



Stimmen der Inneren Sphäre

KAMPF UM DIE MACHT

Sören Spieckermann

RECHTLICHE HINWEISE / DISCLAIMER

Dies ist ein inoffizielles Fan-Projekt. Es ist nicht von The Topps Company, Inc. oder Catalyst Game Labs lizenziert, genehmigt oder unterstützt.

BattleTech®, BattleMech®, 'Mech® und Alpha Strike® sind eingetragene Marken und/oder Warenzeichen von The Topps Company, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Catalyst Game Labs ist ein Warenzeichen von InMediaRes Productions, LLC.

Alle verwendeten Namen, Begriffe, Ereignisse und Fraktionen des BattleTech-Universums werden hier ausschließlich zu Unterhaltungszwecken und ohne gewinnorientierte Absicht verwendet.

Eine Verletzung von Urheberrechten oder Markenrechten ist nicht beabsichtigt. Dieses Dokument wird kostenlos zur Verfügung gestellt und darf nicht verkauft werden.

LEGAL DISCLAIMER

This is an unofficial fan project. It is not endorsed, sponsored, or licensed by The Topps Company, Inc. or Catalyst Game Labs.

BattleTech, 'Mech, BattleMech, and Alpha Strike are trademarks and/or registered trademarks of The Topps Company, Inc. and/or Catalyst Game Labs. All rights reserved. Used without permission.

This document is provided for free and may not be sold.

Transparenzhinweis zur Nutzung von KI (gemäß EU AI Act):

Die Inhalte dieses Blogs werden von mir persönlich konzipiert, recherchiert und inhaltlich festgelegt.

Bei der sprachlichen Ausformulierung und Strukturierung der Texte nutze ich Unterstützung durch generative Künstliche Intelligenz.

Warum? Dies ermöglicht es mir, komplexe Sachverhalte präziser aufzubereiten und den Fokus voll auf die inhaltliche Qualität und Recherche zu legen. Die redaktionelle Endkontrolle und Verantwortung für alle veröffentlichten Inhalte liegen allein bei mir.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Das Lyranische Commonwealth (Haus Steiner)	5
Die Vereinigten Sonnen (Haus Davion)	20
Das Draconis-Kombinat (Haus Kurita)	32
Die Capellanische Konföderation (Haus Liao)	41
Die Freie Welten Liga (Haus Marik)	48
Das Magistrat von Canopus	57
Schlacht um Booker – Eine Kurzgeschichte	66
Nachwort	70
Impressum	72

Vorwort

Willkommen am Spieltisch der Inneren Sphäre und ihrer Grenzwelten. Wenn wir in dieses Universum eintauchen, neigen wir oft dazu, den Blick auf die gewaltigen Gefechte zu verengen: das Dröhnen von Autokanonen, das Glühen von Lasersalven und das Aufstampfen vielhunderttonniger Schlachtenkolosse. Doch die wahren Motoren dieses Konflikts sind nicht die Maschinen – es sind die Menschen, die Kultur und die unerschütterlichen Ideale der Reiche.

Jedes der fünf Großen Häuser sowie die Mächte der Peripherie prägen ihre Krieger und Bürger auf eine ganz eigene, faszinierende Weise. In diesem Band habe ich sechzig Kurzgeschichten zusammengestellt. Je zehn für jedes der fünf Großen Häuser sowie zehn Bonusgeschichten aus dem Magistrat von Canopus. Sie laden dazu ein, über das reine Datenblatt und den Rüstungswert hinauszublicken und tief in die Seele der jeweiligen Kultur einzutauchen:



- **Haus Steiner (Lyranisches Bündnis):** Wo unermesslicher Wohlstand, industrielle Superlative und aristokratische Eleganz auf das Schlachtfeld treffen – und wo nicht nur mit Tonnen an Panzerung, sondern auch mit diplomatischem Geschick gestritten wird.
- **Haus Davion (Vereinigte Sonnen):** Die selbsternannten Beschützer der Freiheit, getrieben von ritterlichem Pflichtbewusstsein, militärischer Professionalität und einem unverwüstlichen Glauben an ihre Sendung.
- **Haus Kurita (Draconis-Kombinat):** Durchdrungen vom unerbittlichen Ehrenkodex des Bushido, wo Hingabe an den Koordinator, Disziplin und das ständige Wagnis zwischen Leben und Tod den Alltag bestimmen.
- **Haus Liao (Konföderation Capella):** Ein Reich, das aus ständiger Bedrohung heraus eine tief verankerte Loyalität, extreme Bürgermoral und schlaue, asymmetrische Kriegskunst geformt hat.
- **Haus Marik (Freie Welten Liga):** Ein schillernder, nie ruhender Mosaikstaat aus Demokratie, Intrigen und regionalem Stolz, in dem Freiheit und innere Zerrissenheit Hand in Hand gehen.
- **Bonus – Das Magistrat von Canopus:** Ein leuchtendes Juwel in der Dunkelheit der Peripherie. Hier trifft matriarchale Führung auf kompromisslosen Pragmatismus, hochentwickelte Medizin und eine Gesellschaft, die individuelle Freiheit über alles stellt. Wer das Magistrat nur auf Vergnügungswelten reduziert, übersieht die Entschlossenheit und den Überlebenswillen eines Volkes, das sich seinen Platz an den Rändern der bekannten Welt hart erkämpft hat.

Ob erfahrener Veteran auf der Suche nach frischer Inspiration für die nächste Kampagne oder Neueinsteiger, der die politische und kulturelle Vielfalt des Universums erkunden möchte: Diese Geschichten sollen die Welten hinter den Frontlinien zum Leben erwecken.

Tritt ein in die Hallen der Macht, spüre den Staub auf fernen Grenzwelten und finde heraus, für welche Macht dein Herz schlägt.

Hinweis: Die folgenden Geschichten wurden von mir erdacht und mit Hilfe von KI ausformuliert. Es handelt sich um ein reines Fanprojekt auf Basis des BattleTech-Universums. Die Geschichten sind nicht offiziell lore-relevant.

Das Lyranische Commonwealth (Haus Steiner)

Das Lyranische Commonwealth ist eine der fünf Großen Mächte der Inneren Sphäre im BattleTech-Universum und wird seit Jahrhunderten von der Dynastie des Hauses Steiner von der Thronwelt Tharkad aus regiert. Drei zentrale Merkmale prägen das Wesen dieser Fraktion:

- **Industrieller Reichtum:** Das Commonwealth verfügt über die stärkste Wirtschaft und die mächtigsten Rüstungsfabriken der Inneren Sphäre (wie die legendären Fabriken auf Hesperus II). Es gilt als die wohlhabendste Nation des bekannten Weltraums.
- **Vorliebe für überschwere Kampfkolosse:** Wo andere Reiche auf schnelle, leichte Einheiten setzen, begegnet das lyranische Militär Bedrohungen bevorzugt mit schierer Masse. Der Satz „Eine lyranische Aufklärungslanze besteht aus vier 100-Tonnen-Mechs“ ist ein bekannter Running Gag im Universum. Die bevorzugte Taktik lautet oft: Walzen statt Manövrieren.
- **Die „Sozialgeneräle“:** Die größte Tragik der lyranischen Streitkräfte liegt in ihrer Kommandostruktur. Beförderungen werden häufig nicht nach militärischem Können, sondern nach politischem Einfluss, Adelstiteln und Vermögen vergeben. Diese unfähigen, aber einflussreichen „Sozialgeneräle“ führen Truppen oft in katastrophale Niederlagen, deren Last die einfachen Soldaten und MechKrieger tragen müssen.

1. Der Preis eines Seidentuchs

Das sanfte Klirren von geschliffenem Kristallglas schnitt durch das Summen der Belüftungsanlagen im Tiefbunker von Prokyon. Hauptmann Maximilian von Haffenberg zupfte mit zwei Fingern seine seidene Parade-Schärpe zurecht. Der goldbestickte Stoff lag schwer über seiner makellosen Dienstuniform der Lyranischen Garde. Tief unter der Erde spürte man vom Krieg da draußen fast nichts – nur ab und zu fuhr ein träges, Rumpeln durch die meterdicken Stahlbetonsohlen des Gefechtsstandes, wenn die schwere Artillerie der Invasoren das Hochland umpflügte.

„Herr Hauptmann, die linke Flanke bricht ein!“, rief Feldwebel Miller. Seine Stimme überschlug sich fast. Der Unteroffizier saß schweißgebadet vor den Displays, seine Finger glitten hektisch über die Sensorkonsolen. „Das Draconis-Kombinat hat frische *Jenner* in die Bresche geworfen! Wenn wir Kellers Aufklärungslanze nicht sofort um zweihundert Meter zurücknehmen, werden die feindlichen Kämpfer sie einkesseln. Wir müssen den Rückzugsbefehl jetzt autorisieren, Sir!“

Von Haffenberg trat langsam an den dreidimensionalen Taktiktisch heran. Ein Schluck des bernsteinfarbenen Tharkad-Jahrgangsweins glitt durch seinen Hals. Die roten Lichtpunkte der feindlichen Einheiten schoben sich unaufhaltsam über die holografische Anhöhe. Ein taktischer Rückzug war aus rein militärischer Sicht logisch – das wusste er. Aber taktische Logik half ihm nicht in der Führungsebene. Ein ungeordneter Rückzug sah in den Abendberichten an den Herzog auf Tharkad verheerend aus. Seine Familie kandidierte seit Monaten um die Gunst des regionalen Steuer-Kommissariats. Ein Offizier aus dem Hause Haffenberg wich nicht zurück. Das war keine Frage der Strategie, sondern der politischen Etikette.

„Sie halten die Stellung, Feldwebel“, sagte von Haffenberg ruhig und stellte das Glas ab. „Ein Soldat des Commonwealth weicht keinen Schritt vor den Barbaren des Drachen. Richten Sie Korporal Keller aus, dass strategische Reserven unterwegs sind.“

„Aber Sir!“, protestierte Miller und wirbelte auf seinem Stuhl herum. „Wir haben keine Reserven! Die Transport-Hovercrafts stehen ohne Treibstoff in der Bucht!“

„Das ist ein Befehl, Feldwebel. Blockieren Sie die Rückzugskanäle für logistische Rückfragen und verlesen Sie die Ansprache des Archons über die Truppenfrequenz.“

Drei Kilometer entfernt schlug die Hitze im Cockpit von Sarah Kellers *Commando* wie eine physische Faust zu. Der Geruch von verbranntem Kabelisolat und geschmolzener Sitzpolsterung brannte in ihrer Nase. Die Kühlsysteme des Mechs fauchten spuckend ihr letztes Kühlmittel ab. Ein Treffer einer feindlichen PPC hatte die Knie-Aktuatoren ihres linken Beins mit dem Rumpf verschweißt. Der Mech kniete unbeweglich im Schlamm, während der Regen auf die gepanzerte Scheibe trommelte.

Verzweifelt hämmerte Sarah auf die Sendetaste. „Befehlsstand, hier Keller! Mein Bein ist hinüber, Sichtweite unter fünfzig Meter! Brauche sofort Erlaubnis zum Ausstieg oder Feuerunterstützung!“

Im Helm hörte sie kein taktisches Briefing. Stattdessen knisterte eine Konservenaufnahme durch die verrauschte Frequenz: *„...und so stehen die Söhne und Töchter des Commonwealth wie eine unüberwindbare Mauer aus Eisen und Pflichtgefühl...“*

„Schaltet diesen Dreck ab!“, schrie Sarah in das Mikrofon. Durch den dichten Qualm der brennenden Tannen vor ihr brachen die schemenhaften Silhouetten zweier 80-Tonnen-Mechs. Die Lichter ihrer Zielerfassung glimmten böse im Nebel auf. Sarah griff nach dem gelb-schwarz gestreiften Auslöser des Katapultsitzes. Sie zog mit aller Kraft. Metall kreischte, doch die Luke über ihrem Kopf war durch die Hitzeeinwirkung verformt. Die Verriegelung klemmte.

Die ersten Lasersalven schnitten mühelos durch die geschwächte Frontpanzerung ihres Cockpits. Sarahs letzter Gedanke galt weder dem Archon noch den Idealen des Reiches. Sie starb in der glühenden Falle ihrer Maschine für die Karriere eines Mannes, der am selben Abend auf ihren vorbildlichen Heldenmut anstoßen würde.

2. Der Titan im Morast

Leutnant Erich Steiner-Gautier geliebte seinen *Atlas*. Das hundert Tonnen schwere Ungetüm aus gehärtetem Panzerstahl, Keramikverbundstoffen und gewaltigen Myomer-Muskelsträngen war der ganze Stolz seiner adligen Familie. Frisch lackiert im glänzenden Blau-Weiß der Lyranischen Garde ragte die ikonische Totenkopf-Fratze der Kanzel hoch über das Blätterdach der Sumpfwelt Verlo hinaus.

Als frisch eingesetzter Kommandeur einer gepanzerten Aufklärungspatrouille wollte Erich den Diensthabenden zeigen, was echte lyranische Doktrin bedeutete. Die warnenden Hinweise der lokalen Miliz-Kundschafter, die ihn vor den tückischen Torfmooren und bodenlosen Schlammflöchern des Tieflandes gewarnt hatten, hatte er mit einem süffisanten Lächeln abgetan. *Provinzieller Aberglaube*, dachte er. *Ein Atlas tritt nicht zurück, und er weicht keinem Boden aus.*

„Leutnant, die Sensoren zeigen eine rapide Abnahme der Bodendichte voraus“, meldete sein Lanzenkamerad über Funk. „Wir sollten den Gebirgskamm nutzen.“

„Unsinn, Gefreiter“, entgegnete Erich stolz und drückte den Gashebel nach vorn. „Wir nehmen den direkten Weg durch das Tal. Das feindliche Regiment soll sehen, wie ein echter Titan marschiert.“

Es brauchte keine fünf Sekunden, um das Erbe dreier Generationen im Dreck zu begraben.

Mit einem schmatzenden, tiefen Gurgeln brach der rechte Fuß des *Atlas* durch die scheinbar feste Moosdecke. Der kolossale Mech sackte augenblicklich bis zum Knie ein. Erich fluchte, als die Hydraulikanzeigen in den roten Bereich ausschlugen. Die Bordelektronik versuchte hektisch, das Gewicht von hundert Tonnen auf das linke Bein zu verlagern. Doch unter dem gewaltigen Punktdruck gab auch der Torfboden auf der linken Seite nach.

„Leistung auf die Bein-Aktuatoren!“, schrie Erich und riss den Steuerknüppel herum.

Das war sein verhängnisvoller Fehler. Die gewaltigen Tritte der Maschine gruben die Beine nur noch tiefer in den zähflüssigen, schwarzen Schlamm. Der *Atlas* versank wie ein Stein im See. Binnen zehn Minuten stand das Moor dem Titanen bis zur Brust.

„Kühlsysteme versagen!“, piepste die Warnstimme des Bordcomputers. Der feuchte Torf hatte die unteren Ansaugstutzen und die Notkühlkanäle der Wärmetauscher vollständig verstopft. Die Hitze des Fusionsreaktors konnte nicht mehr entweichen. Die Temperatur im Cockpit stieg rapide an. Plastikgeruch breitete sich aus, die Bildschirme flackerten und fielen nacheinander aus.

Erich riss sich den Schweiß von der Stirn. Verzweifelt griff er nach der Notentriegelung der Cockpitluke über seinem Kopf. Er zog den Mechanismus. Ein kurzes, metallisches Klacken war zu hören – dann nichts. Der Schlamm war von außen an den Oberkörper herangestiegen und drückte mit dem Gewicht von Hunderten Tonnen feuchter Erde gegen die Luke. Sie bewegte sich keinen Millimeter.

Es gab keinen feindlichen Hinterhalt. Keinen einzigen Schuss. Draußen herrschte eine lautlose, grässliche Stille, nur unterbrochen vom regelmäßigen Glucksen des Sumpfes, der das Multi-Millionen-C-Bill-Monster gierig verschlang. Im Inneren der Kanzel erstickte Erich stunden später in der glühenden Hitze seines eigenen Reaktors – gefangen im teuersten Sarg des bekannten Universums.

3. Hesperus brennt

Hesperus II war nicht einfach nur eine Welt; es war das Herz der Iyanischen Rüstungsindustrie. Tief im Inneren der Myriad-Gebirgsketten lagen die schier endlosen Fertigungshallen, in denen Tag und Nacht Kampfmechs vom Band liefen. Der 19-jährige Fließbandtechniker Lukas zog seine Schutzbrille fest und verschweißte die Halterungen einer Reaktormontage. Er war stolz, hier zu arbeiten. Haus Steiner beschützte seine Arbeiter, das hatte man ihm seit seiner Kindheit erzählt.

Plötzlich heulten die Sirenen durch die Hallen. Die Wände bebten. Ein überraschender Vorstoß des Draconis-Kombinats hatte die äußeren orbitalen Verteidigungslinien durchbrochen. Feindliche Landungsschiffe hatten Sturmtruppen direkt in den oberen Zugangsstollen abgesetzt.

Im tief gelegenen Hauptbefehlsstand stand Oberst von Stauffen vor den Überwachungsmonitoren. Er sah, wie die Kurita-Infanterie Ebene für Ebene einnahm. Sein Blick galt jedoch nicht den Verlustlisten der Arbeiter, sondern den Schemata der automatisierten Hochpräzisions-Fräsen auf Ebene 4. Diese Maschinen waren unersetzlich. Wenn die feindlichen Einheiten sie beschädigten oder besetzten, würde die Produktion von *Zeus*-Bauteilen auf Jahre hinaus gelähmt sein.

„Oberst, die Evakuierung von Sektor C ist noch nicht abgeschlossen!“, rief ein Logistik-Offizier. „Über zweihundert Mechaniker sind noch in den Montageschächten!“

Von Stauffen verengte die Augen. Er traf eine schnelle, betriebswirtschaftliche Abwägung. „Wenn wir die Hauptschotte offen lassen, dringen die feindlichen Zeams in die Fertigungsstraße ein. Schließen Sie die Sicherheitstore von Sektor C und fluten Sie die Tunnel mit dem Industriekühlgas. Das stoppt den feindlichen Vormarsch sofort.“

„Aber die Arbeiter...“

„Die Fabrik muss sicher sein, Leutnant! Schließen Sie die Schotte. Das ist ein Befehl.“

Lukas stand an der Laderampe von Tor 12, als ein dröhnendes Zischen durch den Schacht fuhr. Mit der Wucht eines Fallbeils krachten die tonnenschweren Panzerschotte aus Stahlbeton in die Verankerungen. Die Hallenbeleuchtung sprühte Funken und erlosch. Dunkelheit hüllte die Arbeiter ein.

Lukas rannte nach vorn und hämmerte mit seinem Schraubenschlüssel gegen den meterdicken Panzerstahl der Tür. „Macht auf! Wir sind noch hier drinnen!“

Über die internen Lautsprecher knackte die Stimme des Obersts: „*Arbeiter des Commonwealth! Ihr Opfer sichert das Überleben der Iyranischen Industrie. Haus Steiner wird Ihren Namen ehren.*“

Dann strömte das Kühlgas aus den Düsen. Es war eisig und roch stechend nach Ammoniak. Lukas fiel auf die Knie. Das Atmen wurde zur Qual, als das Gas seine Lungen verätzte. Um ihn herum verhallten die Verzweiflungsschreie seiner Kollegen im dunklen Schacht. Er starb nicht für Ruhm oder Ehre, sondern um Maschinen zu schützen, die am nächsten Morgen von neuen, gesichtslosen Arbeitern bedient werden würden.

4. Das Versprechen von Skye

Die Welt Skye brannte seit Generationen unter dem Wunsch nach Unabhängigkeit von Tharkad. Gregor, ein junger MechKrieger der lokalen Rebellenbewegung, saß im abgewetzten Cockpit seines *Griffin*. Der Schweiß lief ihm in die Augen, während er den Mech durch die rauchenden Trümmerstraßen der Hauptstadt steuerte. Er kämpfte nicht für Macht oder Geld, sondern für die Freiheit seiner Heimat.

Mitten im Gefecht flackerte ein codierter Notruf auf seinem Bordschirm auf. Seine jüngere Schwester Emma, die als Krankenschwester in einem Behelfslazarett arbeitete, saß fest. Die Vormarschlinie der Iyranischen Sturmtruppen steuerte direkt auf den Gebäudekomplex zu.

Ohne zu zögern, riss Gregor seinen Mech herum. Er ignorierte die Befehle seines Kommandanten und steuerte den *Griffin* in eine enge, von Ruinen gesäumte Straße direkt vor dem Lazarett. Er stellte seinen 55 Tonnen schweren Mech quer, um die Zufuhrstraße zu blockieren und den Sanitätsfahrzeugen Zeit zur Flucht zu verschaffen.

Über die Anhöhe schob sich die gewaltige Silhouette eines *Zeus*. An den Schulterpanzern prangte das Wappen der Iyranischen Garde. Am Steuerknüppel saß Hauptmann Julian Steiner-Gautier – Gregors eigener Cousin, der sich für eine Offizierskarriere im Dienst des Archons entschieden hatte.

Gregor öffnete den direkten Funkkanal. „Julian! Halt ein! Ich bin es, Gregor! Hinter mir ist ein Lazarett! Da sind nur Zivilisten und Verwundete, Emma ist auch da drin! Lass die Sanitätstransporter passieren!“

Die Antwort in Gregors Helm war frei von jeder menschlichen Regung, kalt und glatt geglättet:

„Rebellion gegen Tharkad ist Hochverrat, Cousin. Wer die Ordnung des Reiches stört, verwirkt jedes Recht auf Schonung. Skye gehört dem Archon.“

„Julian, bitte! Es ist deine Cousine!“, schrie Gregor.

Der *Zeus* hob ohne weiteres Zögern seinen mächtigen Arm. Die schwere Autokanone dröhnte auf. Die panzerbrechenden Geschosse durchschlugen die Brustpanzerung des *Griffin* auf kurze Distanz. Detonationen rissen das Cockpit auf. Als die brennenden Trümmer von Gregors Mech zur Seite stürzten, walzte der lyranische Koloss einfach über die Reste hinweg und stampfte unaufhaltsam in das Lazarett hinein. Keiner der Verschütteten erfuhr je, wer sie beschützt und wer sie verraten hatte.

5. Die Ballerina im Eis

Helena war nicht für den Krieg geboren worden. Sie war Erste Solotänzerin am königlichen Ballett von Donegal gewesen, hatte sich mit makelloser Anmut über die Parkettbühnen bewegt und von einer großen Karriere geträumt. Doch als die blutigen Verlustlisten des Nachfolgekriegs die Adelsfamilien immer weiter ausdünnten, geriet auch ihr Name auf die Musterungslisten.

Ihr Vater, ein einflussreicher Tuchmagnat, kaufte ihr den teuersten Schutz, den Geld bieten konnte: einen nagelneuen, massiv gepanzerten *Banshee*. Der 95 Tonnen schwere Koloss sollte ihr als unüberwindbare Festung dienen.

Auf der arktischen Eiswelt Vorzel geriet Helenas Patrouille in einen feindlichen Hinterhalt. Die Detonationen von Landminen rissen den führenden Mech auseinander, Eisbrocken spritzten hunderte Meter hoch in den frostigen Himmel. Helena hatte in ihrer verkürzten Waffenausbildung gelernt, wie man Schießübungen absolvierte, aber nicht, wie man das thermische Gleichgewicht eines Fusionsreaktors unter tödlichem Stress kontrollierte.

Als feindliche Kurzstreckenraketen auf ihrer Frontpanzerung einschlugen, verfiel Helena in blinde Panik.

Anstatt ruhig zu bleiben und die Schüsse einzeln abzugeben, hielt sie die Auslöser aller Hochleistungslaser und Partikelkanonen gleichzeitig gedrückt. Der *Banshee* erbebte. Eine gigantische Hitzewelle durchrollte das Kühlsystem des Mechs. Die Notfallanzeigen blinkten rot auf. Der automatische Schutzmechanismus des Reaktors griff sofort ein: Um eine nukleare Schmelze zu verhindern, schaltete das System den Fusionsreaktor komplett ab.

Mit einem tiefen, sterbenden Großen erlosch die Stromversorgung. Der *Banshee* fror mitten auf dem Gletscher in einer starren Bewegung ein.

Die Elektronik war tot. Binnen Sekunden fiel die primäre Lebenserhaltung aus. Durch die dicke Panzerglasscheibe sah Helena die Nordlichter, die lautlos über den arktischen Himmel tanzten. Die unbarmherzige Kälte von minus vierzig Grad kriecht durch die Sohlen ihrer dünnen Pilotenschuhe. Sie spürte, wie ihre Finger taub wurden und der Atem an ihren Lippen gefrier. Sie saß in einer Millionen C-Bill teuren Rüstung – und starb, weil sie nicht wusste, wie man die mechanische Notentriegelung der Luke manuell mit der Handkurbel bediente.

6. Ein Ehrenwort aus Gold

Gefreiter Miller diente seit fünf Jahren in der Söldnereinheit „*Vanguards*“. Sie hatten einen hochdotierten Vertrag mit dem Lyranischen Commonwealth unterzeichnet, um eine abgelegene Agrarwelt an der Peripheriegrenze gegen Piratenüberfälle zu schützen. Drei Monate lang hielten die Söldner unter katastrophalen Bedingungen die Stellung. Sie verloren die Hälfte ihrer Mechs, begruben acht Kameraden und brauchten ihre gesamten Munitions- und Ersatzteilreserven auf, um die riesigen Getreidesilos des Reiches zu sichern.

Als der Staub sich endlich legte und die Piraten vernichtet waren, landete das luxuriöse Shuttle des lyranischen Zahlmeisters auf dem Feldflugplatz. Captain Vance, der Anführer der Söldner, trat mit seinen überlebenden Männern vor die Rampe, bereit, die vereinbarte Bezahlung entgegenzunehmen.

Ein adretter Beamter in makelloser Kleidung trat heraus. Anstelle von C-Bill-Kisten hielt er einen dicken Stapel aus feinstem Pergamentpapier in den Händen.

Mit einem geschäftsmäßigen Lächeln ging der Zahlmeister die Positionen durch: „Nun, Captain Vance... wir müssen ein paar bürokratische Korrekturen vornehmen. Hier haben wir die 'Nutzungsgebühren für den lyranischen Luftraum', die 'Mietpacht für die Landezone' sowie die exorbitanten Zollsätze für die von Ihnen verbrauchte Munition aus lyranischen Beständen.“

Captain Vance wurde bleich. „Was soll das heißen? Wir haben den Vertrag erfüllt!“

„Richtig“, sagte der Beamte mild. „Aber nach Abzug aller Verwaltungsaufwendungen reduziert sich Ihre Auszahlung um 96 Prozent. Was übrig bleibt, deckt die Treibstoffkosten für Ihr Landungsschiff leider nicht ab.“

Vance schlug mit der Faust auf den Tisch. „Das ist Betrug! Ich werde den Archon auf Tharkad verklagen!“

Der Zahlmeister rückte ungerührt seine goldrandige Brille zurecht. „Das steht Ihnen frei, Captain. Das Militärgericht auf Tharkad ist mehrere Lichtjahre entfernt. Die durchschnittliche Bearbeitungszeit für Eingaben von Nicht-Bürgern liegt derzeit bei dreizehn Jahren.“

Die Söldner besaßen nicht einmal mehr genügend Vorräte, um das System zu verlassen. Am Ende mussten sie ihre schwer beschädigten Mechs für einen lächerlichen Spottpreis an ebendiesen Zahlmeister verkaufen. Miller und seine Kameraden verblieben als mittellose Tagelöhner auf den Feldern der Welt, die sie kurz zuvor vor der Zerstörung gerettet hatten.

7. Die Aufklärungslanze

Der Befehl aus dem sektoralen Hauptquartier war absolut eindeutig und duldete keine Abweichungen: *„Sondieren Sie unverzüglich die feindlichen Stellungen im dichten Dschungel von Trell I und stellen Sie Gefechtskontakt her.“*

Für diese klassische Aufklärungsmission teilte der Iyranische Generalstab stur nach Dienstvorschrift vier *Banshee*- und *Atlas*-Mechs zu – vier tonnenschwere Kolosse. Im Taktikhandbuch des zuständigen Sozialgenerals, der seine Position einem beträchtlichen Familienerbe verdankte, stand schließlich geschrieben: *Eine Aufklärungslanze muss über maximale Feuerkraft verfügen, um dem Feind Respekt einzinflößen.*

Der Dschungel von Trell I war ein grüner Albtraum aus riesigen Urwaldbäumen, verschlungenem Unterholz und bodenlosen Schlammflöchern. Die über 90 Tonnen schweren Riesen kamen nur im Schneckentempo voran. Das Dröhnen ihrer gewaltigen Reaktoren und das laute Knacken brechender Bäume war auf Kilometer weit zu hören.

Für die leicht bewaffneten, aber hochmobilen Späher des Draconis-Kombinats war die Aktion ein leichtes Spiel. Sie wagten keine offene Feldschlacht. Sie legten einfache Sprengfallen in den Engpässen aus, fällten gezielt Bäume hinter den Kolossen und lenkten die unhandlichen Riesen schrittweise in eine tiefe Schlucht.

Gefangen im dichten Gebüsch konnten die Ilyranischen Piloten ihre Torso-Anzeiger kaum drehen. Die leichten feindlichen Infanteristen kletterten durch das Dickicht und beschossen die trägen Riesen aus nächster Nähe mit Panzerfäusten und Kurzstreckenraketen.

Die Ilyranischen Piloten sahen während des gesamten Gefechts nicht einen einzigen feindlichen Mech. Sie starben in ihren gepanzerten Cockpits – Opfer einer Führungsdoktrin, die Masse mit Verstand verwechselte.

8. Der letzte Ball auf Tharkad

Während an den Grenzen des Commonwealth Millionen von einfachen Soldaten in durchnässten Schützengräben lagen, lud Herzog Aldrich auf der Thronwelt Tharkad zum jährlichen Winterball ein. Die Prachthallen erstrahlten in Blattgold, hunderte Kristallkronleuchten warfen warmes Licht auf die in Seide gekleideten Adligen.

Unter den Gästen befand sich die 22-jährige Witwe von Hauptmann Kress. Ihr Mann war vor zwei Wochen auf einer Wüstenwelt mit seiner Kompanie aufgerieben worden, weil den Männern mitten im Gefecht die Munition ausgegangen war. Mit zitternden Händen suchte sie das Gespräch mit dem stellvertretenden Generalstabschef der Logistik.

„Herr General“, flüsterte sie, „ich möchte nur verstehen... warum wurde der Munitionstransport für die Einheit meines Mannes dreimal verschoben?“

Der General hörte ihr aufmerksam zu, nahm einen Schluck von seinem Champagner und lächelte milde. „Mein liebes Kind“, sagte er ruhig und legte ihr väterlich die Hand auf die Schulter. „Die Transportschiffe waren leider unersetzlich gebunden. Wir mussten die handgewebten Seidendekorationen und die frischen Delikatessen für den heutigen Abend rechtzeitig von den Kernwelten herbeischaffen. Sie müssen verstehen: Die Moral der Führung auf Tharkad aufrechtzuerhalten, hat in Zeiten des Krieges höchste strategische Priorität.“

In diesem Moment wurde der jungen Frau klar, dass das Blut ihres Mannes nicht für den Sieg des Reiches geflossen war, sondern für die pünktliche Lieferung der Menükarte eines Festessens.

9. Asche über der Manufaktur

In den Werksleiter-Siedlungen direkt im Schatten der gigantischen Rüstungsfabriken auf Coventry lebte die Familie Weber in der vierten Generation. Seit über hundert Jahren bauten sie an den Baukörpern des legendären *Zeus*-Kampfmechs. Jeder Bolzen wurde mit Stolz gesetzt – in dem Glauben, dass ihre Arbeit das Rückgrat der Nation bildete.

Als ein überraschender orbitaler Angriffsverband feindlicher Streitkräfte die Stadt traf und die Sirenen heulten, rannte der 58-jährige Thomas Weber nicht in die Schutzbunker. Er blieb in der brennenden Halle, um die hochkomplexen Fertigungslinien manuell geordnet herunterzufahren. Nur so konnte verhindert werden, dass die Präzisionswerkzeuge durch Stromschwankungen dauerhaft beschädigt wurden.

Seine Tochter flehte ihn am Werktor unter Tränen an: „Vater, komm mit! Die Bomber sind gleich da!“

„Haus Steiner braucht diese Hallen, Kind! Ohne unsere Mechs ist das Commonwealth verloren!“, schrie er gegen das Dröhnen der einstürzenden Dachkonstruktion an.

Thomas schaffte das Unmögliche: Unter Einsatz seines Lebens fuhr er die Anlage geordnet herunter. Die Maschinen blieben intakt. Doch als der Feind die Stadt wenig später besetzte, nutzte er genau diese unbeschädigte Fabrik, um innerhalb weniger Wochen frische Mechs für den eigenen Vormarsch auf die lyranischen Hauptwelten vom Band laufen zu lassen. Thomas hatte mit seinem Leben die Waffen geschmiedet, die wenig später seine Heimat zermalmten.

10. Das Denkmal der Helden

Nach dem Ende des Nachfolgekriegs wurde auf der zentralen Promenade von Tharkad ein monumentales Denkmal enthüllt: Ein dreißig Meter hoher, vergoldeter MechKrieger, der stolz die Fahne von Haus Steiner in den Himmel reckte. Tausende Bürger klatschten, während Militärkapellen feierliche Märsche spielten.

Abseits der Masse stand Jacob. Der ehemalige MechKrieger der 10. Lyranischen Garde trug einen abgewetzten Mantel. Sein linker Ärmel hing leer herunter, und sein Gesicht war von den Spuren eines explodierten Kühlmittelsystems gezeichnet.

Als die Menge sich zerstreute, schlich er an den Sockel des Denkmals heran. Dort waren auf Messingplatten Hunderte Namen eingraviert – angekündigt als die *„Unvergessenen Gefallenen Helden des Commonwealth“*.

Jacob suchte nach den Namen seiner drei Lanzenkameraden. Sie waren vor zwei Jahren in einer aussichtslosen Nachhut-Aktion zurückgelassen worden, um dem adligen Kommandeur genug Zeit zu verschaffen, seine private Kunstsammlung und sein Luxus-Shuttle zu evakuieren.

Doch die Namen seiner Kameraden standen nicht auf der Platte. Stattdessen prangten dort in goldenen Lettern die Namen einflussreicher Adliger und Sozialgeneräle, die während der Kriegsjahre fernab jeder Front an Herzinfarkten in ihren Palästen gestorben waren.

Jacob zog seinen Mantel enger um die Schultern und verschwand wortlos im kalten Regen von Tharkad
– vergessen von dem Reich, dem er alles gegeben hatte.

Die Vereinigten Sonnen (Haus Davion)

Die Vereinigten Sonnen (Federated Suns), regiert vom Haus Davion, sind eine der mächtigsten Großmächte im BattleTech-Universum. Drei zentrale Merkmale prägen das Wesen dieser Fraktion:

- **Das Ideal der Freiheit:** Nach außen hin präsentiert sich das Haus Davion stolz als strahlender Hort von Freiheit, Demokratie, Bildung und Menschenrechten. Seine Propaganda zeichnet das Bild eines edlen, ritterlichen Staates, der seine Bürger schützt und gegen die Tyrannei des Alls verteidigt.
- **Konstitutionelle Monarchie:** Die Realität ist vielschichtiger. Das System der Vereinigten Sonnen ist eine erblich bedingte Monarchie, in der der Erste Prinz von New Avalon aus enorme Macht besitzt. Während in den Kernwelten Wohlstand blüht, herrscht in den Randgebieten oft harter Feudalismus.
- **Pragmatischer Machtanspruch:** Um die politische Stabilität und militärische Siege zu sichern, greift das Haus Davion gezielt zu Propaganda, Spionage (durch den MIK) und militärischer Aggression. Freiheit und Moral sind für das Haus Davion oft sowohl tiefes Ideal als auch mächtige Waffe der Diplomatie.

1. Das Licht von New Avalon

Die Prachthalle des Parlaments auf New Avalon erstrahlte in warmem, goldenem Licht. Vor den schwenkenden Kameras der Holo-Sender hielt Botschafter Julian Davion eine mitreißende Rede über die unumstößlichen Grundrechte jedes Bürgers im Sternenreich. Über die Subraum-Relais wurden seine Worte in Hunderte Sektoren übertragen; Millionen Menschen auf den Kernwelten jubelten, während die Hymne der Vereinigten Sonnen feierlich durch den Äther hallte.

Zur selben Stunde, tausend Lichtjahre entfernt in einem abgedunkelten Leitstand des Geheimdienstes MIK, betrachtete Agent Vance dieselbe Übertragung auf einem kleinen Nebens Bildschirm. Seine Finger tippten ruhig einen Befehlseinbefehl in das Terminal. Vance spürte keine Gewissensbisse; er exekutierte die finale Phase einer verdeckten Sabotageoperation auf einer capellanischen Grenzwelt. Das gezielte Auslösen von Unruhen und die Vergiftung lokaler Versorgungsdepots sollten eine feindliche Offensive im Keim ersticken. *Ein schrecklicher Preis*, dachte Vance, *aber notwendig, um das Licht der Freiheit auf New Avalon zu beschützen.*

Zwanzig Jahre später trat Vance seinen Ruhestand auf der Hauptwelt an. Von Nostalgie getrieben, wollte er sich die legendäre Rede des Botschafters noch einmal im zentralen Staatsarchiv ansehen. Als er mit seinen alten Freigabecodes tiefer in die geschützten Systemprotokolle jenes Tages eindrang, fror ihm das Blut in den Adern.

Die Übertragung war keine Live-Schaltung gewesen. Es war eine Wochen zuvor aufgezeichnete Konserve. Am Tag der Ausstrahlung hatten im Orbit von New Avalon massive Bürgerproteste gegen neue Kriegsteuern getobt, und die Zivilisten, deren „unantastbare Freiheit“ der Botschafter vor den Kameras gepriesen hatte, befanden sich zur selben Stunde bereits in den unterirdischen Internierungslagern direkt unter dem Palast. Die strahlende Freiheit war das sauberste Produkt der Propaganda – und er hatte sein Leben lang den Dreck hinter den Kulissen aufgewischt.

2. Eine Stimme für die Randwelt

Auf der abgelegenen Agrarwelt Heratis herrschte Festtagsstimmung. Zum ersten Mal seit dem Anschluss an die Vereinigten Sonnen durften die Bürger in einer freien, demokratischen Wahl ihr regionales Parlament bestimmen. Der junge Weizenfarmer Lukas stand in der Schlange vor dem Stimmbezirk. In seinen Händen hielt er den Wahlzettel, auf dem er voller Stolz das Kreuz bei einem Kandidaten der lokalen Bürgerliste machte. Dieser versprach fairere Erntepreise, medizinische Versorgung und vor allem den schrittweisen Abzug der dröhnenden *Centurion*-Mechs, die Tag und Nacht über ihre Felder patrouillierten.

Die drei Wochen bis zur Auszählung waren von einer ungewohnten Hoffnung erfüllt. Lukas fühlte sich zum ersten Mal nicht mehr wie ein Untertan zweiter Klasse, sondern wie ein gleichberechtigter Bürger des großen Reiches.

Am Tag der offiziellen Verkündung versammelten sich Tausende Bürger auf dem staubigen Marktplatz. Doch statt des gewählten Volksvertreters trat der militärische Gouverneur des Hauses Davion, Oberst Vance-Keller, an das Podium.

Ihre Stimme war frei von Emotionen, als die Lautsprecher knackten: „Bürger von Heratis. Aufgrund verdeckter Erkenntnisse des militärischen Abschirmdienstes wird das gestrige Wahlergebnis mit sofortiger Wirkung annulliert. Der von Ihnen favorisierte Kandidat vertritt politisch-soziale Positionen, die als unmittelbares Sicherheitsrisiko für die operative Einsatzbereitschaft der Streitkräfte eingestuft werden. Das Militärkommando übernimmt bis auf Weiteres die zivile Verwaltung.“

Rieglos sah Lukas zu, wie zwei schwer bewaffnete *Centurion*-BattleMechs vor der Tribüne in Stellung gingen und ihre Waffenarme drohend auf die schweigende Menge richteten. Er blickte auf den Staub an seinen Stiefeln und begriff die fundamentale Lektion seines Reiches: Das Stimmrecht in der Peripherie galt nur solange, wie die Antworten den Generälen auf New Avalon gefielen.

3. Der Schild der Unschuldigen

Das Dröhnen der Autokanonen ließ die Wände des provisorischen Feldlazarets im Tal erbeben.

Feindliche Truppen des Draconis-Kombinats waren durch die Pässe gebrochen und steuerten direkt auf das unverteidigte Camp zu.

MechWarrior Leutnant Sarah Vallon stellte sich mit ihrem 50 Tonnen schweren *Enforcer* quer in den Engpass. Unter massivem Eigenfeuer fing sie Lasersalven und Raketeneinschläge in ihrer Frontpanzerung ab, um den Abtransport der Verwundeten zu sichern. Sie verlor ihren rechten Laserarm, doch sie wich keinen Zentimeter zurück. Der feindliche Angriff wurde schließlich unter schweren Verlusten zurückgeschlagen; Hunderte Zivilisten und Verwundete verdankten ihr das Leben.

Nach dem Gefecht betrat Sarah humpelnd den Befehlsstand von Oberst Vance. „Sir, die Zivilbevölkerung in den umliegenden Dörfern leidet unter einer akuten Diphtherie-Epidemie. Ich bitte darum, unsere verbliebenen medizinischen Reserven an die Einheimischen zu verteilen. Es sind unschuldige Menschen.“

Oberst Vance sah nicht einmal von seinen Taktikkarten auf. „Ablagern, Leutnant. Erst die eigene Truppe. Wir erwarten morgen einen Gegenangriff. Moralische Gesten sind ein Luxus für Friedenszeiten.“

Empört über die Kälte ihres Vorgesetzten schlich sich Sarah in der Dunkelheit der Nacht in das Nachschubdepot. Sie belud ihren Geländewagen mit Notfall-Serum und fuhr heimlich in das nahegelegene Grenzdorf. Doch als sie das Lazarett der Dorfbewohner betrat, erstarrte sie. Die Räume waren leer.

In der Ecke lagen zertümmerte Kisten mit dem Siegel der Davion-Streitkräfte. Die einheimischen Zivilisten, die sie tags zuvor vor den Kurita-Truppen beschützt hatte, stammten aus demselben Clan wie die Feinde – und sie hatten die bereits zuvor heimlich entwendeten Medikamente genutzt, um Sprengsätze vorzubereiten. Als Sarah zum Stützpunkt zurückkehrte, sah sie am Horizont die gewaltige Feuerwolke: Die Detonation zerstörte genau die Mech-Wartungsbucht, in der ihr angeschlagener *Enforcer* parkte. Ihre Barmherzigkeit hatte die eigene Einheit die Abwehrkraft gekostet.

4. Das Recht auf Wahrheit

Der Investigativjournalist Arthur Pendelton hatte monatelang im Verborgenen recherchiert. Er berief sich stolz auf das verfassungsmäßige Recht der Pressefreiheit – ein Privileg, das die Propaganda der Vereinigten Sonnen stets als Beweis für ihre Überlegenheit feierte. Arthur hatte systematische Korruption, Unterschlagung von Treibstoffreserven und illegale Schiebereien auf höchster Ebene der lokalen Davion-Militärbürokratie aufgedeckt.

Er weichte Morddrohungen aus, wechselte jede Nacht die Unterkunft und sicherte wasserdichte Beweise gegen den einflussreichen Logistik-General des Sektors. Als sein Artikel schließlich in den größten Zeitungen des Sektors erschien, schlug er wie eine Bombe ein. Eine Welle der Entrüstung erfasste die Bevölkerung; das Oberkommando sah sich gezwungen, den verhafteten General vor Gericht zu stellen und umfassende Reformen anzukündigen.

Arthur wurde auf einem Staatsakt als Held des freien Wortes gefeiert und erhielt aus den Händen des planetaren Gouverneurs die Ehrenmedaille der Federated Suns.

Was Arthur jedoch bis an sein Lebensende nie erfuhr: Seine Veröffentlichung war vom MIK von der ersten Sekunde an überwacht, gelenkt und gezielt beschleunigt worden. Der aufgedeckte Korruptionsskandal war ein perfektes internes Bauernopfer gewesen. Der beschuldigte General war im Begriff gewesen, einen politischen Coup gegen den Gouverneur vorzubereiten. Durch Arthurs „unabhängigen Enthüllungsjournalismus“ konnte das Regime einen gefährlichen Rivalen eliminieren, ohne sich selbst die Hände schmutzig zu machen, während die Öffentlichkeit jubelte, wie gut die „Demokratie“ funktionierte.

5. Die Freiheit des Rangs

Auf den hölzernen Hörsaalbänken der angesehenen Kriegsakademie von Robinson lehrte man die Kadetten täglich ein zentrales Dogma: Im Haus Davion zählen allein Leistung, strategischer Verstand und Charakter – nicht Herkunft oder Titel.

Der junge Eric, Sohn eines einfachen Fabrikarbeiters, lebte diesen Traum. In sämtlichen taktischen Simulationen und Gefechtsübungen führte er den Jahrgang mit meilenweisem Abstand an. Als es am Ende der Ausbildung um die begehrte Nominierung für die verbliebenen zwei Plätze in einer Elite-Mech-Staffel ging, zweifelte niemand an Erics Aufstieg.

Doch bei der Abschlusszeremonie wurde der Name des Baronssohne Julian genannt – eines Kadetten, dessen Simulationswerte im unteren Drittel lagen, dessen Vater jedoch beträchtliche Summen in die Werften des Sektors investierte. Eric hingegen wurde auf einen abgelegenen Frachter-Sicherungsposten im Hinterland versetzt.

Acht Jahre später trafen sich die Schicksale auf einem umkämpften Wüstenplaneten wieder. Julian, mittlerweile stolzer Kommandeur der Elite-Staffel, hatte seine Einheit durch eklatante Spielfehler in eine tödliche Falle feindlicher Artillerie manövriert und sandte panische Notrufe aus. Eric, der als Kommandant der Logistik-Garnison im Sektor stationiert war, zögerte nicht. Mit seinen „unbedeutenden“ gepanzerten Versorgungs-Hovercrafts zog er eine Wand aus Nebel auf, lenkte das feindliche Feuer auf seine robusten Lkws und rettete die Überlebenden vor der kompletten Vernichtung.

Beim anschließenden Debriefing trat der alte Akademiedirektor an den erschöpften Eric heran. Eric erwartete eine späte Entschuldigung für die damalige Willkür.

Der Direktor lächelte jedoch nur müde und klopfte ihm auf die Schulter: „Sie glauben immer noch, wir hätten Sie damals ungerecht behandelt, nicht wahr, Eric? Die Akademie wusste genau, was Sie leisten können. Wir brauchten den Baronssohn an der Front, um den Adel bei der Stange zu halten. Aber wir brauchten *Sie* auf dem Logistikposten – weil wir wussten, dass die Aristo-Offiziere versagen würden und jemand im Hintergrund da sein musste, der kompetent genug ist, den Karren aus dem Dreck zu ziehen. Sie haben Ihre Pflicht erfüllt, Soldat.“

6. Der Preis des Sieges

Während einer blutigen Offensive gegen die Capellanische Konföderation erstürmte eine Vorhut der Federated Suns ein schwer bewachtes Arbeitslager auf Tikonov. Tausende entkräftete Arbeiter, die unter unmenschlichen Bedingungen in den unterirdischen Erzminen geschuftet hatten, weinten vor Freude, als die Infanteristen der Davion-Truppen die Tore aufsprengten.

Die Truppen hissten feierlich das blau-sonnige Banner der Freiheit. Der kommandierende Davion-Major hielt eine bewegende Ansprache vor den versammelten Arbeitern: *„Die Tyrannei ist gebrochen! Von diesem Tag an seid Ihr freie Menschen unter dem Schutz der Vereinigten Sonnen! Nie wieder werdet Ihr unter dem Joch der Ausbeutung knechten!“*

Die Euphorie hielt genau drei Wochen an.

Da die Nachschublinien der Davion-Offensive durch ständige Gegenangriffe ins Stocken gerieten, benötigte das Oberkommando dringend mehr Rohstoffe für die Reparatur der angeschlagenen BattleMechs. Per Dekret des Militärgouverneurs wurden die Minen unverzüglich wieder hochgefahren.

Die Arbeitsschichten wurden auf 16 Stunden verlängert. Die Rationen fielen zwar etwas reichlicher aus als unter den Capellanern, und die Wachen trugen nun freundliche, saubere Davion-Uniformen statt der düsteren Maskirovka-Monturen. Doch die Werkstore blieben weiterhin von bewaffneten Soldaten verschlossen. Als ein Arbeiter wegen Übermüdung protestierte, klopfte ihm der neue Davion-Aufseher väterlich auf die Schulter: „Kopf hoch, Kamerad! Unter den Capellanern habt Ihr für die Yoke des Kanzlers geschuftet. Heute schuftet Ihr für die heilige Sache der Freiheit!“

7. Die Zuflucht

Ein hochrangiger Wissenschaftler aus dem rivalisierenden Draconis-Kombinat floh unter Einsatz seines Lebens auf eine Grenzstation der Federated Suns. Er berief sich explizit auf die Menschenrechtscharta des Hauses Davion und bat um politisches Asyl vor den Säuberungswellen des Koordinators.

Die Davion-Behörden witterten einen grandiosen Propagandasieg. Die Ankunft des Flüchtlings wurde live in allen Nachrichtenkanälen übertragen; Diplomaten priesen das Reich als den einzigen Hort der Zuflucht für die Unterdrückten der Galaxie.

Hinter den Kulissen, in einem verhörsicheren Raum der Station, war die Tonalität eine völlig andere. Zwei MIK-Offiziere legten dem Wissenschaftler ein Datenpad vor.

„Ihr Asylantrag ist genehmigt, Doktor“, sagte der erste Agent ruhig. „Allerdings ist Ihr dauerhafter Aufenthalt an eine winzige Gegenleistung geknüpft. Wir benötigen die exakten Zielerfassungscode des neuen Sensor-Komplexes auf Luthien.“

Der Wissenschaftler erbleichte. „Das waren meine Kollegen! Wenn ich diese Daten herausgebe, wird Ihre Flotte die Station bombardieren und Hunderte Unschuldige töten! Ich habe um Asyl gebeten, weil ich dem Kanzler-Terror entfliehen wollte!“

Der Agent beugte sich langsam vor. „Sie sind im Haus Davion frei, Doktor. Sie haben die absolute Freiheit, Nein zu sagen. Und wir haben die absolute Freiheit, Sie morgen früh an der Grenze wieder an die Sicherheitskräfte des Kombinats zu übergeben. Entscheiden Sie sich.“ Der Wissenschaftler unterzeichnete das Protokoll mit zitternden Händen.

8. Ein Versprechen im Staub

Unter der sengenden Sonne einer Peripherie-Wüstenwelt kniete Hauptfrau Sarah Vallon vor dem Ältestenrat der einheimischen Stämme. Die isolierte Bevölkerung wurde seit Jahren von grausamen Piratenbanden terrorisiert. Sarah gab den Stammesführern ihr Ehrenwort als Offizierin des Hauses Davion: Wenn ihre Krieger die leichten Aufklärungseinheiten der Federated Suns als Kundschafter durch die Schluchten führten, würde das Reich sie nach dem Sieg als vollwertige Bürger aufnehmen, Schulen bauen und ihre Autonomie garantieren.

Die Einheimischen glaubten ihr. Sie kämpften mit primitiven Waffen Seite an Seite mit den BattleMechs und erlitten verheerende Verluste, um den Sieg über die Piraten zu sichern.

Als der Feldzug gewonnen war und der Staub sich legte, landeten die schweren Bauschiffe der Davion-Ingenieure. Doch statt Schulen aufzubauen, zogen sie Stacheldrahtzäune quer durch die heiligen Jagdgründe der Stämme.

Das Hochkommando auf New Avalon hatte die gesamte Region kurzerhand zur militärischen Sperrzone erklärt, um einen gewaltigen Tiefenraum-Raumhafen zu errichten. Die Stammesangehörigen sollten in sterile Internierungslager im Ödland umgesiedelt werden.

Stürmisch trat Sarah vor den Kommandierenden General. „Sir! Ich habe diesen Menschen mein Ehrenwort gegeben! Wir haben ihnen Bürgerrechte und Schutz versprochen!“

Der General reichte ihr ein Glas Eiswasser und sah aus dem Fenster des Landungsschiffs.
„Hauptmann... Sie haben einen taktischen Sieg errungen, und dafür werden Sie dekoriert. Aber ein Sternenreich wird nicht durch Gefühlsduseleien zusammengehalten, sondern durch strategische Nachschubbasen. Ihr Ehrenwort war eine nützliche Feldtaktik. Nun führen Sie die Umsiedlungsbefehle aus.“

9. Die Verfassung und das Schwert

Während einer schweren politischen Krise auf der Welt New Syrtis rief der lokale Davion-Gouverneur den Notstand aus. Verfassungsmäßige Bürgerrechte wurden ausgesetzt, nächtliche Ausgangssperren verhängt und Demonstrationen mit Waffengewalt aufgelöst, um drohende Aufstände im Keim zu ersticke.

Der greise Richter Vance, bekannt für seine unerschütterliche Integrität, weigerte sich standhaft, die Notstandsdekrete abzuzeichnen. „Unsere Verfassung ist nicht das Papier wert, auf dem sie gedruckt ist, wenn wir sie beim ersten Anzeichen von Unruhe verbrennen!“, rief er im Justizpalast.

Trotz seines offenen Widerstands wurde der Richter weder verhaftet noch hingerichtet. Das Regime des Hauses Davion agierte feinfühlicher: Man versetzte ihn schlicht wegen „gesundheitlicher Bedenken“ in den vorzeitigen Ruhestand und ersetzte ihn durch einen geschmeidigen, jüngeren Juristen, der die Dekrete gehorsam unterzeichnete.

Monate später eskalierte die Gewalt. Die Aufständischen stürmten den Gouverneurspalast. Als der Kommandeur der Aufständischen in das verwüstete Arbeitszimmer des Gouverneurs eindrang, fand er in einem Tresor die privaten Tagebücher des alten Richters Vance.

Dieser hatte seine Absetzung gezielt provoziert. Seine Verweigerung war eine im juristischen Protokoll versteckte, hochoffizielle Beschwerde an das Oberste Bundesgericht auf New Avalon gewesen. Im selben Moment dröhnte der Himmel über der Stadt: Landungsschiffe der Elite-Einheiten des Ersten Prinzen traten in die Atmosphäre ein. Sie kamen nicht, um die Bürger zu zermalmen, sondern um den korrupten Gouverneur wegen Verfassungsbruchs festzunehmen. Richter Vance hatte das System mit seinen eigenen juristischen Waffen geschlagen. Doch der Preis war eine verwüstete Stadt gewesen.

10. Das Banner im Wind

Der Abendwind blies den bitteren Rauch brennender Wracks über das Trümmerfeld von Sarno. Gefreiter Miller lehnte sich erschöpft an den massiven Fuß seines beschädigten *Centurion*. Sein Helm lag im Staub, sein Gesicht war rußgeschwärzt.

Er betrachtete die blau-sonnige Flagge der Federated Suns, die über dem zerschossenen Kommandobunker der Garnison im Wind flatterte. Miller war kein naiver Rekrut mehr. Er hatte die Schattenseiten seines Reiches gesehen. Er hatte erlebt, wie adlige Sozial-Offiziere fähige Männer opferten, wie der Geheimdienst MIK Lügen als Wahrheit verkaufte und wie Versprechen an die einfachen Leute im Getriebe der Machtpolitik zerrieben wurden.

Ein junger Rekrut setzte sich neben ihn und blickte verbittert auf die Flagge. „Wofür kämpfen wir hier eigentlich noch, Miller? Das ist doch alles eine große Heuchelei. Die reden von Freiheit, aber am Ende zählt für die da oben auch nur die Macht.“

Miller schwieg eine lange Minute. Er griff nach seinem beschädigten Helm, strich den Staub vom Visier und sah den Jungen fest an.

„Du hast recht, Junge“, sagte Miller ruhig. „Sie lügen. Sie schummeln. Und manche von den Adligen sind keinen Deut besser als die Tyrannen der anderen Häuser. Aber weißt du, was der Unterschied ist?“ Er zeigte auf die schimmernde Sonne auf dem Banner. „Die anderen Häuser verlangen von dir, dass du die Tyrannei als Ideal anbetest. Das Haus Davion hat uns ein Ideal der Freiheit gegeben. Sie schaffen es oft nicht, ihm gerecht zu werden. Aber solange diese Fahne da oben hängt, haben wir ein Recht, sie an dieses Ideal zu erinnern und dafür zu sorgen, dass die Realität der Idee irgendwann folgt.“

Miller setzte seinen Helm auf, verriegelte das Visier und stieg zurück in das dröhnende Cockpit seiner Maschine, bereit für den nächsten Einsatz.



Das Draconis-Kombinat (Haus Kurita)

Das Draconis-Kombinat, geführt von der Dynastie des Hauses Kurita von der Thronwelt Luthien aus, ist ein Sternenreich, das tief in den Traditionen des feudalen Japan verwurzelt ist. Drei zentrale Merkmale prägen das Wesen dieser Fraktion:

- **Der Kodex des Bushidō:** Die Gesellschaft und das Militär (die Draconis Combine Mustered Forces, kurz DCMF) leben streng nach dem Ehrenkodex der Samurai. Pflichtgefühl, eiserne Disziplin und unbedingte Treue zum Reich stehen über dem eigenen Leben.
- **Der Koordinator:** An der Spitze steht der Koordinator, ein absolutistischer Herrscher aus dem Haus Kurita. Ihm gebührt die uneingeschränkte, fast religiöse Loyalität aller Bürger und Krieger des Kombinats.
- **Ehre vor Leben:** Erfolg ohne Ehre gilt im Kombinat als wertlos. Ein Schandfleck auf der Ehre eines Kriegers oder einer Familie kann oft nur durch das eigene Selbstopfer gereinigt werden. Der Dienst am Drachen rechtfertigt jedoch auch harte, unerbittliche Entschlüsse.

1. Das Siegel im Schnee

Der heulende Eiswind der Schnee-Sumpfwelt Benjamin peitschte unbarmherzig gegen die Panzerung des *Panther*-BattleMechs. Im Inneren der engen Kanzel spürte Leutnant Kenji die arktische Kälte durch seine Sohlen dringen, während auf den Armaturen die Warnleuchten der Kühlung in einem hektischen, blutroten Rhythmus blinkten. Sein Kommandant hatte ihm vor drei Stunden den Befehl gegeben, diesen schmalen Bergpass bis zum letzten Mann zu halten, um der Evakuierungskolonnen der Zivilbevölkerung im Tal wertvolle Zeit zu verschaffen.

Als die klobige Silhouette eines feindlichen *Enforcer* der Federated Suns aus dem dichten Schneesturm auftauchte, zeigte Kenjis Munitionsanzeige für den Kurzstreckenraketen-Werfer die verhasste Null. Seine linke Seite war nach einem Artillerietreffer taub, das Koppelgestänge der Schulter gerissen.

Kenji blickte auf die Konsole direkt unter dem Visier. Dort prangte das eingravierte, rot eloxierte Drachensiegel des Hauses Kurita. Er griff nach dem Steuerknüppel und korrigierte die Haltung seines Mechs. Er würde nicht weichen.

„Für den Koordinator“, flüsterte er in das leere Cockpit.

Mit einem letzten, ohrenbetäubenden Aufheulen des Hochspannungstransformatoren lud er die Partikelkanone (PPC) über das Sicherheitslimit hinaus auf. Als der feindliche Mech auf Schussweite herankam, trat Kenji ihm nicht entgegen, um zu überleben, sondern um sich in einer finalen Welle aus Feuer und Eisen tief in die feindliche Formation zu brennen.

2. Der Eid von Vega

In den rußgeschwärzten Hallen einer behelfsmäßigen Mech-Wartungsbucht auf Vega stand die junge MechKriegerin Yumi vor den rauchenden Trümmern ihres *Dragon*. Ihr Vater war vor Jahren nach einer missglückten Operation als Feigling gebrandmarkt worden – eine unlöschbare Schande, die wie ein Fluch auf ihrer gesamten Familie lastete und ihr den Zugang zu den höheren Rängen verwehrte.

Als ihre Kompanie von einer gegnerischen Söldnereinheit an einem Flussübergang überrascht wurde, befahl der Hauptmann den sofortigen Rückzug, um eigene Verluste zu vermeiden. Doch für Yumi war dieser Rückzug keine Option. Eine weitere Schandtat unter dem Banner ihrer Einheit hätte das Schicksal ihrer Blutlinie endgültig besiegelt.

Yumi ignorierte die blechnen Befehle über Funk, überbrückte die Warnsysteme ihres Fusionsreaktors und startete den angeschlagenen Mech ganz allein. Sie steuerte die 60 Tonnen schwere Maschine direkt auf die enge Steinbrücke zu, stellte sich quer und fing den feindlichen Ansturm im Alleingang ab.

Als die Verstärkung der DCMF zwei Stunden später schließlich eintraf, fand sie den feindlichen Vormarsch vollständig blockiert. Yumis *Dragon* stand immer noch aufrecht – schwer beschädigt, die Panzerung geschmolzen, aber wie ein eiserner Wächter im Flussbett verankert. Ihr Mut kaufte der Kompanie den Sieg und wusch den Namen ihrer Familie mit dem Blut ihres Einsatzes rein.

3. Der letzte Tee des Hauptmanns

Das Dröhnen der herannahenden Artillerieeinschläge ließ den Staub von den hölzernen Deckenbalken des improvisierten Befehlsstands auf Luthien rieseln. Draußen tobte das Chaos der feindlichen Invasion, Sirenen heulten, und über Funk schrien Offiziere nach Verstärkung.

Im Inneren des Unterstands saß Hauptmann Sato ruhig im Schneidersitz auf einer schlichten Tatami-Matte. Seine Dienstuniform war makellos gefaltet, seine Hände führten die feinen, präzisen Bewegungen der traditionellen Teazeremonie aus, als befände er sich im Garten eines ruhigen Klosters.

Sein junger Adjutant, Fähnrich Ishida, stürzte keuchend in den Raum. „Hauptmann! Die feindlichen Panzerspitzen haben das äußere Tor durchbrochen! Wir müssen sofort zum Ausweichbunker evakuieren, Sir!“

Sato blickte auf und lächelte milde. Er schenkte die grüne Flüssigkeit mit einer fließenden Bewegung in die kleine Keramikschale. „Man dient dem Koordinator nicht nur dadurch, dass man sich schreiend in das Schlachtfeuer stürzt, Ishida. Man dient ihm auch, indem man im Angesicht des unvermeidlichen Endes die innere Ruhe zeigt, die unser Volk unbesiegbar macht.“

Sato reichte dem zitternden jungen Mann die Schale. „Trink, Fähnrich. Begrüßen wir den Tod mit der Würde eines Kriegers.“ Sekunden später schlug die Salve der gegnerischen Geschütze ein und hüllte den Raum in Stille.

4. Schweigen vor der Klinge

Sektor-Inspektor Takashi hielt das digitale Beweisdokument mit eiskalten Fingern. Die Daten waren eindeutig: Sein engster Freund und Waffengefährte aus den Tagen an der Militärakademie von Sun Zhang hatte militärische Nachschubsgüter abgezweigt.

Als Takashi ihn in den privaten Gemächern zur Rede stellte, leugnete der Offizier nichts. Er gestand mit gebrochener Stimme: Er hatte die Medikamente auf dem Schwarzmarkt verkauft, um die lebensrettende Behandlung seiner krebserkrankten Tochter zu finanzieren – eine Behandlung, die von der starren Bürokratie der DCMF als „nicht priorisiert“ abgelehnt worden war.

Takashi wusste, was das offizielle Protokoll des Reiches verlangte: Verrat bedeutete die öffentliche Exekution, den Entzug aller Titel und die lebenslange Schande für die gesamte Familie des Täters.

Ohne ein Wort an die Behörden zu melden, zog Takashi sein kurzes Wakizashi-Schwert und legte es auf den Tisch. „Wir haben zusammen geschworen, für den Drachen zu leben und zu sterben“, sagte Takashi leise. „Ich fordere dich zu einem Duell unter vier Augen heraus. Du wirst mit der Waffe in der Hand fallen, um die Ehre deiner Familie zu wahren.“

Der Freund verneigte sich tief, voller Dankbarkeit. Das Duell fand im Morgengrauen statt. Am nächsten Tag meldete Takashi den Heldentod des Offiziers im Dienst – und übernahm fortan anonym die vollen Behandlungskosten des kleinen Mädchens.

5. Das Banner der MechWarrior

Auf der kargen Wüstenwelt Wolcott stand eine geschwächte Kompanie der Genyosha – der elitären „Geisterkrieger“ des Kombinati – einer drückenden Übermacht gegenüber. Als eine gezielte Impulssalve das primäre Funknetz der Einheit lahmlegte und der Kommandeur mit seinem Mech tödlich getroffen zusammenbrach, drohte die Formation im Chaos zu versinken.

MechKrieger Ren sah, wie die Disziplin seiner Kameraden zu bröckeln begann. Er griff durch die Luke seines *Grand Dragon* nach dem physischen Truppenbanner aus schwerer Seide, das an der Schulterpanzerung seiner Maschine befestigt war.

Trotz schwerer Treffer auf seine Reaktorabschirmung, die das Cockpit in einen glühenden Ofen verwandelten, steuerte Ren seinen Mech an die vorderste Spitze der Verteidigungslinie. Er rammte die Füße der Maschine tief in den Wüstensand und richtete den Oberkörper auf, sodass das rote Drachensymbol hoch über dem aufgewirbelten Staub erstrahlte.

Durch die Sichtfenster ihrer Kanzeln sahen die verbliebenen Piloten das unerschütterliche Banner im Staub aufragen. Die Reihen schlossen sich augenblicklich. Getrieben vom unbeugsamen Willen ihres Kameraden schlugen die Krieger des Drachen den feindlichen Ansturm zurück – geführt von einem Mech, dessen Pilot am Steuerknüppel bereits sein Leben gelassen hatte.

6. Schatten über der Schwerindustrie

Die Spionin Mei-Ling hatte drei Jahre lang verdeckt unter falscher Identität im tiefen Hinterland des Lyranischen Commonwealth gelebt. Sie hatte als unscheinbare Systemarchitektin gearbeitet, bis sie schließlich die vollständigen Baupläne für ein neuartiges Zielerfassungssystem aus den Servern der Rüstungsfabrik entwendet hatte.

Am vereinbarten Extraktionspunkt in den Häuserschluchten einer Industriestadt wartete sie auf das Landungsschiff. Doch eine plötzliche, unvorhergesehene Sicherheitsüberprüfung der lokalen Militärpolizei riegelte den Sektor ab. Die Häscher kamen näher.

Mei-Ling wusste: Wenn sie gefangen genommen würde, bestünde die theoretische Chance auf einen Gefangenenaustausch. Doch das Risiko, unter Folter oder Wahrheitsserum die Identität ihrer Kontakteute im Kombinat preiszugeben, war real. Für eine Kriegerin des Drachen gab es in diesem Kalkül keine Zweifel.

Ruhig aktivierte sie den Befehl zur Selbstzerstörung auf ihrem Datenpad. Die hochsensiblen Pläne wurden per verschlüsselter Richtfunk-Salve an einen Spionagesatelliten im Orbit gesendet. Sekunden bevor die Türen ihrer Zuflucht aufgesprengt wurden, schluckte Mei-Ling die schwarze Giftkapsel aus ihrem Kragen. Sie starb lautlos – während die Daten des Sieges bereits den Weg zu ihrer Heimat fanden.

7. Die Erbschaft der Katana

In einem traditionellen Papierhaus am Rande von Luthien lag ein alter Veteran der DCMF im Sterben. An seinem Lager stand sein Enkel, der erst am Vortag die strenge Militärakademie abgeschlossen hatte und nun stolz seine neue Uniform trug.

Der Greis griff mit zitternden, vernarbten Händen unter sein Kissen und zog ein schmuckloses Katana hervor. Die hölzerne Scheide trug tief sitzende Einkerbungen aus drei Jahrzehnten blutiger Grenzkriege.

„Dieses Schwert verlangt keine leichten Siege von dir, Mein Kind“, flüsterte der Großvater mit brüchiger, aber fester Stimme. „Es verlangt nur eines: Dass du die Schneide niemals aus persönlichem Eigennutz oder für deinen eigenen Rang ziehst. Kämpfst du für deine Eitelkeit, wird deine Seele zerbrechen. Kämpfst du einzig für das Wohl des Reiches und den Koordinator, wird diese Klinge dich durch jede Dunkelheit führen.“

Der junge Mann kniete nieder, empfing das Erbe mit beiden Händen über seinem Kopf und berührte mit der Stirn den Tatami-Boden. Er schwor den Eid der absoluten Hingabe – ein Gelübde, das ihn wenig später an die vorderste Front der Inneren Sphäre führen sollte.

8. Pflichterfüllung im Orbit

Das schwere Landungsschiff *Drachenklaue* geriet beim Eintritt in den Orbit von Rasalhague in ein tödliches Sperrfeuer feindlicher Raumjäger. Eine Kette von Explosionen erschütterte das Schiff, und im untersten Maschinendeck brach ein verheerendes Feuer aus.

Der Leitende Ingenieur Hiroshi stand im dicht Qualm vor den primären Druckventilen. Er sah auf den Kontrollmonitoren, dass der Brand drohte, die Treibstofftanks des Frachtraums zu erreichen, in dem zwei volle Mech-Lanzen für den Einsatz bereitstanden.

Die automatische Schließung der Notschotte versagte. Die einzige Möglichkeit, die wertvolle Fracht zu retten, bestand darin, die massiven Panzertüren von innen manuell zu verriegeln – was Hiroshi und sein drei Köpfe starkes Techniker-Team im luftleeren, brennenden Sektor einschließen würde.

Hiroshi sah seine Männer an. Keiner von ihnen zögerte oder bat um Gnade.

Er griff nach dem schweren Eisenhebel und zog ihn mit aller Kraft nach unten. Die Hydromotoren kreischten, und die schweren Schotte fielen blitzschnell ins Schloss. Über das Interkom zur Kommandobrücke übermittelte Hiroshi lediglich eine kurze, ruhige Nachricht: „Die Mechs sind gesichert. Das Landungsschiff wird sein Ziel erreichen. Für den Drachen.“ Dann erlosch das Audiosignal.

9. Kein Schritt zurück

In den rauchenden Trümmern einer zerstörten Fabrikstadt auf einer Grenzwelt stand ein beschädigter *Jenner* im Hinterhalt. Der Pilot, ein blutjunger Gefreiter, hatte den strikten Befehl erhalten, den geordneten Rückzug der angeschlagenen Aufklärungseinheit zu decken.

Als eine feindliche Lanze schwerer Mechs langsam durch die Hauptstraße vorrückte, zeigten die Sensoren des Gefreiten, dass seine eigenen Systeme unbemerkt geblieben waren – seine Reaktorleistung war auf ein Minimum heruntergefahren. Er hätte verborgen bleiben und seine Haut retten können, während der Feind an ihm vorbeizog.

Doch das hätte bedeutet, dass die feindliche Truppe den rückwärtigen Einheiten seiner Kameraden in den ungeschützten Rücken gefallen wäre.

Ohne zu zögern, schaltete der junge Pilot alle Systeme auf volle Leistung. Der Fusionsreaktor heulte auf. Der *Jenner* brach aus der Ruine hervor und feuerte seine gesamten Laser auf den feindlichen Führungs-Mech. Er konzentrierte das gesamte Feuer der Feinde auf sich selbst, tanzte durch die Lasersalven und lenkte den Angriff vollständig ab. Sein Einsatz war ein sicheres Todesurteil – doch als sein Mech endlich in einer gewaltigen Explosion verging, hatten seine Kameraden die sichere Zone längst erreicht.

10. Die Blume auf dem Stahl

Nach einer tagelangen, erbitterten Schlacht um eine wichtige Agrarwelt ging der MechKrieger Daichi durch die rauchenden Trümmer eines kleinen Dorfes. Sein *Warhammer* stand mit abgesenkten Waffenarmen hinter ihm, der heiße Dampf der Kühlkanäle stieg in den kalten Abendhimmel auf.

Mitten im Schutt eines zerstörten Wohnhauses sah Daichi ein kleines Mädchen, das stumm und allein vor den Trümmern trauerte.

Daichi, der im Gefecht als erbarmungsloser, harter Krieger galt und feindliche Einheiten ohne Zögern vernichtet hatte, hielt inne. Er streifte sich die schwere Kühlweste ab, trat langsam auf das Kind zu und kniete im Staub vor ihr nieder.

Er griff in seine Tasche und zog eine kleine Zierblume aus Seide heraus, die er als Glücksbringer an seinem Cockpit-Armaturenbrett aufbewahrt hatte. Er reichte sie dem Mädchen mit einer sanften, ehrfürchtigen Verneigung und winkte die nachfolgenden medizinischen Bergungstruppen herbei, um das Kind in Sicherheit zu bringen.

Denn ein echter Krieger des Drachen wusste: Ehre bedeutete, gegenüber dem Feind unerbittlich wie der Blitz zu sein – aber die Schwachen des Reiches mit dem eigenen Leben zu beschützen.

Die Capellanische Konföderation (Haus Liao)

Die Capellanische Konföderation ist eine der mächtigen Großmächte der Inneren Sphäre im BattleTech-Universum. Sie wird oft als die tückischste, aber auch widerstandsfähigste Fraktion dargestellt. Drei zentrale Merkmale prägen das Wesen dieser Fraktion:

- **Der Kanzler und die Maskirovka:** An der Spitze steht der Kanzler aus dem Haus Liao mit absoluter Autokratie. Beschützt wird die Dynastie vom gefürchteten Geheimdienst Maskirovka, der für Spionage, Sabotage und kompromisslose Verfolgung von Verrätern bekannt ist.
- **Staatsbürgerschaft durch Leistung:** Man wird im capellanischen Raum nicht einfach als Staatsbürger geboren. Die volle Staatsbürgerschaft muss durch Dienst an der Gemeinschaft, Militärdienst oder herausragende Arbeit erworben werden. Nicht-Bürger besitzen kaum Rechte.
- **Pragmatische Kriegskunst:** Capellaner kämpfen selten nach einem "Ritterkodex". Wenn Hinterhalte, Landminen, chemische Waffen oder nukleare Sprengsätze den Sieg bringen, werden sie ohne Zögern eingesetzt. Der Staat steht über allem; MechKrieger nutzen ihre Maschinen im Zweifel als finale Waffe.

1. Das Gift der Maskirovka

Der lyranische Hauptmann genießt den Anblick seines hochauflösenden Erfassungsbildschirms im Cockpit seines *Zeus*. Die geschlagenen Einheiten der capellanischen Grenzbrigade ziehen sich in wilder Flucht in den dichten, feuchten Dschungel von Tikonov zurück. Ein süffisantes Lächeln gleitet über sein Gesicht; er befiehlt seiner schweren Lanze die sofortige Verfolgung, um den Sack endgültig zuzumachen.

Was der lyranische Offizier in seinem Siegesrausch nicht ahnen kann: Der scheinbar ungeordnete Rückzug ist eine millimetergenau orchestrierte Finte. Die Agenten der Maskirovka haben das lokale Grundwasser des gesamten Dschungelsektors bereits zwei Tage zuvor mit einem geruchlosen, extrem flüchtigen Nervengift angereichert.

Als der Filter der Lebenserhaltung seines *Zeus* unter der tropischen Schwüle die ersten микроскопischen Lecks aufweist, beginnt der Horror. Der Hauptmann spürt plötzlich ein brennendes Stechen in der Brust. Seine Sicht verschwimmt, während sich seine Lungen unter dem Einfluss des Toxins langsam auflösen. Verzweifelt greift er nach dem Funkmikrofon, doch über die Lautsprecher seines Helms hört er nicht die Notrufe seiner Kameraden, sondern nur das eiskalte, leise Lachen der capellanischen Schattenagenten.

2. Das Opfer der Bürgerpflicht

Minh ist ein Nicht-Bürger – ein Leibeigener ohne Rechte, ein gesellschaftliches Nichts auf den staubigen Welten des Kanzlers. Seine Existenz zählt nicht, doch das Schicksal seiner kleinen Tochter liegt ihm tiefer am Herzen als sein eigenes Leben. Um ihr die begehrte Staatsbürgerschaft und damit den Zugang zu medizinischer Versorgung und Bildung zu erpressen, geht er einen paktgleichen Deal mit der lokalen Parteiführung ein.

Mit zitternden Händen, aber unerschütterlichem Mut schnallt er sich mehrere Päckchen militärischen Plastiksprengstoffs direkt auf die nackte Brust. Unter dem Schutz der Dunkelheit kriecht er meterweise durch den eng bemessenen Lüftungsschacht eines feindlichen Davion-Gefechtsstands.

Als die gewaltige Detonation das gesamte Gebäude in Schutt und Asche legt und Hunderte feindliche Soldaten unter den brennenden Trümmern begräbt, sitzt der lokale Maskirovka-Offizier gelassen an seinem Schreibtisch. Ohne die geringste Regung im Gesicht zieht er ein Formular hervor, tunkt seine Feder ein und unterzeichnet den Bürgerbrief für Minhs Tochter. Ein neuer Staatsbürger ist geboren. Bezahlt mit dem Fleisch und den Knochen seines Vaters.

3. Flammen über Tikonov

Ein Zwillingsspaar davionischer Infanteristen kauert in der Eiseskälte eines kleinen, behelfsmäßigen Bunkers aus Stahlbeton. Durch die Sehschlitze hören sie das rhythmische, bedrohliche Stampfen der tonnenschweren Hydraulikfüße eines herannahenden capellanischen *Firebee*-BattleMechs.

Der Pilot des Mechs setzt nicht auf konventionelle Laser oder Standardgeschosse. In die Werfer seiner Maschine hat er tödliche Napalm- und Inferno-Raketen geladen. Als der Mech vor dem Bunkereingang stoppt, schießt ein glühender Strahl aus flüssigem, unlöschbarem Feuer direkt durch die schmalen Sehschlitze tief in die Dunkelheit des Raumes.

Das Grauen im Inneren dauert quälende zwanzig Minuten. Die Schreie der verbrennenden Soldaten hallen durch die Senke, während das Fett ihrer Körper das Feuer weiter anfacht. Der capellanische Pilot beobachtet das zuckende Lebenszeichen auf seinen Wärmesensoren völlig emotionslos. Er wartet geduldig ab, bis das Knistern der verbrannten Knochen verstummt und die Sensoren nur noch die kalte Asche des Sieges anzeigen.

4. Ein Hochzeitsgeschenk

Während des Vierten Nachfolgekrieges entscheidet sich Kanzler Maximilian Liao für eine Täuschung von makabrer Eleganz. Um eine scheinbare Verhandlungsbereitschaft zu signalisieren und die lyranischen Invasoren in Sicherheit zu wiegen, lässt er einen opulenten Präsentkorb an den Offiziersstab eines feindlichen Landungsschiffs überbringen. Der Geschenkkorb enthält feinsten Capella-Wein und seltene Delikatessen.

Die lyranischen Offiziere, hocherfreut über die vermeintliche Schwäche des Kanzlers, stoßen feierlich auf den bevorstehenden Sieg an. Doch nur wenige Augenblicke nach dem ersten Schluck verwandelt sich der Festsaal in eine Hölle.

Das im Wein gelöste, hochkonzentrierte Hämotoxin bringt das Blut in den Adern der Führungselite blitzartig zum Gerinnen und zerfrisst ihre inneren Organe von innen heraus. Als die capellanischen Sturmtruppen kurz darauf die Schotte des Raumes aufsprengen, finden sie keine kampfbereiten Gegner mehr vor, sondern nur ein schockierendes Bild aus verkrümmten Leichen und Blut. Ein stummes Denkmal capellanischer Gastfreundschaft.

5. Das Lächeln des Kanzlers

Ein hochrangiger capellanischer General wagt in einer vertraulichen Lagebesprechung das Udenkbare: Er bezeichnet einen strategischen Rückzugsbefehl des Kanzlers offen als „Feigheit“. Im absolutistischen Reich der Liao gilt eine solche Äußerung als unverzeihlicher Hochverrat.

Am nächsten Morgen wird der General jedoch keineswegs vor ein Erschießungskommando gestellt. Die Strafe des Kanzlers ist von ungleich grausamener Raffinesse: Chirurgisch werden dem Mann die Stimmbänder durchtrennt, während hochwirksame Neurotoxine seine Gliedmaßen dauerhaft lähmen.

Gekleidet in seine Paradeuniform wird er in einen luftdichten Glaskasten gesetzt, der direkt im Thronsaal von Sian platziert ist. Über Jahre hinweg sorgen die Ärzte des Kanzlers künstlich dafür, dass das Herz des Generals schlägt. Er wird zu einem stummen, lebendigen Mahnmal. Einem gequälten Zeugen der „makellosen“ Kanzler-Strategie, die niemand mehr infrage zu stellen wagt.

6. Unter der Erde von Sian

Auf der Thronwelt Sian versucht eine Zelle von Aufständischen, durch das Labyrinth der uralten unterirdischen Nachschubtunnel in den Palastbezirk einzudringen. Als die capellanischen Heimatgardisten die Bewegung in den Schächten bemerken, versiegeln sie nicht einfach die Zugänge.

Stattdessen pumpen sie Gemische aus zähflüssigem Senfgas und kochendem Industrieöl in das Tunnelsystem. Die Eingeschlossenen verbrennen und ersticken gleichzeitig in der Finsternis. Ihre Haut schmilzt von den Knochen, während sie in Todesangst gegen die Stahlluken hämmern.

Als die Wachen die Schotte Wochen später zur Inspektion öffnen, bietet sich ihnen ein schreckliches Bild. Die blutigen, eingebrannten Handabdrücke der Sterbenden zieren die Innenseite der Luken. Ein deutliches Zeichen dafür, dass der Staat jede Bedrohung im Keim erstickt.

7. Selbstaufopferung

Ein mächtiger *BattleMaster* der Federated Suns hat den schwer beschädigten *Vindicator* eines capellanischen Piloten in einer Felsenschlucht in die Enge getrieben. Der Davion-Pilot öffnet den Funkkanal und fordert den Capellaner mit dröhnender Stimme auf, sich umgehend zu ergeben, um sinnvolles Blutvergießen zu vermeiden.

Hinter dem Visier des capellanischen Helms starrt der Pilot auf die brennenden Warnleuchten seiner Konsole. Auf seinen Lippen liegt ein kaltes Lächeln. Er denkt an seine Familie, deren Status durch seinen Heldenmut auf ewig gesichert sein wird.

Ohne ein Wort der Erwiderung überbrückt er mit zwei schnellen Handgriffen die Notfall-Sperren seines Fusionsreaktors. Die daraus resultierende gezielte Kernschmelze entfesselt einen gleißenden Feuerball. Die gewaltige nukleare Explosion vernichtet nicht nur beide Mechs im Bruchteil einer Sekunde, sondern reißt auch die gesamte nachfolgende Davion-Vorhut mit in den Abgrund.

8. Die Flüsternacht von New Syrtis

Eine Spezialeinheit der Maskirovka dringt mitten in der Nacht lautlos in ein feldnahes Lazarett des Reiches Davion ein. Keine Schüsse fallen, kein Alarm schlägt an. Die Agenten bewegen sich wie Schatten zwischen den Betten der schlafenden, verwundeten Soldaten.

Statt Patronen zu verschwenden, tauschen sie systematisch die Infusionsbeutel der Patienten gegen hochkonzentriertes Kaliumchlorid aus und klemmen die Hauptventile der Beatmungsgeräte ab.

Über hundert Soldatinnen und Soldaten sterben im Schlaf an lautlosem Herzstillstand und qualvollem Ersticken. Als die Frühschicht der Ärzte am nächsten Morgen die Baracken betritt, findet sie nur ein Meer aus leblosen Körpern vor – ein tödlicher Streich, der die Moral des Feindes tief im Mark erschüttert.

9. Kein Platz für Verräter

Ein capellanischer MechWarrior entscheidet sich aus Verzweiflung zur Flucht. Mit seinem schweren *Cataphract* versucht er, während eines chaotischen Gefechts zu den Söldnern der Grey Death Legion überzulaufen, um dem eisernen Griff des Kanzlers zu entkommen.

Er öffnet bereits die Frequenz, um seine Kapitulation anzubieten. Doch die Maskirovka schläft nie. Über ein verdecktes Signal aktivieren die Agenten aus der Ferne eine versteckte Notfall-Sicherung im Neurohelm des Piloten.

Ein gewaltiger Stromstoß von mehreren Tausend Volt entlädt sich augenblicklich durch die Elektroden des Helms. Der Schädel des Piloten kocht im Bruchteil einer Sekunde von innen heraus. Der *Cataphract* stolpert führerlos voran und stürzt wie ein steinerner Koloss in eine tiefe Schlucht – ein klares Signal an jeden, der an der absoluten Loyalität zum Haus Liao zweifelt.

10. Die Ernte von Liao

Auf einer fruchtbaren Agrarwelt erheben sich verzweifelte Bauern gegen die erzwungenen, maßlosen Getreideabgaben an das Reich. Kanzler Sun-Tzu Liao entscheidet sich gegen den Einsatz regulärer Polizeikräfte. Er schickt stattdessen die gefürchteten *Death Commandos*.

Die elitären Piloten walzen mit ihren düsteren Kampfkolossen rücksichtslos durch die Dörfer. Mit Inferno-Raketen verwandeln sie die goldenen Weizenfelder in ein sengendes Flammenmeer.

Um ein Exempel für das gesamte Sektorsystem zu statuieren, werden die Rädelsführer der Rebellion nicht einfach erschossen. Die Commandos binden die Männer an den Beinen ihrer Mechs fest. Die blutigen Kadaver werden tagelang als grausame Warnung durch die rauchenden Ruinen geschleift, damit jeder Bürger versteht: Der Wille des Kanzlers ist Gesetz – und wer sich auflehnt, erntet nur den Tod.

Die Freie Welten Liga (Haus Marik)

Die Freie Welten Liga (Free Worlds League) und ihr regierendes Haus Marik gehören zu den fünf großen Sternenreichen der Inneren Sphäre im BattleTech-Universum. Drei zentrale Merkmale prägen das Wesen dieser Fraktion:

- **Föderalismus & Geschäftssinn:** Die Liga ist kein zentralisiertes Imperium, sondern eine Konföderation autonomer Teilstaaten. Wo andere Häuser Truppen schicken, nutzt Marik bevorzugt Handelsverträge und kaufmännische Überlegenheit. Ein gewonnener Rabatt gilt oft als wertvoller als ein blutig erobeter Planet.
- **Technologischer Vorsprung & Bürokratie:** Dank Megakonzerne wie Irian Technologies verfügt die Liga über modernste Rüstungsindustrie. Das Parlament auf Atreus ist jedoch berüchtigt für endlose Debatten, sodass der Captain-General viel politisches Geschick aufbringen muss, um die Fraktion zusammenzuhalten.
- **Kombinierte Waffenführung:** Anstatt teure Mechs im Nahkampf zu opfern, setzt die Liga bevorzugt auf fortschrittliche Elektronik, Störsender, Artillerie und Präzisionsfeuer aus der Distanz – was die Bilanz und die Materialreserven schont.

1. Das Handelsabkommen von Atreus

Im parlamentarischen Sitzungssaal auf Atreus tobte die Debatte seit nunmehr sieben Stunden ohne jede Unterbrechung. Die Luft war stickig, erfüllt vom Lärm hunderter durcheinander schreiender Abgeordneter. Zwei benachbarte Provinzfürsten – der Herzog von Oriente und der Landesherr von Regulus – standen sich an den zentralen Rednerpulten gegenüber. Sie fuchtelten wild mit den Armen, drohten mit Truppenverlegungen an die gemeinsame Grenze und beschuldigten sich gegenseitig des großflächigen Agrar-Schmuggels und des Währungsbetrugs.

Der repräsentative Sondergesandte des Captain-Generals lehnte sich gelassen in seinem ledernen Sesseln zurück. Er trug einen maßgeschneiderten Anzug, tippte rhythmisch auf seinem Datenpad herum, nippte an seinem synthetischen Tee und betrachtete das Schauspiel mit dem amüsierten Lächeln eines erfahrenen Auktionshalters. Krieg war in der Liga eine denkbar schlechte Investition – die immensen Reparaturkosten für zerschossene Mech-Beine und zerstörte Infrastruktur ruinierten regelmäßig die Quartalsbilanzen der beteiligten Sektoren.

Als die beiden Kontrahenten schließlich völlig heiser nach Atem rangen und rote Köpfe bekamen, erhob sich der Diplomat langsam und schritt ans zentrale Mikrofon. Er schaltete keine emotionalen Appelle für den Frieden auf, sondern projizierte mit einem leisen Klick blau leuchtende, hochkomplexe Hologramme von Werftbauplänen mitten in den Raum.

„Meine Herren, meine Herren“, sprach er mit einer samtweichen, fast beruhigenden Stimme. „Während Sie Ihre geschätzten Steuerzahler mit kostspieligen Grenzposten und Manövern belasten, hat das Haus Marik im Stillen die exklusiven Schürf- und Baurechte für eine neue Orbitalwerft direkt in Ihrem umstrittenen Grenzsektor erworben. Wir bieten beiden Provinzen eine zwanzigprozentige Direktbeteiligung an den künftigen Logistik- und Transitgebühren an – unter der klitzekleinen Bedingung, dass die bilateralen Importzölle umgehend um die Hälfte gesenkt werden.“

Innerhalb von nicht einmal vier Minuten waren alle Säbelrasseleien und historischen Fehden schlagartig vergessen. Die beiden Fürsten stritten nun nur noch heftig darüber, wer die Verträge zuerst unterzeichnen und die Stifte behalten durfte – während der Marik-Diplomat im Geist bereits berechnete, wie viel Prozent Bearbeitungsgebühr er für die Bereitstellung des Papiers verlangen würde.

2. Funken im Nebel

Hauptmann Bryce saß entspannt in der angenehm klimatisierten Kanzel seines *Hermes II* und blickte gelassen auf die Schlammpfade des Dschungels von Oliver. Über die externen Richtmikrofone drang das dröhnende Brüllen der Triebwerke und das laute Aufstampfen lyranischer Kampfmechs durch das feuchte Dickicht. Die Angreifer vom Haus Steiner rückten in zentimeterdick gepanzerten *Banshees* und *Zeus*-Kolossen an, fest entschlossen, ein ehrenvolles Duell auf kurze Distanz zu suchen. Bryce seufzte leise. Diese lyranischen Adligen verwechselten moderne Kriegstaktik immer wieder mit veralteten Ritterspielen – ein extrem teurer und ineffizienter Denkfehler.

Statt den gegnerischen Vorstoß mit teurer eigener Munition zu kontern, schaltete Bryce das hochempfindliche, in der Liga entwickelte ECM-Störsystem seines Aufklärers ein.

Ein einziger Knopfdruck genügte, und die hochmodernen Zielerfassungssysteme des herannahenden lyranischen Lanzentrupps verwandelten sich in ein chaotisches, völlig nutzloses Pixelmeer. Während die gegnerischen Piloten im Funkkanal panisch fluchten, sich gegenseitig im Nebel ramme und blind in die Urwaldbäume feuerten, gab Bryce über verschlüsselten Laser-Richtfunk die exakten GPS-Koordinaten des Engpasses an die zehn Kilometer dahinter postierte Artillerie-Batterie weiter.

„Warum sollten wir wertvolle Panzerung aufs Spiel setzen, wenn die Hochfrequenz-Elektronik die Arbeit für uns erledigt?“, murmelte er grinsend.

Minuten später verwandelte ein ununterbrochener Hagel aus LRM-Steilfeuer-Raketen und schwerer Artillerie den feindlichen Anmarschweg in einen einzigen glühenden Krater. Bryce nahm einen Schluck Isogetränk und vermerkte im elektronischen Gefechtsbericht völlig nüchtern: *Keine eigenen Schäden, dreißig Prozent Munition gespart. Die Steuerzahler der Liga werden es uns danken.*

3. Der Pakt von Irian

In den schier endlosen, dröhnenden Fertigungshallen des Megakonzerns Irian Technologies schwebten nagelneue, 80 Tonnen schwere *Awesome*-BattleMechs an riesigen Deckenkranen vorbei. Eine Delegation ausländischen Händler und Diplomaten stand auf der klimatisierte Besuchergalerie und versuchte seit Stunden mit aller Macht, den Preis pro Rüstungseinheit um fünfzehn Prozent zu drücken. Sie argumentierten wortreich mit angeblichen Marktüberschüssen und drohten unverhohlen damit, ihre Verträge stattdessen beim nächstbesten Konkurrenten im Capellanischen Konföderationsraum zu unterzeichnen.

Die Chefunterhändlerin der Freien Welten Liga hörte sich das feilschende Jammern geduldig an, während sie sich genüsslich ein Glas Eiswasser einschenkte. Als die Händler geendet hatten und triumphierende Blicke tauschten, schaltete sie mit einem leisen Klick den Hauptbildschirm der Galerie ein.

Dort liefen jedoch keine Rabattaktionen oder Höflichkeitsbekundungen, sondern die aktuellen, minutengenauen Rohstoffindizes der gesamten Inneren Sphäre.

„Ein wirklich faszinierender Vorschlag, meine Herren“, sagte sie mit feiner Ironie. „Allerdings hat sich unser Konsortium gestern Abend die weltweiten Schürfrechte für Seltene Erden in den umliegenden drei Sektoren gesichert. Die Werften Ihrer bevorzugten capellanischen Lieferanten stehen ab nächster Woche mangels Baumaterial für die nächsten zwei Jahre still. Wenn Sie unsere Mechs also nicht zum regulären Listenpreis kaufen möchten, können Sie Ihre Piloten demnächst ja mit Holzknüppeln ausrüsten.“

Die Händler schluckten schwer, tauschten nervöse Blicke aus und zahlten den vollen Preis – zuzüglich einer saftigen Aufschlagsgebühr für die Expresslieferung.

4. Stimmen des Parlaments

Die Abgeordnete Karen Vane vertrat die Interessen eines kleinen, staubigen Agrarplaneten am Rande der Liga, den der Captain-General vermutlich nicht einmal auf einer Sternenkarte ohne fremde Hilfe finden konnte. Als die Regierungsfraktion im Parlament eine drastische Erhöhung des Militärbudgets forderte, um die Raumflotte an der Grenze aufzurüsten, nutzte Vane das parlamentarische Rederecht für einen unerbittlichen, dreistündigen Monolog über die Ausfallraten von Weizen-Erntemaschinen auf ihrer Heimatwelt.

Der Verteidigungsausschuss stöhnte kollektiv auf, Abgeordnete verließen genervt den Saal, doch Vane ließ sich nicht von ihrem Kurs abbringen.

„Sie wollen eine neue Flotte von Sprungschiffen bauen? Hervorragend!“, rief sie durch die Hallen des Plenarsaals. „Aber wer soll Ihre Truppen eigentlich mit Brot versorgen, wenn meine Bauern mangels Ersatzteilen die Felder mit der bloßen Hand bestellen müssen? Wenn Sie mein Budget für automatisierte Traktoren streichen, blockiere ich mit meiner Fraktion Ihre Treibstoffkontingente.“

Der Captain-General, der das Prozedere von seinem Balkon aus verfolgte, verstand die feine Sprache des bürokratischen Erpresser-Kompromisses sofort. Das Militärbudget wurde bewilligt, die Erntemaschinen binnen einer Woche geliefert, und Vane sicherte sich zusätzlich eine fünfprozentige Beratergebühr für die Abwicklung des Traktoren-Imports.

5. Das Labyrinth von Oriente

Ein Spezialeinsatzkommando der capellanischen Maskirovka glaubte, den perfekten Coup gelandet zu haben. Im Schutz einer stürmischen Neumondnacht waren die Agenten in den Forschungskomplex für hochenergetische Lasertechnologie auf Oriente eingedrungen. Sie rechneten mit schwer bewaffneten Patrouillen, Bewegungssensoren und MG-Nestern. Stattdessen empfing sie im Inneren des Gebäudes eine unheimliche Stille und perfekt gewischter Marmorboden.

Was die Spione nicht ahnten: Haus Marik investierte deutlich mehr Geld in automatisierte Netzwerksicherheit und digitale Schranken als in physisches Wachpersonal – denn Computercodes verlangten im Gegensatz zu Söldnern keine Nachtzuschläge oder Gefahrenzulagen.

Noch bevor der feindliche Hacker seinen Datenstick in den Hauptserver einstecken konnte, schlossen sich die Panzerschotte der Flure geräuschlos. Über die integrierte Sprechanlage ertönte eine freundliche, synthetische Stimme: *„Willkommen bei Irian Systems. Ihre Biometrie wurde erfasst. Bitte bleiben Sie ruhig stehen, während wir Ihre Ausrüstung für die bevorstehende Versteigerung zur Deckung unserer Sicherheitskosten katalogisieren.“*

Die Agenten wurden ohne einen einzigen abgegebenen Schuss festgenommen und zwei Wochen später für ein fürstliches Lösegeld an ihren Heimatstaat zurückverkauft.

6. Die Route der Freihändler

Kapitän Aris stand auf der Brücke seines Handels-Sprungschiffs und beobachtete die Radarschirme. Zwei unmarkierte, schwer bewaffnete Fregatten näherten sich aus dem Schatten eines Asteroidenfeldes auf der stark frequentierten Route Procyon-Sirius. Der Anführer der Piraten meldete sich über den offenen Funkkanal mit rauer Stimme: *„Echtes Pech, Kapitän! Übergeben Sie Ihre Frachtcontainer mit den Prozessoren, oder wir schießen Ihr Schiff zu Altmetall!“*

Aris gähnte ungeniert, zündete sich eine Zigarre an und drückte die Sprechtaaste.

„Mein lieber Räuberhauptmann, haben Sie eigentlich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen unseres Sprungknotens gelesen? Vermutlich nicht.“ Statt die teure Schiffsartillerie abzufeuern, die Unmengen an kostspieliger Munition verbraucht hätte, aktivierte Aris ein neu entwickeltes Impuls-Störsignal.

Das Signal überlagerte die ungeschützten Navigationscomputer der Piratenschiffe, was deren Antriebe schlagartig in den automatischen Sicherheitsmodus versetzte. Manövrierunfähig trieben die Freibeuter durch das All. Aris schickte ihnen umgehend ein digitales Rechnungsformular für die Unkosten der Schiffsbergung und setzte seinen Kurs pünktlich fort.

7. Der Preis der Autonomie

Der Herzog von Regulus erklärte auf einer pompösen Pressekonferenz stolz, dass seine Heimatwelt ab sofort keine zentralen Steuern mehr nach Atreus überweisen werde. Um seine Unabhängigkeit zu unterstreichen, verweigerte er den Truppen des Captain-Generals den Zugang zu den lokalen Stützpunkten. Er erhoffte sich eine militärische Invasion, eine glorreiche Schlacht und ein historisches Martyrium für die Geschichtsbücher.

Haus Marik antwortete jedoch nicht mit Kriegsschiffen, sondern mit feinstem bürokratischem Pragmatismus.

Binnen vierundzwanzig Stunden wurden sämtliche digitalen Lizenzschlüssel für die Bordsysteme der regulischen BattleMechs gesperrt, die Ersatzteil-Lieferungen gestoppt und die automatischen Wartungs-Updates ausgesetzt.

Als drei Wochen später bei der Hälfte der herzoglichen Mechs die Kühlsysteme wegen fehlender Firmware-Zertifikate den Dienst verweigerten, schickte Atreus eine höfliche Anfrage bezüglich der ausstehenden Steuern. Der Herzog zahlte zähneknirschend die Nachforderung – plus eine saftige Reaktivierungsgebühr für die Software.

8. Schatten über der Schmiede

In den Wüstentestgeländen auf Tamarind versammelten sich ausländische Militärattachés, um der Demonstration eines neuen Zielerfassungssystems für Partikelkanonen (PPC) beizuwohnen. Unter den Gästen befanden sich auch mehrere verdeckte Spione, was der Gastgeber von Haus Marik natürlich ganz genau wusste.

Ein Prototyp-Mech trat vor die Tribüne, zielte auf eine ultraschnelle Drohne am Horizont und löschte sie mit einem einzigen blauen Blitzschlag auf doppelte Standardreichweite aus. Die Menge staunte, während die Spione hektisch Notizen machten.

Der Marik-Vertreter trat ans Pult und lächelte breit: „Wie Sie sehen, verehrte Gäste, ist unsere Technologie der Konkurrenz Jahre voraus. Das Zielsystem steht ab nächstem Quartal zum Verkauf – allerdings nur im Paket mit unseren exklusiven Wartungsverträgen.“

Was er den Spionen verschwieg: Das System funktionierte nur deshalb so reibungslos, weil im Zielgebiet ein verdeckter Peilsender installiert war. Die Spione kauften die gefälschten Baupläne noch in derselben Nacht auf dem Schwarzmarkt für Millionen von C-Bills – genau wie von Marik geplant.

9. Ein Kompromiss in Stahl

Zwei Mitgliedswelten der Liga standen kurz vor einem bewaffneten Konflikt um die Abbaurechte eines extrem erhaltigen Asteroidengürtels. Beide Seiten hatten bereits Söldnerkompanien angeworben und drohten, den Sektor in ein Trümmerfeld zu verwandeln. Der Schadensbericht hätte die regionalen Versicherungsgesellschaften ruiniert und die Aktienkurse der Liga auf Talfahrt geschickt.

Ein Sonderbeauftragter von Haus Marik reiste an, um den Streit zu schlichten. Statt über historische Ansprüche zu debattieren, legte er den beiden Herrschern die Bilanz eines gemeinsamen Börsengangs vor.

„Wenn Sie schießen, gewinnen nur die Söldner ihre Honorare“, erklärte er trocken. „Wenn wir jedoch eine gemeinsame AG gründen, halten Sie beide jeweils vierundvierzig Prozent der Aktien. Haus Marik übernimmt zwölf Prozent für die Vermittlung und stellt den Sicherheitsdienst.“ Die beiden Welten sahen das Geld förmlich fließen, entließen die teuren Söldner fristlos und unterzeichneten den Gesellschaftsvertrag noch vor dem Mittagessen.

10. Das Banner der Vielfalt

Am Ende einer erfolgreichen Abwehrschlacht gegen eine feindliche Invasionsstreitmacht standen die BattleMechs der Oriente Hussars, der Regular Hussars und der Marik Militia nebeneinander im Qualm des Schlachtfelds. Noch vor zwei Wochen hatten sich die jeweiligen politischen Vertreter dieser Einheiten im Parlament aufs Übelste beschimpft und gegenseitig Korruption vorgehalten.

Der Kommandeur der Marik-Einheit öffnete den Funkkanal zu den anderen Lanzencovern. „Gut gekämpft, meine Herren. Trotz unserer tiefgreifenden politischen Differenzen haben wir den Feind vernichtet.“

Der Regularer-Pilot antwortete mit trockenem Lachen: „Freilich haben wir das! Wer soll denn sonst unsere Steuern zahlen, wenn der Feind unseren Agrarsektor besetzt? Kommen Sie, Marik, die Bergungsrechte stehen noch nicht fest – wer zuerst am feindlichen Kommandomech ist, bekommt die Generatoren!“

Trotz aller Streitigkeiten und des ewigen Feilschens verstand jeder in der Liga die eine, unumstößliche Wahrheit: Freiheit ist gut, aber Freiheit mit vollen Taschen ist unschlagbar.

Das Magistrat von Canopus

Das Magistrat von Canopus ist ein einzigartiges Sternenreich im Peripherieraum des BattleTech-Universums. Drei zentrale Merkmale prägen das Wesen dieser Fraktion:

- **Matriarchale Führung & Individualismus:** Die Führung liegt traditionell in den Händen der Magistrix. Die Gesellschaft stellt die persönliche Entfaltung und individuelle Freiheit ihrer Bürger über starre Dogmen.
- **Hochentwickelte Medizin:** Die medizinische Forschung und Biotechnologie des Magistrats gelten als herausragend in der bekannten Galaxis, was den Canopianern sowohl Wohlstand als auch begehrte Exportgüter sichert.
- **Kompromissloser Pragmatismus:** Anstatt Ressourcen in unnötigen Kriegen zu verschwenden, nutzt das Magistrat diplomatischen Pragmatismus, wirtschaftliches Verhandlungsgeschick und Vergnügungswelten. Wer seine Steuern zahlt, genießt weitgehende Freiheiten – doch die Entschlossenheit zur Verteidigung der eigenen Unabhängigkeit bleibt unerschütterlich.

1. Die Visite

Magistra Juliana strich ihren maßgeschneiderten Seidenmantel glatt, bevor sie das Behandlungszimmer des Zentralhospitals von Canopus IV betrat. Vor ihr lag ein schwerverletzter Söldner-Captain auf der Liege. Sein rechtes Bein war nach einem unglücklichen Treffer durch eine feindliche Autokanone kaum mehr als ein zersplitterter Trümmerhaufen aus Knochen und Gewebe.

„Wir können eine hochmoderne, neuro-gekoppelte kybernetische Prothese anpassen, die dreimal schneller reagiert als Ihr altes Fleisch und Bein“, sagte Juliana mit gewinnender Leichtigkeit, während sie eine feine Tasse Kräutertee umrührte.

Der Söldner blickte skeptisch auf den holografischen Kostenvoranschlag an der Wand und schluckte schwer. Die Summe an C-Bills überstieg sein privates Budget um das Dreifache.

Juliana lächelte mild und trat an die Liege heran. „Machen Sie sich keine Sorgen wegen der Bezahlung, Captain. Ihr Repräsentationsvertrag für die Gladiatorenarena in Crimson deckt die gesamte Operation voll ab. Außerdem haben Sie am Samstag das Hauptrennen gegen den Lokalmatador – und das Magistrat verliert denkbar ungern gute Unterhaltung wegen eines fehlenden Fußes. Wenn Sie kooperativ bleiben, bauen wir Ihnen sogar einen versteckten Flaschenöffner in die Ferse ein.“

Der Söldner sah die Magistra an, verarbeitete den Vorschlag und begann schließlich laut zu lachen. Binnen zwei Stunden lag er im Operationssaal – und das Magistrat sicherte sich die Quoten für das Spektakel des Monats.

2. Freies Gewerbe

Nalia polierte gut gelaunt die polierte Ebenholz-Tresenoberfläche ihrer Bar in den schillernden Vergnügungsvierteln von Hardcore, während aus den Subwoofern der Tanzfläche satte Bässe dröhnten. Die Lichter der Neonreklamen spiegelten sich im Eis ihres Glases. Die Tür öffnete sich, und ein dreiköpfiges Inspektionsteam der Finanz- und Gesundheitsbehörde des Magistrats trat ein, geführt von einer erstaunlich jungen, aber hochauflösenden Beamtin.

In anderen Sternenreichen bedeutete der Besuch von Inspektoren korrupte Schutzgeldzahlungen oder moralisierende Vorträge über den Ausschank exotischer Substanzen. Nicht jedoch in Canopus.

Die Beamtin zückte ihr Datenpad und prüfte akribisch die Filterleistung der Luftregeneratoren, die aktuellen medizinischen Ausweise des Barpersonals sowie die fristgerechte elektronische Überweisung der Vergnügungssteuer. Nalia reichte ihr gelassen die Unterlagen.

„Alles absolut makellos, Nalia“, sagte die Beamtin schließlich und drückte mit einem hörbaren Klacken den digitalen Stempel auf die Lizenz.

Im selben Augenblick entspannten sich die Züge der Beamtin vollkommen. Sie verankerte das Datenpad an ihrem Gürtel, streifte ihre Dienstjacke ab und hängte sie über die Stuhllehne. „Und jetzt leg die Dienstkleidung ab, wir haben Feierabend! Zapf mir ein Kaltgetränk und spiel das Lied von vorhin nochmal – heute Abend wird getanzt!“

3. Eine Frage des Pragmatismus

Im hochmodernen Strategierat von Dunians Grind beratschlagten die Kommandantinnen der Canopianischen Fusiliere über eine drohende Pirateninvasion. Die Sensoren zeigten drei unmarkierte Landungsschiffe, die Kurs auf die reichen Bergbaukolonien des Systems nahmen.

Anstatt wertvolle Ressourcen und teure *Shadow Hawks* in einen zermürenden, verlustreichen Abnutzungskampf zu schicken, lehnte sich Stabsoffizierin Vane entspannt in ihrem Ledersessel zurück und schnippte eine Büroklammer über den Tisch.

„Warum schießen und reparieren, wenn man verhandeln kann?“, fragte Vane in die Runde. „Wir bieten dem Piratenkapitän einfach einen Exklusivvertrag als regionaler Grenzsicherungsbeauftragter an. Das jährliche Gehalt ist deutlich niedriger als der Preis einer einzigen Mech-Reaktor-Überholung, und er bekommt eine VIP-Ehrenkarte für das Casino auf Crimson.“

Die anderen Offizierinnen brachen in schallendes Gelächter aus. Nach nicht einmal drei Minuten war die Abstimmung einstimmig angenommen.

Der Adjutant schüttelte schmunzelnd den Kopf, als er den Funkkanal öffnete: „Wieder ein blutiger Krieg, der durch eine ordentliche Abfindung und ein Freibier verhindert wurde.“



4. Das Herz der Forschung

In den lichtdurchfluteten Laboratorien auf Canopus IV beobachtete Dr. Kaelen fasziniert die blitzschnelle Zellteilung einer neuartigen Gewebekultur unter dem Elektronenmikroskop. Im Magistrat gab es keine bioethischen Denkschranken wie im spießigen Capellanischen Konföderationsraum, solange die Probanden absolut freiwillig zustimmten und für ihren Einsatz fürstlich entschädigt wurden.

Seine Forschungen zur extrem beschleunigten Hautregeneration würden Tausenden Brandopfern in der gesamten Peripherie das Leben retten – und den Forschungsinstituten des Magistrats astronomische Exporteinnahmen bescheren.

Kaelen sumnte beschwingt eine Melodie mit, während er die Testergebnisse eintrug. Sein Assistent trat an den Labor-Tisch, kratzte sich am Kopf und fragte grinsend: „Herr Doktor, der Testproband aus Etage drei fragt, ob die Nebenwirkung mit den leicht neon-grün leuchtenden Haaren dauerhaft ist.“

Kaelen schmunzelte, ohne vom Okular aufzusehen: „Sagen Sie ihm, auf den After-Work-Partys in Crimson zahlt er dafür ab heute keinen Eintritt mehr.“

5. Die Schulden der Freiheit

Tarek genoss das pralle Leben in den Spielcasinos von Crimson gewöhnlich in vollen Zügen, doch heute saß er mit klammen Händen in einem eher kargen Büro der städtischen Finanzbehörde.

„Sie haben drei Monate lang Ihre gesetzlichen Abgaben für den Betrieb Ihrer privaten Hover-Rennstrecke versäumt“, erklärte die Sachbearbeiterin mit ruhiger, aber unnachgiebiger Stimme.

Tarek protestierte lautstark, schlug auf den Tisch und berief sich mit erhobenem Zeigefinger auf seine unantastbare persönliche Freiheit als Canopianer.

Die Beamtin schaute gelassen über den Rand ihrer Brille und entgegnete sanft: „Ihre persönliche Freiheit endet genau dort, lieber Tarek, wo sie die Taschen der Gemeinschaft belastet. Da Sie aktuell über keine liquiden C-Bills verfügen, arbeiten Sie die Summe ab nächster Woche in der städtischen Krankenpflege ab.“

Als Tarek schockiert das Gesicht verzog, schob sie ihm ein Bonbonglas hin: „Kopf hoch! Die Senioren auf Station 4 lieben Kartenspiele – da können Sie direkt Ihre theoretische Praxis ausbauen.“

6. Hohe Diplomatie

Beim glamourösen Staatsbankett auf Canopus Prime blickte die steife Botschafterin der Vereinigten Sonnen sichtlich angewidert auf die farbenfrohe, freizügige Seidenkleidung der canopianischen Führungselite. Die formelle Diplomatin im streng geknöpften Nadelstreifenanzug sparte nicht mit leisen Bemerkungen über die moralische Liederlichkeit der Peripherie.

Die Magistrix beobachtete die Davion-Bürokratin amüsiert und nahm gelassen einen tiefen Schluck des Jahrgangsweins.

„Sorgen Sie sich nicht so angestrengt um unsere Moralvorstellungen, Frau Botschafterin“, sagte die Magistrix mit einem schelmischen Zwinkern. „In Canopus messen wir Tugend an der Lebensfreude unserer Bürger, nicht an der Länge ihrer Rocksäume. Sorgen Sie sich lieber darum, ob die Spitäler Ihres Prinzen die medizinischen Vorräte bezahlen können, die wir Ihnen morgen verkaufen. Wenn Sie brav unterschreiben, lege ich persönlich noch zwei Kisten unseres besten Schaumweins drauf, damit Ihre Bälle im Davion-Raum endlich mal etwas Schwung bekommen.“

7. Im Schatten der Klosterschulen

Die junge Rekrutin Sola stand kerzengerade auf dem Exerzierplatz vor der strengen Ausbilderin der Magistrat Guards. In den renommierten Klosterschulen des Reiches hatte man ihr nicht nur komplizierte Mech-Taktiken und den präzisen Umgang mit der Maschinenkanone beigebracht, sondern vor allem Selbstbewusstsein und unerschütterliche Loyalität gegenüber ihren Mitschwestern.

„Ein BattleMech ist nur ein Haufen kaltes Metall!“, rief die Ausbilderin ihr entgegen und klopfte lautstark gegen die Panzerung der Tonnage. „Nur der freie Wille, deine Heimat und deine Lebensart zu schützen, macht dich unbesiegbar!“

Dann entspannte sich das harte Gesicht der Veteranin vollkommen, und sie reichte Sola eine frische Waffel mit Puderzucker: „Guter Trainingslauf heute, Sola! Jetzt ab in die Dusche, heute Abend feiert die Kompanie den bestandenen Schießtest – die erste Runde geht auf die Kasse des Magistrats!“

8. Der Preis der Schönheit

Eine wohlhabende, extrem angespannte Händlerin aus dem Lyranischen Commonwealth betrat zögernd die luxuriöse Schönheitsklinik auf Cate's Hold. Sie verlangte flüstervoll nach einer verjüngenden Gen-Zellkur, die in ihrer konservativen Heimat strengstens verboten war und mit Haftstrafen bedroht wurde.

Die leitende Ärztin nickte völlig ohne jede Spur von Verurteilung und reichte der Dame ein Glas gekühlten Champagner.

„Ihre Wünsche sind ganz allein Ihr eigenes Geschäft, Ma'am. Was Sie mit Ihrem Körper anstellen, geht weder den Herzog noch Ihren Nachbarn etwas an“, sagte sie lächelnd. „Solange Ihre C-Bills echt sind, verlassen Sie diesen Raum nächste Woche genau so taubenfrisch, wie Sie es sich erträumen. Und das Beste daran: Das Alibi-Zertifikat für Ihren 'Wellness-Urlaub mit Yoga-Seminar' tippen wir Ihnen völlig kostenlos dazu.“

9. Ein Abend im Theater

Ein einfacher Mech-Mechaniker mit schwieligen Händen und rußverschmierten Ärmeln saß nach einer harter Zwölfstundenschicht in den Samtsesseln der Prachtoper von Magistrix Port. Direkt neben ihm nahm eine hochrangige Ministerin Platz – völlig ohne dass schwerbewaffnete Leibwächter die Reihen abriegelten oder den Arbeiter wegschickten.

In Canopus gab es zwar deutliche Einkommensunterschiede, doch das Grundrecht, die Kultur und das Leben in vollen Zügen zu genießen, verband alle Bürger gleichermaßen.

Als der Vorhang nach einem fulminanten Finale fiel, klatschten beide begeistert Seite an Seite. Die Ministerin beugte sich hinüber, reichte ihm eine Tüte kandierte Mandeln und lachte herzlich: „Ein fantastisches Tenor-Solo, finden Sie nicht auch? Da vergisst man doch glatt für zwei Stunden die lästigen Budgetdebatten im Senat!“

10. Grenzenlose Weite

Ein alter Freihändler steuerte sein in die Jahre gekommenes Frachtschiff behäbig durch den Orbit von Herotitus. Er hatte jahrzehntelang in der gesamten Inneren Sphäre gearbeitet, wo starre Gesetze, fanatische Religionen und sinnlose Adelsfehden ihm stets millimetergenau vorschreiben wollten, wie er zu denken und zu leben hatte.

Als die canopianische Raumkontrolle im Funkkanal erschien, rechnete er schon automatisch mit schikanösen Kontrollen und bürokratischen Durchsuchungen.

Stattdessen ertönte eine beschwingte Stimme über den Lautsprecher: „Willkommen im canopianischen Raum, Freihändler! Landeerlaubnis auf Dock 4 ist erteilt, Formular A3 können Sie morgen nach dem Ausschlafen ausfüllen. Verpassen Sie nicht das Straßenfest am Hafen!“

Der alte Captain atmete tief aus, lehnte sich entspannt im Pilotensessel zurück und grinste breit. Er war endlich wieder zu Hause.

Schlacht um Booker - Eine Kurzgeschichte

Der Tanz im Eis von Booker

Der Frost des Dezembers 3112 lag wie eine starre Kruste über dem kargen Außenposten auf Booker.

In den Ohren von Vivienne „Vixen“ Marceau dröhnte noch immer das heulende Warnsignal des Gefechtsstands. Kein warmes Erwachen, keine Tasse heißer Kaffee, keine Vorwarnung. Am Rand des Systems – an einem illegalen Piratenpunkt – war ein nicht identifiziertes Sprungschiff aus dem Hyperraum gebrochen. Drei Landungsschiffe brannten bereits durch die Atmosphäre, während die Hälfte der Harlekine noch in den bunten Vergnügungsetablissements des Magistrats feierte.

Zwei Kilometer entfernt zuckten die bunten Neonschilder der Unterstadt über das Pflaster. Dr. Tariq „Schatten“ Al-Jamil fluchte leise, als das grelle Heulen der Zivilsirenen die Bässe des Clubs übertönte. Gläser klirrten, Panik brach aus. Tanzerinnen und Barbesucher stürzten zu den Ausgängen. Tariq stellte sein Glas ab, riss zwei MechKriegerinnen an den Schultern herum und brüllte gegen den Lärm an: „Angriff! Zurück zum Hangargelände!“

Draußen auf den Straßen herrschte bereits völliges Chaos. Zivile Transportgleiter blockierten die engen Absperrungen, und das Funknetz brach unter der Überlastung zusammen. Tariq zog seine Dienstpistole, sprintete zu einem schweren, sechsrädrigen Lieferwagen eines lokalen Getränkehändlers und wies die verdutzte Fahrerin mit einer knappen Geste an, den Beifahrersitz zu räumen. „Wir requirieren das Fahrzeug im Namen der Garnison! Auf die Ladefläche, sofort!“ Vier Technikerinnen und drei MechKrieger kletterten im Laufschrift auf die offene Pritsche. Während Tariq das Lenkrad herumriss und den Lkw hupend durch die fliehende Menschenmenge steuerte, schaltete er sein mobiles Kommunikationsterminal ein und versuchte verzweifelt, den verschlüsselten Kanal des Gefechtsstands zu erreichen.

Auf dem eisigen Hochplateau vor der Stadt stand derweilen nur eine Handvoll Maschinen zwischen den Landezonen der Piraten und den ungeschützten Zivilbereichen.

Vivienne zog die Gurte im Cockpit ihres 90 Tonnen schweren *Cyclops CP-11-G* fest. Vor ihr auf dem HUD leuchteten drei Marker auf: der *Clint CLNT-5U* von Hauptmann Vance, ein flinker *Locust LCT-5W2* und der schwere *Crusader CRD-6M*. Das grelle, asymmetrische Farbmuster ihrer Mechs – Magenta, Sonnengelb und Cyan, übersät mit bunten Farbspritzern – hob sich bizarren wie ein Fleck bunter Tinte vom kalten, grauen Ödland ab.

„Tariq, wo bleibt ihr?!“, knurrte Vivienne in die Maske.

Über die gestörte Leitung ratterte Tariqs atemlose Stimme: „Die Straßen sind dicht! Wir haben einen Lkw gekapert und durchbrechen gerade das Süd-Tor. Wir brauchen mindestens zwanzig Minuten, bis die Mechs der zweiten Lanze hochgefahren sind!“

„Zwanzig Minuten haben wir nicht“, entgegnete Vivienne kalt. „Lanze – Gefechtsformation Alpha. Haltet die Linie!“

Auf einem Schneehügel fünfhundert Meter voraus schälten sich schwere Konturen aus dem Nebel. Ein *Marauder MAR-7D*. Noch ehe Vivienne den Zielerfassungscomputer ausrichten konnte, zuckte ein greller, blau-weißer Blitz durch die frostige Luft. Der ER-schwere Laser des Marauders fraß sich tief in die linke Schulter des *Clint*. Funken sprühten, Panzerung schmolz wie Wachs. Vance' Mech geriet ins Straucheln, fing sich schwankend, doch Panzeranzeige blinkte dunkelrot.

„Bin noch da!“, rief Vance über den Äther.

Die Lanze erwiderte blitzartig das Feuer. LRMs des Crusaders und der schwere Gauss-Kugel aus Viviennes *Cyclops* peitschten dem *Marauder* entgegen, doch die Geschosse schrammten nur über dessen gehärtete Front.

Bevor Vivienne einen erneuten Befehl brüllen konnte, zerriss eine dreifache Lichtexplosion den Horizont. Drei gleißende Partikelkanonen-Salven bohrten sich präzise in den Torso des *Crusader*. Die Wucht der Einschläge riss den fünfundsechzig Tonnen schweren Mech glatt von den Beinen. Er schlug rücklings im eisigen Boden ein, die Beine reglos von sich gestreckt. Kein Mündungsfeuer war zu sehen gewesen.

„Gideon! Melde dich!“, schrie Vivienne ins Mikrofon. Nichts. Nur totes Rauschen.

Aus der Senke hinter dem Marauder schob sich eine flache, kettengetriebene Silhouette hervor: ein *Schrek PPC Carrier*. Ein fahrbarer Panzer mit drei schweren Partikelkanonen.

Der *Locust* und der beschädigte *Clint* setzten zu einem schnellen Umfassungsmanöver an, doch die Piraten agierten mit tödlicher Routine. Der Marauder deckte den Carrier routiniert, und die präzisen Sperrsalven hielten die beiden leichteren Mechs der Harlekine gnadenlos auf Abstand.

Ein neues Alarmsignal schrillte auf Viviennes Taktikschirm. Ein weiteres Rot-Symbol erschien – direkt aus den Wolken.

Ein *Warhammer WHM-9D*.

Mit aufheulenden Sprungdüsen schnitt der 70-Tonnen-Mech durch die kalte Luft, landete mit einem dröhnenden Bodenbeben nur knapp achtzig Meter vor Viviennes *Cyclops* und entfesselte auf punktgenaue Distanz eine vernichtende Breitseite.

PPC- und Lasersalven hämmerten auf die Brustplatte des *Cyclops*. Das Cockpit schlug wie ein getroffener Pendel aus. Vivienne knallte mit dem Kopf gegen die Halterung, Blut schmeckte metallisch auf ihrer Zunge. Warnlichter überfluteten das Display mit einer roten Welle: **WARNUNG: STRUKTURSCHADEN TORSO. REAKTOR-KÜHLEITUNG BESCHÄDIGT.**

„Vance! Flankieren abbrechen, zurückfallen! Ich brauche Feuerunterstützung!“, rief Vivienne atemlos.

Ihre Augen starrten auf das Taktikdisplay. Vance im *Clint* und der *Locust* waren zu weit weg – abgeschnitten durch das Sperrfeuer des Schrek-Panzers. Sie schafften es niemals rechtzeitig.

Der *Warhammer* trat einen Schritt näher. Die Mündungen seiner schweren Waffen glühten noch von der Hitze, als er die Torso-Waffen direkt auf das Cockpit des *Cyclops* ausrichtete. Der Pilot des Piraten-Mechs wollte das Todesurteil vollstrecken.

Das Warngerät im Cockpit stieg in ein ununterbrochenes Kreischen über. Vivienne krallte die Hände um die Steuerknüppel. *Das war's*, dachte sie, während der Schatten des Riesen über ihr zusammenbrach.

Genau in diesem Moment flackerte am Rand ihres Sichtfelds ein zerschrammter, hinkender Schatten auf.

Der totgeglaubte *Clint*.

Seine Panzerung hing in fetzenartigen Streifen von den Gliedmaßen, dicker Qualm stieg aus seinen Lüftungsschlitzen auf, doch das Triebwerk brüllte auf. Mit einem mechanischen Ächzen stemmte sich die Maschine aus dem Schnee empor, richtete den wackelnden Arm aus und feuerte aus nächster Nähe ihren Maxell ER-Großlaser und den ER-Mediumlaser direkt in die ungeschützte Rückenpanzerung des überraschten *Warhammer*...

Hinweis: Diese Kurzgeschichte versetzt dich mitten in den eisigen Einsatz der neuen Söldnereinheit **Die Harlekine von Canopus**. Die Söldnereinheit habe ich selbst erfunden. Die Einheit ist nicht in der offiziellen BattleTech Lore zu finden. Mehr Hintergründe zur Lore, den detaillierten Einheitenprofilen, Bemalanleitungen und taktischen Guides zur Truppe findest du direkt auf MechStrategen.de – deiner Anlaufstelle für BattleTech Alpha Strike und Tabletop-Strategien!

Nachwort

Liebe Leserinnen und Leser,

mit dem Verstummen der letzten Gefechtsgeräusche und dem Verblassen der Sensorensignale endet unsere gemeinsame Reise durch die Innere Sphäre. Wir haben gemeinsam die eisigen Korridore der Macht, die staubigen Schlachtfelder entlegener Grenzwelten und die feinsinnigen, aber nicht minder tödlichen Intrigen der Fünf Großen Häuser durchquert.

Das BattleTech-Universum lebt seit Jahrzehnten von seinen reichen Geschichten, seinen komplexen Charakteren und dem unverwechselbaren Zauber riesiger Kampfmaschinen, die von Menschen aus Fleisch, Blut und Leidenschaft gesteuert werden. Ob die disziplinierte Härte des Hauses Kurita, der stolze Traditionsgeist von House Davion, der geschickte Pragmatismus der Steiners, das vielschichtige Geflecht des Hauses Marik oder die unbeugsame Verschlagenheit von House Liao – jede dieser Mächte bringt ihre ganz eigene Faszination mit sich.

„Kriege werden nicht nur durch Panzerung und Laserfeuer entschieden, sondern im Herzen derer, die für ihr Haus und ihre Überzeugung auf das Feld ziehen.“

Ein Buch wie dieses entsteht nie im Vakuum. Mein herzlichster Dank gilt Ihnen, die sich die Zeit genommen haben, in diese Kurzgeschichten einzutauchen. Ihre Leidenschaft für das Sci-Fi-Genre und Ihr Interesse an den Schicksalen der Inneren Sphäre machen das Geschichtenerzählen überhaupt erst wertvoll.

Ich hoffe von Herzen, dass Ihnen dieser Ausflug in die Welten des 31. Jahrhunderts Freude bereitet hat, Sie mitreißend unterhalten konnte und vielleicht sogar die Lust geweckt hat, noch tiefer in die Archive und Legenden der Großen Häuser einzutauchen.

Vielen Dank für Ihre Zeit, Ihr Vertrauen und Ihre Lesefreude.

Mögen Ihre Reaktoren stets stabil laufen und Ihre Sensoren klar bleiben!

Sören Spieckermann

Irgendwo im Tiefenraum der Inneren Sphäre

Impressum

Titel des Buches: Stimmen der Inneren Sphäre

Autor: Sören Spieckermann

Herausgeber: Sören Spieckermann

Kontakt: Stauferstrasse 26, 74523 Schwäbisch Hall, Germany / Telefon: 0172 308 32 88

Webseite: <https://mechstrategen.de>

Layout, Satz & Gestaltung: Sören Spieckermann

Bildmaterial: KI-generierte Illustrationen (erstellt mit Unterstützung von OpenAI / DALL·E, Gemini 3) sowie ggf. eigene Grafiken und Tabellen. Die in diesem Dokument enthaltenen Illustrationen sind künstlerische Darstellungen und keine offiziellen Artworks der Rechteinhaber.

Urheberrechtshinweis: © 2026 Sören Spieckermann

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Haftungsausschluss: Alle Inhalte wurden sorgfältig recherchiert und nach bestem Wissen erstellt. Der Autor übernimmt jedoch keine Haftung für die Vollständigkeit, Richtigkeit oder Aktualität der Angaben.

Kontaktadresse nach EU-Produktsicherheitsverordnung: soeren.spieckermann@web.de

Stimmen der Inneren Sphäre

In "Stimmen der Inneren Sphäre" entfaltet sich ein faszinierendes Panorama der fünf großen Häuser, die in einem ständigen Ringen um Macht, Ehre und Überleben stehen. Von der aristokratischen Eleganz des Hauses Steiner bis zur strategischen Raffinesse des Hauses Marik, wird die Seele jeder Kultur durchdrungen von Intrigen und heldenhaften Taten.

Tauchen Sie ein in die komplexe Welt des BattleTech-Universums, wo jede Entscheidung Leben und Tod bedeutet und die Grenzen zwischen Freiheit und Loyalität verschwimmen.

