

Lost Files – Quellenmaterial
für das Rollenspiel ShadowrunTM

Version V0.2

© 2001 Hanno Behrens, Torsten Logemann, Benjamin Neu

Hamburg, den 7. Juni 2002

Inhaltsverzeichnis

0.1	Kopierhinweis und Urheberrecht	1
0.2	Anmerkung der Autoren	1
0.3	Editorial und Dank	2
0.4	Infanteriewaffen	3
0.4.1	Kampfgewehre	3
0.4.2	Sturmgewehre	4
0.4.3	Maschinengewehre	6
0.5	Guerillataktiken und Sicherung im Feld	
Verhaltensmuster von Regulars	9	
0.5.1	Regular in der Verteidigung	9
0.5.2	Regular im Angriff	11
0.6	Häuserkampf	14
0.7	Straßenhandel - Wie komme ich denn nun an die Waffen?	20

Vorwort

0.1 Kopierhinweis und Urheberrecht

Diese Version ist nur zur *Ansicht* und darf in keiner Weise vervielfältigt werden, noch Teile davon außerhalb dieses Dokuments verwendet werden oder verändert oder Kopien dieses Buches an anderen Orten als der offiziellen Homepage dieses Buches (siehe unten) ins Netz gestellt werden. Verweise im Internet auf diese offizielle Bezugsadresse sind selbstverständlich erlaubt. Der Ausdruck für persönlichen Gebrauch zwecks Korrekturlesen oder Testspiel für Feedbackbeiträge ist ebenfalls erlaubt. Sämtliche Kopier- und Urheberrechte liegen bei den unten genannten Autoren und die hier gegebenen Freiheiten können jederzeit von den Autoren wieder zurückgenommen werden und gelten dann selbstverständlich auch für alle bisher veröffentlichten Versionen dieses Buches. Ausnahmen von dieser Regelung nur nach ausdrücklicher schriftlicher Absprache mit dem verantwortlichen Autor, die ebenfalls jederzeit zurückgezogen werden kann.

0.2 Anmerkung der Autoren

Diese Texte entstanden während der Erstellung des Streetfighter's Digest 206X und wurden aus redaktionellen Erwägungen nicht in das Quellenbuch aufgenommen. Um die teils guten Beiträge dem interessierten Leser trotzdem zur Verfügung zu stellen, haben wir sie in dieses kleine Buch gepackt. Wir hoffen, es macht Spaß beim Lesen.

Ich danke Fasa und Fanpro für die Präsentation einer farbigen und komplexen Welt und den Teilnehmern des Newsbrettes `news:z-netz.freizeit.rollenspiele.shadowrun` für Anregungen und Ideen, sowie fleißiger Kritik und Mitarbeit.

Die Autoren

Shadowrun™ und Matrix™ sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Copyright by Wizkids.

<http://www.fanpro.de>
<http://www.shadowrun.de>

HOME PAGE

[HTTP://PEBBLES.SCHATTENLAUF.DE/](http://PEBBLES.SCHATTENLAUF.DE/)

E-MAIL
HANNO BEHRENS

[MAILTO:PEBBLES@SCHATTENLAUF.DE](mailto:PEBBLES@SCHATTENLAUF.DE)

TORSTEN LOGEMANN

[MAILTO:BLOODMAGE@GMX.DE](mailto:BLOODMAGE@GMX.DE)

BENJAMIN NEU

[MAILTO:HALBMETALLMESCH@GMX.NET](mailto:HALBMETALLMESCH@GMX.NET)

DIESES FILE

[HTTP://PEBBLES.SCHATTENLAUF.DE/SHADOWRUN/SFD/SFD.PDF](http://PEBBLES.SCHATTENLAUF.DE/SHADOWRUN/SFD/SFD.PDF)

0.3 Editorial und Dank

Autoren und Redaktion

Hanno Behrens
Torsten Logemann
Benjamin Neu

Cover und Grafik

Torsten Logemann

Layout und Lektorat

Hanno Behrens

Weitere Beiträge

Heiko Harthun
Stephanie Pinkofsky
Florian Boecker

Shadowtalk-Beiträge und Dank

Durch die Beiträge mit freundlicher Unterstützung der Teilnehmer des Newsbrettes `news:z-netz.freizeit.rollenspiele.shadowrun`, die außerdem durch Denkanstöße sowie Fehlerhinweise sehr bei der Erstellung dieses Buches geholfen haben. Besonderen Dank dafür Christoph Lichtenberger, Stefan Ohrmann, Alexander Reißberg, Florian Schätz, Florian Böcker, Christian Meisbach, Wolf-Phillip Fischer, Gerrit "M¥\$T1C" Czeplie für Korrekturlesung, Thomas Köster für Tipps bei \LaTeX -Satz und vielen anderen, um nur einige der an den Diskussionen und Auseinandersetzungen um das Thema namentlich zu nennen, sowie meinen Freunden Ralf Schwuch, Jens Vieweg und Kerstin Schmidt für Unterstützung, Feedback und überhaupt. Und natürlich Isis.

Shadowtalk

Hanno Behrens: $\text{\textcircled{E}}$ $\text{\textcircled{G}}$ - $\text{\textcircled{E}}$, TROPHY-HUNTER, BIG GAME, SURVIVOR, URBAN PREDATOR, BARRACUDA, EXKNIGHT SILENT HUNTER, ARCHIBALD HENRY WELLINGTON, NEIL THE KHAN, EXECUTY, DADDY'S SWEETHEART MASSACRE, DER HEGER, HUBERTUS ROBUSTUS, PERIMETER, BLACK, TARGET, NOVICTIM, REALMAN, FOURFINGERS, DIANA, ZEN-BOY WALTON, SHINING COINS, ASHES, BOLT, RABBI SHAMUS

Torsten Logemann: SEEKER, MATBRAT, LIVY 'LOS' SAINT, LURKER JOE, HUDSON 2K60, PROTECTOR, GRAND MOFF TARKIN, BADGET HORNET, TULAREMIA, SLINGER, GRINDER, JELLY BEAN BANDIT, CLOSING IN, STAHLHELM, EMNID, COPERNICUS, RIPPER, LUTHER, SLIDER, AVALON, DIPLODUCUS, WUSEL, MACHO GRANDE, LONG TOM

Benjamin Neu: CHARGE, ACE

Heiko Hartun: WARLOCK, RAMON, TWISTER, USIEL, IMPACT, BLIZZARD, BANE

Christoph Lichtenberger: COWBOY, HELMUT, JOE DALTON, LEY, ANONYM

Phillip Fischer: APPLE

Ralf Schwuch: $\text{H}\oplus\text{TSP}\ominus\text{T}$, DANCE

Alexander Reißberg: MANA BURN

Jens Vieweg: MC ALISTER, CHANTAL, FALCON, THOMPSON

0.4 Infanteriewaffen

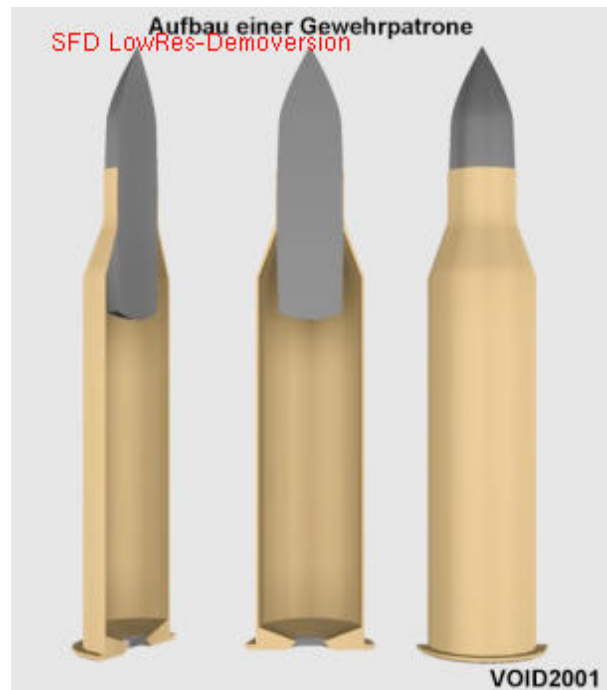
VON CHARGE

Hoi Chummers,

Nachdem Kyle sich über seine heiß geliebten Scharfschützengewehren ausgelassen hat, dachte ich mir, hier sollte auch etwas zu den *richtigen* Spielzeugen stehen. Ein Scharfschützengewehr ist sicherlich eine feine Sache und ein Scharfschütze eine unschätzbare Unterstützung, aber für die Frontschw...ähm Frontliner unter uns ist ein Scharfschützengewehr einfach nicht die richtige Waffe. Also werde ich im folgenden etwas mehr über Kampfgewehre, Sturmgewehre, leichte MGs und Universal MGs erzählen. Über ihre Entwicklungsgeschichte, ihren Verwendungszweck und ihre Verwendbarkeit für uns Runner

0.4.1 Kampfgewehre

Die Wurzeln des Kampfgewehres gehen auf die Entwicklung der Selbstlader zurück, welche Anfang des 20. Jahrhunderts began. Kampfgewehre verwenden Mittelkalibermunition, von denen das alte Nato-Kaliber 7.62x51mm das dominierende ist. Das Kampfgewehr ist eine vollautomatische Waffe, auch wenn es manchmal auf den halbautomatischen Feuermodus begrenzt wird. Kampfgewehre sind recht genau, bei einem guten Schützen liegt die Einsatzreichweite leicht bei 500-600m, und sie sind dank der verwendeten Munition auch sehr viel durchschlagskräftiger als ein Sturmgewehr. Das alles wird jedoch auch mit einigen Nachteilen erkauft. Kampfgewehre sind recht schwer und groß, was für ihre Handhabung vor allem im urbanen Kampfgebiet ein nicht zu unterschätzender Nachteil ist. Sie produzieren viel Rückstoß, wodurch der automatische Modus für gezielten Beschuss kaum zu gebrauchen ist und man muss einen Soldaten wesentlich länger an einem Kampfgewehr ausbilden, um ihn zu einem guten zu Schützen zu machen, als an einem Sturmgewehr. Zusätzlich ist die hohe Reichweite in den meisten Einsatzgebieten kaum nötig, und die 7.62x51mm Patronen boten eigentlich viel zu viel unnötige Leistung für die meisten Ziele. All das hat dazu geführt, dass viele Armeen bis zum Ende des 20. Jahrhunderts auf Sturmgewehre mit ihrer Kleinkalibermunition umgestiegen sind.



7.62 mm-Patrone

Mittlerweile erleben die Kampfgewehre jedoch wieder eine Renaissance. Die Entwicklung von immer besserer Körperpanzerung, sowie das Aufkommen von Orks, Trollen und ganz allgemein schwer vercybertem Metamenschen, hat dazu geführt, dass das klassische Sturmgewehr nicht mehr reicht, um einen Gegner schnell auszuschalten. Es ist zwar möglich, mit der richtigen Munition eine zufriedenstellende Durchschlagskraft aus Kalibern wie 5.56x45 zu holen, aber dadurch verlieren diese Kaliber auch an Wundkapazität. Wer es von euch schon mal mit einen Troll zu tun gehabt hat, der vielleicht auch noch vercybert ist, der weiß sicherlich, wovon ich hier rede.

- ⊗ [Yeah, is' als wenn man 'nen Elefanten mit Kleinkalibermunition erschießen wollte. Jede Menge Munitionsverschwendung. Bleibt alles in der dicken, hornigen Rinde stecken. Ist eine Schande, wie man Großwild zurichten muss, bis es durch Sturmgewehrmunition fällt. Meistens verblutet es nur. Hab's ein paarmal gesehen. Ich nehme am liebsten eine 460er Weatherby für sowas. Was für Elefanten ausreicht, reicht im allgemeinen auch für Trolle. So'ne Elefantenbüchse ist aber wohl das, was in den Straßenkriegen weniger benutzt wird? Ich geh' jedenfalls nicht in den Busch ohne ein bisschen handfeste Firepower. Schätze, so'ne Militärwaffe soll auch nicht töten, sondern nur verwunden. Diese Militärs haben keinen Funken waidmännische Ehre am Leib.] - TROPHY-HUNTER
- ⊗ [Das trifft es in etwa. Nashörner haben gegenüber einem Troll bloß den Vorteil, dass

sie keine zusätzliche Panzerung mit sich herumtragen. Ich hatte schon Fälle, bei denen ich eine komplette Trommel 20 mm Slugs in einen Troll gejagt habe, und er war immernoch am Leben. Bei einem Nashorn passiert einem sowas nicht, oder? Und nein, eine Elefantbüchse ist wirklich nicht gerade das Optimum im Stadtkampf.] - CHARGE

- ⊗ [Also ich hatte schon mal das Vergnügen, einem erwachten, weißen Panzernashorn gegenüberzustehen und das Nashorn war keine 80 Meter entfernt. Dann begann das aggressive Tier auf mich loszugehen. Ich pumpte 4 Schuss aus meiner Weatherby in das Untier und zwei meiner Träger hatten schwere Remington-Halbautomaten dabei und jagten ebenfalls eine Kugel nach der anderen in beide Flanken des Tieres hinein. Wir hatten jedoch keinen Erfolg im Niederstrecken des Wildes, wenn wir es auch schwer angeschossen hatten. Nur der rettende Sprung in eine nahe, unwegsame Flußniederung rettete mir das Leben. Einer meiner Träger wurde zerstampft und starb auf der Stelle. Unser Fahrzeug, ein solider Geländewagen, war danach nur noch Schrott wert. Diese Trophäe ist mir das Geheimnis Afrika bislang schuldig geblieben. Ich kann mir nicht vorstellen, dass ein Troll wirklich ein anspruchsvolleres Ziel ist, als die neuen, erwachten Untiere Afrikas. Der Mensch überschätzt sich schnell in seiner Zähigkeit. Es ist ja nicht so, dass ich in meinem Jagdzimmer keine Trophäe eines Behemoths hängen hätte und dass mir in meinem Leben nicht schon zähe Viecher vor das Visier gekommen wären. Das weiße Panzernashorn ist jedoch das einzige, das mir den Zugriff auf seine Trophäe bislang verwehrt hat. . . Ich gehe natürlich streng waidmännisch vor, um es zu erlegen.] - TROPHY-HUNTER
- ⊗ [Das weiße Panzernashorn wird von einigen Stämmen als heilig verehrt, ganz abgesehen davon, dass es extrem selten sein soll. Ich dachte bisher, es wäre nur eine afrikanische Lagerfeuer-Legende. . . Es soll in Zabú zum Beispiel Geister-Löwen geben, habe ich gehört?] - TROPHY-HUNTER
- ⊗ [Jede Menge Löwen in Zabú, keine Geisterlöwen. Die Gegend ist seit dem Bürgerkrieg einfach nicht mehr die selbe. Meine nächste Expedition wird mich statt dessen nach Sibirien führen. Dort soll ein erwachter Säbelzahn tiger gesichtet worden sein. Mein großer Traum ist es, eines Tages mal einem sagenhaften Gestaltwandler-

Tiger gegenüber zu stehen. Das gefährlichste und schlaueste aller mir bekannten Raubtiere.] - TROPHY-HUNTER

- ⊗ [Örks. Ich kenn' den hier nicht, ganz ehrlich!] - TROPHY-HUNTER
- ⊗ [Großwildjägersaison. . . wie nett.] - T.N.

Ein Sturmgewehr ist in diesem Fall einfach kein zuverlässiges Werkzeug mehr. Es ist mir sogar schon passiert, dass ein Troll eine Sturmgewehrsalve in den Kopf überlebt hat, ohne dass es ihn sonderlich gestört hätte, also lassen wir lieber gleich diese "man muss nur genau schießen" Sprüche. Das größere 7.62x51 mm Kaliber hat diesen Nachteil nicht und führt zu sehr zufriedenstellenden Ergebnissen. Dazu kommt, dass man dank der modernen Waffentechnologie den einen oder anderen Weg gefunden hat, den Rückstoß wenigstens teilweise unter Kontrolle zu halten, so dass man kontrollierte Salven relativ gut abgeben kann, ohne dass nach der ersten Kugel alles in der Pampas landet. Ansonsten haben sie natürlich immer noch die selben Nachteile, die sie früher auch schon hatten. Das Gewicht ist zwar dank moderner Materialien gesunken, aber das wirkt sich wiederum negativ auf das Rückstoßverhalten aus. Die Gewehre sind recht groß und unhandlich, was für uns Runner natürlich schlecht ist, den der Kampf in Stadtgebieten und Gebäuden ist die Situation, der wir uns am häufigsten gegenüber sehen, und eine schwere und unhandliche Waffe wirkt sich hier negativ auf die Wendigkeit aus. Es gibt zwar auch den einen oder anderen kompakten Karabiner, aber auch hier gilt, dass sich das nicht wirklich positiv auf die Kontrollierbarkeit der Waffe auswirkt. Noch dazu bedingt das Kaliber, daß man Kampfgewehre kaum vernünftig dämpfen kann. Genau genommen überhaupt nicht, wenn man ihre Vorteile erhalten will. Aber wenn man ein Gewehr mitnimmt, plant man meistens ja sowieso nicht, subtil vorzugehen.

Kampfgewehre sind also hauptsächlich eine gute Wahl, wenn man mit schwer gepanzerten Gegnern rechnen muss und man sowieso nicht vor hat, leise zu sein. Zudem sollte man die Waffe auch bei Feuerstößen unter Kontrolle halten können und möglichst die hohe Reichweite ausnutzen können, denn ansonsten kann man gleich eine Schrotflinte einpacken und sie mit Sabot laden, was auf kurze Entfernungen auch zu sehr guten, wenn nicht sogar besseren Ergebnissen führt.

0.4.2 Sturmgewehre

Das Sturmgewehr ist praktisch so etwas wie ein Allrounder unter den Gewehren. Es kann alles, aber nichts richtig. Gegenüber einer spezialisierteren Waffe wird es fast immer verlieren, aber kein Gewehr ist so vielseitig wie das Sturmgewehr. Sturmgewehre sind verhältnismäßig leicht, im automatischen Feuer recht gut kontrollierbar und über die wichtigen

Reichweiten präzise genug. Sie lassen sich in allen möglichen Umgebungen einsetzen und stellt für den Infanteristen eine ausgewogene Waffe dar. Für das Militär haben sie den Vorteil, dass die Ausbildung mit dem Sturmgewehr leichter ist und die Rekruten schneller gute Ergebnisse erzielen, als mit einem schweren Kampfgewehr, da der Rückstoß geringer ist und die Waffe nicht so viel Lärm verursacht. So kommt es, dass mit Sturmgewehren oft bessere Trefferergebnisse erzielt werden, als mit einem Kampfgewehr welches eigentlich viel präziser ist, dafür aber auch mehr Erfahrung benötigt um es wirklich effektiv einzusetzen.

Die Entwicklung des Sturmgewehres geht auf taktische Studien während des ersten Weltkriegs zurück (für alle die es nicht wissen, dieser tobte 1914-18), welche gezeigt haben, dass Infanteristen meist auf Entfernungen bis zu 300m gekämpft haben. Desweiteren waren die großen und schweren Gewehre für die Grabenkriegsführung, wie sie damals vorherrschte, mehr als nur hinderlich. Sie behinderten die Soldaten mehr, als sie ihnen geholfen haben in den engen Gräben, und die Schussfrequenzen waren viel zu niedrig. Im Prinzip ist das auch das selbe Problem, welches man in urbanen Gebieten hat. Bis zum zweiten Weltkrieg waren vollautomatische Gewehre zwar prinzipiell schon zuverlässig genug, um sie zu verwenden, aber die bis dahin verwendete Munition war viel zu stark und produzierte viel zu viel Rückstoß für diesen Einsatz. So kamen einige Konstrukteure und Armeeführungen zu der Einsicht, dass die Feuerkraft der bisherigen Gewehre viel zu hoch war und eine schwächere Patrone einem enorme Vorteile bieten würde. Die Präzision der Waffen wäre für die wichtigen Reichweiten bis 300m gegeben, etwas das für Maschinenpistolen nicht gilt, und der Rückstoß würde im Vergleich zu den alten Gewehren soweit absinken, daß Automatikfeuer sinnvoll eingesetzt werden konnte.



Der deutsche Konstrukteur Louis Schmeisser entwickelte auf dieser Basis das erste echte Sturmgewehr, die MP43/44 (MP weil die Entwicklung des Gewehrs offiziell nicht genehmigt war). Adolf Hitler selbst soll dann den Begriff 'Sturmgewehr' geprägt haben. Bis heute werden Sturmgewehre nach den Prinzipien entwickelt, auf welchen die MP44 beruh-

te. Die Waffe war für das neue Kaliber 8mm Kurz entwickelt und erfüllte alle Anforderungen des deutschen Heeres, die an sie gestellt wurden. Es war geplant, mit der MP44 die MPs, Gewehre und leichten MGs bei der Infanterie abzulösen, aber die Produktion konnte nicht mithalten. So kommt es, dass das erste Sturmgewehr, welches eine große Verbreitung fand, die AK war. Auch die russischen Konstrukteure hatten an kürzeren Gewehrpatronen und Selbstladern gearbeitet, aber erst die MP44 hat zu einem Schub in der Entwicklung geführt. Jedoch haben die Konstrukteure um Michail Kalaschnikov es nicht mehr geschafft, ein richtiges Sturmgewehr bis zum Ende des Krieges zu entwickeln und so erblickte die neue Waffe, welche das bekannteste Sturmgewehr überhaupt werden sollte, 1947 unter der Bezeichnung AK-47 das Licht der Welt. Die AK verwendete das Kaliber 7.62x39 mm und war auf Einzelschüsse sowie Feuerstöße ausgelegt. Auf den ersten Blick scheint die Waffe alles andere als bemerkenswert. Sie wirkt recht grob, die Reichweite ist nicht besonders hoch und die Genauigkeit ist eher als mittelmäßig zu bezeichnen.

In allen wichtige Punkten brilliert sie jedoch. Die Waffe ist gut verarbeitet und äußerst zäh. Sie ist mehr als nur zuverlässig und verichtet unter allen erdenklichen Bedingungen ihren Dienst. Die Munition ist durchschlagkräftig genug und die Reichweite in der genaue Schüsse möglich sind, entspricht ziemlich genau den 300 Metern.



M16-A2 Sturmgewehr und M-4A1 Karabiner

In den westlichen Staaten sollte der Schritt hin zum Sturmgewehr noch auf sich warten lassen. Die USA hatte die Entwicklung hin zu einem schwächeren Kaliber gebremst, indem sie 7.62x51 als Nato-Standardkaliber durchgedrückt hatten, obwohl viele europäische Staaten schon am Konzept des Sturmgewehrs gearbeitet hatten. So verbreiteten sich erstmalig die Kampfgewehre und waren lange Zeit die Standardwaffen der Nato-Mitgliedsstaaten, teilweise bis zum Ende des letzten Jahrhunderts. Es waren schließlich wieder die USA die Mitte der 60er das Sturmgewehr bei ihren Truppen einführten und damit ihre Bündnispartner völlig überrum-

pelten. Natürlich rede ich vom 'berühmten' M16. Die Einführung war eine einzige Katastrophe. Von sich aus war das M16 ein durchaus brauchbares Gewehr, allerdings führten einige Probleme bei der Massenfertigung durch Colt und Patronen mit einer anderen Treibmittelmischung als ursprünglich vorgesehen dazu, dass die Waffe zu intolerabel häufigen Ladehemmungen neigte. Teilweise war es kaum möglich 2 Schuss hintereinander aus der Waffe zu bekommen, ohne dass eine Ladehemmung auftrat. Zusätzlich hatten viele Soldaten damals die Illusion (welche auch ganz bewusst unterstützt wurde), dass das M16 die selbe Leistung erreichen würde, wie ihr altes M14 Gewehr, was natürlich ein Irrglaube war. Das alles hatte dazu geführt, dass das M16 alles andere als beliebt war und nichtmal die feindlichen Guerrillas das M16 angefasst haben, wenn irgendwo eines zurück blieb. Teilweise war es sogar bei den amerikanischen Soldaten beliebt, erbeutete AKs zu verwenden, aber Aufgrund des charakteristischen Feuergeräusches der AK bestand hierbei die Gefahr, dass man freundliches Feuer auf sich zog. Mit der Zeit wurden die Macken des M16 jedoch behoben und es wurde zu einer zuverlässigen und geschätzten Waffe. Das M16 lebt bis heute in dem aktuellen Colt M22/M23-System weiter.

Im Zusammenhang mit Sturmgewehren sollte man noch den Karabiner nennen. Karabiner sind Gewehre mit verkürzten Läufen, und gerade Sturmgewehr-Karabiner erfreuen sich großer Beliebtheit. Sie sind leichter und kompakter und so sind sie vor allem für den Kampf in urbanen Gebieten gut geeignet. Der erste Sturmgewehr-Karabiner entwickelte sich aus dem M16 und verbreitete sich schnell bei verschiedenen Spezialeinheiten.

Heute gibt es mehr Sturmgewehrkaliber als je zuvor. Manche Hersteller sind den Weg gegangen das verwendete Kaliber noch weiter zu verkleinern, wie z.B. beim Heckler&Koch G11 in 4,7x33 mm Caseless oder 5 mm Pulseloader von Aztech und setzen hierbei auf schnell abgefeuerte, präzise Salven, bei denen die Kugeln in einem äußerst engen Kreis einschlagen. Andere wiederum verwenden größere Kaliber wie etwa 6.5mm Hybrid, was ich selbst für äußerst gelungen halte. Für Runner am interessantesten sind meiner Meinung nach Karabiner-versionen von Sturmgewehren oder ein mit einem 20 mm ISSC Unterlaufwerfer ausgerüstetes Gewehr. Das erste stellt eine durchaus interessante Alternative zu einer MP dar, wenn man nicht gerade leise sein möchte, das zweite gibt einem als Frontliner eine äußerst vielseitige, wenn auch recht klobige Waffe zur Hand. Mit dem 20mm Werfer kann man so ziemlich alles verschießen, was einem für einen Auftrag wichtig erscheint. Nichtletale Munition wie Taserladungen, Hartgummigeschosse oder Gasgranaten über die klassische Schrotflinten Munition, wie Slugs, Schrot oder Sabotgeschosse, bis hin zu Shaped Charge Granaten um Panzerungen zu knacken, programmierbare Airburstgranaten oder die ganz

klassische Sprenggranate. Natürlich ist es nicht immer möglich, so eine Waffe mit sich herumzutragen, was ihren Nutzen für Runner auf der anderen Seite natürlich wieder ein wenig einschränkt. Das 'normale' Sturmgewehr hat einem Runner dagegen selten wirklich viel zu bieten, wobei die bessere Reichweite und Genauigkeit eines guten Sturmgewehres natürlich durchaus interessant sein können.

0.4.3 Maschinengewehre

Kommen wir zu den richtigen Spielzeugen und auch gleich der letzten Waffengattung über die ich schreiben möchte: Den Maschinengewehren. 'Spielzeug' ist eigentlich genau der richtige Begriff, um den Nutzen eines MGs für den durchschnittlichen Runner zu bezeichnen, denn machen wir uns nichts vor: MG schießen macht einfach Spaß, zumindest *mir* geht das so. Einen wirklich großen Nutzen hat das MG für einen Runner jedoch nicht. Für die meisten Anwendungen ist es einfach zu groß und zu sperrig, und anhaltendes Deckungsfeuer braucht man eigentlich nur äußerst selten. Damit fällt dem MG für den Runner meistens eine ähnliche Rolle zu wie einem Scharfschützengewehr. Wenn man weiß, dass es zu Ärger kommt, kann ein außerhalb platzierter MG-Schütze eine unschätzbare Hilfe sein. Man sollte keine Kunstschüsse erwarten, aber ein gutes MG kann man auf urbane Kampferfernungen als Scharfschützengewehr nutzen und zusätzlich kann man verherrendes, anhaltendes Deckungsfeuer geben, um dem Rest des Teams die Flucht zu ermöglichen und die Opposition aufzuhalten. Natürlich sollte man dann selbst schauen, dass man möglichst schnell weg kommt bevor jemand das macht, was man normalerweise mit einem MG-Nest macht: man hebt es aus. Die Rolle des MG's beschränkt sich also hauptsächlich auf schweres Unterstützungsfeuer.

Nachdem das geklärt ist, kommen wir jetzt zu den zwei MG-Gattungen, auf die ich hier eingehen will, das LMG oder auch LSW für 'Light Support Weapon' oder SAW für 'Squad Automatic Weapon', sowie das MMG oder eher GP-MG/UMG für 'General Purpose/Universal'-MG. Auf die schweren MGs will ich hier nicht eingehen, denn die wenigsten können wirklich ein 20-30 kg schweres .50er MG mit sich herumtragen und einsetzen. Ihr Einsatz ist damit also größten Teils auf Fahrzeuge beschränkt.



RPK-74 mit Nachtsichtgerät

Fangen wir mit dem leichten MG an. Moderne, leichte MGs verschießen grundsätzlich die selbe Munition wie Sturmgewehre, also üblicherweise 5.45x39 mm, 5.56x45 mm und die ganze restliche Latte an Kalibern, welche es mittlerweile gibt. Einen kleinen Abriß habe ich ja schon im Abschnitt über Sturmgewehre gegeben. Viele LMGs basieren auch tatsächlich auf Sturmgewehren: man verpasst ihnen einen längeren, schwereren Lauf, baut ein Zweibein drunter, und kombiniert das ganze mit einem größeren Magazin oder einer Munitionstrommel und fertig ist das LMG. Beispiele hierfür sind z. B. das russische RPK-130 welches auf der AK basiert, das Type 95 LMG und natürlich das Steyr AUG in seiner MG-Konfiguration. Diese LMGs sind präziser als ein entsprechendes Sturmgewehr, eignen sich aber selten für wirklich anhaltendes Deckungsfeuer, denn oft verfügen sie über kein Laufwechselsystem, so dass man sich am Riemen reißen muss, um den Lauf nicht zu überhitzen.



M-249 SAW / FN Minimi

Die zweite Art von LMGs basieren auf dem Universal-MG. Sie ähneln eher dem, was man sich allgemein vorstellt, wenn man an ein MG denkt, also dem, was man im Trideo meistens zu sehen bekommt, wenn der Held mit einem MG rumrennt. Diese LMGs verfügen über einen Lauf, den man schnell auswechseln kann, sowie eine Gurtauführung. Wenn sie die Möglichkeit haben, überhaupt Streifen zu verwenden, dann eher als Notfalllösung, wenn der Gurt leer geschossen ist und

man keinen Ersatz zur Hand hat, so dass man auf die Magazine seiner Kampfgefährten zurück greifen kann. Diese LMGs sind meistens ein wenig schwerer als LMGs, welche auf Sturmgewehre basieren, dafür sind sie aber auch für langanhaltendes Deckungsfeuer geeignet.

Wenn man wirklich unbedingt ein MG auf einen Run mitnehmen möchte, ist das LMG sicherlich die Waffe der Wahl. Es ist noch relativ leicht und handlich, so dass man es auch innerhalb von Gebäuden zumindest noch einigermaßen einsetzen kann, vor allem da es auch spezielle LMGs mit kürzerem Lauf, einem Vorderhandgriff und ausziehbarer Schulterstütze gibt, welche allerdings ein bisschen schwerer zu bekommen sind, da sie praktisch erst für Spezialeinheiten konstruiert wurden. Mit einem LMG kann man auch noch einigermaßen präzises und kontrolliertes automatisches Deckungsfeuer aus der Hüfte oder Schulter geben, ohne dass man gleich ein Gyroskop benötigen würde, so dass ein LMG wirklich eine Option sein kann, wenn man von Anfang an plant, mit maximaler Härte (und Lautstärke) vorzugehen. In diesem Fall mag einem Team das LMG die nötige Firepower geben, die es braucht, um zu überleben.

Damit wären wir auch schon bei den MGs, an welches viele denken, wenn man von MGs redet. Die Art von MG welche der oben besagte Actionheld im Trideo locker mit der rechten Hand hält, den Gurt cool um den linken Arm geschlungen und auch sonst keinen Unterschied zum LMG macht: die 'dicke Wumme', das MMG, genauer gesagt, das was man heute als MMG bezeichnet: das Universal-MG.

Das Universal-MG wurde im zweiten Weltkrieg entwickelt und war gedacht, um zwei Waffengattungen zusammenzufassen: das mittlere MG und das leichte MG. Zur damaligen Zeit sah die Klassifizierung der verschiedenen MGs also noch ein wenig anders aus. Bis dahin war ein MMG ein MG, welches sich nur schwerlich transportieren ließ. Sie wogen gut 20 kg, so dass diese Waffen nicht gerade das waren, was man mobil nennt. Ihr einziger, wirklicher Unterschied zu einem schweren MG war das kleinere Kaliber. Diese MGs waren hauptsächlich für die Verteidigung einer Stellung und der Sperrung eines Abschnitts mit anhaltendem Dauerfeuer gedacht. Für den Angriff konnte man sie aufgrund ihres Gewichts kaum gebrauchen, daher entwickelte man das LMG. Die ersten LMGs waren im Prinzip große, vollautomatische Gewehre (damals waren die meisten Infanteriegewehre noch Repetiergewehre oder Halbautomaten), mit einem Trommel- oder Stangenmagazin, welche die selbe .30er Munition verschossen, wie Gewehre und MMGs. Sie hatten zwar nicht die Möglichkeit des lange anhaltenden Automatikfeuers, aber dafür konnte ein Infanterist sie alleine tragen und einsetzen, so dass den Angriffseinheiten nun eine vollautomatische Waffe zur Verfügung stand. Man hat also die Waffen nicht aufgrund des verwendeten Kaliber getrennt (jedenfalls

nicht die LMGs von den MMGs), wie es heute üblich ist, sondern man hat getrennt zwischen tragbar und nicht tragbar. Das Kaliber war das selbe.

Das Universal-MG sollte nun beide Aufgaben erfüllen. Mit einer Gurtrommel und einen Zweibein ließ es sich als LMG einsetzen und auf einem Dreibein mit Endlosgurt war es ein MMG. Man konnte es als Fahrzeugwaffe und Flugabwehrwaffe einsetzen, so dass Logistik und Ausbildung extrem vereinfacht wurde. Die erste Waffe dieser Art war das deutsche MG34. Das MG34 stellte seinen Wert schnell unter Beweis, war jedoch für die Massenfertigung zu teuer und zu kompliziert, so dass das MG42 entwickelt wurde. Man kann sagen, dass das MG42 eines der besten MGs ist, welches je produziert wurde. Viele spätere Konstruktionen basieren auf dem MG42 und noch heute findet man das MG3 von Ruhrmetall auf den Waffenmärkten, welches praktisch einen 1:1 Nachbau des MG42 darstellt. Weitere Beispiele für diese Klasse der MGs sind das alte M60, das russische PKM oder das FN MAG / M240, welches seit gut 100 Jahren mit nur geringen Veränderungen im Einsatz ist.



M240 / FN MAG / GMPG ('Gimpy')

Nachdem wir jetzt geklärt haben, was ein MMG wirklich ist und wie sich das moderne MMG entwickelt hat, kommen wir zu seinen Einsatzmöglichkeiten. Wie schon geschrieben, kann man das MMG durchaus in der Rolle eines LMGs einsetzen, aber allgemein ist es dafür einfach zu schwer und zu sperrig. Dazu kommt, dass das größere Kaliber, welches ein MMG verwendet, natürlich nicht gerade für genaues Automatikfeuer aus der Hüfte ideal ist. Der Rückstoß ist einfach zu groß. Es ist ohne größere Probleme möglich, Deckungsfeuer aus der Hüfte zu geben, aber man sollte nicht wirklich erwarten, viel zu treffen, wobei die Möglichkeiten des kybernetisch verbesserten Menschen sowie der Orks und Trolle das natürlich wieder ein wenig relativieren.

Wenn man allerdings wirklich Wert darauf legt, präzises Feuer aus einer stehenden Position zu geben, sollte man auf ein Gyro zurückgreifen. Ansonsten sieht es eher so aus, dass man ungenaues Sperrfeuer gibt, bis man sich zu einer guten Position begeben hat, wo man dann das MG auflegt, um länger anhaltendere, präzisere Feuerstöße abgeben zu können. Am interessantesten sind MMGs für Runner, wenn sich ein Teammitglied vorher in eine gute Stellung begibt, von wo aus er ein möglichst gutes Schussfeld hat. Je nach den Gegebenheiten bringt man ein Dreibein mit, was es natürlich erschwert, schnell wegzukommen, ohne etwas von der Ausrüstung zurückzulassen. Oder man

verwendet einfach das Zweibein der Waffe. Wenn die Kacke nun wirklich am dampfen sein sollte, kann man von seiner Stellung aus Tod und Vernichtung über die Gegenseite bringen und so dem Rest des Teams den Rücken frei halten. Mit einem MMG durchlöchert man sogar ohne Probleme leichtere Sicherheitsfahrzeuge und Drohnen. Natürlich sollte man dann schauen, dass man so schnell wie möglich da wekommt. Wie üblich sollte man Fluchtrouten schon vorher ausgekundschaftet haben und es sollte alles bereitstehen, aber das versteht sich natürlich von selbst, genauso wie die Tatsache, dass die Cops nicht sehr erfreut auf MG-Feuer reagieren. Für einen Runner ist der Nutzen eines MMGs also mehr als nur beschränkt, andererseits macht es aber natürlich verdammt viel Spaß, auf dem Schießplatz einfach nur ein paar hundert bis tausend Schuss in der Landschaft zu verteilen. Das war es aber eigentlich auch schon. Ich bin jetzt schon seit über 8 Jahren im Geschäft und ich hab erst einmal ein MG einsetzen können und das noch nicht einmal auf einem Einsatz.

Charge

0.5 Guerillataktiken und Sicherung im Feld Verhaltensmuster von Regulars

VON HEG-E

Die meisten von uns haben niemals eine militärische Ausbildung genossen und kennen nur die üblichen Straßenkampfaktiken. Ich persönlich halte diese Taktiken sogar für überlegen in vielen Umgebungen, aber dennoch haben sich einige militärische Verhaltensweisen als effektiv und für einen Runner überraschend erwiesen. Deswegen will ich auf ein paar der wichtigsten eingehen und versuchen, zu erklären, wie so'n Milhead denkt. Die Taktiken auf unserer Seite sind in der Regel die von Guerilla und Kommandoeinheiten. Die Sicherung der Gegenseite ist für viele bereits zu einer bitteren Erfahrung geworden, weil man unvorbereitet in sie hineingestolpert ist. Die Vorteile auf unserer Seite liegen häufig in besserer Kenntnis der Umgebung in verdecktem Vorgehen oder manchmal in überlegener Qualität der Kampfmittel. Früher oder später steht jeder von uns einmal einer militärischen Einheit gegenüber.

Milheads kennen genau drei Arbeitsmodi: Freizeit, Angriff oder Verteidigung. Am besten erwischt man sie in ihrer Freizeit, aber ich will darauf zunächst nicht eingehen. Ich fange mal damit an, wie Soldaten in der Regel ihre Stellungen sichern.

0.5.1 Regular in der Verteidigung

Erstmal machen sie sich das Gelände übersichtlich und bauen etwas auf, was sie Perimeter nennen. Das ist ein Bereich, den sie unter Kontrolle zu haben glauben. Dieser Perimeter ist auch der Bereich, den sie von ihrer Stellung aus unter Feuer nehmen können und sie versuchen jeden möglichst lang in diesem Bereich aufzuhalten. Sie benutzen Minen nicht primär, um Eindringlinge zu töten oder ihnen eine Falle zu stellen, sondern sie benutzen Minen, um Bereiche des Geländes unpassierbar zu machen und so den Feind dazu zu zwingen, den Weg zu gehen, den sie möchten. Und dieser Weg führt in der Regel genau vor ihre gut geschützten und eingebunkerten Waffen.

Denn das Ziel von Militär ist normalerweise nicht der Terror, sondern die Kontrolle. Diese Typen sind totale Kontrollfreaks. Also ziehen sie rund um ihr Lager oder ihre befestigte Stellung, ihren Kontrollpunkt oder was auch immer eine freie Sichtzone, wo sie nahende Gefahren schon von weitem erkennen können. Das ist der tiefere Grund, warum Milheads so richtig versessen auf irgendwelche Hügel in der Landschaft sind. Sie bestimmen einen Bereich, wo man längs darf und wo nicht und machen das in der Regel auch schön deutlich sichtbar. Denn ein Minenfeld oder eine Sperrzone wirkt zum größten Teil

durch seine Psychologie, nicht Primär durch seine Tödlichkeit. Minenfallen ist eher was für uns. Denn Militär ist grundsätzlich in der Überzahl oder in der überlegenen Position. Sie sind grundsätzlich diejenigen, die vor Ort das Sagen haben oder es zumindest glauben. Die anderen, Leute wie mich, nennen sie Guerrilla, also wörtlich 'kleine Kämpfer' und sowas.

Also, nicht, dass ich mich selbst so nennen würde. Ich persönliche finde dieses Kriegsspielen echt zum kotzen. Aber bleiben wir beim Thema.

Nachdem sie also ihre Minenfelder markiert haben, damit die Trottel ihrer eigenen Einheit da nicht reinrennen, irgendwo eine Passage geschaffen haben, machen sie das Gelände schwer passierbar. So dass ein möglicher Angreifer eben keinen Überraschungsschlag landen kann. Gegen Fußtruppen stellen sie Stacheldrahtverhaue auf, durch die man nicht gehen, sondern nur kriechen kann und Panzersperren, also Reiter und dergleichen quer über die Straße, versetzt und hintereinander, so dass man mühsam um beide herumzirkeln muss und nicht durchbrettern. Die sind niemals dazu da, um jemanden wirklich aufzuhalten, die sind nur dazu da, um jeden, der hindurch will zu verlangsamen.

Währenddessen wacht irgendwo 'n Soldat mit einem MG oder einem Sturmgewehr, der eingreifen kann, falls irgendwas schiefeht.

Um den Perimeter zu sichern, spannen die Jungs manchmal irgendwelche Alarmanlagen auf oder dergleichen. Die einfachste Lösung ist ein in den Boden gesteckter Leuchtkugelwerfer mit einem Stolperdraht. Wenn jemand nachts durch das Feld läuft, stolpert er über den Draht, löst die Leuchtkugel aus und steht inmitten freier Plaine, gut beleuchtet, während die Sicherungssoldaten ihn in ihre Arms nehmen. Solche Fallen sind tückisch und man sollte sie nicht unterschätzen. Diese Falle ist auch sehr viel effektiver als eine Mine, weil ein Soldat bei Auslösung der Falle immer noch entscheiden kann, ob es eine Fehlzündung ist oder nicht.

Eine typische Sicherungs-Mine ist die Claymore, eine gerichtete AP-IPE-Splittermine. Diese Mine kann entweder durch Stolperdraht ausgelöst werden oder aber lieber genommen, weil effektiver ist der Auslösedraht in die Stellung hinein. Wenn der Feind irgendeinen Alarm ausgelöst hat und gut beleuchtet im Perimeter steht, ziehen die Soldaten nur noch an einem Kabelende und die Angreifer verteilen sich als Hundefutter über das Feld. Diese Minen können einzeln oder in Gruppen gezündet werden und werden meistens so gesetzt, dass ihre Wirkungsbereiche sich überlappen.

Ich hatte mal einen Fall einer solchen Sicherung. Ein Dschungelpfad zwischen zwei Dörfern zog sich durch eine kleine Flußniederung. Auf der anderen Seite des Flusses hatten Soldaten dieses Landes eine Stellung ausgehoben und sich eingegraben. Die Stellung war getarnt, aber nach oben offen. Das findet man häufig mal in Notstellungen. Ich hatte den richtigen Riecher, weil die Stelle einfach ideal nach Hin-

0.5. GUERILLATAKTIKEN UND SICHERUNG IM FELDE VERHALTENS-MUSTER VON REGULARS

terhalt roch. Man darf nicht vergessen, dass so eine Falle nur einmal funktioniert, danach kennt der Gegner sie. Deshalb hatten sich die Sucker nicht mehr Mühe gegeben, als es unbedingt sein muss. Wir hatten natürlich nicht vor, direkt vor ihrer MG-Stellung mit nichts als einem breiten Bach zwischen uns und deren Mündung, eine Entfernung von vielleicht 50 oder 60 Metern, zu passieren. Wir entschlossen uns, das Nest auszuheben, anstatt es großräumig zu umgehen. Das war eine Fehlentscheidung, denn wir hatten noch nicht viel Erfahrung mit solchen Stellungen. Auf unserer Seite hatten sie den Dschungel jenseits des Pfades mit gerichteten Minen gepflastert, wie ein Erkundungstrupp feststellte.

Also folgten wir dem kleinen Fluß aufwärts, wieder ein Stück zurück und überquerten das Wasser an einer seichten Stelle, die Waffen über den Köpfen. Um uns der lärmende Dschungel der alles in eine Art Halbschatten tauchte. Die Idee war, die Sucker zu umgehen und von hinten ihre Stellung einzunehmen. Wir vermuteten, dass die undurchdringliche Rückseite ebenfalls mit Splittermine bestückt war und hatten bereits ein ungutes Gefühl.

Ich näherte mich vorsichtig in Begleitung eines vierzehnjährigen Jungen, der der örtlichen Guerillatruppe angehörte. Wir fanden nach kurzem Suchen ihre Alarmanlage: einen versteckt an einem Baum angebrachter Infrarot-Bewegungsmelder. In einem Dschungel sind die Temperaturen allerdings so warm, dass der Melder einerseits ohnehin unzuverlässig funktioniert und das bewegende Laub schränken die Effektivität dieser Geräte außerdem ein. Die Vermutung war nun, dass dieser billige Sensor mit einer Mine gekoppelt war. Also suchte ich mein Werkzeug heraus, um den Sensor zu umgehen. Mein Begleiter hatte aber bereits mit der Spitze seines Kampfmessers das Potentionmeter des Sensors, also die Empfindlichkeitseinstellung, heruntergedreht, so dass wir passieren konnten. Ich fand das Vorgehen etwas überhastet, aber er versicherte mir, dass er den Sensor kenne. Also holten wir den Rest der Truppe heran, der etwa fünfzig Meter weiter in Deckung gegangen war.

Wenn ich bedenke, welche kniffligen Alarmsysteme ich schon zu sehen bekommen hatte, war das hier eine regelrechte Beleidigung. Dennoch hatte ich einen Fehler gemacht. Ich hatte die ganze Zeit ein mieses Gefühl. Ich wusste nicht, welchen Fehler ich gemacht hatte, aber es sollte nicht mehr lange dauern und ich erfuhr es.

Wir krochen also sehr leise weiter an die Stellung heran und wir hatten die Minen immer noch nicht entdeckt. Mir kam eine Idee: ich sah in die Baumwipfel. Und genau dort oben hatten sie die Teile an Ästen angebracht. Das kühle Metall gut zu erkennen gegen das warme, natürlich Holz der Bäume. Ich glitt augenblicklich zwischen die Wurzeln eines der größeren Bäume und nahm volle Deckung, warte die anderen. Aber zu spät. Alle Minen zündeten gleichzeitig und es hagelte Schrapnell vom

Himmel. Minen sind immer so gerichtet, dass sie die Soldaten in der Stellung niemals treffen. Also waren sie von der Stellung weggerichtet, ich lag tief und so fegte die Todeswelle über mich hinweg und nur ein paar Schrapnelle trafen mich, blieben aber in der dünnen Panzerung hängen. Ärgerlich in diesen Dschungelumgebungen, Chummer: keine ernstzunehmende Panzerung. Nichts von dem, was wir in den Straßen gewohnt sind.

Aber mein Begleiter hatte nicht so viel Glück. Sein Bauch war aufgerissen, seine Beine regelrecht zerfetzt und aus den Bauch-Arterien pumpte in kräftigen Schüben sein Blut. Er starb mir in den Händen weg und stammelte nur noch ein paar Worte über seine Mutter und drückte mir einen silbernen Anhänger in die Hand.

Ein paar Sekunden später durchpflügte ein Universal-MG den Dschungel um uns her und aus der Richtung der Stellung feuerten zwei Soldaten mit Kampfgewehren. Ich werde den Sound nie vergessen. Wir hatten noch nichts gesehen und sie hatten noch nichts gesehen. Trotzdem hielt uns das MG mit dem Kopf am Boden.

Einer meiner Chummer feuerte blind, nur auf das Geräusch in den Dschungel aber die Wirkung war gleich null. Dafür konzentrierte der Gegner jetzt das Feuer auf seine Position, anstatt es zu streuen. Und das Feuer schien irgendwie verbissener zu werden. Später erfuhren wir, dass sie erst jetzt wussten, daß dort Soldaten waren und nicht bloß ein Tier oder ein Fehlalarm. Der Sensor, den mein Begleiter verändert hatte, war eine Falle gewesen gegen genau das übliche Vorgehen dieser Guerilleros, nämlich die Empfindlichkeit herunterzudrehen. Die Nullstellung hatte die Soldaten alarmiert. Sie warteten noch ein paar Sekunden, bauten das MG um und zogen die Auslöser. Ergebnis: wir waren erledigt. Was ich daraus gelernt habe: ich bestehe darauf, das zu tun, was ich am besten kann und das nicht Amateuren zu überlassen. Eine Erfahrung, die ich bitter bezahlt hatte.

Mit mühevoller Arbeit näherten wir uns der Stellung. Aber als ich endlich eine Sichtlinie bekam, gab es kein Ziel. Das MG feuerte, aber der Schütze versteckte sich im Graben und sah nur durch ein Periskop. Es hätte auch ein elektronisches Sichtgerät sein können, aber man sollte sich im Dschungel nicht zu sehr auf Technik verlassen. Wenn sie funktioniert – schön, aber das Leben sollte davon nicht abhängen. Ein weiterer meiner Chummer war vom MG getroffen worden und es ging ihm übel. Eins unsererer wahnsinnig tollen Ares Alphas war mal wieder ausgefallen und der letzte unserer Gruppe feuerte blind und frustriert Unterlaufgranaten in Richtung ihrer Stellung. Wir waren alle mehr oder weniger verletzt. Dem Jungen konnte man nicht mehr helfen, einer von uns lag im sterben und band eine junge Frau mit der Aufgabe, ihn nicht sterben zu lassen. Ständig befürchteten wir, dass die Soldaten Luftunterstützung anfordern würden und Jets über

unseren Köpfen einfach großflächig Napalm abladen könnten. Aber es ging zu schnell. Schließlich fanden wir einen Weg, die Stellung zu stürmen. Ich zerschoss mit gut gezielten Schüssen die Waffen und Sichtgeräte. Wobei die Lautlosigkeit meiner Waffe wiederum ein unschätzbare Vorteil war. Denn die Soldaten in den Gräben schossen hauptsächlich nach Gehör.

Unsere eigentliche Aufgabe war gescheitert, aber diese Lektion für Anfänger habe ich nie vergessen. Soldaten trumphen nicht unbedingt mit HiTek auf, sie arbeiten mit dem, was angebracht ist. Und sie arbeiten mit dem minimalen Aufwand, wenn es geht. Denn Krieg ist ein Krieg der Kassen. Warum sollten sie Minen legen für 1000 Nuyen mit einem echten Sensorfeld, wenn es eine billig Mine für die Hälfte ebenso tut?

Eine andere Entwicklung auf dem Feld ist der immer stärkere Einsatz von intelligentem Gerät. Als Beispiel habe ich mal beobachtet, wie eine leicht gepanzerte Aufklärungsgruppe ihre Stellung sichert, wenn sie Pause machen. Sie stecken in einem großen, unregelmäßigen Achteck Stäbe in den Boden, die zehn Lasertransmitter enthalten. Diese Stäbe bestehen aus drei Segmenten und sind zusammengesetzt etwa drei Meter lang. Die Laser werden von Stab zu Stab ausgerichtet und so steht innerhalb kürzester Zeit ein Zaun um die Position. Sie stellen Richtminen auf und außerdem haben sie zwei automatisierte MG-Stellungen, sprich Sentries auf Dreibein mit einem billigen Sensor. Die Jungs schlafen in ihren Fahrzeugen und zwei Leute halten über die Fahrzeugsensoren Wache. Draußen ist kein Mensch. Alles nur Maschinen. Wenn der Zaun Alarm gibt, man kann die IR-Strahlen ja in der Regel nicht sehen, selbst mit IR-Sicht geht es nur, wenn Partikel in den Strahlenbereich geraten, was allerdings in freier Natur meistens gegeben ist.

Der Perimeter ist schnell zu errichten, er ist unauffällig und sichert effektiv gegen Feinde, die sich heimlich nähern. Die Waffe wurde automatisiert und der Personalaufwand minimiert.

Bleibt bloß zu fragen, was meine Aufgabe bei dieser Sache gewesen sein mag. Ich gebe den kostenlosen Rat: verlaßt euch nicht zu sehr auf die Technik.

Was wir an diesen beiden, kurzen Geschichten lernen können, ist die Umsetzung der Grundprinzipien einer militärischen Stellung: Sicherheit, Übersichtlichkeit des Geländes, ausnutzen oder erschaffen eines Geländevorteils.

Ein durch Sensoren installierter Perimeter wird mehr oder weniger häufig patrouilliert. Ein Patrouille überprüft, ob der Perimeter wirklich unverletzt ist und versucht am Rand dieses gesicherten Geländes Gefahr im Verzug aufzuspüren. Heute wird das auch gern von einer Luftpatrouille durch eine kleine Drohne gemacht, im Dschungel und in der Stadt jedoch ist diese Methode beinahe wirkungslos.

Denn der Dschungel genauso wie urbane Umge-

bung bietet eine nahezu unendliche Anzahl Verstecke, Hinterhalte und Fallen. Das Verminen feindlicher Patrouillenwege ist ein sehr beliebter Spaß unter Guerrilleros. Der wirksamste Schlag gegen einen Feind ist, wenn dieser keine Möglichkeit hat, zurückzuschlagen. Man sollte also am besten nicht mehr da sein, wenn es kracht. Diese Technik ist zwar nicht sonderlich beliebt, aber trotzdem sehr wirkungsvoll. Genauso wie Hinterhalte auf Patrouillen durch Scharfschützen oder versteckte Stellungen, ferngezündete Sprengladungen und so weiter. Eine Stellung ist schnell errichtet. Einem guten Trupp Regulars reicht dafür heute schon eine halbe Stunde Vorbereitung. Ein erster Perimeter steht nach wenigen Minuten.

Perimeter, Gelände und Patrouillen, diese Prinzipien haben sich seit dem römischen Reich und ihren Soldaten, ja schon seit den griechischen Stadtstaaten nicht prinzipiell verändert.

0.5.2 Regular im Angriff

Wenn Regulars in den Angriff gehen, dann sind sie genauso vorsichtig wie in der Verteidigung. Sie sind sogar ein wenig langsam. Das erste, was man von einem Trupp Regulars sieht, ist eine kleine Gruppe Aufklärer. Niemals, aber wirklich niemals läuft eine Gruppe Regulars ohne Aufklärung voran. Meistens schicken sie einen erfahrenen Unteroffizier und ein erfahrenes Mannschaftsmitglied, das erstmal nach Fallen oder Hinterhalten Ausschau hält. Wenn sie die Situation für unbedenklich halten, bleibt einer der Scouts vorn und der andere läuft zurück, um den Rest nachzuholen. Natürlich lässt sich das auch mit Hilfe einer Luftaufklärung durch eine Drohne erledigen. Aber gerade in Waldgebieten kann man das vergessen. Ebenfalls benutzen Regulars normalerweise kein Funk, vielleicht weil es zu teuer ist oder zu auffällig oder weil für die korrekte Benutzung und das Halten der Funkdisziplin die normale Ausbildung eines Regulars nicht ausreicht. Jedenfalls verlassen sie sich lieber auf einen, der zurückkommt und meldet. Weil der Scout dann auch das Gelände kennt und weiß, wo man langlaufen kann, ohne ihn einen Hinterhalt zu geraten. Während der Rest des Trupps wartet, bilden sie einen improvisierten Perimeter.

⊗ [Keine Drohnenaufklärung in den Wäldern? In welcher Zeit lebst du, Mann?]
- WEASEL BOY

⊗ [Weil ein Blätterdach immer noch einen unüberwindlichen Sichtschutz bildet. Der Quatsch mit der allgegenwärtigen Infrarotsicht aus dem Trideo solltest du besser wissen, wenn du einmal mit den Sinnen in einem Multispektralsensor gesteckt hast.]
- PERIMETER

Denn der Hinterhalt ist so ziemlich das, was ein Trupp Regulars am meisten fürchtet und wo sie auch

0.5. GUERILLATAKTIKEN UND SICHERUNG IM FELDE VERHALTENSMUSTER VON REGULARS

am ehesten aufgemischt werden. Deswegen sind Patrouillen auch so verhaßt unter denen. Weil da kein Scout vorausläuft, sondern sie sich in Schützenreihe bewegen müssen, also locker verteilte versetzt zu beiden Seiten des Weges oder der Straße. Die Nachhut sichert nach hinten, die Vorhut nach vorn und der Rest zur Seite. Wenn's kracht, schmeißen sie sich sofort vom Weg weg in Deckung.

Wenn sie im Angriff sind und sie stellen generische Kräfte fest, dann checken sie das erst mit dem anwesenden Offizier. Also derjenige, zu dem der Scout hinläuft, ist der Offizier, falls er sonst nicht erkannt werden kann. Ohne Offizier übernimmt der erfahrenste Unteroffizier das Kommando und der erfahrenste Unteroffizier, also so nennen sie die 'Vorarbeiter', ist meistens beim Scouttrupp dabei. Manchmal geht auch der Offizier mit auf Scout. Das ist ein Wunder Punkt, denn der Rest ist ohne Kopf ziemlich hilflos.

Na, jedenfalls kommt es jetzt darauf an, was die für einen Auftrag haben. In jedem Fall fragen sie erstmal beim HQ nach, was sie jetzt tun sollen. Vielleicht bekommen sie als Unterstützung einen Luftangriff oder sie ordern Mörserbeschuss oder Artillerie. Kann alles passieren. Gehen wir einmal davon aus, dass die Einschätzung des Offiziers oder des HQ meint, der Trupp könne das allein regeln oder Unterstützung geht aus irgendeinem Grunde nicht. Die Regulars werden nicht angreifen, ohne nicht irgendeinen Vorteil auf ihrer Seite zu haben oder sie sind wirklich verzweifelt. Sie werden sich beim Vorrücken verteilen, so dass man sie auf keinen Fall mit einer einzelnen Granate oder einem Mörser erwischt und dann in niedrigster Gangart, also flach an den Boden gedrückt vorrücken. Muss das Vorrücken schneller gehen, springt irgendwo einer auf und rennt einige Meter, bevor er sich fallen lässt und aus dem Liegen sichert. In diesem Augenblick springt irgendwo anders einer auf und rennt und bringt sich ebenfalls nach ein paar Metern in Deckung. So kommt ein Trupp Regulars gut gedeckt voran und exponiert dabei aus einer Gruppe von 30 Mann nie mehr als drei oder vier, die ihre Deckung gerade verlassen haben und rennen.

Regulars machen immer eine Pause, bevor sie ein freies Feld überqueren, sie meiden freie Felder. Sie suchen Schutz, sei es nur Sichtschutz oder gar richtige Deckung. Was in der Wildnis gilt, gilt natürlich auch in der Stadt. Regulars versuchen, wenn möglich, am Leben zu bleiben und verhalten sich meistens auch so.

Natürlich findet man bei schlechter disziplinierten Armeen oder gewissen süd- und middleamerikanischen Konglomeraten ein eher laxes Auslegen dieser Überlebensstrategie. Das ist dann natürlich dumm für die Soldaten. Das machen sie aber in der Regel nur, wenn sie unerfahren sind oder wenn sie sich in absoluter Sicherheit wägen.

Wenn sie vorrücken und haben Feindkontakt, dann beschießen die Deckung gebenden Soldaten

Feindpositionen, manchmal auch rein auf Verdacht. Also wenn Kugeln einschlagen, heißt es nicht unbedingt, dass man irgendwen entdeckt hat. Obwohl Regulars normalerweise nicht ohne ausdrücklichen Befehl oder Gefahr abdrücken dürfen. Also wenn ihr beschossen werdet, müßt ihr abschätzen, ob man euch wirklich gesehen hat oder ob das Feuer nur präventiv ist.

So ein Trupp Regulars hat meistens einen Mann mit einem Maschinengewehr dabei und manchmal einen Infantriescharfschützen, echte Scharfschützen sind eher selten. Außerdem einen Funker. Zusammen mit dem Offizier sind das die Primärziele. Meiner Meinung nach erst der Scharfschütze, dann der Funker, danach der Offizier, der erfahrenste Unteroffizier und dann den Gunner. Aber das kann von Fall zu Fall variieren aber als Daumenregel reicht das für's erste. Der Funker ist allerdings weniger wichtig als sein Funkgerät. Also im Zweifelsfall auf das Gerät feuern und nicht auf den Mann. Denn die große Macht der Regulars ist die Kommunikation und das Zuhilferufen von Verstärkung.

Sollten Regulars befestigten Stellungen begegnen, werden sie versuchen, Leute so dicht ranzubringen, dass sie Granaten hineinwerfen können, vielleicht benutzen sie auch einen Granatwerfer. Regulars gehen in der Regel nicht subtil vor und auch im Nahkampf sind sie keine große Gefahr. Der Gunner mit dem MG wird dabei versuchen, die Verteidiger niederzuhalten. Außerdem tendieren Regulars dazu, zu flankieren, also ihre Gruppe aufzuteilen und von zwei Seiten anzugreifen und zwar so, dass sie sich nicht gegenseitig beschießen können. Die ganze Erfahrung und Taktik steckt im Offizier und im Unteroffizier. Der Rest der Truppe ist keine große Gefahr und ist verhältnismäßig schnell zu demoralisieren oder zu verwirren.

Unterschätzt die Regulars nicht. Auch wenn der normale Soldat im Kampf in der Regel unterlegen ist, so ist eine Einheit Soldaten durch ihr Teamwork auch für einen Profi eine Gefahr. Mit brutaler Gewalt sollte man nicht gegen so einen Trupp vorgehen. Denn was vielleicht an Qualität fehlt, gleichen Regulars durch Quantität aus.

Eine Gruppe Regulars ist in der Regel gut ausgerüstet, so dass sie ihren Auftrag erfüllen können. Wenn es wahrscheinlich ist, dass sie gepanzerten Fahrzeugen begegnen, dann werden sie Panzerabwehrwaffen dabei haben, wenn sie fliegenden Einheiten begegnen könnten, wird zumindest einer eine geeignete Waffe dabei haben. Es muss nicht sein, aber damit ist zu rechnen. Regulars begegnet man am besten, indem man ihnen ausweicht. Das ist in der Regel nicht so schwer, wie mit einer zahlenmäßig weit unterlegenen Einheit. Man weicht ihnen aus und stellt statt dessen Fallen oder bekämpft die Regulars einzeln statt als Gruppe. Eine weitere Schwäche von Regulars – und gleichzeitig eine Stärke – ist, dass sie sich in der Regel zu Hilfe kommen, weil sie miteinander befreundet sind oder ge-

0.5. GUERILLATAKTIKEN UND SICHERUNG IM FELD
VERHALTENSMUSTER VON REGULARS

meinsam harte Zeiten durchgemacht haben.

Beachtet man diese Dinge, hat man als Runner gute Chancen gegen eine Gruppe Regulars zu bestehen. Fängt man es jedoch falsch an und lässt den Gegner die Initiative übernehmen, macht ein Trupp Regulars jede Runnergruppe fertig.

Also immer vorsichtig bleiben!

☺☺☺

0.6 Häuserkampf

VON USIEL

Den Häuserkampf gibt es in verschiedenen Ausführungen. Dies liegt an der unterschiedlichen Zielsetzung der Gruppierungen, die einen Häuserkampf durchführen können.

Definition der Zielsetzungen:

Militärische Zielsetzung ist meist die Erstürmung und Sicherung eines Gebäudes, welches sich unter der Kontrolle gegnerischer Kräfte befindet.

Polizeiliche Zielsetzung ist meist die Verhaftung eines Verdächtigen, der von der Schusswaffe gebrauch machen könnte.

Die Zielsetzung von Spezialeinheiten hängt meistens mit dem Grund zusammen, aus welchem sie gerufen wurden. In den meisten Fällen Geiselnahmen. Die Besonderheit ist hier, dass die Einheit Entscheidungsgewalt hat, ob sie Geiselnnehmer tötet oder versucht, sie zu überwältigen.

Militäreinheiten gehen nach folgendem Schema vor:

Sie nähern sich dem Zielgebäude. Die Fenster werden von einem Zug unter konstantes Feuer genommen, um niemandem die Möglichkeit zu geben, den Sturmtrupp zu stoppen.

- ⊗ [Aha. Das muss man bei meiner Ausbildung vergessen haben. Ist absoluter Unsinn.] - SEEKER

Der Sturmtrupp, bestehend aus einem Läufer vorneweg, zwei Mann die die Sturmleiter tragen und zwei, die wenn nötig zusätzliche Deckungsfeuer geben, wobei einer davon als erster das Haus betreten wird.

- ⊗ [Komisch. Ich zähle fünf. Schwer zu arrangieren, wenn das UCAS Army Standard Rifleteam aus 4 Mann besteht. Zwei Rifleteams mit einem Sgt. sind dann eine Squad und operieren eigentlich nur in 2:2:2:2+1, 3:3:3 oder 4:4+1. Aber was solls...] - SEEKER

Der Läufer wirft eine Granate in das Zielfenster; dieses liegt im obersten Geschoß des Hauses. Militärs arbeiten sich immer von oben nach unten durch ein Gebäude.

- ⊗ [Oh Jesus... Lies mal ein Field Manual. Was bist du? Zivilist? Noch nie ein Haus über eine Dachbresche genommen? Das ist eine Standardtaktik. Urbankampf

ist verdammt flexibel. Im Übrigen kündigt man die Erstürmung nur dann mit Granaten und MG-Beschuss an, wenn man davon ausgeht, dass der Feind weiß dass man kommt. Das nur mal nebenbei. Granaten wirft man übrigens nur, wenn man den Verdacht hat, damit jemanden zu erledigen. Der Vorrat von Granaten, den man hat, ist nämlich endlich und schnell erschöpft. Schonmal ein ganzes Stadtviertel durchkämmt? Wohl nicht. Ist ein Alptraum, bei dem man sich wünscht einen Extralaster mit Granaten zu haben. Hat man aber nicht.] - SEEKER

- ⊗ [Ich freue mich immer wieder, wenn ich merke dass ich aus dem richtigen Grund nach Amerika gekommen bin. Die Leute hier sind so beschränkt in ihrem Denken. Klar sind sie gut indem was sie tun, sie werden ja schließlich zu Fachidioten ausgebildet, aber es ist unweigerlich erfrischend. Da schreibt jemand etwas über Häuserkampf und die einzige Möglichkeit die ein Amerikaner hat, ist dies auf das eigene Land anzuwenden. Einem Amerikaner würde gar nicht auffallen, dass Usiel nicht wirklich amerikanisch klingt oder dass er vielleicht versucht möglichst allgemein zu bleiben, damit auch Menschen in anderen Ländern dies auf ihre Umwelt anwenden können. Diese Denkleistung scheint einfach nicht vorhanden zu sein. Und ich bin froh darüber, erleichtert es doch so vieles.] - WARLOCK

- ⊗ [Also im Field Manual der Army steht, dass vor Betreten eines Raumes durch ein Fenster erst eine Granate reingeworfen werden soll. Hm. Nachschubprobleme werden da irgendwie nicht berücksichtigt. Stadtkämpfe dauern in der Regel Ewigkeiten und das Vorrücken ist ein mühsamer Zimmer um Zimmer, Haus um Haus und Block um Block Kampf. Und gerade in bewohntem Gebiet mit Zivilisten kann plötzlich wieder Feuer aus eigentlich geclartem Bereich aufkommen. Oder Gegner durchbrechen auf Umwegen den Perimeter und bringen sich hinter einem in Stellung. Übrigens haben solche Einheiten so viel Respekt vor Sprengfallen, dass sie häufig neue Zugänge sprengen anstatt vorhandene zu benutzen. Genau wegen dieser Granatentechnik sollte man als Verteidiger feuern und die Stellung wechseln. Snipertaktiken sind in urbanem Gebiet äußerst wirksam. Wartet nicht auf die Granaten. Macht diese Jungs wirklich wahnsinnig, sowas. Und schießt nicht immer auf den ersten Kontakt hin, wenn ihr eine gute Po-

sition habt. Das verrät nur euer Versteck. Feuert nach einer Weile, wenn sich alle in Sicherheit wiegen. Dann weiß nämlich keiner, woher das Feuer denn nun kam. Sorgt für Panik, vielleicht sind die Jungs so dumm, alle Fenster und Stellen unter Streufeuer zu nehmen und verschwenden dabei ihre Mun.

Das mit der Bewegung von oben nach unten kann ich übrigens bestätigen. Field Manual über Kampf in urbanem Gebiet. Das ist der von der Gravitation bevorzugte Weg von Granaten, das Abseilen ist einfacher als der Raufklettern und ein in einem oberen Stockwerk eingekesselter Gegner kämpft verzweifelt um sein Leben anstatt unten in Panik die Deckung des Hauses zu verlassen und dabei unter freundliches Feuer genommen zu werden. Steht auch so in Sun Tzu. 'Laß dem Gegner einen Fluchtweg offen.' - E-GEE

- ⊗ [Das ist so alles nur bedingt richtig. Man wirft nicht immer sofort eine Granate in einen Raum, und man *versucht* ein Gebäude von oben nach unten aufzurollen. Ich kenne das Manual, welches du meinst. Ist dir schon mal aufgefallen, von was für Städten die da ausgehen? *Kleinstädten!!!* Klar, da hast du auch nur relativ niedrige Gebäude. Davon abgesehen: was soll das den wirklich für eine Taktik sein? Du wirfst eine Granate in einen Raum, dann kommen die Kerle mit der Leiter, und dann klettert man erst hoch? Klasse!!! Was würdest *du* machen, wenn eine Einheit netterweise gleich ankündigt, wo sie reinkommt und dann auch noch so lange braucht, um endlich in dem Raum zu sein? Ich sage das gibt einen Haufen toter Soldaten. Ein weiteres Problem dieser Schilderung ist ihre Fixierung auf einen extremen Spezialfall: einem Kriegsausbruch. Alle Fenster unter Deckungsfeuer nehmen und überall Granaten reinwerfen? Man mag es nicht glauben, aber militärische Einheiten werden auch in Situationen eingesetzt, wo eine Stadt nicht unbedingt ein totales Kriegsgebiet ist und da kann man so einfach nicht vorgehen. Also ist es grundsätzlich falsch zu sagen: „So macht das Militär das“. Das ist eher: „So versucht das Militär im Kriegsfall eine Kleinstadt einzunehmen.“] - CHARGE
- ⊗ [Das Manual geht tatsächlich von Kriegseinsatz aus und unbeteiligte Zivilisten schließt das Vorgehen aus. Wenn man durch so ein Haus marodiert und dabei reihenweise Unschuldige geekt, hat der Widerstand danach ungeahnten Zulauf,

schätze ich mal. Nein und das Manual geht auch davon aus, dass einer bereits oben ist, wenn die Granate geworfen wird. Und ich würde als Verteidiger sowieso eine verdamnte Sprengfalle hinterlassen, anstatt jedes Zimmer zu verteidigen. In einer Kampfzone eine Leiter hochzuklettern und sich in einen ungesicherten Raum zu schwingen ist so ungefähr das letzte, wozu ich Lust nach Feierabend hätte. Sowas ist'n Scheißjob. Drek! Das besagte Manual empfiehlt ja auch den Einsatz von Mortars zur Säuberung einer Stadt. Kann mir nicht vorstellen, dass die Bevölkerung da sonderlich positiv drauf reagiert.] - E-GEE

Hat er die Granate ins Fenster geworfen, gibt er sich an eine Seite des Hauses und gibt Deckungsfeuer, wenn nötig. Hat er das Fenster nicht getroffen, ist er sowieso der einzige, der sich schnell genug in Deckung werfen kann, bevor die Granate zwischen seinen Kameraden explodiert.

- ⊗ [Kann jemand den Quatsch hier nicht einfach löschen? Das ist ja alles falsch. Haarsträubend. Granaten werden angekündigt und mit FragOut bestätigt. Außerdem darf niemand in der Gefahrenzone stehen außer dem Werfer. Was ist denn das für 'ne Type? Bei der Seifenmusterung zum Kuttermatrosen durchgefallen und danach LSD-Söldner geworden.] - SEEKER

Die beiden Soldaten mit der Leiter stellen diese vor das Fenster und stabilisieren sie, während einer der Sicherheitsmänner hinaufsteigt. Der zweite Sicherheitsmann bewegt sich in der Zwischenzeit zur anderen Häuserecke und gibt ebenfalls Deckungsfeuer, wenn nötig. Knapp unterhalb des Zielfensters wird der exponierteste Mann des Trupps einen ungezielten Feuerstoß in den Raum abgeben und dann hineinhechten und versuchen so schnell wie möglich die Tür zu sichern oder gegebenenfalls immer noch vorhanden feindliche Kräfte im Raum bekämpfen.

- ⊗ [Hehehe... Wie sterbe ich in minimaler Zeit? Das ist absoluter Unsinn. Ich glaube ich muss kotzen. Wo hast du diese Deppen her E-Gee? Wenn man so einen Unsinn macht, fliegt man noch nichtmal wegen Vorschriftenverstoßes aus der Army, sondern man wird im Blechsarg entlassen.] - SEEKER
- ⊗ [Reg dich ab Seeker und laß die Leute die Daten selbst auswerten.] - MATBRAT
- ⊗ [Wo Seeker recht hat, hat er recht. Dieses Manual soll doch Runnern helfen oder? Was soll also dieser Mist? Erst Exnight und jetzt Uzil. Was kommt als nächstes?] - MC ALISTER

Die beiden an der Leiter werden augenblicklich nachrücken.

- ⊗ [... und sterben. Sauber aufeinander gestapelt.] - SEEKER
- ⊗ [Krieg dich wieder ein.] - MATBRAT

Danach werden weitere Soladten aus dem Zug nachrücken. Ist der Raum gesichert, geht es zur Tür. Sie wird aufgerissen, eine Granate wird in den nächsten Raum oder Flur geworfen und nach der Explosion werden von zwei neben den Türen stehenden, je ein ungezielter Feuerstoß in diesen Raum abgegeben, danach rücken sie mit überlappenden Feuerlinien in den Raum vor. Nach diesem Schema werden sie Versuchen, das ganze Haus einzunehmen und zu sichern.

- ⊗ [Passt mal auf Leute! Zählt mal die ungezielten Feuerstöße! Wenn der erste Feind vor ihnen steht, sind die Waffen trocken *g* Ein klarer Verstoß gegen alle Sweeptaktiken.] - SEEKER
- ⊗ [Jetzt laß das endlich. Das kann am Ende ja keiner mehr lesen. . .] - MATBRAT
- ⊗ [O. K. Wer in Scheiße schreibt, macht sich eh nur die Finger schmutzig. Kinderkacke. . .] - SEEKER

Polizeieinheiten gehen nach folgendem Schema vor:

Sie brechen die Tür auf und schreien laut Polizei, meist begleitet davon, daß sie eine Tränen- oder Blendgranate in den Raum werfen. Dann rücken sie zusammen vor, wobei sich je zwei Cops Deckung geben. Treffen sie auf eine Tür, die vom Flur abzweigt, so warten sie bis sich wieder zwei Cops nachgerückt sind, um diesen Raum zu übernehmen. Sie versuchen dabei möglichst viel Lärm zu machen, um auch jedem zu verdeutlichen, wie tief er in der Scheiße steckt. Flashpacks sind auch sehr beliebt, werden aber nur selten eingesetzt, da die meisten Situationen zu unübersichtlich sind und man schnell seine eigenen Leute blendet.

- ⊗ [Oder das Magnesium kleine Brände verursacht und so das Vorrücken durch Löschaktionen eher verlangsamt als beschleunigt. Das Brüllen, dass es sich um Polizei handelt machen die übrigens, um dabei nicht 'aus Versehen' für eine Horde wild randalierender Einbrecher gehalten zu werden. Cops haben in ihren Helmen übrigens grundsätzlich Kameras angebracht, die den ganzen Spaß aufnehmen, um beweiskräftiges Material vor Gericht zu haben. In extremen Fällen sollen sie jetzt schon zu Simmitschnitten per Netz

übergegangen sein, weil Vid- und Tridmitschnitte vor Gericht angefochten werden können, Raw-Sim aber vor Gericht als Fälschungssicher gilt. Mehr als ein Mann führt auf keinen Fall einen Simrekorder bei sich. Jeder Mann hat eine Kamera und manchmal werden die Helmbilder an eine koordinierende mobile Zentrale in einem Einsatzfahrzeug übermittelt. Das ist effektiv und viel billiger als Battletac. Außerdem hängt bei jedem Einsatz inzwischen die Rechtsabteilung vom Star mit auf dem Kanal, sowie die PR-Abteilung, die manchmal Lifeübertragungen von so was verkauft. Alles dreht sich um den Nuyen, so ka? Aber ihr kennt ja sicher 'Unexpected Company', diese Reality-Show von Lone Star.] - E-GE-E

Spezialeinheiten gibt es in Form von Militäreinheiten oder Polizeieinheiten, ihre jeweilige Zielsetzung unterscheidet sich nach der Art des Auftrages und nach der Form ihrer Ausbildung. Kampftaucher werden nicht zu Flugzeugentführungen hinzugerufen.

- ⊗ [Doch. Genau das war unter anderem mein Job als ich der DEVGROUPE, besser bekannt als SEAL Team 6, zugeteilt war. Dummschwätzer. Um ehrlich zu sein ist Anti-Terror und Geiselrettung die einzige wirkliche Aufgabe der DEVGROUPE.] - SEEKER
- ⊗ [Nun ja. Die SEALs sind auch nicht unbedingt nur einfache Kampftaucher, oder? Ich denke allgemein kann man seinen Kommentar schon so stehen lassen.] - CHARGE

Spezialeinheiten gehen nach folgendem Schema vor:

Sie lassen sich von einem Hubschrauber aus absetzen oder versuchen mit Fallschirmen auf das Dach des Gebäudes zu gelangen. Ein Teil nimmt die Aussenwand und seilt sich weiter ab. Der andere Teil nimmt das Treppenhaus ein. Türen oder Sachen, die im Weg sind, werden meist weggesprengt. In Räume, die eingenommen werden, werden meist spezielle Granaten geworfen, die eine Mischung aus Betäubungs- und Blendgranaten darstellen.

- ⊗ [Die nennt man Flashbangs.] - CHARGE

Überlappende Feuerfelder sind das wichtigste bei diesen Jungs, ebenso wie ein schnelles Vorgehen, möglichst aus mehreren Richtungen gleichzeitig. Zudem wird meist eine Ablenkung gestartet, mit einem großen FX-Anteil. Oder einem ungewöhnlichen Zwischenfall, der die Aufmerksamkeit für eine kurze Sekunde in eine andere Richtung lenkt. Ihr Vorteil ist ihr entschlossenes, schnelles, koordiniertes Vorgehen und den großen Anteil von Verwirrung, den

sie stiften wollen. Der eine Geiselnnehmer wird niedergedrückt und angeschrien, während ein anderer gar keine Gelegenheit dazu erhält, sondern direkt erschossen wird.

Spezialeinheiten stellen Sonderfälle dar. Sie erstürmen kein Gebäude ohne nicht eine genaue Lage Sondierung vorgenommen zu haben. Dies beinhaltet unter vielen anderen Aspekten vor allem Blaupausen des Gebäudes und wenn möglich direkte Sichtverbindungen. Sie werden nicht unvorbereitet Stürmen und schon gar nicht ohne vorher zu wissen, was sie erwartet. Aus diesem Grund setzen sie alles ein, was die moderne Technik ihnen anbietet. Richtmikrofone, Drohnen, Kameras, die durch Lüftungsschächte oder Wände geschoben werden und vieles mehr. Seid euch im klaren darüber, dass sie versuchen werden, so nahe an euch heranzukommen, wie es nur irgend geht. Sie werden versuchen, über euch Stellung zu beziehen, neben euch und wenn es geht auch unter euch. Wobei drunter weniger wichtig ist, da man von dort aus nicht sonderlich gut einen Zugriff durchführen kann und Endoskopkameras besser durch die Seitenwände gebohrt werden können, wenn möglich noch durch die Decke. Wenn eine Kamera aus dem Boden kommt, ist sie einfach zu entdecken, man könnte versehentlich drauftreten oder etwas versperrt die Sicht. Deshalb achtet mehr auf die Decken als auf Böden.

- ⊗ [Spezialeinheiten haben einen höllischen Respekt vor Sprengfallen. Wenn sie auf sowas stoßen, sind sie relativ hilflos. Denn Sprengfallen machen ein schnelles Vorrücken unmöglich. Sie ziehen dann ein Räumkommando hinzu und die ganze Geschichte wird augenblicklich zu einer längeren Sache. Wenn ein Spezialkommando Leute durch sowas zu verlieren droht, bricht die Leitung den Sturm in der Regel ab. Sie führen ihre Leute nicht in Todesfallen. Alle Arten von Spezialkommandos gehen davon aus, dass sie auf unvorbereitete Gegner treffen. Selbst militärische Kommandos. Verminte Gebiete überlassen alle den Minenräumkommandos. Diese werden wiederum in Stadtkämpfen häufiger von auf Lauer liegenden Scharfschützen mit Löchern versorgt. Der Verteidiger hat dummerweise einen nicht zu unterschätzenden Heim-Vorteil, den ein solches Kommando nur sehr schwer wettmachen kann. Selbst wenn der Überfallene unvorbereitet ist, so kommt durch die Tür einer oder zwei, aber könnte aus dem Raum von einem ganzen Haufen unter Feuer genommen werden. Deswegen die Flashbang oder normalerweise Betäubungs-Granate. Die Jungs spielen bei der Sache gegen die Bank und sie können das nur durch zahlenmäßigen Overkill ausgleichen. Anti-Terrortraining

und -einsätze zählen zu den nervenaufreibendsten Einsätzen von allen. Ihre Schnelligkeit kann schnell zu einem tödlichen Nachteil werden. Aber in der Regel funktioniert es. Nur wird das Leben eben auch für für diese Jungs immer härter.] - E-GEE-E

- ⊗ [Der Strom wird weit früher abgestellt. Das wäre ja sonst fast so, als würde man den Klingelknopf vor dem Stürmen drücken.] - MC ALISTER
- ⊗ [Das ist einfach eine Frage der Taktik. Schaltet die Sturm Einheit vorher den Strom ab, sind die Leute vorgewarnet. Schalten sie nicht ab, können sie böse Überraschungen erleben. Das Überraschungsmoment ist völlig dahin. Und das ist und war immer schon die beste Waffe dieser Leute. Und die andere Frage lautet: wie viel Zeit willst du deinen Zielen geben?] - E-GEE-E

Ihr Zugriff erfolgt meist nach einer längeren Vorbereitungszeit, dann aber mit äußerster Präzision und mit viel Tempo. Dafür nehmen sie nicht nur die Türen und Fenster, sondern wenn nötig, brechen sie durch die Wände und Decke.

Ihr eigentlicher Vorteil ist ihre Präzision und ihr schnelles Vorgehen, diese Punkte kann man aber auch gut gegen sie verwenden.

Gegenmaßnahmen:

Als erstes müßt ihr das Tempo der Angreifer drosseln. Dies kann auf manifoldige Weise geschehen. Einen kleinen Eindruck habt ihr durch den Artikel mit den Schrot patronen erhalten. Nutzt diese Dinge. Wenn ihr das Eingreifteam zum Halten bekommt oder es ins Stocken gerät, habt ihr eine Chance, euch gegen sie zu wehren. Plant wenn möglich mit ein, welche Möglichkeiten sie haben und verwehrt ihnen diese.

- ⊗ [Aber vergeßt nicht, dass zu einem aktuellen Team oftmals auch ein Decker gehört, der den Strom vor dem Sturm abschaltet. Also Elektrofallen nur, wenn ihr davon unabhängige Stromquellen habt. In den Helmen sind deswegen normalerweise Lowlightsysteme eingebaut.] - E-GEE-E

Das heißt ihr müßt euren Gegnern einen Schritt voraus sein. Sorgt dafür, dass ihr nur aus einer Richtung zugänglich seid. Vereitelt ihre Aufklärung oder sorgt dafür, dass sie nur das erfahren, was ihr sie wissen lassen wollt. Wenn sie einen Zugriff starten, sorgt dafür, dass sie es bereuen. Installiert Sprengfallen oder andere Überraschungen. Ihre ständige Angst ist, dass die Aufklärung nicht gut genug war und sie unvorbereitet in etwas hineinrennen.

Nehmt einen kleinen Bewegungsmelder (in Elektronik- und Scherzartikelläden gibt es häufig

so kleine Tiere, die einen Mini-Bewegungsmelder im Körper haben und wenn jemand nahe an ihnen vorbeigeht dann geben sie ihre typischen Tiergeräusche von sich. Ihre Reichweite ist auf etwa 2m begrenzt) und koppelt daran eure Überraschungen. Eine Sprenggranate, einen Flashpack, ein Signalhorn, eine Farbgranate, Tränengas, was ihr wollt.

- ⊗ [Die Chips in diesen Spielzeugen sind übrigens in den meisten Elektronikläden frei erhältlich. Holt euch ein Spielzeug und schaut auf die Chipnummer. Die sind so vollintegriert, dass man normalerweise nur noch eine Stromversorgung anschließen muss. So'n Chip liegt unter einem Nuyen. Billiger geht's nicht. Guter Tipp. Ansonsten beliebt und billig sind Klatschschalter oder Geräuschetektor-Chips. Die Möglichkeiten der Spielzeugindustrie sind vielfältig. Spielzeug- und Militärtechnologie gingen immer schon Hand in Hand. Ist unsere Welt nicht wundervoll?] - ~~DE~~SEEKER

Legt ihnen Steine in den Weg. Wenn sie sich erst über umgekippte Schränke und in den Weg gestellt Sofas und Betten hinwegbewegen müssen, verlangsamt ihr sie. Denn sie müssen darüber hinweg oder sie aus dem Weg räumen, das kostet Zeit.

Sorgt dafür, dass ihr im Zentrum steht. Sorgt dafür, dass sie sich gegenseitig ins Kreuzfeuer nehmen. Noch viel mehr Angst als vor Fallen haben sie nämlich davor, ihre Kameraden zu verletzen. Reduziert ihre Sicht auf Null und sorgt dafür, dass ihr selbst in einer Position seid in der ihr immer nur Gegner trifft, nie eure eigenen Leute.

Verwirrt sie. Sie werden bei ihrem Zugriff dafür sorgen wollen, dass ihr abgelenkt seid. Durch eine Explosion die *nichts* mit euch zu tun hat oder einen Medienkopter, der mit voller Beleuchtung vor einem Fenster schwebt und ein Interview verlangt, etwas in dieser Art. Dann erfolgt der Zugriff. Benutzt ihre Taktik gegen sie. Verwandelt den Ort ihres Zugriffes in ein Kaleidoskop von fremdartigen Eindrücken. Stroboskoplicht, unzusammenhängender Lärm, Hologramme von nackten Tänzerinnen oder Fernsehpredigern, Spiegel und Gummipuppen. Macht es ihnen so schwer wie möglich, die Situation richtig einzuschätzen und schlägt ihnen dann mit viel Wucht eure Gegenargumente in den Magen. Und vergeßt bitte eines nicht, ihr könnt alles nur einmal einsetzen.

- ⊗ [Ich will deine Illusionen ja nicht zunichte machen, aber so nett das alles klingt: es ist noch niemals gemacht worden. Niemand macht es, weil niemand damit rechnet das SFOD-D oder die DEVGROUPE kommen. Wer sich darauf vorbereitet, verschwendet Zeit. Im Übrigen gibt es fast nichts, was Terroristen in einem Haus machen könnten, was solche Leute nicht vorher erfah-

ren können. Wenn du wüßtest, was wir damals schon für technische Spielerein hatten, würdest du die Ohren anlegen. Noch dazu haben solche Einheiten immer mehr Firepower als die Tangos und das in allen Belangen: Feuerkraft, Magie, Matrix,... Damals, 2052 in Callahua hatten wir einen kompletten 3D Plan der ganzen Schule mit allen Bomben, allen Zündern und allen Fallen. Die Tangos hatten sich viel Mühe gegeben, aber sie haben unsere magische Aufklärung und unsere Technologie unterschätzt. Wir haben das ganze Gebäude mit Kurzwellenradar abgetastet, den Dingen die man auch für gute Bewegungsmelder verwendet. Damit kannst du Metall auch durch Wände orten und mit einer guten Software kann man damit ne Menge machen. Zusammen mit den Schalldaten, den Wärmebildaufnahmen und den Microdrohnen war es ein Kinderspiel. Scheiße wir wussten sogar, welche Farbe ihre Unterwäsche hat und welche Munition in welcher Waffe ist. Als wir losschlugen, tauchte bei jedem Tango ein Watcher auf und brüllte ihn an. *g* Die waren total verwirrt. Das Konzept, was Tangos nie verstehen werden ist nunmal das Einheiten wie die DEVGROUPE oder SFOD-D einfach besser sind, denn wir machen sowas dutzendfach und die Tangos nur einmal in ihrem Leben. Tut mir leid, wenn ich da irgendwem die Illusionen geraubt habe.] - SEEKER

- ⊗ [Ich will ja diese Mikrowellengeräte nicht schlechter machen, als sie sind, aber ich habe mit dem Drek gearbeitet und ich habe das Mistding wieder weggepackt. Es ist ja nicht so wie in irgendwelchen Actions-SIMs mit muskelbepackten Superstars, ihr wißt wen ich meine. Wo diese Mikrowellengeräte einen das Herz schlagen sehen lassen. Die Dinger sind Radargeräte, genau das ist Mikrowelle. Und das wird hauptsächlich von Metall reflektiert, es geht auch nicht durch Wände durch. Zentimeterwellen werden schon von Papier in ihrem Weg gestoppt. Nur ist das Echo echt mies und deshalb wird das meistens nicht aufgefangen. Die Auflösung ist für'n Arsch, jedenfalls kann man auf größere Entfernungen keine Details mehr erkennen. Ist nicht drin. Man darf also raten gehen. Und dann kommt hinzu, dass moderne Sprengmittel oft nichtmetallisch sind. Astrale Aufklärung schützt null gegen Sprengfallen, weil diese toten Dinger aus dem Astralraum wirklich nicht zu entdecken sind. Innerhalb eines modernen Stahlbetonbaus oder überhaupt eines

Neubaus sind außerdem so viele metallische Kleinteile vorhanden, dass alles und nichts eine Sprengfalle sein kann. Bist du sicher, was du da gesehen hast, Seeker? Die Tech stößt bei dieser Sache auf ein physikalisches Limit. Hört sich mehr nach dem Lehrfilm oder besser Werbefilm von Ares an, die dieses Gerät verticken wollen.

In Hollywoodsims ist immer wieder von so Drek die Rede wie Satelliten, die mit IR durch Wände und Dächer gucken und so'n Kack. Vergeßt das lieber ganz schnell, was die euch in Hollywood erzählen, diese Autoren haben keinen blassen Dunst von der Sache. Schon Fensterglas hat eine IR-Reflektion von über 99 Prozent. Heißt, dass es praktisch für IR undurchsichtig ist, etwa wie ein Spiegel. Und Wärmestrahlung -sorry- nicht wirklich.

Ich weiß nicht, wie ihr das da aufgeklärt habt, mit Mühe ist das sicher machbar. Aber nicht durch Wundermittel. Wahrscheinlich hattet ihr Glasfasersonden in Mikrokanälen, habt seismische Sonden an den Wänden gehabt und ein Computersystem, das jede Bewegung analysierte und jede Position aufzeichnet und sichtbar macht. Außerdem kann man in den unteren Räumen Dehnungsmeßstreifen an der Decke anbringen, so dass die Fußbodenbelastung des überwachten Raumes sichtbar wird. Sehr subtil. Einfache Handgranatenfallen sind durch Mikrowellengeräte vielleicht aufspürbar aber alles was subtiler ist, kannte vergessen. Ist leider eine physikalische Tatsache, jedenfalls was Mikrowelle angeht.

Was allerdings häufig unterschätzt wird, das sind die Ergebnisse, die man durch die Kombination von verschiedenen Sensoren erlangt. Aber der theoretische Wert ist da meiner Erfahrung nach eher unerheblich, weil man im Feld einfach keine Laborverhältnisse hat.

Ich nehme an, ihr habt die Aufklärung mit Nahdistanz-Scannern gemacht, die eure Aufklärung direkt an den Außenwänden der zu untersuchenden Zimmer entlanggeführt haben? Das kann aber bei etwas vorbereiteten Terroristen heute schon wieder böß ins Auge gehen. Was nämlich von der einen Seite geht, geht auch von der anderen aus, während die Scanner mit Begrüßungs-Richtladungen für die Aufklärer verbunden sind. Recht bitter sowas.] -
E-GEE

Und wenn ihr euch vorher nicht einen bombensicheren Fluchtplan überlegt habt, dann könnt ihr

sowieso nichts anderes machen, als Zeit zu schinden, denn raus lassen sie euch sicher nicht. Die Alternative, es auszuschießen, ist keine Alternative, denn ihr kommt gegen sie nicht an. Vergeßt nicht, dass sie da draußen eine Übermacht zusammengezogen haben, um genau das zu verhindern. Von den Hubschraubern, Drohnen und Scharfschützen mal ganz abgesehen.

- ⊗ [Und überlegt, ob ihr wirklich irgendwas so fettes am Hacken habt, dass ihr nicht mit einem guten Anwalt freikommt, anstatt es drauf ankommen zu lassen, Cops zu gecken. Eine widerstandslose Festnahme ist in diesem Fall eine sinnvolle Alternative. Sorgt dafür, dass sie nichts in der Hand haben, was sie gegen euch verwenden können. Wenn ihr Cops umlegt, könnt ihr alle Schonzeit des Gesetzes vergessen. Der Moment des Zugriffs einer Spezialeinheit ist häufig der stärkste Moment der Cops. Alle anderen Momente sind schwächer, vom Knast mal abgesehen. Einen Mann außerhalb zu haben, ist übrigens immer von enormen Vorteil. Solche Spezialkommandos sind gegen Sabotage von außen her grundsätzlich und vom Prinzip schon relativ ungeschützt. Sie sperren die Gegend ab, aber das ist nichts, was ein gutes Team aufhalten würde.] -
E-GEE

Ich habe mich größtenteils auf die Spezialeinheiten bezogen, aber dies gilt natürlich auch für die Polizei und das Militär im allgemeinen. Nur bei weitem nicht so ausgefeilt. Nach unten ist die Verwendung immer offen. Was gegen eine Spezialeinheit funktioniert, funktioniert auch bei einer Militäreinheit und bei Cops.

Usiel

- ⊗ [Sun Tzu hat das ganze wesentlich allgemeingültiger und fehlerfreier formuliert.] -
FALCON

0.7 Straßenhandel - Wie komme ich denn nun an die Waffen?

VON BLIZZARD

Im Sprawl gibt es tausend Möglichkeiten, an Waffen zu kommen. Davon möchte ich hier einige vorstellen. Es hat zwar jeder von uns so seine eigenen Quellen, aber man sollte sich ja durchaus immer auf dem laufenden halten, was Alternativen angeht. Der Tag, an dem man sein Pferd neu satteln muss, kommt bestimmt; in unserem Geschäft meist schneller, als einem Lieb ist.

Also, die beiden häufigsten Arten, an das bleispuckende Equipment zu kommen, ist zum einen natürlich der Dealer eures Vertrauens. (Ich mache hier die Unterscheidung zwischen einem Dealer → Equipment und einem Schieber → Informationen/Jobs, was vielleicht nicht bei allen gebräuchlich ist.) Klar handelt er mit allem was nicht Niet-, und Nagelfest ist, ergo auch mit Waffen. Nur leider ist oft gerade nicht das vorhanden, was man sucht oder aber die Qualität lässt zu wünschen übrig. 'Auf Wunsch'-Bestellungen sind zwar eigentlich immer möglich, aber die Kosten steigen in der Regel exorbitant. Die zweite Möglichkeit ist der legale Erwerb mittels einer falschen ID. Wenn man sich schon eine ID zulegt, sollte man natürlich auch darauf achten, die entsprechenden Waffenscheine zu beantragen oder beantragen zu lassen. So ist es dann jederzeit möglich, eine Filiale von Weapons World oder von Guns & Ammo aufzusuchen und ganz gemütlich einzukaufen. Der Nachteil ist natürlich, dass die Waffe ohne weitere Bearbeitung nun zu eurer ID führt und umgekehrt.

Verfügt man über genügend Geld, ist es meist wirklich eine Kleinigkeit, wie man an Waffen kommt. Ein Großeinkauf lässt sich am besten über einen wirklich guten Waffenhändler abwickeln. Den Kontakt könnt ihr bei eurem Schieber kaufen. Auf Seattle bezogen gibt es in fast jedem Stadtteil einen mehr oder weniger guten. Häufig ist die Person für einer der rassen-, oder nationalitätsstärksten Bevölkerungsgruppen zuzählig. So ist Bleda Artrop für die russische Region von Redmond zuständig. Er ist mein Mann des Vertrauens. Sein Lager hat er gerüchteweise in einer alten Fabrik. Er hat einen Faible für Kampfhunde und Minen. Vor kurzem haben ihn drei Söldner ausnehmen wollen. Die Einzelteile regneten drei Tage auf den ganzen Block herab. Im Normalfall kann man ihn anrufen und eine Bestellung aufgeben. Dann trifft man sich mit ihm oder einem seiner Laufburschen und macht den Deal fest. Ich mag den Mann. Zweimeterzehn groß, etwa 190 Kilo schwer und immer einen Orkwitz auf Lager. Bei seiner Statur kann er es sich erlauben, über Orks Witze zu machen: er sieht fast selbst wie einer aus.

Dann hätten wir da noch diesen Ex-Seal Gilester, der sein Lager irgendwo in einer verlassenen Tiefgarage hat. Glaube in Everett war das. Er verkauft hauptsächlich schwereres Militärequipment. Also alles ab einer Schrotflinte aufwärts. Er kauft bei den Indianern und bei sonstigen Militärs, die ihr Zeug loswerden wollen. Ich mag den Typen nicht, aber das ist was persönliches. Soweit ich weiß, ist bei ihm Vorkasse gültig. Man richtet sich eine Art Kredit ein und darf sich dann quasi frei bewegen und einkaufen.

Gerüchte besagen, dass Warden seinen Laden in der Nähe der Tacoma Dogs hat. Er ist Elf und kann euch mit der heißesten Ware versorgen, die auf dem Markt zu haben ist. Man sagt, dass er ganz dick mit den Acients im Bunde sei. Sie beziehen ihr Spielzeug von ihm und übernehmen auch Wach-, und Transportaufträge für ihn. Woher er sein Zeug bekommt, weiß ich nicht, die Gerüchte reichen von einem Kriegslord in China, über Aliens bis hin zum Tir. Aber eines ist sicher: das Zeug bei ihm ist 1a Qualität und meist ein bisschen teurer als anderswo. Dafür gibt es keine langen Wartezeiten. Man nennt ihn auch den High-Tech Waffenmeister, da er gelegentlich auch vergessene Prototypen oder aber Zeug aus der Besenkammer einer F & E-Abteilung verscherbelt. Dies alles sagt mir, dass er massive Protektion von einem der ortsansässigen Syndikate zu haben scheint, ebenso wie von mindestens einem Konzern. Aus diesen Gründen habe ich noch keinen Versuch unternommen, mit ihm ins Geschäft zu kommen. Was diesen Mann angeht, kocht die Gerüchteküche ständig über. Sorry, dass ich nix handfestes liefern kann.

☞ [Yeah. Ich weiß aus sicherer Quelle, dass die Cops gerade mal wieder eine Razzienwelle haben steigen lassen gegen Waffendealer. Deshalb haben sich einige dünn gemacht. In zwei Wochen ist die Welle wahrscheinlich schon wieder vorbei und alles geht seinen gewohnten Gang. Man kann sich bei sowas eben manchmal nicht auf die Anwesenheit der Typen verlassen. Soll ja illegal sein, sowas. Hoffentlich nimmt das keiner von denen übel, dass du hier Werbung machst. ☺ Je größer die Leute werden, desto häufiger haben sie Ärger mit den Cops. So läuft das Geschäft. Die monatliche Verhaftung gehört dazu, wie beim Stuffercheck der monatliche Überfall von einer Gang. Haltet euch lieber an die Kleinen. Die sind wenigstens da, wenn man sie braucht, auch wenn sie nicht jeden HiTek-Drek kriegen. Und betet, dass ihnen beim nächsten Verhör nicht euer Name einfällt, wenn sie irgend ein armes Schwein liefern müssen, um ihren eigenen Hals aus der Schlinge zu ziehen.] - E-GEE

Dann gibt es da noch die kleineren Waffenhändler, die ihren Verkauf meist nur über persönliche Kontakte regeln. Diese Leute kennt man entweder oder man hat einen wirklich guten Chummer, der für einen bürgt. Anders kommt man nicht an diese Leute heran. Sie haben einen festen Lagerbestand, aus dem man sich bedienen kann. Keine Bestellungen und nur gelegentlich mal ein Schnäppchen oder etwas außergewöhnliches.

Wenn man selbst etwas spezielles sucht, was definitiv zu teuer ist, gibt es noch den Weg der Beschaffungskriminalität. Ein einfaches Beispiel ist ein Jagdgewehr. Man hat den Job, jemanden umzulegen. Man betreibt seine Nachforschungen und hat sich ausgerechnet, welches Kaliber man für den Kunden benötigt und dergleichen mehr. Nun sucht man sich aus dem Prospekt von WeaponsWorld ein Modell aus. Knackt dann selbstständig die Datenbank oder läßt sie knacken, sieht nach, wer in der letzten Zeit ein solches Modell gekauft hat und bricht bei dieser Person ein, um dieses Jagdgewehr zu klauen. Natürlich geht das auch mit größeren Paketen von Waffen, die man braucht oder aber auch verkaufen möchte. Diese Sponsored-by-myself Runs sollten nicht Überhand nehmen, aber sie sind gut, um im Training zu bleiben.

⊗ [Aber unterschätzt nicht Leute, die in ihrem Haus ein Waffenarsenal haben. Moderne Alarmlagen sind vielseitig und in der Regel ist das nicht mit einem phantasielosen Magschlossknacker getan. Und dann kann sowas teuer und gesundheitsgefährlich werden. Ich hatte mal den Job, für jemanden eine verdammte HiTek-MP zu besorgen und ein verschissener Screamer sorgte dafür, dass ich direkt auf Du-und-Du mit einer fetten, abgesägten Schrotflinte unter der Nase dastand. Es hat nur ein Haar gefehlt und er hätte mich auch noch gefickt, als Wiedergutmachung. Am Ende hat mich der verdammte Sucker auch noch billig abgezockt und mich mit 50 Nuyen für den ganzen Ärger abgespeist, aber jeder fängt mal klein an. Neh, neh. Selbst die primitivsten Alarmanlagen, die man sich leisten kann, können recht tückisch werden. Und wenn es um Waffen geht, kann ich nur raten, da die Finger von zu lassen. Das sind dann in der Regel die richtigen, bei denen man landet.

Davon abgesehen stimme ich zu, dass selbstorganisierte Runs teilweise besser bezahlt werden als Verarschungen von Johnsons. Der Nachteil ist, dass ihr nicht mehr im fast rechtsfreien Raum zwischen den Konzernen hängt, sondern herkömmliche Eigentumsdelikt-Kriminelle. Und so werden euch die Cops auch behandeln. Bei einem Runner ist nichts zu holen und

ist nichts zu beweisen. überlegt es euch gut. Außerdem gibt es jede Menge unterbeschäftigte Detektive in der Stadt, die für 200 bis 500 Nuyen pro Tag und Nase solchen Diebstählen nachgehen, selbst wenn der Star sich nicht drum kümmert. Und da sind verdammt gute dabei. Ihr würdet euch wundern, wieviele Spuren ein Amateurdieb hinterlässt, denen so ein Detektiv routiniert folgen kann. Also sollte man eben nicht so dreist sein, dass sich so eine Nachforschung lohnt. Haltet euer Profil klein und nicht gierig werden.] - Ɔꞥꞥ-Ɔ

Hier noch ein Tip kostenlos: Solltet ihr an eine von diesen MovieWeapons interessiert sein? Die .45 ACP von Sergeant Tracer zum Beispiel, die mit dem coolen W-förmigen Magazin? Oder der .50AEMP des Whisper? Einige der Firmen tarnen die Dinger als normale Merchandise Artikel, um Kosten zu sparen. Ihr solltet allerdings aufpassen, dass ihr nicht anstatt drei Kisten voller Waffen, zwei mit Waffen und eine mit T-Shirts kauft. Dies könnte bei der Übergabe zu Problemen führen.

⊗ [Ich bring dich um, du Sackgesicht!<lach>] - RAMON

Was aber, wenn man neue Wege gehen will oder aber mal sehr schnell oder unkonventionell an eine Waffe kommen muss? Wenn ein 20ig-köpfiger Triaden-Killertrupp einem auf den Fersen ist, möchte man ja möglichst nicht seine Primärquellen gefährden. Es gehört einfach nicht zum guten Ton, eine schießwütige Bande durchgeknallter Chinesen mitzubringen, wenn man Hilfe braucht. Deshalb jetzt die etwas weiter unten angesiedelten Möglichkeiten.

In den wirklich miesen Gegenden bekommt man Waffen buchstäblich an jeder Ecke. Aus meiner Jugend kenne ich noch die WeaponsVan. So lustig das auch klingen mag, es gab bei uns tatsächlich einige Typen, die sind mit ihrem Lieferwagen von Block zu Block gefahren, haben zehn Minuten in einer Seitenstraße geparkt und an jeden Waffen verkauft, der genügend Geld dabei hatte. Meist hatten sie ein recht ordentliches Paket an Waffen dabei, viele Pistolen und MP's aber auch Flinten und Sturmgewehre. Gelegentlich auch mal einige Granten. Kein ausgefallenes Zeug, solide Standardware, für den Mann von der Straße, die Gangs oder Mochtegerns. Ich habe mich zwar häufig gefragt, wie die das machen, aber sie sind wohl nicht oft überfallen worden, denn das Geschäft schien zu laufen.

Kann auch sein, dass sie unter dem Schutz von jemandem standen oder sie zu einer Stadtweit operierenden Organisation gehörten, das weiß ich leider nicht. Vor kurzem habe ich aber auch hier in Downtown einen gesehen, deshalb schreibe ich das hier auch auf, rein aus nostalgischen Gründen.

Auch eine einfache und schnelle Variante, an eine Kniffte zu kommen, ist eine Bar. Man lässt sich von

seinem Schieber ein blödsinniges Passwort geben. (Man sollte sich sowas natürlich im Vorfeld besorgt haben. Es ist immer gut, wenn man einige Ideen für Notfälle schon eingeplant hat. Man steht dann nicht wie ein vom Schreckhahn getroffener Ganger im Regen.) So gängige wie: „Quenntin fragt nach dem neuen Film“ oder sowas. Man geht einfach rein in den Laden, sagen wir das Pitmen's Fly, diesen irischen Laden an der 56ten und sagt seinen Spruch auf. Der fette Barmann guckt einen 'ne Weile an und schätzt einen ein. Wenn ihm dein Gesicht dann gefällt, sagt er sowas wie: „Habe einige neue Filme da, was darf's denn sein?“ oder ähnlich blödes Zeug. Dann bestellt man einen Whisky und ein Stout, eine 10 mm und zwei Splittergranaten und legt vierhundert Nuyen auf den Tresen. Die verschwinden schneller, als man gucken kann, dafür taucht ein Glas Whiskey auf, ein Glas mit eiskaltem Chemiegebräu, eine geladene Kanone und zwei Granten. Man ex't den Whiskey, holt den Streifen aus der Waffe, kontrolliert die Musspritze, steckt sie ein, nimmt zwei tiefe Schlucke vom Stout und verabschiedet sich mit einem lässigen Gruß, läßt die Granten in die Tasche gleiten und ist durch die Tür. Hat man den falschen Laden erwischt, liegt man meist keine fünf Sekunden, nachdem man den Laden verlassen hat, blutend in der Seitenstraße. Hier kann sehr viel schiefgehen und das Konzept ist saugefährlich. Wenn du ein veraltetes Passwort hast, bist du so gut wie tot. Wenn dem Typen dein Gesicht nicht gefällt oder du die falschen Klamotten an hast, kann dies alles bedeuten: dass du schlechte Ware bekommst oder aber man dir das Zeug draußen wieder abnehmen will. Also Vorsicht.

Wer beim Waffenkauf lieber keinen Alkohol konsumiert und es etwas unkomplizierter haben will, wendet sich stattdessen vielleicht lieber an seinen Straßendoc. Man glaubt gar nicht, mit was die Leute alles ihre Rechnungen bezahlen. Secondhand-Läden sind auch immer eine gute Adresse, wenn man nicht wählerisch ist und schnell an ein Schießesien kommen muss.

Die meistens Gangs verkaufen Waffen, einige handeln sogar hauptsächlich mit ihnen. Leider muss man viele ungeschriebene Gesetze beachten, wenn man mit ihnen ins Geschäft kommen will. Hierbei ist also auch extreme Vorsicht geboten.

- ⊗ [Vergesst die Gangs, es sei denn, ihr seid mit Gangs groß geworden. Wenn ihr auf schlipsmäßig macht, seid ihr Futter. Solche Spielchen wie das folgende habe ich mal erlebt (als unerkannter Beobachter): „Hey, Mann, du willst Waffen?“ „Klar. Habt ihr welche?“ „Ja, Mann! Natürlich ham' wir Waffen. Hast du denn keine?“ „Ich wäre doch wohl nicht hier, wenn ich Waffen hätte!“ Ein Augenzwinkern später hatte der dämliche Idiot eine Knarre im Nacken und durfte seine ganze Kohle rausrücken, seine Armbanduhr, die Hose, die Schuhe und alles. Das war'n Runner, ey. Ich

hätte ihm helfen können, aber ich fand', das war das Lehrgeld für ihn wert. Wie dämlich kann man eigentlich sein? Als er dann nackt und ein bisschen zusammengeschnitten in Redmond dalag, hab' ich ihm 'ne Knarre verkauft für einen Horrorpreis. Fünftausend Nuyen für 'ne Polymere-One-Shot 9 mm, 'ne Hose und 'nen angefresenen Duster. Ich habe ihm gesagt, wo er einen Stick für mich hinterlegen soll und drauf vertraut, dass er zahlt. Er hat. Anständiger Mann. Da war ich vierzehn und ich war steinreich!] - E-GEE-E

Ob man es glaubt oder nicht, auch die meisten Sicherheitsdienste und sogar die Cops verkaufen Knarren. Die Leute, die in wirklich miesen Gegenden unterwegs sind, gehören entweder zu der Sorte „ganz scharfer Hund“ oder, was wesentlich wahrscheinlicher ist, zur Sorte „so 'ne Scheiße“. Diese beiden kann man aber eigentlich mit ein wenig Beobachten gut auseinander halten. Vielmehr als zu den Gangs, kann ich hier leider auch nicht sagen. Irgendwie müsst ihr dem Typen klarmachen, was ihr wollt. Ist nicht einfach, denn sie sind meist zu viert unterwegs. Und auch hier könnt ihr nicht wählerisch sein. Entweder ihr nehmt, was der Typ hat und zwar zu dem Preis, den er euch nennt, oder ihr steht mitten im Scheißeregen. Ist 'ne sehr zweischneidige Sache und nur für wirklich Verzweifelte zu empfehlen. Das gute ist, dass die Knarren meist gut in Schuss sind. Cops pflegen ihre Waffen sauber und funktionsfähig zu halten.

Die letzte Möglichkeit ist natürlich, wie sollte es anders sein: Brecheisen, Laserschneider oder Akkuflex besorgen und Schließfächer aufbrechen. Man spielt mit seinem Leben und dem Inhalt seines Magens bei diesem Vorgehen, aber wie gesagt, es ist die unterste Sprosse der Leiter.

- ⊗ [Hey! Was soll das heißen? Ich habe 'ne zeitlang davon gelebt, ey! Und welche Fächer sich lohnen und welche nicht, das kriegt man nach einer Weile spitz. Und wer'n verschissenes Leichenfach aufmacht, der ist sowas von Anfänger, da schüttelt es mich geradezu.] - E-GEE-E

Bei einem Kauf ohne Probeschüsse und dergleichen, könnt ihr leider nicht viel machen, um euch vom einwandfreien Zustand der Waffe zu überzeugen. Klar sollte sich der Streifen ohne Probleme entfernen lassen, achtet also darauf, dass sich das Ding nicht verkantet, irgendwo an der Führung entlangscrabt oder dergleichen. Ähnliches sollte für den Verschluss gelten. Lauf und Patronenauswurf sollten sauber sein, kein Dreck und auch keine Verunreinigungen durch Treibmittel sollten das Metall-Polymer zieren. Mehr könnt ihr kaum tun.

- ⊗ [Kauft keine schon benutzten und wiedergeladenen One-Shots.] - FOURFINGERS

Bei allen Waffenkäufen (bis auf die "legalen") habt ihr keine Ahnung, woher die Waffe kommt und wieviele Besitzer sie schon vor euch hatte. Deshalb solltet ihr sie so schnell, wie möglich wieder loswerden, wenn ihr sie nicht mehr braucht. Hebt sie nicht für später auf oder so einen sentimentalen Mist. Lasst sie in eine Mülltonne fallen, verkauft sie weiter, versenkt sie im Hudson oder in der Kanalisation. Ist die Seriennummer der Waffe weggekratzt, zeugt das von Amateurnarbeit. Das lässt sich leicht rückgängig machen und selbst mit Talkumpulver und einer UV-Lampe bringt man schon brauchbare Ergebnisse zutage. Ätzt sie mit Säure weg oder brennt sie mit einem Laser aus.

Moderne Waffen sind mit einem ins Plaststeel eingemischten Polymerstrang codiert. Dieser ist auch als Abriebspur auf jedem Projektil enthalten, welches mit dieser Waffe abgefeuert wird. Es kann also sein, dass ihr wegen drei dutzend Morde angeklagt werdet, sollte euch der Star mal mit einer Knarre erwischen, die ihr unterm Ladentisch gekauft habt. Ihr solltet also auf jedenfall regelmäßig eure Waffen austauschen.

➤ [Diese Kodierung wird auch bei käuflich erwerbbaeren Sprengstoffen vorgenommen. Ich gehe im Sprengstoffteil näher darauf ein. Das Code-Polymer ist ein bestimmter Strang von Molekülen, die unverwechselbar und einmalig sind. Die chemische Herstellung ist primitiv und früher hat man bestimmte Verunreinigungskombinationen in den Stahl gegossen. Das war praktisch genauso effektiv, nur ist die Polymeremethode sicherer. So einen Code bekommt man nicht aus der Waffe. Das einzige, was man tun kann, ist die Waffe aus den Datenbanken zu kriegen oder Waffen zu besorgen, die aus bestimmten Gründen nie in den Datenbanken waren. Nicht alle Waffen sind mit dem Zeug kodiert, aber es setzt sich mehr und mehr durch. Das Militär macht das heute durchgängig. Das entscheidende Bauteil ist dabei der Lauf und die Patronenkammer. Dort sitzt die Codierung. Da man aber unkodierte und unerfasste Rohläufe frei erhältlich kaufen kann, kann man mit einer Werkstatt solche Schickimickis umgehen und die Waffe cleanen. Es trifft in aller Regel die Fabrikwaffen. Also 99.9% der auf der Straße erhältlichen. Willkommen in der gläsernen Welt, Chummer. Noch nicht gewusst? Solche Handfertigungen sind jedoch wiederum nachweisbar und schränkt häufig den Kreis der Leute ein, die sowas machen. Ich will ja keine Paranoia schüren, aber daran sollte man denken. Am besten Waffen häufig wechseln.] - ƆƆƆ

➤ [Neben den lizenzierten Waffen gibt es ge-

nug Waffen die es garnicht gibt: In Rußland kenne ich zwei große Fabriken, beide kontrolliert von der russischen Mafia. Über ein paar Freihändler in den Staaten kommt man an die Produkte heran, dauert meistens ein kleines bisschen... aber dafür taugt es was. Bestellung läuft gegen Vorkasse über Matrix. Zuverlässiger als die normalen Schieber. Fracht wird meistens nach Strecke/Raum/Gewicht gemessen. Der Preis ist variabel, hängt von der Qualität der einzelnen Waffe und dem System ab. Um Lizenzen scheren die sich natürlich nicht – manchmal kriegt man Matchgrade billiger als mit Waffenschein im Laden. Natürlich nicht nur russische Waffen, für Geld alles was das Herz begehrt...

Ohne Kontakte läuft dort natürlich garnix, denn der Output ist nicht für den Markt gedacht, sondern "intern" für die ganzen paramilitärischen Einheiten der Russenmafia und eine Wagenladung an Sicherheitsfirmen usw... die kontrollieren schließlich nicht nur die BTL-Szene der Strasse sondern ganze Industriekonzerne.

Ich vermute, dass die Asiaten das ähnlich machen – ist nicht mein Revier, hat irgendwer Informationen darüber?

Es gibt automatische Präzisionsfräsen und -Bohrer, kosten zwar ein paar k€ – sind's natürlich wert. Damit lassen sich auch Läufe oder Verschlusssteile herstellen, das Kow-How liefert notfalls auch ein Talentsoft. Genaue Daten zu den Einzelteilen finden sich – wie immer – in der Matrix. Mit Glück findet sich hin und wieder auch moderne CAD Software von Ares oder HK. Lassen sich tolle Sachen damit machen 😊 !

Wer nen paar Daten traden will... bin immer daran interessiert.

Man muss nicht alles auf der Straße kaufen... Selbst ist der Mann...] - COWBOY