



IMPERIALE ARMEE

= EIN QUELLENBUCH =

„Heldenmut ist des Soldaten Herzblut und die Kraft, die sie zu Ehren- und Ruhmestaten antreibt. Ein Soldat der Streitkräfte muss als allererstes tapfer und wagemutig sein. Seinen Mut nicht nur vor Feinden beweisen, sondern auch vor der Aufgabe, die alle Soldaten erwartet: das eine Kaiserreich treu zu Verteidigen und die Herrschaft des Höchsten sicher zu stellen.“

Allgemeines

Die Aufgabe der „IAF“ besteht aus denselben Tätigkeiten, wie die der alten Armee. Ihr eigentlicher Tätigkeitsbereich wurde erweitert. Die Truppen der „IAF“ sind flexibler, besitzen eine bessere Ausrüstung und ein größeres Spektrum an Möglichkeiten. Zudem wurde die Imperial Army Force so konzipiert, um Sie als multifunktionale Truppe in den Kampf schicken zu können, sowie zusammengefasst zu ganzen Regimentern mit schwerem Kriegsgerät. Die Army Force besitzt eine große Allzweckausrüstung, die es ihnen erlaubt, für einige Stunden selbst im Orbit eines Planeten zu arbeiten. So z. B. bei der Kaperung von Stationen, Fabriken oder fluguntauglichen Schiffen. Jedes „IAF“ Einsatzteam besitzt ein größeres Kriegsschiff auf dem teilweise eine ganze Division stationiert ist. Das Schiff kann zudem zu weiteren Aufgaben herangezogen werden. Kommandanten mit einem ausreichenden Rang haben die Möglichkeit, das gesamte Regiment im Einsatz anfordern zu können

Aufgabengebiete

- Bodenschlachten/Häuserkämpfe, erobern von Städten, Dörfern, Stationen, Fabriken, Raumanlagen, Stadtteilen usw.
- Aufspüren von Untergrundverstecken, Partisanenbekämpfung, Rebellenjagd.
- Speziell die Enterung von Raumschiffen, Raumstationen, Kampfstationen.
- Eskortaufgaben, Begleitung von wichtigen Gütern auf Schiffen oder Planeten, Schutz wichtiger Personen und/oder Zivilisten.
- Garnisonsarbeiten, Aufbauarbeiten, Rettungseinsätze je nach Bedarf und Lage.
- Erkundung feindlicher Gebiete, Ausspionieren und Gebietseinschätzung, Wirtschaftsspionage.

Dies sind die zusätzlichen Einsatzgebiete der „IAF“ zu den bisher bekannten Aufgaben der Armee. Die „IAF“ wird also die alte Army ablösen, es werden neue Posten und Aufgaben kommen. Viele Truppenteile, die jetzt noch existieren, werden aufgelöst und von der Imperial Army Force übernommen

Posten

Kommandierender Offizier [KO] Der Kommandierende Offizier ist normalerweise der Leiter einer Armeeeinheit. Er ist der ranghöchste Offizier der Einheit. Er hat die Befehlsgewalt über alle ihm unterstellten Offiziere der Einheit. Er ist verantwortlich für alle Vorgänge innerhalb der Einheit und den Erfolg oder Misserfolg einer Mission. Seine Befehle gibt er an den Sicherheitschef weiter, welcher diese entweder ausführt oder weiter gibt. Die Soldaten müssen ihm Bericht erstatten und er hält den Kontakt zum Oberkommando der Armee. Er weiht die Crew in die bevorstehenden Missionen ein und verteilt spezielle Aufgaben an die Mitglieder des Teams. Darüber hinaus hat er Personalverantwortung und muss dafür geradestehen, wenn in der Mission etwas schief läuft und wenn Leute seiner Einheit das Leben verlieren. Nach Beendigung der Mission verfasst er einen Missionsbericht, welchen er an das Flottenoberkommando schickt. Sollte es dazu kommen, dass Gefangene genommen werden, entscheidet er über Leben und Tod von diesen.

Sicherheitschef [SC] Der Sicherheitschef hat die Befehlsgewalt aller ihm unterstellten Soldaten. Darüber hinaus ist er der stellvertretende Kommandierende Offizier und stellt das Bindeglied zwischen Kommandierendem Offizier und den Soldaten dar. Er gibt Befehle weiter und überwacht deren Ausführung. Fällt der Kommandierende Offizier im Einsatz oder wird er verletzt, so tritt der Sicherheitschef an seine Stelle und nimmt vorübergehend seinen Posten ein. Somit ist er in allen Fragen und Situationen weisungsbefugt. Seine Befehle sind zu befolgen und nicht in Frage zu stellen. Ferner ist der Sicherheitschef für Routineaufgaben zuständig, wie Sicherung von Räumen oder der Schutz von anderen Offizieren. Dazu stehen ihm mehrere Trooper zur Seite, welche er koordiniert und dort einsetzt wo sie benötigt werden. Teilt sich die Einheit in mehrere Teams auf, so übernimmt er die Leitung von einem dieser Teams.

2. Offizier [2O] Der 2. Offizier ist die Vertretung des Sicherheitschefs. Fällt dieser aus oder muss er den Platz des Kommandierenden Offiziers einnehmen, so tritt der 2O an dessen Stelle. Neben dieser Aufgabe belegt er meist einen weiteren Posten, da er eher die „Führungsreserve“ ist. Doch muss er ebenfalls die Kenntnisse der Einheitsführung erwerben und leitet meist, so wie der Sicherheitschef, ein Team, wenn sich die Einheit aufteilt. Er besitzt ebenfalls die Befehlsgewalt über das ihm zugeteilte Team und ist bei einer Teamleitung der Mittelsmann zwischen den Soldaten und dem Kommandierenden Offizier bzw. dem Sicherheitschef.

Funker/Kartenleser [FK] Der Funker- und Kartenleser ist das Auge und Ohr der Armeeeinheit. Er hält Verbindung zwischen Teams und hört die planetaren und feindlichen Funkfrequenzen ab. Er hat ein starkes Sende- und Empfangsgerät bei sich, welches auch funktioniert, wenn sich ein Team außer Reichweite der normalen Koms befindet. Er informiert den Kommandierenden Offizier über mögliche Schwierigkeiten, z. B. feindliche Patrouillen. Ebenso steht er fortlaufend in Kontakt zu den Troopern. Auf seinem Pad hat der Funker- und Kartenleser je nach Umfang der Mission mehrere verschiedene Karten der Umgebung. Diese wird er sich aus verschiedenen Quellen zusammensuchen und im Voraus versuchen einen geeigneten Pfad auszuarbeiten. Stehen ihm keine genauen Umgebungsdaten zur Verfügung, so bemüht er sich während bzw. vor der Landung der Einheit einen möglichst genauen Scann des Lande- und Zielgebietes zu machen und

die Scannergebnisse auf sein Pad zu laden. Der Funker- und Kartenleser benötigt einen guten Orientierungssinn, damit er die Gruppe anhand der Daten selbst durch kaum überwindbares Gelände führen kann. Meist befindet sich der Offizier in der Vorhut, bzw. führt die gesamte Gruppe an. Zu seinen Aufgaben gehört desweiteren das Scannen nach feindlichen Annäherungen und / oder gefährlichen Hindernissen wie versteckten Höhlen, Sümpfe, Moore, Abgründen usw. Er lotst die Einheit um diese Gefahren herum. Bei ungenauen Scannergebnissen kann er sich je nach Gegebenheit mit dem Sanitäter abstimmen und die Daten vergleichen.

Sanitäter [SAN] Der Sanitäter ist der zuständige Medizinische Offizier der Armeeeinheit vor Ort. Er übernimmt die Erste Hilfe und die Versorgung der verletzten Teammitglieder und führt entweder einen medizinischen Notfallkoffer oder eine Tasche mit sich. Es ist nur natürlich, dass er nicht alles in seiner Ausrüstung verstauen kann, wie es auf einer KS eines Schiffes der Fall ist. Daher muss er mit seinen Verbandsmitteln und Medikamenten sparsam haushalten und genau abwägen, ob in bestimmten Situationen wirklich Medikamente verabreicht werden müssen. Bei Kampfhandlungen hält er sich meist im Hintergrund um die verletzten Kameraden zu verbinden bzw. ihnen Schmerzmittel zu verabreichen. Sein Eid sagt zwar aus, dass er allen Verletzten helfen muss, doch dem Sanitäter muss bewusst sein, dass das Wohl der eigenen Leute über das Wohl der Feinde / Gefangenen geht. Darüber hinaus ist der Sanitäter für wissenschaftliche Untersuchungen verantwortlich. Mit seinem medizinischen Scanner kann er besondere Auswertungen der Flora und Fauna des Planeten erledigen. Darüber hinaus hat der Sanitäter für die Sicherheit der Verletzten zu sorgen und für den schnellen Transport aus dem Kampfgebiet. Tritt kein Notfall ein, so ist der Sanitäter als normaler Soldat anzusehen und verteidigt das Team mit.

Fahrzeugspezialist [FS] Der Fahrzeugspezialist kennt sich in der Armee mit allen gängigen Bodenfahrzeugen des Imperiums aus. Fahrzeuge in der Armee, wie z. B. AT-ATs, AT-STs, Spider Walkers, mobile Artillerie, mobile Luftabwehr, Truppentransporter und vieles mehr, können von ihm gesteuert werden.

Computer-/Technikspezialist [CT] Der Computer-/Technikspezialist unterstützt mit seinem Wissen im technischen Bereich seine Einheit. Seine Ausrüstung wählt er so, dass er stets und für jeden Fall gerüstet ist. Sie ist allerdings auch so zu wählen, dass sie ihn beim Fußmarsch durch unwegsames Gelände nicht behindert und er schnell vorankommt. Er kann als Codesplicer / Hacker eingesetzt werden. So hackt er sich in geschützte Computerbereiche ein und kann die feindlichen Sicherheitsprotokolle überbrücken. Meist trägt er ein Pad bei sich, mit dessen Hilfe er die Daten, welche er aus dem feindlichen Rechnern herunterlädt und auf mehreren Speicherelementen speichert. Er kann meist auch feindliche Codes dechiffrieren und selbstprogrammierte Viren in das Computersystem einspeisen. Wo Türen mit Sicherheitskontrollen sind, versucht der Spezialist die Zugangscodes zu knacken bzw. die Sicherheitsabfrage zu umgehen. Ist er im Computersystem, so muss er auf Schnüfflerprogramme der Feinde achten. Sollte eines der Programme seinen Zugriff entdecken, warnt er den Kommandierenden Offizier und versucht seine Spuren im System zu verwischen.

Trooper [TR] Er ist der Sicherheitsoffizier der Armee. Der Trooper ist dem Sicherheitschef direkt unterstellt und muss seinen Anweisungen Folge leisten. Seine Aufgabe ist es, die Einheit mit seinem Leben zu schützen. Wenn die anderen Teammitglieder ihren zugewiesenen Aufgaben bei einer Mission nachgehen, hat er die Verantwortung der Rückendeckung. Nach seiner Ausbildung und ersten Kampferfahrungen ist es dem Trooper möglich sich weiterzubilden:

Waffenexperte [TR|WE] Der Waffenexperte ist über jede Waffe informiert und rüstet sich je nach Missionsvorgabe für jede erdenkliche Situation aus. Er führt meist mehrere Waffen mit sich. Oft wird er mit einer kleinen Auswahl von leichten Blastern, mehreren Energiezellen und einem schweren Blaster anzutreffen sein. Darüber hinaus steht er der Einheit für Bewaffnungsempfehlungen mit Rat und Tat zur Seite. Wenn eine feindliche Basis eingenommen werden soll, hilft er beim Koordinieren der Standorte der schweren Blastergeschütze, welche den Feind in Schach halten sollen, während das Team weiter vorrückt. Er verfügt nicht nur über das Fachwissen für den Angriff, sondern muss sich auch mit den anzutreffenden Verteidigungsmaßnahmen, wie z.B. den Standardangriffsmuster automatischer Verteidigungssysteme auskennen. Außerdem ist er auch für die Untersuchung von Waffen zuständig, welche das Team während der Mission finden und entscheidet, ob diese Waffen weiter verwendet werden können.

Sprengstoffexperte [TR|SE] Der Sprengstoffexperte ist über jede Art von Sprengstoff informiert und rüstet sich je nach Missionsvorgabe für jede erdenkliche Situation aus. Er führt meist Zünder, Sprengstoff und Granaten mit sich. Er verfügt nicht nur über das Fachwissen für den Angriff, sondern muss sich auch mit den anzutreffenden Verteidigungsmaßnahmen, wie Sprengfallen oder Minen, welche es zu entschärfen gilt auskennen. Steht das Team vor verschlossenen Türen und weder manuelle Überbrückung noch sonstige Manipulation der Systeme zum Öffnen des Hindernisses funktionieren, so muss zu schlagkräftigeren Mitteln gegriffen werden: Befestigung von Sprengsätzen – entweder mit Zeit- oder Fernzünder versehen. Doch nicht nur Türen gehören zu seinen aus dem Weg zu räumenden Hindernissen. Auch Generatoren, planetare Geschütze und Computeranlagen muss er auszuschalten wissen.

Scharfschütze [TR|SN] Im Regelfall werden die besten Schützen einer Einheit über längere Zeit von ihrem KO beobachtet und dann für die Ausbildung zum Scharfschützen ausgewählt. Der Scharfschütze kämpft normalerweise mit dem Aufklärer im Scharfschützentrupp. Der Aufklärer weist dem Scharfschützen dabei Ziele zu, die dieser dann bekämpft. Es kann aber auch vorkommen, dass der Scharfschütze alleine agiert und dann sozusagen als „Jäger“ seine Ziele selbst sucht und ausschaltet. Generell hat der Scharfschütze selbst zu entscheiden, welches das wichtigste Ziel ist. Wenn es der Einsatz verlangt können auch mehrere Scharfschützentrupps zu einem Scharfschützenzug zusammengefasst werden, um Schwerpunkte im Kampf zu bilden. Dieses ist aber eher die Ausnahme. Der Scharfschütze wird nie in der Nähe schwerer Waffen eingesetzt, da diese in der Regel das Feuer auf sich ziehen. Im Gegensatz zu den anderen Mitgliedern seiner Einheit trägt der Scharfschütze eine leichtere Körperrüstung, die ihn zwar verwundbarer macht aber ihm eine größere Bewegungsfreiheit ermöglicht.

Aufklärer [TR|AU] Der Aufklärer agiert meist als Vorhut der eigenen Truppe. Er ist derjenige, der als erster eine unbekannte Zone betritt und wird im Orts- und Häuserkampf je nach Lage vom Scharfschützen oder anderen Sicherungstruppen begleitet. Gerade als Aufklärer ist er oft direkt mit dem Feind konfrontiert und hat während seiner Ausbildung diverse Arten der Selbstverteidigung gelernt und wird darin ständig weitergebildet. Weitaus wichtiger für den

Aufklärer ist es jedoch, unter allen Umständen selber nicht erkannt zu werden, weshalb er zugleich ein Meister des Tarnens und Täuschens sein muss. Eine weitere Aufgabe des Aufklärers ist der so genannte „vorgeschobene Beobachter“, der weit vor der eigenen Truppe Stellung bezieht und der Artillerie Ziele und Koordinaten durchgibt. Gerade für die Steuerung der Artillerie ist dieser Posten sehr wichtig, da das Feuer der eigenen Artillerie so unmittelbar vor der eigenen Truppe als Schutz eingesetzt werden kann und bestimmte Geländeabschnitte abgeriegelt werden können. Sollte der Aufklärer hier Fehler machen, so kann dieses schwere Verluste auf der eigenen Seite bedeuten. Im Gegensatz zu den anderen Mitgliedern seiner Einheit trägt der Aufklärer, wie der Scharfschütze, eine leichtere Körperrüstung, die ihn zwar verwundbarer macht aber eine größere Bewegungsfreiheit ermöglicht.

Posten Zusammenfassung

- Kommandierender Offizier
- Sicherheitschef
- 2. Offizier
- Computer-/Technikspezialist
- Funker/Kartenleser
- Sanitäter
- Trooper
- Trooper
- Trooper
- Trooper
- Fahrzeugspezialist
- Fahrzeugspezialist

Ausrüstung

Die Streitkräfte stellen in Zukunft den „Schwertarm“ des Imperiums am Boden und verfügen über ein großes Einsatzgebiet. Um Ihre Aufgaben zur vollsten Zufriedenheit zu erfüllen, bedarf es einer neuen und besseren Ausrüstung.

Waffen

1 I-M-W – Imperial Multifunctional Weapon Diese Waffe impliziert mehrere Varianten ineinander. Die Hauptwaffe besteht aus einem Schnellfeuergewehr mit einer Energiezelle, die bei dieser Waffe etwa 65 Schuss ermöglicht. Darüber befindet sich ein Granatwerfer, der mittels eines Kippschalters über denselben Abzug betätigt wird. In das Magazin des Granatwerfers passen zwei Granaten. Dem Schützen stehen hierbei mehrere Feuermodi zur Verfügung, so kann er beispielsweise wählen, ob die Granate noch in der Luft, bei Aufprall oder erst nach einer Zeitverzögerung detonieren soll. Die Waffe lässt sich mit einem Zielfernrohr oder einem Laserpointer ausrüsten, verfügt über keinen Rückstoß und es ist möglich an ihren Seiten zwei der vier Ersatz-Energiezellen zu befestigen.

1 Merr-Sonn M-434 Death Hammer Sie ist das bei den Handwaffen, was die BT EKX-10 und die M-S M-435 für die schultermontierten Waffen sind. Die M-434 Deathhammer von Merr-Sonn ist unter Kennern eine sehr beliebte Waffe. Gerüchten nach für die persönliche Leibgarde des Imperators, den Royal Guards entwickelt, ist seine Kapazität nur wenig geringer als die der DL-44, hat eine größere Reichweite im Vergleich zu anderen Pistolen und eine Durchschlagskraft, die der eines ausgewachsenen Gewehrs entspricht. Sie hat einen weiteren wichtigen Vorteil: Keine Nachladezeit. Sie ist 100% zuverlässig unter normalen Bedingungen, im Vakuum, unter Wasser und hat selbst in verstrahlten Gebieten der Strahlungsstufe 4 eine Zuverlässigkeit von 75%.

1 Vibro Klinge Eine Vibroklinge ist eine Handkampfwaffe, die durch verschiedene Energiezellen versorgt wird. Diese Zellen liefern Energie für einen Ultraschall-Vibrationsgenerator, der es ermöglicht, dass die Klinge der Waffe einige tausend Mal in der Sekunde schwingt. Diese mikroskopischen Vibrationen sind bezeichnend für das Verursachen größerer Schäden mit oftmals verheerenden Ausmaßen, als es gewöhnliche Klingenwaffen je könnten.

4 Mier-Lang V-59 Concussion Grenade Die Mier-Lang Granate ist im Grunde ein faustgroßer Würfel aus Explosivmaterial, der von einer Chromhülle umgeben ist. Die Granate wird durch einen Sicherungsstift scharf gemacht. Aktiviert wird sie durch den Detonationsschalter. Sobald dieser gedrückt wurde, explodiert die Granate nach einer Zeitspanne von bis zu 4 Sekunden. Diese Zeitspanne kann durch Drehen einer kleinen Scheibe in der Unterseite der Hülle verstellt werden. Um einen eingeleiteten Detonationsvorgang abubrechen, muss der Detonationsschalter losgelassen und der Sicherungsstift wieder arretiert werden. Die Mier-Lang Granate ist vor allem in geschlossenen Umgebungen tödlich.



4 Ersatzmagazine für das L-M-W

4 Ersatzmagazine für die Merr-Sonn

Zusatzausrüstung

2 Notfall Medipacks Entgegen dem normalen Medipack enthält dieses eine geringe Anzahl von Medikamenten, bzw. anderen medizinischen Hilfen (Antiseptika, Gerinnungsmitteln und anderen Standardmedikamenten), grade genug um einen Verwundeten zu Versorgen bis der Sanitäter kommt.

Zusätzlich kommen natürlich die einzelnen Gerätschaften der unterschiedlichen Posten dazu, sowie missionsspezifische Ausrüstung. Es ist anzumerken das hier nur eine kleine Auswahl aufgeführt werden kann. Weitere Ausrüstungsgegenstände, sowie Waffen sind in der Datenbank einzusehen.

Blendgranate Die Blendgranate wurde dafür entwickelt, um Gegner für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen, ohne sie dabei großartig zu verletzen. Sie fand unter anderem großen Einsatz bei den Republic Commandos. Ihre Funktion bestand darin, bei der Detonation einen Lichtblitz zu erzeugen, der den Gegner kurzzeitig derart blendete, dass dieser sich nicht mehr aktiv an einer Auseinandersetzung oder Ähnlichem beteiligen und ohne Gefahr entfernt werden konnte. Auch verfügten manche von ihnen über den Zusatz, dass sie auch noch ohrenbetäubend laut waren, sodass die Betroffenen auch nicht mehr über 100% ihres Hörvermögens verfügten. Die Blendgranate ist jedoch nicht effektiv gegenüber Droiden.

Feldkommunikator - nur für FK Der Feldkommunikator des Funker/Kartenleser ermöglicht der Einheit die Kommunikation mit dem Hauptquartier über eine größere Entfernung. Das als Tornister auf dem Rücken getragene Gerät hat eine horizontale Reichweite von mehr als 500km und eine vertikale die bis in den Orbit eines Planeten reicht, so dass auch vom Boden aus Gespräche mit Raumschiffen möglich sind. Der Kommunikator verfügt über eine eingebaute Chiffrier- und Dechiffriereinheit, einem Blockadebrecher sowie einer Richtstrahlantenne. Die Energieemissionen derartiger Geräte führen jedoch dazu, dass sie leicht durch flächendeckende Sensoruntersuchungen geortet werden können.

Medipack - nur für SAN Das Medipack des Sanitäters ist das Standard Erste Hilfe Paket in der bekannten Galaxis. Es enthält einen diagnostischen Computer (von nicht großer Kapazität), Medikamenten, Synthfleisch bzw. weiteren medizinischen Hilfen (Antiseptika, Gerinnungsmitteln und andere Standardmedikamenten). In dem Medipack ist genügend Material um eine Vielzahl von leichten Verwundungen zu versorgen. Es kann aber auch den Unterschied zwischen Leben und Tod bei einer lebensbedrohlichen Verletzung sein. Ein Sanitäter hat normalerweise mehrere Medipacks bei sich.

Militärisches Notebook - nur für CT/ FK/ TR|AU In der automatisierten und computerisierten Galaxis ist das High Tech Notebook ein unverzichtbares Werkzeug für nahezu jeden, der Informationen lesen und schreiben muss. Notebooks sind kleine Computer mit einem Monitor, einer Tastatur, besonderen Funktionstasten, einem Laufwerk für Datakarten, einer internen Energiequelle und Ports zur Verbindung des Gerätes mit Droiden oder Schiffcomputersystemen. Zusätzlich zum internen Speicher kann man Informationen und Programme auf Datakarten abspeichern. Diese dünnen Plasticscheiben fassen enorme Datenmengen, um sie an einen anderen Benutzer weiterzugeben oder sie für die spätere Nutzung aufzubewahren. Datakarten sind extrem haltbar und können



durchgebogen, fallen gelassen oder der Witterung ausgesetzt werden, ohne nennenswert Schaden zu nehmen. Diese speziellen Versionen für das Militär zeichnen sich durch eine bessere Robustheit gegen Witterung aus und verfügen über einen größeren internen Speicher. Die Notebooks stehen dem CT sowie FK und TR|AU zur Verfügung und sind für die jeweilige Anforderung mit speziellen Programmen ausgerüstet.

BlasTech DLT-19 - nur für TR|WE Einige behaupten, dass ein einzelner Treffer von diesem Blaster genug Energie besitzt, um einen Amok laufenden Bantha davon abzuhalten seinen Besitzer zu zertrampeln. Es wird allerdings nicht vorgeschlagen, dies auszuprobieren. Der DLT-19, der mit speziellen Energiepacks und einer hohen Reichweite ausgestattet wurde, ist dafür ausgelegt, um mit seinem vorne abzuklappenden Zweibein, liegend feuern zu können. Daher ist er die bevorzugte Waffe von schweren Angriffseinheiten der imperialen Sturmtruppen. Es handelt sich um eine teure Waffe, die ein zu anderen vergleichbaren Modellen relativ geringes Gewicht vorweisen kann. Mit montiertem Zielfernrohr ist sie auch für Treffer in großer Reichweite ausgelegt.

BlasTech E-11 - nur für TR|WE Das E-11 Blastergewehr ist trotz seiner kompakten Bauform eine äußerst effektive Waffe. Es ist deutlich handlicher und leichter als die meisten größeren Blaster-Gewehre. Schießt man im Einzelfeuer-Modus, ist die Chance ein Ziel zu treffen höher als im Dauerfeuer-Modus. Im Dauerfeuer-Modus selbst schießt das E-11 Blaster-Gewehr ohne Unterbrechung, ist aber dadurch wesentlich unpräziser, aber dennoch sehr nützlich für flächendeckendes Sperrfeuer.

BlasTech E-Web - nur für TR|WE Der E-Web stellt so ziemlich die obere Grenze dessen dar, was man noch als tragbare Waffe der Blastertechnologie bezeichnen kann. Er ist so schwer, dass er zwar noch von Einheiten transportiert, aber ohne Dreibein nicht mehr abgefeuert werden kann. Er wird normalerweise eingesetzt, um Infanterieeinheiten zu unterstützen. Von der Bedienungsmannschaft wird grundsätzlich erwartet, dass sie mit der Waffe ständig auf der Höhe der Truppe bleibt, um bei Bedarf als Reserve eingreifen zu können. Neben dem Waffenexperten der das Geschütz bedient, werden 2 weitere Trooper für Transport und Überwachung der Energiezelle benötigt.

Merr-Soon PLX-4 Raketenwerfer - nur für TR|WE Der PLX-4, das jüngste Modell der berühmten PLX Serie von Merr-Soon, ist eine äußerst wirkungsvolle Nahunterstützungswaffe für Infanterietruppen. Der PLX-4 verfeuert Standardraketen und ist für den Einsatz gegen Repulsorfahrzeuge ausgelegt. Das Schultermodell kann neben unintelligenten Raketen auch intelligente, wie die speziell für die PLX Serie entwickelten Geschosse im Gravitationsaktivierungsmodus, abschießen.

Detonationspack- nur für TR|SE Ein Detonationspack ist ein kleiner Sprengkopf mit einem ferngesteuerten Auslöser. Das Pack wird platziert oder geworfen und kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt gezündet werden. Sie werden oft für Hinterhalte oder zum Öffnen von Türen benutzt. Detonationspacks sind wie Thermal detonatoren und Kontaktminen weit verbreitet in der Galaxis und können aus unterschiedlichen Sprengstoffen mit verschiedener Wirkung bestehen.

Adhäsionsgranate- nur für TR|SE Die Adhäsionsgranate oder auch Haftgranate genannt, setzt bei der Explosion eine klebrige Substanz frei, die Gegner im Umkreis von vier Metern festkleistert und sie so bewegungsunfähig macht.

Ionengranate- nur für TR|SE Der starke Ionenpuls, der bei der Detonation dieser Granate freigesetzt wird, eignet sich hervorragend zum Zerstören bzw. kurzzeitigen Ausschalten von

elektrischen Systemen in einem Umkreis von vier Metern. Sie ist äußerst wirkungsvoll gegen automatische Geschütze und Droiden, hat aber bei Lebewesen bis auf einen kurzen Schock keine nennenswerte Wirkung. In der Handhabung unterscheidet sie sich nicht von anderen Granaten.

Plasmagranate/-mine - nur für TR|SE Die Plasmagranate ist eine Anti-Personen-Waffe, die ähnlich wie eine CryoBan-Granate bei der Detonation eine Substanz freisetzt, die - im Gegensatz zur CryoBan-Granate - jedoch nicht beim Kontakt mit Luft zu Eis wird, sondern sich entzündet und in einem Feuerball der Person oder den Personen, gegen die sie gerichtet ist, Schaden in Form von Verbrennungen zusetzt. Aufgrund der Tatsache, dass sie Feuer freisetzt, wird die Plasmagranate vorzugsweise gegen organische Lebewesen eingesetzt, weil dort der Wirkungsgrad deutlich höher ist, als bei nichtorganischen Lebensformen. Die Plasmamine ist, was die Funktion betrifft, genau dasselbe wie die Plasmagranate jedoch gibt es einen entscheidenden Unterschied. Die Plasmamine wird für Hinterhalte benutzt und wird bei Berührung ausgelöst, meist dadurch, dass ein Individuum auf sie tritt, weil es nicht bemerkt, dass eine Falle auf sie wartet. Ein weiterer Unterschied ist, dass sie nicht nach Ablauf eines Countdowns detoniert, sondern ewig an derselben Stelle liegt und erst nach Jahren durch äußere Einwirkungen detonieren kann.

Scharfschützengewehr nur für TR|SN Hauptzweck eines Scharfschützengewehrs ist es, das Ziel aus weiter Entfernung zu töten. Die Gewehre sind meist blaster- teilweise auch projektilbasierend. Die bei imperialen Scharfschützen am meisten verbreiteten Gewehre sind BlasTech LJ-90; BlasTech E-11s; BlasTech DC-15x; Vallikor Vk/5.

BlasTech LJ-90 Das LJ-90 ist sehr groß und verfügt über dieselbe Durchschlagskraft wie der E-11. Er ist nicht ganz so robust und fehlerfrei wie das imperiale Standard-Gewehr, besitzt aber die gleiche Halterung für Zielfernrohre und ein ausklappbares Zweibein. Besonders auf große Entfernungen sind äußerst präzise Schüsse mit dieser Waffe möglich.

BlasTech E-11s Das E-11s ist eine stark modifizierte Version des E-11. Das E-11s besitzt ein Hochleistungszielrohr welches den Einsatz als Scharfschützengewehr ermöglicht. Zu Gunsten der hohen Reichweite kann das E-11s 6 Schuss abgeben bevor nach geladen werden muss.

BlasTech DC-15x Das DC-15x wurde zu Zeiten des Klonkrieges von BlasTech für die Armee der Republik entwickelt. Seine außergewöhnliche Präzision machte es schnell zum Standardscharfschützengewehr. Dies ist auch einer der Hauptgründe warum es heute noch bei imperialen Scharfschützen beliebt ist.

Vallikor Vk/5 Die Vk/5 ist im Gegensatz zu ihrer Verwandten, der Vk/2, eine sehr standardisierte Waffe die nur in einer Variante hergestellt wird. Sie verwendet die gleichen 7.62mm Geschosse, wie die Vk/2 in einem 6-Schuss Magazin. Das Gewehr hat einen Automatikmodus, der bei der geringen Kapazität des Magazins und des enormen Rückstoßes jedoch zumeist keine Vorteile mit sich bringt. Das Vk/5 ist für ein Scharfschützengewehr sehr leicht zu warten und zu reinigen. Gerade diese Umstände machen es bei Söldnern und unkonventionellen Militäreinheiten in der gesamten Galaxis beliebt. Offensichtlich haben sowohl das galaktische Imperium, als auch die neue Republik eine große Anzahl dieses Typs in ihren Arsenalen. Daher wird von beiden Fraktionen diese ungewöhnliche Projektilwaffe des Öfteren in Spezialeinheiten genutzt.

2 Feldflaschen mit Wasser

1 Paket Nahrung (bei strenger Einteilung, bis zu 1 Woche)

1 auswechselbare Sauerstoffpatrone

Rüstung/Kleidung

Körperrüstung Ähnlich wie die bekannten Sturmtruppeneinheiten, besitzt die IAF ebenfalls eine komplette Körperrüstung. Sie ist nur unwesentlich leichter, bietet aber mehr Schutz gegen direkte Körpertreffer und sticht vor allem mit ihrem neuen, bedrohlicheren Design hervor. Neben dieser Standard Körperrüstung gibt es eine leichtere, weniger geschützte Version, die für Aufklärer und Scharfschützen entwickelt wurde.

Helm Der Helm der IAF-Kampfausrüstung ist für jeden Soldaten ein Muss und ein wichtiges, sowie auch nützliches Utensil. So ist es dank eines eingebauten Kommunikators möglich, über mittlere Distanzen eine meist einwandfreie Kommunikation zu haben. Um im Dunkeln etwas sehen zu können, ohne sich gleich durch grelles Licht zu verraten, lässt sich der normale Sichtmodus auch in den Nachtsichtmodus umschalten. Ein Navigationssystem macht es möglich, sich eine Karte eines Schiffes oder Gebäude aufzurufen, sofern die nötigen Informationen dafür da sind. Da die einzelnen Posten der IAF jedoch auch andere Anforderungen und Kenntnisse haben, lässt sich der Helm auch bis zu einem gewissen Maß individuell einstellen.

Sauerstoffbehälter Am Rücken existiert eine kleine Vorrichtung für Sauerstoffpatronen, die selbst im laufenden Einsatz gewechselt werden kann. Für diesen Fall gibt es eine Notreserve für 5 Minuten. Eine Sauerstoffpatrone hält 2 Stunden.

Unterwasserausrüstung Die Unterwasserausrüstung unterscheidet sich nur durch geringe Modifikationen von der Standardkörperrüstung. Es enthält einen Backpack mit Turbinenantrieb zum schnelleren Antrieb im Wasser und einen zusätzlichen Lufttank für mehrere Stunden. Mit Hilfe von Flossen, die auf die normalen Schuhe aufgesteckt werden, kann der Soldat auch schnellste Richtungsänderungen durchführen. Als Bewaffnung stehen den Soldaten eine wassertaugliche Version des BlasTech I-M-W sowie 4 spezielle Unterwassergranaten zur Verfügung, die jedoch mit Bedacht eingesetzt werden sollten, da sie eine enorme Druckwelle erzeugen.

Leichte Körperrüstung



Eis

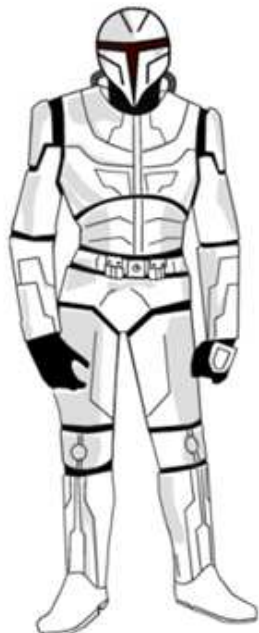


Stadt



Wald

Standard Körperrüstung



Eis



Stadt

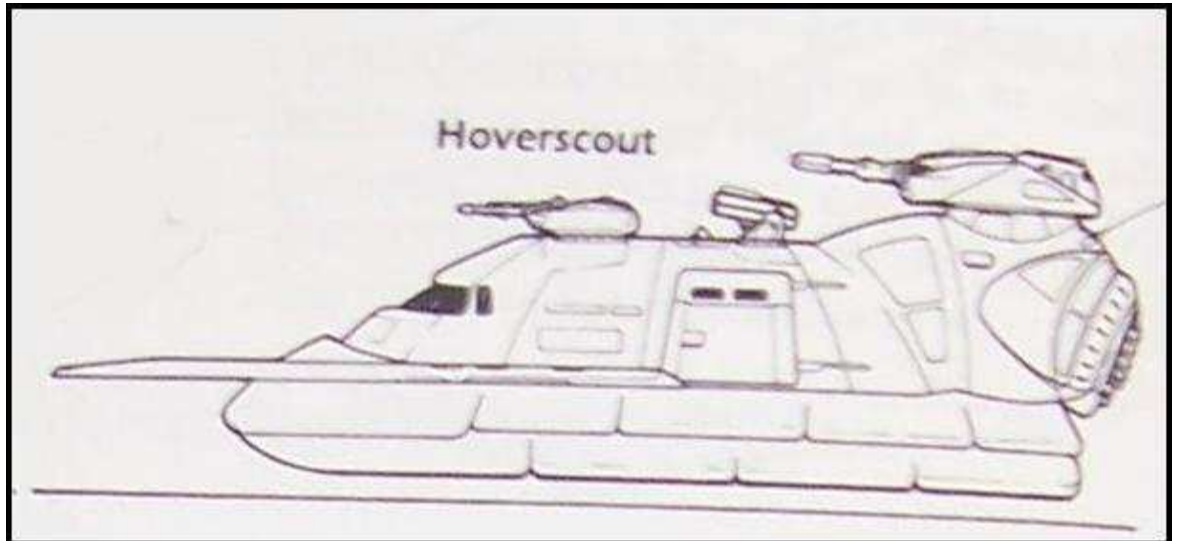


Wald

Fahrzeuge

Die imperiale Armee besitzt in ihren Arsenalen eine Vielzahl von Fahrzeugen in noch größeren Ausstattungsvarianten. Deshalb sind hier nur kurz die wichtigsten Fahrzeuge, mit denen jeder Soldat häufiger in Kontakt kommt, aufgeführt. Daten weiterer Fahrzeuge kann man in der Datenbank des Imperiums nachlesen.

Mekuun Swift Assault



Scoutschweber sind Repulsorfahrzeuge mit Schweberantrieb, die mit den meisten Geländeformen fertig werden. Ein vom Imperium genutztes Modell ist der Mekuun Swift Assault 5, nützlich für die Aufklärung in kleinen Einheiten, als Offensivfahrzeug, als unabhängige Einheit und sogar als Infanterie - Nachschubfahrzeug. Der Swift Assault benötigt für den optimalen Gebrauch aller Systeme eine Besatzung von vier Personen, obwohl er nötigenfalls auch von einem Fahrer gelenkt werden kann. Die Außenhülle ist leicht gepanzert und bietet somit einen gewissen Schutz, ohne Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit zu beeinträchtigen. Die Kommandocrew hat durch umlaufende Keraglaswindschutzscheiben ungehinderte Aussicht. Der Keramikverbundstoff ist durchsichtig und extrem widerstandsfähig. Zur Ausstattung des Fahrzeuges gehören militärische Standardsensor- und Kommunikationspakete, eine schwere Blasterkanone, eine leichte Laserkanone und ein Sprengraketenwerfer.

Bezeichnung: Mekuun Swift Assault 5

Typ: Sturmscoutschweber

Maßstab: Gleiter

Crew: 1 Pilot + 1 Kanonier + 1 Sensoroffizier (bzw. nur 1 Pilot)

Passagiere: 6

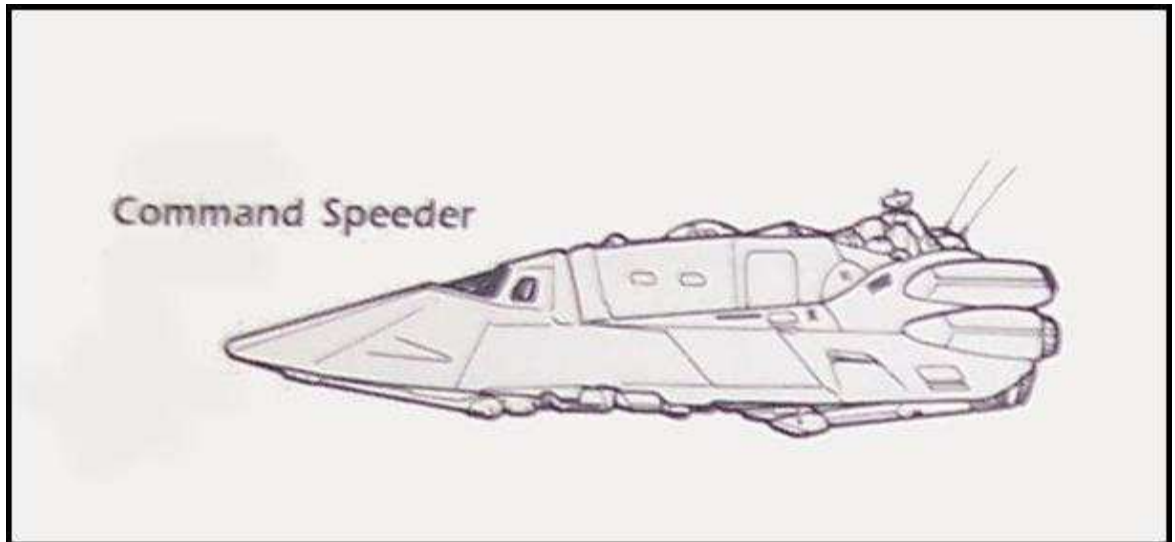
Frachtkapazität: 400kg

Geschwindigkeit: max. 200 km/h

Bewaffnung:

- Schwere Blasterkanone (FB: umfassend)
- Leichte Laserkanone (FB: v, l, r)
- Sprengraketenwerfer (FB: v, l, r)

LAVr QH-7 Chariot



Die leichten Sturmfahrzeuge (LAV) vom Typ Chariot sind umgebaute Landgleiter, die von imperialen Kommandotrups bei Routineoperationen und solchen Aufträgen eingesetzt werden, bei denen keine schweren Kampfhandlungen zu erwarten sind. Der Chariot ist stärker gepanzert als ein normaler Landgleiter. Für den Einsatz als Kommandostelle verfügt der Chariot über Gefechtscomputer und umfangreiche Holodisplays, so dass die Offiziere ständig mit aktuellen Daten versorgt werden. Darüber hinaus ist ein leistungsstarkes Sensor- und Kommunikatorpaket vorhanden, das es den Kommandanten und Droiden ermöglicht, die Aktionen von fast einem dutzend Einheiten gleichzeitig zu koordinieren und mit Kommandoschiffen in einer Umlaufbahn Verbindung zu halten. Die Besatzung eines Chariot LAV besteht normalerweise aus drei Personen - einem Commander, seinem Fahrer und einer persönlichen Leibwache, die auch als Adjutant des Commanders fungiert.

Bezeichnung: LAVr QH-7 Chariot (Chariot LAV)

Typ: Militärischer Kommandogleiter

Maßstab: Speeder

Crew: 1 Kommandant + 1 Fahrer + 1 Kanonier + 4 Kommunikation Droiden

Passagiere: -

Frachtkapazität: 10 kg

Geschwindigkeit: max. 100 km/h

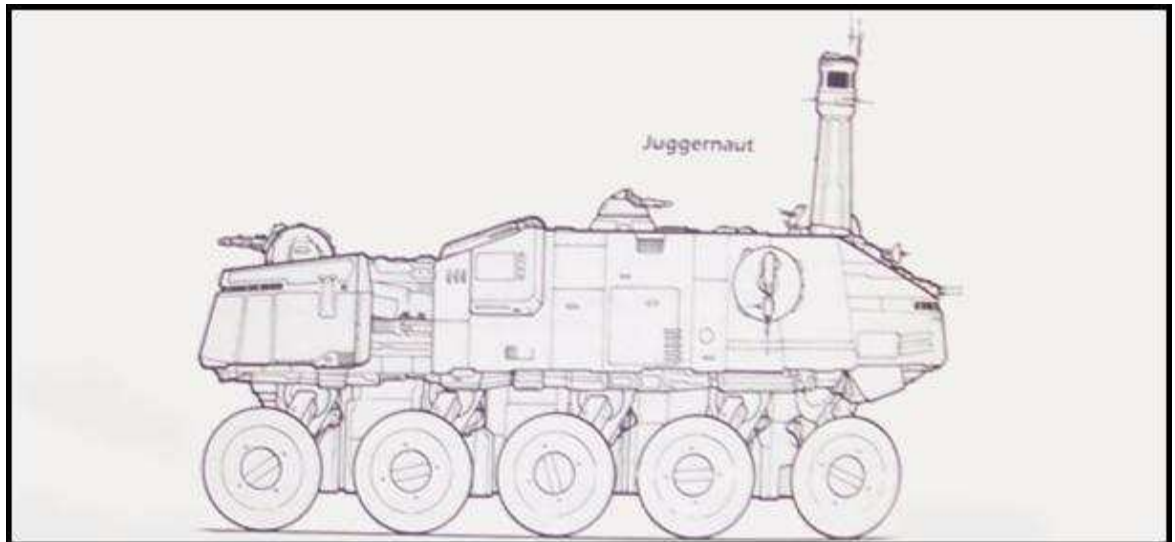
Bewaffnung:

- 1 vordere Laserkanone

Ausrüstung:

- Taktische Computer zur Unterstützung der Truppenkoordination
- 1 Holographisches Kampffelddisplay

HAVw A5 Juggernaut



Diese veralteten Sturmlandfahrzeuge, die Platz für 50 Soldaten oder eine geringe Anzahl Speeder-Bikes boten, waren zu Zeiten der Alten Republik für Planeten gebaut worden, die sich bei einem Konflikt nicht nur auf Hilfe von außen verlassen wollten, sondern auch über eigene "Streitkräfte" verfügen wollten. Mit ihren 15 Metern Höhe und 22 Metern Länge, dazu noch stark gepanzert, waren die Juggernauts genauso gefährlich wie die zu Zeiten des Imperiums verwendeten AT-ATs. Unterstützt durch fünf Räderpaare konnten die Juggernauts eine Spitzengeschwindigkeit von 200 km/h auf fast jedem Terrain erreichen. Gesteuert wurden sie von zwei Piloten, während sechs Kanoniere, die sich aus einem Laserkanonen-Turm, seitlich montierten Laserkanonen und zwei Vibrogranat-Werfern zusammengesetzten Bewaffnung, bedienten.

Bezeichnung: HAVw A5 Juggernaut

Typ: schweres Angriffsfahrzeug

Maßstab: Walker

Crew: 2 Piloten + 6 Kanoniere

Passagiere: 50 Soldaten oder Speederbikes, leichte Angriffsspeeders und andere kleinere Repulsorfahrzeuge

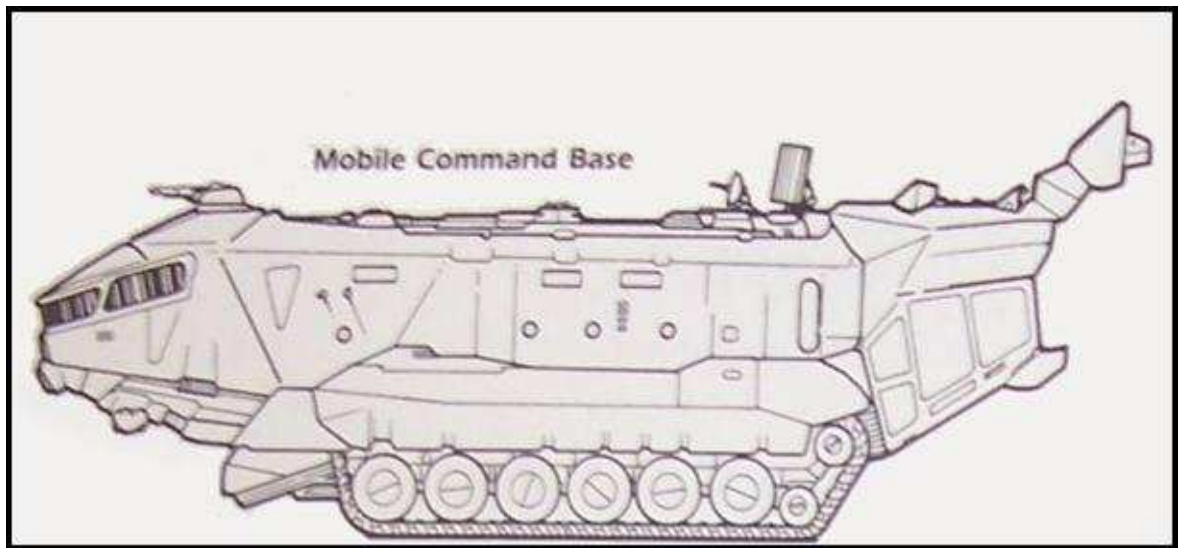
Frachtkapazität: 1 metrische Tonne

Geschwindigkeit: max. 200 km/h (über fast jede Bodenbegebenheit)

Bewaffnung:

- 1 rotierende Laserkanone
- 3 schwere Laserkanonen (1 rotierend beschränkt auf V, L, R, 1 Links, 1 Rechts)
- 2 rotierende Concussion Granatenwerfer (jeweils 10 Granaten)

PX-4 Mobile Kommandoeinheit



Das Pex-4 ist eine mobile Kommandoeinheit, um bei großangelegten Bodenoperationen die einzelnen Einheiten zu koordinieren. Meist transportiert er hochrangige Offiziere durch das Kampfgebiet. Er wird hauptsächlich vom Imperium eingesetzt. Die Allianz der Rebellen benutzt einen ähnlichen Typ.

Bezeichnung: PX-4 Mobile Kommandoeinheit

Typ: mobile Kommandoeinheit

Maßstab: Speeder

Crew: 2 Piloten + 1 Kanonier

Passagiere: 7

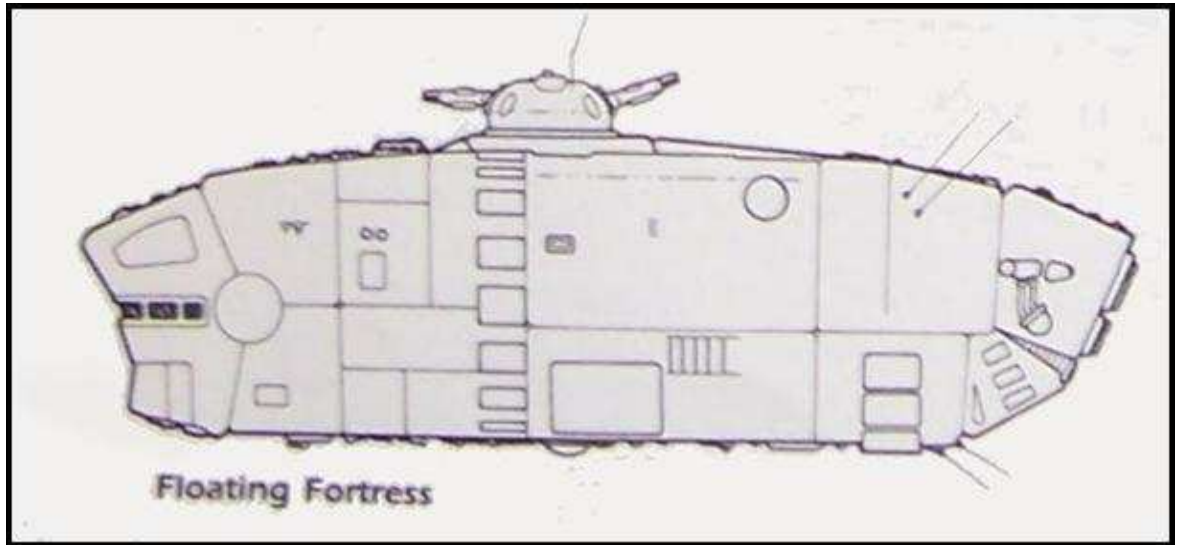
Frachtkapazität: 1 metrische Tonne

Geschwindigkeit: max. 100 km/h

Bewaffnung:

- 1 rotierende schwere Laserkanone

HAVr A9 Floating Fortress



Das HAVr A9 Floating Fortress auch genannt „Fliegende Imperiale Festung“, wurde konstruiert und fabriziert von Ubrikkian zur Unterstützung von Bodenangriffen und Besatzungstruppen. Das schwer gepanzerte Repulsorfahrzeug ist mit zwei am Dach befestigten drehbaren schweren Blasterkanonen bestückt, die von einem intelligenten Feuerleitsystem unterstützt werden. Bestens geeignet für den Städtekampf, sind viele der Meinung, der HAVr A9 sei einem AT-AT bei der Niederschlagung von Aufständen überlegen. Die geringe Breite des HAVr A9 erlaubt es ihm, selbst zwischen den Häuserschluchten der überfülltesten Stadtzentren zu fahren.

Bezeichnung: HAVr A9 Floating Fortress

Typ: schweres Angriffsfahrzeug

Maßstab: Walker

Crew: 1 Pilot, 2 Kanoniere, 1 Sensoroffizier

Passagiere: 10

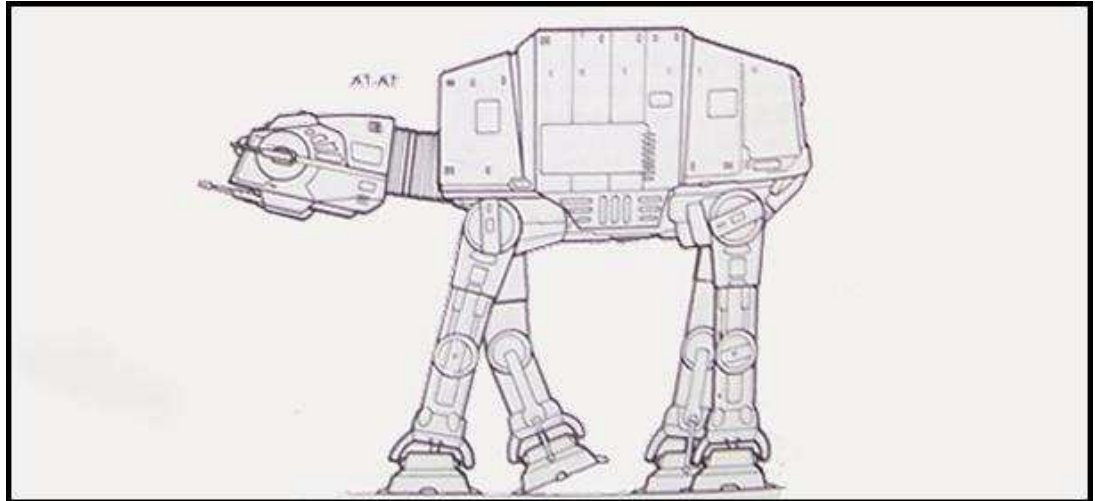
Frachtkapazität: 1 metrische Tonne

Geschwindigkeit: max. 200 km/h

Bewaffnung:

- 2 rotierende schwere Laserkanone

All Terrain Armored Transport (AT-AT)



Beim Entwurf der Fahrzeuge für Bodentruppen wusste man ganz genau, wie leicht die Moral eines Gegners durch Angst und Aberglaube zu erschüttern ist. Daher genehmigte Palpatine den Bau von Modellen, die am ehesten riesigen Tieren glichen und ihre erschreckende Wirkung selten verfehlten. Wenn diese haushohen Gehmaschinen näherkommen und bei jedem Tritt der Boden erzittert, dann behalten nur die wenigsten Feinde die Nerven zur Gegenwehr. Der All Terrain Armored Transport (AT-AT), gebaut von den Kuat Motorenwerken und die größte der imperialen Gehmaschinen, ist in Wüsten, Wäldern oder Schnee gleich gut einsetzbar. Das Cockpit befindet sich im vorderen "Kopf"-Teil, und durch seine große Höhe können die Piloten jeden Kampfplatz bestens überblicken. Da das Verbindungsstück von Kopf zu Körper, also der "Hals", mit zahlreichen Gelenken versehen ist, kann der Kopf bis zu 60 Grad in vertikaler und 90 Grad in horizontaler Richtung bewegt werden. Zusätzlich stehen den Piloten Systeme zur Zielerfassung und weitere Sensoren zur Verfügung, die auf Bildschirmen eine 360-Grad-Darstellung der Situation ermöglichen. Die Standard-Besatzung besteht aus einem Kommandanten, einem Piloten und dem Co-Piloten, der hauptsächlich die Waffensysteme bedient. Die beiden schweren Laserkanonen unterhalb des Cockpits sind fest fixiert und können nur mittels Kopfbewegung in Position gebracht werden. Die beiden mittelschweren Blaster seitlich davon werden computergesteuert in Schussposition gebracht. Somit kann der AT-AT gleichzeitig mehrere Ziele in unterschiedlicher Richtung in Beschuss nehmen. AT-ATs laden und entladen Truppen, die sie transportieren, indem sie sich "niederknien". Soldaten können dann über eine Rampe nahezu ebenerdig auf das Schlachtfeld stürmen. Durch seitliche Luken kann der AT-AT außerdem über imperiale Landeplattformen verlassen werden.

Bezeichnung: All Terrain Armored Transport (AT-AT)

Typ: Bewaffneter Transporter / schweres Angriffsfahrzeug

Maßstab: Walker

Crew: 5 (Kommandant, Pilot, Co-Pilot, Upper Deck Offizier und Lower Deck Offizier)

Passagiere: 40 Soldaten, 5 Speeder Bikes oder 2 AT-STs

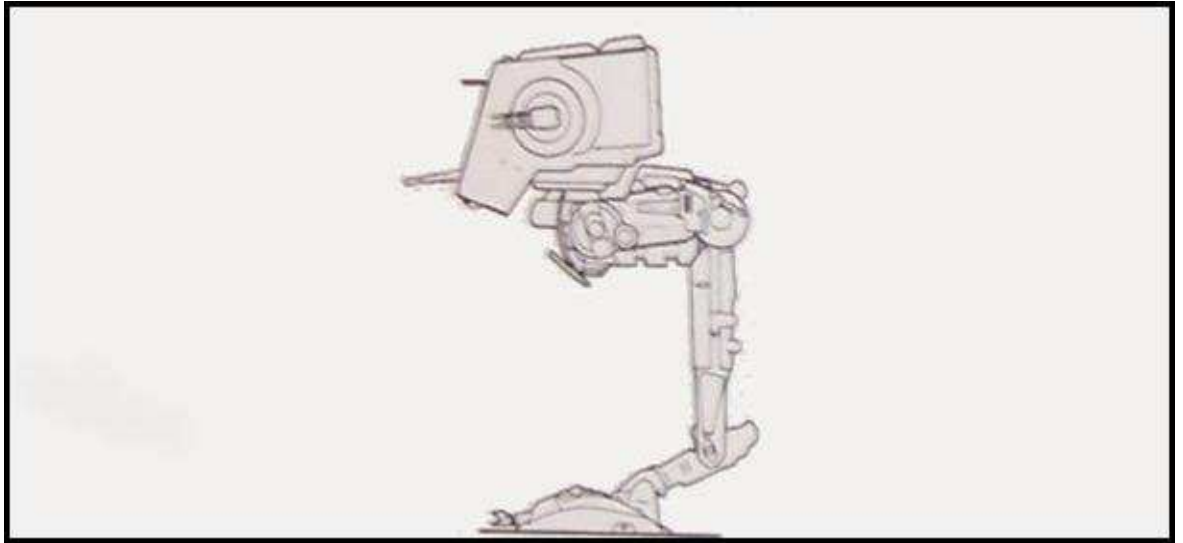
Frachtkapazität: 1 metrische Tonne

Geschwindigkeit: 60 km/h (auf gerader und stabiler Oberfläche)

Bewaffnung:

- 2 schwere Klasse II Laserkanonen (Fire-Linked)
- 2 mittlere Blasterkanonen (Fire-Linked)

All Terrain Scout Transport (AT-ST)



Der All-Terrain-Scout-Transporter (AT-ST) wird vor allem zur Aufklärung eingesetzt und ist deshalb kleiner, aber auch schneller als das AT-AT Modell. Immer häufiger dienen AT-STs auch als Verstärkung auf dem Schlachtfeld, obwohl sie nur eine leichte Panzerung besitzen, so dass ein Beschuss durch schwere Blaster ihre Außenwand durchschlagen kann. Doch gleichzeitig sind sie derart beweglich, dass es schwierig ist, sie überhaupt zu treffen. Auf Endor bezwang man diese Gehmaschinen mit recht "einfachen" Mitteln: mit Fallgruben, rollenden Baumstämmen, Stolperseilen und mit Wasser oder Öl gefüllten Gräben. Deshalb werden gewöhnlich erst Fußtruppen in ein Kampfgebiet geschickt, um dieses zu erkunden. Ein AT-ST ist vorne am unteren Kopfteil mit einem schweren Doppelgeschütz ausgerüstet. Für zusätzliche Feuerkraft sorgen ein Granatwerfer auf der rechten und ein leichtes Geschütz auf der linken Kopfseite. Für diese zweibeinigen Modelle ist es - im Vergleich zu den AT-ATs - ein noch größeres Problem, die Balance zu wahren. Deshalb werden sie, wann immer möglich, nur in ebenem Gelände eingesetzt. Oft begleiten AT-STs die AT-ATs bei einem Vorstoß. So lassen sich auch feindliche Truppen eliminieren, die unter oder hinter den großen Gehmaschinen Schutz suchen.

Bezeichnung: All Terrain Scout Transport (AT-ST)

Typ: Scouttransporter/ Mittleres Angriffsfahrzeug

Maßstab: Walker

Besatzung: 2 (Pilot und Co-Pilot)

Frachtkapazität: 200 kg

Geschwindigkeit: 90 km/h (auf gerader und stabiler Oberfläche)

Bewaffnung:

- 1 unterm Cockpit montierte Zwillingsblasterkanone
- 1 linkseitig am Cockpit montierte leichte Zwillingsblasterkanone
- 1 rechtseitig am Cockpit montierter Concussion Granaten Werfer

All Terrain Personal Transport (AT-PT)

Dieses kleine Waffen- und Transportsystem ist der Vorgänger des modernen imperialen Walkers. Er wurde von der Alten Republik als Transporter für Bodentruppen entwickelt. Seiner Zeit technisch weit voraus, sollte der Walker eine der Hauptstützen der Streitkräfte sein. Allerdings befanden sich fast alle experimentellen Walker an Bord der Katana-Dreadnoughts, als die Flotte verschwand. Das AT-PT-Projekt wurde abgebrochen. Jahre später kopierten Ingenieure des Imperiums viele seiner Merkmale. Der zweibeinige Walker war fast drei Meter groß, mit einer engen Steuerkapsel, in der ein Soldat Platz fand (im Notfall auch zwei). Die Kapsel war durch ihre schwere Panzerung nahezu unempfindlich gegen Beschuss aus kleineren Waffen. Die frei gefederten Beine ließen den Walker Steigungen von bis zu 45 Prozent mühelos erklimmen. Der AT-PT war sowohl im Dschungel und Gebirge als auch in Städten einsetzbar. Im freien Feld konnte er eine Geschwindigkeit von bis zu 60 km/h erreichen. Seine Standard-Bewaffnung bestand aus einer Zwillingskanone und einem Raketenwerfer. Ironischer Weise wurde der Walker Jahre nach Abbruch des Projektes seinem ersten Test unter realen Kampfbedingungen unterzogen.

Bezeichnung: All Terrain Personal Transport (AT-PT)

Typ: Leichtes Anti-Infanterie Fahrzeug

Maßstab: Walker

Crew: 1 Pilot

Passagiere: 1 Person

Frachtkapazität: 25 kg

Geschwindigkeit: 60 km/h (auf offenem Gelände)

Bewaffnung:

- 1 leichte Zwillingsblasterkanone
- 1 Concussion Granatenwerfer

All Terrain Anti-Aircraft (AT-AA)

Ein vierbeiniges Luft-Abwehrsystem. Es besitzt einen Raketenwerfer, der nur gegen Luftziele einsetzbar ist. Dieses Flak-System kann auch auf dem Boden abgesetzt und fest verankert werden. Es wurde vom Imperium entwickelt, da die großen Kampfläufer meist machtlos gegen Flugobjekte waren. Sie werden daher nur als Geleitschutz mobil eingesetzt.

Bezeichnung: All Terrain Anti-Aircraft (AT-AA)

Typ: mobiles Luft-Abwehrfahrzeug

Maßstab: Walker

Crew: 2 Piloten, 2 Kanoniere

Passagiere: -

Frachtkapazität: 3 Tonnen

Geschwindigkeit: 80 km/h

Bewaffnung:

- 1 Raketenwerfer

Heavy Artillery Platform HAP

Die schwere Artillerieplattform HAP feuert mit schweren Energiestrahlen innerhalb eines 2 km Radius ihre tödlichen Geschütze ab und knackt dabei jeder schwere Panzerung. Sie bewegt sich auf der Repulsortechnologie fort und erreicht trotz der mittleren Panzerung eine Spitzengeschwindigkeit von 110 km/h.

Bezeichnung: Heavy Artillery Platform HAP

Typ: Unbekannt

Maßstab: Gleiter

Frachtkapazität: Unbekannt

Geschwindigkeit: max. 110 km/h

Bewaffnung: Unbekannt

Mobile Artillerie Plattform

Die mobile Artillerie Plattform MAP ist ein leicht gepanzertes Repulsorliftfahrzeug, deren hoch explosive Energiestrahlen eine Feuerreichweite von 900 Metern erreichen können. Das MAP muss sich vor einem Beschuss selber in dem Boden verankern, damit der Rückstoß der Primärwaffe das Fahrzeug nicht umkippen lässt. Die Artillerie wird meistens von einem Sentinel-class Landing Shuttle in das Kampfgebiet gebracht und bildet mit dem AT-AA eine sehr gefährliche Kombination einer Luft-Boden Verteidigungseinheit.

Bezeichnung: Mobile Artillerie Plattform

Typ: Mobile Artillerie

Maßstab: Gleiter

Besatzung: 1 Pilot, 1 Kanonier

Frachtkapazität: -

Geschwindigkeit: max. 100 km/h

Bewaffnung:

- 1 rotierende Laserkanone

Aratech 74-Z-Militärspeederbike

Das Imperium benutzt die Aratech 74-Z-Speederbikes überwiegend für ihre Scouttruppen. Militärische Speederbikes sind oft gepanzert und mit jeweils einer kleinen Laserkanone bestückt.

Bezeichnung: Aratech 74-Z-Militärspeederbike

Typ: militärisches Speederbike

Maßstab: Speeder

Crew: 1

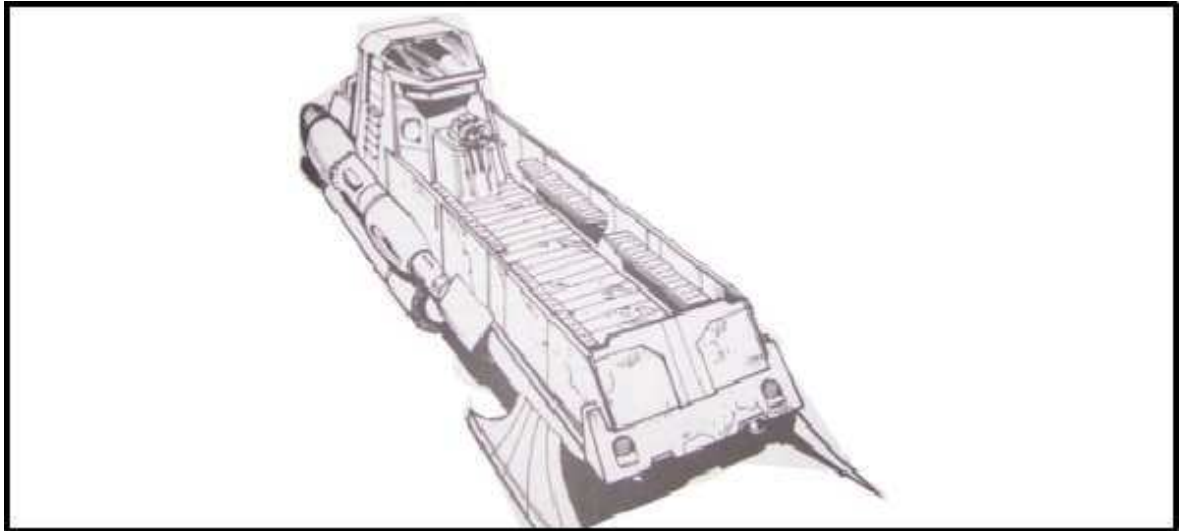
Frachtkapazität: 3 kg

Geschwindigkeit: max. 500 km/h

Bewaffnung:

- 1 Laserkanone

Mod. Aratech Cargo Master Z-12



Es handelt sich um einen kleinen gepanzerten Truppengleiter für 24 Soldaten. Er wird vor allem vom Imperium genutzt. Zu seiner Verteidigung hat er vor der Pilotenkanzel eine schwere Blasterkanone installiert, die über Servomotoren entweder vom Piloten oder von der Truppenpritsche abgefeuert werden kann, um Infanteristen und Bodenfahrzeuge zu vernichten.

Bezeichnung: mod. Aratech Cargo Master Z-12

Typ: militärischer Truppentransport

Maßstab: Gleiter

Crew: 1 Pilot, 1 Kanonier

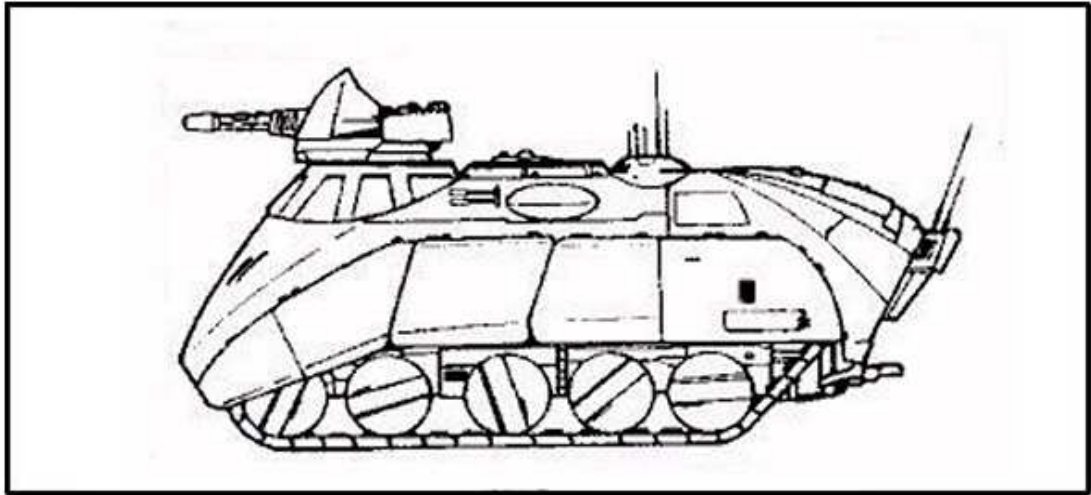
Frachtkapazität: 500 kg

Geschwindigkeit: max. 90 km/h

Bewaffnung:

- 1 schwere Blasterkanone

PX-10 Compact Assault Vehicle



Bezeichnung: PX-10 Compact Assault Vehicle

Typ: leichter Kampfpanzer

Maßstab: Kettenfahrzeug

Crew: 1 Pilot

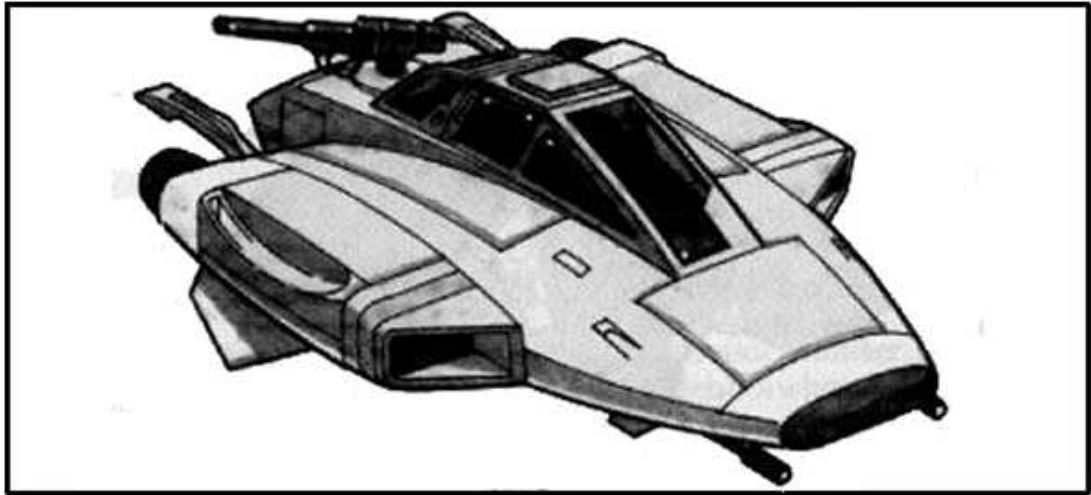
Frachtkapazität: -

Geschwindigkeit: max. 260 km/h

Bewaffnung:

- 1 mittlere Laserkanone

Ultra Light Assault Vehicle



Bezeichnung: Ultra Light Assault Vehicle

Typ: Leichter Angriffsgleiter

Maßstab: Gleiter

Crew: 1 Pilot, 1 Kanonier

Frachtkapazität: -

Geschwindigkeit: max. 400 km/h

Bewaffnung:

- 1 Zwillingslaser
- 1 Granatwerfer
- 1 mittlere Basterkanone (Heck)

Trägerschiffe

Zur Fortbewegung zwischen den Welten des Imperiums nutzte die Army in der Vergangenheit die Schiffe der Navy. Neben großen Schlachtschiffen wurden die Soldaten häufig auch mit einfachen Transportern zu ihren Einsatzpunkten gebracht. Mit der Neustrukturierung erhielt die Army ein passendes, dem neuen Konzept gerecht werdendes Trägerschiff, das sie unabhängiger von der Navy machen sollte.

Victory Star Destroyer III

Mit der Reform der Army wurde klar, dass ein Schiff fehlte, das in Zeiten in denen das Imperium an vielen Fronten zugleich kämpft in der Lage ist, große Verbände schnell zu verschiedenen Brennpunkten transportieren zu können. Ähnlich den Angriffsschiffen der Acclamator - Klasse sollte dieses neue Schiff in der Lage sein, einen Atmosphärenflug durchzuführen und gegebenenfalls zu landen. Aus diesem Grund waren Geschwindigkeit und Ladekapazität klar Bewaffnung und Panzerung vorzuziehen. Schlussendlich musste das Schiff mit modernster Technik ausgestattet werden, also mehr automatisierte Systeme und weniger Besatzung, um den Forderungen nach Ladekapazität gerecht zu werden.

Der VSD III ist jenes atmosphärentaugliche Großraumschiff, welches für den Zweck des planetaren Bombardements und der Invasion entwickelt wurde. Diese Schiffe sind dank ihrer starken Repulsorgeneratoren dazu geeignet, in Atmosphären einzudringen und eine planetare Invasion zu unterstützen bzw. einzuleiten. Die Bewaffnung wurde stark abgeschwächt. Einzig unter dem Rumpf befindliche, ausfahrbare Werfer wurden in ausreichender Anzahl installiert, um eine Bodeninvasion sinnvoll unterstützen zu können. Die zwei Hangarbuchten des Schiffes werden zum Schutz vor feindlichem Feuer bei Landeoperationen von starken Deflektorschildern geschützt.

Bezeichnung: Victory-III Class Star Destroyer (VSDIII)

Typ: Großraumschiff

Maßstab: Sternenschiff

Länge: 750 Meter

Besatzung: 2.300 (davon 80 Kanoniere + 400 Offiziere)

Frachtkapazität: 7500 metrische Tonnen

Geschwindigkeit: 40 MGLT (max. 50 MGLT)

Bewaffnung:

- 1 Zwillingslaser, 8 Vierlingsturbolaserbatterien (Feuerbereich: 5 Backbord, 5 Steuerbord)
- 30 Zwillingturbolaserbatterien (Feuerbereich: 10 Bug, 15 Backbord, 15 Steuerbord)
- 60 Concussion Missile Werfer (Feuerbereich: 20 Bug, 20 Backbord, 20 Steuerbord, 20 Heck; unter dem Rumpf angebracht, sowie ein- und ausfahrbar)
- 10 Traktor Beam Projektoren (Feuerbereich: 6 Bug, 2 Backbord, 2 Steuerbord)

Jägerkapazität:

- 1 Tie Fighter Staffel (12 Jäger)
- 1 Tie Scout/ Bomber Staffel (12 Jäger)

Bodentruppen:

- 1 Armydivision + Unterstützungspersonal

Weitere Einheiten: 2 Lambda Class Shuttle , diverse Angriffsshuttle

Armeestuktur

Die Armee ist wie jede andere Armee dieser Galaxie in Verbänden unterteilt, diese Unterteilung sieht wie folgt aus:

‣ **Armee** (2-3 Corps) ‣ **Corps** (3-4 Divisionen) ‣ **Division** (2-4 Brigaden) ‣ **Brigade** (5 Regimenter) ‣ **Regiment** (2-5 Bataillone) ‣ **Bataillon** (3-5 Companies) ‣ **Company** (3-6 Platoons) ‣ **Platoon** (3-6 Squads) ‣ **Squad** (8-12 Soldaten)