie ist Gangestad eine der gebildeten und am besten verbundenen Personen in der gesamten Hegemonie. Alle Würfe, die er auf Computer, Interesse/Geschichte der Wissenschaft, Techniker/Elektronik, Verwaltung, Wissenschaft/Ingenieurskunst und Wissenschaft/Physik ablegt, erhalten einen Modifikator von +6. Wenn

außerdem ein Charakter im Spiel (um wirklich an Gangestad heranzukommen braucht der Charaktere mindestens +7 Eigenschaftspunkte in Verbindungen und die Erlaubnis des Spielleiters) Ranveig Gangestad als Verbindung erhält, dann kann der Charakter Zugriff auf experimentelle Sternenbund-Technologie erhalten, wenn er für den Sternenbund oder die Terranische Hegemonie arbeitet.

Daniel Allison: Daniel Allison ist ein unfassbarer MechKrieger und war der unbezwungene Duellant, als er beim 29. Königlichen Dragonerregiment diente. Wenn er seinen BattleMech lenkt, dann wird Daniel Allison als Elite-MechKrieger mit folgenden Pilotenspezialfähigkeiten behandelt (siehe Seite 219-225, *AToW*): Meisterschütze, Angeborene Anmut, Präzisionsschütze, Scharfschütze und Geschwindigkeitsteufel. Alle Fertigkeitwürfe von Allison mit den Fertigkeiten Techniker/Elektronik und Verwaltung erhalten einen Modifikator von +5.

STERNENBUNDVERTEIDIGUNGSSTREITKRÄFTE

Rebecca Fetladral: Als sie als Befehlshaber der General der SBVS diente, war Fetladral als ausgezeichnete Offizierin bekannt, die sich ebenso sehr für die Infrastruktur des Militärs interessierte wie für seine Kompetenz und Bereitschaft. Zwar trat sie zurück, um die Leitung der Pionierunterabteilung der SBVS zu übernehmen, doch bewahrte sich Fetladral ihren scharfen strategischen Verstand. Jedes Szenario, das von General Fetladral angeführt wird, verleiht den SBVS und mit den SBVS verbündeten Truppen die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen (siehe Seite 192, *TO*). Des weiteren erlaubt ihr Zugriff auf Bau- und Pioniersausrüstung allen SBVS-Truppen und verbündeten Truppen, die als Verteidiger agieren, die Fähigkeit, verbesserte Feuerstellungen zu errichten. Für jeweils 2 verbündete Einheiten, die in einem Szenario, das von General Fetladral überwacht wird, eingesetzt werden, darf der Spieler eine „Verbesserte Stellung“ (siehe Seite 198, *TO*) innerhalb von 5 Hexfeldern zur Heimatkante des Sternenbundes errichten. Der Spieler darf seine Einheiten zu Beginn des Szenarios innerhalb dieser Hexfelder aufstellen.

Iffat Nadvi: Iffat Nadvi ist eine kompetente Kommando-Offizierin der Marine und weiß genau, wie sie all die Schiffe ihrer Flottille auch auf lange Distanzen miteinander in Einklang bringen kann. In allen weltraumbasierten Szenarien, in denen General Nadvi das allgemeine Kommando inne hat, erhalten mit ihr verbündete Truppen einen Initiative-Modifikator von +1 sowie die Spezialfähigkeit Überrennen (siehe Seite 192 – 193, *TO*) um die Effizienz der Kommunikation zwischen den Schiffen abzubilden. Alle Fertigkeitwürfe auf Kommunikation/beliebig, Verwaltung und Einsatz in Schwerelosigkeit erhalten einen Modifikator von +6.

Eric Stand: Stand wurde ursprünglich als Sprengmeister ausgebildet, spezialisierte sich aber später auf Mechabwehrtaktiken. Seine Laufbahn war ausgesprochen bunt. Er ist zwar mittlerweile zu alt, um noch auf dem Schlachtfeld zu dienen, doch Stand gibt alle Informationen weiter, die er kann, solange er als Kommandant der Kriegsakademie des Mars dient. Stand verfügt über die Eigenschaften Dickhäutig und Verbindungen/Sternenbund mit +5 Eigenschaftspunkte. Alle Würfe, die Stand auf Kleine Waffen, MedTech, Sprengstoffe und Wahrnehmung ablegt, erhalten einen Modifikator von +7.

Craig Kovac: Als Geschäftsführer von Blue Nose Clipperships hat Kovac ein Vermögen angehäuft und die meisten wichtigen Personen in der Inneren Sphäre getroffen. Alle Spieler, die für Craig Kovac arbeiten, haben Zugriff auf unschätzbaren Reichtum und erhalten für die Dauer ihrer Anstellung folgende Eigenschaften: +1 Eigenschaftspunkt in Ausrüstung, +1 Eigenschaftspunkt Zusatzeinkommen und +4 Eigenschaftspunkte Verbindungen. Solange sie für Kovac arbeiten, sind außerdem alle Kosten für interstellare Transporte (egal ob mit

SB\$ oder Kriegskasse-Punkten) halbiert, solange sie in seinem Auftrag unterwegs sind.

Norran Bohley: Admiral Bohley fühlt sich mit Zahlen deutlich wohler als mit Menschen. Er nutzte seine Zeit im Planungs- und Strategie-Unterkommando des Sternenbundes, um einem perfekten Verständnis der Gesellschaftsstatistiken so nahe zu kommen wie möglich. Wenn Bohley eine große planetare Kampagne plant (und dabei Truppen von Regimentsgröße oder größer einsetzt), dann verleiht seine Expertise allen SBVS-Kommandeuren auf Kompanieebene oder höher die Pilotenspezialfähigkeit Taktisches Genie (siehe Seite 225, *AToW*).

MAGISTRAT CANOPUS

Vanura Centrella: Vanura Centrella ist nach wie vor darum bemüht, sich in die Rolle der Magestrix einzufinden. Sie ist eine sanfte und naive Herrscherin in einem Reich, das für rüdes politisches Benehmen und eine lockere gesellschaftliche Moral bekannt ist. Alle Fertigkeitwürfe, die Vanura auf Protokoll/Magistrat Canopus ablegt, erhalten einen Modifikator von +4, während alle Fertigkeitwürfe auf Verhandeln, Verwaltung oder Wahrnehmung einen Modifikator von +1 erhalten.

John Raventhir II: Raventhir ist ein MechKrieger der Veteranen-Stufe, der es vorzieht, aus dem Cockpit seines individualisierten grünen und schwarzen *Phoenix Hawk* zu führen. Wenn er sich auf dem Schlachtfeld aufhält und als Verteidiger eingesetzt ist, dann erhalten alle Truppen, die Raventhir unmittelbar befehligt, die Spezialfähigkeit Initiative aufsparen (siehe Seite 193, *TO*). In der Offensive gibt Raventhirs Präsenz als Kommandeur einen Modifikator von +1 auf Initiative-Würfe.

Nadine Devonson: Nadine Devonson war eine gerissene kompetente Unterhändlerin und der Fluch der anderen Mitglieder des Roten Rats. Alle Fertigkeitwürfe, die Devonson auf Protokoll/Magistrat Canopus, Schauspielerei und Verhandeln ablegt, erhalten einen Modifikator von +5.

AUSSENWELTALLIANZ

Beatrice Avellar: Beatrice ist eine seltsame Verbindung von Gegensätzen — charismatisch und doch puritanisch, intelligent und doch fehlinformiert, den Blick nach vorne gerichtet und doch in der Vergangenheit verhaftet. Ihre Politik brachte das Beste und Schlimmste in der Allianz zum Vorschein. Alle Fertigkeitwürfe, die Beatrice auf Interesse/Calvinismus, Protokoll/Außenwelten und Verwaltung ablegt, erhalten einen Modifikator von +3, doch hat sie auch die Eigenschaft Zwang/Unflexible Moralvorstellungen mit -2 Eigenschaftspunkten.

Daniel Ladd: Daniel ist ein exzellenter Manager und hat ein hervorragendes Auge für gutes Marketing. Er kann dafür sorgen dass man das, was er verkauft, als etwas betrachtet, das man wirklich braucht. Alle Fertigkeitwürfe, die Ladd auf Führung, Kunst/Autor, Kunst/Filmemacher, Verhandeln oder Verwaltung ablegt, erhalten einen Modifikator von +4.

Omprakash Jurn: Gouverneur Jurn ist ein MechKrieger der Veteranen-Stufe, der am liebsten seinen maßgeschneiderten *Wasp* steuert. Er hat die folgenden Pilotenspezialfähigkeiten: Manövrierass und Natürliche Anmut (siehe Seite 219, *AToW*). Wenn er sich auf dem Schlachtfeld aufhält und seine Allianz-Grenzer anführt, dann bringt er der Streitmacht der Außenwelt einen Initiative-Modifikator von +1.

REPUBLIK DER RANDWELTEN

Stefan Amaris: Als der Präsident der Republik der Randwelten ist Stefan Amaris wahrscheinlich der mächtigste Mann in der gesamten Peripherie. Er ist ein meisterlicher Anführer und Manipulator. Alle Fertigkeitwürfe, die Stefan auf Nachforschung, Schauspielerei, Protokoll/Republik der Randwelten, Protokoll/Sternenbund, Verhandeln und Verwaltung ablegt, erhalten einen Modifikator von +7. Stefan hegt auch das Dunkle Geheimnis/Hass auf den Sternenbund mit -5 Eigenschaftspunkten.

Taborri Amaris: Als First Lady der Republik verfügt Taborri über beträchtliche Macht, da sie Stefan allem Anschein nach um den Finger gewickelt hat. Alle Fertigkeitswürfe, die Taborri auf Interesse/Ökonomie und Verwaltung ablegt, erhalten einen Modifikator von +2. Bei Fertigkeitswürfen, die Taborri auf Protokoll/Republik der Randwelten, Schauspielerei und Verhandeln macht, erhält sie einen Modifikator von +5.

Jasmine Amaris: Jasmine ist eine MechKriegerin der Normalen Stufe, die besser für ihre strategische Denkweise bekannt ist. Jasmine Amaris hat die folgenden Pilotenspezialfähigkeiten: Kampfsinn und Taktisches Genie (siehe Seite 225, *AToW*).

Xatt Dague: Xatt Dague, ein Experte im Einsatz ballistischer Waffen, ist ein MechKrieger der Elite-Stufe mit folgenden Pilotenspezialfähigkeiten: Scharfschütze, Meisterschütze und Waffenspezialist (Autokanone/5). Wenn er sich auf dem Schlachtfeld befindet, dann erhalten Dague und die gesamte Lanze direkt unter seinem Kommando einen Trefferwurfmodifikator von -1 auf alle Waffenangriffe, die ballistische Waffen verwenden, wie beispielsweise Autokanonen, Maschinengewehre und Gaussgeschütze.

Jericho Jaycox: Alle Charaktere, die von Jericho Jaycox angeworben werden oder unmittelbar für ihn arbeiten, werden genau überprüft. Wenn ein solcher Charakter die Eigenschaften Dunkles Geheimnis oder Feind mit -3 Eigenschaftspunkten (oder schlimmer) besitzt und diese Eigenschaften irgendwie mit der Republik der Randwelten zu tun haben, dann werden die Charaktere nicht angeworben oder bei Entdeckung aus ihrem Vertrag entlassen. Alle Charaktere, die die Überprüfung überstehen, erhalten die Eigenschaft Verbindungen mit +2 Eigenschaftspunkten, was widerspiegelt, dass sie für die Dauer ihres Vertrages Zugriff auf Rim Worlds Media haben.

TAURUS-KONKORDAT

Nicoletta Calderon: Nicoletta Calderon ist eine sehr progressive Anführerin, die intelligent ist, diplomatisch und dem Taurischen Volk absolut ergeben. Alle Fertigkeitswürfe, die Nicoletta auf Interesse/Taurische Geschichte, Protokoll/Sternenbund, Protokoll/Taurus-Konkordat, Strategie oder Verhandeln ablegt, erhalten einen Modifikator von +5. Sie besitzt außerdem den Zwang/Hass auf den Sternenbund mit -1 Eigenschaftspunkt.

Amber Lynn Dyness: Dyness, ein brillanter taktischer Verstand, wenn es um Raumkampf geht, bringt allen Raumtruppen unter ihrem direkten Befehl einen Initiative-Modifikator von +2 für die Dauer des Szenarios. Sie kann diesen Bonus allerdings auch opfern, um drei Mal pro Szenario einen besonderen „Zeigt-keine-Gnade“-Angriff auszuführen. Wenn sie „Zeigt keine Gnade“ verwendet, dann erhält die Taurische Truppe stattdessen einen Initiative-Modifikator von -2, erhält aber auch einen Trefferwurfmodifikator von -2 für alle Schiffsklassewaffen. Um eine „Zeigt-keine-Gnade“-Runde zu beginnen, muss der Spieler, der Dyness kontrolliert, den Befehl am Ende der Vorrunde geben.

Madison Uncapher: Uncapher ist ein erfahrener Lügner und Meistermanipulator und verfügt über eine Silberzunge, die selbst die härtesten Gegner ihre eigenen Prinzipien hinterfragen lässt. Dabei setzt er auf eine scheinbar „rationale“ Diskussion, die voll ist von Doppelzüngigkeiten und Verfremdungen der Wahrheit. Um das abzubilden, erhalten alle Fertigkeitswürfe, die Uncapher auf Karriere/Autor, Nachforschung, Schauspielerei und Wahrnehmung macht, einen Modifikator von +5.

Fyrne Hagley: Fyrne ist eine Expertin für den Kampf in Mikroschwerkraft. Sie bringt jeder Marinetruppe, die sie unmittelbar befehligt, einen Wurfmodifikator von +2, wenn sie eine Enteraktion auswürfelt (siehe Seite 205, Infanterie-gegen-Infanterie-Aktionstabelle, *TO*).

DAS GOLDENE ZEITALTER DER MENSCHHEIT!

▽ LAGEBERICHT: 2750

Vor dem Verrat von Stefan Amaris, Kerenskys Exodus und den Nachfolgekriegen waren die Reiche der Inneren Sphäre unter dem Banner des Sternenbundes vereint. Die sechs großen Häuser und vier Territorialstaaten des Bundes ernteten während dieses Höhepunktes von Kultur und Technologie die Früchte ihrer gemeinsamen Anstrengungen für Frieden und Gerechtigkeit und bereicherten das Leben von Milliarden Menschen auf allen Welten.

So erzählen es die Legenden.

In Wirklichkeit war die Innere Sphäre der 2750-er alles andere als ruhig oder gar gerecht. Obwohl der Sternenbund wegen seiner immensen Macht bewundert wurde, befand er sich an einem schicksalhaften Scheideweg. Die Fehden der Häuser und rebellische Territorien warteten nur auf ihre Chance, um gegeneinander loszuschlagen.

Der *Lagebericht: 2750* blickt hinter die leuchtende Fassade, die so viele Historiker der Inneren Sphäre und der Clans als das Goldene Zeitalter der Geschichte bezeichnen: den Höhepunkt der Sternenbund-Epoche. Dieser Band ermöglicht einen allgemeinen Überblick dieser Zeit, statt einen einzelnen Konflikt in den Fokus zu rücken und beschreibt die großen Mächte der Inneren Sphäre vor den tragischen Ereignissen, die in Die Befreiung Terras beschrieben werden. Herausragende Persönlichkeiten, Streitkräfte und ein Überblick über die technologischen Möglichkeiten der Sternenbund-Epoche werden ebenso geliefert wie Regeln für Kampagnen während dieser Zeit.



Unter Lizenz von



US40011PDF

ISBN: 978-3-95752-715-8

www.ulisses-spiele.de

The Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BattleTech Era Report: 2750, BattleTech, Classic BattleTech, BattleTech, BattleMech und Mech sind eingetragene Warenzeichen und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc., in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs und das Catalyst Game Labs Logo sind Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC. Deutsche Übersetzung © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.