

LED-9T Leonidas

Masse: 75 Tonnen

Rumpf: TTI ProtoType E

Reaktor: GM 375 XL

Einsatzgeschwindigkeit: 54 km/h, 64,8 km/h mit Dreifachmyomer

Höchstgeschwindigkeit: 86 km/h, 97,2 km/h mit Dreifachmyomer

Sprungdüsen: Keine

Sprungreichweite: Keine

Panzerung: Durallex Eisenfaser mit CASE

Bewaffnung:

1 TTI Raging Bull Klasse 10 Ultra-Autokanone

4 Diverse Optics mittelschwere Extremreichweitenlaser

1 Pinard Reaper Blitz-KSR 4

1 Beil

Hersteller: Taurus Territorial Industries

Hauptherstellungsort: Taurus

Funksystem: Neil 9000-A

Zielerfassungssystem: RCA Instatrac Mark XII

ÜBERSICHT

Der 14. November 3064 war ein historisches Datum für das Tauruskonkordat, als es, zusammen mit Blakes Wort und ComStar, Mitglied auf Probe des neugegründeten Sternenbunds wurde. Hatte sich das Konkordat doch einst geweigert dem ursprünglichen Sternenbund beizutreten und mit jahrelangen und verlustreichen Kämpfen in den Vereinigungskriegen dafür zahlen müssen. Auch wenn diese Ereignisse Jahrhunderte zurückliegen haben sie sich dennoch ins kollektive Gedächtnis dieser Nation eingebrannt und sind nie ganz vergessen worden.

Umso schwieriger war es für Protektor Grover Shraplen die taurische Bevölkerung von der Richtigkeit eines Beitritts zum neuen Sternenbund zu überzeugen. Geschickt verwiesen Lobbyisten von Taurus Territorial Industries auf den Erfolg den ein symbolträchtiger BattleMech haben kann, wie der des *Enforcer III* der Vereinigten Sonnen.

Erschwerend kam noch hinzu, dass insbesondere die technologische Ausstattung des Militärs alles andere als befriedigend war und, so die Argumentation, das Konkordat neben den anderen Mitgliedsstaaten des Sternenbundes als geradezu hinterwäldlerisch erscheinen könnte. Ob es nun den geschickten Lobbyisten von TTI zu verdanken ist, oder Protektor Shraplens Wunsch zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen – am 19. Dezember 3064 wurde Projekt „Stampede“ vollständig reaktiviert und das Budget drastisch erhöht.

Als sich in den 3030er einige lyranische Söldner den taurischen Streitkräften anschlossen, brachten sie einen völlig neuen BattleMech mit – den HCT-3F *Hatchetman*. Der damalige Protektor Thomas Calderon erteilte daraufhin TTI den Auftrag dieses bemerkenswerte und effektive Modell für das Militär nachzubauen. Vielfältige Schwierigkeiten, zum grossteil finanzieller Natur, verzögerten immer wieder das Projekt, so dass erst 3054 die Produktion des eigenen taurischen *Hatchetman* anlief. Leider hatte zu diesem Zeitpunkt die Technologie in der Inneren Sphäre durch die Daten aus dem Helm-Kernspeicher und die Erfahrungen der Clan-Invasion einem unglaublichen Sprung nach vorn gemacht. Somit

hatte das Militär des Konkordats zwar endlich ein neues Mech-Modell, aber trotzdem immer noch kein wirklich konkurrenzfähiges. Die Ingenieure bei Taurus Territorial Industries erkannten, dass sie viel langfristiger planen mussten und nach mühevollen und langwierigen Diskussionen initiierte das Management schließlich das Projekt „Stampede“.

Bereits im Jahre 3019 war ein ein taurischer Farmer auf Celeano über die Überreste eines Sternenbunddepots gestolpert und die dort entdeckten *Maultier*-Transportschweber waren sofort in die Streitkräfte integriert worden. Der Fund des Depots wurde auf Anordnung von Thomas Calderon geheim gehalten, doch ist mittlerweile bekannt das den Tauriern dadurch eine Reihe von technologischen Neuentwicklungen gelang. Denn es hatten sich nicht nur einige Fahrzeuge und fortschrittliche Waffen in dem Depot gefunden, sondern auch umfassende technische Daten. Insbesondere diese Sternenbund-Daten waren für das *Stampede*-Projekt von entscheidender Bedeutung. Thomas Calderons berüchtigte Furcht vor einem Angriff der Vereinigten Sonnen machte die Überzeugungsarbeit leicht und schnell hatte man umfassenden Zugriff auf diese Daten und zusätzliche finanzielle Unterstützung.

Das Hauptziel von Projekt „Stampede“ war ein möglichst schneller Fortschritt auf militärtechnologischem Gebiet bei rascher Produktionsaufnahme und Einsatztauglichkeit. Der aus den besten Technikern, Ingenieuren und Wissenschaftlern des Konkordats zusammengesetzte *think tank* teilte dafür drei verschiedene und nebeneinander arbeitende Teams ein. Das Design- und Planungsteam hatte die Aufgabe Mech-Chassis für die neuen Technologien zu entwerfen und gleichzeitig die vorhandenen Produktionsstätten und -abläufe zu optimieren und für die Neuerungen vorzubereiten. Diese Aufgabe erwies sich als besonders aufwendig, weil häufig Ergebnisse der anderen beiden Teams einen vollständigen Neuanfang erforderten.

Das Forschungsteam gliederte sich in zwei Untergruppen. Während in der einen die fähigsten Leute unter Zuhilfenahme der Sternenbunddaten an neuen Entwicklungen arbeiteten und die nur vereinzelt vorhandenen Muster von Sternenbundtechnologie analysierten, hatte die gänzlich anders zusammengesetzte, inoffiziell Beschaffungsteam genannte, Gruppe den Auftrag Exemplare und Informationen der fortschrittlichsten Technologien zu erlangen.

Obwohl vermutlich nicht alle Methoden des Beschaffungsteams völlig legal waren, stammt die meiste militärische Hardware zum überwiegenden Teil von der Söldnerwelt Outreach und wurde dort offen als Ersatzteile eingekauft. Auf diesem Wege sollen sogar Muster von Clan-Technologie Einzug ins Konkordat gehalten haben.

Das dritte Team sollte schließlich ein Problem lösen, dass nur indirekt mit fortschrittlicher Technik zu tun hatte. Die vorhandenen Produktionskapazitäten des Konkordats waren bereits ausgeschöpft und die nötigen Unsummen für den Neubau ganzen Fabriken waren schlichtweg nicht vorhanden. Die ungewöhnliche Lösung bestand schließlich in Team Drei, dem Solaristeam. Praktisch seit Entstehen der Mech-Spiele auf Solaris VII haben sich dort kleinere Werkstätten und Mechkrieger-Ställe mit Eigenbauten einen Namen gemacht. Diese speziell für die Mech-Duelle konzipierten BattleMechs entstehen häufig beinahe in reiner Handarbeit und die Stückzahlen sind entsprechend gering. Trotzdem ist es einigen Fabriken gelungen, gemessen an ihrer geringen Größe, beachtliche Ergebnisse zu erzielen. Die Techs, aus denen sich das Solaristeam ausschließlich zusammensetzte, sollten Anstellungen bei den bekanntesten dieser Hersteller suchen und sich dort deren Produktionsmethoden aneignen, die gänzlich ohne automatisierte Bandstrassen auskommen.

Erste Erfolge von Projekt „Stampede“ waren in den frühen 3040ern die Herstellung von Eisenfaserpanzerung und 3054 die Aufnahme der Produktion von Blitz-Raketentechnologie. Obwohl diese Erfolge, und die noch in der Entwicklung befindlichen anderen Projekte, überzeugten, wurde „Stampede“ 3056 fast völlig eingestellt. Die Kosten liefen immer mehr aus dem Ruder und der neue Protektor Jeffrey Calderon investierte diese Summen lieber in die neuen gemeinsamen Kolonisationsprojekte mit dem Magistrat Canopus. Da „Stampede“ jedoch so geheim gewesen war, dass man die dafür benötigten Mittel im Staatshaushalt unten vielen verschiedenen Posten verschleiert aufgeführt hatte, versiegten die Gelder nicht völlig. Taurus Territorial Industries tat sein übriges dazu, um diese vielversprechende Quelle nicht gänzlich versiegen zu lassen, auch wenn die Aktivitäten allgemein stark zurückgefahren und die des Beschaffungsteams sogar völlig eingestellt wurden.

Der Vertrag von Taurus mit dem Magistrat Canopus gipfelte 3062 schließlich mit dem Beitritt der Konföderation Capella in die Trinity-Allianz und führte zum, durch die Capellaner finanzierten, Bau der MechWerke auf Detroit. War das auch für das Taurus Konkordat allgemein begrüßenswert, so sah man bei TTI zuallererst bloß einen weiteren Konkurrenten mit der fortschrittlichen Technologie der Konföderation. Projekt „Stampede“ genoß wieder höhere Aufmerksamkeit und wurde stärker forciert.

So war man schließlich bei Taurus Territorial Industries bereit einen neuen modernen BattleMech zu entwickeln, der den Stolz und die Stärke des Konkordats verkörpern und die anderen Nationen im Sternenbund beeindrucken sollte. Nach nur 8 Monaten Entwicklungszeit (hierbei handelt es sich allerdings um die offiziellen Angaben von TTI) wurde den taurischen Streitkräften die erste Lanze BattleMechs vom Typ LED-9T *Leonidas* übergeben. Ein in so kurzer Zeit entworfenes Design hat normalerweise naturgemäß etliche Schwächen und noch nicht ausgemerzte Fehler, doch entspricht die tatsächliche Entwicklungszeit des *Leonidas* eher zehn Jahren, so dass derartige Befürchtungen in diesem Fall unangebracht erscheinen. Obwohl kaum mehr als eine grobe Entwurfsskizze auf dem Reißbrett, standen wesentliche Grundzüge des Mechs bereits 3055 fest und so stammt auch der Name noch von Thomas Calderon persönlich. Inspiriert durch die uralte Sage eines heldenhaften Kampfes einer deutlich unterlegenen Gruppe furchtloser Kämpfer gegen einen übermächtigen Gegner, Thomas glaubte hier Parallelen zwischen dem Konkordat und den Vereinigten Sonnen zu sehen, benannte er den Mech nach dem Anführer dieser tapferen Krieger *Leonidas*. Es existiert sogar das Gerücht, dass die Namensgebung für das zukünftige Aushängeschild der Taurischen Verteidigungsstreitkräfte seine letzte Amtshandlung vor seiner Absetzung gewesen sein soll.

EIGENSCHAFTEN

Der lange Weg bis zur Aufnahme der Produktion stellte eine enorme Kraftanstrengung für das Konkordat dar. Insbesondere weil sämtliche Komponenten des LED-9T *Leonidas* aus taurischer Herstellung stammen sollten. Offiziell wird an dieser Linie auch weiterhin festgehalten, doch erscheint es fraglich ob dies auch wirklich den Tatsachen entspricht. Wahrscheinlicher ist es, dass das Konkordat zwar das nötige Wissen dazu hat, aufgrund der beschränkten Kapazitäten jedoch zumindest zur Zeit noch Reaktoren und Dreifachmyomere von der Konföderation Capella bezieht.

Die Daten für die Herstellung großer extraleichter Fusionsreaktoren dürften sicherlich aus dem Sternenbunddepot auf Celeano stammen, doch bei der sogenannten 3X-Faser handelt es sich um eine, zu Sternenbundenzeiten noch unbekannte, Neuentwicklung. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll das nötige Wissen hierfür den Tauriern von den ursprünglichen Erfindern dieser dreimal stärkeren Myomermuskeln, den Vereinigten Sonnen nämlich, angeboten worden sein, um dem Konkordat den Eintritt in den Sternenbund zu versüßen (und den Capellanern, die diese Technologie gestohlen haben, eins auszuwischen). Wie dem auch sei, die Verwendung dieser verbesserten Myomermuskeln lässt den *Leonidas* aus der Masse der meisten schweren BattleMechs herausragen. Sie verleihen dem Mech nicht nur eine höhere Geschwindigkeit wenn sie aufgeheizt sind, sondern erhöhen das Schadenspotential des Kampfbeils beträchtlich. Die vier mittelschweren ER-Laser des *Leonidas* sorgen nicht nur für eine beachtliche Schlagkraft wenn sie gleichzeitig abgefeuert werden, sondern auch für ein rasches Aufheizen der Myomermuskulatur. Hauptwaffe des LED-9T ist aber die neuentwickelte Raging Bull Ultra-Autokanone/10. Taurus Territorial Industries gelang, dank Informationen aus alten Sternenbunddaten, eine Kopie der Imperator Automatic Ultra-10, die vom Beschaffungsteam in der Liga Freier Welten besorgt wurde, herzustellen. Die beachtliche Schlagkraft dieser Waffe macht den *Leonidas* selbst für Clan-BattleMechs zu einer ernstesten Bedrohung. Ebenso schlagkräftig, und insbesondere für die nahkampferabscheuenden Clanner ebenso bedrohlich, ist jedoch das Kampfbeil in der linken Hand des Mechs. Nach den positiven Erfahrungen der taurischen Streitkräfte mit dem Ilyranischen *Hatchetman* wurde die Idee einen schweren BattleMech mit einem Beil auszustatten außerordentlich begrüßt. Die lange Reihe beilbewaffneter Mechs verschiedener anderer Häuser, inklusive Blakes Wort

Buccaneer und ComStars BL-8-KNT *Black Knight*-Variante, bestätigte nur die Richtigkeit dieser Entscheidung. Im Gegensatz zu den meisten anderen dieser Mechs musste man beim *Leonidas* jedoch auf Sprungdüsen verzichten, da er mit einem Gewicht von 75 Tonnen einfach zu schwer war. Die hohe Geschwindigkeit zu der der LED-9T dank seines leistungsstarken Fusionsreaktors fähig ist, gleicht dieses Manko jedoch wieder aus. Zusätzliche Schlagkraft für den Nahkampf bietet außerdem noch die neue munitionseffiziente Pinard Blitz-Kurzstreckenraketenlafette.

Obwohl bereits in Kompaniestärke an die Truppe ausgeliefert, wird der *Leonidas* noch nicht auf einer automatisierten Bandstraße produziert. TTI arbeitet allerdings mit Hochdruck am Bau einer neuen Produktionslinie.

Solange werden die einzelnen Mechs nach wie vor nach der „Solaris-Methode“ gebaut. Dieser Herstellungsprozess basiert auf den Erfahrungen des Solaristeam, dessen einzelne Mitglieder teilweise fast 20 Jahre in den diversen BattleMech-Ställen und Werkstätten der Spielwelt als Techs gearbeitet haben. So wird dann auch jedes einzelne Mech-Chassis von einem fest zugewiesenen Team gebaut, während einzelne komplexere Komponenten von spezialisierten Team angefertigt werden. Diese ungewöhnliche Arbeitsweise funktioniert mittlerweile recht gut und verhältnismäßig schnell. Allerdings unterscheiden sich die Mechs der einzelnen Bauteams teilweise minimal von einander. So werden zum Beispiel Systemverbindungen und Energieleitungen mitunter unterschiedlich verlegt, was bei späterer Wartung und Reparatur im Feld bei den Techs für Verwirrung sorgen könnte.

EINSATZ

Der LED-9T *Leonidas* ist noch viel zu neu und in noch zu geringen Stückzahlen ausgeliefert worden um in echte Gefechte verwickelt worden zu sein, zumal bisher alle Maschinen ausschließlich auf der Hauptwelt Taurus stationiert wurden. Trotzdem lässt sich die Einsatztauglichkeit anhand der vielen Simulationen während der Entwicklungsphase relativ gut beurteilen und die Ergebnisse stellten sowohl Militärs wie Techniker mehr als zufrieden. Das mit abnehmender Entfernung zum Ziel zunehmende Schadenspotential im Allgemeinen und die brutale Vernichtungskraft des Kampfbeils im Besonderen hat unzähligen simulierten schweren BattleMechs ein schnelles Ende bereitet. Wegen mangelnder Daten konnten zwar keine Gefechte gegen Clan-Maschinen simuliert werden, doch ist man bei Taurus Territorial Industries zuversichtlich auch diese technisch überlegenden Gegner schlagen zu können.

Ungeachtet der guten Bezahlung für die erfahrenen Techs des Solaristeam haben sich einige von ihnen, insbesondere solche die viele Jahre auf der Spielwelt verbracht haben, dazu entschlossen zum aufregenderen Leben dort zurückzukehren. Anstatt nun den Verlust guter Techs einfach hinzunehmen hat man sich bei TTI dazu entschlossen einen eigenen Stall auf Solaris aufzubauen. Das Taurian Solaris Team, kurz TST, soll darüber hinaus einen der ersten *Leonidas*-Prototypen für den Einsatz in den Arenen erhalten. Im Gegenzug verpflichtet sich TST weiterhin wertvolle Daten für TTI zu sammeln, sowie Muster experimenteller Waffentechnologie zu liefern mit der viele BattleMechs auf Solaris ausgerüstet sind. Da die ersten Prototypen des LED-9T mit speziellen diagnostischen Systemen ausgestattet wurden wie sie auch bei den Spielen zum Einsatz kommen, ist der Mech bestens für die Kämpfe dort geeignet. Als Mechpilot hat sich der 56jährige Paul Augagneur, dienstältester Testpilot von TTI, freiwillig gemeldet. Ungeachtet seines Alters beweist Augagneur nach wie vor bemerkenswertes Geschick an den Kontrollen eines BattleMechs. Seine Vorliebe für den Nahkampf und seine langjährige Erfahrung mit Kampfbeilen aus seiner Militärzeit als Pilot eines *Hatchetman* scheinen die besten Voraussetzungen für einen erfolgreichen Einsatz des *Leonidas* auf Solaris.

VARIANTEN

Offizielle Varianten des *Leonidas* existieren zur Zeit keine, allerdings wurden bereits im frühen Prototypenstadium alternative Konfigurationen ausprobiert. Nicht nur um die Möglichkeiten des Mechs zu erweitern, sondern auch um ihn besser an die begrenzten Ressourcen und Produktionskapazitäten anpassen zu können.

Prototyp Nummer Vier trug anstelle der Autokanone zwei Partikelprojektorakanonen im rechten Arm und zusätzlich jeweils eine Splitterkapsel zur Infanterieabwehr in jedem Bein. Obwohl durchaus schlagkräftig wurde diese Bewaffnung wieder verworfen.

Weitaus vielversprechender sind die Konfigurationen der Prototypen Sieben, Acht und Neun. Bei Nummer Sieben wurde die Eisenfaserpanzerung durch 14 Tonnen der neuen capellanischen Stealth-Panzerung ersetzt und dafür im Gegenzug auf die Raketenlafette verzichtet. Darüber hinaus konnte der Munitionsvorrat der Autokanone um eine Tonne erhöht werden. Diese effektive Version erfordert zur Zeit allerdings den Import der ausschließlich von Hellestont Industries auf Sian hergestellten Tarn-Panzerung, die von den Tauriern nicht selbst hergestellt werden kann. Möglicherweise werden trotzdem einige wenige dieser Modelle speziell für Eliteeinheiten angefertigt werden. Die Aufnahme einer Serienproduktion ist derzeit nicht vorgesehen, da alle Komponenten des *Leonidas* im Konkordat hergestellt werden sollen.

Die Prototypen Nummer Acht und Neun sind die Version, die höchstwahrscheinlich als erste neben dem Standardmodell in Serie gebaut werden dürfte. Allein die Tatsache, dass von diesem Modell bereits zwei einsatzfähige Maschinen existieren, belegt dies. Die Klasse 10 Ultra-Autokanone wird hierbei gegen eine LB-X-Autokanone der Klasse 20 mit drei Tonnen Munition ausgetauscht. Dieser Veränderung fällt auch die Raketenlafette zum Opfer, dafür sitzt allerdings ein leichter ER-Laser im Rücken des Mechs. 14 Tonnen Standardpanzerung geben diesem Modell den selben starken Rüstungsschutz wie die 12,5 Tonnen Eisenfaser des LED-9T. Noch ist das Konkordat nicht in der Lage eigene LB20-X Autokanonen herzustellen, so dass bisher das capellanische Modell von Shengli Arms, welches auch beim *Yu Huang* zum Einsatz kommt, verwendet wurde.

Typ: **Leonidas LED-9T**
 Technologie: Innere Sphäre
 Tonnage: 75

Ausstattung		Gewicht (t)
Interne Struktur:		7,5
Reaktor:	375 XL	19,5
BP Gehen:	5(6)	
BP Laufen:	8(9)	
BP Sprung:	0	
Wärmetauscher:	10 (20)	0
Gyroskop:		3
Cockpit:		3
Panzerwert:	224	12,5

	<i>Interne Struktur</i>	<i>Panzer- wert</i>
Kopf:	3	9
Torso Mitte:	23	34
Torso Mitte (hinten):		11
Lk/Rt Torso	16	23
Lk/Rt Torso (hinten):		8
Lk/Rt Arm:	12	23
Lk/Rt Bein:	16	31

Bewaffnung und Munition	Zone	Zeilen	Tonnen
AK/10-Ultra	RA	7	13
Munition (AK) 20	RT	2	2
4x ER-M-Laser	LT	4	4
Blitz-KSR 4	TM	1	3
Munition (B-KSR) 25	RT	1	1
Beil	LA	5	5
CASE	RT	1	0,5